

# Street Fighter: O Jogo de RPG

## Resumo (2ª edição)

**Street Fighter: O Jogo de RPG** saiu em português em 1999, pela editora Trama, numa série de três fascículos. Em 2002 ele saiu novamente, agora numa única edição. No entanto, como o livro saiu por uma editora que costuma lançar revistas, ele dificilmente permanece nas bancas e lojas de RPG.

Pessoas dificilmente podem comprar algo assim, sem ao menos conhecer ou folhear (ainda mais encomendar!). Por isso essa resenha foi feita. Por esse motivo e também para atrair novos jogadores para Street Fighter, jogadores que não têm

condições de comprar o livro – apesar dele ser tão barato, custando R\$ 15,00 na soma dos fascículos e R\$ 9,90 na edição encadernada.

Note que essa é apenas uma resenha. É recomendável que você possua o livro básico, mesmo tendo esse netbook. No livro básico há um conto, fichas com uma melhor diagramação, um apêndice com uma aventura, moldes de NPCs úteis – ninjas, bandidos, capangas, agentes, policiais e muito mais – e outras coisas mais. Portanto eu reforço: tenha o livro básico!

## Diferenças em relação à versão da Editora Trama

Durante a revisão deste livro, frequentemente buscamos referências na versão original, *“Street Fighter: The Storytelling Game Main Book”*, lançada pela editora “White Wolf”, visando compreender melhor as regras e termos conforme concebidos pelo autor.

Percebemos, após muitos testes e pesquisas junto aos jogadores, que vários termos usados na edição brasileira causaram confusões e má interpretação das regras.

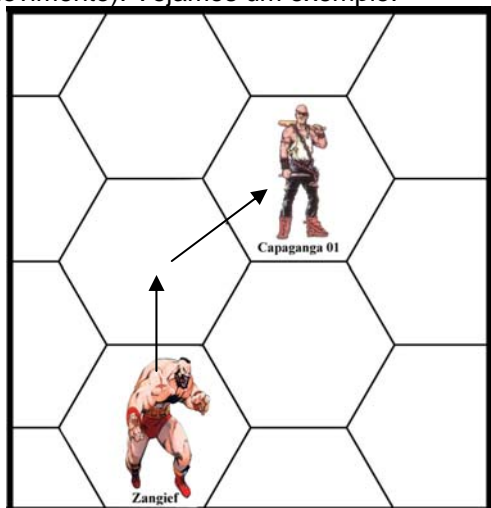
O exemplo mais clássico foi a questão entre os termos “Interrupt” (interromper) e “Abort Maneuver” (Manobra de abortar), traduzidos como “interromper” e “Manobra de Interrupção”. Apesar de, gramaticamente correta, a tradução da editora Trama destes termos causou uma séria confusão entre os leitores, que acharam que ambos tratavam da mesma regra.

Todavia, isso NÃO é verdade: “interromper” refere-se à possibilidade de um

jogador com uma manobra de velocidade mais alta escolher agir durante a fase de movimento do jogador com uma manobra de velocidade mais lenta. Já a “Manobra de Interrupção” (o mais correto seria ter traduzido como “Manobra de Abortar”) é uma qualidade atribuída à certas manobras, as quais poderão, após o gasto de 1 ponto de força de vontade, substituir uma manobra previamente escolhida pelo próprio jogador. (ambas as regras serão explicadas detalhadamente no Capítulo 7: Combate).

Não somente isso, algumas regras tiveram seus textos reduzidos na tradução para o Português, tornado difícil sua compreensão. É o caso da regra sobre manobras de Apresamento, onde, no original, explica-se claramente que toda manobra de apresamento deve ser executada DENTRO do hexágono do adversário, o que não ficou bem claro na tradução. Ou seja, caso o seu alvo esteja em um hexágono adjacente, o

jogador terá que entrar no hexágono do adversário (gastando assim 1 ponto de movimento). Vejamos um exemplo:



Se Zangief quiser usar uma manobra de apresamento contra o capanga, ele terá que escolher uma que possua pelo menos movimento 2 (um para ir pro hexágono adjacente e mais um para “entrar” no hexágono adversário). Ele poderia usar, por exemplo, seu “Spinning Pile Driver” (movimento = dois).

Caso a manobra do jogador NÃO possua movimento suficiente para ele entrar no hexágono do adversário, ele NÃO poderá utilizar a manobra. No exemplo acima, se Zangief tentasse usar um “Pile Driver” (movimento = Um), ele entraria no hexágono adjacente, mas não teria movimentação restante suficiente pra entrar no hexágono do alvo, razão pela qual não poderia concluir a manobra (perderia a ação).

Ante tais problemas, resolvemos alterar alguns dos termos utilizados na versão brasileira, visando evitar as confusões entre eles. Nesse sentido, optamos sempre pela tradução mais próxima da versão original.

Tomamos ainda a liberdade de acrescentar alguns esclarecimentos e dados não existentes na versão da Editora Trama, tudo isso com o intuito de facilitar a compreensão das regras segundo os conceitos do livro original.

Aqui estão alguns dos principais termos alterados. Verifiquem ainda as notas de referência existentes.

- ❖ Manobra de Interrupção = Manobra de Abortar.
- ❖ Bloqueio (manobra básica) = Bloquear
- ❖ Bloqueios (em geral) = Manobras de Bloqueio.

Ressaltamos, todavia, que este netbook NÃO substitui o livro, razão pela qual recomendamos expressamente que comprem as revistas ou compêndio lançado pela editora Trama. Sua qualidade gráfica, a diagramação e conteúdo valem cada centavo desse investimento.

# Índice

<b>CAPÍTULO 1: CENÁRIO.....</b>	<b>6</b>
O MUNDO DE STREET FIGHTER .....	6
STREET FIGHTER .....	6
OS GUERREIROS MUNDIAIS.....	6
CHI .....	6
TIMES .....	7
VISÃO GERAL.....	7
PROBLEMAS: SHADALOO.....	7
OS VÁRIOS TENTÁCULOS DA SHADALOO .....	7
SERVOS, LACAIOS E CAPANGAS .....	7
OFICIAIS DA LEI .....	8
LIGAS RENEGADAS DE CRIME .....	8
ATACANDO A SHADALOO.....	8
<b>CAPÍTULO 2: REGRAS.....</b>	<b>9</b>
TEMPO.....	9
ROLANDO DADOS.....	9
NÍVEIS .....	10
DIFICULDADES .....	10
A REGRA DO UM .....	11
SUCESSOS AUTOMÁTICOS .....	11
COMPLICAÇÕES .....	12
AÇÕES PROLONGADAS .....	12
AÇÕES RESISTIDAS.....	12
TRABALHO EM EQUIPE .....	13
TENTANDO NOVAMENTE.....	13
EXPERIMENTE .....	13
<b>CAPÍTULO 3: CRIAÇÃO DE PERSONAGENS .....</b>	<b>14</b>
CONCEITOS.....	14
PAPEL DO NARRADOR .....	15
PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM .....	15
• <i>Primeiro Passo: Conceito do Personagem.....</i>	<i>15</i>
• <i>Segundo Passo: Selecione Atributos .....</i>	<i>15</i>
• <i>Terceiro Passo: Selecione Habilidades.....</i>	<i>15</i>
• <i>Quarto Passo: Selecione Vantagens.....</i>	<i>15</i>
• <i>Quinto Passo: Toques Finais .....</i>	<i>15</i>
TABELA DE PONTOS DE BÔNUS .....	15
CONCEITOS.....	16
PRIMEIRO PASSO: CONCEITO.....	16
SEGUNDO PASSO: ATRIBUTOS .....	16
TERCEIRO PASSO: HABILIDADES .....	17
QUARTO PASSO: VANTAGENS .....	17
QUINTO PASSO: TOQUES FINAIS.....	18
<b>CAPÍTULO 4: CARACTERÍSTICAS E SISTEMAS .....</b>	<b>21</b>
ATRIBUTOS.....	21
<i>Físicos.....</i>	<i>21</i>
<i>Sociais.....</i>	<i>21</i>
<i>Mentais .....</i>	<i>23</i>
HABILIDADES .....	24
<i>Talentos.....</i>	<i>24</i>
<i>Perícias.....</i>	<i>25</i>

<i>Conhecimentos</i> .....	26
RENOME .....	28
VANTAGENS .....	29
<i>Antecedentes</i> .....	29
TÉCNICAS .....	32
DIVISÃO .....	34
À SUA DISPOSIÇÃO .....	37
DANO .....	37
EXPERIÊNCIA.....	39
<i>Ao Fim de Cada Capítulo</i> .....	39
<i>Ao Fim de Cada História</i> .....	39
TABELAS DE HONRA E GLÓRIA .....	41
<b>CAPÍTULO 5: ESTILOS DOS GUERREIROS MUNDIAIS .....</b>	<b>42</b>
ESTILOS DE LUTA .....	42
<i>Boxe</i> .....	42
<i>Capoeira</i> .....	42
<i>Forças Especiais</i> .....	43
<i>Kabaddi</i> .....	44
<i>Karatê Shotokan</i> .....	45
<i>Kickboxing Ocidental</i> .....	46
<i>Kung Fu</i> .....	47
<i>Luta Livre Nativo Americana</i> .....	48
<i>Sanbô</i> .....	49
<i>Sumô</i> .....	50
<i>Wu Shu</i> .....	50
OS GUERREIROS MUNDIAIS .....	51
<i>Blanka</i> .....	51
<i>Dhalsim</i> .....	52
<i>Fei Long</i> .....	53
<i>T. Hawk</i> .....	54
<i>Zangief</i> .....	54
<i>Ken</i> .....	55
<i>Ryu</i> .....	56
<i>Guile</i> .....	57
<i>Cammy</i> .....	58
<i>E. Honda</i> .....	59
<i>Dee Jay</i> .....	60
<i>Chun Li</i> .....	61
<i>Balrog</i> .....	62
<b>CAPÍTULO 6: MANOBRAS ESPECIAIS .....</b>	<b>63</b>
SOCO .....	65
CHUTE .....	71
BLOQUEIO .....	76
APRESAMENTO .....	78
ESPORTES .....	84
FOCO .....	88
MANOBRAS COMBO .....	95
<b>CAPÍTULO 7: COMBATE.....</b>	<b>98</b>
TIPOS DE COMBATE .....	98
CARTAS DE COMBATE .....	98
MANOBRAS BÁSICAS.....	99
MANOBRAS DE BLOQUEIO.....	99
APRESAMENTOS .....	99
ORDEM DE JOGO.....	100

SENTINDO (PRETO E ROXO) .....	100
VANTAGENS DAS MANOBRAS .....	101
USANDO ARMAS.....	102
COMBATE NARRATIVO.....	103
<b>APÊNDICE 01: ACESSÓRIOS .....</b>	<b>105</b>
<b>APÊNDICE 02: ADVERSÁRIOS .....</b>	<b>111</b>
<b>EPÍLOGO .....</b>	<b>118</b>

# Capítulo 1: Cenário

## O Mundo de Street Fighter

Você está prestes a entrar em um mundo de perigo, intriga e heroísmo – um mundo onde cartéis do crime governam as ruas e o perigo é grande, pois uma organização maligna liderada por um único homem está a postos para tomar o controle do mundo. Apenas alguns poucos guerreiros estão no caminho do tirano. Bem vindo ao mundo de **Street Fighter**.

## Street Fighter

Quem são os heróis deste mundo, um mundo esmagado pelo submundo do crime e por poderosos tiranos? Eles são os Street Fighters, combatentes encontrados por todo o globo nos lugares mais inesperados, continuamente forjando a si mesmos no calor das batalhas. Aquele capanga no beco pode ser um Street Fighter, como também poderia ser aquela bela garota curtindo o sol na praia de manhã – mas que treina seus socos em um saco de areia à tarde. Street Fighters têm muitas faces e vêm de muitos países. Alguns nem são totalmente humanos, tais como mutantes que surgem dos recantos mais longínquos do mundo inexplorado.

Street Fighters nem sempre são heróis. Muitos, na verdade, são vilões – capangas e assassinos sob comando do submundo do crime. Estes trazem vergonha às honradas artes de luta, mas ainda assim controlam muitos torneios – neste mundo, poder equivale à influência. Influência, porém, não é tudo. Auto-aperfeiçoamento é o objetivo mais elevado e a chave definitiva para a vitória, como Ryu, Grande Mestre dos Street Fighters, provou.

Muitos Street Fighters são heróis involuntários, cujos objetivos apenas coincidem com o caminho da honra. Vingança é um objetivo comum para os Street Fighters. Esta vingança é frequentemente alimentada por M. Bison, tirano cruel e senhor do crime. Bison tem uma lista de pessoas esperando para derrubá-lo. Isto é mais fácil de dizer do que fazer, porque Bison é um dos mais formidáveis lutadores de todos os tempos. Até que algum corajoso jovem lutador se erga e derrote Bison, o império da Shadaloo vai continuar a infligir dor e miséria por todo o mundo.

## Os Guerreiros Mundiais

Certos Street Fighters são excepcionais mesmo entre os seus. Aqueles que se destacaram bem acima dos demais se tornaram lendas entre seus companheiros e fãs. Estes são os 16 Guerreiros Mundiais. Todos lutaram duro para atingir o seu status. Street Fighters menores sonham entrar na liga dos Guerreiros Mundiais. Com convicção, coragem e um pouco de sorte, eles podem conseguir.

13 Guerreiros Mundiais são descritos no Capítulo Cinco, e os outros três (M. Bison, Sagat e Vega) não apareceram no livro básico, e podem ser vistos no net book Um Mundo de Guerreiros, encontrado na Shotokan RPG Web Page ([www.shotokanrpg.hpg.com.br](http://www.shotokanrpg.hpg.com.br)).

## Chi

Chi é o poder ou energia interna inerente a todos nós. Ele entra com a respiração e flui como água por todo o corpo. Contudo, ele enraíza o corpo na terra, tornando uma pessoa estável, e sua energia é como o fogo. Chi é todos os elementos harmonizados em um. Alguns acreditam que o Chi é mágico, enquanto outros tentam explicá-lo cientificamente. Chi é todas essas coisas e mais.

Os maiores mistérios das artes marciais são revelados apenas ao estudante que libera o poder do Chi e aprende a utilizar esta força vital. Aqueles que dominam seus segredos podem transcender para outro nível de consciência, como mestres de yoga antes de Dhalsim – ou podem se tornar os mais poderosos guerreiros, como Ryu.

Através da prática disciplinada das artes marciais, um lutador pode aprender a canalizar o Chi de formas impressionantes, de rajadas de fogo a descargas elétricas. Esses poderes especiais são o que distinguem o estilo individual de um Street Fighter de outros: todos conhecem Blanka por sua eletricidade, Guile por seu Sonic Boom e Dhalsim por seu Yoga Fire.

Mas existe um lado sombrio para o Chi, um caminho maligno para o domínio da energia interior. Este caminho é melhor exemplificado por M. Bison. Ninguém sabe como ele ganhou seus temidos poderes

psíquicos, mas muitos têm certeza de que as habilidades dele estão ligadas a um lado negro da energia Chi. Liberando as mais profundas e malignas partes da sua mente interior, M. Bison se tornou capaz de desferir alguns golpes realmente devastadores, como seu famoso tornado Psycho Crusher. Mas a que custo para a alma dele?

### **Times**

Apesar de lutadores experientes lutarem sozinhos, novatos costumam fazê-lo em times. Essa é a base para o Narrador manter um grupo de jogo unido.

Um time se mantém unido em seus objetivos fora da arena também, e talvez por isso que ele realmente exista. Quando há atritos, o time pode ser desfeito, e por essa razão sempre deve existir um líder.

Ao lutar, um time geralmente age em equipe, ajudando uns aos outros e com ataques em grupo. Maiores detalhes sobre lutas de times você confere no Capítulo 7.

### **Visão Geral**

O Street Fighting é um esporte muito popular no mundo inteiro. Mesmo sendo algo ilegal, ainda é muito praticado — talvez pela própria proibição.

O mundo de Street Fighter é como o nosso mundo real, mas tem esse emocionante circuito de lutas. Além disso, a Shadaloo também comanda o crime mundial.

Esqueça de tudo que sabe: em Street Fighter todas as grandes redes de crime organizado são apenas tentáculos de um só monstro: a Shadaloo.

Enquanto que nas Américas e na Europa ela atue bastante e tenha muita força, em lugares como a Austrália e a África ela não costuma atuar. Mesmo assim, não um lugar seguro num mundo como esse.

### **Problemas: Shadaloo**

Shadaloo. A própria palavra traz arrepios aos oprimidos em todo o mundo. Jamais existiu tão eficiente organização de crime e terror. O mundo está lentamente sendo envolvido nos tentáculos criminosos desta entidade maligna, totalmente controlada por M. Bison, ex-ditador da Tailândia. Logo, todas as organizações criminosas vão jurar lealdade a Shadaloo. Uma vez que isso ocorra, Bison vai começar a tomar os governos do mundo,

eventualmente atingindo seu objetivo de se tornar o grande ditador mundial.

Ninguém sabe muito sobre M. Bison. Quando foi finalmente expulso da Tailândia, ele escapou da justiça e desapareceu. Anos mais tarde apareceu novamente, desta vez liderando uma organização criminosa e buscando consolidar o crime ao redor do globo. Muitos sentiram o ferrão amargo do toque de Bison: Chun Li, que teve o pai assassinado por operativos da Shadaloo; Guile, cujo melhor amigo foi morto por Bison; e T. Hawk, cuja reserva indígena foi desfeita por um esquema planejado por Bison.

Bison é reconhecido como o maior lutador do mundo — exceto por Ryu, que não perdeu seu título de Grande Mestre. Bison queima com ódio de Ryu, pois ele representa tudo que Bison combate: honra, sabedoria, auto-suficiência e disciplina pessoal. Bison está tentando atrair Ryu para que ele lute novamente, esperando derrotá-lo e humilhá-lo diante do mundo. Porém, ele odeia todos os Guerreiros Mundiais honrados e planeja o fim deles também.

### **Os Vários Tentáculos da Shadaloo**

Embora a principal base de operações da Shadaloo fique em Mriganka, várias bases menores operam em todo o mundo. Criminosos de todos os tipos e nações trabalham para a Shadaloo — alguns sabendo disso, alguns não. De fato, a maioria não tem idéia da extensão com que a Shadaloo se estabeleceu no mundo do crime. Se soubessem, talvez lutassem contra uma organização tão monstruosa, temendo tanto poder nas mãos de um só homem.

Mas eles não sabem, pois a ignorância impera entre os criminosos e a paranóia os impede de fazer perguntas. Portanto, o tráfico de drogas continua — e também os assaltos a bancos, fraudes, chantagens e assassinatos. Tudo para alimentar o poder da Shadaloo.

### **Servos, Lacaios e Capangas**

Shadaloo tem muitos lacaios, desde figuras do submundo do crime — pequenas gangues, guardas corruptos, simples ladrões — a mercenários, pistoleiros e assassinos. Qualquer um ganhando a vida através dos aspectos mais baixos da existência humana pode ser empregado pela Shadaloo.

Mesmo alguns dos Guerreiros Mundiais têm trabalhado ocasionalmente

para a Shadaloo. Balrog já se empregou como lutador para Bison, espancando pessoas que atrapalhavam os negócios dele. Vega já foi contratado como assassino, matando alguns políticos do Terceiro Mundo que ameaçavam os planos de Bison. Sagat jurou ajudar Bison em troca de ajuda para derrotar Ryu. Estes lutadores podem ter ganhado imensa glória, mas nenhuma honra vem para aqueles que trabalham com a Shadaloo.

### **Oficiais da Lei**

O mundo de **Street Fighter** difere do nosso em alguns detalhes: as organizações criminosas são mais fortes em muitas partes do mundo, obrigando as organizações policiais e de inteligência a trabalhar mais duro para alcançá-las. Porém, os criminosos têm maiores recursos e ficam mais ricos a cada sucesso. Enquanto isso a polícia fica cada vez mais aturdida, tentando desesperadamente cortar cada tentáculo do crime antes que ele estrangule mais vítimas.

A polícia secretamente valoriza os **Street Fighters**, alguns dos quais são foras-da-lei. Mais de um **Street Fighter** já foi convidado a se tornar um operativo para organizações de polícia ou de espionagem, para ajudar na luta contra o crime mundial. Isto é raramente feito às claras, pois poucas organizações querem admitir que dependem de indivíduos violentos e freqüentemente egoístas. Portanto, poucos **Street Fighters** recebem a aclamação que lhes é devida por suas atividades fora da arena. Porém, a fama não é importante no fim, mas sim a honra.

### **Ligas Renegadas de Crime**

A Shadaloo não foi capaz de subjugar todas as organizações criminosas — ainda. Existem muitas pequenas ligas operando por todo o mundo, todas tentando permanecer independentes e evitar o controle da Shadaloo. Estes criminosos "renegados", desafiando os desejos de Bison, tentam ganhar a vida escondidos, nas sombras. Eles esperam que a Shadaloo atraia toda a atividade policial e, portanto, os deixe livres para agir.

Guerras entre estas ligas e a Shadaloo não são desconhecidas. Elas normalmente levam a confrontos sangrentos e à violência de gangues nas ruas. Ambos os lados tentam manipular agentes da lei para que destruam o outro grupo. Ligas renegadas de

crime algumas vezes tentam contratar ou enganar os **Street Fighters** para que eles as defendam, mostrando a Shadaloo como isca para eles.

### **Atacando a Shadaloo**

Um dos temas principais do RPG **Street Fighter** é a campanha contra a Shadaloo. Esta campanha é usualmente feita atacando as operações da Shadaloo ou enfrentando os Guerreiros Mundiais aliados a ela. Derrotar a Shadaloo não acontecerá de um dia para o outro, entretanto, e pode ser quase impossível. Mas deve ser feito, se não pelos personagens, então por outros. Se não, Bison vencerá, e a honra se tornará algo sem valor. Todos os ideais das artes marciais serão esmagados pelos métodos brutais e pelo regime tirânico de Bison.

Muitos tipos de histórias podem ser contadas sobre a Shadaloo, pois o crime tem muitas faces. Que Bison deve ser detido, está claro. Mas você está à altura do desafio?



# Capítulo 2: Regras

Todos os jogos têm regras. Alguns, como o Jogo da Velha, têm regras simples. Outros, como o Bridge, têm muitas regras complicadas. **Street Fighter** tem algo em comum com ambos — ele tem apenas algumas regras simples, mas você pode usar estas regras de muitas formas diferentes para descrever o que acontece em uma história.

Este capítulo fornece as regras básicas de **Street Fighter**. Regras de Combate são apresentadas no seu próprio capítulo, o Capítulo 7. Se você está conhecendo este jogo pela primeira vez, passar os olhos por este capítulo vai ajudá-lo. Fazer isto vai dar uma idéia sobre como são as regras e explicar certas palavras-chave que aparecem nos outros capítulos. Conhecendo essas regras e termos, o resto fará mais sentido.

Finalmente, antes que você comece a ler, lembre-se de que todas as regras existem para tornar sua história melhor. As regras nunca devem ser um obstáculo à diversão. Se uma regra está deixando o jogo lento ou atrapalha a diversão, então a ignore ou mude-a.

## Tempo

A primeira coisa que você precisa aprender é como o tempo passa em **Street Fighter**. Há seis unidades diferentes de tempo, indo da menor para a maior.

- **Turno:** Uma unidade de tempo dentro de uma cena, qualquer coisa de 3 segundos a 3 minutos de extensão. Um turno é o suficiente para fazer uma ação (discutida abaixo).
- **Rodada:** Uma série de 10 turnos. A maioria dos duelos formais leva uma rodada.
- **Cena:** Um período compacto de ação e interpretação que toma lugar em um único local. Uma cena é feita de um número variável de turnos (quantos levarem para completá-la); ela também pode ser preenchida só com interpretação, que não pede o uso de turnos.
- **Capítulo:** Uma parte independente da história, quase sempre jogada em uma sessão de jogo. É feito por um número de cenas conectadas.

- **História:** Uma história completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que freqüentemente leva vários capítulos para ser concluída.

- **Crônica:** Uma série inteira de histórias conectadas pela vida dos personagens, talvez por um tema geral, e uma grande trama. Uma crônica é simplesmente a história sendo contada no momento por você e seus jogadores.

Além de interpretar falas e conversas, os jogadores vão querer que seus personagens realizem (ou tentem realizar) as ações que eles descrevem ao Narrador. Uma ação pode ser qualquer coisa, desde saltar sobre um precipício a olhar por cima do ombro para ver se alguém o está seguindo. O jogador diz ao Narrador aquilo que o personagem dele quer fazer e detalha os procedimentos que vai usar.

Muitas ações são automáticas. Por exemplo: quando uma jogadora diz ao Narrador que sua personagem atravessa a rua até o depósito, tudo o que o Narrador precisa fazer é prestar atenção em onde a personagem está e o que ela está fazendo. Porém, certas ações requerem um rolamento de dados para determinar sucesso ou falha.

## Rolando Dados

Sempre existe o aleatório na vida. Há uma chance de que você vença a loteria, uma chance de que você morra em um desastre de avião. O aleatório tem importância em **Street Fighter** também, mas aqui os jogadores usam dados para simular a duplicidade da sorte.

O RPG **Street Fighter** requer o uso de dados de 10 lados, que podem ser comprados em lojas especializadas. Se você é o Narrador, vai precisar de muitos dados — pelo menos dez — para você mesmo. Como jogador, você também precisará de dados, mas pode compartilhar os seus com os outros jogadores.

Sempre que o sucesso de uma ação estiver em dúvida, ou sempre que o Narrador achar que existe uma chance de falha para seu personagem, o jogador deve rolar dados. Isso dá ao personagem uma oportunidade

para mostrar suas fraquezas e forças, revelando assim alguma coisa de sua verdadeira natureza a você e aos outros jogadores.

### Níveis

Um personagem é descrito por suas Características — as habilidades inatas e aprendidas e as aptidões que ele possui. Características são definidas por números: cada Característica tem um nível que vai de 1 a 5. Um é péssimo; 5 é incrível. Esta escala de 1 a 5 lembra a escala de "estrelas" dos hotéis e restaurantes.

Você deve considerar que a faixa dos humanos normais vai de 1 a 3, sendo 2 considerado mediano. Porém, pessoas excepcionais podem ter Características 4 (excepcional) ou 5 (incrível), ou até mesmo 6 (o que é extremamente raro, mas não desconhecido). Por exemplo: um personagem com um Atributo Força 2 seria tão forte quanto um humano normal, enquanto alguém com Força 4 seria excepcionalmente forte.

- X Abissal
- Fraco
- Mediano
- Bom
- Excepcional
- Incrível

Cada ponto permite que você role um dado em situações relevantes para aquela Característica. Portanto, se o seu personagem tem 4 pontos em Força, você rola 4 dados. Se ele tivesse um ponto em Percepção, você rolaria apenas um dado. Porém, você quase nunca rola apenas os dados que você tem em um Atributo, que define as características intrínsecas do personagem. O normal é adicionar um Atributo a uma Habilidade apropriada. Habilidades são outro tipo de Característica; elas descrevem coisas que um personagem conhece e aprendeu.

Então, se o Narrador quer descobrir se os personagens percebem um agente da Shadaloo seguindo-os, ele pede aos jogadores para rolar Percepção + Prontidão — um Atributo + uma Habilidade. Cada jogador pega uma quantidade de dados equivalente à quantidade de pontos tem em Percepção, e também uma outra quantidade equivalente aos pontos em Prontidão, junta tudo e joga.

Este grupo de dados é chamado de Parada de Dados. A Parada de Dados é o número total de dados que um jogador rola em um único turno — usualmente para uma única ação. Mas um jogador pode dividir sua Parada de Dados para realizar mais de uma ação. Muitas ações não requerem ou não têm uma Habilidade apropriada. Um exemplo disso é quando um personagem quer quebrar uma porta. Nestes casos, o jogador usa apenas o Atributo, rolando o número de dados listado para aquele Atributo — neste caso, Força.

Finalmente, algumas Características, como Força de Vontade e Chi, têm tanto um nível permanente (mostrado com círculos na planilha do personagem) e um nível atual (mostrado com quadrados). Sempre que um personagem precisa fazer um teste de Força de Vontade, o nível permanente é quase sempre usado. Mas quando um personagem precisa gastar um ponto de Força de Vontade (para executar uma Manobra Especial, por exemplo), o jogador marca um quadrado retirando-o do nível atual da Característica.

### Dificuldades

Agora você vai descobrir o que precisa procurar quando rola os dados. O Narrador dá a cada ação uma dificuldade. A dificuldade é sempre um número entre 2 e 10. Você precisa tirar aquele número ou mais em pelo menos um dos dados da sua Parada de Dados para ser bem sucedido. Cada vez que você consegue, isso é chamado de um sucesso. Se a dificuldade é 6 e seu rolamento foi 2, 3, 5, 6 e 9, você teve dois sucessos (6 e 9).

Embora você normalmente precise de apenas um sucesso para conseguir, quanto mais sucessos tiver, melhor terá realizado a ação. Apenas um sucesso é considerado um sucesso marginal (você se lançou sobre o abismo e mal conseguiu agarrar a borda no outro lado com uma das mãos, levando vários momentos para conseguir subir). Três sucessos vale um sucesso completo (você graciosamente salta sobre o abismo e continua sua perseguição sem perder velocidade). Cinco sucessos é um grande feito (você voa sobre o abismo e cai diante de seu inimigo em fuga).

A menos que o Narrador diga o contrário, a dificuldade para uma tarefa é sempre 6. Esta é a dificuldade padrão;

quando nenhum número é dito, a dificuldade será sempre 6. Você pode notar que, com uma dificuldade for baixa, é mais fácil ter sucessos que com uma dificuldade alta. O Narrador vai designar dificuldades mais altas para ações mais difíceis — mas também pode deixá-lo fazer algo automaticamente, sem testes (porque seus Atributos e Habilidades são altos o bastante), ou dar uma dificuldade mais baixa para uma ação particularmente fácil.

Embora estes valores não estejam na lista acima, você, como Narrador, também pode designar dificuldades 2 e 10. Porém, estas quase nunca devem ser usadas. Dificuldade 2 é tão pateticamente fácil que nem vale a pena perder tempo jogando dados. E uma dificuldade 10 é tão alta que as chances de uma falha catastrófica (descrita abaixo) e sucesso são iguais, não importando quantos dados o jogador role. Uma ação com dificuldade 10 é virtualmente impossível. Nas raras ocasiões em que você anunciar uma dificuldade 10, saiba quão impossível é a chance de sucesso que você estipulou.

Algumas tarefas são impossíveis desde o começo. Estas ficam a critério do Narrador. Se o Narrador decide que uma tarefa é impossível, ela simplesmente não pode ser feita. Mantenha em mente que uma tarefa impossível é uma tarefa que obviamente o é. Quebrar um lápis em dois nunca poderá ser uma tarefa impossível. Porém, se Chun Li quiser pegar um tanque de guerra e jogá-lo em M. Bison, esta tarefa será claramente impossível.

### A Regra do Um

A última coisa que você precisa saber sobre rolar dados é a "regra do um". Sempre que você rolar um "1", ele cancela um sucesso. Ele o anula completamente. Você remove o dado de "sucesso", o dado de "1" e esquece-se deles. Por exemplo: Joe está jogando com o seu próprio Street Fighter chamado Tsunami. Tsunami está tentando entrar em um depósito da Shadaloo sem ser visto pelo cão de guarda. Joe rola o Atributo Destreza de Tsunami (2) mais a sua Habilidade de Furtividade (2) enquanto ele tenta caminhar quietamente sobre uma área coberta por cacos de vidro (dificuldade 6). Ele rola quatro dados e obtém 1, 3, 5 e 8. Normalmente, Tsunami teria um sucesso (aquele 8), mas ele também rolou um 1, que

cancelou o sucesso. Tsunami falha no rolamento, e o cão começa a latir ao som dos passos.

Se você rolar mais "1" do que sucessos, um desastre ocorrerá; isso é algo chamado de "falha crítica" (ou "botch"). Não conte os "1" que cancelaram os sucessos, mas se um único "1" sobrar após todos os sucessos terem sido cancelados, uma falha crítica acontece. Ter um "1" ou cinco "1" tem o mesmo resultado na maioria dos casos. As circunstâncias envolvendo a falha determinam se ela é catastrófica ou cômica. Se não sobram "1" ou sucessos, você simplesmente falhou.

Por exemplo, se Tsunami tivesse rolado 1,\*1, 4 e 9, teria sido bem pior. O primeiro 1 cancelou o 9, e ainda sobrou um 1 — então é falha crítica. Tsunami não apenas foi ouvido pelo cão, como também pisou no vidro quebrado e cortou o pé!

### Sucessos Automáticos

Você não quer ficar rolando dados o tempo todo; isso pode atrapalhar a interpretação. **Street Fighter** emprega um sistema bem simples para sucessos automáticos — liberando, portanto, os jogadores de rolamentos para tarefas que seus personagens poderiam fazer de olhos fechados.

Funciona assim: se o número de dados que você tem em sua Parada de Dados tarefa igualar ou superar a dificuldade da tarefa, seu personagem tem sucesso automaticamente. Porém, como esse sucesso é considerado marginal (o mesmo que ter apenas um sucesso), algumas vezes o jogador vai querer rolar de qualquer jeito na tentativa de obter mais sucessos. Mas, para ações bem simples e repetitivas, sucessos automáticos podem evitar perda de tempo.

Por exemplo: digamos que Joe quer ver se seu Street Fighter, Tsunami, consegue encontrar um arquivo da Shadaloo escondido em algum lugar do escritório do corrupto chefe de polícia. O Narrador informa a Joe que ele deve rolar Percepção + Investigação contra uma dificuldade 6. Tsunami tem um Atributo Percepção 3 e uma Habilidade de Investigação 4 — sete pontos no total. O Narrador permite que Joe use o sistema de sucesso automático.

Como Joe tem sete pontos e a dificuldade é 6, então Tsunami encontra o arquivo da Shadaloo sem precisar rolar

dados. Outra maneira pela qual um jogador pode obter um sucesso automático é gastando um ponto de Força de Vontade. Você não vai querer fazer isso com frequência, mas pode ser bem vantajoso quando se tenta certos feitos heróicos. É claro que o gasto de Força de Vontade apenas conta como um sucesso se múltiplos sucessos forem necessários. Além disso, mesmo a Força de Vontade não será suficiente para que um personagem seja bem sucedido em um feito que o Narrador determinou como sendo impossível.

Quando jogamos, usualmente fazemos uma combinação de rolamentos e sucessos automáticos. Durante a maioria das cenas — especialmente quando estamos profundamente envolvidos na história — nós nem mesmo rolamos dados, preferindo interpretar sem interrupção. Porém, quando estamos no clima de *jogar-um-jogo* ao invés de *contar-uma-história*, fazemos muitos rolamentos de dados e adicionamos muitas complicações às regras.

A regra dos sucessos automáticos funciona bem para as habilidades, mas não para o combate. Para o combate, recomendamos que você use as regras de combate ao invés da regra de sucessos automáticos. Para mais informações sobre o Combate, leia o Capítulo 7.

### **Complicações**

Você já pode ter percebido que é bem fácil obter um sucesso, mesmo quando você rola apenas um ou dois dados. Você tem perto de 75% de chance de obter um sucesso marginal quando rola dois dados para uma dificuldade de 6.

Pode soar fácil demais, mas existem várias maneiras de complicar as coisas. Para grupos de jogadores que gostam mais de interpretação, rolamentos simples e sucessos automáticos são o bastante. Geralmente, os complicadores são usados se os jogadores ou você quiserem uma folga da interpretação, se quiserem um resultado realista, ou se quiserem transformar a cena em questão em um jogo. Os complicadores adicionam mais drama à história e criam uma profundidade de paixão e de foco.

### **Ações Prolongadas**

Para ser bem sucedido, algumas vezes você precisa de mais de um sucesso — você precisará acumular três, ou sete, ou até

mesmo 20 sucessos (em raras ocasiões). Uma ação que requer apenas um sucesso é chamada de ação simples. Uma ação que exige mais de um sucesso é chamada de ação prolongada. Ações prolongadas não são incomuns, mas ações simples são mais frequentes.

Uma ação prolongada permite que você faça rolamento em cima de rolamento em turnos subsequentes, tentando obter sucessos o bastante para realizar a ação. Por exemplo: seu personagem está subindo em uma árvore e o Narrador anuncia que um total de sete sucessos é necessário para que ele alcance o topo. Ele chegará lá eventualmente, mas é claro que quanto mais vezes o seu personagem rolar, maiores são as chances de que tenha uma falha crítica e se machuque. Se ele estiver tentando descer da árvore porque esta está pegando fogo, o tempo que ele levará para conseguir se torna extremamente importante.

Durante uma ação prolongada, você pode continuar tentando obter sucessos pelo tempo que quiser, ou até que não consiga obter pelo menos um sucesso. Se tiver uma falha catastrófica, seu personagem pode ter que recomeçar tudo do zero, sem nenhum sucesso acumulado. Depois de uma falha crítica, o Narrador pode decidir não deixar que o jogador tente novamente.

Este tipo de ação é mais complicada do que uma ação simples e não deve ser usada no meio de uma interpretação intensa. O Narrador deve decidir que tipo de ação deve ser usada.

### **Ações Resistidas**

Algumas vezes você vai atuar em oposição a outro personagem. Vocês dois farão rolamentos, normalmente com dificuldade 6. Aquele que obtiver maior número de sucessos será o vencedor. Apenas são considerados os sucessos que excederem os do seu oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, da mesma forma que os "1". Portanto, é bem difícil e raro alcançar um sucesso fenomenal em uma ação resistida. Mesmo que seu oponente não possa derrotar você, ele pode diminuir o efeito de seus esforços.

Algumas ações são tanto prolongadas quanto resistidas, exigindo que um oponente obtenha um certo número de sucessos para ser totalmente bem sucedido. Cada sucesso acima do número total de sucessos do

oponente em um único turno é adicionado ao sucesso total. O primeiro oponente que coletar o número designado de sucessos vence a disputa.

Por exemplo, Ken e Ryu decidem brincar de cabo-de-guerra. O Narrador decide que a dificuldade é 6 e declara que cinco sucessos são necessários para a vitória. Ken e Ryu rolam um número de dados equivalentes a seus respectivos valores de Força. Ken obtém quatro sucessos e Ryu, três. O Narrador subtrai os sucessos de Ryu dos de Ken, deixando Ken com um dos cinco sucessos necessários. Os personagens continuam rolando a cada turno, até que um deles acumule um total de cinco sucessos.

### Trabalho em Equipe

Algumas vezes os personagens podem trabalhar juntos para conseguir sucessos, principalmente durante uma ação prolongada. A critério do Narrador, dois ou mais personagens podem fazer rolamentos separadamente e combinar seus sucessos. Porém, eles nunca poderão combinar suas Características para um único rolamento. Trabalho em equipe é eficiente em algumas circunstâncias, tais como em combate, seguindo inimigos, coletando informação e reparando equipamentos. Outras vezes, gente demais pode atrapalhar — como, por exemplo, em ações sociais (onde ele pode confundir o alvo).

### Tentando Novamente

Falhar é normalmente frustrante. Se você está tendo problemas com seu computador e não consegue descobrir a origem da falha de sistema, provavelmente ficará bem irritado. Esta frustração é refletida em **Street Fighter** aumentando a dificuldade de qualquer ação que for tentada novamente após uma tentativa mal sucedida.

Sempre que um personagem tenta uma ação que ele previamente não conseguiu realizar, o Narrador tem a opção de aumentar a dificuldade da ação em um. Considere um personagem que tenta intimidar alguém. Se a primeira tentativa falhou, será mais difícil na segunda vez.

Então, a dificuldade será maior em um. Se ele tentar uma terceira vez, a dificuldade será maior em dois. Em casos assim, porém, o Narrador pode simplesmente decidir que o personagem não pode fazer outra tentativa — como você intimida alguém que já desafiou o seu blefe?

Outros exemplos de quando usar a regra são arrombar uma fechadura (Manha), escalar uma parede (Esportes) e interrogar um agente da Shadaloo (Interrogação). Algumas vezes, o Narrador não deve invocar esta regra. Um bom exemplo é uma perseguição de carro. Falhar em um teste de direção não quer necessariamente dizer que o motorista está frustrado e tem uma chance maior de falhar em testes futuros. Mas, após falhar algumas vezes, o motorista pode perder de vista o carro que está seguindo.

Outros exemplos de quando não usar esta regra são: ver alguma coisa no perímetro da sua visão (Prontidão) e lutar no escuro (Luta às Cegas).

### A Regra de Ouro

Lembre-se de que existe apenas uma única regra absoluta em **Street Fighter**: não há regras. Você deve jogar este jogo como achar melhor — se as regras atrapalharem você, então ignore-as ou mude-as. No fundo, a verdadeira complexidade e atração do mundo de **Street Fighter** não podem ser capturadas por regras; histórias e imaginação é que são necessárias para isso. De fato, essas regras são mais aconselhamentos do que regras, e você está livre para usar, abusar, ignorar ou mudar tudo conforme o desejar.

### Experimente

Bem, é isso aí. Estas são as regras. Este sistema de dados é tudo o que você realmente precisa saber para jogar este RPG. Todas as outras regras são esclarecimentos e exceções. Desde que você entenda o que foi apresentado aqui, não terá qualquer dificuldade em entender o resto. Se acha que não pegou tudo, apenas leia este capítulo novamente. Você verá que fará mais sentido da segunda vez.

# Capítulo 3: Criação de Personagens

Antes de começar a jogar **Street Fighter**, você deve criar um personagem. Você pode, se desejar e se o Narrador permitir, jogar com um dos já estabelecidos Guerreiros Mundiais. Contudo, é mais gratificante criar seu próprio Street Fighter. Inventar um personagem do nada é metade da diversão do jogo. Criar um personagem atraente, porém honesto, é um desafio criativo até para os mais experientes entre nós.

Este capítulo descreve como criar um personagem único, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito para números utilizáveis no jogo. Este processo é muito simples; os jogadores podem facilmente compreendê-lo por si mesmos. Porém, o Narrador deve ter um bom domínio do processo para responder às perguntas dos jogadores rápida e corretamente.

Os números na ficha de personagem podem não parecer particularmente significativos. É difícil imaginar um escritor descrevendo um personagem assim: "Ela tem um Carisma 4". Contudo, estes níveis tornam mais simples descrever as forças e fraquezas do personagem. Mais importante ainda, permitem que o fator aleatório criado pelos dados seja empregado em relação às Características ao personagem. Um personagem forte tem uma chance melhor de derrubar uma porta que um personagem fraco.

A criação de personagem normalmente segue um padrão, do geral para o específico. Primeiro, você desenvolve um conceito geral sobre quem é o seu personagem — ele é mais mentalmente ou socialmente desenvolvido? — e depois se torna mais específico, selecionando os níveis das Características — quão efetivos são o seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo para criar o "melhor" personagem possível. Isso vai contra o objetivo de inventar um indivíduo realmente interessante. Estes números pretendem

realçar a interpretação, não abrir uma avenida para um hall da Fama de personagens míticos.

Criar personagens é muito parecido com cozinhar: você pega os ingredientes, bate tudo junto e então deixa a mistura assar por algumas horas. Você começa decidindo que tipo de personagem quer. Vai ser um tipo durão das ruas ou uma patricinha rica e um tanto metida? Você completou o seu treinamento em um dojô caríssimo ou em uma caverna, em algum lugar dos Montes Apalaches? Os antecedentes e personalidade do seu personagem são ingredientes essenciais da personalidade dele. A partir dos conceitos básicos, você começa a trabalhar nos detalhes, como os Atributos e as Habilidades.

## Conceitos

Você precisa estar ciente de cinco conceitos antes de começar a criar seu personagem:

- ❖ Você pode criar um personagem com praticamente qualquer idade, de qualquer cultura ou nação. Contudo, você começa o jogo como um Street Fighter inexperiente e desconhecido que apenas recentemente se graduou na sua academia ou com seu Sensei. Seu personagem provavelmente sabe pouco sobre a sociedade Street Fighter, a menos que ele seja instruído por um Empresário ou Sensei.

- ❖ Este processo de criação foi projetado para ajudar você a desenvolver um personagem excitante e provê-lo dos meios para interagir com as regras. O processo de criação ajuda você a manter em foco o conceito do seu personagem. Lembre-se de que um personagem não é somente um punhado de números, mas parte de uma história.

- ❖ Este sistema de criação de personagem é um sistema de compra, sem envolver qualquer rolamento de dados. Escolhendo as Características de uma variedade de listas, você decide as capacidades do seu

personagem. Você irá receber pontos extras chamados de "bônus" ao fim do processo, que pode então usar para adicionar pontos a qualquer Característica. Portanto, não se desespere ao fazer suas escolhas. De qualquer forma, mesmo com os pontos de bônus, você provavelmente não conseguirá comprar tudo o que deseja.

❖ Uma Característica 1 é fraca e uma Característica 5 é excelente. Então, se você tem apenas 1 ponto em uma Característica, ou você não é muito bom ou é apenas um iniciante. Características são baseadas nos limites do humano médio. Street Fighters diferem dos humanos "normais" devido às habilidades extras e poderes que possuem.

❖ É sua responsabilidade criar um personagem que se encaixe no grupo. Se você falhar em cooperar com os outros e por causa disso atrapalhar a história, terá que criar um novo personagem. A vida como Street Fighter é dura demais para que ódio e raiva existam dentro do time. Algumas vezes a própria sobrevivência depende da capacidade dos membros do time de trabalharem juntos.

### **Papel do Narrador**

Como Narrador, você deve guiar os jogadores através do processo de geração de personagens. Quando seus jogadores chegarem para a primeira sessão, você deve apresentar a premissa básica do jogo e descrever o sistema de regras. Seu principal objetivo deve ser tornar as coisas fáceis para eles. Se eles são iniciantes, mantenha as coisas tão simples quanto puder. Deixe que descubram os detalhes do sistema por conta própria.

Comece distribuindo as fichas de personagem e dê aos jogadores um minuto para examiná-las e fazer perguntas sobre elas. Então passe, passo a passo, pelo processo de criação de personagem, dando todos os detalhes das Características dos personagens.

É aconselhável gastar toda uma sessão de jogo criando os personagens. Isto assegura que os jogadores não se sintam apressados e que levem o tempo necessário para criar personagens completos de carne e osso, e não bonecos de papel.

Uma vez terminado com os detalhes práticos da criação de personagens, você pode gastar o resto da sessão de jogo conduzindo prelúdios para cada um dos

personagens. Um prelúdio é uma forma abreviada de narração, na qual você conta a história da vida do personagem até o presente. Prelúdios são introduções dos jogadores na crônica e aos próprios personagens. Portanto, faça prelúdios memoráveis.

## **Processo de Criação de Personagem**

### **• Primeiro Passo: Conceito do Personagem**

Escolha um conceito e estilo

### **• Segundo Passo: Selecione Atributos**

Priorize as três categorias: Físico, Mental e Social (7/5/3)

Escolha as Características Físicas: Força, Vigor e Destreza

Escolha as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência

Escolha as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio

### **• Terceiro Passo: Selecione Habilidades**

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos

Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (9/7/4)

### **• Quarto Passo: Selecione Vantagens**

Escolha Antecedentes (5), Técnicas (8), Manobras Especiais (7)

### **• Quinto Passo: Toques Finais**

Registre Renome (Glória e Honra), Chi e Força de Vontade, preencha as Cartas de Combate Gaste os "Pontos de Bônus" (15)

## **Tabela de Pontos de Bônus**

<b>Característica</b>	<b>Custo</b>
Atributos	5 por ponto
Habilidades	2 por ponto
Antecedentes	1 por ponto
Técnicas	5 por ponto
Poderes	4 por ponto
Renome Temporário	1 por ponto
Chi	1 por ponto
Força de Vontade	1 por ponto
Saúde	3 por ponto

## Conceitos

- ❖ **Dileitante:** Artista, escritor, intelectual, jogador, estudante.
- ❖ **Errante:** Vagabundo, vaqueiro, eremita, peregrino.
- ❖ **Artista:** Cômico, músico, ator, estrela de cinema.
- ❖ **Criminoso:** Presidiário, mafioso, gatuno, traficante, bandido.
- ❖ **Investigador:** Detetive, policial, agente do governo.
- ❖ **Adolescente:** Criança, fugitivo, nerd, membro de gangue, menino de rua.
- ❖ **Estrangeiro:** Aborígene, cidadão do Terceiro Mundo, monge tibetano.
- ❖ **Punk:** Rato de clube, anarquista, skinhead, punk clássico estilo anos 70.
- ❖ **Soldado:** Guarda-costas, mercenário, boina-verde.
- ❖ **Trabalhador:** Caminhoneiro, fazendeiro, assalariado (com salário de fome), serviçal

### Primeiro Passo: Conceito

Antes que escreva qualquer coisa, você deve desenvolver um conceito para o seu personagem. Esse conceito é apenas uma idéia geral de como é o seu personagem, algo único e interessante que será divertido de jogar por um longo tempo. Durante o processo de criação, você pode mudar e ajustar esse conceito, mas pelo menos ele lhe dará um ponto de partida. Por exemplo, o seu conceito pode ser: "Sou um empobrecido ex-mercenário com uma rixa com M. Bison. Não vou parar de treinar e lutar até pegar o cara." Este conceito precisa ser único e completo, e deve ser aprovado pelo Narrador.

A primeira coisa que você deve fazer quando determinar o conceito geral é se perguntar: quem o seu personagem era antes de se tornar um Street Fighter? Mesmo que ele sempre tenha desejado ser um Street Fighter, ele não nasceu um faixa-preta. A Tabela de Criação de Personagem lista algumas carreiras e estilos de vida típicos que as pessoas costumam ter antes de se tornarem Street Fighters.

Você pode, é claro, desenvolver um personagem de um conceito que não está na tabela. Você também pode combinar conceitos. Por exemplo, pode decidir que a sua personagem era uma patricinha que se sentiu sufocada pela sua vida em sua mansão em Bel Air. Queria experimentar a excitação que só poderia ser encontrada nas

arenas do submundo. Ela vasculhou o mundo inteiro tentando encontrar o treinamento de que precisava para permanecer viva nessas arenas. Nas profundezas do Himalaia tibetano, ela finalmente encontrou o conhecimento que buscava.

O próximo passo, e possivelmente o elemento mais importante da criação, é escolher o estilo de artes marciais do seu personagem. Os 11 estilos descritos no Capítulo 5 representam a maioria das artes de luta disponíveis para os Street Fighters. Outros estilos serão apresentados nos próximos suplementos, mas por agora recomendamos que você escolha um dos 10 estilos do Capítulo 5.

### Segundo Passo: Atributos

Agora você pode começar a designar números. O primeiro passo neste processo é determinar os Atributos básicos do seu personagem. Atributos são o que um personagem é naturalmente. Quão forte ele é? Quão rápidos são os reflexos dele? Quão persuasivo ele pode ser? Questões como essas são respondidas pelos Atributos do personagem.

Primeiro, você deve priorizar as três diferentes categorias dos Atributos do seu personagem — Físicos, Mentais e Sociais. Deve decidir em qual categoria seu personagem é melhor (primária), em qual ele é médio (secundária), e em qual ele é fraco (terciária). Seu personagem é mais fisicamente do que socialmente orientado — ele é mais forte do que é bonito?

❖ Atributos Físicos incorporam tudo ligado com esforço físico. Eles descrevem o quão forte, ágil e durão é o seu personagem, e são os atributos primários de um personagem voltado para a ação — os Atributos Físicos se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo. Seu personagem é musculoso, esguio ou durão?

❖ Atributos Sociais descrevem a habilidade do seu personagem em se relacionar com (e algumas vezes usar) os outros. Atributos Sociais são vitais na determinação das primeiras impressões, na habilidade do personagem de inspirar e motivar pessoas, e na natureza das suas interações com os outros. Seu personagem é charmoso, fala bem e é bonito?

❖ Atributos Mentais representam a capacidade mental do seu personagem,



incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar. Seu personagem é perceptivo, astuto e esperto? O conceito do seu personagem pode sugerir para você quais deveriam ser as suas prioridades, mas sinta-se livre para pegar qualquer combinação que quiser. Até agora, seu conceito deve ser bem geral — é necessário pintar um contorno amplo antes de preencher os detalhes.

Todos os personagens começam com um "ponto" em cada Atributo. Sua seleção de prioridades determina quantos pontos você recebe para gastar em cada categoria. Você pode dividir sete pontos entre os Atributos primários do seu personagem, cinco pontos entre os Atributos secundários, e três pontos entre os Atributos terciários. Portanto, você pode escolher adicionar sete pontos para os Atributos Físicos do seu personagem, 5 para os Atributos Mentais, e apenas 3 para os Atributos Sociais. Os pontos podem ser divididos entre os Atributos de uma categoria conforme você desejar — você poderia alocar todos os 3 pontos dos seus Atributos Sociais para o Carisma, um ponto em cada um dos três Atributos Sociais, ou dois pontos para um e um ponto para outro.

Mais tarde, neste processo de criação de personagem, é possível aumentar estes níveis. Portanto, não se preocupe demais. Deixe que sua intuição o guie.

Personagens iniciantes não podem ter Atributos acima de 5. Os jogadores podem, contudo, através do trabalho duro de seus personagens, gastar experiência para comprar mais do que cinco pontos mais adiante na carreira de seus personagens. Muitos dos Guerreiros Mundiais têm mais do que cinco pontos em alguns Atributos. Veja *Experiência*, no Capítulo 4.

### **Terceiro Passo: Habilidades**

As Habilidades delimitam o que o seu personagem sabe ao invés do que ele é. Descrevem as coisas que ele aprendeu ao invés das coisas que pode naturalmente fazer. Todos os Talentos, Perícias e Conhecimentos são Habilidades.

Cada Habilidade que seu personagem possui tem um nível representando sua aptidão naquela área em particular. Este número é usado para determinar quantos dados você rola quando o seu personagem tenta usar uma Habilidade. Esta seção das regras auxilia você a decidir quais

Habilidades escolher e em que nível elas devem ficar.

Habilidades são divididas em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo de Habilidade tem características diferentes.

❖ Talentos descrevem todas as Habilidades intuitivas. Não precisam ser praticados *per se* e não podem ser estudados ou aprendidos em livros. Costumam ser adquiridos através da experiência direta. Seu personagem tem bom senso?

❖ Perícias são Habilidades adquiridas através de rigoroso treinamento. Esta categoria inclui qualquer Habilidade que deve ser aprendida passo-a-passo através da prática, mas que pode ser ensinada e aprendida (diferente dos Talentos). Seu personagem tem facilidade em aprender coisas na prática?

❖ Conhecimentos incluem todas as Habilidades que requerem a aplicação rigorosa da mente. Estas Habilidades são geralmente aprendidas através da escola, aulas, livros e professores, mas podem ser adquiridas através da experiência. Seu personagem é educado? Tem uma boa memória?

Você deve priorizar estas Habilidades da mesma forma que priorizou os Atributos. Deve decidir em qual ordem hierarquizar seus Talentos, Perícias e Conhecimentos, escolhendo em qual categoria seu personagem será acima da média (primária), em qual ele será mediano (secundária), e em qual ele será abaixo da média (terciária). Você recebe 9 pontos para gastar na categoria primária do seu personagem, 7 para a categoria secundária, e apenas 4 pontos para a categoria terciária.

Há mais uma restrição adicional: *você não pode dar ao seu personagem mais do que três pontos em qualquer Habilidade.* (Mais tarde, contudo, você pode usar os seus "pontos de bônus" para ganhar 4 ou até mesmo 5 pontos em uma única Habilidade.)

### **Quarto Passo: Vantagens**

Você não prioriza as diferentes categorias de Vantagens. Ao invés disso, você tem certo número de pontos para gastar em cada uma delas. Este número é fixo, mas você pode comprar pontos adicionais depois, com seus "pontos de bônus".

### **Antecedentes**

Você recebe cinco pontos para dividir entre as 10 Características de Antecedentes. Você tem apenas cinco pontos para alocar, e alguns Narradores podem restringir o acesso a certos Antecedentes. Suas Características de Antecedentes devem se encaixar no conceito originalmente escolhido.

### **Técnicas**

Você começa com 8 pontos para dividir entre as diferentes Técnicas de artes marciais. Estas Técnicas são similares às manobras comuns no videogame **Street Fighter**. Você não pode começar com mais de 3 pontos em uma Técnica, mas depois pode ir além dos três pontos gastando "pontos de bônus".

### **Manobras Especiais**

Cada personagem começa com 7 Pontos de Poder para gastar em Manobras Especiais. Cada estilo cobra custos menores para Manobras Especiais normalmente usadas por aquele Estilo. Manobras Especiais começam fracas nos níveis mais baixos, mas se tornam muito potentes nos níveis mais altos. Os jogadores são encorajados a escolher com sabedoria quando pegam suas Manobras Especiais. As Manobras Especiais de custo baixo podem não parecer tão fortes no princípio — mas lembre-se, Ryu treinou durante anos até dominar o Dragon Punch. Mais Pontos de Poder podem ser adicionados com "pontos de bônus" ou comprados mais tarde com pontos de experiência.

### **Quinto Passo: Toques Finais**

Geralmente, o estágio mais importante na criação é aplicar os toques finais — os pequenos detalhes e floreios que completam o personagem. Neste passo você ganha os seus 15 "pontos de bônus", que permitem adicionar pontos a qualquer das Características na ficha de personagem. Antes de gastar esses pontos, contudo, você deve registrar os valores básicos para o Renome (Glória e Honra), Chi, Força de Vontade e Saúde do personagem.

### **Renome**

Renome vem de duas formas diferentes: Honra, o código pessoal de um Street Fighter; e Glória, quão reverenciado o lutador é pelos outros Street Fighters. Honra

e Glória têm, cada um, níveis permanentes (os pontos na ficha de personagem) e pontos temporários (os quadrados).

Renome é concedido pela interpretação das ações dos personagens. Sempre que um Street Fighter faz alguma coisa honrada, como manter sua palavra mesmo que isso o ponha em perigo, ele ganha pontos temporários de Honra. Porém, se cometer um ato desonrado, ele pode perder alguns pontos. A Glória funciona da mesma forma: derrotar um oponente dá ao vencedor pontos temporários de Glória, enquanto perder uma luta pode fazer com que ele perca pontos de Glória.

Para ganhar um ponto permanente em um Renome (seja ele Honra ou Glória), um personagem precisa coletar 10 pontos temporários durante o curso de uma crônica. Uma vez que os 10 pontos tenham sido ganhos (e certos outros requerimentos preenchidos), o personagem pode preencher outro ponto. Ele então apaga todos os seus pontos temporários e começa de novo.

Personagens iniciantes de **Street Fighter** têm 3 pontos para serem distribuídos entre Honra e Glória permanentes, da forma que os jogadores acharem melhor. Um personagem pode dar dois pontos para Honra e um para Glória, enquanto outro pode dar os três pontos para Glória e nenhum para Honra. A escolha é do jogador. Pontos temporários também podem ser comprados durante a criação do personagem usando os "pontos de bônus", dando ao personagem uma dianteira para conseguir aquele próximo ponto permanente.

Uma vez que o jogo começa, o personagem só ganha Renome através de suas ações. Ele não pode comprá-lo com pontos de experiência. Para mais detalhes sobre o processo de ganhar e perder Renome, veja o Capítulo 4.

### **Chi**

Chi é a força interior que os artistas marciais usam para energizar seus poderes especiais, tais como o Chi Blast de Ken ou o Yoga Fire de Dhalsim. O estilo do seu personagem determina seu Chi básico. Ele vai crescer e diminuir durante o curso da história, conforme o personagem gasta Chi para ativar suas Manobras Especiais.

### **Força de Vontade**

A Característica Força de Vontade determina quanto autocontrole um Street Fighter possui. Se ele pode se controlar, então pode exercer sua vontade sobre o mundo à sua volta para fazer com que as coisas aconteçam. A Força de Vontade inicial de um personagem é determinada pelo seu estilo.

### **Saúde**

A Saúde determina o quão ferido está um personagem. Conforme ele recebe dano, sua Saúde vai caindo. Quando um personagem está com Saúde zero, ele fica inconsciente. Todos os personagens começam com 10 Níveis de Saúde e podem comprar mais com

"pontos de bônus".

### **Pontos de Bônus**

Você agora recebe 15 pontos, para gastar em qualquer Característica que desejar. Contudo, este gasto não é tão direto quanto pode parecer. Cada ponto adicionado a um Atributo custa 5 pontos de bônus, enquanto um ponto de Antecedente custa apenas um ponto. Os custos para cada Característica estão listados na Tabela de Criação de Personagem.

### **Preenchendo as Cartas de Combate**

O último passo na criação do personagem é preencher as Cartas de Combate. Estas cartas são projetadas para acelerar o combate e aumentar a diversão do jogo. Os pontos básicos para cada Manobra já estão em cada carta; você meramente adiciona seus níveis apropriados de Atributo e Técnica para a carta. Um exemplo desse processo é descrito mais adiante.

### **Chama da Vida**

Além destes, outros aspectos de um personagem podem ser detalhados. Você não precisa necessariamente registrar estas coisas, mas certamente deveria pensar sobre elas — não apenas agora, mas por toda a carreira do personagem.

### **Aparência**

A aparência do personagem torna as Características dele visíveis para os outros. Você deve transformar o conceito e as principais Características do personagem em aspectos da aparência dele. Uma alta Inteligência pode se transformar em um olhar

claro e penetrante. Um conceito de explorador pode significar que usa roupas caqui e tem aparência rústica. É muito mais significativo dizer: "Meus olhos estão sempre fora de foco, eu sempre pareço estar olhando para o espaço", do que dizer, "Eu pareço um cara distraído".

### **Equipamentos**

Se existem quaisquer equipamentos ou objetos que você quer que o personagem tenha, você precisa detalhar isso agora. Do contrário, terá que adquirir o equipamento durante o jogo. Isso pode levar tempo e não será automaticamente concedido. Praticamente, qualquer tipo de equipamento cotidiano que se encaixe no conceito do personagem pode ser obtido, desde que ele tenha pontos suficientes no Antecedente Recursos.

### **Peculiaridades**

Criando as peculiaridades do seu personagem (interessantes detalhes pessoais ou anedotas), você pode dar a ele grande profundidade e torná-lo mais interessante. Escreva algumas frases nas costas da sua ficha de personagem, descrevendo coisas estranhas e possivelmente interessantes que definem o seu personagem. Uma peculiaridade pode ser um senso de humor distorcido, uma gentileza para com animais, ou o hábito de grunhir quando responde sim a uma pergunta.

### **Motivações**

Muitos Street Fighters são primariamente motivados pela fama e dinheiro, mas até mesmo eles têm outros fatores motivacionais. Você deve decidir o que motiva seu personagem a entrar na arena e arriscar-se a ser ferido divertindo as hordas de espectadores. Quanto mais significativa a motivação, mais ela irá definir o personagem.

### **Identidade Normal**

Uma última coisa importante a considerar sobre o personagem é sua identidade na sociedade normal, se é que ele tem uma. Você não pode lutar sete dias por semana — então, o que acontece entre as lutas? Você trabalha como leão-de-chácara em um bar ou tem aulas em alguma

faculdade local? Como você consegue manter sua vida dupla?

***Assinatura***

O que diferencia você no ringue? O que faz as pessoas lembrarem de você? Vitória é certamente uma grande parte, mas como você lida com a vitória também é lembrado. Você levanta as suas mãos e comemora ou quietamente dá as costas para o oponente? Você urra com a vitória ou dá um beijão em sua oponente inconsciente?

# Capítulo 4: Características e Sistemas

Há muitas coisas que descrevem um personagem heróico como um Street Fighter. Cada herói tem características sobre-humanas que o distinguem das pessoas normais, e cada herói tem um lado fraco e bem humano em seu caráter. Tanto o forte como o fraco, os lados heróico e trágico de um personagem são importantes.

Este capítulo descreve estes elementos, que são essenciais para a definição e expansão do personagem. Qualquer personagem iniciante irá, inevitavelmente, se destacar em algumas dessas Características, mas será fraco em outras. Até mesmo os Guerreiros Mundiais não são perfeitos — ainda.

## Atributos

### Físicos

Estas Características descrevem quão forte, destro e resistente um personagem é. São as Características primárias de um personagem de ação. Características Físicas se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo.

#### Força

Esta é a medida da sua força física — sua capacidade de erguer e carregar peso, e causar dano físico. Uma pessoa com nível alto de Força costuma ser maior que alguém com um nível menor. É claro, sempre existem exceções. Força é usada quando você tenta levantar, carregar, empurrar, arremessar, ou quebrar algo. Em combate corporal, seu Atributo Força é adicionado à sua Parada de Dados de dano.

- Fraco: Você pode erguer 20 quilos.
- Médio: Você pode erguer 50 quilos.
- Bom: Você pode erguer 125 quilos.
- Excepcional: Você pode erguer 200 quilos.
- Extraordinário: Você pode erguer 325 quilos.

#### Destreza

Esta Característica mede sua capacidade física geral — velocidade, reflexos, agilidade. Ela indica sua capacidade em se mover com agilidade e manipular objetos com precisão e graça. Destreza inclui coordenação entre visão e as mãos, boa coordenação motora, velocidade de reação, reflexos e graça corporal.

- Fraco: Você é bem estabulado, então não use uma moto-serra.
- Médio: Você consegue mascar chiclete e caminhar ao mesmo tempo.
- Bom: Você tem um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- Excepcional: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas.
- Extraordinário: Você consegue fazer malabarismo com cinco facas e de olhos vendados.

#### Vigor

Vigor mede a sua saúde e resistência à dor; indica por quanto tempo você pode manter um esforço e quanto dano físico você consegue suportar. Vigor é a sua energia de reserva, tanto física quanto mental, e um dos elementos mais importantes é a vontade de viver.

- Fraco: Você tem constituição frágil, beirando o doentio.
- Médio: Você tem uma saúde razoável.
- Bom: Você está em boa forma, o resultado de exercícios regulares.
- Excepcional: Você poderia correr uma maratona.
- Extraordinário: Você é suficientemente vigoroso para sobreviver a quase tudo.

### Sociais

Suas Características Sociais descrevem a sua aparência, charme e

familiaridade com a mente humana. São vitais para determinar a primeira impressão que você causa nas pessoas, sua habilidade de liderança e a natureza da sua interação com os outros.

### Carisma

Carisma mede sua aptidão para envolver e fascinar os outros. Você usa Carisma para criar um elo emocional com as pessoas e levá-las a confiar em você. Esta Característica reflete mais uma personalidade carismática do que manipuladora. É uma combinação de sua postura, charme e poder de influência. Carisma reflete seu poder de convencer os outros a terem fé em você.

- Fraco: Outros evitam estar a sua volta.
- Médio: Você pode ser uma companhia agradável.
- Bom: As pessoas confiam em você e lhe fazem confidências.
- Excepcional: Alguma coisa em você atrai as pessoas.
- Extraordinário: Você poderia liderar uma nação.

### Manipulação

Esta Característica mede sua aptidão para ativamente se expressar, como quando você quer que alguém faça alguma coisa. É importante quando você tenta influenciar ou manipular outra pessoa diretamente.

Você usa Manipulação para enganar, tapear, blefar, enganar e convencer os outros. Embora você seja eficiente ao manipular as pessoas que acabou de conhecer, aquelas que já o conhecem não se deixam enganar facilmente. Manipulação é usada em todos os testes quando você tenta influenciar ou convencer outra pessoa abertamente. Se eles gostam de você ou não é irrelevante (contudo, pode afetar a dificuldade do que você tenta fazer).

Se você falhar em uma ação de Manipulação, e se o alvo perceber o que você estava querendo fazer (você teve uma falha crítica, por exemplo), ele pode muito bem ficar furioso. As pessoas são manipuladas o tempo todo e normalmente o ignoram. Contudo, se percebem isso, podem ficar perturbadas. Manipulação pode trazer grandes resultados, mas é arriscado fazê-lo abertamente. Personagens com alto nível de

Manipulação não recebem a confiança de quem os conhece bem.

- Fraco: Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- Médio: Outros podem acreditar em você.
- Bom: Você seria um bom advogado.
- Excepcional: Você deveria concorrer a um cargo eletivo.
- Extraordinário: Você poderia vender gelo a um esquimó.

### Aparência

Esta Característica descreve sua atratividade e a força da sua presença. Você não precisa necessariamente de beleza para ter uma Aparência alta, mas precisa ter algo que atraia as pessoas. Aparência não é somente a sua aparência física; é o apelo da maneira como você anda e fala, sua animação e expressividade. É uma medida de quão interessante e atraente você parece ser para os outros.

Aparência é vital em qualquer situação social onde palavras não são trocadas. É mais importante do que você pode, a princípio, imaginar. Suas impressões sobre outra pessoa são fortemente afetadas pela aparência dela, não importa o quão mente aberta você seja. Você pode não gostar de admitir isso, mas é verdade.

Aparência é freqüentemente usada pelo Narrador para julgar rapidamente como os outros reagirão a você em um primeiro encontro. Portanto, ela poderá afetar todos os outros rolamentos sociais que você fizer envolvendo aquela pessoa (em alguns casos, seu nível determina o número máximo de sucessos de uma ação social que podem ser aplicados, fazendo com que seja impossível para uma pessoa feia conseguir algo além de um resultado marginal).

- Fraco: Você tende a atrair a hostilidade dos outros.
- Médio: Você é facilmente ignorado, pois se confunde com a multidão.
- Bom: Você tem uma aparência agradável, e as pessoas tratam você bem.
- Excepcional: Você tem beleza o bastante para ser modelo e recebe atenção e respeito por causa disso.
- Extraordinário: A primeira reação dos outros a você é de deslumbramento, intensa inveja ou completa solicitude.

## Mentais

As Características Mentais representam a capacidade mental total do personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar.

### Percepção

Esta Característica indica sua consciência do ambiente à sua volta. Embora isso seja muitas vezes uma ação consciente, como quando você procura por alguma coisa, ela funciona mais intuitivamente — você simplesmente nota algo.

Em termos simples, Percepção é uma sensibilidade ao mundo, um hábito de manter os olhos e ouvidos abertos, bastante comum entre crianças (para quem o mundo é um lugar vasto e misterioso) e que raramente ocorre entre os indivíduos mais maduros.

Percepção é usada para ver se você consegue compreender ou estar atento a um determinado fato ou conceito. Ela pode ajudar a indicar quão alerta você está em relação a emboscadas, as entrelinhas de um discurso político, ou as sutilezas da cor em uma pintura.

- Fraco: Você está cego para tudo menos o óbvio.
- Médio: Você não está ciente das sutis interações que ocorrem a sua volta.
- Bom: Você está ciente dos temperamentos e texturas.
- Excepcional: Você está constantemente atento às nuances da vida.
- Extraordinário: Você pode ver uma agulha em um palheiro.

### Inteligência

Inteligência representa tanto sua memória quanto a capacidade de aprender e pensar. É importante quando se usa Habilidades que requerem complexos processos mentais. Alguns descrevem a Inteligência como sendo a rapidez de raciocínio e julgamento, mas é mais do que isso — é a facilidade de entender e capacidade de racionalizar e avaliar.

Inteligência é o nível da profundidade e flexibilidade de pensamento. Baixa Inteligência pode indicar que um personagem não consegue entender pensamentos complicados, e aprende muito lentamente — ele pode simplesmente ver as coisas em termos de preto e branco, e não consegue entender tons de cinza.

Personagens com alta Inteligência, por outro lado, são pensadores sofisticados, capazes de isolar os vários níveis de uma discussão ou problema. Eles são dotados de uma alta capacidade de discernimento e são capazes de separar a verdade da mentira, pelo menos quando têm tempo para pensar. Inteligência se vale de julgamentos cuidadosamente pensados ao invés de decisões rápidas (que empregam o Atributo Raciocínio).

- Fraco: QI 80
- Médio: QI 100
- Bom: QI 120
- Excepcional: QI 140
- Extraordinário: QI 160+

### Raciocínio

O Atributo Raciocínio descreve sua capacidade de reagir rápida e corretamente às novas situações, assim como sua agilidade mental e esperteza. Em termos simples, mede o quão rapidamente você pensa. Uma visão mais complexa entende Raciocínio como astúcia, sagacidade e capacidade para entender os problemas em seus termos mais básicos.

Aqueles que têm baixo Raciocínio ocasionalmente são incapazes de tomar a ação apropriada diante de uma surpresa (como um gamo que fica paralisado diante dos faróis de um carro). Raciocínio baixo pode indicar que você é mais facilmente enganado e tapeado do que a maioria das pessoas, pois é um ingênuo e insofisticado estudante da natureza humana. Se você tem Raciocínio alto, é capaz de reagir rapidamente a novas situações e é raramente apanhado desprevenido por mudanças súbitas nos eventos. O que quer que aconteça, você é capaz de raciocinar e achar uma saída.

- Fraco: Você manda dinheiro para pastores televisivos.
- Médio: Você sabe quando apostar ou passar no pôquer.
- Bom: Você consegue lidar com o trânsito de Los Angeles durante a hora do rush (sem atirar em ninguém).
- Excepcional: Você poderia ser um humorista de primeira classe.
- Extraordinário: Você tem um supercomputador no cérebro — e ele é rápido.

## Habilidades

### Talentos

Talentos descrevem suas Habilidades não treinadas e intuitivas. Talentos não podem ser treinados ou estudados, mas podem ser aprendidos por experiência direta — geralmente durante uma história. Se o personagem agir usando um Talento que ele não possui, não há nenhum efeito no seu teste; um número de dados igual ao Atributo básico é rolado. Talentos são Habilidades tão intuitivas e naturais que todo personagem tem alguma pequena capacidade em cada uma.

#### Prontidão

Ao longo dos anos, você se tornou habilidoso em perceber tudo o que ocorre à sua volta, mesmo que não esteja ativamente se concentrando nisso. Você é um guarda-costas capaz, pois aprendeu como permanecer alerta por um longo período de tempo. Prontidão simplesmente indica a sua consciência do mundo à volta. Ela descreve quanta atenção você dá a coisas além dos barulhos da sua barriga e das dúvidas na sua mente.

- Amador: Você tende a estar um pouco mais alerta a mudanças do que a maioria das pessoas.
- Experiente: Você é bastante atento às coisas que o cercam.
- Competente: Você é extremamente vigilante.
- Especialista: Você é um indivíduo verdadeiramente cauteloso e raramente baixa sua guarda.
- Mestre: Você nota tudo que ocorre ao seu redor.

Possuído por: sentinelas, caçadores, guarda-costas, jornalistas e ladrões.

#### Perspicácia

O Talento Perspicácia permite que você avalie as forças e fraquezas de um oponente. Esta Habilidade permite analisar suas técnicas de luta e, possivelmente, ver algumas das Cartas de Combate dele. Um Narrador pode até mesmo revelar a fraqueza secreta de um oponente após um teste excepcional de Perspicácia. Perspicácia também pode ser usada para descobrir detalhes dos outros (aquele capanga Shadaloo coça o nariz sempre que conta

uma mentira). O uso de Perspicácia requer que o usuário observe o alvo por pelo menos três rodadas. O usuário então rola Percepção + Perspicácia (dificuldade 6). Apenas um sucesso é necessário para aprender o estilo do alvo. Cada sucesso adicional permite que o usuário veja uma das Cartas de Combate (tirada aleatoriamente do maço do oponente).

- Amador: Você *acha* que ela vai tentar um chute primeiro...
- Experiente: Você conseguiria determinar se um boxer é canhoto.
- Competente: Você sabe como apostar nas lutas.
- Especialista: Apostador profissional
- Mestre: Sensei

Possuído por: Street Fighters, treinadores, apostadores profissionais, empresários.

#### Interrogação

Você é capaz de extrair informação por meios honestos ou sujos. Usando uma mistura de ameaças, truques e persistente questionamento, você no fim consegue descobrir a verdade. Nenhum Street Fighter honrado recorreria à tortura física (é uma maneira rápida de perder pontos permanentes de Honra), mas nem todo mundo na Shadaloo tem os mesmos valores morais...

- Amador: Vizinho barulhento
- Experiente: Policial de filme
- Competente: Anfitrião de programa de entrevistas.
- Especialista: Jornalista investigativo
- Mestre: Mestre-espião

Possuído por: policiais, jornalistas, agentes do Serviço Secreto, agentes da Shadaloo.

#### Intimidação

A arte da intimidação vai de sutis sugestões a ameaças físicas diretas. Cada método de intimidação tem a sua hora e lugar. Personagens com o Talento Intimidação entendem a ciência de como sobrepular alguém e sabem como usá-la para conseguir o que querem. Pessoas com altos níveis de Intimidação parecem irradiar auras de autoridade, Street Fighters podem usar Intimidação para abalar psicologicamente seus oponentes antes da luta. O usuário deve rolar Carisma + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade do oponente). Cada sucesso força o oponente a subtrair 1 do seu nível de Velocidade no primeiro turno.



- Amador: Crianças de seis anos se comportam direitinho com você.
- Experiente: De vez em quando consegue intimidar alguém só olhando-o ameaçadoramente.
- Competente: Seu olhar é bem perturbador.
- Especialista: Você seria um sargento durão.
- Mestre: M. Bison.

#### Manha

O submundo é uma fonte essencial de informação, assim como um problema de primeira grandeza. O Talento Manha tem uma variedade de usos. Primeiro e acima de tudo, Manha permite que você se misture com o ambiente sem chamar atenção sobre si. Usar este talento também concede a habilidade de fofocar, furtar e empregar gírias das ruas.

- Amador: Você sabe quem evitar nas ruas.
  - Experiente: A galera considera você um "cara legal",
  - Competente: Você conhece as gangues e seus aliados. Pode ter sido membro de uma gangue.
  - Especialista: Você passou a maior parte da sua vida nas ruas (submundo).
  - Mestre: Se você não ouviu falar, então não aconteceu.
- Possuído por: membros de gangue, jornalistas, mendigos, detetives.

#### Lábia

Você sabe esconder suas motivações e também decifrar as motivações dos outros para usá-las contra eles. Os segredos e intrigas dos outros lhe interessam, e você procura compreender suas fraquezas. O domínio desta habilidade o torna o maior dos oradores, ou o melhor dos espiões. Um mestre da Lábia pode ganhar informação de outra pessoa sem que ela perceba que está compartilhando segredos.

- Amador: Algumas mentirinhas inocentes não magoam ninguém.
- Experiente: Você engana trouxas num clube noturno.
- Competente: Você poderia ser um advogado criminal.
- Especialista: Vendedores de carros usados não são páreo para você.
- Mestre: Você deveria trabalhar para a Shadaloo.

Possuído por: agentes da Shadaloo, advogados, vigaristas, Casanovas, políticos.

#### **Perícias**

Perícias são Habilidades adquiridas através de aprendizado ou treinamento rigoroso. Se você tentar usar uma Perícia que não possui, o grau de dificuldade do teste aumenta em um. Você é simplesmente destreinado nas técnicas dessa Perícia e, portanto, precisa tentar realizar a tarefa com mais afinco do que alguém que tivesse ao menos uma leve idéia do que está fazendo.

#### Luta às Cegas

Seus sentidos são extremamente apurados. Você pode, através de sons, mudanças de pressão e possivelmente o Chi, sentir um oponente mesmo quando não pode vê-lo.

- Amador: Você consegue encontrar o caminho no escuro sem tropeçar muito.
  - Experiente: Você sempre ganha o jogo de colocar o rabo no burro nas festas.
  - Competente: Você está ciente dos seus arredores o tempo todo.
  - Especialista: Poucos podem surpreender você, mesmo na escuridão total.
  - Mestre: Nem mesmo um ninja leva vantagem sobre você no escuro.
- Possuído por: Street Fighters, Ninja, Mestres do Chi

#### Condução

Você é capaz de dirigir um carro e talvez também outros veículos. O simples fato de você possuir a Perícia Condução não significa que esteja familiarizado com todos os veículos de terra. O seu nível pode aumentar ou diminuir, dependendo da sua experiência geral com um veículo específico.

- Amador: Você pode dirigir um carro automático.
- Experiente: Pode dirigir carros com câmbio mecânico.
- Competente: Caminhoneiro comercial.
- Especialista: Piloto de Fórmula Um.
- Mestre: Ayrton Senna

Possuído por: caminhoneiros, pilotos de corrida, qualquer um com carteira de motorista.

#### Liderança

Você consegue fazer as pessoas seguirem seus comandos e obedecerem suas ordens

mediante exemplo e exercício de autoridade, Liderar não é apenas conhecer técnicas para fazer com que os outros o sigam, mas também ser o tipo de pessoa que os outros seguirão espontaneamente. A Liderança costuma ser usada em combinação com o Carisma.

- Amador: Você poderia treinar um time de juniores.
  - Experiente: Sua voz é dominante e você consegue exigir que se faça silêncio.
  - Competente: Em situações de crise, você é um bom líder.
  - Especialista: Você atrai seguidores sem tentar.
  - Mestre: Você é um Napoleão, um Churchill... ou um Bison!
- Possuído por: políticos, oficiais militares, líderes de gangues, executivos, oficiais de polícia.

#### Segurança

Você é habilitado em arrombar fechaduras, desativar alarmes, fazer ligação direta em carros, arrombar cofres e outras formas de arrombamento. Você pode ser um ladrão. Por outro lado, pode ser um especialista em segurança cujo trabalho é aprimorar medidas anti-roubo.

- Amador; Você pode arrombar uma fechadura simples.
  - Experiente: Você consegue fazer ligação direta em um carro.
  - Competente; Você consegue desativar o alarme de uma casa.
  - Especialista: Você consegue arrombar um cofre.
  - Mestre: A Casa da Moeda não está a salvo de você.
- Possuído por: criminosos, chaveiros, detetives, especialistas de segurança.

#### Furtividade

Furtividade é a capacidade de esgueirar-se ou esconder-se sem ser visto ou ouvido. Seu teste é normalmente feito contra o nível de Percepção de outro personagem.

- Amador: Você pode se esconder no escuro.
- Experiente: Você pode se esconder nas sombras.
- Competente: Você é um excelente caçador.
- Especialista: Você poderia caminhar em silêncio sobre dois centímetros de folhas secas.

- Líder de clã Ninja,  
Possuído por: criminosos, espiões, jornalistas.

#### Sobrevivência

As regiões selvagens são lugares perigosos, pelo menos para aqueles que não as compreendem. A Perícia de Sobrevivência Inclui a habilidade de buscar abrigo, encontrar uma rota direta até algum lugar, obter segurança relativa no campo e rastrear. Quando usar Furtividade no campo, não poderá rolar mais dados para Furtividade do que seu nível em Sobrevivência.

- Amador: Você pode sobreviver a um percurso de 10 km.
  - Experiente: Está familiarizado com o campo.
  - Competente; Sabe como formular remédios naturais.
  - Especialista: Sente-se à vontade nas regiões selvagens.
  - Mestre: Conseguiria encontrar um oásis no Vale da Morte.
- Possuído por: índios, caçadores, guardas florestais, peregrinos.

### **Conhecimentos**

Os Conhecimentos incluem todas as Habilidades que exigem a aplicação rigorosa da mente. Embora os níveis classifiquem os Conhecimentos em graus de escolaridade, a escola não é a única forma de adquirir Conhecimentos — apenas a mais comum. Em sua maioria, estas são habilidades escolásticas, mas também é possível aprender sozinho ou com um tutor. Se você não possui um determinado Conhecimento, não pode nem mesmo tentar fazer um rolamento que o envolva. Porém, há exceções, como quando o Narrador determina que o rolamento envolve apenas informações triviais que qualquer um tenha a chance de conhecer.

#### Arena

Você viajou e praticou em algumas das arenas do submundo. O Conhecimento Arena representa uma noção de quem patrocina quais torneios, onde eles são realizados e quando. Além disso, lutadores que patrocinam seus próprios torneios geralmente aumentam suas chances de vitória construindo arenas que favorecem seu próprio estilo.

Por exemplo: lutadores de luta-livre podem colocar um teto baixo em uma arena interna para impedir que oponentes acrobáticos saltem para longe. Personagens com o Conhecimento Arena estarão cientes destas vantagens de "lutar em casa", permitindo que se preparem de acordo.

- Estudante: Você ouviu histórias sobre as grandes arenas.
  - Universitário: Você viu alguns torneios e arenas.
  - Mestre: Você está familiarizado com muitas das pequenas arenas.
  - Doutor: Você conhece todas as histórias de terror sobre arenas especiais. Sabe como se preparar para praticamente qualquer arena.
  - Catedrático: Você conhece as arenas do mundo como a palma da sua mão.
- Possuído por: empresários, treinadores, apostadores profissionais, lutadores, Guerreiros Mundiais.

#### Computador

Você entende de operação e programação de computadores, sendo capaz inclusive de projetar o seu próprio sistema.

- Estudante: Você sabe jogar videogame.
  - Universitário: Você fez um cursinho de Processamento de Dados.
  - Mestre: Você é um programador competente, podendo planejar seu próprio software.
  - Doutor: Você consegue invadir praticamente qualquer sistema.
  - Catedrático: Você está anos à frente da tecnologia atual. Consegue realizar feitos quase impossíveis com um computador.
- Possuído por: analistas de sistemas, jogadores, estudantes, piratas de dados.

#### Investigação

Você é treinado para notar detalhes que poderiam ser ignorados pelos outros, podendo, em níveis elevados, agir como detetive. Este Conhecimento também reflete a capacidade de um personagem em realizar pesquisas, seja em bibliotecas ou através de entrevistas.

- Estudante: Detetive amador
- Universitário: Oficial de polícia
- Mestre: Detetive particular
- Doutor: Agente do FBI, CIA, KGB, MI 5, Interpol
- Catedrático: Sherlock Holmes

Possuído por: detetives, investigadores de seguros, jornalistas, agentes do FBI, agentes de Inteligência.

#### Medicina

Este Conhecimento permite que um personagem dê assistência médica básica a outro. Em níveis baixos, Medicina representa um conhecimento de práticas de primeiros-socorros. Em níveis altos, representa uma compreensão das práticas médicas.

- Estudante: Mãe de crianças pequenas.
  - Universitário: Escoteiro.
  - Mestre: Representante de Segurança no Trabalho.
  - Doutorado; Enfermeira de escola.
  - Catedrático: Paramédico.
- Possuído por: estudantes de medicina, Sensei, empresários, enfermeiras, Street Fighters.

#### Mistérios

Você conhece alguns dos segredos e estranhos mistérios do mundo. Sabe que as lendas de monstros, fantasmas e magia são mais verdadeiras do que o homem moderno acredita. Muito do que você sabe é especulação ou fantasia pura. Ainda assim, se metade das lendas de artes marciais que você conhece forem verdadeiras, existem incríveis Manobras Especiais esperando para serem descobertas nos cantos remotos do mundo.

- Estudante: Você sabe que existem coisas esquisitas nos cantos do mundo.
  - Universitário: Você conhece todas as histórias que nossas avós contavam.
  - Mestre: Você conseguiria diferenciar um yeti de um sasquatch.
  - Doutor: Você sabe tudo sobre os monstros que estão a espreita pelo mundo.
  - Catedrático: Você conseguiria ler as Tábuas Perdidas de Um.
- Possuído por: pessoas esquisitas, visionários da Nova Era, eruditos, curiosos.

#### Conhecimento de Estilo

Você aprendeu tudo o que pôde sobre outras formas de artes marciais. Tem praticado e estudado os estilos que seus oponentes usam. Você não sabe tudo, mas sabe basicamente o que cada estilo pode e não pode fazer.

- Estudante: Você sabe que não deve deixar um lutador de Sanbô agarrar você.

- Universitário: Você consegue apontar as diferenças entre o Kickboxe e o Kung Fu.
  - Mestre: Você conhece as diferentes crenças de cada estilo.
  - Doutorado: Você poderia dar aulas sobre os princípios das artes marciais.
  - Catedrático: Um homem sábio no topo de uma montanha.
- Possuído por: Sensei, Guerreiros Mundiais, treinadores, empresários.

## Renome

O Renome de um Street Fighter é freqüentemente visto como o somatório das crenças dos outros sobre ele. É mais do que isso, contudo. Renome incorpora o coração e alma de todo guerreiro. No mundo de **Street Fighter**, uma pessoa só pode realizar os maiores feitos sendo nobre e puro também internamente.

Renome também é um sistema para interpretação. Os níveis de Renome de um personagem simbolizam a estima pessoal, bem como sua estima dentro do circuito de lutas. Eles mensuram quão bem o personagem se sai diante do que se espera dele, dentro e fora da arena. Espera-se que os Street Fighters respeitem e reverenciem outros guerreiros com Renome mais alto que eles, Street Fighters que não demonstram o devido respeito podem se encontrar marginalizados do circuito, sem nenhum outro lar além da Shadaloo.

Existem duas áreas de Renome: Honra e Glória. Honra mede o senso de dever, a ética e a moral de um Street Fighter. Glória mede sua força, vitórias e bravura.

Cada área de Renome é dividida em duas formas. O nível (pontos) indica o Renome permanente. A Parada de Renome (quadrados) indica quantos pontos temporários um personagem ganhou.

Diferentemente de Chi e Força de Vontade (veja a seguir), a Parada de Renome pode exceder o nível de Renome. Quando a Parada de Renome chegar a 10, você deve manter este nível de Renome por toda uma história. Se o fizer, poderá então trocar todos os pontos temporários por um ponto permanente de Renome.

Por exemplo: no final da sua última aventura, Jade tinha dois pontos permanentes de Honra e 10 pontos temporários de Honra. Ela está pronta para avançar para o terceiro Nível de Honra,

Antes que ela possa, porém, deve passar por mais uma aventura e manter os 10 pontos temporários de Honra. Se ela terminar a aventura com menos de 10 pontos temporários de Honra, ela não poderá avançar.

### **Honra**

Honra representa a moral do personagem dentro e fora da arena. Um personagem com Honra alta provavelmente será tratado com cortesia e respeito, enquanto um personagem com Honra baixa será desprezado, ignorado ou temido, dependendo de quão formidável ele é.

Honra sempre é concedida pelo Narrador, que tem a palavra final sobre quanto o personagem ganha ou perde. Contudo, Honra nunca pode cair abaixo de 0 ou subir acima de 10. Honra é essencial para um Street Fighter. Um personagem com esperanças de se tornar um Guerreiro Mundial deve se manter honrado. Os honrados Guerreiros Mundiais não toleram mais comportamento desonrado dentro e fora de uma luta. Eles não dão boas vindas a recém-chegados que lutam sem honra.

### Benefícios da Honra

A Honra traz paz interior, que oferece a um Street Fighter diversas vantagens. Quanto mais alta a Honra, mais harmônico o corpo daquela pessoa se torna. Conforme um Street Fighter se torna mais e mais harmonizado e em sintonia consigo mesmo, seus processos corporais se tornam mais eficientes.

Esta harmonia interior permite que um lutador recupere seu Chi e sua Força de Vontade mais rapidamente. Honra determina quão rapidamente um personagem recupera Chi e Força de Vontade. Ao final de cada combate, o personagem rola seu nível permanente de Honra (dificuldade 6). Cada sucesso capacita o personagem a recuperar um dos seus pontos de Chi ou Força de Vontade gastos (até o seu nível máximo).

### **Glória**

Glória representa a fama (ou infâmia) do personagem entre seus iguais na comunidade de luta do submundo. Ela é baseada principalmente em seu histórico de lutas e habilidade, assim como histórias sobre seu heroísmo dentro e fora da arena.

### Benefícios da Glória

Glória pode beneficiar um personagem de muitas maneiras. Antes de mais nada, a Glória determina como outras pessoas na comunidade dos Street Fighters o tratam. Será que o novo e bem sucedido empresário irá representar você? Será que o velho mestre irá ensinar sua Manobra Especial?

Personagens com Glória alta costumam ser convidados especiais dos torneios. De fato, alguns torneios não permitem que personagens abaixo de um certo nível de Glória participem de competições individuais (mas competições de times ainda estão abertas).

Estes torneios de Glória alta geralmente oferecem as maiores recompensas. Contudo, Glória é uma faca de dois gumes. Quanto mais popular um personagem, mais seus oponentes sabem sobre ele. Ele começa a enfrentar oponentes que já conhecem seu estilo de luta e suas manobras especiais. Além disso, jovens encrenqueiros constantemente tentarão provar seu valor desafiando lutadores com Glória alta.

### **Ganhando Renome**

O Narrador é o árbitro final de quanto Renome é ganho ou perdido. De modo geral, uma platéia tem que estar presente para que um personagem ganhe ou perca Glória. Mesmo quando um personagem derrota um oponente de Posto mais alto, se ninguém souber disso o personagem não ganha Glória alguma. Contudo, perdas e ganhos de Honra não requerem uma platéia.

Como linha-guia, coisas como não bater em um oponente atordoado e salvar inocentes são boas fontes de Honra e Glória. Já outras, como desafiar oponentes mais fracos e usar armas ou animais contra oponentes desarmados é uma fonte de perda de Honra e, possivelmente, de Glória. Por fim, vencer oponentes mais fortes e vencer lutas em torneios também garante Glória ao lutador.

## **Vantagens**

### **Antecedentes**

Estas Características são qualidades especiais e vantagens que o seu personagem tem. Você deve decidir quais delas o personagem possui e por quê. Se

tem Recursos, você precisa descrever a natureza deles. Ele está vivendo de uma herança ou trabalha para viver? Antecedentes não podem ser comprados com experiência — eles apenas podem ser adquiridos durante a criação do personagem. Daí em diante, quaisquer novos Antecedentes devem ser conquistados através de ações de jogo e interpretação.

### Aliados

Aliados são amigos ou familiares que apóiam o personagem. Eles não estão sempre por perto, mas podem ser chamados em momentos de necessidade. Quanto mais alto o nível, mais amigos e familiares o personagem terá. Aliados não estão limitados a pessoas normais. Um personagem pode ter outro Street Fighter como Aliado, um Aliado na Interpol, ou pode ter feito amizade com um traidor da Shadaloo!

- Aliado de poder moderado.
- Dois Aliados, ou um Aliado mais poderoso.
- Três Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Quatro Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Cinco Aliados, ou menos Aliados que têm maiores níveis de poder (ou influência).

### Mascote

Um Mascote pode ser um poderoso Aliado. De fato, um Street Fighter sintonizado com seu Mascote pode comprar poderes e manobras especiais que reflitam as habilidades deste animal. (Manobras Especiais de Mascotes serão apresentadas nos próximos suplementos. Por agora, você pode criar as suas — veja o Capítulo 6). O Narrador e o jogador devem trabalhar juntos para determinar as estatísticas e níveis de Características do Mascote. Animais podem ser Aliados úteis em combate, embora sejam proibidos em torneios. Alguns podem ser úteis como espiões ou mensageiros. Quanto mais alto o nível em Mascote, mais excepcional será o animal e mais sintonizado será o personagem com o animal.

- Um mascote caseiro. Seu animal é manso e bem treinado, mas nada mais.
- Incomum. Este pode ser um animal diferente ou raro de alguma forma excepcional. O personagem ainda não tem nenhum elo especial com o animal.

- Você tem um animal notável, e também algum grau de elo empático com ele.
- Seu animal é verdadeiramente excepcional; além disso, você tem um excelente elo com ele. Ele algumas vezes sente quando você está em perigo e entende seus comandos perfeitamente.
- Seu animal é único, Você e seu mascote estão completamente sintonizados um com o outro. Além das vantagens listadas acima, você também pode formar um elo místico com seu animal por breves períodos de tempo. Este elo permite que você veja o que seu animal vê, mesmo quando estão muito distantes um do outro.

### Arena

Você tem sua própria arena. Arenas variam de pequenos ringues de boxe montados na garagem até enormes coliseus com dezenas de milhares de lugares. Uma arena poderia até mesmo ser uma ilha remota muito afastada da civilização. Se a sua arena — ou você — se tornarem bem conhecidos, empresários vão procurar você com esperanças de usar sua arena. Eventualmente, você poderá até sediar seus próprios torneios.

- Pequeno ringue em uma garagem ou galpão.
- Um ringue modesto montado em um dojô ou outro lugar particular.
- Uma arena de algum renome; alguns Street Fighters podem vir procurá-la.
- Uma arena bem conhecida. Promotores de eventos já estão conversando sobre trazer seus times para ela.
- Uma grande arena, que facilmente poderia patrocinar um torneio de Guerreiros Mundiais. Se ao menos os empresários deles retornassem as suas ligações...

### Apoio

Alguns Street Fighters são apoiados por companhias e organizações. Elas podem variar desde agências do governo como a Interpol, até franchises ou corporações como uma cadeia de lanchonetes McBurger. A qualidade do Apoio pode variar muito, mas qualquer nível é útil. Contudo, Apoio é uma mão que lava a outra. Em troca da sua assistência, estas companhias e organizações esperam que os Street Fighters façam favores para elas.

- Pequena empresa: Você consegue alguma assistência em suas viagens em

troca de propaganda para alguns dos produtos da empresa. Exemplos: empresas de sapatos, empresas de xampu, pequenas escolas,,,

- Empresa média: Estas empresas normalmente oferecem aos Street Fighters viagem e alojamento gratuitos em troca de pequenos favores. Estes favores podem incluir entregar documentos em mãos, distribuir mercadoria, ou dar uma olhada em um dos escritórios regionais da empresa. Exemplos: empresas de bebidas, escolas de artes marciais, empresas de cereais.

••• Esta pode ser uma empresa ou organização governamental. Este tipo de grupo deverá cobrir todas as despesas de um Street Fighter e até mesmo dar a ele uma pequena verba mensal. Em troca, essa organização freqüentemente pede missões de observação e guarda-costas. Exemplos; Agências do Governo, companhias poderosas.

•••• Estas são companhias e serviços como os mencionados acima. Neste nível de Antecedente, contudo, o personagem tem uma posição de responsabilidade. Ele mais ou menos trabalha secretamente para a companhia e usa seu Street Fighting como cobertura. A agência ou companhia espera um serviço eficiente dele em troca. Não é incomum que um personagem com este nível de Apoio seja rotineiramente enviado em missões de espionagem e sabotagem.

••••• Estas são as mais poderosas agências e governos. Um personagem trabalhando para uma delas é basicamente propriedade do seu Apoio. As missões são constantes e perigosas, mas os pagamentos e benefícios são excelentes.

### Contatos

Contatos são pessoas que o personagem conhece e que lhe fornecem informações. Podem ser qualquer um em qualquer lugar. Você deve decidir, antes do jogo começar, quem são os Contatos do personagem e qual o relacionamento entre eles. Um Contato pode ser desde um menino engraxate a um recepcionista de hotel, de um corretor de ações a um apostador profissional. Diferentemente de Aliados, Contatos não estão necessariamente interessados no bem estar do personagem — mas costumam ter melhores informações do que Aliados. Contatos não são fontes grátis de informação. Muitas vezes um personagem

terá que fazer um favor em troca da informação ou favor obtido. É claro, também pode ser que o Contato não tenha a informação que o personagem busca.

- Um Contato com informações limitadas.
- Dois Contatos com informações limitadas, ou um contato com informação precisa.
- Três Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Quatro Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Cinco Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.

### Fama

Enquanto a Glória representa a popularidade de um personagem dentro da arena, Fama representa a popularidade do personagem entre as pessoas comuns. Quanto mais famoso é um Street Fighter, mais as pessoas irão procurá-lo. Street Fighters não são necessariamente famosos por serem Street Fighters; eles poderiam ser astros do rock ou atores de cinema. Fama tem suas vantagens inerentes; gente que ouviu falar de você pode se esforçar para ajudá-lo. Fama também tem desvantagens — tais como pessoas batendo na porta do seu quarto de hotel a noite toda para pedir autógrafos.

- Você é conhecido por um seleto grupo da sociedade (como os fãs de heavy metal).
- Seu rosto é reconhecido pela maioria da população local, Você é uma celebridade local (como a moça que apresenta a previsão do tempo na TV).
- Você é razoavelmente famoso; seu rosto e seu nome são conhecidos por muitos.
- Você é uma verdadeira celebridade; todo mundo sabe alguma coisa sobre você.
- Grande Astro/Artista. Você é nacionalmente famoso. Aparece regularmente em capas de revistas ou na TV.

### Empresário

Um Empresário cuida dos negócios de um Street Fighter, arranjando transporte, alojamento e competições. Empresários surgem em vários segmentos da sociedade e fazem o que fazem por praticamente qualquer razão. Alguns são debutantes ricos,

com pouca ou nenhuma experiência de verdade, apenas em busca de diversão. Outros são Street Fighters fracassados ou aposentados que não conseguem se afastar das arenas. De qualquer forma, um Empresário é a pessoa que cuida dos negócios diários do Street Fighter (ou time). Ele encontra um torneio, arranja transporte e alojamento, e levanta a moral do time. Um Empresário é contador e treinador em uma só pessoa. Quanto mais alto o nível do personagem, mais competente é o Empresário. À critério do Narrador, membros de um time podem combinar pontos para um Empresário. Contudo, o Narrador sempre terá a palavra final sobre o quão competente o Empresário poderá ser. Além disso, mesmo que os jogadores combinem seus pontos para um Empresário, eles não poderão gastar mais que um total de cinco pontos.

- Empresário Fraco. Poucos contatos e pouquíssimas ambições, mas é melhor que nada.
- Empresário Mediano. Ele se esforça para trabalhar no negócio e algumas vezes consegue. Ainda assim, sua bagagem é perdida mais vezes do que deveria, e você só ouve falar de alguns torneios quando é tarde demais.
- Empresário Competente. Ele geralmente toma conta direitinho de você. Leva você aos torneios a tempo, mesmo que passe raspando algumas vezes. De vez em quando, contudo, comete um erro e coloca você para lutar contra um oponente muito superior.
- Empresário Esperto. Ele tem a manha, ele tem a determinação. Ele conhece todos os promotores de torneios deste hemisfério e consegue para você os melhores treinadores do país.
- Empresário Extraordinário. Ele tem contatos e influência pelo mundo todo e pode colocar você em qualquer torneio, em qualquer lugar. Se você fizer a sua parte e vencer as lutas, então tudo está ótimo e pode partir para a próxima — de primeira classe. Porém, se entrar em uma maré de azar e começar a perder uma atrás da outra, provavelmente terá que encontrar um novo Empresário; este não entra em canoa furada.

### Recursos

Londres, Cairo, Pequim... Você pode ir a qualquer lugar que quiser, e de primeira classe — se tiver dinheiro para isso.

Recursos são o fluxo de caixa do personagem. Você precisa determinar sua fonte de renda. Uma herança? Um emprego? Onde ele gasta seu dinheiro e que estilo de vida leva?

- Duro: Você tem um apartamento e talvez uma motocicleta. Se for à falência, ficará com \$1.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$500,00.

- Classe Média: Você tem um apartamento melhor, talvez em um condomínio. Se for à falência, ficará com \$8.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$1.200,00.

- Remediado. Você é proprietário de uma casa (ou pelo menos possui algumas ações). Se for à falência, ficará com \$50.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$3.000,00.

- Bem de Vida. Você tem uma casa grande, ou talvez uma velha mansão no campo. Se for à falência, ficará com \$500.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$9.000,00.

- Podre de Rico. Você é um milionário. Se for à falência ainda terá \$5.000.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$50.000,00.

### Sensei

Você se mantém em contato com seu Sensei e ainda aprende com ele de tempos em tempos. Ele é uma fonte de sabedoria, treinamento e aconselhamentos. Seu Sensei pode estar na porta ao lado, ou enfiado em um monastério em algum lugar do Tibete. Qualquer que seja o caso, você tem uma vantagem que outros podem não ter — a oportunidade de continuar seu treinamento. Em alguns casos, ter um Sensei bem conhecido pode afetar a maneira como os outros o tratam. Se seu Sensei é conhecido por ser honrado, então os outros esperarão que você tenha qualidades similares e o tratarão de acordo. Em alguns casos, Sensei e Empresário podem ser a mesma pessoa; esta é uma tremenda vantagem. Porém, pontos de Antecedentes ainda devem ser gastos em ambos os Antecedentes: Empresário e Sensei.

- Um Sensei mediano, bem acessível, ou um Sensei acima da média que está bem distante do mundo moderno. Em ambos os casos, seu Sensei ainda não dominou os verdadeiros segredos do seu estilo. Contudo, ele é um bom treinador para o básico.

- Um Sensei acima da média que está por perto, ou um bom Sensei difícil de contatar. Um Sensei acima da média dominou todos os movimentos básicos de um estilo e aprendeu uma ou duas manobras difíceis.

- Um bom Sensei fácil de contatar, ou um excelente Sensei que vive em alguma parte remota do mundo. Um bom Sensei dominou a maioria das manobras difíceis associadas a um estilo.

- Um excelente Sensei que pode ser encontrado com facilidade, ou um verdadeiro mestre que vive afastado do mundo moderno. Um excelente Sensei dominou todas as manobras especiais associadas a um estilo e pode até mesmo conhecer alguns dos truques de outros estilos.

- Um verdadeiro mestre mais ou menos acessível. Um verdadeiro mestre dominou todas as manobras especiais associadas a um estilo e possivelmente criou suas próprias manobras únicas. Verdadeiros mestres geralmente conhecem um punhado de manobras de outros estilos.

### Staff

Ter uma habilidosa equipe de suporte pode fazer uma diferença tremenda para alguns Street Fighters. Um Staff pode incluir estudantes, treinadores pessoais, nutricionistas, massagistas, motoristas, analistas financeiros e até mesmo líderes de torcida. Cada membro de um Staff é um indivíduo único com suas próprias habilidades e motivações. Membros de Staff são normalmente interpretados pelo Narrador e não estão sempre envolvidos com a história. Porém, se você quiser, outro jogador pode interpretar o papel de um membro do Staff. De fato, toda uma crônica poderia ser baseada ao redor de um único Street Fighter e o time que dá suporte a ele. O Narrador criará as estatísticas para os seus membros do Staff.

- Um membro de Staff.
- Dois membros de Staff.
- Três membros de Staff.
- Quatro membros de Staff.
- Cinco membros de Staff.

### **Técnicas**

Técnicas são as habilidades de combate aprendidas pelos Street Fighters. Elas são a base de todos os estilos e Manobras Especiais. Técnicas são niveladas



em pontos, assim como os Atributos e as Habilidades. Quanto mais pontos um personagem tem em uma Técnica, melhor ele é com as manobras que envolvem aquela Técnica. Pontos de Técnica afetam quanto dano um Street Fighter inflige e indicam a complexidade das Manobras Especiais que ele pode aprender.

### **Soco**

Todo e qualquer golpe envolvendo as mãos é considerado parte da Técnica de Soco. Socos podem ser golpes diretos com os punhos fechados, golpes laterais com a mão esticada, golpes perfurantes com os dedos. Quase todos os golpes envolvendo a mão e, em alguns casos, outras partes do braço são considerados socos.

- Amador: Você sabe que deve colocar o polegar do lado de fora do punho fechado.
- Experiente: Seus oponentes em bares raramente se levantam.
- Competente: Você é bom. Pode atingir praticamente qualquer lugar em um inimigo e quebrar tábuas com as mãos nuas.
- Especialista: Suas mãos são armas letais. Você consegue socar através de lajes de cimento e quebrar ossos.
- Mestre: Você pode matar com as mãos. Consegue derrubar oponentes inferiores com apenas um golpe, e é conhecido por deixar marcas em placas de aço.

### **Chute**

A Técnica de Chute inclui a maioria dos movimentos com as pernas e pés. Há muitos tipos diferentes de chutes. Cada estilo dá ênfase diferente ao valor deles em combate. Todos os estilos concordam, contudo, que um mestre da Técnica de Chute é capaz de desferir ataques impressionantes.

- Amador: Você algumas vezes consegue manter o equilíbrio quando chuta.
- Experiente: Você consegue colocar o pé acima da cabeça e mantê-lo lá.
- Competente: Você é capaz de desferir chutes de força impressionante.
- Especialista: Movimentos estonteantes, brilhantes e mortais são possíveis.
- Mestre: Sua habilidade de chute é legendária. Você é capaz de esmagar a maioria dos oponentes.

### **Bloqueio**

Bloqueios funcionam um pouco diferente das outras Técnicas. A maioria não causa dano, mas quanto mais pontos um Street Fighter tem em Bloqueio, mais efetiva será sua defesa e mais dano você consegue deter. Além disso, muitas manobras avançadas de bloqueio estão disponíveis apenas para os mestres desta Técnica.

- Amador: Você consegue colocar as mãos diante da cara.
- Experiente: Você consegue bloquear muitas manobras básicas com algum sucesso.
- Competente: Você é muito bom em deter um golpe antes que ele atinja você.
- Especialista: Suas manobras de bloqueio vão muito além de deter socos e chutes. Agora você consegue se defender de ameaças ainda maiores.
- Mestre: Você se defende com graça e precisão insuperáveis. Todos os golpes, exceto os mais potentes, não conseguirão ferir você.

### **Apresamento**

A Técnica Apresamento pode ser usada em uma variedade de manobras estonteantes e devastadoras. Apresamentos podem ser usados para executar chaves e projeções, e ambos podem fazer com que um oponente desista rapidamente. Apresamentos têm uma limitação de alcance e podem ser difíceis de executar contra um oponente rápido. Porém, uma lutadora de luta-livre bem treinada apenas precisa chegar perto do seu oponente uma ou duas vezes para deixá-lo indefeso.

- Amador: Você praticava judô na escola e ainda se lembra do básico.
- Experiente: Você conhece algumas imobilizações e talvez uma ou duas projeções.
- Competente: Você é muito bom — não de nível olímpico, mas bom ainda assim.
- Especialista: Você é um lutador de nível mundial e costuma esmagar ou arremessar alguém tolo o bastante para chegar perto de você na arena.
- Mestre: Suas chaves são rápidas como relâmpagos e sua pegada é como cola. Poucos podem se equiparar às suas técnicas na arena.

### **Esportes**

Quão rapidamente consegue percorrer a distância entre você e seu oponente? A

Técnica de Esportes diz quão longe você consegue chegar. Quanto mais alto seu nível em Esportes, mais alto você salta, mais longe você chega numa arremetida e mais rapidamente você recua. Esportes são uma parte integral de quase todas as manobras, e há muitas Manobras Especiais para Esportes.

- Amador: Você consegue andar em linha reta — quando você se concentra.
- Experiente: Você pode ter participado da equipe de corrida da escola.
- Competente: Você consegue surpreender um inimigo com seus movimentos rápidos.
- Especialista: Você poderia ter sido um ginasta olímpico ou um acrobata profissional.
- Mestre: Você pode saltar sobre edifícios com apenas um salto (na verdade não, mas você pegou a idéia).

### **Foco**

A mente e o espírito podem ser canalizados para a realização de feitos impressionantes. Quanto mais desenvolvida é a mente, mais energia Chi um Street Fighter pode canalizar para realizar atos verdadeiramente sobrenaturais. Foco governa todas as Manobras Especiais acima e além do entendimento normal da humanidade. Feitos sobre-humanos são possíveis para o mestre do Foco. Bolas de fogo, controle da bioeletricidade, telepatia e teleportação aguardam o estudante que aprimora seu Foco.

- Amador: Você consegue colocar a mão sobre uma chama e não sentir dor imediatamente.
- Experiente: Você começou a explorar os mistérios da mente. Tem certo grau de controle sobre a força do Chi.
- Competente: Você está começando a entender os verdadeiros mistérios do eu interior. Você agora tem o controle para aprender alguns dos mais profundos segredos da alma.
- Especialista: Você atingiu o quase perfeito domínio da sua mente e espírito. Você consegue realizar grandes feitos focalizando sua força interior.
- Mestre: Você verdadeiramente atingiu a maestria da mente e do espírito. Muitos irão procurá-lo para aprender com seus ensinamentos.

### **Outras Técnicas**

Existem outras Técnicas para os personagens do Narrador — e possivelmente para os personagens dos jogadores, se o Narrador o permitir. Estas Técnicas não são muito usadas pelos Street Fighters, que as consideram técnicas de honra duvidosa. A seguir temos um breve sumário de cada Técnica. Narradores devem se sentir livres para criar as suas próprias Técnicas novas como desejarem. O impacto dessas Técnicas no jogo deve ser seriamente considerado antes de se permitir seu uso por personagens jogadores.

❖ **Armas de Fogo:** esta Técnica cobre o uso de todos os tipos de armas de fogo, de pistolas e submetalhadoras a espingardas de caça. Quanto mais alto o nível do personagem na Técnica, mais preciso será o disparo.

❖ **Armas:** há muitos tipos diferentes de armas que um personagem pode aprender a usar. Cada tipo de arma geralmente requer uma Técnica diferente. Para mais informações sobre armas e seus usos em combate, veja o Capítulo 7.

### **Manobras Especiais**

Manobras Especiais são os movimentos e manobras excepcionais que somente podem ser aprendidos através de uma combinação de treinamento, disciplina e habilidade natural. Manobras Especiais vão de um simples Leg Sweep (rasteira) ao devastador Flaming Dragon Punch ou o exótico Yoga Teleport. Cada Manobra Especial tem um pré-requisito de algum tipo. Além disso, um personagem precisa encontrar um Sensei de um estilo para aprender as Manobras Especiais mais avançadas do estilo. Encontrar e convencer um mestre como esse a treinar você é freqüentemente o próprio tema de uma aventura. Descrições completas das Manobras Especiais estão no Capítulo 6.

### **Divisão**

Que tipo de lutas seu personagem enfrenta? Os guerreiros do mundo estão agrupados em várias divisões diferentes. A divisão de um Street Fighter descreve o tipo de guerreiro que ele é, e talvez defina um pouco os valores dele. Com certeza há mais divisões do que as listadas aqui, mas estas são as mais comuns. O grupo de jogo deve decidir em conjunto em qual divisão seus

personagens irão lutar. A maioria escolhe a divisão de Estilo Livre, mas personagens e histórias interessantes podem ser criados utilizando elementos de outras divisões.

### ***Tradicional***

Estes guerreiros usam as artes marciais estritamente tradicionais e raramente desenvolvem quaisquer poderes ou habilidades especiais. Eles vêem sua utilização como um ato desonrado e uma traição ao verdadeiro espírito das artes marciais. Tradicionalistas são os mais obstinados e conservadores de todos os Street Fighters. Disputas tradicionais são as únicas disputas que podem ser feitas legalmente. Personagens devem ter um Renome Honra de pelo menos 5 para entrar nessa divisão.

### ***Duelistas***

Estes guerreiros usam quaisquer meios à sua disposição para vencer. Rotineiramente usam armas e, ocasionalmente, também animais. Esta é a mais letal das divisões. Fatalidades acontecem. As regras dos torneios Duelistas variam a cada torneio, mas normalmente a única regra é a proibição de armas de fogo.

### ***Estilo Livre***

Muitos dos mais bem sucedidos Street Fighters vieram desta divisão, com certeza seus guerreiros estão entre os mais versáteis do mundo. Habilidades especiais e poderes são usados livremente aqui, mas o respeito à Honra faz com que armas raramente sejam usadas.

### ***Guerreiros Mundiais***

O Pináculo de todas as divisões, os Guerreiros Mundiais são os melhores entre os melhores. Para entrar nesta divisão, um guerreiro deve antes atingir pelo menos o Posto Nove em uma das outras divisões. Alternativamente, um Street Fighter que derrote um Guerreiro Mundial em uma luta em qualquer uma das outras divisões pode se tornar um Guerreiro Mundial. Considerando que poucos Guerreiros Mundiais lutam fora dessa divisão, e que eles são lutadores extraordinários, este tipo de virada é bem raro. Não existe um sistema hierárquico nesta divisão (veja a seguir). Cada Guerreiro Mundial vem de outra divisão onde ele tem um Posto. A cada quatro anos,

os Guerreiros Mundiais realizam um grande torneio para determinar quem é o melhor entre eles.

### **Posto**

O Posto determina como cada lutador se situa dentro da sua divisão. Postos seguem uma escala de 1 a 10, sendo 1 o mais baixo e 10 o mais alto. Lutadores diferentes podem compartilhar o mesmo posto. A determinação do posto de um personagem é feita seguindo as regras descritas abaixo:

#### **Posto Um**

Todos os guerreiros novatos começam neste posto, onde todos os grandes guerreiros começaram suas respectivas carreiras. Um guerreiro de Posto Um é um novato, ou alguém que pertencia a um Posto mais alto e descobriu que tinha escolhido a profissão errada da pior maneira. Guerreiros de Posto Um tem menos de uma vitória para 20 derrotas.

#### **Posto Dois**

Neste ponto, um guerreiro já está aprendendo o caminho das pedras. Se um guerreiro experiente ainda está neste Posto, ele provavelmente também tem um emprego de meio-expediente para cobrir as despesas. Guerreiros de Posto 2 têm menos de uma vitória para cada 10 derrotas. Um guerreiro não pode chegar ao Posto 2 antes de ter travado 5 lutas.

#### **Posto Três**

Um guerreiro no Posto Três está subindo direto ou despencando, dependendo se ele é um novato ou um veterano. Posto Três dá alguma respeitabilidade a um guerreiro, mas não muita. Guerreiros de Posto Três têm pelo menos uma vitória a cada 5 derrotas. Um guerreiro não será considerado apto para o Posto Três até que tenha lutado pelo menos 10 vezes.

#### **Posto Quatro**

Guerreiros que atingiram este Posto são determinados e dedicaram a maior parte do seu tempo à arena. Um Guerreiro de Posto Quatro não é mais considerado um novato, mas um adversário competente e habilidoso. Para atingir o Posto Quatro, um guerreiro deve obter uma vitória a cada três derrotas. Ele deve ter lutado em pelo menos

15 lutas antes de ser considerado para o Posto Quatro.

#### **Posto Cinco**

Guerreiros de Posto Cinco são adversários valorosos. Estes são guerreiros experientes, mas não excepcionais — ainda. Uma guerreira de Posto Cinco deve manter uma vitória para cada derrota, e deve ter um histórico de 20 lutas para poder alcançar este posto.

#### **Posto Seis**

Aqueles que atingem o Posto Seis devem ser melhores do que a média, mesmo entre os Street Fighters. Se não for assim, eles não se mantêm neste Posto por muito tempo. Um guerreiro de Posto Seis precisa manter uma média de 2 vitórias para cada derrota. Se um guerreiro de Posto Seis acumular mais derrotas do que vitórias, ele cai de Posto. Um Guerreiro deve ter uma experiência de 25 lutas para atingir este posto.

#### **Posto Sete**

Estes guerreiros precisam dar duro. Para atingir o Posto Sete, o sujeito precisa ser bom, bem melhor que a média e melhor que os seus oponentes. Um guerreiro de Posto Sete deve manter uma média de três vitórias para cada derrota, e travar pelo menos 30 lutas antes de alcançar este Posto.

#### **Posto Oito**

Guerreiros de Posto Oito estão entre os melhores de todos. Competem com regularidade e raramente encontram a derrota. Dificilmente são apanhados desprevenidos e muitos desenvolveram técnicas e poderes avançados. Para se qualificar para este Posto, um guerreiro deve acumular 5 vitórias para cada derrota e deve ter participado de pelo menos 40 lutas.

#### **Posto Nove**

Guerreiros de Posto Nove são especiais, verdadeiros mestres em seus estilos. Pouquíssimos guerreiros alcançam este Posto, um número ainda menor consegue se manter nele. Um guerreiro de Posto Nove precisa acumular 10 vitórias para cada derrota e deve ter participado de pelo menos 50 lutas.

#### **Posto Dez**

Estes são os melhores entre os melhores. Homens e mulheres que aperfeiçoaram suas habilidades até níveis sobre-humanos. Eles formam uma sociedade de elite e exclusiva. Para atingir o Posto 10, um guerreiro precisa ter acumulado pelo menos 20 vitórias para cada derrota e deve ter travado pelo menos 60 combates.

#### ***Benefícios do Posto***

O benefício mais imediato do Posto é o respeito que se recebe. Independente da sua Honra ou Glória, um guerreiro de alto Posto sempre é respeitado. Se este respeito é baseado em medo ou admiração, depende do guerreiro em questão.

Outro benefício do Posto é a superioridade derivada da experiência. Se uma arbitragem for necessária em uma competição ou torneio, o guerreiro de Posto mais alto será normalmente chamado para tomar a decisão final. Tomar decisões justas em torneios é uma boa maneira de manter a própria Honra.

Finalmente, os guerreiros normalmente têm uma deferência uns para com os outros em relação aos Postos que possuem. Embora isso seja considerado desonrado, há uma tolerância bem maior para com os guerreiros de Posto mais alto. Conceder ou recusar espalhafatosamente um tratamento preferencial baseado no Posto do outro pode resultar em perda de Honra.

#### ***Um Passado Limpo***

Postos são limitados pela divisão na qual o guerreiro compete. Um guerreiro pode ser de Posto Seis na Divisão de Estilo Livre, mas apenas de Posto Três na Divisão Tradicional. Posto não é transferível, o que é ao mesmo tempo uma vantagem e uma limitação. Apesar de um personagem não ganhar nenhum dos benefícios de Posto em outra divisão, ele terá a oportunidade de adquirir uma posição mais elevada em uma nova divisão. Isto é especialmente útil se o guerreiro realmente estragou as coisas na sua velha divisão. Quando um guerreiro muda de divisão, sua posição é apagada e ele volta ao ponto de partida. Vitórias, derrotas e empates são zerados. Se o seu personagem retornar à antiga divisão, ele tem a opção de reivindicar seu velho Posto e recomeçar.

## À Sua Disposição

Personagens de **Street Fighter** possuem três Características que podem mudar regularmente, especialmente durante o combate. Elas são: Chi, Força de Vontade e Saúde.

Estas estatísticas têm dois níveis: níveis permanentes (os círculos) e temporários (os quadrados). Os níveis temporários destas Características nunca poderão exceder os níveis permanentes. Porém, os níveis temporários podem ficar abaixo dos permanentes conforme são gastos ou perdidos. O uso ou perda dos pontos temporários deverá ser marcado nos quadrados apropriados na ficha de personagem.

Pontos temporários de Chi ou Força de Vontade podem ser parcial ou totalmente recuperados após cada combate se o personagem for bem sucedido em um teste de Honra. Saúde é recuperada com descanso (veja Curando o Dano, adiante neste capítulo).

### **Força de Vontade**

Força de Vontade representa a força interior, determinação e vontade. Quanto mais alta a força de vontade do personagem, mais difícil será desviá-lo de seu código de ética pessoal. Personagens com Força de Vontade alta são conhecidos pela feroz dedicação com que perseguem seus objetivos. Força de Vontade varia de 1 a 10. Um indica uma pessoa de vontade fraca; 10 indica uma pessoa de vontade inquebrável.

Força de Vontade tem dois propósitos. Primeiro, o nível permanente funciona como uma estatística constante, medindo a fortaleza interior permanente do personagem. Segundo, pontos do nível temporário podem ser gastos para permitir que o personagem realize certas ações especiais.

Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto por turno. A Força de Vontade de um personagem iniciante é determinada pelo estilo dele (veja Capítulo 5). Personagens podem recuperar Força de Vontade sendo bem sucedido em um teste de Força de Vontade no final do combate. Personagens recuperam toda a sua Força de Vontade (até o seu nível permanente) no final da história.

**O nível máximo de Força de Vontade é 10. Nenhum personagem poderá exceder este nível.**

### **Chi**

Chi é a energia mística dentro do corpo de um personagem. Esta energia é a fonte de vários poderes sobre-humanos. Personagens com níveis altos de Chi aprenderam a regular e canalizar essa energia interior através de respiração meditativa e outros exercícios especiais. Deve ser gasto para invocar muitas Manobras Especiais. Como a Força de Vontade, o Chi pode ser recuperado com um teste de Honra após o combate e é totalmente restaurado no fim de uma história. O Chi de um personagem iniciante é determinado por seu estilo (veja Capítulo 5).

**O nível máximo de Chi é 10. Nenhum personagem poderá exceder este nível.**

### **Saúde**

A Característica Saúde mede quanto dano físico e mental um personagem pode sofrer antes de cair inconsciente. Todos os personagens de **Street Fighter** começam com 10 pontos permanentes de Saúde e podem ganhar mais gastando Pontos de Bônus durante a geração do personagem.

**Todos os personagens começam com 10 pontos de Saúde; porém, gastando pontos de bônus e de experiência, um personagem pode aumentar a sua Saúde até o limite máximo de 20.**

### **Dano**

A Saúde de um personagem é perdida sempre que ele sofre dano. O Dano é infligido de várias maneiras: o punho de outra pessoa é provavelmente a fonte mais comum de dano para um Street Fighter, mas os guerreiros também se arriscam fora das arenas. O Dano oriundo do combate é explicado no Capítulo 7. Esta seção traz uma orientação sobre como arbitrar outros tipos de dano que o personagem pode sofrer: queda e fogo.

### **Queda**

Ocasionalmente, personagens sofrerão quedas. Isso poderá acontecer quando um dos vilões cortar a corda de escalada do personagem, ou quando ele não conseguir agarrar a borda, etc. Consulte a tabela para determinar o dano que o personagem sofre. Um personagem pode tentar amortecer a queda, tentando rolar quando atinge o solo —e, reduzindo, portanto, a quantidade de

dano que sofreria. O teste é feito com Destreza + Esportes (dificuldade 6). Cada sucesso reduz o dano infligido pela queda em um Nível de Saúde.

Um andar	Um nível de Saúde
Dois andares	Dois níveis de Saúde
Três andares	Quatro níveis de Saúde
Quatro andares	Oito níveis de Saúde
Cada andar adicional acima de quatro acrescenta mais um Nível de Saúde de dano.	

### **Fogo**

Nem todo fogo é expelido pela boca de guerreiros da yoga. Chamas, mesmo as naturais, são potencialmente perigosas para todos. Uma pequena chama, ou mesmo queimaduras em pequenas partes do corpo causam um ponto de dano por turno. No entanto, alguém que é queimado no corpo inteiro ou por queimaduras mais graves recebe dois pontos de dano por turno.

### *Curando o Dano*

Um personagem pode recuperar toda a Saúde perdida após quinze minutos de descanso, a menos que tenha sofrido mais dano que seus Níveis de Saúde restantes. Dano sofrido além dos Níveis de Saúde é chamado de dano agravado, e leva mais tempo para ser curado. Dano agravado leva um dia para curar cada Nível de Saúde "negativo" sofrido. Por exemplo: Guile já perdeu 17 Níveis de Saúde (ele começou com 20, logo, ainda tem 3). Sagat o atinge e Guile recebe mais cinco Níveis de Saúde adicionais de dano. Como ele só tinha 3 Níveis de Saúde sobrando, os dois adicionais tornam-se dano agravado. Mais tarde, Guile dorme e recupera 18 Níveis de Saúde. O jogador de Guile marca com um X dois quadrados de Saúde na ficha de personagem para mostrar que ele sofreu dois Níveis de Saúde de dano agravado. Este dano levará dois dias para sarar. Até lá, Guile terá apenas 18 Níveis de Saúde, não 20.

## Experiência

Durante uma história, os personagens aprendem muita coisa. Embora muito do que eles aprendem seja conhecimento prático (não virar suas costas para um oponente, por exemplo) e não possa ser registrado, certas coisas podem ser quantificadas. Conforme seu personagem continua a treinar e viajar, ele vai aprimorar muitas Características que já tinha e também ganhar algumas novas.

Esse desenvolvimento é feito através de um sistema de recompensas de "experiência". Ao fim de cada sessão de jogo, o Narrador concede a cada personagem certo número de Pontos de Experiência. Os jogadores podem acumular seus Pontos de Experiência e gastá-los para comprar Características melhores, de forma semelhante ao que é feito com os pontos de bônus durante a criação dos personagens.

Esta seção orienta o Narrador sobre como conceder Pontos de Experiência e mostra como os jogadores podem gastá-los.

### Concedendo Pontos de Experiência

Conceder Pontos de Experiência requer equilíbrio cuidadoso. É importante que os jogadores sintam seus personagens evoluindo. Porém, ao mesmo tempo, também é importante que os personagens não se tornem rapidamente poderosos demais. As linhas gerais abaixo servem de base para o Narrador, o qual tem a palavra final na concessão dos Pontos de Experiência.

### **Ao Fim de Cada Capítulo**

Conceda a cada personagem de 1 a 5 pontos de experiência ao fim de cada capítulo (sessão de jogo). Um personagem sempre receberá pelo menos um ponto pelo simples fato dele estar lá, tenha sido ele bem-sucedido ou não.

❖ Um Ponto - Automático: um personagem sempre recebe 1 ponto ao fim de uma sessão.

❖ Um Ponto - Aprendizado: se o personagem aprendeu alguma coisa com suas experiências ao longo do capítulo. Pergunte ao jogador o que seu personagem aprendeu antes de conceder este ponto.

❖ Um Ponto - Interpretação: o personagem interpretou bem, não apenas de forma divertida mas também apropriada. Conceda apenas para interpretações excepcionais,

seus padrões devem ir ficando cada vez mais rigorosos. Na maioria dos casos, conceda este ponto apenas para o jogador que tiver feito a melhor interpretação do grupo.

❖ Um Ponto - Consistência: o personagem agiu bem apropriadamente em relação ao seu conceito, Glória e Honra. Esta recompensa deve ser concedida apenas aos personagens que se esforçaram por se aprimorar, respeitando os conceitos dos seus personagens.

❖ Um Ponto - Heroísmo: quando um personagem se põe em risco em prol de outros (por exemplo, correndo para dentro de um prédio em chamas para salvar uma criança, mesmo sabendo que as queimaduras poderão infligir dano agravado e, portanto, colocá-lo em desvantagem no próximo torneio), ele faz por merecer um ponto de experiência. Evite que os jogadores tomem vantagem disto. Existe uma linha tênue entre o heroísmo e a insensatez.

### **Ao Fim de Cada História**

Ao fim de cada história, o Narrador pode conceder a cada jogador de 1 a 3 pontos adicionais de experiência. Estes pontos são concedidos como acréscimo aos pontos já concedidos pelo fim do capítulo da história.

❖ Um Ponto - Sucesso: o grupo foi bem sucedido em sua missão ou objetivo. Não precisa ser um sucesso completo. Se os personagens se esforçaram o bastante, um sucesso marginal já valerá o ponto.

❖ Um Ponto - Engenhosidade: o jogador (e, portanto, o personagem) usou a cabeça para superar problemas e não tentou resolver todas as situações com os punhos.

❖ Um Ponto - Torneio: um personagem participou e se saiu bem num torneio. O personagem deve ter aumentado a sua Glória ou o seu Posto para receber este ponto de experiência.

### *Gastando Pontos de Experiência*

Como jogador, você pode gastar a Experiência do seu personagem a qualquer momento. Aumentar uma Característica geralmente exigirá que você acumule experiência ao longo de várias sessões de jogo. Consulte a tabela abaixo para determinar o custo de aprimorar uma certa Característica.

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Novo Poder	Custo do Ponto de Poder x 4
Força de Vontade	Nível atual
Chi	Nível atual
Saúde	4 por ponto
Atributo	Nível atual x 4
Habilidades	Nível atual x 2
Técnica Nova	3
Técnica	Nível atual x 3

Por exemplo, Daniel quer aumentar a Força do seu personagem de 3 para 4. O personagem de Daniel teria que acumular e gastar 12 pontos de experiência para aumentar a Característica (um Atributo é aprimorado gastando o nível atual) multiplicada por quatro:  $3 \times 4 = 12$ ).

Nem todas as novas Habilidades e Poderes estão prontamente disponíveis. O personagem deve encontrar um professor para aprender como se faz a coisa. Professores podem ser comuns ou raros, tudo depende daquilo que se quer aprender.

Para aprender como usar um computador (você quer comprar o Conhecimento Computador para o seu personagem), basta se matricular em um dos centenas de cursos disponíveis. Este treinamento será obtido com facilidade. Porém, para aprender o Yoga Teleport, você teria que viajar para longe e encontrar um mestre que possa ensiná-lo este segredo. Na verdade, encontrar tal mestre poderia ser a própria aventura.

#### ***Características Sobre-humanas***

É possível, através de treino intensivo, aumentar Atributos, Habilidades ou Técnicas acima dos limites humanos. Estes níveis sobre-humanos são obtidos apenas por uns poucos dedicados e privilegiados lutadores (entre eles os Guerreiros Mundiais).

Na verdade, poucos têm o potencial necessário para chegar lá. Contudo, para aqueles que o têm, os seguintes custos de experiência são usados. De qualquer forma, Atributos, Habilidades e Técnicas não podem, sob nenhuma circunstância conhecida, ser aumentados além de 8.

Acima de 5	Custo
Atributos	Nível atual x 6
Habilidades	Nível atual x 4
Técnicas	Nível atual x 5



## Tabelas de Honra e Glória

### Ações dentro de um Torneio

Ação	Honra	Glória
Não bater em um oponente “atordoadado” (Dizzied)	+1	+1
Gastar um turno fazendo pose ou se exibindo	+0	+1
Bater um oponente “atordoadado” (Dizzied)	-1	+0
Nocautear um oponente “atordoadado” (Dizzied)	-2	+1
Aceitar um desafio de um Street Fighter de (nível) Rank mais alto	+1	+1
Desafiar um Street Fighter de (nível) Rank mais alto	+0	+1
Desafiar um Street Fighter de (nível) Rank mais baixo	-1	+0
Derrotar um Street Fighter de (nível) Rank mais alto	+0	+2
Derrotar um Street Fighter de (nível) Rank muito mais alto (diferença mínima de 4 níveis)	+0	+3
Ser derrotado por um Street Fighter de (nível) Rank mais baixo	+0	-2
Ser derrotado por um Street Fighter de (nível) Rank muito mais baixo (diferença mínima de 4 níveis)	+0	-3
Derrotar um oponente em menos de 3 turnos	+0	+1
Vencer um combate	+0	+1
Perder um combate	+0	-1
Usar arma ou animal contra oponente desarmado	-2	+0
Usar arma de fogo	-1 permanente	-1 permanente
Atacar oponente aprisionado por outra pessoa	-1	+0
Fazer mais de 3 bloqueios em sequência	+0	-1
Perder porque lotou honradamente	-1	+0
Derrotar vários oponentes de uma só vez	+0	+1 à +3
Usar uma manobra contra a qual o oponente é muito vulnerável em uma rápida sequência (ex.: múltiplos Leg Sweeps)	-1	+0
Derrotar um oponente abrindo mão de uma vantagem	+0	+3

### Ações Fora de um Torneio

Ação	Honra	Glória
Sofrer um ferimento enquanto protegendo um inocente	+1	+0
Correr de um desafio	-1	-2
Colocar um grupo de bandidos (Ex.: Shadaloo) fora de circulação	+1	+3
Ignorar alguém precisando de ajuda	-1	+0
Derrotar um oponente muito mais poderoso que você	+2	+2

# Capítulo 5: Estilos dos Guerreiros Mundiais

Aqui você terá uma descrição dos estilos de luta dos Guerreiros Mundiais, acompanhada de suas listas de Manobras Especiais e as fichas dos personagens, com suas histórias – suas personalidades podem ser deduzidas através das próprias histórias ou mesmo consultando as intermináveis fontes sobre Street Fighter; Balrog e T. Hawk, além disso, têm uma versão reduzida da sua história, mas o básico está aqui. Note que o Kung Fu está em versão resumida. Isso acontece porque no material que me foi dado, ele não estava presente. Mas é um estilo conhecido mundialmente, e a informação presente é suficiente para jogar.

## Estilos de Luta

### Boxe

As origens do boxe remontam as antigas civilizações. Nos Estados Unidos, o boxe começou a se tornar famoso no início do século XX, quando lutadores de mãos nuas entravam no ringue e lutavam até que apenas um homem ficasse de pé. O boxe evoluiu para um esporte profissional incrivelmente popular, com bolsas de muitos milhões de dólares para serem ganhas nas grandes lutas televisionadas no sistema "pay per view". O boxe é peculiar no circuito Street Fighter. Muitos boxeadores ainda aderem a regras que se aplicam melhor a ringues de boxe do que a arenas de Street Fighter. Muitos boxeadores ainda usam suas luvas e poucos incorporam chutes a seus arsenais. Boxeadores freqüentemente argumentam que eles não precisam mudar. Os incríveis programas de treinamento dos boxeadores aperfeiçoam seus reflexos e o poder de seus socos até que eles se tornem máquinas de lutar. O incrível espancamento que suportam durante o seu treinamento faz deles alguns dos mais vigorosos lutadores do circuito.

**Escolas:** há academias de boxe em todas as grandes cidades, mas boxeadores mais

sérios precisam encontrar personal trainers e treinadores.

**Membros:** o Boxe é um esporte profissional predominantemente masculino, mas cada vez mais mulheres estão se unindo a ele. Muitas mulheres que não conseguem encontrar oportunidades nos ringues profissionais se voltam para o circuito Street Fighter para competir. Muitos boxeadores vêm de áreas empobrecidas.

**Conceito:** valentão de rua; campeão mundial; marombeiro

**Chi Inicial:** 1

**Força de Vontade Inicial:** 6

**Lema:** "Você acha que é alguém especial com todas essas manobras 'chop suey'? Vamos ver como você se sai numa luta pra valer no ringue."

*Soco*

Dashing Punch (4), Fist Sweep (2), Head Butt (1), Heart Punch (4), Hyper Fist (4), Lunging Punch (2), Rekka Ken (5), Turn Punch (4)

*Chute*

*Bloqueio*

Deflecting Punch (1)

*Apresamento*

Brain Cracker (1), Head Bite (1), Head Butt Hold (2)

*Esportes*

Jumping Shoulder Butt (1)

*Foco*

Toughskin (3)

### Capoeira

A Capoeira foi criada para que os escravos no Brasil pudessem se defender. Como os escravos apanhados aprendendo a lutar eram mortos, os capoeiristas aprenderam a disfarçar sua luta na forma de uma dança. A Capoeira permaneceu como parte integrante da cultura brasileira, sendo ensinada quase exclusivamente no Brasil. Até o recente aparecimento de Blanka, quando os Guerreiros Mundiais e a Shadaloo o viram em ação, a Capoeira não era levada a sério.

Agora este belo e mortal estilo é considerado eficiente e perigoso. Os estudantes de Capoeira não a vêem apenas como uma técnica de luta, e sim uma maneira de expressar sua liberdade e demonstrar sua habilidade. Estudantes freqüentemente competem entre si para se manter na melhor forma possível. Os lutadores de Capoeira tendem a ser mais agressivos que os praticantes de outras artes, mas isso os ajuda a vencer através do medo e intimidação. Estudantes de Capoeira usam movimentos similares aos de uma dança para confundir e surpreender seus oponentes. Eles se baseiam na velocidade e agilidade para desferir ataques rápidos e se posicionar para encaixar seqüências de golpes. Lutadores não familiarizados com este estilo normalmente gargalham quando o capoeirista dança diante deles, mas nesse momento a Capoeira revela suas habilidades escondidas e nocauteia os desatentos oponentes.

**Escolas:** Capoeira tem poucas escolas organizadas. Há algumas academias nas cidades brasileiras. Algumas escolas ensinam os movimentos básicos para crianças como parte de sua formação, mas neste caso as habilidades de luta inerentes à dança não são enfatizadas. A popularidade do estilo começou a crescer recentemente, mas ainda é muito difícil encontrar um professor fora do Brasil. Aquele que deseja se tornar um verdadeiro capoeirista deve procurar um mestre da Capoeira. Os melhores lutadores de Capoeira aprendem informalmente, sob a tutela de um mestre. Ainda assim, é difícil encontrar um mestre que conheça todos os movimentos acrobáticos e ataques especiais do estilo.

**Membros:** a maioria dos capoeiristas vem da América do Sul ou das ilhas do Caribe, mas existem algumas escolas na Flórida.

**Conceitos:** Guerreiros Tribais, exploradores, dançarinos.

**Chi Inicial: 2**

**Força de Vontade Inicial: 5**

**Lema:** "Outras pessoas tentam se tornar mestres em seus estilos. Não nós. Nós buscamos a maestria na dança. Você pode sentir seu ritmo e poder? Quando seu coração acompanha o ritmo, o poder flui através da dança para derrubar o inimigo."

**Soco**

Head Butt (1), Spinning Clothesline (4), Turbo Spinning Clothesline (4)

**Chute**

Backflip Kick (2), Double Hit Knee (1), Forward Backflip Kick (1), Forward Flip Knee (2), Lightning Leg (5)

**Bloqueio**

**Apresamento**

Backroll Throw (1), Head Bite (2), Knee Basher (2)

**Esportes**

Beast Roll (3), Drunken Monkey Roll (2), Rolling Attack (3), Tumbling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2)

**Foco**

Musical Accompaniment (1)

### **Forças Especiais**

Logo após a Segunda Guerra Mundial, muitas nações começaram a implementar o Treinamento das Forças Especiais para certas unidades de elite em suas forças armadas. Estas unidades não eram novas, mas o início da Guerra Fria fez com que as operações secretas se tornassem muito mais importantes. Além disso, o crescimento do terrorismo criou a necessidade de unidades policiais e militares especialmente treinadas para lidar com terroristas. Algumas das unidades de Forças Especiais mais conhecidas do mundo são:

**Estados Unidos** - Boinas Verdes, Navy SEALs (Focas da Marinha), Airborne Rangers, Comando Delta, unidades da SWAT, FBI

**Rússia** - Spetsnaz, KGB

**Ingllaterra** - Agência Especial Britânica (organização da Cammy), SÂS (Special Air Services), Royal Marine, M-12.

**Coréia** - Rock Soldiers

**Israel** - Mossad

**Alemanha** - GSG-9 (comando antiterrorista da polícia)

**França** - Legião Estrangeira da França

Soldados das Forças Especiais têm uma linha de raciocínio baseada em sentimentos de dever e honra. Eles são fanaticamente leais ao seu país e sua divisão de serviço. Alguns, após deixarem as forças armadas, entram no circuito de lutas do submundo. Eles normalmente são bem disciplinados e seguem qualquer rotina de treinamento imposta por seus treinadores, não importando quão rigorosa. Seu senso de

dever para com o time ao qual pertencem costuma enervar a maioria dos lutadores na escola. O Treinamento das Forças Especiais faz uma fusão do Boxe, Judô, Jiu-Jitsu e Tae Kwon Dô em um híbrido rápido e mortal. O estilo normalmente se baseia no método mais rápido e mortal de vencer uma luta. O lutador aprende a usar qualquer técnica em seu arsenal para vencer, e costuma atacar pontos vitais para derrubar um oponente. Se um lutador das Forças Especiais detecta um ponto fraco, tentará explorá-lo o mais que puder. A maioria das nações está expandindo suas operações militares para contra-atacar a ameaça crescente da Shadaloo. Embora os lutadores das Forças Especiais apareçam com mais frequência, eles não populares no circuito de lutas do submundo devido às táticas que usam. A maioria dos lutadores de outros estilos se recusa a treinar com um lutador das Forças Especiais, e alguns até mesmo se recusam a tê-los em suas equipes. Os comandos das Forças Especiais culpam o medo e a vaidade dos outros estilos por essa atitude.

**Escolas:** há quatro tipos de escolas: Exército, Marinha, Aeronáutica e Marines. Cada país tem uma força militar de elite, e para entrar basta procurar um órgão de alistamento. Este estilo normalmente tira toda a liberdade do lutador. Agentes das Forças Especiais se levantam ao amanhecer e se recolhem ao pôr-do-sol. Há pouco tempo para diversão. Mesmo quando estão fora das forças armadas, costumam manter essa dura rotina. Eles são o sonho de um treinador e o maior patrimônio de um empresário.

**Membros:** o membro padrão é uma pessoa que se uniu às forças armadas para se disciplinar ou para se aperfeiçoar. Comandos das Forças Especiais normalmente se tornam Street Fighters porque, após deixarem as forças armadas, têm dificuldades em encontrar empregos como assassinos treinados.

**Conceitos:** militar das Operações Especiais, agente da SWAT, militar aposentado.

**Chi Inicial:** 1

**Força de Vontade Inicial:** 6

**Lema:** "Sim, eu jogo duro. Mas, pó, sou eu ou ele. Você entende o que eu quero dizer?"

**Soco**

Hyper Fist (5), Spinning Backfist (1), Spinning Clothesline (5), Spinning Knuckle (2), Turbo Spinning Clothesline (4)

**Chute**

Backflip Kick (3), Double Dread Kick (4), Flash Kick (4), Flying Knee Thrust (1), Flying Thrust Kick (3), Foot Sweep (1), Forward Flip Knee (3), Handstand Kick (1), Lightning Leg (5), Spinning Foot Sweep (1)

**Bloqueio**

**Apresamento**

Air Throw (2), Hair Throw (2), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Suplex (1), Thigh Press (2)

**Esportes**

Cannon Drill (4)

**Foco**

### Kabaddi

Os poderosos segredos do Kabaddi se originaram nos recantos mais isolados da antiga Índia. Monges que dedicaram suas vidas à meditação, yoga e aos exercícios mentais do Budismo Dhyana (chamado no Japão de Zen) desenvolveram poderes físicos e mentais extraordinários. Dizia-se que eles podiam atravessar paredes, deter o batimento de seus corações durante horas e realizar diversos outros feitos sobre-humanos. Afortunadamente, para poder adquirir estas habilidades, os monges precisavam alcançar um estado de tranquilidade mental tão elevado que eles raramente usavam estas habilidades de modo violento — exceto para se defender. Para se livrar de bandidos e outros agressores, os mestres de yoga desenvolveram o Kabaddi. Kabaddi é uma das artes mais difíceis de aprender devido à rígida disciplina mental e controle corporal que o aluno deve desenvolver. Embora seja menos violento que a maioria dos outros estilos, o Kabaddi traz vitória aos seus praticantes através de táticas estranhas e inesperadas. Muitos mestres de Kabaddi, usando seu quase miraculoso controle corporal, conseguem esticar seus membros para atingir oponentes que estão do outro lado da sala. O mestre supremo deste estilo, Dhalsim, consegue até mesmo se teleportar de um lugar para outro. O estudante de Kabaddi que almeja igualar tais feitos deve primeiro adquirir o controle de cada molécula do próprio corpo. Ainda mais impressionante é a perspicácia mental de certos praticantes. Eles parecem ser capazes de ignorar todas as distrações e antecipar os movimentos de

seus oponentes. O raciocínio é que, se o oponente não consegue atingir você, então ele não pode feri-lo. Para usar todo o potencial do Kabaddi, o estudante deve estar em perfeita forma física e mental. Lutadores de Kabaddi freqüentemente frustram seus oponentes, levando-os a uma fúria cega enquanto calmamente os atingem de uma distância segura, vencendo através da paciência e táticas inteligentes. Com o crescimento da yoga no mundo ocidental, mais e mais lutadores têm buscado aprender este estilo. Praticantes de outros estilos esperam que seja apenas uma moda passageira.

**Escolas:** escolas de Kabaddi podem ser encontradas em todo o mundo, mas elas normalmente admitem apenas alguns poucos e selecionados alunos. Kabaddi é um dos estilos mais rígidos e disciplinados. As aulas começam com uma hora de meditação, e os exercícios testam os limites dos alunos mais ágeis.

**Membros:** tradicionalmente, apenas aqueles que já demonstraram um grande nível de disciplina e autocontrole podem receber aulas. Esta restrição começou a desaparecer nas escolas mais modernas, mas os melhores alunos ainda são aqueles que demonstram o maior autocontrole e capacidade de concentração.

**Conceitos:** monges Zen, instrutores de ioga, místicos da Nova Era.

**Chi Inicial: 5**

**Força de Vontade Inicial: 2**

**Lema:** "Você deve aprender a controlar seus sentimentos e não pensar em nada além do seu oponente. Apenas após a luta você pode pensar sobre a vitória."

*Soco*

Head Butt (1)

*Chute*

Slide Kick (2)

*Bloqueio*

Energy Reflection (3), San He (3)

*Apresamento*

Air Suplex (2), Head Butt Hold (2)

*Esportes*

Cannon Drill (5), Flying Body Spear (2)

*Foco*

Chi Kun Healing (3), Cobra Charm (2), Extendable Limbs (4), Fireball (3), Flying Fireball (3), Ghost Form (5), Improved Fireball (5), Inferno Strike (5), Mind Reading

(3), Regeneration (1), Telepathy (2), Yoga Flame (3), Yoga Teleport (5)

### **Karatê Shotokan**

O Karatê Shotokan surgiu há aproximadamente 2.000 anos. O estilo era usado por uma ordem de monges chineses como forma de defesa. Ele tem sido passado através das gerações àqueles que provam ser campeões de valor. Apesar de não ser um estilo amplamente usado, o Karatê Shotokan tem provado seu valor ao longo dos seus muitos anos de existência e ensino. Os estudantes de Karatê Shotokan são normalmente escolhidos a dedo dentre aqueles que pedem ensinamento a um Sensei. Os estudantes tipicamente demonstram forte senso de honra e autoconfiança, e costumam se esforçar para atingir seus limites com regularidade. Eles nunca estão satisfeitos com as vitórias. É a luta que eles buscam, não os prêmios. O Karatê Shotokan adiciona ao karatê poderes evocados a partir da própria energia do lutador. As manobras do Shotokan são normalmente estonteantes em sua complexidade. Estudantes habilidosos podem desafiar as próprias leis da natureza por um curto período de tempo. Os ataques normais dos estudantes de Shotokan não são menos impressionantes; com apenas um soco eles podem mudar o resultado de uma luta. O Karatê Shotokan se tornou o mais famoso estilo do Street Fighting quando Ryu derrotou o antigo Campeão dos Guerreiros Mundiais, Sagat, com seu terrível Dragon Punch. Desde então, muitos lutadores tem procurado pelo renomado Sensei Shotokan Gouken, mas ele nunca aceitou um novo aluno. Porém, há outros mestres pelo mundo que talvez aceitem treinar um jovem e ambicioso lutador.

**Escolas:** há muitas escolas para este estilo, mas poucos mestres. A maioria das escolas de Shotokan fica no Japão, mas há uma na costa oeste dos Estados Unidos. A estrutura deste estilo é um tanto simples em seu design. Os estudantes começam com movimentos básicos e então avançam aprendendo os complexos poderes e manobras deste estilo. Um estudante é considerado totalmente treinado quando domina perfeitamente o Dragon Punch. Muitos passam anos tentando aprender apenas esta manobra.

**Membros:** antes que possa ter esperanças em ser aceito na classe, você deve ter algum treinamento em karatê. Então o sensei reúne todos os candidatos e dá uma pequena aula para descobrir e eliminar os indesejáveis. Os poucos sortudos que restam são aceitos para o treinamento.

**Conceitos:** mestre de karatê; lutador; profissional de saúde; criança rica

**Chi Inicial: 3**

**Força de Vontade Inicial: 4**

**Lema:** "Nós não lutamos por riqueza ou glória, mas pela luta em si. Que me importam os troféus? A excitação da vitória e a expectativa sobre meu próximo oponente são o bastante."

*Soco*

Dragon Punch (4), Flaming Dragon Punch (4)

*Chute*

Air Hurricane Kick (1), Double Dread Kick (4), Foot Sweep (1), Hurricane Kick (4), Whirlwind Kick (5)

*Bloqueio*

Energy Reflection (3), Maka Wara (3), San He (4)

*Apresamento*

Back Roll Throw (1), Pin (3)

*Esportes*

*Foco*

Balance (4), Chi Kun Healing (4), Fireball (3), Flying Fireball (3), Improved Fireball (3), Stunning Shout (2)

### **Kickboxing Ocidental**

O Kickboxing Ocidental começou como uma tentativa de tornar as artes marciais mais atraentes para o público americano. Combinava o karatê, o kung fu, o boxe e o boxe tailandês. Teve uma boa audiência quando se tornou um esporte pela primeira vez e começou a ser exibido em cadeia nacional pelas redes de TV, mas os americanos logo ficaram entediados quando viram que não tinha o mesmo brilho das outras artes marciais. De qualquer forma, tem seus praticantes. O Kickboxing tenta ser uma versão mais elaborada do Boxe, e seus estudantes provam isso. Eles tentam combinar o exibicionismo do boxe com a disciplina das artes marciais. Eles pegam alguns dos movimentos mais simples das artes marciais e tentam torná-los mais atraentes adicionando giros e saltos. Isto

ocasionalmente pode parecer uma perda de tempo, porém, mais de um lutador já perdeu a calma, e a luta, para um kickboxer habilidoso. O kickboxing ocidental usa muitos socos do boxe e chutes do boxe tailandês e karatê. Na verdade, muitos lutadores de kickboxing ocidental começaram suas carreiras como boxers amadores. Recentemente o kickboxing voltou a chamar a atenção do público. Foram lançados diversos filmes baseados neste esporte, e lutas são transmitidas pela TV. O lutador jamaicano Dee-Jay tem impressionado e entretido o público, adicionando sua própria mágica a este esporte. Sob a orientação adequada, o kickboxing ocidental pode vir a provar ser um estonteante novo estilo.

**Escolas:** escolas de kickboxing podem ser encontradas em qualquer grande cidade. Aquelas encontradas na Filadélfia, Nova Iorque e Washington D.C. são normalmente as melhores, devido aos profundos antecedentes de boxe nestas cidades. Isso não quer dizer que as escolas em outras cidades sejam ruins, mas as boas academias são mais difíceis de encontrar. Kickboxing é um dos estilos mais organizados. Ele segue o formato normal de treinamento e publicidade que fez do boxe um sucesso. O treinamento em si é tão duro quanto no boxe, às vezes até mais. Empresários e treinadores mantêm os lutadores em um esquema de horário restrito que toma muito tempo livre e liberdade dos boxers. Pode parecer chato, mas a maioria dos treinadores não tem problemas em mostrar a porta da rua para os estudantes rebeldes ou desobedientes.

**Membros:** qualquer um pode treinar para ser um kickboxer, mas poucos realmente se tornam lutadores. A maioria desiste, outros não têm o que é preciso para vencer. A maioria dos melhores lutadores é composta por meninos de rua que têm algo a provar.

**Conceitos:** durão de rua; membro de gangue; boxer; atleta

**Chi Inicial: 2**

**Força de Vontade Inicial: 5**

**Lema:** "Tenho lutado a vida toda para sair das ruas, e o kickboxing me mostrou como. Devo minha vida a ele."

*Soco*

Dashing Punch (5), Fist Sweep (2), Hyper Fist (4), Rekka Ken (5), Spinning Backfist (1), Spinning Knuckle (3), Turn Punch (5)

#### *Chute*

Double Dread Kick (3), Double-Hit Kick (1), Flying Knee Thrust (1), Reverse Frontal Kick (1), Slide Kick (2), Stepping Front Kick (4), Tiger Knee (5), Wounded Knee (2)

#### *Bloqueio*

Deflecting Punch (1)

#### *Apresamento*

Backroll Throw (1), Brain Cracker (1), Knee Basher (2)

#### *Esportes*

#### *Foco*

### **Kung Fu**

Estudiosos das artes marciais assinalam o ano de 527 D. C. como o início das artes marciais chinesas. Neste ano, um monge indiano chamado Ta Mon veio ao primeiro templo Shaolin na província de Hunan, na China. Ta Mon descobriu que os monges do Templo da Jovem Floresta eram fisicamente tão fracos que não conseguiam meditar sem acabar dormindo. Ele começou uma prática de condicionamento físico entre os monges que, um dia, levou às artes marciais.

Ao longo dos séculos, a prática do Kung Fu se espalhou por vários templos, famílias e dinastias da China e além, chegando até Okinawa e o Japão. Muitos templos e lutadores desenvolveram seus próprios estilos de Kung Fu. Alguns templos se concentraram em estilos que imitavam animais como a garça, o tigre, a cobra, o louva-a-Deus, o macaco e a té mesmo criaturas míticas como o dragão. Outros estilos de Kung Fu se concentraram na energia interior do Chi, usando esta energia para produzir socos e chutes devastadores. Outros ainda praticavam exclusivamente com armas, se tornando mestres da espada, da lança, ou armas mais exóticas. Esta abundância de estilos tornou o Kung Fu uma arte marcial bela e complexa.

Saber que um oponente pratica Kung Fu não traz muito discernimento sobre como ele efetivamente luta. Ele pode praticar Wing Chun Kung Fu e usar uma chuva de socos diretos, ou o Kung Fu Cobra e focalizar seu Chi em golpes nos pontos vitais. Qualquer

Street Fighter que pratique Kung Fu tem uma ampla variedade de técnicas e poderes disponíveis. Nas últimas duas décadas, o Kung Fu tem se popularizado por todo o mundo. Hollywood anda usando mais astros das artes marciais em seus filmes de ação, provocando a abertura de mais academias na Europa e América do Norte.

**Escolas:** Há escolas de Kung Fu por todo o mundo, em quase todas as grandes cidades - mas o futuro aluno deve ficar atento, pois existem poucos mestres verdadeiros de Kung Fu. Muitas escolas são dirigidas por imitadores tentando ganhadinheiro fácil às custas da popularidade do estilo. Certamente, qualquer um com esperanças de sobreviver em uma arena Street Fighter deve aprender suas lições com um verdadeiro Mestre. Muitas das melhores escolas ficam no Extremo Oriente, onde a maioria dos mestres vive.

Embora a discriminação tenha diminuído na última década, muitos professores chineses ainda ensinam somente a alunos chineses. A maioria dos professores de Kung Fu são chamados de Sifu, e não de Sensei, um termo japonês.

**Escolas:** Há escolas de Kung Fu por todo o mundo, em quase todas as grandes cidades - mas o futuro aluno deve ficar atento, pois existem poucos mestres verdadeiros de Kung Fu. Muitas escolas são dirigidas por imitadores tentando ganhadinheiro fácil às custas da popularidade do estilo. Certamente, qualquer um com esperanças de sobreviver em uma arena Street Fighter deve aprender suas lições com um verdadeiro Mestre. Muitas das melhores escolas ficam no Extremo Oriente, onde a maioria dos mestres vive.

Embora a discriminação tenha diminuído na última década, muitos professores chineses ainda ensinam somente a alunos chineses. A maioria dos professores de Kung Fu são chamados de Sifu, e não de Sensei, um termo japonês.

**Conceitos:** Aspirante a astro de filmes de ação, geração saúde, filósofo.

**Lema:** "Só porque alguém encontrou a paz

com si mesmo, não quer dizer que esteja em paz com os outros."

Chi inicial: 4

Força de Vontade inicial: 3

#### *Soco*

Dim Mak (4), Dragon Punch (5), Hundred Hand Slap (5), Monkey Grab Punch (1), Rekka Ken (4)

#### *Chute*

Air Hurricane Kick (1), Backflip Kick (3), Double Dread Kick (4), Double-Hit Kick (1), Dragon Kick (5), Forward Flip Knee (3), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (4), Stepping Front Kick (3)

#### *Bloqueio*

Deflecting Punch (1), Maka Wara (3), San He (3)

#### *Apresamento*

Grappling Defense (4), Hair Throw (2)

#### *Esportes*

Backflip (3), Drunken Monkey Roll (2)

#### *Foco*

Chi Kun Healing (3), Fireball (4), Flying Fireball (3), Improved Fireball (5), Regeneration (2), Zen No Mind (3)

### **Luta Livre Nativo Americana**

A Luta Livre Nativo Americana começou como uma forma de divertimento entre os guerreiros indígenas norte-americanos. Eles a usavam para desenvolver seu vigor e agilidade. T. Hawk combinou este estilo com antigos ensinamentos místicos sobre a força da mente e os espíritos dos totens. O resultado foi um estilo com arremessos mortais, golpes esmagadores e a evocação de espíritos totêmicos para realizar ataques misteriosos. A Luta Livre Nativo Americana se tornou um dos estilos de mais rápida ascensão no circuito de lutas. Os lutadores desta Luta Livre estão entre os lutadores mais versáteis, pois seu estilo exige que pensem rápido para contra-atacar cada golpe com a defesa apropriada. Este treinamento faz com que eles instantaneamente se adaptem a qualquer situação. A maioria dos oponentes nem percebe que estão perto da derrota até serem imobilizados. Flexibilidade, velocidade e astúcia colocam os adeptos da Luta Livre Nativo Americana entre os mais ferozes competidores. Este estilo consiste de uma série de ataques e contra-ataques. Os lutadores têm uma variedade de

combinações que lhes permite reverter qualquer situação. Uma de suas melhores armas é a capacidade de perceber um ponto fraco em seus oponentes e usá-lo contra eles. Isso faz com que muitos lutadores fiquem super-atentos do começo ao final do combate. A única fraqueza verdadeira do estilo é que muitos lutadores jamais aprendem totalmente seus componentes mentais e místicos. Eles param após aprender alguns truques, mas nada que possa realmente torná-los mais poderosos. Não foi assim com o recém-chegado Thunder Hawk. Ele usou apenas uma parte dos golpes disponíveis em seu arsenal para vencer sua primeira luta, mas foi o suficiente para causar uma grande impressão nos outros lutadores. Outros praticantes de luta-livre afirmam que a fama de T. Hawk é apenas o começo para este estilo.

**Escolas:** é fácil encontrar uma escola, mas elas ensinam apenas o básico. As melhores escolas estão nas reservas indígenas, mas é muito difícil ser aceito nestas aulas. Professores suspeitam de qualquer um que não tenha ascendência nativo americana. Este estilo primeiramente ensina as técnicas principais e depois os contra-ataques. Espera-se que um estudante esteja apto a reagir a qualquer situação. Treinadores mantêm seus estudantes sempre atentos usando novas chaves e arremessos.

**Membros:** este estilo tem praticantes bem diversificados. Eles surgem em todos os tamanhos e raças. Treinadores de Luta Livre Nativo Americana conseguem desenvolver as habilidades de praticamente qualquer pessoa.

**Conceitos:** fã de Luta-Livre; atleta olímpico; estudante; xamã.

**Chi Inicial:** 3

**Força de Vontade Inicial:** 4

**Lema:** "Eu não sou um lutador, mas um guerreiro. Minha força vem de meu interior e dos espíritos dos antigos totens. Esta é a razão pela qual nunca perderei."

#### *Soco*

Buffalo Punch (1), Ear Pop (2), Shockwave (3), Spinning Clothesline (4)

#### *Chute*



Wounded Knee (2)  
*Bloqueio*

*Apresamento*

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Grappling Defense (3), Iron Claw (4), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Spinning Pile Driver (5), Stomach Pump (3), Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)

*Esportes*

Air Smash (1), Diving Hawk (4), Thunderstrike (1)

*Foco*

Chi Kun Healing (4), Ghost Form (5), Regeneration (2), Thunderclap (4)

### **Sanbô**

Sanbô é uma forma de luta-livre russa originariamente usada para testar a força dos competidores e divertir o czar. Ela continuou como parte da cultura russa mesmo após a vitória dos comunistas. Os estudantes de Sanbô acreditam que seu estilo prova quem é o mais forte entre os homens. Ele testa não apenas a força física como também a força de vontade de seus praticantes, e alguns chegam a extremos para provar sua força. Por isso, os estudantes de Sanbô costumam se parecer com os gigantes das lendas e mitos. Eles se orgulham de seu grande tamanho e farão qualquer coisa para se tornarem os maiores habitantes de suas vilas. Ao contrário da maioria dos estilos, o Sanbô se baseia quase totalmente na força física. Para provar sua pujança, estudantes podem puxar carroças carregadas de feno através de campos cobertos com neve ou enfrentar ursos com as mãos nuas em meio a uma nevasca. É difícil determinar o que é verdade ou invenção em suas histórias, mas a maioria dos estudantes estará mais do que disposta a demonstrar sua força para os incrédulos. Sanbô usa poucos poderes e pouca velocidade. Os estudantes preferem se concentrar em técnicas devastadoras de apresamento e projeções impressionantes. Um oponente, ao assumir que um lutador de Sanbô é desajeitado, frequentemente comete o erro de chegar perto demais — é quando o lutador de Sanbô projeta a cara de seu oponente no chão em um estonteante bate-estaca (piledrive). Mas lutadores de luta-livre não dependem apenas de projeções, eles também podem golpear com resultados

igualmente mortais. Seus golpes têm a reputação de aleijar um oponente de primeira. O interesse pelo Sanbô cresceu recentemente. Praticantes de Sanbô têm aparecido nas últimas Olimpíadas para competir em levantamento de peso e luta-livre. Eles têm demonstrado seu vigor derrotando alguns dos melhores atletas do mundo.

**Escolas:** infelizmente, poucas escolas ensinam Sanbô, e estas quase sempre ficam na Rússia. Devido às recentes reformas, escolas estão começando a aparecer por todo o mundo e as escolas russas estão agora abertas a todos. Ainda é difícil encontrá-las, mas os estudantes dizem que o esforço vale a pena. O Sanbô é pouco organizado. Os estudantes recebem o treinamento básico e espera-se que a partir dali eles aprendam com a experiência. Esta atitude supostamente tem o objetivo de fortalecer o estudante. Até agora parece que tem funcionado.

**Membros:** qualquer um pode freqüentar as aulas, mas os estudantes de Sanbô são majoritariamente homens fortes e grandes. Também existem lutadoras de Sanbô, mas estas mulheres são tão grandes e intimidadoras quanto os homens.

**Conceitos:** homem-forte do circo; trabalhador braçal; gigante.

**Chi Inicial: 1**

**Força de Vontade Inicial: 6**

**Lema:** "Apenas os fortes vencem as batalhas."

*Soco*

Ear Pop (2), Hundred Hand Slap (5), Spinning Clothesline (3), Turbo Spinning Clothesline (2)

*Chute*

Double Hit Kick (1)

*Bloqueio*

*Apresamento*

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Grappling Defense (3), Head Bite (2), Iron Claw (4), Neck Choke (2), Pile Driver (2), Siberian Suplex (3), Spinning Pile Driver (4), Stomach Pump (3), Suplex (1), Thigh Press (2)

*Esportes*

Air Smash (1)

*Foco*

## Sumô

A luta Sumo tem feito parte da cultura japonesa desde que passou a existir um Japão. Os *Sumotori* (lutadores de sumo) têm sido reverenciados como grandes guerreiros e sua força é lendária. As pessoas tratam os lutadores de sumo como reis, e o *yokozuna* (campeão) como um deus. Sumo é uma parte da história que os japoneses tratam com o máximo respeito. Os lutadores de sumo combinam enorme tamanho com força e disciplina. Eles são treinados para respeitar a si mesmos, seus oponentes e seu esporte. Demonstram grande autocontrole quando entram em uma luta e começam cumprimentando seus oponentes baixando a cabeça. Esta atitude ritualística às vezes perturba outros lutadores, mas é tudo parte da secular tradição do sumo. Cada lutador de sumo sente que não representa apenas seu esporte, mas também sua família. O estilo em si é bem simples, o lutador usa seu corpo para ferir o oponente. O estilo emprega certo número de socos, chutes e bloqueios, mas o princípio básico é derrubar o oponente. Os lutadores de Sumo têm um número de salto em que agarram e derrubam o oponente, que os outros lutadores apelidaram de "A Morte que vem de Cima". As infelizes vítimas desse ataque podem verificar sua força. Recentemente o Sumo passou por algumas mudanças. Os americanos tinham o melhor lutador de sumo, até que ele foi derrotado por E. Honda. O próprio campeão americano significava que o sumo estava ganhando notável reconhecimento por todo o mundo. Agora, lutadores de sumo entram rotineiramente nos torneios Street Fighter para provar sua força.

**Escolas:** a maioria das escolas está localizada no Japão. Estas são as melhores, mas não as únicas. Há três no Havaí, e uma delas produziu um campeão. O Sumo está organizado em um complexo sistema de postos. Os lutadores são classificados de duas maneiras: por peso e número de testes completados. O peso é para evitar que lutadores menores fiquem em desvantagem. Os testes combinam uma estrita disciplina mental com rigorosos desafios físicos. Estes desafios variam de carregar um enorme peso por uma longa distância a enfrentar vários lutadores de sumo de uma só vez. Isto testa tanto a força quanto a vontade do lutador.

**Membros:** o sumo é totalmente dominado por homens grandes. Quanto maior o lutador,

maior o respeito que ele recebe, mas este nem sempre é o caso.

**Conceito:** japonês tradicionalista, homem grande.

**Chi Inicial:** 2

**Força de Vontade Inicial:** 5

**Fala:** "Meu tamanho é minha maior arma. Você pode ser pequeno e ágil, mas isso não vai me impedir de esmagar você."

*Soco*

Ear Pop (2), Head Butt (1), Hundred Hand Slap (4)

*Chute*

Double-Hit Kick (1), Foot Sweep (1), Spinning Foot Sweep (1)

*Bloqueio*

Maka Wara (3), San He (3)

*Apresamento*

Knee Basher (2)

*Esportes*

Air Smash (1), Flying Head Butt (2)

*Foco*

Stunning Shout (2), Toughskin (2)

## Wu Shu

As palavras Wu Shu significam "arte da guerra" em chinês. Porém, o Wu Shu na verdade começou como um modo mais pacífico de praticar o Kung Fu. Quando o governo comunista assumiu o controle da China, eles aboliram a prática generalizada do kung fu e a substituíram pelo Wu Shu, patrocinado pelo governo. O Wu Shu deveria ser uma arte mais acrobática e voltada para exibições, que preservasse os aspectos culturais do kung fu, mas sem incluir muito estudo das técnicas de luta. O governo temia que a prática generalizada do kung fu pudesse criar lutadores treinados capazes de se opor ao governo. Isso provocou dúvida sobre o Wu Shu ser um estilo válido de luta ou apenas um punhado de movimentos bonitos. Mas ninguém duvida que o estilo exige um esforço incrível de seus praticantes, requerendo uma força e flexibilidade nas pernas que não são necessárias em nenhum outro estilo. Recentemente, Chun Li e outros lutadores emergiram da China para mostrar que os belos e acrobáticos movimentos do Wu Shu são de fato manobras de combate eficazes. Os estudantes de Wu Shu começam muito jovens, quando seus pais os matriculam nas academias para que comecem a treinar para as Olimpíadas

Chinesas de Wu Shu. O treino continua por toda a vida da criança, enfatizando velocidade e extrema flexibilidade. Os estudantes de Wu Shu personificam graça e equilíbrio. São disciplinados e demonstram constante vontade de melhorar. Wu Shu combina a habilidade acrobática natural do lutador com técnicas avançadas de luta. Isso coloca seus praticantes entre os combatentes mais rápidos. Seus golpes são velozes e diretos no alvo, mas belos de assistir, com uma graça estonteante.

**Escolas:** há escolas de Wu Shu em quase todos os países, mas as melhores ficam na China. Elas são normalmente encontradas em áreas com muitas escolas de ginástica ou acrobacia. Professores de Wu Shu são quase tão rígidos quanto instrutores militares. Eles esperam que os estudantes superem em muito o seu potencial. Estudantes que falham em dar o máximo de si são normalmente convidados a parar de vir às aulas.

**Membros:** o Wu Shu tem mais praticantes femininos do que masculinos, mas isso é devido ao grande número de mulheres na acrobacia. Homens também podem aprender o Wu Shu.

**Conceitos:** acrobata de circo; ginasta; dançarina; artista do Circo de Pequim.

**Chi Inicial: 3**

**Força de Vontade Inicial: 4**

**Lema:** "Não sou apenas uma lutadora, também sou uma artista. É importante que meus ataques sejam perfeitos; um erro, e meu oponente terá vencido."

*Soco*

Rekka Ken (5), Spinning Knuckle (3)

*Chute*

Air Hurricane Kick (1), Backflip Kick (2), Double-Hit Kick (1), Flying Thrust Kick (4), Forward Flip Knee (2), Great Wall of China (5), Handstand Kick (1), Hurricane Kick (5), Lightning Leg (3), Stepping Front Kick (4), Whirlwind Kick (4)

*Bloqueio*

Maka Wara (4), San He (3)

*Apresamento*

Air Throw (2), Backroll Throw (1)

*Esportes*

Backflip (2), Cannon Drill (5), Drunken Monkey Roll (2), Flying Heel Stomp (3), Rolling Attack (3), Vertical Rolling Attack (2), Wall Spring (1)

*Foco*

Chi Kun Healing (4), Fireball (4), Flying Fireball (3), Improved Fireball (5)

## Os Guerreiros Mundiais

### Blanka

Há apenas alguns anos, o submundo dos Street Fighters assistiu chocado à entrada de Blanka no circuito de lutas. Boatos se espalharam rapidamente sobre este guerreiro bestial, e Blanka logo provou ser um dos mais formidáveis Guerreiros Mundiais. Com seus impressionantes ataques aéreos e a habilidade de canalizar seu Chi em devastadoras descargas elétricas, Blanka estabeleceu as matas brasileiras como uma etapa obrigatória para qualquer um que almeje ser campeão mundial.

A origem verdadeira de Blanka não é mais estranha do que aquelas criadas por seus fãs. Há muitos anos atrás, um menininho chamado Jimmy estava viajando de avião visitar seus parentes no Brasil. O avião teve uma pane no motor e caiu na floresta amazônica.

Miraculosamente, Jimmy sobreviveu à queda e foi descoberto e adotado por uma onça com filhotes, que o criou nas selvas. Jimmy rapidamente esqueceu a sua antiga identidade. Uma onda de amnésia bloqueou a dor e medo oriundos da queda do avião. Ele se tornou conhecido apenas como Blanka, um nome que ele criou a partir do rugido de sua mãe adotiva.

Com sua mãe onça, Jimmy aprendeu as habilidades de caça do predador mais temido das matas amazônicas. Ele se tornou ágil e forte ainda criança. Conforme Blanka crescia, ia se familiarizando com os outros animais também. Ele desenvolveu sua impressionante agilidade e habilidades acrobáticas brincando com os macacos.

Contudo, o contato com os símios também fez Blanka contrair um vírus; ele se recuperou mais tarde, mas a doença causou uma transformação mutagênica no corpo de Blanka — transformando-o em um monstro de pele verde com uma crina alaranjada. Ele se lembra vagamente da transformação devido à alta febre que sofreu durante o processo.

Após a doença, a musculatura de Blanka passou a se desenvolver ainda mais rapidamente, atingindo níveis sobre-

humanos. Blanka também começou a passar por estranhas flutuações no campo elétrico natural do seu corpo, sofrendo ataques elétricos que o deixavam inconsciente por horas. Ele finalmente descobriu a cura para esses ataques quando nadava para pegar peixes, e encontrou um grupo de enguias elétricas. Estudando estas enguias, Blanka aprendeu intuitivamente como usar seu Chi para canalizar as descargas elétricas do seu corpo mutante.

A história de Blanka entrou em seu capítulo final quando encontrou um ser humano pela primeira vez. Este desconhecido era um escravo fugitivo de uma plantação de drogas da Shadaloo. O homem havia escapado usando suas habilidades de Capoeira para derrotar os guardas da fazenda. Quando Blanka encontrou esse mestre de Capoeira, o homem estava fugindo de seus antigos captores há dias, sem água e comida. Blanka fez amizade com o homem e ajudou-o a se alimentar na selva.

Em troca, o homem ensinou a arte da Capoeira a Blanka. Eventualmente o amigo escravo de Blanka partiu em busca da família, o que motivou Blanka a buscar sua verdadeira origem. Ele se revelou para uma vila de pescadores próxima dali. Inicialmente, os habitantes da vila tiveram medo, mas vieram a aceitá-lo como um nobre guerreiro quando um caçador de recompensas veio até a vila acompanhado de um grupo de Street Fighters para fazer um filme de lutas entre homens e feras.

Blanka atendeu aos desejos dele demolindo sozinho todo o time de Street Fighters. Os boatos se espalharam rapidamente e logo Blanka foi reverenciado entre os Street Fighters como um verdadeiro Guerreiro Mundial.

Estilo: Capoeira; Escola: Nenhuma; Conceito: Mutante; Assinatura: Rugir

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 6, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 1, Lábria 1, Luta às Cegas 5, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 6, Sobrevivência 6, Arena 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 2, Mascote(s) 5, Arena 3, Fama 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 4

Manobras Especiais: Head Butt, Power Uppercut, Backflip Kick, Foot Sweep, Head Bite, Jump, Rolling Attack, Beast Roll, Vertical Rolling Attack, Shock Treatment

Combos: Jumping Strong para Head Bite, Jumping Fierce para Strong para Foot Sweep, Jumping Forward par Shock Treatment, Bloqueio para Backflip Kick

Renome: Glória 8, Honra 8, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 9 (Estilo Livre) Vitórias: 58, Derrotas: 3, Empates: 1, KOs: 54

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

### **Dhalsim**

Dhalsim nasceu em uma família de camponeses indianos. Quando era criança, seus pais foram mortos em um atentado a bomba atribuído a terroristas islâmicos do Paquistão. Sozinho nas ruas de Bombaim, o pequeno órfão aprendeu a se acostumar com a fome e a pobreza. Ele foi salvo da morte por inanição por um sacerdote budista em viagem. Sob os cuidados do clérigo, a saúde de Dhalsim foi restaurada e ele viajou com o sacerdote até um templo isolado nas montanhas do Tibete. Lá, Dhalsim se tornou um homem, aprendendo tudo o que aos monges tinham para ensinar sobre meditação, ioga e filosofia budista. Dhalsim se tornou um monge habilidoso, dominando a ioga e os impressionantes feitos e mentais que ela tornava possível. Eventualmente, a vida no templo se tornou restritiva demais e Dhalsim partiu para ver o mundo. Ele viajou durante anos pela Índia, até que o destino o levou à cidade de Calcutá, onde ele encontrou uma seita budista secreta cujos membros praticavam a antiga arte de combate do Kabaddi. Apesar de abominar a violência, Dhalsim reconheceu nos monges Kabaddi uma iluminação espiritual que ele nunca havia encontrado antes. Dhalsim permaneceu com os monges e aprendeu os segredos do Kabaddi. Enquanto treinava, Dhalsim conheceu e se casou com sua

esposa em Calcutá. Embora seu espírito elevado esteja acima dos desejos terrenos, ele ama profundamente sua esposa. O casamento deles foi abençoado com um filho. Dhalsim treinou diariamente durante uma década até aprender tudo que os monges de Calcutá tinham a ensinar. Mesmo então, ele ainda não estava satisfeito com sua elevação física e mental. Dhalsim buscava a perfeição através da prática da ioga e do Kabaddi, mas um dia percebeu que não poderia praticar suas técnicas de Kabaddi com qualquer um. Ele poderia ferir seriamente uma pessoa normal. Portanto, Dhalsim entrou em um torneio Street Fighter em Nova Déli. Sua impressionante capacidade de estender seus membros e bafejar bolas de fogo rapidamente tornaram Dhalsim o surpreendente vencedor do torneio. Após aquela vitória, os comentários sobre o monge budista guerreiro se espalharam e logo Dhalsim era convidado para torneios secretos por todo o mundo. Ele prosseguiu em sua carreira de Street Fighter, eventualmente atingindo o status de Guerreiro Mundial. Este constante aprimoramento de suas habilidades de Kabaddi elevaram ainda mais Dhalsim, levando-o a desenvolver sua sobrenatural capacidade de teleporte. Dhalsim está continuamente procurando oponentes ainda mais desafiadores. Com o dinheiro que recebe como Street Fighter, Dhalsim ergueu seu próprio templo em Nova Déli, completo com sua própria estátua do Buda e uma manada de elefantes sagrados.

Estilo: Kabaddi; Escola: Desconhecida; Conceito: Mestre Yoga; Assinatura: Levita

Atributos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 5, Lábria 2, Luta às Cegas 5, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 4, Arena 3, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 1, Mascote 2, Arena 5, Recursos 1, Staff 2

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 3, Foco 6

Manobras Especiais: Head Butt, Slide Kick, Brain Cracker, Throw, Flying Body Spear, Jump, Extendible Limbs, Fireball, Improved Fireball, Telepathy, Yoga Flame, Yoga Teleport

Combos: Jab para Jab para Slide Kick (dizzy), Slide Kick para Forward para Yoga Flame (dizzy), Yoga Teleport para Yoga Flame para Brain Cracker (dizzy), Flying Body Spear para Throw (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 9, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 9 (Estilo Livre) Vitórias: 195, Derrotas: 18, Empates: 2, KOs: 80

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

### Fei Long

Fei Long cresceu em Hong Kong como um ávido fã dos famosos filmes de artes marciais de Hong Kong. Contrariando os desejos de seu pai, começou bem cedo a praticar Kung Fu às escondidas. O jovem Fei Long encontrou um Sifu que o ensinaria e daria a ele um emprego de meio período, e assim seu pai não suspeitaria que ele também estava aprendendo a lutar.

Fei Long logo provou ser um habilidoso estudante de Wing Chun Kung Fu. Sua velocidade natural, somada aos rápidos socos e apresamentos do Wing Chun, fizeram de Fei Long um excepcional lutador. Contudo, a morte prematura do Sifu de Fei Long deixou-o sem um mestre por quase um ano.

Fei Long tentou praticar por conta própria, mas reconheceu que ainda precisava de supervisão para aperfeiçoar seu Kung Fu. Então deixou sua casa e foi para a China continental. Lá, Fei Long visitou os templos Shaolin e começou a praticar com os sacerdotes. Sob a tutela deles, aprendeu algumas das técnicas do tigre, cobra e dragão.

Após alguns anos, contudo, a vida no templo começou a aborrecer o orgulhoso e intempestivo Fei Long. Ele deixou o templo e retornou a Hong Kong. Uma vez na cidade, Fei Long tentou seguir carreira fazendo os filmes que tinha amado quando criança. Ele aprendeu a respeitar seus colegas atores/artistas marciais, mas ficou rapidamente chocado com a ganância

gritante que imperava na indústria do cinema — e chateado com sua incapacidade para escolher os papéis que representaria.

Frustrado com a carreira de ator, Fei Long entrou em alguns torneios de luta. Ali ele encontrou sua real vocação. Sua impressionante capacidade marcial e desejo de perfeição o impulsionaram rapidamente aos torneios legítimos de alto nível de Hong Kong. Insatisfeito com a qualidade de seus competidores, Fei Long agarrou com unhas e dentes a oportunidade de entrar em uma luta secreta Street Fighter. O resto é história.

O Flaming Dragon Kick de Fei Long e suas combinações de ataques, realizadas com velocidade sobre-humana, o levaram ao status de Guerreiro Mundial. Ele agora espera pela chance de testar suas habilidades contra os outros Guerreiros Mundiais.

Estilo: Kung Fu; Escola: Hong Kong Temple; Conceito: Astro de Cinema; Assinatura: Grita e Tenciona os Músculos

Atributos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 3, Lábria 3, Luta às Cegas 5, Condução 2, Liderança 2, Furtividade 5, Sobrevivência 3, Arena 3, Computador 1, Investigação 3, Medicina 4, Mistérios 4, Estilos 5

Antecedentes: Arena 3, Fama 3, Recursos 4, Staff 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 6, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 4

Manobras Especiais: Monkey Grab Punch, Rekka Ken, Double-Hit Kick, Dragon Kick, Foot Sweep, Stepping Front Kick, Deflecting Punch, Punch Defense, Hair Throw, Throw, Drunken Monkey Roll, Jump, Kippup

Combos: Fierce para Rekka Ken (dizzy), Fierce para Strong para Dragon Kick (dizzy), Roundhouse para Strong para Fierce (dizzy), Stepping Front Kick para Hair Throw (dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 7, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 9 (Estilo Livre) Vitórias: 72, Derrotas: 6, Empates: 1, KOs: 45

Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 20

### **T. Hawk**

Um guerreiro intimidador, T. Hawk tem mais de dois metros de altura. É um mestre na luta-livre dos nativos americanos. Dizem que seu estilo lhe foi ensinado pelo espírito de um grande gavião. As terras de sua tribo foram tomadas através de artimanhas políticas da Shadaloo. T. Hawk entrou no campeonato por uma única razão: derrubar Bison.

Estilo: Luta Livre Nativo Americana; Escola: Nenhuma; Conceito: Guerreiro; Assinatura: Ele é grande!

Atributos: Força 6, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 6, Interrogação 1, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 2, Luta às Cegas 2, Condução 2, Liderança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 2, Investigação 1, Medicina 4, Mistérios 5, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 4, Mascote(s) 3, Arena 1, Fama 1

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 6, Esportes 5, Foco 3

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Brain Cracker, Grappling Defense, Storm Hammer, Throw, Diving Hawk, Jump, Thunderstrike, Thunder Clap

Combos: Diving Hawk para Thunderstrike (dizzy); Diving Hawk para Storm Hammer; Bloqueio para Jab para Fierce (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 9, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 9 (Estilo Livre) Vitórias: 54, Derrotas: 4, Empates: 0, KOs: 50

Chi 6, Força de Vontade 9, Saúde 20

### **Zangief**

Zangief nasceu e cresceu em Moscou, sua terra natal e os Estados Unidos. Ele

cresceu com um grande sentimento de orgulho em relação a si mesmo e a seu país. Para apoiar a causa do comunismo, ele começou a trabalhar em uma refinaria de petróleo quando era jovem. Levantar pesados tonéis de petróleo aumentou sua força e deu massa muscular a seu corpo.

Um político russo que estava visitando as instalações viu Zangief carregar tonéis que quebrariam as costas de um homem comum, e sugeriu que ele entrasse no mundo dos esportes em nome da Sagrada Mãe Rússia. Zangief concordou e começou a aprender Sanbô, uma forma de luta-livre russa, nas suas horas de folga.

Ele achou o esporte divertido e começou a lutar profissionalmente em meio-expediente, mas ninguém conseguia enfrentá-lo. Após ter acidentalmente quebrado a espinha de um oponente, Zangief jurou desistir da luta-livre normal. Ao invés disso, ele começou a treinar com oponentes diferentes.

Patrocinado por seu governo, Zangief viajou para a Sibéria, onde ele lutava contra os gigantescos ursos siberianos. Isto fez dele um lutador ainda melhor, mas as garras e dentes afiados dos ursos deixaram nele horríveis cicatrizes. Porém, mesmo estas terríveis provações de homem contra fera nas planícies árticas não mais satisfaziam Zangief – depois de um tempo, nem mesmo os ursos eram páreo para ele.

Em busca de um desafio maior, Zangief foi enviado para um torneio Street Fighter. Ele esmagou todos os seus oponentes no torneio, mas reconheceu ter tido dificuldade. O sucesso de Zangief também não passou despercebido pelos seus treinadores russos e alguns políticos importantes do Oriente Médio que haviam secretamente assistido o torneio. Zangief tornou-se um dos principais competidores do circuito de lutas Street Fighter, lutando para provar a superioridade de seu estilo e de seu país.

O recente colapso da União Soviética desiluiu Zangief um pouco, mas ele julga que seu dever é agora mais importante do que nunca. Ele quer levantar a moral de seu povo, mostrando que a Rússia ainda é uma potência respeitável, capaz de produzir o homem mais forte do mundo.

Estilo: Sanbô; Escola: Campo de Treino Siberiano; Conceito: Homem Forte Russo; Assinatura: Levanta os braços em vitória

Atributos: Força 7, Destreza 2, Vigor 7, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 2, Lábia 1, Luta às Cegas 1, Condução 3, Liderança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 5, Arena 3, Medicina 3, Mistérios 1, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 4, Arena 1, Fama 1, Recursos 1

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 7, Esportes 4, Foco 1

Manobras Especiais: Ear Pop, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline, Double-Hit Kick, Foot Sweep, Back Breaker, Bear Hug, Grappling Defense, Head Bite, Iron Claw, Pile Driver, Siberian Bear Crusher, Siberian Suplex, Spinning Pile Driver, Stomach Pump, Suplex, Throw, Jump, Air Throw

Combos: Jumping Short para Jab Punch para Pile Driver (Dizzy); Jumping Strong Punch para Foot Sweep; Jumping Strong Punch para Turbo Spinning Clothesline (Dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 7, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Estilo Livre) Vitórias: 155, Derrotas: 6, Empates: 2, KOs: 103

Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20

## Ken

Desde sua aparição no circuito Street Fighter, Ken tem eletrizado a comunidade secreta de lutas com seus movimentos especiais impressionantes e fúria bruta. Quando está lutando, Ken ataca incansavelmente, aplicando técnica em cima de técnica até que seu oponente seja nocauteado. Esta tática tem dado a Ken alguns dos mais rápidos nocautes já registrados; e também o levou ao status de Guerreiro Mundial.

Ninguém teria acreditado que o encantador garotinho nascido em uma família

de militares americanos baseados no Japão se tornaria um feroz lutador ao crescer. A beleza natural de Ken e seus loiros cabelos gaijin deram a ele uma enorme e indesejada atenção por parte de seus colegas de classe japoneses. Em resposta às provocações que Ken recebia na escola, seu pai o matriculou em um dojo de artes marciais.

Ken e seu pai não tinham idéia da importância do Grande Mestre do dojo - o famoso Sensei Gouken. Gouken provou ser o melhor e o mais o rígido professor que Ken teve em sua vida. Quando Ken foi selecionado por Gouken para se tornar um aluno particular, juntamente com o jovem Ryu, a vida de Ken mudou para sempre. Sob a direção de Gouken, Ken e Ryu estudaram a arte do Shotokan.

Ken levou seu treinamento muito a sério, permanecendo no Japão para treinar mesmo quando seus pais voltaram para os Estados Unidos. Este treinamento foi trabalho duro. Ken freqüentemente tinha que praticar uma única técnica por meses a fio, até que Gouken a achasse satisfatória o bastante para avançar até a próxima técnica. Execuções de técnicas que Ken julgava perfeitas eram consideradas apenas adequadas por Gouken. Quando Ken resmungava em meio a um turbilhão de exercícios físicos horivelmente extenuantes, Gouken apenas ria e ordenava mais repetições.

Mas o trabalho duro valeu a pena. Ken eventualmente dominou o mortal Dragon Punch, o impressionante Hurricane Kick, e até mesmo a Fireball que o tinha frustrado por tanto tempo. Quando Gouken finalmente reconheceu Ken e Ryu como mestres de Shotokan, Ken imediatamente partiu para os Estados Unidos.

Viver nos EUA era tudo o que ele tinha sonhado: carros velozes, namoradas lindas e multidões que sabiam apreciar uma boa luta. Gouken havia dito a Ken e Ryu que e aperfeiçoassem sua técnica lutando, e era exatamente o que Ken tinha decidido fazer. Ele entrou no circuito Street Fighter e se projetou até o posto de Guerreiro Mundial. Continuou a treinar nos Estados Unidos, aperfeiçoando o seu Dragon Punch além do nível que havia aprendido.

Estilo: Karatê Shotokan; Escola: Dojô de Gouken; Conceito: Playboy; Assinatura: Sinal de vitória com a mão

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 3, Lábria 3, Luta às Cegas 4, Condução 4, Liderança 2, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 1, Arena 2, Computador 3, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 4, Arena 3, Contatos 5, Fama 4, Recursos 4, Sensei 5

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5

Manobras Especiais: Dragon Punch, Flaming Dragon Punch, Power Uppercut, Foot Sweep, Back Roll Throw, Throw, Hurricane Kick, Air Hurricane Kick, Fireball, Jump, Kippup

Combos: Fireball para Flaming Dragon Punch; Jumping Fierce para Strong para Flaming Dragon Punch (dizzy); Hurricane Kick para Foot Sweep

Renome: Glória 10, Honra 8, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Estilo Livre) Vitórias: 105, Derrotas: 1, Empates: 0, KOs: 91

Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20

## Ryu

Ryu era filho de uma japonesa com um empresário alemão. Vivendo no Japão, não era esperado da mãe de Ryu que ela trabalhasse, mas que meramente tomasse conta do filho. Fazendo isso, ela ensinou ao filho tudo o que pôde, incluindo os fundamentos do karatê que havia aprendido com o pai.

Não levou muito tempo para que Ryu aprendesse tudo o que sua mãe sabia sobre a arte. Reconhecendo a habilidade do filho nas artes marciais, a mãe de Ryu conseguiu matriculá-lo no dojo do renomado Gouken, Grande Mestre do Karatê Shotokan. Ryu treinou intensamente por muitos anos. Gouken, reconhecendo as habilidades de Ryu, o tomou como um dos seus pupilos particulares.



Sob a orientação de Gouken, Ryu dominou o Dragon Punch e o Hurricane Kick. Ele também dominou a difícil manobra da Fireball, aprendendo a canalizar o Chi de seu corpo em mortais projéteis flamejantes. Quando Gouken disse a Ryu e Ken que partissem e provassem sua arte através do combate, Ryu imediatamente entrou em seu primeiro torneio secreto.

A excitação de uma luta de verdade o enlevou. Ryu não desapontou seu Sensei, eventualmente subindo ao posto de Guerreiro Mundial e tomando o título de Campeão Mundial de Sagat, o poderoso kickboxer tailandês. Ryu derrotou Sagat com um Dragon Punch tão poderoso que queimou uma cicatriz ao longo do peito do lutador tailandês. Depois daquela vitória, Ryu seguiu seu caminho, procurando por desafios ainda maiores para suas habilidades.

Ele lutou por todo o mundo, mas encontrou poucos oponentes valorosos o bastante para lutar com ele. Eventualmente, ele retornou para uma vida relativamente reclusa no Japão, onde atualmente treina suas habilidades para atingir a perfeição e além.

Estilo: Karatê Shotokan; Escola: Dojô de Gouken; Conceito: Estudante; Assinatura: Pura determinação

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 4, Perspicácia 5, Manha 3, Lábria 2, Luta às Cegas 5, Condução 2, Liderança 5, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 3, Arena 5, Computador 1, Investigação 1, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 5

Antecedentes: Aliados 2, Arena 4, Contatos 3, Fama 3, Sensei 5

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 6

Manobras Especiais: Dragon Punch, Power Uppercut, Foot Sweep, Back Roll Throw, Throw, Hurricane Kick, Air Hurricane Kick, Fireball, Improved Fireball, Jump, Kippup

Combos: Hurricane Kick para Foot Sweep; Jab para Improved Fireball (dizzy); Short

para Short para Short (dizzy); Improved Fireball para Dragon Punch

Renome: Glória 8, Honra 10, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Estilo Livre) Vitórias: 102, Derrotas: 0, Empates: 1, KOs: 88

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

## Guile

Assim que terminou o ensino médio, Guile se alistou nas forças armadas dos Estados Unidos e entrou para os Boinas Verdes. Após anos de intenso treinamento nas Forças Especiais, ele e seu amigo Charlie foram enviados à Tailândia em uma missão secreta para insuflar a rebelião contra o ditador M. Bison. Guile e Charlie foram traídos pelo seu próprio comando e capturados pelas tropas de Bison. Os poucos meses que se seguiram ficaram marcados para sempre na mente de Guile. Ele e Charlie ficavam acorrentados na prisão de Bison, torturados diariamente, apenas para divertir o insano ditador. Quebrar seus corpos não era o bastante para Bison, ele também queria quebrar seus espíritos. No fim, Charlie colapsou ante o terrível desgaste da tortura. Guile viu Bison de pé sobre o corpo de Charlie, em convulsões. Bison segurou a cabeça de Charlie entre as mãos e parecia estar sugando sua energia vital. Bison riu quando o corpo de Charlie emitiu seu último suspiro. Guile foi jogado de volta em sua cela. Mas, após testemunhar a morte do parceiro, ele sabia que precisava escapar. Como um rato encurralado que precisa lutar ou morrer, Guile usou sua astúcia natural e todas as forças que ainda restavam em seu corpo para escapar da prisão de Bison. Após uma longa perseguição pela selva, Guile finalmente despistou seus captores e conseguiu chegar ao ponto de encontro, onde foi resgatado e levado a um lugar seguro. Guile passou os anos seguintes recuperando a sua força em uma base aérea no sudeste dos Estados Unidos. Durante esse tempo, ele aperfeiçoou suas habilidades de luta e aprendeu a pilotar um jato de combate das forças armadas. Os superiores de Guile imediatamente reconheceram que a perícia em pilotagem de Guile quase se equiparava à sua habilidade de luta corpo-a-

corpo. Eles então o designaram para algumas operações de teste de pilotagem. Durante um dos testes de vôo, o jato supersônico experimental que Guile pilotava começou a apresentar sérios problemas de equipamento. Supostamente, o jato enviaria vibrações sônicas para o corpo do piloto para compensar a turbulência do vôo supersônico, dando ao piloto uma viagem tranqüila em alta velocidade através dos ventos - Mas o sistema apresentou defeito e, ao invés disso, bombardeou Guile com vibrações sônicas intensas. O jato caiu, mas Guile foi salvo pelo assento ejeter automático. Pela segunda vez em sua vida, Guile passou anos se recuperando, desta vez do dano que a energia sônica havia causado ao seu corpo. Mas, como disse o filósofo Nietzsche, "o que não nos mata nos torna mais fortes". Guile aprendeu a focalizar a energia sônica que havia sido fundida a seu corpo. Ele desenvolveu um devastador ataque de energia sônica que ele chama de "Sonic Boom". Armado com o seu novo poder sônico e na melhor forma da sua vida, Guile começou a enfrentar seus desafiantes em combate corpo-a-corpo na base aérea. Ninguém conseguia se equiparar ao estilo e velocidade de Guile. Então, quando ouviu falar das competições Street Fighter, Guile aproveitou a oportunidade de testar ainda mais suas habilidades. Desde então ele progrediu até o posto de Guerreiro Mundial. Alguns acreditam que ele poderia até mesmo derrotar Ryu, Mas Guile não entrou nas competições Street Fighter para ser o Campeão Mundial; ele apenas descobriu que M. Bison estava envolvido. Guile não se deterá diante de nada para vingar a morte de Charlie.

Estilo: Forças Especiais; Escola: Militar EUA;  
Conceito: Estudante; Assinatura: Cabelo Estiloso

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5,  
Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 5,  
Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 5,  
Intimidação 4, Perspicácia 2, Manha 4, Lábia  
2, Luta às Cegas 2, Condução 4, Liderança  
4, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência  
5, Arena 2, Computador 4, Investigação 2,  
Medicina 3, Mistérios 1, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 2, Arena 3, Apoio 5,  
Contatos 2, Fama 2, Recursos 3, Staff 3

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 6,  
Apresamento 4, Esportes 4, Foco 5

Manobras Especiais: Spinning Back Fist,  
Flash Kick, Flying Knee Thrust, Foot Sweep,  
Spinning Foot Sweep, Air Throw, Throw,  
Jump, Sonic Boom, Kippup

Combos: Flying Knee Thrust para Spinning  
Back Fist (dizzy); Jumping Short para Strong  
para Flash Kick (dizzy); Sonic Boom para  
Jumping Fierce para Sonic Boom, Jumping  
Forward para Spinning Foot Sweep

Renome: Glória 8, Honra 7, Divisão:  
Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Estilo Livre)  
Vitórias: 92, Derrotas: 2, Empates: 2, KOs: 83

Chi 9, Força de Vontade 9, Saúde 20

## Cammy

Uau! Isso foi tudo que a maioria dos lutadores pôde dizer quando viram esta gracinha de 19 anos adentrar a arena dos Street Fighters. Esses lutadores não conseguiam acreditar que uma coisinha tão jovem e linda pudesse lutar, mas todos tiveram um rude despertar. Cammy tornou pretos seus olhos arregalados, derrubando lutador após lutador em seu caminho para o status de Guerreira Mundial. Cammy, uma recém-chegada ao circuito Street Fighter, subiu rapidamente para se tornar a mais nova Guerreira Mundial. Apesar do impressionante histórico de lutas que Cammy acumulou, foram a sua atitude de moleca, o sotaque britânico e a excepcional aparência que atraíram a atenção dos fãs. Ela, por sua vez, leva tudo na boa. Cammy aprecia a popularidade, seja porque os rapazes gostam do corpo dela ou porque ela pode chutar os traseiros deles na arena. Apesar da maioria das pessoas saber que Cammy é de alguma forma associadas às Forças Especiais Britânicas, muito poucos percebem que ela é uma agente ativa a serviço do governo inglês. Menos pessoas ainda estão familiarizadas com o verdadeiro passado de Cammy. De fato, nem mesmo ela própria sabe de seu passado, pois sofre de amnésia e não consegue se lembrar de nada anterior

a seus 18 anos. A lembrança mais antiga de Cammy é ter saltado de um carro diante do quartel-general da Agência Especial Britânica. Os oficiais a abrigaram e começaram a investigar os antecedentes daquela moça misteriosa. Após uma longa busca, o governo britânico não conseguiu encenar nenhuma pista das origens de Cammy. Durante sua estadia, Cammy demonstrou incríveis reflexos e a Agência Especial Britânica decidiu adotá-la. O treinamento de Cammy começou sem demora. Em pouco tempo ela se tornou uma das melhores agentes das Forças Especiais. A juventude e a aparência inocente de Cammy tornaram-na uma agente perfeita para operações de infiltração. Que potência estrangeira suspeitaria de espionagem através de uma menina de 19 anos? A idade de Cammy, combinada com sua fenomenal habilidade de luta, fez dela a escolha perfeita para entrar no circuito Street Fighter. O governo britânico, percebendo que certos torneios tinham ligações com a Shadaloo, enviou Cammy. Ela ficou feliz em ir. Não apenas porque curte as lutas, mas porque alguma coisa na Shadaloo despertou nela memórias profundamente adormecidas. Ela é atraída pela Shadaloo como uma mariposa pelo fogo. Espera que, ao aprender mais sobre o império criminoso, ela venha a aprender sobre seu próprio passado.

Estilo: Forças Especiais; Escola: Agência M-12; Conceito: Agente Especial; Assinatura: Posa, olha por cima do ombro

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 6, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 5, Interrogação 4, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 4, Luta às Cegas 3, Condução 4, Liderança 3, Segurança 5, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 3, Computador 2, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 0, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 3, Arena 3, Apoio 5, Contatos 4, Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2

Manobras Especiais: Spinning Back Fist, Spinning Knuckle, Power Uppercut, Flying

Thrust Kick, Foot Sweep, Handstand Kick, Spinning Foot Sweep, Air Throw, Suplex, Tigh Press, Kippup, Throw, Jump, Cannon Drill

Combos: Jumping Fierce para Strong para Cannon Drill (dizzy), Jumping Roundhouse para Strong para Thrust Kick (dizzy), Spinning Knuckle para Foot Sweep para Flying Thrust Kick (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 6, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Tradicional) Vitórias: 80, Derrotas: 4, Empates: 0, KOs: 65

Chi 5, Força de Vontade 8, Saúde 20

## E. Honda

Edmond Honda nasceu e foi criado em Osaka, Japão. Ele começou bem cedo a treinar para ser um sumotori. Horas de treino diário aumentaram a resistência do seu corpo e mente. Honda aprendeu as virtudes e disciplina mentais ainda bem novo. Ele entrou nas competições sumotori quando estava velho o bastante - mas, como amadureceu mais tarde que a maioria dos garotos de sua idade, ele perdeu muitas das primeiras disputas para garotos maiores. Mas suas derrotas apenas alimentaram o fogo de sua determinação. Conforme crescia, Honda aplicava a disciplina mental que havia aprendido em seu treinamento de sumô aos estudos. Ele se tornou um notável estudante e intelectual, concentrando seus estudos na filosofia xintoísta e poesia - objetivos pacíficos para contrabalançar o árduo treino de sumô. Quando seu corpo amadureceu e começou a se desenvolver sob o rigoroso regime de treinamento, Honda passou a vencer mais e mais lutas de sumô. Ele aplicou sua visão acadêmica ao próprio estilo do sumô, estudando os vários golpes e técnicas até dominá-los tão bem mental quanto fisicamente. O treinamento de toda uma vida de Honda rendeu seus frutos quando ele atingiu a classe *yokozuna* e venceu vários *bashô* (torneios) consecutivos. Satisfeito ao ter atingido seus objetivos como um lutador de sumô, Honda começou a escrever sobre o que tinha aprendido com o esporte. Ele também abriu sua própria escola de sumô para treinar jovens lutadores. Infelizmente, outros artistas marciais interpretaram alguns dos escritos e

comentários de Honda como desafios. Estes mesquinhos lutadores desafiaram Honda para lutas "vale-tudo" para provar o seu "superior estilo de sumô". Honda se sentiu obrigado pela honra a aceitar estes desafios, ou cairia em desgraça diante de seus estudantes e admiradores públicos. Ele entrou em vários torneios e derrotou todos os desafiadores. Através dessas lutas, Honda começou a avaliar o estilo do sumô em relação a outras artes marciais. Ele se sentiu confiante para mostrar para o mundo que com pequenas modificações, o estilo do sumô não era apenas um esporte, mas também uma arte de luta superior. Honda entrou nas competições Street Fighter para provar seu ponto de vista. Ele avançou sem fraquejar através dos postos. Seu tamanho e habilidade deram a ele muitas vitórias impressionantes, e mesmo suas raras derrotas o inspiraram a adicionar outras técnicas ao seu estilo. Eventualmente ele avançou até o status de Guerreiro Mundial e tem mantido este posto por vários anos.

Estilo: Sumô; Escola: Casa de banho Honda;  
Conceito: Campeão Mundial de Sumô;  
Assinatura: Gargalhada

Atributos: Força 6, Destreza 5, Vigor 7,  
Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3,  
Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 1,  
Intimidação 6, Perspicácia 5, Manha 2, Luta  
às Cegas 2, Condução 2, Liderança 5,  
Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 1,  
Arena 4, Investigação 2, Medicina 3,  
Mistérios 1, Estilos 5

Antecedentes: Arena 2, Aliados 3, Staff 4,  
Recursos 3

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4,  
Apresamento 5, Esportes 4, Foco 2

Manobras Especiais: Buffalo Punch (Sumo  
Slap), Head Butt, Hundred Hand Slap,  
Double-Hit Kick, Foot Sweep, Spinning Foot  
Sweep, San He, Bear Hug, Knee Basher,  
Throw, Air Smash, Flying Head Butt, Jump

Combos: Jumping Fierce para Strong para  
Fierce (dizzy); Jumping Strong para Hundred  
Hand Slap (dizzy); Air Smash para Knee  
Basher (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 9, Divisão:  
Guerreiros Mundiais, Posto: 9 (Tradicional)  
Vitórias: 160, Derrotas: 13, Empates: 2, KOs:  
105

Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 20

### Dee Jay

O lutador conhecido como Dee Jay cresceu na Jamaica. Começou como um cantor de reggae, se apresentando em bares de Montego Bay a Key West. Durante uma apresentação em Miami, Flórida, Dee Jay assistiu a seu primeiro torneio de kickboxing na TV. Foi amor à primeira vista. Começou a treinar imediatamente, e o kickboxing se tornou para ele uma nova maneira de expressão. Foram apenas cinco anos de treino até Dee Jay sentir que estava pronto para competir. Ele fez algumas lutas profissionais nos Estados Unidos e se tornou conhecido por suas vitórias e pelo show que dava para o público durante as lutas. Quando Dee Jay recebeu pela primeira vez um convite para lutar em um torneio secreto Street Fighter, ele recusou participar – mas foi assistir. Depois de ver os estonteantes movimentos especiais que alguns dos lutadores dominavam, Dee Jay percebeu que tinha de treinar muito mais antes de estar pronto para uma competição daquele nível. Foi o que ele fez. Dee Jay logo desenvolveu uma veloz seqüência de socos uppercut e alguns devastadores chutes rodados. Mas ele ainda não sentia que estava pronto, até que um acidente bizarro aconteceu. Durante um concerto nas Ilhas Virgens Americanas, Dee Jay acreditou que realmente estava em sintonia com público. Quando atingiu uma certa nota, algo dentro dele se libertou. Um rompante de sônica se projetou de seu interior e explodiu um dos alto-falantes em pedaços. Todos acreditaram que o aparelho tinha explodido por si mesmo, mas Dee Jay sabia a verdade. Ele tinha, de alguma forma, liberado um poder latente. Levou um ano para focalizar esse poder sônico, mas eventualmente Dee Jay dominou a técnica, que chamou de seu "Max Out". Armado com os seus próprios movimentos especiais, Dee Jay aceitou o seu próximo convite para um torneio Street Fighter. Ele passou pela competição com um estilo espetacular que

deixou as multidões pedindo por mais. Dee Jay logo se tornou uma atração regular nos torneios Street Fighter, avançando até o status de Guerreiro Mundial. Ele ainda é bem novo no circuito, mas sua popularidade está crescendo rapidamente. Dee Jay pretende ser o mais perfeito lutador e showman, ambos combinados em um só. Ele já tem uma das maiores legiões de fãs entre os Guerreiros Mundiais. Seus fãs viajam por todo o mundo para vê-lo se apresentar, e Dee Jay até hoje não os decepcionou.

Estilo: Kickboxing Ocidental; Escola: Ginásio de Sanka; Conceito: Músico; Assinatura: Dança com maracas

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 6, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 4, Perspicácia 3, Manha 4, Lábria 3, Luta às Cegas 1, Condução 3, Liderança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Arena 4, Computador 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 3

Antecedentes: Aliados 5, Arena 2, Fama 2, Recursos 3

Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 3

Manobras Especiais: Hyper Fist, Power Uppercut, Triple Strike, Double Dread Kick, Double-Hit Kick, Slide Kick, Wounded Knee, Back Roll Throw, Throw, Jump, Musical Accompaniment, Sonic Boom

Combos: Jumping Fierce para Strong para Double Dread Kick (dizzy); Roundhouse para Jab para Hyper Fist (dizzy); Fierce para Strong para Sonic Boom (dizzy)

Renome: Glória 9, Honra 8, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Estilo Livre) Vitórias: 80, Derrotas: 3, Empates: 1, KOs: 45

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 20

### **Chun Li**

Nascida em uma cidadezinha chinesa, Chun Li teve uma infância difícil. Sua mãe morreu

doente quando ela nasceu. Seu pai, um detetive da polícia, não podia tomar conta de Chun Li e trabalhar ao mesmo tempo. Então ela, ainda pequena, foi enviada para uma escola de Wu Shu. Chun Li cresceu absorvendo a acrobacia chinesa e aprendendo as formas marciais do Wu Shu. Chun Li via seu pai apenas uma vez por semana, quando ele ia visitá-la na escola. Sempre esperava ansiosamente por cada visita do pai e passou a amá-lo profundamente, apesar das freqüentes separações. A cada semana, ela mostrava ao pai sua mais nova manobra acrobática e contava a ele tudo sobre seus estudos. Em um dia fatídico, o pai de Chun Li não apareceu no dia marcado. Ela esperou durante quase uma semana antes de pedir permissão para deixar a escola e viajar até a casa do pai. Como não recebeu permissão para viajar sozinha, ela fugiu da escola naquela noite. Caminhou durante a noite sem lua até a cidade onde seu pai morava, apenas para descobrir a casa dele completamente vazia. Ela dormiu chorando na soleira da porta. De manhã, perguntou à polícia sobre o pai. Eles tristemente informaram que ele estava investigando um assassinato, e havia comentado sobre como estava perto de encontrar o assassino. Ele sabia que o homem trazia a tatuagem de uma fênix. Na manhã seguinte ele havia desaparecido, mas havia sinais de luta na casa. A polícia suspeitava que ele havia sido apanhado pelo assassino, provavelmente membro de uma organização secreta. Estavam procurando por ele, mas ainda não tinham qualquer pista. Pediram a Chun Li para que retornasse à escola; eles a informariam assim que soubessem de alguma coisa. Chun Li foi repreendida quando voltou a escola, mas era uma pupila tão valiosa que seus professores permitiam a ela sair dois dias por mês para procurar pelo pai. Ela jurou que aprenderia os métodos de um investigador para poder encontrá-lo. Chun Li se tornou mulher sob a sombra do desaparecimento do pai. Ela é hoje uma investigadora particular profissional e tem trabalhado tanto com o governo chinês como com a Interpol. A grande perda também lhe deu a determinação para se aprimorar cada vez mais no Wu Shu, até que se tornou a campeã nacional do Wu Shu feminino na China. Seu Wu Shu a ajudou quando ela encontrou sua primeira pista sobre o

desaparecimento do pai. Chun Li descobriu o homem com a tatuagem da fênix em um bar em Xangai. Quando o suspeito se recusou a levá-la a sério, ela mostrou a seriedade de seu chute Lightning Leg. O homem então contou sobre a Shadaloo, a organização maligna comandada por M. Bison. O homem tatuado trabalhou para a Shadaloo e seqüestrou o pai de Chun Li quando ele descobriu coisas demais. Ele havia entregue o pai de Chun Li para a Shadaloo. Ela jurou continuar sua busca, mesmo que tivesse que enfrentar o próprio M. Bison. Chun Li entrou no circuito de Street Fighter para encontrar outros que também sejam responsáveis pelo desaparecimento do pai. Ela suportou o circuito de torneios em busca de pistas e ao longo do caminho, subiu até o status de Guerreira Mundial. Ela não descansará até encontrar o pai.

Estilo: Wu Shu; Escola: Acrobacia Chinesa; Conceito: Detetive; Assinatura: Braceletes com esporões

Atributos: Força 5, Destreza 7, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 4, Lábria 4, Luta às Cegas 3, Condução 3, Liderança 2, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 1, Arena 2, Computador 3, Investigação 5, Medicina 3, Mistérios 2, Estilos 4

Antecedentes: Arena 2, Apoio 3, Contatos 4, Fama 3, Empresário 3, Recursos 3, Sensei 3

Técnicas: Soco 5, Chute 7, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 4

Manobras Especiais: Backflip Kick, Forward Flip Knee, Lightning Leg, Whirlwind Kick, Throw, Air Throw, Flying Heel Stomp, Jump, Wall Spring, Fireball

Combos: Strong para Fierce (dizzy); Fireball para Jumping Roundhouse para Strong; Jumping Forward para Lightning Leg (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 9, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Tradicional) Vitórias: 74, Derrotas: 3, Empates: 1, KOs: 67

Chi 7, Força de Vontade 8, Saúde 20

## Balrog

Outrora um popular campeão de peso-pesado do boxe, Balrog perdeu uma luta durante um controvertido nocaute. Para restaurar seu nome, entrou nas competições Street Fighter, rapidamente batalhando seu caminho até os postos mais altos. Balrog quer fama e riqueza mais que qualquer outra coisa. Ele cresceu pobre e jurou superar isto se tornando o símbolo do Sonho Americano: um herói que foi dos farrapos à fortuna. Balrog se empregou como capanga de Bison e está disposto a qualquer coisa para readquirir sua fama – não importa o quão errada ela seja.

Estilo: Boxe Ocidental; Escola: Nenhuma; Conceito: Ex-campeão de boxe; Assinatura: Rasga da camisa

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 2, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 1, Manha 3, Lábria 3, Luta às Cegas 1, Condução 4, Liderança 2, Segurança 1, Furtividade 1, Sobrevivência 1, Arena 4, Medicina 1, Estilos 4

Antecedentes: Aliados 5, Arena 5, Contatos 4, Fama 5, Recursos 4, Sensei 4, Apoio 4

Técnicas: Soco 7, Chute 0, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 2, Foco 1

Manobras Especiais: Fist Sweep, Dashing Punch, Head Butt, Turn Punch, Power Uppercut, Punch Defense, Head Butt Hold, Jump, Jumping Head Butt, Kippup

Combos: Jab para Strong para Fierce (dizzy); Jumping Fierce para Jab para Dashing Uppercut; Bloqueio para Dashing Punch; Jab para Turn Punch para Head Butt Hold (dizzy)

Renome: Glória 10, Honra 1, Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Tradicional) Vitórias: 78, Derrotas: 2, Empates: 0, KOs: 76

Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 20

# Capítulo 6: Manobras Especiais

Praticamente qualquer um pode aprender o básico das artes marciais, mas a maioria não tem a paciência ou determinação para avançar até os níveis mais altos do seu estilo. Apenas raros indivíduos têm a disciplina mental, habilidade física e espírito de luta necessários para se tornar um mestre do estilo escolhido. E poucos destes mestres conseguem desenvolver os assim chamados poderes especiais das artes marciais. Estas habilidades sobre-humanas freqüentemente distinguem os vencedores dos perdedores no circuito Street Fighter.

Muitos Street Fighters se destacam por seu domínio das Manobras Especiais. Elas demonstram tão impressionante capacidade marcial que se tornam marcas registradas do seu usuário. Um guerreiro é identificado e lembrado por suas manobras especiais: todos sabem que, se você chegar muito perto de Honda, sairá da luta com uma centena de escoriações.

Na maioria dos casos, uma Manobra Especial é resultado de talento e treinamento. Praticando um movimento incontáveis vezes, um Street Fighter pode aperfeiçoar uma manobra até níveis sobre-humanos. Contudo, em alguns casos, uma Manobra Especial é na verdade uma manifestação de uma habilidade sobre-humana. Os rigores do treinamento, o foco da meditação, o sacrifício da dedicação evocam estes poderes latentes em um verdadeiro Street Fighter.

## **Escolhendo seus poderes**

Se você planeja usar um dos Guerreiros Mundiais como seu personagem, suas manobras e poderes especiais já estão nas fichas dos Guerreiros Mundiais. Apenas dê uma olhada nas descrições dos poderes do seu Guerreiro Mundial neste capítulo para saber que golpe está desferindo quando usar uma dessas manobras.

Mas se você está criando seu próprio personagem, resta ainda um último estágio para completar: selecionar as suas Manobras Especiais. Quando criou seu personagem básico, você tinha um certo número de

pontos para gastar em diferentes Características.

Agora você tem um número de Pontos de Poder para gastar nas Manobras Especiais e Manobras Combo. Um personagem iniciante de Street Fighter tem sete Pontos de Poder para comprar Manobras Especiais. Se você quiser mais uma ou duas manobras, pode conseguir mais Pontos de Poder gastando Pontos de Bônus. Quatro Pontos de Bônus compram um Ponto de Poder adicional (veja Capítulo Três: Criação de Personagem).

Cada um dos poderes especiais descritos neste capítulo tem um custo em Pontos de Poder. Algumas vezes este custo varia de acordo com os diferentes estilos de artes marciais. E algumas manobras só estão disponíveis para os Street Fighters que praticam um determinado estilo. Você pode gastar seus Pontos de Poder em quase todas as Manobras Especiais que escolher, mas fique atento aos pré-requisitos de cada manobra (os pré-requisitos serão explicados adiante).

Lembre-se de escolher seus poderes com cuidado. Poderes especiais são difíceis de dominar e leva muito tempo para se aprender com experiência. É bom que seu personagem seja capaz de sobreviver, dentro e fora da arena, com os poderes que escolher.

## **O quê os números significam?**

*"Você não pode definir o espírito do dragão! Quando eu chuto, o espírito do dragão é libertado dentro de mim. Ele me ergue no ar e sinto meu chi fluir para meus pés que chutam, até que o próprio ar explode na fúria flamejante do dragão."*

— Fei Long, em entrevista para a *Kung Fu World Magazine*.

A descrição de cada Manobra Especial inclui números e informações que definem como a manobra é aprendida e usada em combate. Todos estes números são explicados a seguir:

## **Pré-requisitos**

"Você deve aprender a andar antes que possa correr."

— Velho ditado.

Você não vê muitos Street Fighters iniciantes subindo 6 metros no ar como um foguete e arrebatando o oponente com um Flaming Dragon Punch. Ken certamente não acordou um dia com a habilidade de fazer isso. Ele aprendeu a técnica após muitos anos dominando primeiro outras técnicas ao longo do caminho. Primeiro, Gouken ensinou a ele um soco uppercut; depois um jumping uppercut; então, um verdadeiro Dragon Punch; e, finalmente, Ken partiu para aperfeiçoar seu Flaming Dragon Punch.

A mesma progressão é verdadeira para qualquer Street Fighter que deseje dominar um poder especial, especialmente as manobras mais poderosas. Portanto, a descrição de cada poder especial inclui uma lista de pré-requisitos. Antes que um personagem possa comprar aquele poder especial, ele deve cumprir todos os pré-requisitos necessários.

Há dois tipos de Pré-requisitos: nível na Técnica e domínio de outros poderes especiais. Pré-requisitos de nível na Técnica são simples — se um poder tem um pré-requisito de Soco • • •, então um Street Fighter precisa ter três pontos em sua Técnica de Soco antes de aprender aquele poder especial.

O outro tipo de pré-requisito é que o personagem precisa ter dominado o poder especial básico antes que possa comprar uma versão mais avançada. Por exemplo, um personagem precisa já possuir Dragon Punch, comprado com Pontos de Poder ou experiência, antes que possa gastar Pontos de Poder ou experiência para comprar Flaming Dragon Punch.

Muitos Poderes Especiais terão ambos os tipos de pré-requisitos. Por exemplo, tanto Soco • • • • • como Dragon Punch são necessários para comprar Flaming Dragon Punch.

## **Pontos de Poder**

"Sem dúvida havia dias em que eu me perguntava se valia a pena. Todo dia eu acertava minha cabeça no tatame de borracha, porque não conseguia dar uma volta completa com o 'Flash Kick'. Eu chutava

acima da cabeça, e então a gravidade me puxava para baixo como se eu estivesse fazendo uma ascensão de 4G em um F-16, e eu caía de cabeça no concreto. Meus colegas riam, mas eu apenas me levantava e praticava de novo, e de novo, e de novo. Agora meus colegas não riem mais, exceto dos tolos que aparecem pensando que podem me derrubar — eles é que são derrubados por meu 'Flash Kick'."

— Guile, em entrevista para a *Fortune Soldier Magazine*.

Dominar Manobras Especiais exige de um Street Fighter uma determinação incomum. Os movimentos devem ser praticados interminavelmente para que se alcance uma verdadeira maestria. O Street Fighter não deve ser apenas capaz de realizar uma técnica, ela deve ser parte natural do arsenal do lutador, permitindo que seja usada intuitivamente como resposta ao movimento do oponente.

Cada Manobra Especial tem um custo em Pontos de Poder. O custo para comprar uma manobra depende do estilo do personagem. Por exemplo, o custo em Pontos de Poder para uma manobra pode dizer "Wu Shu 3; Outros 4"; quer dizer que um praticante de Wu Shu pode comprar este poder por 3 Pontos de Poder, e qualquer outro estilo deve gastar 4 pontos.

Contudo, algumas manobras só estão disponíveis para certos estilos. Se um poder não listar "Outros" ou "Qualquer estilo" em seu custo em Pontos de Poder, então apenas certos estilos podem comprar aquela manobra. Por exemplo, uma Manobra Especial pode ter um custo de Pontos de Poder que diga "Karatê Shotokan 2; Wu Shu, Kung Fu 3". Isto quer dizer que apenas os praticantes de Karatê Shotokan, Wu Shu e Kung Fu podem comprar esta manobra, e que os personagens destes três estilos pagariam 2 ou 3 pontos pela manobra de acordo com seus estilos.

## **Descrição e Sistema**

Cada Manobra Especial também tem uma breve explicação sobre o que ela é, o que aparenta ser quando executada, como foi desenvolvida e como os artistas marciais treinam para aperfeiçoá-la.

Todas as informações sobre regras em cada poder são listadas sob o termo Sistema. Muitas das regras podem não fazer sentido



até que você leia o capítulo sobre combate, mas você pode perguntar ao seu Narrador sobre elas.

### **Custos em Chi e Força de Vontade**

Muitas manobras exigem que o Street Fighter gaste um ou mais pontos de Chi e/ou Força de Vontade antes de executá-las. Os custos de Chi e Força de Vontade estão listados onde forem necessários. Se um personagem não tem Chi ou Força de Vontade o bastante para pagar pela manobra, então ele não pode aplicá-la. Se o personagem é interrompido e não pode aplicar sua manobra especial (a vítima sai para fora do alcance, o lutador é derrubado...) ele sempre pode escolher não realizar a manobra e economizar seu Chi e/ou Força de Vontade. Apenas quando a manobra é efetivamente realizada ele gasta Chi e/ou Força de Vontade.

### **Modificadores**

Cada manobra de combate, na versão básica de Street Fighter, tem três modificadores: de Velocidade, de Dano e de Movimento. Cada personagem tem certas manobras básicas como um Jab Punch ou um Roundhouse Kick. Os modificadores destas manobras básicas são dados no Capítulo Sete: Combate.

Todas as manobras e poderes especiais descritos neste capítulo também têm estes três modificadores, que descrevem as manobras em termos das regras do jogo. Por exemplo, o modificador de Velocidade determina quão rapidamente um lutador pode executar a manobra. Algumas manobras levam mais tempo para serem executadas do que outras. Por exemplo, o Hundred Hand Slap de Honda é mais lento que os incrivelmente rápidos socos Rekka Ken de Fei Long. Isto é demonstrado pelo modificador de Velocidade do Hundred Hand Slap, menor que o Rekka Ken. De forma similar, o modificador de Dano de um poder especial indica quão fortemente o golpe atinge a vítima, e o modificador de Movimento indica quanto o lutador pode se mover enquanto executa a manobra.

Como os modificadores se somam é explicado em detalhes no Capítulo Sete. Por enquanto, mantenha em mente que quanto maior o número, melhor. Além disso, você verá dois tipos diferentes de números para os modificadores. Se um número tem um sinal

positivo (+) ou negativo (-) diante dele, você vai somar ou subtrair este número de outro número. **Se o número está apenas escrito, então o número é fixo e nada será somado ou subtraído dele.** Por exemplo, "Velocidade: Dois" quer dizer que a Velocidade total para esta Manobra Especial é dois. Não importa qual a Destreza do personagem, toda vez que ele usar esta manobra a Velocidade dele será 2. Porém, um modificador de "Velocidade: +2" indica que a Velocidade de um personagem enquanto usa esta manobra sobe em dois. Então, um personagem com Destreza 3 que use esta manobra terá uma Velocidade 5 neste turno de combate. De forma similar, "Dano: +0" significa que a manobra não soma qualquer dado ao seu rolamento de Dano; "Velocidade: -1" significa que 1 é subtraído da Velocidade do personagem e "Movimento: Nenhum" significa que o personagem não pode se mover para fora do seu hexágono neste turno.

### **Manobras Especiais**

Aqui estão elas — as descrições das Manobras Especiais. Os poderes estão agrupados em seis categorias (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco), de acordo com a técnica em que se baseiam. Por exemplo, você encontrará o Dragon Punch de Ken sob Soco, e o Rolling Attack de Blanka sob Esportes.

## **Soco**

Esta categoria inclui todos os diversos modos que os artistas marciais encontraram para usar suas mãos em combate. Também inclui cotoveladas e até mesmo cabeçadas.

### **Buffalo Punch**

**Pré-requisitos:** Soco ••

**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana 1; Outros 2

O lutador junta as mãos em um grande punho acima da sua cabeça e baixa ambas os braços atingindo com força a cabeça do seu oponente. Dizem que alguns nativo-americanos conseguiriam estontear um búfalo adulto com este lento, porém poderoso, soco.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +5

**Movimento:** Um

## **Dashing Punch**

**Pré-requisitos:** Soco •••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Boxe 4; Kickboxing Ocidental 5

Esta manobra foi explosiva foi praticamente inventada por Balrog (porém, alguns dizem que quem a inventou foi um dos treinadores dele). Quando o sino tocava anunciando o início da luta, Balrog corria através do ringue e fulminava seu oponente com um soco nocauteante antes que ele percebesse que a luta havia começado. Esta manobra foi considerada por muitos uma das típicas manobras violentas contra os oponentes indefesos de Balrog, mas ele venceu muitas lutas com ela.

Agora Balrog usa seu Dashing Punch para esmagar os seus competidores Street Fighters. Muitos boxeadores Street Fighters adicionaram a manobra aos seus próprios repertórios.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +2

## **Dashing Uppercut**

**Pré-requisitos:** Dashing Punch

**Pontos de Poder:** Boxe 1; Kickboxing Ocidental 2

Esta manobra é uma pequena adaptação do Dashing Punch. A diferença é que o lutador desfere um soco uppercut ao invés de um soco direto no final da corrida.

**Sistema:** o Dashing Uppercut pode atingir oponentes que estejam executando Manobras Aéreas. Contra tais oponentes, ele causa Knockdown além do dano.

Custo: 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +2

## **Dim Mak**

**Pré-requisitos:** Soco •••, Foco ••, Chi Kun Healing

**Pontos de Poder:** Kung Fu 4

Dim Mak é a arte do toque da morte. Mestres do Dim Mak possuem o conhecimento secreto sobre como o Chi flui dentro do corpo humano. Dizem que os padrões de Chi variam de acordo com a hora do dia, a estação do ano e outros fatores esotéricos. Um mestre de Dim Mak conhece todos esses

fatores e os utiliza para localizar pontos vulneráveis nos corpos de seus oponentes. Portanto, um mero golpe com o dedo pode interromper o fluxo de Chi e trazer todo tipo de sofrimento para a vítima do Dim Mak.

Lendas sobre Dim Mak dizem que é possível para um mestre tocar a vítima e adiar a chegada do dano por segundos, minutos, dias e até meses. Certos pontos de pressão podem paralisar membros, afligir a vítima com doenças específicas e até mesmo matar com um único golpe.

A arte do Kung Fu da Cobra é a que chega mais perto de manter o conhecimento do Dim Mak, mas um professor qualificado é extremamente raro.

**Sistema:** embora existam muitos efeitos de Dim Mak, que o Narrador pode usar para dar dramaticidade a uma cena, o uso de Dim Mak em combate tem certos efeitos específicos.

Sempre que um lutador atinge um oponente com um toque de Dim Mak, o dano é rolando normalmente, mas o atacante inflige dois efeitos extras. O primeiro é que ele pode decidir retardar o dano do golpe por um número específico de turnos. O dano será aplicado contra a Saúde do oponente no início do turno escolhido. O personagem não precisa dizer ao oponente quando o dano chegará, mas o jogador deve informar ao Narrador ou anotar em um pedaço de papel.

O segundo efeito é que o atacante pode reduzir temporariamente um dos Atributos Físicos da vítima, em um ponto por golpe bem sucedido de Dim Mak. Atributos Físicos não podem ser levados abaixo de 1 dessa forma. Velocidade, Dano e resistência natural da vítima podem cair temporariamente conforme a sua Destreza, Força e Vigor são reduzidos. Quaisquer testes envolvendo o Atributo afetado devem ser feitos usando o valor mais baixo. A vítima pode recuperar os pontos perdidos após o combate fazendo um teste bem sucedido de Honra, como se os pontos fossem Chi (veja Capítulo 4 em recuperando Chi).

Exemplo: uma praticante de Dim Mak atinge um oponente. Ela tem três sucessos de dano. A lutadora pode aplicar isto à Saúde da vítima agora ou esperar para aplicá-lo em um turno futuro a sua escolha. A lutadora escolhe baixar a Força do oponente em um (ela atingiu um ponto nas costelas da vítima que deixa os braços dela dormentes e enfraquecidos).

**Custo:** 1 Chi  
**Velocidade:** +0  
**Dano:** +0  
**Movimento:** +0

### **Dragon Punch**

**Pré-requisitos:** Soco •••, Jump, Power Uppercut

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 4; Kung Fu 5

Gouken é o único mestre vivo que sabe ensinar esta incrível manobra. Ele a transmitiu para seus estudantes Ken e Ryu, e eles a usaram para forjar seus nomes entre as fileiras dos Guerreiros Mundiais.

**Sistema:** o Dragon Punch é um salto com um uppercut que conta como uma Manobra Aérea. O lutador escolhe um oponente aéreo ou no chão que esteja dentro do alcance do seu Movimento para sofrer a fúria do Dragon Punch. Oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea sofrem um Knockdown (são derrubados) se o Dragon Punch causar dano a eles (como se pudesse não causar!).

Oponentes no solo são simplesmente jogados para trás em um hexágono pela força do golpe. A força do soco joga o lutador alto no ar. O Dragon Punch pode ser usado como a Manobra Especial de Esportes Salto para evitar ataques de projéteis, mas só se for usado para interromper e saltar sobre um ataque de projéteis. O Dragon Punch não pode ser usado contra o oponente que está disparando os projéteis.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +6

**Movimento:** -2

### **Ear Pop**

**Pré-requisitos:** Soco ••

**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana, Sanbô, Sumo 2; Outros 3

Os grandes lutadores da Rússia, Japão e América do Norte não conseguiam encontrar muitas técnicas de Soco que pudessem efetivamente deter outros lutadores de seus estilos, até que desenvolveram o Ear Pop. Este desagradável movimento é considerado ilegal pelas regras de alguns torneios. O lutador estapeia ambos os lados da cabeça do oponente com as mãos em concha. Isso gera uma incrível pressão de ar entre os ouvidos do oponente, atordoando-o e possivelmente causando perda de audição (a

razão pela qual esta manobra é considerada desonrada por algumas pessoas).

**Sistema:** este ataque não tem seu dano absorvido pelo Vigor do oponente. Qualquer lutador que usar o Ear Pop automaticamente perde um ponto de Honra.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** -4

**Movimento:** -1

### **Fist Sweep**

**Pré-requisitos:** Soco •••

**Pontos de Poder:** Boxe, Kickboxing Ocidental 2

Ninguém disse aos boxeadores do circuito Street Fighter que eles não podem atingir abaixo da cintura. Para não serem superados por outros estilos, alguns boxeadores desenvolveram um soco baixo e poderoso que derruba as pernas dos seus oponentes.

**Sistema:** as vítimas de um Fist Sweep sofrem um Knockdown, além do dano normal. O Fist Sweep é uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** -2

### **Flaming Dragon Punch**

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Foco ••, Dragon Punch

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 4

Ken estava insatisfeito com sua habilidade de executar o Dragon Punch, então treinou longa e duramente para aprimorar seu já devastador golpe. Ele aprendeu a focalizar seu Chi no punho durante o soco, fazendo com que o próprio punho e tudo ao seu redor exploda em chamas.

**Sistema:** o Flaming Dragon Punch é idêntico ao Dragon Punch, com algumas exceções: qualquer oponente atingido pelo Flaming Dragon Punch sofre um Knockdown, não importando se está no ar ou no chão. Se usado contra um oponente parado em um hexágono adjacente ao lutador (o lutador usando o Dragon Punch não precisa se mover para ficar do lado do oponente), o Flaming Dragon Punch o atingirá duas vezes! O jogador poderá fazer dois testes de dano para o soco do seu personagem.

Por exemplo, durante um turno de combate, o jogador de Zangief usa um

Roundhouse e decide se mover para perto de Ken para desferir o soco. O jogador de Ken decide interromper a ação de Zangief quando o grande russo se move para junto de Ken. O jogador de Ken revela a carta do Flaming Dragon Punch. Como Zangief está ao lado de Ken quando ele começa sua ação de Flaming Dragon Punch, Ken pode atingir Zangief duas vezes com o soco.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +6

**Movimento:** -2

### **Head Butt**

**Pré-requisito:** Soco •

**Pontos de Poder:** Capoeira, Kabbadi, Sumo 1; Outros 2

Quando os punhos não resolvem, alguns lutadores usam a cabeça. Muitos estilos praticam cabeçadas como parte do seu arsenal de manobras para lutas a curta distância. Os lutadores devem passar por um treinamento exaustivo para aperfeiçoar esta manobra.

O treino envolve condicionar a testa para agüentar o impacto do golpe: o lutador fica batendo com a cabeça em uma madeira acolchoada, depois madeira pura, depois tijolo e depois pedra. Isto gradualmente endurece a testa do lutador até que ele consiga quebrar praticamente qualquer coisa com uma cabeçada.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** -2

### **Hundred Hand Slap**

**Pré-requisitos:** Soco •••••

**Pontos de Poder:** Sumo 4; Kung Fu, Sanbô 5  
Em lutas formais de sumo não é permitido aos sumotori golpear com os punhos fechados, apenas com tapas e golpes com a base da palma da mão, usando a mão aberta. Esta restrição levou os sumotori a desenvolver uma impressionante técnica que utiliza golpes com a mão aberta. Com o Hundred Hand Slap, o sumotori cria uma super-veloz chuva de golpes que sobrepujam o oponente.

O nome vem do fato de que os sumotori, quando treinam para aperfeiçoar esta manobra especial, praticam atingindo um poste de madeira 100 vezes o mais

rápido possível. Cada lutador é cronometrado para ver quão rapidamente consegue desferir os golpes com a mão aberta no poste de madeira. Ao longo de anos de treinamento, espera-se que ele consiga fazê-lo em menos de 2 segundos! Até os postes mais grossos costumam quebrar ante a torrente de duros golpes.

**Sistema:** um lutador que usa o Hundred Hand Slap rola três vezes para dano, usando o modificador abaixo para cada golpe.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** Um

### **Hyper Fist**

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Power Uppercut

**Pontos de Poder:** Kickboxing Ocidental 4; Forças Especiais 5

Dee Jay costuma dar muitos clientes aos dentistas com seu Hyper Fist arrebenta-queixos. Outros lutadores têm tentado aprender esta manobra com níveis diferentes de sucesso. Aqueles que conseguem dominar o Hyper Fist são capazes de desferir uma chuva de socos uppercut e massacrar seus oponentes com múltiplos golpes.

**Sistema:** o lutador faz três testes de dano contra a vítima do Hyper Fist.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +0

**Movimento:** Um

### **Monkey Grab Punch**

**Pré-requisitos:** Soco •, Apresamento •

**Pontos de Poder:** Kung Fu 1; Outros 2

Esta Manobra Especial relativamente simples se origina do Kung Fu do Macaco. O lutador salta para a frente, agarrando e puxando para fora do caminho o braço de bloqueio do oponente com uma das mãos, desferindo então um soco rápido com a mão livre.

**Sistema:** o Monkey Grab Punch funciona como a Manobra Básica Strong Punch, mas é mais lento e não é detido por Bloqueios. Se o alvo do lutador bloquear, ele não adicionará sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção contra o dano do Monkey Grab Punch.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** +0

### **Power Uppercut**

**Pré-requisitos:** Soco •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Este movimento é relativamente básico para uma Manobra Especial, mas mais de um Street Fighter já venceu um torneio com manobras feijão-com-arroz como essa. Este soco poderoso começa baixo e termina bem acima da cabeça do lutador. Usando a força das costas e da perna, o lutador pode desferir um soco extremamente potente. A concentração total no soco geralmente levanta um pouco o lutador no ar conforme ele soca para cima.

**Sistema:** se o Power Uppercut é usado para interromper a Manobra Aérea de um oponente, ele também causará um Knockdown (se causar dano), derrubando o oponente do ar antes que ele possa aterrissar com a sua própria manobra.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

### **Rekka Ken**

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Kung Fu 4; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 5

A manobra Rekka Ken foi desenvolvida por Fei Long. Ele combinou a velocidade de seus socos do Wing Shun Kung Fu com novos conceitos de uso dos pés. O Rekka Ken é essencialmente um tipo especial de combinação de socos. Primeiro, o lutador corre para frente e desfere um soco extremamente rápido, seguido por passos à frente e até mais dois socos consecutivos. Esta rápida combinação de três socos pode devastar um oponente em segundos.

**Sistema:** o Rekka Ken é similar a outras Manobras Combo (veja mais tarde neste capítulo). Durante o primeiro turno do Rekka Ken, o jogador usa sua carta da Manobra Especial Rekka Ken junto com qualquer uma das três cartas de Manobra Básica de soco (Jab, Strong ou Fierce). O soco é resolvido normalmente, mas o Rekka Ken dá uma Velocidade extra de +3 além do seu nível normal de Velocidade.

Por até mais dois turnos consecutivos, o jogador pode continuar a usar a carta de Rekka Ken junto com um soco comum e ganhar o bônus de +3 de Velocidade para o soco. Cada soco deve ser usado no mesmo

oponente, e os danos de cada soco se combinam para atordoá-lo (dizzy).

Um pequeno show sempre acompanha o Rekka Ken. Se um lutador usar o Rekka Ken por três turnos consecutivos contra um oponente, o lutador é obrigado a parar por um momento para se exhibir, posando e gritando com excesso de confiança. Se um lutador não gasta um turno fazendo isso, perde três pontos temporários de Glória. Se fizer pose, ganha o +1 de Glória (temporário) padrão por dar um bom show.

**Custo:** 1 Força de Vontade por turno

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

### **Shockwave**

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana 3; Outros 4

Guerreiros nativo-americanos podem golpear o chão com um soco poderoso, fazendo com que trema e rache. A força do golpe manda uma onda de choque através do chão, capaz de derrubar objetos e pessoas. A Manobra Shockwave pode até mesmo fazer com que algumas paredes tremam e rachem conforme suas bases vibram.

**Sistema:** o personagem escolhe uma linha hexagonal reta ao longo da qual ele mandará a onda de choque. A onda de choque se estende por um número de hexágonos igual à Força do personagem, começando com o hexágono adjacente ao personagem.

Qualquer um que esteja de pé nos hexágonos afetados (personagens que estejam no meio de uma Manobra Aérea não são afetados) sofre dano e é derrubado. Note que Shockwave derruba qualquer um, mesmo que um oponente esteja bloqueando ou não tenha sofrido qualquer dano com a manobra.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

### **Spinning Back Fist**

**Pré-requisitos:** Soco ••

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

Este soco obtém seu poder da rotação do corpo do lutador. Para desferir o Spinning Back Fist, ele avança com o pé de trás e, tendo-o como base, gira 180 graus de trás

pra frente para, com o braço esticado, atingir o oponente com as costas da mão. Esta manobra é poderosa e permite avançar sobre o oponente enquanto golpeia.

**Sistema:** use os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** +1

### **Spinning Clothesline**

**Pré-requisitos:** Soco ••••, Esportes ••••

**Pontos de Poder:** Sanbô 3; Capoeira, Luta-Livre Nativo Americana 4; Forças Especiais 5  
Ciclone de destruição! O lutador rodopia seu corpo como um pião e seus braços esticados atingem qualquer um que esteja perto. Ele pode passar através de uma gangue de assaltantes, fazendo-os voar em todas as direções.

**Sistema:** ao usar o Spinning Clothesline o lutador se move e ataca ao mesmo tempo. Quando inicia o movimento, ele faz um teste de dano contra todos os oponentes que estejam compartilhando seu hexágono ou estejam em um hexágono adjacente. Todos os oponentes atingidos são forçados a recuar um hexágono do lutador. O lutador então se move um hexágono e repete a rodada de rolamentos de dano. Ele continua avançando e fazendo testes de dano até que gaste todo o seu Movimento ou decida parar.

Qualquer um por perto que esteja executando uma Manobra de Agachamento não será atingido.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** -2

### **Spinning Knuckle**

**Pré-requisitos:** Soco •••, Esportes •, Spinning Back Fist

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 2; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 3; Outros 4  
Esta manobra é uma versão avançada do Spinning Back Fist. Ao invés de avançar um passo e girar para golpear com as costas da mão, o lutador efetivamente dança para a frente, realizando vários rodopios com o corpo antes de desferir o ataque. O Spinning Knuckle usa o movimento do lutador para adicionar poder ao golpe. Além disso, o lutador desfere dois back fists no final.

**Sistema:** o lutador faz dois testes de dano, pois o soco atinge o oponente duas vezes.

Além disso, os passos de dança e rodopios do lutador permitem se esquivar de ataques de projéteis. Se o lutador interrompe um ataque de projéteis com o Spinning Knuckle, ele tem a chance de se esquivar exatamente como na Manobra Especial Jump (veja a seção de Manobras Especiais de Esportes).

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +1

**Movimento:** +3

### **Triple Strike**

**Pré-requisitos:** Soco ••, Chute •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 2

O lutador se recolhe a uma posição defensiva, quase como se estivesse bloqueando, e então parte com dois socos e um chute em qualquer alvo próximo.

**Sistema:** o lutador rola o dano para os três golpes, mas o alvo sofre apenas o dano dos dois golpes que infligiram mais dano (assume-se que o terceiro errou o alvo). Por exemplo, o lutador rola o dano para os dois socos e o chute, obtendo um, dois e três sucessos nos rolamentos de dano. Os golpes que fizeram dois e três pontos de dano são aplicados ao alvo; o soco que teve apenas um sucesso de dano é ignorado.

Os dois socos têm modificador de dano +0; o chute tem um modificador de dano +1. Naturalmente, o dano do chute é calculado usando a Técnica de Chute do lutador, embora o Triple Strike seja uma Manobra Especial de Soco.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Nenhum

### **Turbo Spinning Clothesline**

**Pré-requisitos:** Esportes ••••, Spinning Clothesline

**Pontos de Poder:** Sambo 2; Capoeira, Forças Especiais 4

Frustrado pela velocidade de alguns oponentes, Zangief trabalhou duro para tornar o seu Spinning Clothesline mais rápido.

**Sistema:** este movimento é idêntico ao Spinning Clothesline, exceto que é mais rápido e tem maior alcance.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +0

**Movimento:** -1

## Turn Punch

**Pré-requisitos:** Soco \*\*\*\*\*

**Pontos de Poder:** Boxe 4; Kickboxing Ocidental 5

Este violento soco é uma das mais potentes manobras disponíveis para o estilo. O boxeador trabalha habilidosamente sua movimentação pelo ringue, colocando o oponente em posição para um golpe devastador. O boxeador gira seu torso para longe do oponente e então gira de volta conforme desfere o soco. Este movimento de giro de corpo dá ao soco seu nome e poder.

**Sistema:** um jogador pode colocar a Carta de Combate Turn Punch no início de qualquer turno de combate. Isto mostra que o personagem está começando a avaliar o oponente ao se preparar para um Turn Punch. Durante este mesmo turno, o jogador pode usar qualquer outra manobra que quiser, mas a manobra tem uma penalidade de -1 na Velocidade, Dano e Movimento porque o boxeador está se concentrando em preparar seu Turn Punch.

Isto pode continuar por um total de quatro turnos. O jogador continua a usar qualquer manobra que escolher, mas todas as manobras têm penalidades de -1 na Velocidade, Dano e Movimento. A qualquer momento, incluindo o primeiro turno em que colocou a Carta Turn Punch, ele pode escolher executar o Turn Punch ao invés de usar alguma outra Carta de Combate. Os modificadores do Turn Punch dependem de quantos turnos de combate o boxeador teve para prepará-lo:

Turnos de Combate	VEL	Dano
Um	-1	+4
Dois	-1	+5
Três	+0	+6
Quatro	+1	+7

Ao final de qualquer turno, antes que novas Cartas de Combate sejam selecionadas, o jogador pode escolher devolver a carta Turn Punch à mão dele, sem tê-la usado.

**Custo:** 1 Força de Vontade quando a carta é colocada pela primeira vez.

**Velocidade:** veja descrição acima

**Dano:** veja descrição acima

**Movimento:** Dois

## Chute

Por que usar dois bastões se você pode usar quatro? Isso é o que muitos artistas marciais falam sobre lutadores-de-rua que usam apenas as mãos. Os chutes de alguns Street Fighters são 3 vezes mais mortais que suas mãos. Os golpes especiais com chutes são encontrados nessa seção, incluindo golpes com os joelhos.

### Air Hurricane Kick

**Pré-requisitos:** Chute \*\*\*, Esportes \*\*\*, Jump, Hurricane Kick

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Kung Fu, Wu Shu 1

Apenas após testarem a si mesmos no circuito Street Fighter Ken e Ryu abraçaram totalmente o espírito do Furacão, o que lhes permitiu voar em ventos de fúria enquanto desferem seu Hurricane Kick.

**Sistema:** esta manobra funciona quase exatamente como o Hurricane Kick (veja a descrição do Hurricane Kick), exceto que o lutador treinou a si mesmo para executar esta manobra enquanto está no ar. Isto permite ao lutador saltar sobre ataques de projéteis (veja a manobra especial de Esportes: Jump) e então executar o Hurricane Kick do ponto mais alto do seu salto para descer sobre seus oponentes com um furacão de pés rodopiando.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** -1

**Movimento:** +1

### Backflip Kick

**Pré-requisitos:** Chute \*\*, Esportes \*\*

**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 2; Kung Fu, Forças Especiais 3; Outros 4

Este movimento combina acrobacia e um poderoso chute em uma Manobra Especial que pode atordoar um oponente e ao mesmo tempo fazer com que o atacante role para uma distância segura.

**Sistema:** o lutador espera o oponente se aproximar e então o interrompe com uma súbita cambalhota para trás (a Capoeira ensina um salto para trás se apoiando nas mãos), chutando o pretense atacante conforme os pés do lutador sobem durante a cambalhota. O lutador salta para longe caindo a dois hexágonos de distância do oponente, o que impede um contra-ataque. Esta Manobra é um dos poucos casos em

que um lutador pode causar dano e depois se mover no mesmo turno.

O Backflip Kick não conta como Manobra Aérea.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Dois (para trás)

### **Double Dread Kick**

**Pré-requisitos:** Chute ••, Double Hit Kick

**Pontos de Poder:** Kickboxing Ocidental 3; Kung Fu, Karatê Shotokan, Forças Especiais 4

Esta Manobra Especial é uma combinação rápida de um roundhouse kick com um Spinning back thrust kick. O lutador atordoar seu oponente com um chute rápido e então gira para o mais poderoso thrust kick antes que seu oponente consiga se recuperar.

**Sistema:** a manobra faz dois testes de dano na vítima. O primeiro teste tem +1 como Modificador de Dano, o segundo tem +4. O primeiro impacto joga o oponente um hexágono para trás. Após o primeiro impacto, o lutador deve ainda ter Movimento suficiente para avançar até o hexágono do qual expulsou seu oponente e aplicar o segundo chute. Se o lutador estiver no alcance máximo de Movimento do ataque, ainda pode girar e desferir o primeiro chute no hexágono vazio à frente do chute e desferir o segundo chute.

Por exemplo, o Movimento de Dee Jay para o seu Double Dread Kick é o seu nível de Esportes 4 mais o modificador da manobra de +1, para um total de Movimento 5. Se Balrog está de pé a seis hexágonos de distância, Dee Jay pode se mover por quatro hexágonos, desferir o primeiro chute no ar, e então avançar para o seu quinto hexágono de movimento com o segundo Spinning thrust kick. Este último hexágono de movimento o coloca adjacente a Balrog, permitindo que ele atinja Balrog com seu segundo teste de dano (com o modificador de +4) e jogue Balrog para trás um hexágono. Se Balrog estivesse mais perto, Dee Jay poderia ter se movido até ele, atingido-o com o primeiro chute (com um modificador de dano de +1), jogado Balrog para trás em um hexágono, e se movido para o hexágono agora vazio para desferir o segundo chute.

Os rolamentos de dano infligidos por estes dois chutes não se combinam para

atordoar (dizzy) um oponente, a menos que eles sejam parte de uma manobra combinada maior.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** + 1, +4 (veja descrição acima)

**Movimento:** +1

### **Double-Hit Kick**

**Pré-requisitos:** Chute ••

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Sanbô, Sumo, Kickboxing Ocidental, Wu Shu 1; Outros 2

Muitos estilos têm combinações de chutes em que uma das pernas desferir dois chutes rápidos seguidos, sem que o pé que chuta toque o chão entre os chutes. Normalmente, o primeiro chute acerta embaixo e o segundo em cima.

**Sistema:** o Chute acerta duas vezes, usando o modificador abaixo. Oponentes que estejam executando uma Manobra Aérea ou de Agachamento somente serão atingidos uma vez.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** -1

### **Double-Hit Knee**

**Pré-requisitos:** Chute ••

**Pontos de Poder:** Capoeira 1; Outros 2

Este é um golpe de curta distância popular entre os lutadores de Capoeira. O lutador salta sobre o oponente, atingindo-o com o joelho no estômago e depois no queixo.

**Sistema:** role duas vezes para dano usando os modificadores abaixo.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** -2

### **Dragon Kick**

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Foco ••••, Jump

**Pontos de Poder:** Kung Fu 5

A antiga arte do Kung Fu do Dragão é o único sistema que preservou o conhecimento desta técnica mística. O lutador entra em contato com o espírito dos dragões celestiais, subindo no ar em um veloz chute giratório enquanto seu Chi concentrado faz com que chamas saiam da sua perna. O chute é lindo e mortal.

**Sistema:** funciona de forma idêntica ao Flaming Dragon Punch. Assim como o



Flaming Dragon Punch, é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +6

**Movimento:** -2

### **Flash Kick**

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes ••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 4; Outros 5

O conhecido chute de Guile é um dos golpes mais mortais no circuito Street Fighter. Um lutador que tenha dominado este golpe se agacha antes de saltar em uma cambalhota aérea para trás. Conforme seu corpo gira, o pé sobe em um arco mortal à sua frente. Uma trilha de energia segue o pé, adicionando potência ao chute. Quando Guile executa o Flash Kick, faíscas de energia sônica seguem seu pé; outros lutadores lançam arcos de fogo ou eletricidade.

O Flash Kick é uma manobra difícil de aprender. Requer uma combinação de esportes para executar a cambalhota para trás, canalização de Chi para liberar a energia e técnica de chute para meter a bota na cara do oponente.

**Sistema:** use os modificadores abaixo. O Flash Kick também infligirá um Knockdown (derrubar) em oponentes que estejam executando Manobras Aéreas. O próprio Flash Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** 1

**Dano:** +7

**Movimento:** Nenhum

### **Flying Knee Thrust**

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

Esta manobra rapidamente se tornou uma das favoritas entre os Street Fighters iniciantes. Ela é rápida, tem bom alcance e provoca dano considerável. O lutador se lança em um salto longo e rápido, e voa até o oponente, acertando-o com uma joelhada.

**Sistema:** use os modificadores abaixo. O Flying Knee Thrust é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +2

**Movimento:** +1

### **Flying Thrust Kick**

**Pré-requisitos:** Chute •••, Esportes •••, Jump

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 3; Wu Shu 4; Outros 5

Este golpe requer pernas fortes! O lutador chuta à frente no ar com tanta força que realmente sai do chão e parte como um foguete pelo ar, com os calcanhares à frente e o corpo invertido.

Para aperfeiçoar este golpe, o lutador deve desenvolver a flexibilidade da perna até que possa fazer uma abertura completa, e deve ter um condicionamento muscular sobre-humano nos músculos das pernas. Exercícios de alongamento das pernas (como faz Van Damme nos filmes) são populares entre os lutadores que querem desenvolver a força necessária para executar um bom Thrust Kick.

**Sistema:** o Thrust Kick funciona como o Dragon Punch. Ele pode derrubar oponentes aéreos e pode ser usado para saltar por cima de bolas de fogo. O Thrust Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +6

**Movimento:** -2

### **Foot Sweep**

**Pré-requisitos:** Chute ••

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Forças Especiais, Sumo 1; Outros 2

Este chute baixo e poderoso tem como objetivo varrer as pernas do oponente e derrubá-lo no chão com uma rasteira.

**Sistema:** vítimas de um Foot Sweep bem sucedido sofrem um Knockdown (são derrubadas) além do dano normal. O Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** - 2

**Dano:** + 3

**Movimento:** - 2

### **Forward Flip Knee**

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes ••

**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 2; Kung Fu, Forças Especiais 3; Outros 4

Este golpe é muito similar ao Back Flip Kick, exceto que o lutador se lança em uma cambalhota para frente sobre a cabeça do oponente. Quando cai da cambalhota, usa o peso do próprio corpo para acertar com o joelho nas costas do oponente.

**Sistema:** o lutador deve atacar alguém que esteja no mesmo hexágono ou um adjacente;

ele se move um ou dois hexágonos à frente para cair no lado distante do oponente. Conforme aterrissa, rola para o dano. Se o lutador interrompeu o ataque do oponente com o Forward Flip Knee, o oponente não pode executar o ataque declarado, no lutador, que agora pulou para trás dele.

O Forward Flip Knee é uma Manobra Aérea.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4

**Movimento:** Dois

### **Great Wall Of China**

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Lightning Leg

**Pontos de Poder:** Wu Shu 5

Não se conhece ninguém no mundo que possua este incrível poder — nem mesmo Chun Li. Muitos acreditam que não passa de uma tola superstição. Afinal, nenhuma pessoa viva poderia possuir a habilidade de chute necessária para executar esta manobra. Nenhuma pessoa viva...

**Sistema:** quando executa esta manobra, o lutador escolhe três hexágonos que se conectam adjacentes a ele. Ele então enche estes hexágonos com uma fúria sobre-humana de chutes que, a olho nu, parecem ser uma parede sólida de pernas e pés. Qualquer um nos hexágonos é atingido três vezes com o dano listado abaixo.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** Nenhum

### **Handstand Kick**

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Wu Shu 1; Outros 2

O lutador dobra o corpo, coloca as mãos no chão e joga os pés para cima em uma parada de mão (ou seja, ele planta bananeira). As pernas se abrem com a força do coice de uma mula, derrubando um oponente que esteja no ar para uma queda dolorosa, ou apenas acertando abaixo do queixo um oponente que esteja no chão.

**Sistema:** use os modificadores abaixo. Oponentes aéreos sofrerão um Knockdown além do dano.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** -2

### **Hurricane Kick**

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Esportes •••

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 4; Kung Fu, Wu Shu 5

Abraçando o poder brutal do furacão, o lutador se eleva no ar e gira como um ciclone. Conforme gira, seu pé abre um caminho mortal entre seus oponentes, ceifando-os como trigo diante de uma foice.

**Sistema:** um personagem que esteja executando este golpe pode avançar todo o seu Movimento em hexágonos, mas deve viajar em uma linha hexagonal reta. Cada vez que entra em um novo hexágono, qualquer pessoa que esteja ali ou em um dos seis hexágonos adjacentes deve Absorver o rolamento de dano do Hurricane Kick. O lutador deve fazer um rolamento de dano separado para cada pessoa atingida.

Qualquer que seja o dano, qualquer pessoa ao alcance do chute é jogada a um hexágono de distância do lutador (ou jogada para trás, na direção de onde o lutador veio, se a vítima estiver no mesmo hexágono que ele).

Depois que todos os rolamentos de dano e Knockdowns estejam resolvidos, o lutador pode avançar novamente. Para cada hexágono movido os rolamentos de dano e Knockdowns são calculados novamente. Este processo continua até que o personagem decida parar de se mover ou gaste todo o seu Movimento. Então, um personagem com Hurricane Kick pode se mover até um único oponente e continuar a jogá-lo para trás hexágono a hexágono, infligindo dano a cada vez, até gastar seu Movimento total em hexágonos.

Oponentes que bloqueiem podem continuar a usar seu Bloqueio contra cada rolamento de dano. Danos múltiplos não se combinam para atordoar (dizzy) um oponente. Hurricane Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** -1

**Movimento:** -1

### **Lightning Leg**

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Double-Hit Kick

**Pontos de Poder:** Wu Shu 3; Kung Fu 4; Capoeira, Forças Especiais 5

Vítimas que sofreram esta manobra informam ter ouvido um som alto como um

vendaval quando o pé do atacante correu pelo ar, atingindo por todos os lados. Este som, prosseguem as vítimas, foi rapidamente seguido por uma perda de consciência.

Street Fighters com a capacidade de desferir o Lightning Leg aperfeiçoaram sua habilidade de chute até quase a perfeição. Eles podem desferir dúzias de chutes pelo ar num piscar de olhos.

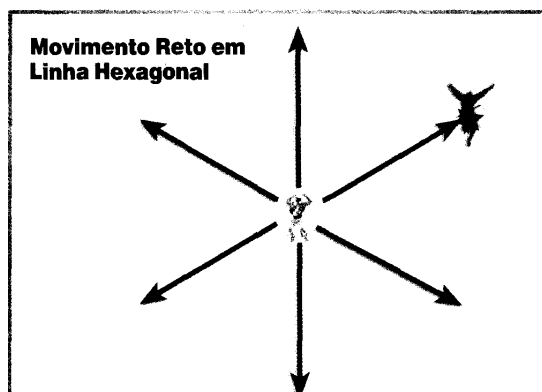
**Sistema:** quando usar esta manobra, o Street Fighter deve permanecer de pé em um lugar conforme escolhe um oponente sobre o qual desferirá seu vendaval de chutes. O atacante faz três testes consecutivos de dano usando os modificadores abaixo.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +1

**Movimento:** Nenhum



Movimento reto em linha hexagonal é usado para Manobras Especiais como o Hurricane Kick, Whirlwind Kick, Rolling Attack e muitos outros. O personagem pode se mover apenas em uma das linhas retas mostradas.

#### Slide Kick

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Kickboxing Ocidental, Kabaddi 2; Outros 3

Alguns lutadores desenvolveram chutes deslizantes para derrubar oponentes atingindo-os nas pernas. Da posição de guarda, o lutador se abaixa, desliza uma distância impressionante e chuta os pés da vítima.

**Sistema:** além do dano normal, a vítima de um Slide Kick bem sucedido sofre um Knockdown (derrubada), a menos que esteja bloqueando.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** +1

#### Spinning Foot Sweep

**Pré-requisitos:** Chute ••, Esportes •, Foot Sweep

**Pontos de Poder:** Forças Especiais, Sumo 1; Outros 2

Este movimento é quase idêntico ao Foot Sweep normal, exceto que o lutador faz um giro de 360° ao redor de si mesmo com a perna de chute esticada, derrubando todos que estejam por perto. Esta manobra é às vezes chamada por praticantes de Kung Fu e Wu Shu de vassoura de ferro, cauda do tigre, ou golpe com a cauda do dragão.

**Sistema:** o lutador rola para dano contra qualquer um que esteja em seu hexágono ou nos seis hexágonos adjacentes a ele. Qualquer vítima que sofre dano também sofre um Knockdown (a menos que a vítima estivesse bloqueando).

O Spinning Foot Sweep é uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** Nenhum

#### Stepping Front Kick

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Double-Hit Kick

**Pontos de Poder:** Kung Fu 3; Kickboxing Ocidental, Wu Shu 4

Este chute requer uma elaborada coordenação motora e pernas fortes. O lutador avança com uma passada rápida em direção ao oponente e desfere uma joelhada para cima. Isso força o oponente a recuar e abre espaço para um rápido chute frontal com a mesma perna. O oponente é, portanto, atingido duas vezes.

**Sistema:** o lutador deve se mover para o mesmo hexágono que seu oponente, e então fazer o teste de dano para a joelhada. A força da joelhada joga o oponente para trás em um hexágono. O lutador pode então fazer o segundo teste de dano quando para o chute rápido.

Se o lutador não tiver movimento o bastante para alcançar o hexágono do oponente, ainda poderá atingi-lo com o chute frontal rápido se conseguir alcançar um hexágono adjacente.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** +1

### **Whirlwind Kick**

**Pré-requisitos:** Chute ••••, Esportes ••••

**Pontos de Poder:** Wu Shu 4; Karatê Shotokan 5

Poucos lutadores dominaram o Whirlwind Kick que Chun Li tornou famoso. A manobra requer atletismo e habilidade de chute sobre-humanos. O lutador chuta para cair em uma parada de mão (planta bananeira) e então se lança em um tornado de chutes, parecendo quase voar (de cabeça para baixo!) contra seus oponentes.

**Sistema:** o Whirlwind Kick funciona quase como o Hurricane Kick, mas seus modificadores são diferentes, tornando-o uma manobra de começo mais lento, mas de golpes mais fortes. Como o Hurricane Kick, o Whirlwind Kick é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** -1

### **Wounded Knee**

**Pré-requisitos:** Chute •••

**Pontos de Poder:** Luta-Livre Nativo Americana, Kickboxing Ocidental 2; Outros 3  
A Luta Livre Nativo Americana compartilha esta Manobra Especial com o Kickboxing Ocidental. A manobra Wounded Knee é um chute baixo e poderoso em que o lutador atinge com a canela a parte exterior da coxa do oponente, visando o nervo femural. Este golpe enfraquece a perna do oponente, provocando dificuldade de se mover ou chutar.

**Sistema:** além do dano normal, o ataque Wounded Knee faz com que a vítima sofra, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento de todas as manobras e -2 na Velocidade de todas as Manobras de Chute.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** -1

## **Bloqueio**

Se você não souber como se defender, não irá durar muito no circuito Street Fighter. Muitos lutadores se contentam com as formas básicas de bloqueio, preferindo estilos mais agressivos de combate. Logo, relativamente poucas Manobras Especiais

foram desenvolvidas para dar a um lutador melhores capacidades de defesa.

De qualquer forma, elas existem, e os lutadores que as dominam as valorizam muito.

A menos que seja dito o contrário, o lutador ainda ganha seu bônus de +2 na Velocidade para bloquear no turno seguinte ao que tenha executado um Bloqueio ou uma Manobra Especial de Bloqueio.

### **Deflecting Punch**

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••, Soco •, Punch Defense

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

O Wing Chun Kung Fu é famoso por seus rápidos contra-socos, que desviam o soco de um oponente ao mesmo tempo em que o próprio lutador está atacando. Quando o artista marcial vê seu oponente socando, ele contra-ataca com o seu próprio soco, desviando o soco do oponente com seu braço enquanto seu punho continua em frente para atingi-lo.

**Sistema:** o lutador deve interromper uma manobra de Soco do oponente. O oponente testa dano para seu soco, mesmo tendo sido interrompido. O lutador ganha o total da sua Absorção de Bloqueio para absorver o dano do oponente. O bloqueio da manobra é útil apenas contra um soco; se o oponente usa qualquer outra Técnica, o lutador não ganha nenhum bônus de bloqueio para seu total de Absorção (mas ainda pode atingir o oponente com o seu contra-soco).

Uma vez que o oponente tenha feito seu dano, o lutador imediatamente o atinge com seu contra-soco, a menos que ele tenha sido atordoado (dizzied), jogado para trás ou derrubado (knocked down). O lutador calcula o dano usando sua Técnica de Soco.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

### **Kick Defense**

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Um lutador que pode adivinhar o próximo movimento do oponente sempre tem uma clara vantagem, a menos que adivinhe errado!

Kick Defense incorpora movimentos que ajudam o lutador a se defender de um oponente que ataca com os pés e joelhos.

Porém, como o lutador se concentra nos pés do oponente, se toma mais vulnerável a um soco ou um disparo de um ataque de Foco.

**Sistema:** esta manobra funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o lutador tem +4 para Absorver chutes (incluindo chutes de Manobras Especiais) e -2 para Absorver dano de qualquer outra Técnica. Este modificador de Absorção é adicionado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do lutador.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +4

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

### **Maka Wara**

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••••

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Karatê Shotokan, Sumo 3; Wu Shu 4; Outros 5

As artes marciais chinesas e japonesas incorporam métodos de treinamento para tornar os ossos e superfícies dos corpos dos lutadores tão duros quanto o ferro. Esse treinamento, chamado Maka Wara em japonês, envolve golpear com as mãos, antebraços, canelas, etc., superfícies cada vez mais duras: madeira acolchoada, madeira nua, tijolos, pedra e, finalmente, metal. Os repetidos golpes fazem com que os ossos do lutador endureçam ao longo do tempo. O treinamento é facilitado por uma fórmula secreta feita à base de ervas, chamada dit da jow em chinês. O remédio ajuda a curar os ferimentos que se formam nos braços e pernas, fazendo com que possam treinar novamente no dia seguinte.

Ninguém gosta de socar ou chutar uma barra de ferro, mas é essencialmente isto que um lutador deve fazer para sobrepujar um mestre de Maka Wara.

**Sistema:** personagens que possuam Maka Wara não precisam preencher uma Carta de Combate para o poder. Ao invés disso, eles evocam o poder toda vez que usam uma Técnica de Bloqueio contra um soco ou chute. O lutador com Maka Wara recebe dano normal, mas faz imediatamente um teste de dano contra seu oponente, que acabou de se ferir ao atingir seus braços e pernas duros como ferro! O defensor rola para dano usando uma Parada de Dados de

(Vigor+Bloqueio) -3. O total de Absorção do atacante é então subtraído. Se o defensor é atacado com uma arma ou uma Técnica de Apresamento, o atacante não recebe dano.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

### **Punch Defense**

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

De forma similar ao Kick Defense, o Punch Defense incorpora uma variedade de esquivas e movimentos defensivos contra socos, mas deixa abertura contra outros ataques.

**Sistema:** funciona como uma Manobra de Bloqueio padrão, exceto que o lutador tem +4 para Absorver socos (incluindo socos de manobras especiais) e -2 para Absorver qualquer outro tipo de manobra. Este modificador de Absorção é somado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do lutador.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +4

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

### **San He**

**Pré-requisitos:** Bloqueio •••, Foco ••

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Kung Fu, Sumo, Wu Shu 3; Karatê Shotokan 4

Alguns estilos ensinam a seus praticantes a habilidade de enraizar seus corpos no solo usando sua energia Chi interior. Esta mesma energia pode ser espalhada por toda a superfície do corpo, fazendo com que todos os músculos enrijeçam. Esta postura rígida e irremovível é parte da forma San He do Kung Fu. Outros estilos se referem a ela por nomes diferentes. Quando um lutador assume esta postura, seu corpo se torna como um único sólido pedaço de ferro — irremovível e resistente a todos os ataques.

**Sistema:** quando executa o San He, o personagem adiciona o dobro da sua Técnica de Bloqueio ao total de Absorção. Por exemplo, um personagem com Vigor 3 e uma Técnica de Bloqueio de 4 terá um total de Absorção de 11 no turno em que usar o San He.

Além disso, o personagem usando San He não pode ser derrubado (knocked down),

exceto por uma Manobra de Apresamento, nem jogado para fora de seu hexágono. A postura San He enraíza o lutador no solo, e nem poderes especiais como o Hurricane Kick e o Dragon Punch conseguirão jogá-lo para trás. Contra objetos realmente grandes que estejam em movimento, como carros, o Narrador pode pedir que o lutador faça um teste de Força + Bloqueio para se manter no lugar. Quanto maior o objeto, mais sucessos o lutador precisa obter em seu teste (um carro pode exigir quatro sucessos, mas um ônibus pode exigir sete sucessos). O lutador não ganha um bônus de +2 na Velocidade para bloqueios no turno seguinte ao que usou o San He.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

### **Missile Reflection**

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 2

Artistas marciais que estudaram mais profundamente os detalhes dos movimentos de esquiva e deflexão são capazes de agarrar flechas no ar, e segurar entre as palmas das mãos facas que tenham sido atiradas contra eles. Frequentemente, o lutador enviará a arma arremessada de volta contra aquele que a arremessou em um único fluido movimento de agarrar-e-jogar.

**Sistema:** quando esta Manobra Especial é usada, o lutador se posiciona para interceptar quaisquer objetos arremessados ou disparados contra ele. Se este tipo de ataque for dirigido a ele, o lutador tem uma chance de agarrar o projétil e arremessá-lo contra o atacante ou em qualquer outra direção. O lutador deve fazer um teste de Destreza (dificuldade 6) para agarrar o projétil. Armas arremessadas como facas, shurikens e pedras exigem um sucesso para serem interceptadas. Projéteis de armas como arcos e fundas exigem dois sucessos. E disparos de armas de fogo exigem três sucessos para serem defletidos. Para ser capaz de defletir disparos de armas de fogo, o lutador deve estar segurando um objeto de metal ou outro objeto capaz de resistir às balas e fazer com que elas ricocheteiem.

Se o projétil for refletido contra outra pessoa, a vítima sofrerá o mesmo dano que o projétil teria causado no alvo original. Disparos de armas de fogo não podem ser

refletidos de volta ao atacante (a menos que o Narrador o permita em um momento heróico e dramático).

O lutador pode refletir qualquer número de projéteis direcionados contra ele durante o turno. Sim, qualquer número (2, 3, 6, 10...).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

### **Energy Reflection**

**Pré-requisitos:** Bloqueio ••••, Foco ••••, Missile Reflection

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Karatê Shotokan 3; Outros 4

Uma vez que um lutador tenha dominado a arte de apanhar e arremessar de volta objetos físicos, ele pode usar a mesma coordenação física para refletir ataques energéticos. Esta manobra fenomenal também requer alto grau de controle sobre o próprio Chi. O lutador deve instantaneamente evocar a energia correia em suas mãos para "pegar" a energia projetada contra ele e refleti-la.

**Sistema:** esta manobra é similar a Missile Reflection, exceto que o lutador pode refletir qualquer tipo de projétil de energia, como uma bola de fogo, um disparo elétrico ou um sonic boom. O lutador deve gastar um ponto do seu próprio Chi para cada projétil de energia refletido e obter dois ou mais sucessos em um teste de Raciocínio para mensurar e refletir o padrão de energia do projétil.

Se o projétil for redirecionado contra outra vítima, infligirá o mesmo dano que teria sido infligido ao lutador que o refletiu.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

### **Apresamento**

Todas estas manobras envolvem agarrar o oponente e então fazer algo com ele. Jogar o oponente para o outro lado da arena, espremê-lo até acabar com ele, ou até mesmo mordê-lo. **Lembre-se, todas as manobras de Apresamento requerem que primeiro o atacante se mova para o hexágono do oponente.** Apresamentos são explicados com maiores detalhes no Capítulo Sete. Lá você também verá como os Apresamentos Sustentados funcionam.

### **Air Throw**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Esportes •, Jump, Throw

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbô, Forças Especiais, Wu Shu 2; Outros 3

Alguns lutadores nativo-americanos são conhecidos por saltar no ar para agarrar um oponente aéreo, apressá-lo como um gavião pegando um pombo e arremessá-lo no chão. Alguns lutadores também apressam oponentes e caem sobre eles, enquanto outros ainda preferem a finesse de arrancar seus oponentes do ar e jogá-los de cabeça no chão.

**Sistema:** para executar esta manobra durante um combate, o lutador deve interromper a manobra de Jump de outro personagem, ou deve interromper logo após qualquer outro oponente ter usado uma manobra especial similar ao Jump (como um Vertical Rolling Attack, Dragon Punch, Flying Heel Stomp, etc.). O lutador deverá então saltar para o mesmo hexágono em que sua vítima aérea está e executar a projeção. Se conseguir causar dano, o lutador poderá escolher qualquer ponto dentro de um alcance de três hexágonos para depositar sua vítima. Além do dano normal, a vítima sofre um Knockdown. Depois de executar a projeção, o atacante poderá usar o Movimento que ainda tiver.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** +5

**Movimento:** +0

### **Back Breaker**

**Pré-requisitos:** Apresamento •••

**Pontos de Poder:** Sanbô, Luta Livre Nativo Americana 2

O lutador agarra o oponente, vira seu corpo e o projeta para que caia batendo a cabeça e as costas no chão. Simples e eficaz.

**Sistema:** o oponente sofre um Knockdown além do dano.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

### **Back Roll Throw**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Chute •, Esportes •, Throw

Pontos de Poder: Capoeira, Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental, Wu Shu 1; Outros 2

Esta manobra é uma versão avançada da Manobra Especial Throw. Em vez de usar os ombros ou quadril para projetar um oponente, o lutador rola para trás no chão, colocando um pé no peito do oponente para jogá-lo para trás. A vítima do Back Roll Throw é jogada por cima da cabeça do lutador e cai de costas no chão.

**Sistema:** o movimento é mais rápido que o Throw básico, e o oponente pode ser jogado mais longe. A vítima pode ser projetada a um número de hexágonos igual à Força + Chute, do atacante.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

### **Bear Hug**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbô, Sumo 1; Outros 3

Pegue aquele pequeno e irritante lutador e esmague-o contra o peito até rachar seus ossos. Muitos lutadores de luta-livre estão sempre prontos para usar o bom e velho Bear Hug, e alguns lutadores de outros estilos decidiram adotá-lo também.

**Sistema:** o Bear Hug é um Apresamento Sustentado.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

### **Brain Cracker**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Soco •

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Luta Livre Nativo Americana, Sanbô, Kickboxing Ocidental 1; Outros 2

Derrotar um oponente não é o bastante para alguns lutadores. Eles querem enfiar algum juízo nos cérebros de seus oponentes. Um lutador empregando o Brain Cracker segura o cabelo, orelhas ou nariz do oponente, puxa a cabeça dele para baixo, e então desfere uma chuva de socos no crânio ou cotoveladas na face.

**Sistema:** este é um Apresamento Sustentado que permite ao lutador socar um oponente apressado a cada turno em que o apresamento é mantido. O dano é baseado na Técnica de Soco em vez de Apresamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

### **Grappling Defense**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••••

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sambo 3; Kung Fu 4; Outros 5  
Lutadores de luta livre não sobrevivem muito tempo a menos que aprendam como escapar e bloquear os apresamentos e chaves de seus colegas de estilo. Outros estilos, como a arte Chin Na de Kung Fu ou a arte japonesa do Jiu Jitsu, formalizam este treinamento.

**Sistema:** a Manobra Especial Grappling Defense funciona de forma similar a um Bloqueio, mas protege somente contra manobras de Apresamento. Um lutador empregando a Grappling Defense adiciona a sua Técnica de Apresamento ao seu Vigor para determinar sua Absorção total contra uma manobra de Apresamento. Por exemplo, E. Honda apresa seu oponente e aplica um Bear Hug. O oponente está usando Grappling Defense, então soma seu Vigor 2 e sua própria Técnica de Apresamento 4 para obter uma Absorção total de 6 contra o dano da manobra Bear Hug de Honda.

Grappling Defense pode até mesmo ser usada a cada turno por um lutador preso em um Apresamento Sustentado, minimizando, portanto, o dano infligido pelo apresamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +4

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

### **Hair Throw**

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

**Pontos de Poder:** Kung Fu, Forças Especiais 2; Outros 3

Esta manobra de projeção foi desenvolvida centenas de anos atrás por uma tribo mongol conhecida por suas manobras acrobáticas. A tribo era atacada por bandos de salteadores que pilhavam seus acampamentos a cavalo. Vendo que os salteadores usavam seus cabelos em longas tranças, a tribo inventou uma técnica para correr até um salteador a cavalo, saltar sobre ele e agarrar sua trança por trás, derrubando o salteador da montaria.

Desde então vários estilos de Kung Fu aprenderam a técnica, e a manobra de puxão de cabelo também é usada por muitos grupos de Forças Especiais.

**Sistema:** o lutador deve atravessar o hexágono do oponente, que pode então ser projetado (como na manobra Throw) ao longo da mesma linha reta que o lutador usou inicialmente para se mover por cima do oponente.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** - 2

**Dano:** +5

**Movimento:** Dois

### **Head Bite**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••

**Pontos de Poder:** Capoeira, Sanbô 2; Outros 3

Alguns lutadores têm algum tipo de vampirismo ou, como Blanka, são simplesmente selvagens. É uma manobra chocante, mas alguns lutadores são conhecidos por saltar sobre seus oponentes e mordê-los no pescoço.

**Sistema:** este é um Apresamento Sustentado e inflige dano a cada turno em que é mantido.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

### **Head Butt Hold**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Head Butt

**Pontos de Poder:** Boxe, Kabaddi, Sumo 2; Outros 3

O estilo de boxe de Las Vegas não permite cabeçadas; porém, alguns lutadores não se importam de baterem com a cabeça uma na outra diante de um clinch. Boxeadores Street Fighters levaram este golpe um passo à frente, segurando seus oponentes e esmagando-os com repetidas cabeçadas.

**Sistema:** esta manobra é um Apresamento Sustentado. Portanto, o boxeador pode atacar o seu oponente a cada turno até que ele escape.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

### **Iron Claw**

**Pré-requisitos:** Apresamento •••••



**Pontos de Poder:** Sanbô, Luta Livre Nativo Americana 4

O lutador rapidamente puxa seu oponente com uma das mãos e então coloca a outra mão sobre sua face, cada dedo penetrando em um ponto de pressão como as têmporas, sob a mandíbula, ou até mesmo nos olhos. A força bruta do aperto sobre a face causa dor intensa na vítima.

Lutadores treinam para a Iron Claw realizando uma variedade de exercícios para aumentar a força de sua pegada. Um dos mais populares é deixar cair e pegar tijolos de concreto: um lutador pega um bloco de concreto, ergue acima da cabeça, solta e então joga os braços para baixo para pegá-lo antes que atinja o chão. Agarrar o concreto pesado com rapidez dá uma força tremenda às mãos. Os lutadores então praticam bater palmas depois de soltar o concreto e então agarrá-lo antes que atinja o chão. O bater palmas é para aumentar a velocidade.

**Sistema:** Iron Claw é um Apresamento Sustentado que usa os modificadores listados abaixo.

**Custo:** 1 Força de Vontade, apenas no primeiro turno.

**Velocidade:** +1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

### **Knee Basher**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••, Chute •

**Pontos de Poder:** Capoeira, Forças Especiais, Sumo, Kickboxing Ocidental 2; Outros 3  
Esta manobra lembra o Brain Cracker, exceto que o lutador segura a cabeça do oponente para baixo para acertá-la com joelhadas.

Lutadores de Capoeira praticam esta manobra segurando cocos em uma das mãos e esmagando-os com os joelhos.

**Sistema:** esta manobra é um Apresamento Sustentado, e mesmo que o oponente tenha sorte o bastante para escapar, ele é considerado Knocked Down e sofre penalidade de -2 na Velocidade no turno seguinte. O dano é baseado na Técnica de Chute em vez de Apresamento.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

### **Neck Choke**

**Pré-requisitos:** Apresamento •••

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Forças Especiais 1; Sanbô 2; Outros 3

O lutador pega seu oponente e aplica um estrangulador Neck Choke. Lutadores grandes como T. Hawk preferem levantar seus oponentes do chão enquanto aplicam o apresamento.

**Sistema:** o Neck Choke é um Apresamento Sustentado.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +3

**Movimento:** Um

### **Pile Driver**

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

**Pontos de Poder:** Sanbô 2; Luta Livre Nativo Americana, Forças Especiais 3; Outros 4

O Pile Driver é uma manobra avançada de apresamento que exige muito treino para ser executada contra um oponente vivo. O lutador deve inverter o corpo do oponente de forma que sua cabeça fique entre as pernas do lutador, e as pernas do oponente se estendam acima da cabeça do lutador. O lutador então pula para cima e levanta as pernas para cair sentado. Quando ambos aterrissam, a cabeça da vítima atinge o solo primeiro.

**Sistema:** a vítima de um Pile Driver também sofre um Knockdown.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** 2

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

### **Siberian Bear Crusher**

**Pré-requisitos:** Apresamento •••, Esportes ••, Back Breaker

**Pontos de Poder:** Sanbô 5

Irritado com pequenos oponentes capitalistas que o atingiam e depois fugiam, Zangief aperfeiçoou uma manobra que havia usado contra ursos na Sibéria. Zangief corria até o urso, abraçando-o antes de ser atingido por suas garras, então erguia o urso em um Back Breaker aéreo para derrotar a fera com o impacto. (Obviamente, Zangief adquiriu muitas cicatrizes enquanto tentava aprender esta manobra).

**Sistema:** o lutador corre a toda velocidade para o hexágono do oponente, segura-o, inverte-o e salta no ar. Durante o salto, o lutador ajusta seu apresamento para ter certeza de que a vítima cairá na posição do

Back Breaker. Ele pode escolher qualquer lugar dentro de um alcance de três hexágonos para aterrissar. A vítima cairá em qualquer hexágono adjacente ao lutador. Além do dano, a vítima sofre um Knockdown. O Siberian Bear Crusher é considerado uma Manobra Aérea durante o tempo em que o lutador e sua presa estão no ar.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +1

### **Siberian Suplex**

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

**Pontos de Poder:** Sanbô 3

Os lutadores russos de Sanbô inventaram o saltitante Siberian Suplex para se divertirem com os oponentes fracotes do Ocidente. Eles descobriram que seus oponentes eram nocauteados com apenas um Suplex, encerrando a luta sem que o lutador de Sambo tivesse ao menos suado um pouco.

Então inventaram o Siberian Suplex, que começa exatamente como o Suplex normal — mas o lutador bate os ombros do oponente no chão com tanta força que ambos quicam no ar.

Enquanto está no ar, o lutador de Sanbô mantém o apresamento Suplex e, quando o par aterrissa, a vítima sofre novamente uma colisão Suplex contra o solo.

**Sistema:** esta manobra é idêntica ao Suplex, exceto que os lutadores terminam o movimento a um hexágono extra de distância quando aterrissam do segundo impacto. O lutador faz dois testes de dano usando os modificadores abaixo. A vítima também sofre um Knockdown.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

### **Spinning Pile Driver**

**Pré-requisitos:** Apresamento •••, Esportes ••, Jump, Pile Driver

**Pontos de Poder:** Sanbô 4: Luta Livre Nativo Americana 5

Esta versão avançada do Pile Driver levou Zangief ao posto de Guerreiro Mundial (sobre os corpos esmagados de seus oponentes). Zangief aperfeiçoou esta manobra quando lutava contra ursos selvagens. Quando descobriu que o Pile Driver normal não era

forte o bastante para atordoar ursos siberianos, Zangief os pegou, inverteu seus corpos para a posição do Pile Driver, e então saltou o mais alto que pôde no ar. A força adicional da queda provou ser o suficiente para atordoar até o mais feroz dos ursos.

Quando Zangief entrou nos torneios de Street Fighter, continuou a usar o Spinning Pile Driver para finalizar oponentes. Ele adicionou um giro à manobra para agradar às platéias russas e desorientar a vítima.

**Sistema:** a vítima sofre um Knockdown além do dano normal, e quica após o impacto caindo a três hexágonos de distância (o atacante escolhe a direção).

O Spinning Pile Driver pode ser usado como um Jump para interromper e se esquivar de ataques de projéteis. Esta manobra conta como uma Manobra Aérea quando o lutador pega seu oponente e começa seu giro no ar.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +7

**Movimento:** Dois

### **Stomach Pump**

**Pré-requisitos:** Apresamento ••••, Soco ••

**Pontos de Poder:** Sanbô, Luta Livre Nativo Americana 3

O lutador pega seu oponente, levanta no ar com uma das mãos e golpeia repetidamente a boca do estômago com a palma da outra mão. O nome da manobra vem do fato de que muitas vítimas acabam perdendo seu almoço antes que consigam escapar do apresamento esmaga-órgãos.

**Sistema:** o Stomach Pump é um Apresamento Sustentado.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

### **Storm Hammer**

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

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 5

Almas desafortunadas que enfurecem T. Hawk durante uma luta passam por uma experiência desorientadora e esmagadora de ossos, quando T. Hawk desfere a sua projeção Storm Hammer. Ele segura a cabeça do oponente com uma das mãos, salta no ar, gira o braço (e o oponente!) em

um grande círculo e então esmaga a cara do oponente contra o chão da arena. Pouquíssimos conseguem se levantar depois disso.

**Sistema:** conforme acontece com todas as Manobras Especiais de Apresamento, o lutador deve se mover para o mesmo hexágono onde está o oponente. O lutador pode escolher aterrissar a até três hexágonos de distância. O oponente sofre um Knockdown além do dano. Lutador e oponente terminam o turno no mesmo hexágono.

Uma vez que o lutador tenha agarrado seu oponente e saltado no ar, o Storm Hammer é considerado uma Manobra Aérea até que ambos aterrissem. Esta manobra pode ser usada para interromper e, possivelmente, se esquivar de um ataque de projéteis (veja a Manobra de Esportes Jump).

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** 2

**Dano:** +7

**Movimento:** Um

### **Suplex**

**Pré-requisitos:** Apresamento •

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbô, Forças Especiais 1; Outros 2

O Suplex é uma manobra de Apresamento relativamente rápida. O lutador salta para frente, segura seu oponente e então torce o corpo para cair de costas. Arqueando as costas, o lutador bate com a cabeça do oponente no chão, prensando-a e, simultaneamente, amortecendo a própria queda.

Sistema: vítimas do Suplex também sofrem um Knockdown. A vítima cai a um hexágono da posição original (o atacante escolhe qual).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

### **Thigh Press**

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

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbô, Forças Especiais 2; Outros 3

Esta manobra também é chamada de Reverse Suplex, mas muitos lutadores de torneio começaram a chamá-la de Thigh Press após conhecer a versão de Cammy.

O lutador começa saltando para os ombros do oponente, travando as pernas atrás de suas costas e prendendo a cabeça do oponente entre as coxas. O lutador então joga seu peso para trás, dobrando o oponente. Enquanto faz isso, executa uma meia cambalhota e cai de bruços no chão: o oponente é puxado e cai de cabeça no chão.

**Sistema:** além do dano normal, o oponente sofre um Knockdown. O lutador troca de hexágono com seu oponente, a menos que ambos tenham começado no mesmo hexágono. Neste caso o atacante poderá escolher o hexágono adjacente no qual a vítima cairá.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

### **Throw**

**Pré-requisitos:** Apresamento •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

A maioria das artes marciais ensina técnicas para apresar e projetar oponentes. Estas técnicas envolvem usar os quadris, ombros e/ou os braços para desequilibrar o oponente e alavancá-lo para uma queda.

Mestres conseguem projetar oponentes a mais de 6 metros pelo ar.

**Sistema:** se a manobra for bem sucedida, o lutador poderá escolher o hexágono no qual seu oponente cairá após o Throw. Um lutador pode projetar um oponente a um número de hexágonos igual à sua Força. Por exemplo, Ken tem Força 5, então pode projetar um oponente a até cinco hexágonos. O oponente cai no hexágono designado e sofre um Knockdown. Os membros mais rápidos de times de torneios bem sucedidos freqüentemente projetam oponentes para seus colegas mais lentos e mais fortes, que então acabam com o infeliz com uma esmagadora Manobra Especial.

O dano de um Throw é na verdade infligido quando o oponente cai de encontro ao solo, parede, pára-brisa do carro, outro lutador, etc. Se a vítima é jogada sobre outro lutador, o lutador atingido também sofre dano. Role o dano baseado no Vigor do personagem projetado, menos a Absorção total do personagem atingido (Vigor ou Vigor+Bloqueio). Por exemplo, Fei Long projeta Zangief em um hexágono onde Cammy está de pé. O Vigor de Zangief é 7 (ele é um cara grande!) e a Absorção total de

Cammy é igual a seu Vigor 4 (teria sido maior se ela estivesse Bloqueando). Então o jogador de Fei Long rola 7-4=3 dados de dano para Cammy.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** Um

## Esportes

Alguns Street Fighters podem executar movimentos acrobáticos que deixariam ginastas olímpicos com inveja. Todas as Manobras Especiais de Esportes usam a Técnica Esportes do lutador para calcular seu dano (Força + Técnica de Esportes + Modificador da Manobra; veja Capítulo Sete para maiores informações).

### Air Smash

**Pré-requisitos:** Esportes •, Jump

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana, Sanbô, Sumo 1; Outros 2

Esta manobra é popular entre lutadores grandes porque usa seu peso para esmagar um oponente na lona. O lutador salta bem acima da cabeça do oponente e então cai sobre ele. A maioria tende a cair em posição sentada, dando ao Air Smash o apelido "Butt Crush".

**Sistema:** o Air Smash é uma Manobra Aérea e, assim como Jump, pode ser usado para interromper ou se esquivar de ataques de projéteis. O lutador deve se mover em uma linha hexagonal reta quando executa esta manobra, e terminará o movimento no mesmo hexágono em que estava o oponente sobre o qual ele caiu.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** -1

### Beast Roll

**Pré-requisitos:** Esportes ••••, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack

**Pontos de Poder:** Capoeira 3

Sobre-humano. Poucos indivíduos conseguiram decifrar como Blanka consegue realizar esta manobra que desafia a gravidade. Ele começa saltando para trás em várias cambalhotas, então rola para frente em uma outra série de cambalhotas aéreas para atropelar o oponente.

**Sistema:** o Beast Roll é uma Manobra Aérea que, como o Jump, pode ser usada para se

esquivar de projéteis. O lutador começa se movendo para trás em uma linha reta usando o modificador -2 de Movimento (este rolamento para trás pode ser usado para atacar um oponente). O lutador então reverte o sentido do rolamento ao longo da mesma linha reta para atingir um segundo oponente e ricochetear, terminando o movimento a dois hexágonos de distância na mesma direção da qual ele veio. Para ambos os ataques, o lutador deve entrar no mesmo hexágono que o oponente.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** -2/+2

### Cannon Drill

**Pré-requisitos:** Esportes ••••

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 4; Kabaddi, Wu Shu 5

Rápida e feroz, a Manobra Especial Cannon Drill tem dado a Cammy uma vantagem competitiva nos torneios Street Fighter. Desde que viram Cammy realizar a manobra, muitos outros lutadores têm tentado imitá-la. Apenas alguns poucos foram bem sucedidos. Para executar o Cannon Drill, o lutador lança seu corpo em baixa trajetória aérea, rodopiando como um tornado horizontal enquanto voa ao longo da arena para atingir o oponente com os pés.

A manobra é muito rápida, tem impacto poderoso e dá bom movimento ao lutador.

**Sistema:** como é usada tão próxima ao solo, Cannon Drill não conta como uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +2

**Dano:** +2

**Movimento:** +2

### Diving Hawk

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Foco •, Jump

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 4

A cura definitiva para depressões causadas por Fireballs. A manobra Diving Hawk permite que o lutador voe por cima dos projéteis lançados contra ele e então caia sobre o oponente que está atacando, esmagando-o. O lutador salta no ar e posiciona seu corpo para planar, imitando um gavião que mergulha sobre a presa. Ele então mergulha para atingir a vítima com uma colisão total.

**Sistema:** Diving Hawk é uma Manobra Aérea. Começa como um Jump vertical e pode se esquivar de uma Fireball da mesma forma que um Jump. Em seguida, o lutador usa seu Movimento para entrar no hexágono do oponente e causar dano.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +5

**Movimento:** +2

### **Drunken Monkey Roll**

**Pré-requisitos:** Esportes ••

**Pontos de Poder:** Kung Fu 1; Capoeira, Wu Shu 2

Dizem que o fundador do estilo do Macaco de Kung Fu criou esta manobra quando estava injustamente aprisionado, observando os macacos através das barras das grades de sua cela. Os macacos ficaram embriagados com o vinho jogado fora pelos guardas da prisão, e começaram a tropeçar e rolar pelo chão. Copiando as peraltices dos macacos, o mestre desenvolveu uma série de rolamentos e quedas evasivas, que se tornaram o Drunken Monkey Roll.

**Sistema:** o Drunken Monkey Roll é uma boa manobra evasiva. Conta como uma Manobra de Agachamento porque permanece baixo e junto ao solo. Também pode ser usado para interromper e se esquivar de ataques com projéteis (use as mesmas regras da Manobra Jump).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +2

### **Flying Body Spear**

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Jump

**Pontos de Poder:** Kabaddi 2; Outros 4

Street Fighters parecem ter uma interminável variedade de maneiras para usar seus corpos como armas. Esta Manobra Especial requer que o lutador salte no ar e rodopie seu corpo como um torpedo giratório humano, enquanto desce sobre o oponente. Alguns gostam de descer atingindo com os pés, outros com os punhos ou a própria cabeça. Uma vez que o lutador desce com todo seu peso, o Body Spear inflige boa quantidade de dano.

**Sistema:** Flying Body Spear é uma Manobra Aérea que funciona como um Jump, permitindo se esquivar de ataques com projéteis. O lutador pode então espiralar para

baixo e atingir qualquer oponente dentro do alcance do seu Movimento. Ele deve se mover em uma linha hexagonal reta e terminar seu movimento no hexágono diante da vítima.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +1

### **Flying Head Butt**

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Head Butt, Jump

**Pontos de Poder:** Sumo 2; Outros 3

Similar a Flying Body Spear, exceto que o lutador salta horizontalmente em relação ao oponente, atingindo-o primeiro com a cabeça.

Uma vez que o lutador não salta primeiro para cima, esta manobra é um pouco mais rápida que a Flying Body Spear, mas o vôo baixo da cabeçada não permite se esquivar de ataques com projéteis.

**Sistema:** Flying Head Butt é uma Manobra Aérea. O lutador deve se mover em uma linha reta no mapa hexagonal.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +4

**Movimento:** +3

### **Flying Heel Stomp**

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Chute ••, Jump

**Pontos de Poder:** Wu Shu 3; Outros 4

Este ataque aéreo de grande altitude usa o peso do lutador para cair como um martelo sobre o oponente. O lutador salta acima da cabeça do oponente e cai com os calcanhares sobre a cabeça ou ombros dele. Além disso, o lutador pode usar seu oponente como base para saltar até uma distância segura após o ataque.

**Sistema:** o lutador pode interromper seu próprio movimento com um rolamento de dano e então terminar seu Movimento permitido após ter feito o dano. Por exemplo, Chun Li, com uma Técnica de Esportes 6, tem um Movimento de 8 hexágonos quando usa o Flying Heel Stomp e pode parar em qualquer ponto do seu movimento para atacar um oponente. Ela decide saltar três hexágonos, pisotear Sagat e então terminar seu movimento a cinco hexágonos de distância. A única limitação é que o salto deve ser em linha reta do começo ao fim.

Flying Heel Stomp é uma Manobra Aérea e pode ser usado como o Jump, para

interromper e se esquivar de ataques com projéteis (assim como dar ao pretense atacante uma senhora dor de cabeça).

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +1

**Movimento:** +2

## **Jump**

**Pré-requisitos:** Esportes •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Aos Street Fighters que pretendam sobreviver ao primeiro torneio contra competidores mais perigosos, recomenda-se que conquistem a capacidade de saltar. Jump é uma Manobra Especial relativamente simples que permite saltar sobre ataques com projéteis (como Fireballs) e, com sorte, sair inteiro. Um lutador sortudo pode até calcular o seu Jump para saltar sobre a Fireball e cair bem ao lado do oponente cuspidor de fogo.

Um lutador pode saltar um metro no ar para cada ponto de Esportes. Então, um lutador com Esportes 3 pode saltar 3 metros no ar.

**Sistema:** um lutador pode usar uma carta de Jump juntamente com qualquer das seis Manobras Básicas de Soco e Chute, ou pode usar apenas a própria carta. Usar a carta Jump sozinha indica que o lutador está simplesmente cruzando a arena com um salto. Quando usado somente um movimento, Jump pode ser uma Ação Interruptora (veja Capítulo de Combate).

Uma carta de Jump jogada em conjunto com uma Manobra Básica simboliza que o lutador saltou sobre o oponente para desferir o soco ou chute. Jogar a carta de Jump junto com a Manobra Básica transforma o soco ou chute padrão em uma Manobra Aérea. Para fins de Combos (Combos são explicados mais tarde neste capítulo), o lutador deve distinguir entre uma Manobra Básica e uma Manobra Básica jogada com a carta Jump. Esta distinção deve ser feita quando ele criar o Combo. Por exemplo, ele pode usar o Roundhouse em um Combo ou, ao invés disso, pode criar um Combo usando Jumping Roundhouse. Sempre que um lutador usa uma carta de Jump com uma Manobra Básica, os modificadores da Manobra Básica são usados ao invés dos modificadores de Jump mostrados a seguir.

Se o lutador planeja se esquivar de um ataque de projéteis usando Jump, ele deve esperar que o oponente o declare como alvo do ataque. Se Jump tiver uma Velocidade mais alta que o ataque de projéteis, ele poderá interromper o ataque e tentar se esquivar do projétil saltando sobre ele ou para longe dele. Os dois lutadores fazem uma ação resistida comparando a Técnica de Foco do atacante com a Destreza + Esportes do lutador que salta. Se o atacante vence a disputa, o lutador que salta é atingido pelo projétil (ele demorou demais para pular, ou talvez o atacante o tenha atingido no ar) e deve encerrar imediatamente o seu turno.

Se o lutador usou a carta de Jump com uma Manobra de Soco ou Chute, ele pode ser capaz de se esquivar do projétil e ainda desferir o soco ou chute.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +0

## **Jumping Shoulder Butt**

**Pré-requisitos:** Esportes ••, Jump

**Pontos de Poder:** Boxe, Sumo 1; Outros 2

O lutador salta sobre um oponente, usando seu ombro como um aríete contra sua infeliz vítima.

**Sistema:** o Jumping Shoulder Butt pode ser usado contra um oponente que esteja de pé ou contra um oponente que esteja executando uma Manobra Aérea. Esta manobra também pode ser usada para se esquivar de uma Fireball, da mesma forma que uma Manobra Especial normal de Jump.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** -1

## **Kippup**

**Pré-requisitos:** Esportes ••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Uma das manobras mais básicas de esportes que os artistas marciais descobriram ser útil é o kippup, uma técnica que permite a um lutador caído ficar de pé quase instantaneamente. Ele dobra as pernas junto ao peito e depois chuta o ar ao mesmo tempo em que arqueia as costas com força. O movimento resultante faz com que ele praticamente salte do chão e fique de pé.

**Sistema:** um lutador que conheça a Manobra Especial Kippup sofre apenas -1 de

penalidade na Velocidade no turno seguinte após sofrer um Knockdown, ao invés da penalidade padrão de -2. Kippup não é jogado como uma Carta de Combate; seu efeito é automático.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

### **Rolling Attack**

**Pré-requisitos:** Esportes •••

**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 3; Outros 5

Desafiando a gravidade! O lutador que executa esta impressionante manobra salta e se encolhe em uma cambalhota, rolando pelo ar até a distância que seu movimento permitir ou até atingir um oponente. Esta é uma manobra difícil e, como em qualquer manobra na qual o lutador use seu corpo como projétil, o Rolling Attack pede uma atitude um tanto kamikaze.

Além de ser um bom ataque, o Rolling Attack também é bom para cruzar rapidamente um campo de batalha, dando longos saltos ou passando através da janela de um carro de fuga.

**Sistema:** o personagem deve se mover em linha reta no mapa hexagonal e parar no primeiro hexágono ocupado por um alvo, que pode ser um personagem ou qualquer objeto de tamanho considerável. Após o dano ser aplicado ao alvo, o rolante personagem quicará no alvo e pousará dois hexágonos à frente dele.

O Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +4

### **Thunderstrike**

**Pré-requisitos:** Esportes ••, Jump

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana 1

Ninguém disse que a Luta Livre Nativo Americana era fácil. Lutadores como T. Hawk não se opõem a golpes de impacto total. Um lutador que usa o Thunderstrike salta direto sobre seu oponente, atingindo-o com o ombro, joelho ou o que for. Normalmente ele joga os braços para trás quando salta, para imitar uma ave de rapina.

**Sistema:** o oponente deve estar no mesmo hexágono ou um hexágono adjacente. O lutador se move para o hexágono do oponente, rola o dano para o Thunderstrike e então completa seu Movimento. Thunderstrike é uma Manobra Aérea e permite que seu usuário se esquive de ataques com projéteis.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +0

**Dano:** +5

**Movimento:** -1

### **Vertical Rolling Attack**

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Jump

**Pontos de Poder:** Capoeira, Wu Shu 2; Outros 4

Esta manobra é quase idêntica ao Rolling Attack, exceto que o lutador salta para cima, não para a frente. Boa para derrubar oponentes que saltam muito alto, ou para saltar sobre cercas ou telhados. O Vertical Rolling Attack permite saltar 120cm por ponto de Esportes (360cm com Esportes •••, 480cm com Esportes ••••, etc.).

**Sistema:** esta Manobra Especial funciona como um Jump para interromper ou se esquivar de ataques com projéteis. Infligirá Knockdown em oponentes que estejam no meio de uma Manobra Aérea.

O Vertical Rolling Attack é uma Manobra Aérea.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +0

**Dano:** +3

**Movimento:** +0

### **Wall Spring**

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Jump

**Pontos de Poder:** Wu Shu 1; Outros 2

Esta manobra é similar ao Jump normal, mas inclui quicar em uma parede para dar ao lutador maior alcance em distância e altura. Saltar de uma parede pode adicionar 180cm a um salto vertical.

**Sistema:** o personagem pode saltar normalmente até seu Movimento total. Além disso, se o lutador tiver uma parede como alvo, ele pode quicar na parede com um bom empurrão das pernas e avançar outro Movimento completo, mais dois hexágonos de distância. O lutador deve saltar da parede em ângulo oposto ao qual saltou nela. Se atingiu a parede em linha reta, neste caso ele retorna para trás. Como um Jump normal, Wall Spring pode ser jogado com qualquer

Manobra Básica de Soco ou Chute. Use os modificadores de Velocidade e Dano da Manobra Básica, mas use o modificador de Movimento da Wall Spring. Portanto, um lutador pode saltar para uma parede, quicar nela e terminar sua ação com um soco ou um chute.

O Wall Spring é uma Manobra Aérea das mais elevadas.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +0 primeiro salto, +2 depois de quicar.

### **Foco**

Nem todos os Street Fighters contam apenas com capacidades físicas para vencer. Muitos lutadores avançados desenvolveram a habilidade de focalizar a energia Chi do corpo para realizar feitos miraculosos. Lembre-se, quando estiver preenchendo as Cartas de Combate para as Manobras Especiais de Foco, que você usa os Atributos

Mentais do personagem ao invés dos Atributos Físicos para calcular a Velocidade e o Dano. Raciocínio substitui a Destreza para a Velocidade, e Inteligência substitui a Força para o Dano.

#### **Linha de Visão**

**Se você vai disparar uma fireball ou outro tipo de projétil em alguém, ajuda muito se você puder ver o seu alvo. Isto é chamado de ter linha de visão. Uma vez que você tenha os personagens no mapa hexagonal, segure um lápis, uma régua, um pedaço de papel, ou qualquer outro objeto reto, sobre a cabeça do personagem que está atacando (no meio ao hexágono do personagem) e a outra ponta sobre a cabeça do personagem que está se defendendo. Se nada estiver entre eles (paredes, outros personagens, etc.), um está na linha de visão do outro. Se o atacante não tiver sua pretensa vítima em sua linha de visão, ele ainda pode desferir um ataque de projétil, mas ele atingirá a primeira barreira que estiver no caminho, ao invés da sua vítima.**

**Atém disso, um projétil continua se movendo até o seu alcance máximo ou até que ele atinja algo; Portanto, se aquele que deveria ser a vítima se esquivar, a fireball continuará em uma linha reta. Isto já fez com que mais de um Street Fighter**

**amador queimasse seus próprios colegas de equipe quando um oponente se esquivou.**

**Se o projétil for direcionado a um hexágono contendo mais de um personagem, o atacante deverá fazer um teste de Percepção (dificuldade 8) para mirar no alvo certo. Do contrário, o Narrador deverá rolar aleatoriamente para ver qual personagem é atingido (ex: se dois personagens estão no hexágono, role 1 dado de 10 lados: de 1 a 5 o Personagem A é atingido; de 6 a 10 o Personagem B é atingido).**

### **Acid Breath**

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Um poder sujo que apenas alguns Street Fighters repulsivos desenvolveram. Lutadores que usam o Acid Breath conseguem misturar seu ácido gástrico até que ele se torne uma mistura altamente tóxica, que eles vomitam como um projétil sobre o oponente. O ácido queima, causando feridas horrendas que levam um bom tempo para sarar. A pior parte de ser atingido pelo Acid Breath é que o ácido continua a queimar após o impacto inicial, causando mais dano, devorando roupas e quaisquer outros materiais vulneráveis.

Alguns acreditam que o Acid Breath é um poder mutante que apenas poucos indivíduos possuem. Outros acham que seus praticantes usam o Chi para transformar o ácido natural de seus estômagos em uma arma química poderosíssima.

**Sistema:** o projétil ácido tem alcance igual ao Vigor do lutador, e ele ter sua vítima em sua linha de visão.

Uma vez que o projétil ácido atinge sua vítima, ele imediatamente inflige dano usando o modificador de +3. No turno de combate seguinte, a menos que a vítima tenha sido imersa em água ou algum outro método purgativo tenha sido usado, o ácido continua a queimar: no fim do turno de combate, quando todas as ações foram completadas, o ácido provoca novo dano com o modificador de +0. Finalmente, no terceiro turno, o ácido causa dano pela última vez com um modificador de -3. Personagens atingidos em rápida sucessão por mais de uma dose de Acid Breath podem sofrer diversos rolamentos diferentes de dano ao final de cada turno.



É possível se esquivar do Acid Breath como se fosse um ataque normal de projéteis.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3;+0; -3

**Movimento:** -1

### **Chi Kun Healing**

**Pré-requisitos:** Foco ••••

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Kung Fu 3; Luta Livre Nativo Americana, Karatê Shotokan, Wu Shu 4

Os antigos médicos chineses tinham a reputação de realizar curas milagrosas focalizando sua energia Chi em seus pacientes. Esta cura combina o uso de pontos de pressão com "toques com as mãos" em que o curandeiro toca o paciente para imbuí-lo com um Chi adicional. Este poder de cura é relativamente raro entre os Street Fighters, mas alguns estilos ensinam a filosofia de que a habilidade de curar deve ser ensinada junto com a habilidade de ferir.

**Sistema:** um personagem que use o Chi Kun Healing no meio de um combate deve entrar no mesmo hexágono que seu paciente e iniciar o processo de cura. Da mesma forma que a Manobra Especial Regeneration, o curandeiro consegue restaurar um Nível de Saúde por ponto gasto de Chi. O curandeiro pode gastar por turno de cura um número de pontos de Chi igual ao seu nível de Foco.

**Custo:** Veja descrição acima

**Velocidade:** -1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

### **Cobra Charm**

**Pré-requisitos:** Foco ••

**Pontos de Poder:** Kabaddi 2; Outros 4

Praticantes de Kabaddi são mestres dos poderes mentais. Tendo dominado o truque hipnótico de encantar cobras com uma flauta, eles são capazes de usar sua influência hipnótica sobre outros humanos.

**Sistema:** um artista marcial que esteja usando Cobra Charm deve estar perto o bastante de sua vítima para olhar nos olhos dela, estabelecendo o contato hipnótico. Ele deve estar a três hexágonos de distância do oponente. Uma vez que esteja olhando nos olhos dele, o encantador faz uma ação resistida de Raciocínio + Mistérios contra a vítima. Se o encantador vencer, o feitiço

hipnótico é estabelecido; caso contrário, não há efeito.

Uma vez que o Cobra Charm tenha começado, ele funciona de forma similar ao Apresamento Sustentado para Engalfinhar, exceto que a cada turno a vítima e o encantador comparam rolamentos de Inteligência para ver se o apresamento hipnótico é quebrado. Se a vítima for ferida, o encantamento é imediatamente quebrado. Enquanto estiver hipnotizada, a vítima não fará nada além de seguir comandos básicos dados pelo hipnotizador, como mover-se, deitar-se, etc. O hipnotizador pode usar apenas a manobra Movimento enquanto mantiver o apresamento hipnótico, porque ele deve se concentrar em sua presa. Se o encantador e sua vítima forem separados a mais de três hexágonos de distância, o apresamento é quebrado.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -1

### **Extendible Limbs**

**Pré-requisitos:** Foco ••••

**Pontos de Poder:** Kabaddi 4

Este poder impressionante é adquirido apenas após longa e intensa meditação por parte dos mestres de Kabaddi. Eles estudam enigmas insolúveis de espaço dimensional, expandindo suas mentes para entender a verdadeira natureza da distância. No fim, os mestres adquirem a capacidade sobre-humana de estender seus membros muito além do comprimento normal. O membro parece se esticar.

Mestres de Kabaddi fazem grande uso desta habilidade em combate, estendendo seus membros para atacar oponentes de uma distância segura ou chutar oponentes aéreos para fora do céu antes que eles consigam se aproximar. Além do combate, a habilidade é útil para outras coisas: alcançar objetos distantes, agarrar-se em parapeitos muito acima, serpentear o braço por entre as barras da cela para pegar as chaves, ou até mesmo enfiar o dedo no ralo da pia para recuperar um objeto perdido.

**Sistema:** lutadores que possuem esta habilidade podem usá-la a qualquer momento sem penalidades. O poder é simplesmente combinado com qualquer uma das seis Manobras Básicas (Jab, Strong,

Fierce, Short, Forward ou Roundhouse) para dar ao ataque alcance extra. O lutador pode estender os membros por um número de hexágonos igual ao seu Foco. Por exemplo, Dhalsim, com um impressionante Foco 6, pode estender seus membros para atingir um oponente a seis hexágonos de distância (quase 6 metros!).

O único ponto fraco desta manobra é que os membros esticados do lutador são vulneráveis a ataques. Se qualquer oponente interromper o ataque esticado do lutador com um ataque de Velocidade mais alta, o oponente pode causar dano ao lutador esticado, atingindo-o em qualquer hexágono pelo qual seus membros tenham se estendido (o que inclui atingir o punho ou o pé esticado do lutador).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

### **Fireball**

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Karatê Shotokan 3; Kung Fu, Wu Shu 4; Outros 5

Alguns Street Fighters desenvolveram tanto sua energia Chi interior que são capazes de explodir essa energia para fora de seus corpos como projéteis flamejantes. O lutador deve passar por um rigoroso treinamento espiritual e mental para harmonizar o fluxo de Chi em seu corpo até que este ataque possa ser desferido instantaneamente.

A maioria dos lutadores dispara seus projéteis flamejantes das palmas das mãos, mas lutadores de Kabaddi são conhecidos por disparar fogo pela boca. Estes mestres de yoga concentram seu Chi no estômago até que as próprias entranhas fiquem incandescentes, e então vomitam a energia como uma bola de fogo.

Bolas de fogo podem ser usadas para incendiar objetos combustíveis como papel, madeira seca, gasolina, etc. Elas também são razoáveis fontes de luz. Se um personagem lançar uma bola de fogo diretamente para cima, a área ao redor ficará fracamente iluminada por um par de turnos.

**Sistema:** Fireballs têm um alcance igual ao Raciocínio + Foco do personagem. Por exemplo, Ken tem Foco 5 e Raciocínio 4, logo suas bolas de fogo têm um alcance de nove hexágonos! Conforme acontece com todos os ataques com projéteis, o lutador

deve ter uma linha de visão sem obstáculos até sua vítima.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** Nenhum

### **Flying Fireball**

**Pré-requisitos:** Foco •••, Fireball, Jump

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Wu Shu 2; Kabaddi, Kung Fu 3

Street Fighters veteranos começaram a desenvolver métodos para evitar que seus oponentes capazes de altos saltos continuem saltando sobre suas Fireballs. Estes veteranos levaram a luta para o alto, saltando e desferindo suas Fireballs em pleno ar.

**Sistema:** a Flying Fireball é idêntica à Fireball normal, exceto que os oponentes não podem se esquivar dela com Jump ou uma Manobra Aérea similar. As restrições de linha de visão ainda se aplicam.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -2

**Dano:** +2

**Movimento:** +0

### **Ghost Form**

**Pré-requisitos:** Foco •••••

**Pontos de Poder:** Kabaddi, Luta Livre Nativo Americana 5

Histórias são contadas sobre criptas encontradas em antigos templos no Himalaia. Lá, ossos de antigos monges aparecem fundidos a paredes de rocha sólida. Como os restos mortais dos monges puderam ficar enterrados assim, é um mistério para todos; todos, menos alguns poucos mestres de Kabaddi.

Estes mestres sabem sobre disciplinas praticadas nos templos, que levaram muitos monges à morte, mas também levaram ao domínio da mente sobre a matéria. Os monges desenvolveram o poder de transformar seus corpos em uma forma fantasmagórica, insubstancial, que lhes permitia passar através de objetos sólidos sem serem feridos e então solidificar seus corpos, voltando ao normal.

Há rumores de que os primeiros monges a aperfeiçoar esta técnica ficaram presos em suas formas fantasmagóricas, incapazes de transformar seus corpos de volta em matéria sólida. Os mesmos rumores dizem que estes antigos mestres ainda vagam pelo mundo.

**Sistema:** nada sólido afetará um personagem em Ghost Form. Energia como fogo e eletricidade ainda o afetarão, mas balas, rajadas de gelo, socos e chutes passarão por ele sem feri-lo. O personagem não poderá atacar ou usar quaisquer outras Manobras Especiais enquanto estiver em Ghost Form, mas poderá se mover, passar através de paredes, pisos e até mesmo pessoas. Ghost Form pode ser jogado durante um turno no qual o personagem tenha sido preso em um Apresamento Sustentado, permitindo que ele simplesmente saia fora do apresamento.

Roupas e pequenos objetos pessoais do personagem podem ser tornados insubstanciais e acompanhá-lo na Ghost Form.

**Custo:** 2 Chi no primeiro turno, mais 1 Chi por turno em que o personagem permanecer na Ghost Form.

**Velocidade:** +1

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +0

### **Ice Blast**

**Pré-requisitos:** Foco • • •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Ninguém sabe de qual arte marcial vem este ataque. Suas origens são tão secretas, e a manobra é vista tão raramente, que muitos acreditam ser um poder mutante sobre-humano, não uma habilidade adquirida.

Lutadores capazes de desferir o Ice Blast podem lançar uma onda de neve e partículas afiadas de gelo pelas mãos. Mestres de Kung Fu dizem que esses lutadores usam Chi Yang negativo para super-congelar o ar e formar os projéteis de gelo.

Personagens que tenham dominado o Ice Blast raramente se sentem desconfortáveis, mesmo nos climas mais frios. Eles podem dormir em frigoríficos e acordar se sentindo refrescados. Para outras pessoas, sua pele sempre parece fria ao toque.

**Sistema:** o Ice Blast é similar a outros ataques com projéteis. Tem alcance igual ao Raciocínio + Foco do personagem e é possível se esquivar dele usando Manobras Especiais como Jump. O atacante deve ter sua vítima na linha de visão.

Uma vítima que sofre dano é presa em placas de gelo espesso que a congelam no lugar onde está. A vítima pode tentar quebrar o gelo ao fim de cada turno de combate,

devendo acumular quatro sucessos em uma ação prolongada testando sua Força para escapar.

Por exemplo, um personagem com Força 3 é atingido pelo Ice Blast. Após o final do turno, ele rola 3 dados (sua Força) contra uma dificuldade 6 e obtém dois sucessos. Ele ainda está congelado e paralisado pelo turno seguinte. Após o segundo turno, ele rola os dados de novo, obtendo mais dois sucessos. Ele quebra o gelo e se liberta. Alternativamente, se o personagem é atingido, o gelo quebra (mas o personagem recebe dano).

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +3

**Movimento:** Nenhum

### **Improved Fireball**

**Pré-requisitos:** Foco • • • • •, Fireball

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 3; Kabaddi, Kung Fu, Wu Shu 5

Enquanto Ken partiu para desenvolver seu Dragon Punch além e acima do que Gouken havia lhe ensinado, Ryu aperfeiçoou sua Fireball, tornando-a mais rápida e destrutiva.

**Sistema:** a Improved Fireball é similar à Fireball normal, mas seus modificadores são melhores e ela provoca Knockdown em qualquer oponente que receba dano, a menos que o oponente bloqueie.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** Nenhum

### **Inferno Strike**

**Pré-requisitos:** Foco • • • • •, Improved Fireball

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Kabaddi 5  
Conflagração instantânea! Inferno Strike eleva a Fireball a um nível muito mais alto de poder destrutivo. Em vez de enviar um projétil flamejante contra um oponente, o mestre de Inferno Strike lança uma rocha flamejante, do tamanho de um meteoro, que atinge uma área enorme — e qualquer um que esteja dentro dela.

**Sistema:** o lutador deve escolher qualquer linha de visão hexagonal dentro do seu alcance. O Alcance é calculado com o Raciocínio + Foco, como nas outras manobras com Fireball.

O Inferno Strike atinge o hexágono-alvo e explode atingindo os seis hexágonos adjacentes. Qualquer um nos hexágonos

afetados sofre dano com os modificadores abaixo. Qualquer um que esteja usando Jump ou Manobras Especiais similares, que permitam se esquivar de Fireballs, também pode tentar se esquivar do Inferno Strike.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +4

**Movimento:** Nenhum

### **Mind Reading**

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Telepathy

**Pontos de Poder:** Kabaddi 3; Outros 4

Como sobreviver a um oponente que conhece seu próximo movimento antes que você o realize? Tamanho é o poder mental de alguns artistas místicos que eles podem ler os pensamentos de seus oponentes e se antecipar às suas ações.

**Sistema:** Mind Reading não é jogada como uma Carta de Combate. O jogador anuncia entre os turnos de combate que seu personagem está usando Mind Reading. Ele gasta 1pt de Chi e seleciona um oponente como alvo da varredura mental. Os dois então fazem uma ação resistida usando seus níveis permanentes de Força de Vontade.

Se o personagem que usa Mind Reading vence a ação resistida, o oponente deve revelar duas Cartas de Combate a ele. O oponente terá que jogar uma destas duas cartas no próximo turno de combate. A vítima deve estar a um número de hexágonos igual ao Raciocínio + Foco do atacante.

Quando o Mind Reading é usado fora de combate, o Narrador pode decidir qual é a informação adquirida pelo personagem. Quanto mais sucessos forem obtidos na ação resistida, melhor. A vítima não perceberá que sua mente está sendo lida a menos que o telepata tenha uma falha crítica no seu rolamento de Força de Vontade.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** Nenhuma

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

### **Musical Accompaniment**

**Pré-requisitos:** Foco ••

**Pontos de Poder:** Capoeira 1; Outros 2

Muitos lutadores de Capoeira gostam de lutar no ritmo da música. Seu estilo de luta, similar a uma dança, atinge o seu auge quando a música acompanha a sua luta. A música permite que o lutador coloque sua alma e energia no combate. Outros também gostam

de lutar ouvindo rock pesado ou, no caso de Dee Jay, reggae.

**Sistema:** se houver música ambiente que se encaixe na preferência particular de treinamento do lutador, ele ganha um bônus de +1 para Velocidade, Dano ou Movimento a cada turno. No começo do turno, o jogador deve declarar a qual modificador ele está aplicando o bônus de +1 naquele turno. Ele pode mudar a cada turno.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

### **Regeneration**

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Kabaddi 1; Kung Fu, Luta Livre Nativo Americana 2; Outros 3

Alguns guerreiros têm a capacidade de fazer seu Chi fluir para as partes feridas de seus corpos, curando a si mesmos quase instantaneamente. Esta disciplina é difícil de aprender, requerendo um estudo profundo do Chi e disciplina mental necessária para direcionar o Chi apropriadamente durante uma batalha.

**Sistema:** quando usa este poder, o lutador fica imóvel por um turno para focalizar seu Chi. Ele pode então gastar pontos de Chi para restaurar Níveis de Saúde perdidos. Cada ponto de Chi recupera um Nível de Saúde. Em um turno, o personagem pode recuperar um número de Níveis de Saúde igual ao seu nível de Foco. Por exemplo, um lutador com Foco 3 pode gastar até 3 pontos de Chi para restaurar 3 Níveis de Saúde em um turno de Regeneração.

**Custo:** Veja descrição acima

**Velocidade:** +0

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

### **Shock Treatment**

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Alguns Street Fighters desenvolveram a capacidade de ampliar os campos elétricos naturais de seus corpos a níveis impressionantes. O sistema nervoso do corpo humano funciona através de minúsculas descargas elétricas; artistas marciais que dominam seu Chi e esta técnica podem criar poderosos campos elétricos. O ar ao redor do lutador pulsa e faísca com a eletricidade que queima no ozônio.

O poder pode ser usado para causar curto-circuito em equipamentos elétricos como computadores e televisores. Além disso, enquanto estiver usando este poder, um Street Fighter é praticamente imune a choques elétricos: ele poderia segurar cabos de alta voltagem sem sofrer dano, desde que mantenha este poder ativado.

**Sistema:** este poder afeta qualquer um no hexágono do lutador ou em um hexágono adjacente (amigos e inimigos recebem o choque sem distinção). Todos recebem dano e sofrem um Knockdown quando a eletricidade corre por seus corpos. Um personagem que esteja bloqueando não sofre o Knockdown, mas recebe dano.

Um lutador pode decidir, quando compra o Shock Treatment, se ele é ou não uma Manobra de Agachamento.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** +7

**Movimento:** Nenhum

### **Sonic Boom**

**Pré-requisitos:** Foco •••

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Esta manobra tornou-se famosa através de Guile, uma das poucas pessoas no mundo que a possuem. Sonic Boom é um ataque de projéteis como o Fireball, mas o lutador focaliza seu Chi para lançar uma onda de energia concussiva sônica sobre seu oponente. O disparo sônico cria um estrondo alto pouco antes de ser liberado pelo lutador, e um estrondo maior ainda quando é liberado.

Dee Jay é o único outro Street Fighter proeminente que dominou o ataque sônico. Seu Max Out é bem similar ao Sonic Boom de Guile, mas o som lembra mais um intenso feedback de amplificador.

**Sistema:** como na Fireball, o alcance do Sonic Boom é igual ao Raciocínio + Foco do lutador. Seu Dano é calculado como Inteligência + Foco + 4 (modificador da manobra). O atacante deve ter uma linha de visão livre até seu oponente.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** -3

**Dano:** +4

**Movimento:** Nenhum

### **Repeating Fireball**

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Fireball

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 4

Insatisfeitos com apenas um grande projétil flamejante, alguns lutadores preferem focalizar seu Chi em diversos projéteis menores.

Certamente, a Repeating Fireball é útil quando um lutador precisa enfrentar vários oponentes de uma vez só.

**Sistema:** o lutador pode arremessar um número de pequenas Fireballs equivalente ao seu nível em Foco. Portanto, um lutador com Foco 5 poderia disparar uma salva de 5 bolas de fogo. Ele pode mirá-las em qualquer oponente ou oponentes que quiser (ex: duas em um oponente e uma em cada um dos três oponentes restantes). Cada alvo deve estar na linha de visão do lutador.

Um oponente que use Jump ou outra Manobra Especial para se esquivar deve fazer um teste de esquiva para cada Fireball lançada contra ele. O alcance é igual ao da Fireball comum (Raciocínio + Foco).

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +0

**Movimento:** Nenhum

### **Stunning Shout**

**Pré-requisitos:** Foco ••

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan, Sumo 2; Outros 4

Algumas artes marciais enfatizam o uso da própria voz como arma. Antigos mestres conseguiam focalizar seu Chi através da voz, criando brados tão altos e poderosos que poderiam derrubar oponentes ou enervá-los durante uma batalha.

**Sistema:** o lutador deve focalizar seu Shout sobre um oponente (a critério do Narrador, todo um grupo de bandidos de baixo nível pode ser afetado). A vítima deve fazer uma ação resistida entre a sua Força de Vontade permanente e a Força de Vontade permanente do lutador. Se a vítima obtiver o maior número de sucessos, o Stunning Shout não causa nenhum efeito.

Se o lutador obtiver maior número de sucessos, uma de duas coisas acontece. Se a vítima ainda não tinha agido, ela perde todo o Movimento e ataques a que tinha direito no turno. Completamente enervado e estonteado pela força do grito, o oponente deve passar o resto do turno se recuperando. Se a vítima já havia agido no turno, cada sucesso extra obtido pelo lutador no teste de Força de Vontade subtrai um ponto de Velocidade da próxima manobra da vítima.

Por exemplo, um lutador usando o Stunning Shout tem quatro sucessos acima de seu oponente; ele terá uma penalidade de -4 sobre a Velocidade das suas manobras no próximo turno.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** -2

### **Telepathy**

**Pré-requisitos:** Foco • • •

**Pontos de Poder:** Kabaddi 2; Outros 3

Alguns mestres de yoga aperfeiçoaram um meio de comunicação além da palavra falada. Eles são capazes de enviar seus pensamentos à mente de outra pessoa, permitindo a ambos se comunicar diretamente.

**Sistema:** um personagem com Telepatia pode conectar um número adicional de pessoas igual ao seu nível em Foco. Portanto, uma pessoa com Foco 3 poderia se conectar telepaticamente a três outras pessoas. Cada indivíduo deve estar a um alcance em hexágonos igual ao Raciocínio + Foco do telepata, e deve permanecer dentro deste alcance para manter o elo.

Entre cada turno de combate, o telepata poderá decidir quais personagens farão parte do elo telepático no próximo turno. Estes jogadores podem então discutir estratégias de combate entre si sem que ninguém mais seja capaz de ouvi-los. Manter um elo telepático custa 1 ponto de Chi por turno.

**Custo:** 1 Chi por turno

**Velocidade:** Nenhum

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

### **Thunder Clap**

**Pré-requisitos:** Foco • • •, Soco •

**Pontos de Poder:** Luta Livre Nativo Americana Magia Poderosa. Ao bater palmas, o guerreiro libera o som do trovão. Os tremores causados pelo Thunderclap são fortes o bastante para estilhaçar janelas e estontear os oponentes do guerreiro. O som pode ser ouvido a milhas de distância.

**Sistema:** Thunderclap inflige dano a qualquer um que esteja a três hexágonos do guerreiro. O dano é Inteligência + Foco - 3

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +0

**Dano:** -3

**Movimento:** Nenhum

### **Toughskin**

**Pré-requisitos:** Foco • •

**Pontos de Poder:** Sumo 2; Outros 4

Sumotori são conhecidos por sua pele dura como uma armadura. Uma das Manobras Especiais menos conhecidas do estilo é a habilidade de focalizar o Chi na pele e músculos superficiais, fazendo com que sua já resistente pele se torne dura como pedra.

**Sistema:** o jogador pode usar a Carta de Combate Toughskin junto com qualquer outra manobra em um turno de combate. A Absorção do personagem aumenta em dois pela duração do turno.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

### **Yoga Flame**

**Pré-requisitos:** Foco • • •, Fireball

**Pontos de Poder:** Kabaddi 3

Não contentes em lançar pequenas bolas de fogo, praticantes de Kabaddi criaram a habilidade de expelir um jato flamejante pela boca.

**Sistema:** o mestre de Kabaddi deve decidir em qual direção soprará as chamas. O inferno irrompe em uma chama cônica que preenche qualquer hexágono adjacente ao lutador e os três hexágonos além dele. O lutador rola separadamente o dano contra quem estiver nos hexágonos afetados. Uma vez que o Yoga Flame tenha começado, o fogo permanecerá em curso até o fim do turno. Logo, qualquer um tolo o bastante para entrar em um dos quatro hexágonos flamejantes também sofrerá dano.

O Yoga Flame é ainda mais quente que a Fireball; portanto, mais propenso a incendiar materiais inflamáveis.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -2

**Dano:** +7

**Movimento:** Um

### **Yoga Teleport**

**Pré-requisitos:** Foco • • • • •

**Pontos de Poder:** Kabaddi 5

Tem sido chamado de magia, e deve realmente ser. Testemunhas afirmam ter visto mestres de yoga que podem desaparecer de um lugar e reaparecer em outro. Como este poder é conseguido,

ninguém pode ou quer dizer. Uma coisa é certa: essa técnica é cobiçada por qualquer Street Fighter que enfrentou Dhalsim em combate.

**Sistema:** quando executa esta manobra, o jogador simplesmente anuncia que seu personagem desapareceu. A qualquer momento, durante o resto do turno, ele pode fazer seu personagem reaparecer em qualquer lugar do mapa, a uma distância de até um hexágono para cada ponto de Inteligência + Foco. Por exemplo, Dhalsim usa o seu Yoga Teleport na Velocidade apropriada. Ele tem Inteligência 6 e Foco 6. Logo, o jogador pode remover Dhalsim do mapa hexagonal e fazê-lo reaparecer em qualquer lugar do mapa a até 12 hexágonos ( $6+6=12$ ) da posição original. Normalmente, um jogador vai esperar pelo final do turno, quando todos os outros terminaram de se mover, para decidir onde seu personagem irá reaparecer.

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** +3

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Veja descrição acima

### **Zen No Mind**

**Pré-requisitos:** Foco • • •

**Pontos de Poder:** Kung Fu 3; Outros 4

Mestres da filosofia Zen são capazes de agir mais rápido que o pensamento. Os mestres se tornam parte do fluxo natural do mundo, logo, suas ações não meramente respondem a alguma força exterior, mas passam a existir conforme são necessárias.

**Sistema:** o jogador pode selecionar três Cartas de Combate do maço do personagem. Ele deve então esperar até que todos os outros tenham se movido e feito seus ataques naquele turno. No fim do turno, o jogador pode selecionar uma das três Cartas de Combate e usá-la imediatamente como ação do personagem.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

## **Manobras Combo**

*Olha, mano, para se dar bem no circuito Street Fighter, precisa fazer mais do que socar e chutar. Até essa manobra de arrebentar que você tem aí não vai acabar*

*com os caras durões, como Zangief. É, amigo, eu sei do que estou falando. É como a música. 'Cê não sai cantando uma nota e chama isso de música. 'Cê tem que criar o ritmo. Uma nota após a outra, aí então é que 'cê 'tá arrebentando. É a mesma coisa lutando. 'Cê tem que combinar as manobras se quiser ser o maioral.*

— Dee Jay

A maioria dos lutadores precisa de uma ou duas Manobras Combo para acabar com os oponentes mais perigosos. Manobras Combo são combinações de socos, chutes ou outras manobras colocadas em sequência ao longo de dois ou três turnos de combate.

Em essência, o lutador treina uma sequência de manobras tão rigorosamente que a combinação se torna automática para ele. O lutador pode executar Manobras Combo mais rapidamente do que golpes individuais, e a rápida sequência de golpes das Manobras Combo podem rapidamente atordoar os oponentes.

### **Efeitos dos Combos**

Os Combos têm dois efeitos. O primeiro é que a segunda e a terceira manobras de uma Manobra Combo ganham um bônus de +2 em seus modificadores de Velocidade. Este modificador é dado apenas quando as manobras do Combo são jogadas em ordem turno a turno. Por exemplo, se Balrog tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch, o Fierce Punch ganha um bônus de +2 em seu modificador de Velocidade sempre que usado no turno imediatamente seguinte a um turno no qual Balrog tenha usado seu Jab Punch.

O segundo efeito de Combos é que alguns podem acumular dano turno a turno com o objetivo de estontear (dizzy) um oponente. Por exemplo, um lutador tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch. Ele atinge um oponente (que tem Vigor 3) no Turno Um e inflige um Nível de Saúde de dano. Ele então segue com o Fierce Punch no Turno Dois e inflige 3 Níveis de Saúde de dano. No total o oponente recebeu dano maior que seu Vigor, e está tonto. O Jab e o Fierce sozinhos não teriam feito isso, mas em uma Manobra Combo o dano de ambos acumulou um total de quatro Níveis de Saúde, suficientes para estontear o oponente.

### **Comprando Manobras Combos**

Um jogador pode decidir gastar Pontos de Poder em Manobras Combo durante a criação do personagem. Manobras Combo também podem ser compradas mais tarde, usando Pontos de Poder ganhos através da experiência. Manobras Combo custam um, dois ou três Pontos de Poder, dependendo de quantas manobras o lutador coloca no Combo e de quão efetivo o Combo é.

Se um jogador quiser combinar duas manobras em uma Manobra Combo, ela custará um Ponto de Poder. Adicionar uma terceira manobra ao Combo custará um Ponto de Poder adicional. Com este custo de compra inicial, a segunda e terceira manobras da Manobra Combo ganham automaticamente o bônus de +2 em suas Velocidades. Se o jogador também quiser que o Combo acumule dano para atordoar, então ele deverá gastar um Ponto de Poder adicional, transformando-a em uma Manobra Combo Atordoante.

Vejam alguns exemplos. Jasão decide combinar duas manobras em uma Manobra Combo. Ele gasta um Ponto de Poder. As manobras estão agora ligadas, e a segunda manobra ganhará um bônus de +2 na Velocidade quando usada como parte do Combo.

Jasão depois decide adicionar uma terceira manobra ao Combo, então gasta um Ponto de Poder adicional. A terceira manobra também ganha +2 na Velocidade quando jogada como parte do Combo.

Finalmente, o jogador decide gastar um último Ponto de Poder para fazer com que o Combo de três-manobras seja capaz de acumular dano turno após turno para obter um resultado de atordoamento (dizzy). Ele gasta o ponto e registra o Combo em sua Ficha de Personagem como uma Manobra Combo Atordoante.

Outra jogadora, Michelle, compra um Combo de duas manobras e quer que ele tenha poder de atordoar. Então ela gasta dois pontos de poder pela Manobra Combo Atordoante de duas manobras.

Quando um jogador compra uma Manobra Combo, ele deve especificar quais manobras vão fazer parte do Combo, e em que ordem precisam ser executadas. Uma vez que isto esteja decidido, não poderá mais ser mudado. Por exemplo, um jogador decide comprar uma Manobra Combo para o seu personagem iniciante.

Ele parte para a combinação básica um-dois de chute, então escolhe combinar seu Short Kick e Roundhouse Kick em uma Manobra Combo. Ele registra o Combo na ficha de personagem sob Manobras Especiais como "Manobra Combo: Short Kick/Roundhouse Kick". Outra jogadora pode decidir fazer um Combo triplo de Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment que acumula dano para atordoar. Ela anota a manobra como "Manobra Combo Atordoante: Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment".

### **Sua Manobra**

Até agora, neste capítulo, lidamos com as Manobras Especiais primariamente para definir como elas se encaixam nas regras do jogo. Mas Street Fighter é um jogo em que histórias são contadas, logo, também é importante mostrar como as manobras podem ser usadas para contar uma história melhor e desenvolver personagens mais interessantes.

### **Inovação**

Uma das melhores maneiras de ligar Manobras Especiais às histórias é criar novas manobras. Um jogador pode criar uma nova Manobra Especial, completa com Pré-requisitos, custos de Pontos de Poder, custo de Chi e/ou Força de Vontade, Modificadores, etc. O Narrador deve aprovar todos os novos poderes para ter certeza de que se encaixam no jogo e não dão ao personagem uma vantagem injusta (como ter um soco que custa 1 Ponto de Poder e dano +7, ou algo do gênero). O Narrador pode decidir elevar o custo do poder, ou baixar seus modificadores, se achar que ele ficou poderoso demais.

Uma vez que o Narrador tenha aprovado o novo poder, ele e o jogador podem criar uma história sobre como o personagem o aprendeu. O que ele precisa fazer para encontrar o Sensei certo ou adquirir experiência suficiente para criar o poder?

Novos poderes possuídos por vilões também deixam os jogadores ressabiados. Certo, então o guru indiano que dirige as operações da Shadaloo em Bombaim tem a reputação de ser um mestre dos poderes psíquicos. O que este guru pode fazer? Como os personagens podem se preparar para enfrentar os poderes desconhecidos deste adversário? Novos poderes especiais



trazem muito drama e suspense. Aquele antigo Sifu chinês vai finalmente realizar um torneio? Há rumores de que quem vencer será treinado pelo próprio Sifu nas suas mortais manobras do Kung Fu da Mão Fantasma. Grandes histórias podem ser construídas ao redor da busca por novas Manobras Especiais.

### ***Adicionando Drama Às Manobras Especiais***

Se você é o Narrador, todas essas Manobras Especiais podem parecer intimidadoras. Então fique com o nível de complexidade que você acha mais confortável. Se você quiser usar apenas as Manobras Básicas nas suas primeiras cenas de luta, não tem problema.

É uma boa idéia sentir como é o combate antes de introduzir as Manobras Especiais e tornar o combate mais complicado.

Realizar combates leva tempo no começo, mas fica mais rápido com a prática. O objetivo é fazer com que suas lutas sejam rápidas, excitantes e, acima de tudo, divertidas.

Se você é um jogador, lembre-se que o seu objetivo não é torcer as regras para criar um personagem invencível. Se ficar argumentando sobre regras para acertar mais golpes, receberá a mesma reação de um lutador que fica discutindo com um juiz para marcar mais pontos: os outros ficam cansadas de ouvir você reclamar. Se, contudo, você quiser interpretar um personagem plenamente desenvolvido — alguém com uma personalidade real, não alguém que apenas bate nos outros — você estará a caminho de se tornar uma parte importante do grupo de jogo. Use as Manobras Especiais do personagem para adicionar drama à história.

Sempre que seu personagem usar uma Manobra Especial em combate, fique à vontade para descrever a manobra em quantos detalhes quiser. Cada carta que você joga enriquece a história. Se você puder adicionar um pouco de atitude em cada soco desferido, se puder colocar drama em cada Combo, o Narrador se lembrará da sua interpretação — e os seus oponentes se lembrarão do seu personagem como um verdadeiro Street Fighter.

Lembre-se, também, que as Manobras Especiais têm muitos usos fora de combate. Talvez a vítima de um acidente de carro

precise do seu Chi Kun Healing. Pessoas estão presas em um prédio em chamas e não conseguem escapar porque a porta está trancada — será que seu Dragon Punch conseguirá derrubá-la?

Aquele franco-atirador no terceiro andar vai atirar através da janela — será que você consegue saltar para detê-lo a tempo, ou talvez esticar seus braços com Extended Limbs para agarrar a arma? Use suas Manobras Especiais para mais do que arrebentar cabeças. Algumas vezes seu personagem precisará delas para sobreviver fora da arena também.

### ***Palavras de Ativação***

Finalmente, aqui está uma regra adicional que muitas pessoas usam quando jogam Street Fighter. Ela adiciona algum drama e interpretação ao combate. A regra envolve o uso de frases especiais de combate chamadas Palavras de Ativação: sempre que um lutador tenta usar uma Manobra Especial, ele deverá gritar a Palavra de Ativação do poder. Então, durante o combate, o jogador deve gritar a Palavra de Ativação. Por exemplo, se você estiver jogando com Ken, poderá dizer "Shoryuken!" toda vez que ele desferir um Dragon Punch.

A vantagem é que, se o jogador usa as Palavras de Ativação, o personagem ganha um ponto adicional de Glória ao vencer o combate. Contudo, um lutador que usa Palavras de Ativação deverá dizê-las sempre que o poder é usado — ele não funciona sem as Palavras de Ativação. Se o personagem está amordaçado e não puder falar, sofrer de laringite, ou estiver envolvido em uma operação furtiva, gritar Palavras de Ativação para ativar poderes fica mais difícil.

Jogadores que estejam usando seus próprios personagens podem inventar suas próprias Palavras de Ativação. Normalmente, a palavra ou palavras descrevem a manobra. Se as Palavras de Ativação forem inapropriadas ou vulgares, o personagem perderá Honra cada vez que elas forem usadas.

# Capítulo 7: Combate

## Tipos de combate

Não importa se um Street Fighter entrou em um torneio voluntariamente ou foi forçado a uma briga de rua, as mesmas regras de jogo são usadas para controlar o combate. As regras de ruína dentro da luta, contudo, podem variar bastante.

Lutas de torneio são eventos ritualizados, com grupos de espectadores, um painel de juízes, gongos e cronômetros. Há uma quase infinita variedade de locais de torneio, desde templos na Índia até galpões na Europa Oriental, onde o juiz mal pode ser ouvido em meio a torcida sedenta de sangue. Cada torneio fará com que suas regras sejam conhecidas e esperará que os combatentes as sigam, mas isso não quer dizer que não há trapaças nos torneios.

Nas ruas, ou em um esconderijo da Shadaloo, não há regras. Bandidos alegremente usarão qualquer tipo de arma, inclusive armas de fogo, para lidar com Street Fighters indesejados. Este capítulo cobre todos os itens que o inimigo de um personagem poderá usar em lutas sem regras fora da arena.

## Cartas de Combate

Cada Carta de Combate representa uma manobra que um personagem pode usar por turno de combate. Antes de participar de seu primeiro combate, você deverá preencher uma Carta de Combate para cada manobra do seu personagem. Cada personagem deve ter nove cartas de Combate de manobras básicas, e as outras serão de suas Manobras Especiais.

### ***Preenchendo as Cartas de Combate***<sup>1</sup>

Cada carta tem três termos: Velocidade, Dano e Movimento. Quando preencher uma Carta de Combate, preencha os círculos ao lado de Velocidade, Dano e Movimento para mostrar o nível da manobra

em cada categoria. As Cartas de Combate também tem algumas linhas em branco para que você possa escrever notas sobre aquela manobra, como o custo em Chi ou Força de Vontade e outros efeitos.

### ***Velocidade***

Velocidade determina quem age primeiro em um turno de combate. A velocidade pode variar de um turno para o outro, dependendo da manobra que seu personagem tenta realizar. Outras circunstâncias também podem afetar a velocidade, mas estas são discutidas mais adiante. A velocidade é determinada calculando Destreza com modificador de manobra

### ***Dano***

Dano determina quão violentamente sua manobra atinge o oponente. Sempre que uma manobra atinge o alvo, compare o nível de dano da manobra com o total de Absorção do alvo. Absorção normalmente é o Vigor, mas coisas como bloquear, Manobras Especiais e armaduras podem aumentar a Absorção.

O atacante subtrai o total de Absorção do nível de dano da Manobra e rola os dados remanescentes para determinar quantos Níveis de Saúde. Este dano é feito da mesma forma que os outros testes e tem dificuldade 6. Cada sucesso subtrai um nível de Saúde do alvo. Se a Absorção do oponente é maior que o dano do atacante, mesmo assim o atacante poderá rolar no mínimo um dado para dano.

O dano é calculado com Força somado ao nível da Técnica usada com o modificador da manobra.

### ***Movimento***

Movimento determina que distância seu personagem pode cobrir enquanto realiza uma manobra. Cada manobra tem um modificador de movimento. Movimento é calculado com a Técnica de Esportes com modificador de manobra

<sup>1</sup> Ver Capítulo 6: Manobras Especiais, página 61, "Modificadores".

## Manobras Básicas

Essas são as nove Manobras Básicas:

### Socos

Jab: +2 Velocidade; -1 Dano; +0 Movimento

Strong: +0 Velocidade; +1 Dano; +0 Movimento

Fierce: -1 Velocidade; +3 Dano; -1 Movimento

### Chutes

Short- +1 Velocidade; +0 Dano; +0 Movimento

Foward- +0 Velocidade; +2 Dano; -1 Movimento

Roundhouse- -2 Velocidade; +4 Dano; -1 Movimento

Outras manobras

**Bloquear**<sup>2</sup>- +4 Velocidade, sem Dano; sem Movimento (veja descrição a seguir)

**Movimento**- +3 Velocidade; sem dano; +3 Movimento

**Apresamento**- +0 Velocidade; +0 Dano; Um Movimento (veja descrição a seguir)

## Manobras de Bloqueio<sup>3</sup>

Quando um personagem usa esse tipo de manobra, ele adiciona a sua Técnica Bloqueio ao total de Absorção, alterado pelo modificador da manobra.

Alguns ataques, como apresamentos, ignoram manobras de bloqueio. Dano proveniente dessas manobras deve ser absorvidos apenas com o Vigor.

Via de regra, no turno seguinte de um Bloqueio, o personagem recebe +2 em Velocidade em qualquer manobra, exceto se a descrição da manobra especificar o contrário (ex.: a manobra de bloqueio “San He”).

Bloqueios também impedem que o personagem sofra Knockdowns.

Quando utilizada, a manobra básica “Bloquear” adiciona a Técnica Bloqueio ao total de Absorção, sem modificador. A manobra básica “Bloquear” pode ser usada como Manobra de Abortar (veja adiante).

As demais manobras de bloqueio não são “Manobras de Abortar”, exceto se a descrição disser expressamente isso.

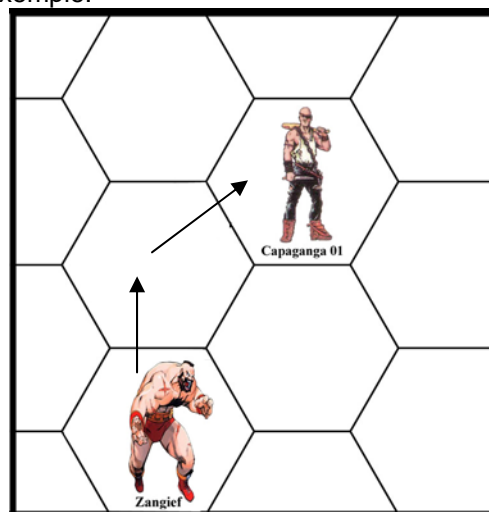
<sup>2</sup> O texto foi alterado, em relação à tradução Editora Trama, de forma a diferenciar a manobra (Bloquear) da técnica (Bloqueio).

<sup>3</sup> O texto foi alterado, em relação à tradução da Editora Trama, visando aproximar-se do sentido original, conforme contido na pág. 137 do “Street Fighter: The Storytelling Game Main Book”.

## Apresamentos

As manobras de Apresamento ignoram manobras de Bloqueio quando se determina nível de Dano. Além disso, para se executar qualquer Manobra de Apresamento, o lutador deve entrar no hexágono do oponente, quando os dois personagens irão ocupar o mesmo hexágono<sup>4</sup>. Entrar no hexágono adversário consome 1 de movimento.

Ou seja, caso o seu alvo esteja em um hexágono adjacente, o jogador terá que entrar no hexágono do adversário (gastando assim 1 ponto de movimento). Vejamos um exemplo:



Se Zangief quiser usar uma manobra de apresamento contra o capanga, ele terá que escolher uma que possua pelo menos movimento 2 (um para ir pro hexágono adjacente e mais um para “entrar” no hexágono adversário). Ele poderia usar, por exemplo, seu “Spinning Pile Driver” (movimento = dois).

Caso a manobra do jogador NÃO possua movimento suficiente para ele entrar no hexágono do adversário, ele NÃO poderá utilizar a manobra. No exemplo acima, se Zangief tentasse usar um “Pile Driver” (movimento = Um), ele entraria no hexágono adjacente, mas não teria movimentação restante suficiente pra entrar no hexágono do alvo, razão pela qual não poderia concluir a manobra (perderia a ação).

<sup>4</sup> O texto foi alterado, em relação à tradução da Editora Trama, visando esclarecer melhor a regra, conforme o original.

## Ordem de Jogo

**1. Selecione as cartas:** Cada jogador seleciona uma carta de combate, e a mantém em segredo.

**2. Declare a Velocidade:** Cada jogador anuncia a Velocidade da manobra que escolheu. Se dois personagens tiverem a mesma Velocidade, compare Raciocínio, quem tiver mais alto tem maior Velocidade. Se ainda ficar igual, cada um rola um dado: quem tirar o maior número tem maior Velocidade no turno.

**3. Movimento:** O jogo começa com o Personagem que tem a Velocidade mais baixa. Este usa seu Movimento. Uma vez que tenha terminado, ele pode passar para o próximo passo: atacar.

A qualquer momento durante o movimento do lutador, um personagem com uma manobra de Velocidade mais alta pode declarar que está interrompendo o movimento de outro lutador que tenha velocidade mais baixa. Ele declara que interrompe e indica em que ponto do movimento de outro personagem ele agirá. O personagem interrompido pára no meio do movimento e precisa lembrar quanto movimento ele ainda tem.

O personagem mais rápido agora se move o quanto desejar dentro do seu limite e procede para o passo do ataque. Uma vez que o personagem que interrompe tenha completado suas ações, o interrompido pode continuar seu turno.

Um personagem muito lento pode sofrer diversas interrupções sucessivas. Um personagem lento pode ser interrompido por um personagem mais rápido, que por sua vez pode ser interrompido por um personagem mais rápido ainda, e assim sucessivamente. Mas lembre-se: sempre que acontecerem múltiplas interrupções, faça as ações de quem tem Velocidade mais alta para quem tem Velocidade mais baixa. Uma vez que eu um personagem interruptor de Velocidade tenha completado seu turno, prossiga para o outro com velocidade mais baixa que esse, porém mais alta que a de outros, e assim por diante, até que todos tenham feito suas ações.

**4. Ataque:** uma vez que o personagem tenha completado seu movimento, o jogador baixa sua Carta de Combate para mostrar a Manobra que está usando. Se o personagem usou uma manobra que pode causar dano, e

está dentro do alcance necessário para atacar um oponente (a menos que seja dito o contrário, ele deve estar no mesmo hexágono ou no adjacente ao alvo), ele pode declarar seu ataque. O personagem então prossegue com o rolamento de dano contra o alvo escolhido.

Durante o movimento, um personagem de Velocidade mais alta pode interromper um personagem de Velocidade mais baixa a qualquer momento. Da mesma forma, o personagem mais rápido pode declarar a sua interrupção assim que o personagem mais lento mostrar a sua Carta de Combate, ou até mesmo o personagem lento declarar o alvo que escolheu, mas antes do rolamento ser feito. Assim que a interrupção é declarada, o personagem mais rápido prossegue para o passo 3 e inicia seu movimento e ataque.

Assim que o personagem mais rápido tiver terminado, o mais lento pode completar seu ataque. Se seu alvo agora tiver fora de alcance, o ataque é cancelado.

**5. A vez do Personagem Seguinte:** assim que o primeiro personagem tenha completado seu movimento e atacado, o personagem com a segunda Velocidade mais alta começa com o Passo 3, com isso se repetindo até que todos tenham atacado

**6. Preparação para o próximo Turno:** Se este é um combate de torneio, o Narrador vai querer registrar que um turno se passou (a maioria dos combates de torneio dura 10 turnos). Além disso, quaisquer Manobras Especiais que tenham efeitos entre turnos deve ser resolvida agora, e testes para personagens em Apresamentos Sustentados também.

## Sentindo (preto e Roxo)

Agora que você conhece o básico, vamos lhe dar algumas regras extras que aumentam a tensão do combate. Primeiro, vamos ver o que pode acontecer se você se dar mal na luta.

### Atordoamento (Dizzy)

Quando um personagem perde em um ataque mais Níveis de Saúde que seu Vigor, ele fica atordoado (Dizzy). Um personagem atordoado perde seu turno seguinte de combate. Ele não joga uma carta de combate, e pode apenas ficar de pé ali, confuso, tonto e incapaz de agir, enquanto o

oponente ganha um turno livre. Personagens não podem ser atordoados por dois turnos seguidos, não importando quanto dano venham a receber. Algumas Manobras Combo podem somar seu dano para atordoar um inimigo.

### **Inconsciência**

Um personagem que tenha seus níveis de Saúde reduzidos a zero ou menos estará inconsciente. O personagem fica inconsciente até que o Narrador decida que ele despertou. Isso normalmente demora até o fim da cena, mas pode demorar muito mais (ou menos) dependendo da história.

Avisamos aos Narradores para que não aproveitem indevidamente desta regra. O personagem deve se manter inconsciente apenas enquanto isso é útil para a história.

O que deve ser evitado é que um personagem fique inconsciente por muito tempo enquanto o resto do grupo joga. Isto poderá fazer com que o jogador fique entediado. Lembre-se: A idéia é que todos os jogadores se divirtam. Tente manter todos os jogadores tão envolvidos na ação quanto possível.

### **Morte**

Não existe uma regra de jogo para determinar quando um personagem morre. A morte é um evento tão trágico que o Narrador deve decidir quando os efeitos de um ferimento são fatais. Até mesmo a morte de personagens secundários deve ser um evento dramático em uma história.

Há dois recursos dramáticos que um Narrador pode usar (mas não com excesso) com relação à morte. Um é a clássica armadilha mortal. Personagens capturados pela Shadaloos podem se ver em uma bizarra armadilha mortal, sem saída aparente. O grande vilão aparecerá para escarnecer os heróis uma última vez, possivelmente revelando seu plano-mestre para os personagens prestes a morrer. Eventualmente o vilão parte satisfeito, acreditando que os personagens logo morrerão horivelmente na armadilha. Heroicamente, os personagens conseguem escapar e agora devem encontrar o vilão para deter seus planos.

Outro recurso dramático é a falsa morte. Como Jason retornando para mais uma sequência de "Sexta-Feira 13", alguns vilões se recusam a permanecer mortos. Não

importa quão definitivas suas mortes tenham parecido ser, elas eram ilusórias. Exemplo: um vilão na verdade saltou para fora do carro antes que ele rolasse barranco abaixo. Esse tipo de fuga da morte também pode ser usado para impedir a morte de personagens importantes como os Guerreiros Mundiais.

### **Falhas Críticas**

Um personagem que tem uma falha crítica um rolamento de dano sofreu um sério acidente no meio do combate. O personagem se esticou demais ao fazer o golpe, se desequilibrou e está vulnerável. Como resultado, ele tem uma penalidade de -2 na Velocidade da sua manobra para o próximo turno.

## **Vantagens das Manobras**

Algumas Manobras, principalmente Manobras Especiais, têm qualidades extras além da capacidade de causar dano. As vantagens são as seguintes:

**Manobra de Abortar<sup>5</sup>:** qualquer manobra que possa ser usada como manobra de Abortar tem uma poderosa e salvadora vantagem. Basicamente, você pode mudar qualquer outra ação para uma Manobra de Abortar, mudando a sua Carta de Combate para a Carta da qual você está interrompendo. Toda vez que você mudar para uma manobra de Abortar, deve gastar um ponto de Força de Vontade. A Manobra de Abortar se torna sua ação naquele turno de combate, permitindo que você interrompa a ação de outro personagem se sua nova Manobra tiver Velocidade mais alta. Somente manobras expressamente classificadas como "Manobra de Abortar" possuem essa vantagem<sup>6</sup>.

**Manobra Aérea:** Manobras Aéreas são executadas acima do chão. O lutador não pode ser afetado por rasteiras ou Manobras

<sup>5</sup> No original, "Abort Maneuver". A Dragão Brasil havia traduzido como "Manobra de Interrupção", o que causava confusão com a etapa de combate "interromper manobra". Optamos pela tradução mais próxima à original.

<sup>6</sup> Esta parte foi acrescentada à tradução da Dragão Brasil, visando esclarecer as dúvidas sobre quais seriam as "Manobras de Abortar". No livro básico, somente a manobra básica "Bloquear" é considerada uma "Manobra de Abortar".

de Agachamento até terminar de executar a Manobra Aérea.

**Manobra Combo:** Quaisquer duas ou três manobras podem ser ligadas em uma Manobra Combo, o que aumenta enormemente a eficiência dessas manobras quando usadas sucessivamente. A manobra Combo básica dá +2 à Velocidade da segunda Manobra, mas apenas quando é usada imediatamente após a primeira manobra. Uma Manobra Combo Atordoante combina os danos das manobras componentes para atordoar. Combos são mais bem explicados no Capítulo 7

**Manobra de Agachamento:** estas manobras são realizadas muito próximos ao chão. Lutadores empregando Manobras de Agachamento não podem ser afetados por Manobras Aéreas (a menos que a descrição da manobra diga o contrário).

**Knockdown:** esse efeito permite que você derrube seu oponente no chão. Muitos estilos de luta diferentes têm rasteiras, projeções e outras manobras para arrebentar o oponente no chão. Se você sofrer Knockdown, sua próxima manobra sofrerá -2 em Velocidade. Se você não realizou sua manobra ou ação nesse turno, você perderá sua ação ao invés de sofrer a penalidade. Um Knockdown só faz efeito se causar pelo menos um nível de Saúde de dano. Se o oponente estiver bloqueando, não pode sofrer os efeitos do Knockdown, a não ser que o ataque ignore bloqueios.

**Manobra de Múltiplo Impacto:** Algumas Manobras Especiais permitem mais de um teste de Dano em um oponente. Essas manobras não somam seu dano para atordoar, a não ser que sejam partes de uma manobra Combo Atordoante.

**Apresamento Sustentado:** algumas Manobras de Apresamento permitem que o atacante prenda o oponente em uma imobilização. O lutador continuará a infligir dano a cada turno até que a vítima escape. Se um lutador executando um Apresamento Sustentado conseguir fazer pelo menos um nível de Saúde de Dano, ele imobilizou o oponente. A vítima não pode fazer nada até o fim do turno até que consiga escapar do apresamento. A vítima deve derrotar o

lutador em uma ação resistida de Força versus Força.

Se a vítima não conseguir se soltar, ela perde sua ação no próximo turno, podendo fazer um novo teste de Força versus Força até se soltar. Mas isso apenas se o lutador continuar com o Apresamento Sustentado, jogando a mesma Carta de Combate. Se o atacante quiser, ele pode abandonar a manobra e jogar outra Carta de Combate no próximo turno. O limite de turnos que um lutador usa em um Apresamento Sustentado é igual a sua Técnica de Apresamento em turnos. Se uma terceira pessoa atingir o atacante do Apresamento Sustentado e atordoá-lo ou nocauteá-lo, o Apresamento Sustentado é cancelado.

## Usando Armas

Ocasionalmente (especialmente em torneios de Duelistas), armas são usadas em combate. Street Fighters honrados não costumam usar armas. Street Fighters aperfeiçoaram seus punhos, pés e mentes para que sejam melhores que qualquer arma. Quem precisa de uma pistola quando se tem uma bola de fogo?

De qualquer modo, Duelistas e bandidos da Shadaloo costumam carregar armas. Todas as armas têm modificadores de Velocidade, Dano e Movimento. Cada arma tem sua própria Técnica. Da mesma forma que o Soco determina a habilidade de um personagem usar suas mãos, uma técnica de Arma determina a perícia de um personagem com uma arma em particular.

Armas provocam mais dano, mas elas têm algumas limitações. Se você está segurando uma arma, você não pode socar. Além disso, Armas excluem o uso de certas Manobras Especiais (a critério do Narrador). Largar sua arma é uma ação livre- você pode fazê-lo a qualquer momento. Pegá-la ou sacá-la leva um turno (o personagem pode usar apenas uma carta de Movimento). As regras para armas requerem que você prepare algumas cartas.

## Armas Comuns

**Bastão Longo:** Um cajado de madeira com cerca de 180 cm de comprimento, normalmente usado com as duas mãos. Técnica Básica: Bastão. +0 Velocidade, +2 Dano, +1 Movimento.

Nunchaku: Dois bastões curtos de madeira ligados por uma corda ou corrente. Técnica Básica: Nunchaku. +1 Velocidade, +2 Dano, +0 Movimento.

Espada Longa: Esta é uma espada típica. Resistente, pesada e letal. Técnica Básica: Espada. -1 Velocidade, +4 Dano, +0 Movimento.

Rapieira: Espada típica de esgrima. Técnica Básica: Esgrima. +2 Velocidade, +1 Dano, +1 Movimento.

Katana: A espada típica de samurais. Técnica Básica: Espada. +1 Velocidade, +3 Dano, +0 Movimento.

Lança: Um bastão longo de madeira ou metal com uma ponta afiada. Técnica Básica: Lança +0 Velocidade, +3 Dano, +1 Movimento.

Faca: Lâmina curta e afiada que pode ser qualquer coisa, desde um estilete até uma faca de sobrevivência. Técnica Básica: Faca. +2 Velocidade, +1 Dano, +0 Movimento.

### **Manobras com Armas**

Se você usa uma arma, deve adicionar outra técnica em sua ficha: o nome da arma em particular com a qual seu personagem está treinando.

Você precisa preparar 3 cartas de Combate para sua arma. Comece com Jab, Strong e Fierce, mas use a Técnica de Arma ao invés da Técnica de Soco. Depois adicione os modificadores da Manobra na Velocidade, Dano e Movimento da carta. Se estiver com sua arma na mão, pode usar essas manobras, mas não pode usar socos.

Alguns Duelistas aprendem Manobras Especiais para suas armas. Estas Cartas de Manobras Especiais podem ser usadas com a sua arma. Uma dessas cartas pode substituir um ataque padrão com arma.

### **Armas de Fogo**

Armas em Street Fighter são consideradas mais simples e menos letais do que realmente são. Não seria divertido ver E. Honda liquidado por um bando de espertinhos com armas automáticas, e realmente não fica de acordo com o Estilo de jogo. Ainda assim, os jogadores devem se

sentir intimidados por alguns soldados portando Uzis. Armas portando, podem causar uma grande quantidade de dano quando manuseadas, mas são difíceis de usar.

### *Armas de fogo (Velocidade/Dano)*

Pistola (+2/+3)

Fuzil (+0/+5)

Espingarda cano duplo (+1/+2) (dois testes)

Pistola Pesada (+2/+4)

Escopeta (+1/+6)

Armas de Fogo não têm Movimento

Velocidade é calculada com Raciocínio + Modificador de Arma e Dano é calculado com Técnica da Arma de Fogo com Modificador de Dano

### *Armas Pesadas (Velocidade/Dano)*

Granada de mão (+0/6) Afeta uma área de 3 hexágonos de raio

Bazuca (-4/12) Afeta uma área de 5 hexágonos de raio

TNT (-6/9) Afeta uma área de 6 hexágonos de raio

Nenhuma Arma Pesada tem Movimento

Velocidade e Dano de Armas Pesadas são calculados do mesmo modo que para Armas de Fogo (porém, com a Técnica Armas Pesadas).

## **Combate Narrativo**

Eis aqui algumas regras para manter o combate mais simples com ou sem Cartas de Combate.

### **Cartas de Feito**

Uma Carta de Feito é uma Carta de Combate adicional, que nós recomendamos a todo jogador adicionar ao seu maço de manobras. Ela pode ser jogada como qualquer outra manobra, porém depende da situação.

Velocidade, Dano e Movimento não são listados na Carta de Feito. Ao invés disso, o jogador usa uma Carta de feito e descreve para o Narrador uma ação dramática que seu personagem tenta naquele turno. O Narrador então decide qual a Velocidade do Feito e em que testes ele deve passar.

Cartas de Feito permitem que o personagem faça muitas coisas malucas num combate. Feitos adicionam bastante drama e variedade à história. Elas também permitem que os personagens usem o cenário da luta a seu favor de forma heróica.

Exemplos de feitos são: Agarrar um bastão qualquer e rodá-lo para derrubar um grupo de bandidos, Saltar de um telhado para o outro de prédios ou casas, disparar uma bola de fogo que arrebenta a corrente do candelabro de forma que ele caia sobre um bandido, Saltar do teto do carro quando ele passa por você, etc.

### **Uso da tabela de Manobras<sup>7</sup>**

*Apesar de extremamente recomendável e divertido, o uso das cartas torna o combate mais emocionante, visto que o adversário somente saberá qual o golpe utilizado quando o atacante baixar a carta. O uso das cartas também evita desconfianças entre os jogadores, já que, após escolhida, a carta não poderá (salvo raríssimas exceções) ser trocada, valendo a escolha inicial do jogador.*

*Contudo, muitos jogadores não gostam desse tipo de “combate”, preferindo a praticidade de simplesmente ter todas as suas manobras descritas em uma única folha, de fácil acesso e consulta. Isso é especialmente válido em sessões ou combates individuais, onde apenas um jogador e um NPC (controlado pelo mestre, obviamente) estão lutando.*

*Tendo isso em mente, além das cartas de combates, acrescentamos uma tabela para registro das manobras dos personagens, logo após a ficha do personagem, no apêndice 01.*

*Caso o narrador e os jogadores resolvam utilizar este método, deve-se aplicar algumas ressalvas.*

*O narrador deve escolher todas as manobras de todos os NPC ANTES dos jogadores anunciarem suas manobras. Isto ocorre para que o narrador não corra o risco de se sentir influenciado na hora da escolha.*

*Todos os jogadores devem escolher sua manobra em segredo, escrevendo-a num papel antes de anunciá-la. Então, no*

*momento em que o jogador deveria “baixar” sua carta, ele mostra apenas o nome da manobra e passa as respectivas estatísticas para o narrador.*

*Essa regra é especialmente importante quando o combate for entre dois ou mais jogadores.*

### **Sem Cartas e sem Tabela**

Outra opção é não usar cartas. Os personagens podem combinar os Atributos com as Técnicas para determinar seus níveis de sucesso. O Narrador pode fazer com que o jogador role Destreza + Soco para acertar e Força + Soco – Vigor do oponente para infligir Dano. Este é um sistema que promove um combate rápido e solto, porém com poucos detalhes. Se quiser ações mais detalhadas, fique com o sistema básico de combate.

---

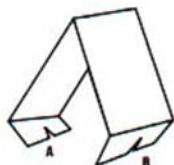
<sup>7</sup> Parágrafo acrescentado visando explicar a tabela acrescentada após a ficha de personagem, no apêndice 01.



# Apêndice 01: Acessórios

## STREET FIGHTER™ THE STORYTELLING GAME

											
Sagat	Vega	Balrog	Blanka	Cammy	Guile	Chun Li	T. Hawk	Zangief	Dee Jay	E. Honda	
											
Dhalsim	Fei Long	Ryu	Ken	M. Bison	Ninja	Valentão 01	Valentão 02	Gangster	Guerreiro	Veterano	

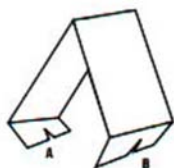


Cut figures apart and cut small slots at points "A" and "B".  
Fold as shown. Interlock flaps "A" and "B".

# STREET FIGHTER™

## THE STORYTELLING GAME

										
Carta Branca	Agente Secreto	Valentão 01	Valentão 02	Valentão 03	Veterano	Profissional	Guerreiro	S.W.A.T	Policial 01	Policial 02
										
Ninja 01	Ninja 02	Genin 01	Genin 02	Genin 03	Yakuza 01	Yakuza 02	Gangster 01	Gangster 02	Valentão 04	Valentão 05



Cut figures apart and cut small slots at points "A" and "B".  
Fold as shown. Interlock flaps "A" and "B".

<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>	<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>	<p><b>CARTA DE EFEITO</b></p> <p><b>Jogue esta carta e descreva o feito do seu personagem para o Narrador.</b></p>
<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>	<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>	<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>
<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>	<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>	<p><b>CARTA DE COMBATE</b></p> <p>Personagem: _____ Manobra: _____</p> <p><b>Velocidade:</b> <b>0000000000</b></p> <p>Dano: 0000000000 0000000000</p> <p>Movimento: 0000000000</p> <p>Especial: _____ _____ _____</p>

# Street Fighter

Nome:  
Jogador:  
Crônica:

Estilo:  
Escola:  
Equipe:

Time:  
Conceito:  
Assinatura:

## Atributos

Físicas

Força	● ○ ○ ○ ○
Destreza	● ○ ○ ○ ○
Vigor	● ○ ○ ○ ○

Sociais

Carisma	● ○ ○ ○ ○
Manipulação	● ○ ○ ○ ○
Aparência	● ○ ○ ○ ○

Mentais

Percepção	● ○ ○ ○ ○
Inteligência	● ○ ○ ○ ○
Raciocínio	● ○ ○ ○ ○

## Habilidades

## Talento

Prontidão	○ ○ ○ ○ ○
Interrogação	○ ○ ○ ○ ○
Intimidação	○ ○ ○ ○ ○
Perspicácia	○ ○ ○ ○ ○
Manha	○ ○ ○ ○ ○
Lábia	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

## Perícias

Luta às Cegas	○ ○ ○ ○ ○
Condução	○ ○ ○ ○ ○
Liderança	○ ○ ○ ○ ○
Segurança	○ ○ ○ ○ ○
Furtividade	○ ○ ○ ○ ○
Sobrevivência	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

## Conhecimentos

Arena	○ ○ ○ ○ ○
Computador	○ ○ ○ ○ ○
Investigação	○ ○ ○ ○ ○
Medicina	○ ○ ○ ○ ○
Mistério	○ ○ ○ ○ ○
Estilos	○ ○ ○ ○ ○
_____	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

## Vantagens

## Antecedentes

[illegible]

## Técnicas

Soco	○ ○ ○ ○ ○
Chute	○ ○ ○ ○ ○
Bloqueio	○ ○ ○ ○ ○
Apresamento	○ ○ ○ ○ ○
Esportes	○ ○ ○ ○ ○
Foco	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○
	○ ○ ○ ○ ○

## Manobras Especiais

[illegible]

## Rename

Glória

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Chi

Honra

## Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

## Saúde

## Experiência

Não gastos	Gastos
------------	--------

Divisão: \_\_\_\_\_

Posto: \_\_\_\_\_

## Situação Atual

Vitórias: \_\_\_\_\_ Derrotas: \_\_\_\_\_  
Empates: \_\_\_\_\_ KOs: \_\_\_\_\_



## FICHAS PARA NPC's

Nome:		Estilo:		Crônica:	
Força	●○○○○○	Carisma	●○○○○○	Percepção	●○○○○○
Destreza	●○○○○○	Manipulação	●○○○○○	Inteligência	●○○○○○
Vigor	●○○○○○	Aparência	●○○○○○	Raciocínio	●○○○○○
Outros Atributos					Manobras e Poderes
Prontidão	○○○○○○	Arena	○○○○○○	Soco	○○○○○○
Interrogação	○○○○○○	Computador	○○○○○○	Chute	○○○○○○
Intimidação	○○○○○○	Investigação	○○○○○○	Bloqueio	○○○○○○
Perspicácia	○○○○○○	Medicina	○○○○○○	Apresamento	○○○○○○
Manha	○○○○○○	Mistério	○○○○○○	Esportes	○○○○○○
Lábia	○○○○○○	Estilos	○○○○○○	Foco	○○○○○○
Luta às Cegas	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○
Condução	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○
Liderança	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○
Segurança	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○
Furtividade	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○
Sobrevivência	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○
Glória	Honra	Chi	Força de Vontade		
○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○		
□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	Combos:	
Div.:	Posto:	Saúde			
Vitórias:	Derrotas:	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○			
Empates:	KO's.:	□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□			
Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi					

Nome:		Estilo:				Crônica:			
Força	●○○○○○	Carisma	●○○○○○	Percepção	●○○○○○	Manobras e Poderes Vel.    Dano    Mov.			
Destreza	●○○○○○	Manipulação	●○○○○○	Inteligência	●○○○○○				
Vigor	●○○○○○	Aparência	●○○○○○	Raciocínio	●○○○○○				
Outros Atributos						Soco “Jab”			
Prontidão	○○○○○○	Arena	○○○○○○	Soco	○○○○○○	Soco “Strong”			
Interrogação	○○○○○○	Computador	○○○○○○	Chute	○○○○○○	Soco “Fierce”			
Intimidação	○○○○○○	Investigação	○○○○○○	Bloqueio	○○○○○○	Chute “Short”			
Perspicácia	○○○○○○	Medicina	○○○○○○	Apresamento	○○○○○○	Chute “Foward”			
Manha	○○○○○○	Mistério	○○○○○○	Esportes	○○○○○○	Chute “Roundhouse”			
Lábia	○○○○○○	Estilos	○○○○○○	Foco	○○○○○○	Apresamento			
Luta às Cegas	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	Bloqueio			
Condução	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	Movimento			
Liderança	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○				
Segurança	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○				
Furtividade	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○				
Sobrevivência	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○				
Glória	Honra	Chi	Força de Vontade	Combos:					
○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○	○○○○○○○○○○○○						
□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□□□□□						
Div.:	Posto:	Saúde							
Vitórias:	Derrotas:	○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○							
Empates:	KO's.:	□□□□□□□□□□□□□□□□							
Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi									



# Apêndice 02: Adversários

## **AVISO! ÁREA RESTRITA!**

Essa seção é destinada somente aos olhos do Narrador. Jogadores podem olhá-la, se realmente quiserem, mas fazer isso pode retirar parte da diversão do jogo.

## **LACAIOS E EXTRAS**

Lacaios e Extras são aqueles “buchas-de-canhão” que os jogadores podem ter que enfrentar durante a estória. Esses personagens formam as patentes mais baixas das organizações criminosas (lacaios) e agências governamentais (extras), mas alguns podem agir como agentes independentes.

Lembre-se de que até mesmo extras tem personalidade própria. Invente tiques, motivações ou maneirismos para caracterizar seus buchas quando ele estiver interagindo com os jogadores. Quem sabe aquele policial específico tenha um sotaque do Brooklyn e uma rixa contra a Shadaloo. Talvez aqueles dois ninjas sejam irmãos e sempre trabalhem juntos. Dê aos seus NPC's um pouco de profundidade. Derrotar adversários sem “rosto” acaba se tornando chato depois de um tempo.

## **Importante: Alterações desta Versão em relação à tradução da Dragão Brasil.**

Os leitores mais atentos perceberão que algumas estatísticas aqui apresentadas estão diferentes da versão em português trazida pela revista Dragão Brasil. Isto ocorre pela seguinte razão.

Conforme verificamos na elaboração deste resumo, a versão traduzida pela Editora Trama apresenta divergências em relação à versão original em inglês. Alguns adversários possuem atributos, habilidades e equipamentos diferentes nas duas versões. Um dos exemplos é o “Genin”, que no livro original tem como arma a shuriken (estrela ninja), mas na versão brasileira usa uma “pistola”.

Como as estatísticas na versão original apresentam uma coerência maior que na versão brasileira, optamos por manter as

fichas originais, tomando a liberdade de fazer as devidas correções na versão traduzida.

Por fim, foram acrescentados também os valores calculados das “Técnicas” dos adversários, o que não havia em nenhuma das versões anteriores (original ou brasileira). Para obter os valores nas respectivas técnicas, utilizamos os dados fornecidos nas manobras, fazendo o caminho inverso até chegarmos ao valor da respectiva técnica. Ex.: o “Valentão” típico possui Força=3 e seu soco “Jab” causa 3 de dano. Como o dano do soco “Jab” é igual à (“Técnica Soco” + “Força” – 1), então sua técnica “soco” só pode ser 1.

# CAPANGAS

Capangas são os soldados rasos dos becos, as pessoas com as quais os Street Fighters lutam quando estão acabando com quadrilhas criminosas ou salvando pessoas inocentes. Capangas normalmente trabalham para algum chefe, apesar de muitos simplesmente formarem suas próprias gangues e aterrorizarem a vizinhança por conta própria.

Nome: Valentão		Estilo: Nenhum		Crônica:	
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●○○○○
Vigor	●●○○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○
Outros Atributos				Manobras e Poderes	
Prontidão	○○○○○	Arena	○○○○○	Soco	●○○○○
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	○○○○○
Intimidação	●●○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●○○○○
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	○○○○○
Manha	●○○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●○○○○
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Condução	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Segurança	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Furtividade	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Glória		Honra		Chi	
○○○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○○○		●○○○○○○○○○○○	
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□	
Div.:		Posto:		Força de Vontade	
Vitórias:		Derrotas:		●●○○○○○○○○○○○	
Empates:		KO's.:		□□□□□□□□□□	
Saúde				Combos:	
●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□□□					
Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi					

Nome:Gangster		Estilo:		Crônica:					
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●○○○	Manobras e Poderes Vel.    Dano    Mov.			
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●○○○				
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○				
Outros Atributos						Soco “Jab”	5	2	1
Prontidão	○○○○○	Arena	○○○○○	Soco	○○○○○	Soco “Strong”	3	4	1
Interrogação	●●○○○	Computador	○○○○○	Chute	○○○○○	Soco “Fierce”	2	6	0
Intimidação	●●●○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	○○○○○	Chute “Short”	--	--	--
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	○○○○○	Chute “Foward”	--	--	--
Manha	●●○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	○○○○○	Chute “Roundhouse”	--	--	--
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○	Apresamento	3	3	1
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Bloquear	7	+2A	0
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○	Movimento	6	0	4
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	<b>Pistola</b>	4	5	0
Segurança	○○○○○		○○○○○		○○○○○				
Furtividade	○○○○○		○○○○○		○○○○○				
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○				
Glória		Honra		Chi		Força de Vontade			
○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		●●○○○○○○○○		●●●○○○○○○○			
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□			
Div.:		Posto:		Saúde				Combos:	
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●○○○○○○○○○○					
Empates:		KO's.:		□□□□□□□□□□□□□□					
Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi									



## CAPANGAS

Nome: Guerreiro		Estilo: Nenhum		Crônica:	
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●○○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●●○○
Outros Atributos					
Prontidão	●●●○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	●●○○○
Intimidação	●●●●○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●●○○○
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	○○○○○
Manha	●●●●○	Mistério	○○○○○	Esportes	●●○○○
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Condução	●●●○○		○○○○○		○○○○○
Liderança	●●●○○		○○○○○		○○○○○
Segurança	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Furtividade	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Glória		Honra		Chi	
○○○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○○○		●●○○○○○○○○○○	
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□	
Div.:		Posto:		Saúde	
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○	
Empates:		KO's:		□□□□□□□□□□□□□□□□	
Manobras e Poderes					
				Vel.	Dano
Soco "Jab"				5	4
Soco "Strong"				3	6
Soco "Fierce"				2	8
Chute "Short"				4	5
Chute "Foward"				3	7
Chute "Roundhouse"				1	9
Apresamento				--	--
Bloquear				7	+2A
Movimento				6	0
Head Butt				3	9
Power Uppercut				2	8
Foot Sweep				1	9
Combos:					

### Gangues de Rua

Nem todas as gangues de rua vendem drogas ou extorquem dinheiro. Em vizinhanças violentas, jovens se unem a gangues para se protegerem uns dos outros. Infelizmente, este paradoxo frequentemente leva à violência quando diferentes grupos se sentem ameaçados uns pelos outros. Muitos membros de gangues não se consideram criminosos. Seja como for, normalmente corre sangue quando um Street Fighter entra no caminho de uma gangue.

Outras gangues não dão a mínima pra decência, vendendo drogas ou ameaçando lojistas para levantar dinheiro pra gastar em seus vícios favoritos. Esses gangsteres geralmente têm vida dura e querem que a sociedade compartilhe sua dor, descarregando sua raiva sobre inocentes. Muitos gangsteres têm alguma forma de honra, mas ela raramente se aplica a alguém de fora da gangue.

Os piores de todos são os "playbóizinhos" – jovens ricos tão entediados que, para eles, o crime é uma forma de diversão. Estes gangsteres não têm senso de honra e não merecem nada melhor do que serem mandados com toda presteza ao hospital.

Os Valentões compõem a maior parte dos lutadores das gangues de rua. Alguns Gângsteres costumam liderar a gangue e uma gangue realmente grande ou especialmente violenta pode ter um Guerreiro como líder. Gangues criminosas geralmente vendem drogas, assaltam pessoas ou se dedicam à extorsão e invasão de domicílio. Algumas têm extensas redes de contatos pra vender mercadorias roubadas ou traficar drogas. Gangues de rua são muito territoriais e podem atacar qualquer um que invadir sua "área".

### Crime Organizado/terroristas

Estes grupos se unem para realizar empreendimentos criminosos. É perigoso entrar no caminho desses criminosos, eles normalmente estão armados e frequentemente têm algum patrono poderoso para ajudá-los após a luta (pagando a fiança para retirá-los da cadeia; enviando assassinos atrás dos personagens que os atrapalham; etc.). Nos níveis baixos, Valentões são normalmente usados pelos chefes como mensageiros ou para espancar ("persuadir", "dar uma lição") "idiotas". No nível intermediário, Gângsteres são usados matadores, subchefes e para garantir que as ordens sejam cumpridas, enquanto Guerreiros bem treinados são usados como assassinos de elite da organização, ou podem ser eles mesmos os chefes.

O crime organizado tem muitas faces, das Tongs e Triades chinesas à máfia italiana, da Yakuza japonesa às Posses jamaicanas. Algumas têm motivações políticas, como o I.R.A.; estes grupos o lucro pelo lucro, mas usam violência em prol das suas causas. Outros, como a Máfia, vêm a si mesmos como parte necessária da economia. Muitos grupos do crime organizado têm histórias e tradições; honra é importante para eles. Outros grupos mais modernos não se importam nem um pouco com honra. Lucro, muito lucro, é tudo que importa pra eles. Qualquer que seja sua motivação, o crime organizado pega os aspectos e os transforma em sua fonte de renda.

## Policiais

Na outra ponta estão os oficiais da lei, qualquer que seja a lei. Deve ser observado que os torneios Street Fighters são ilegais na maioria dos países. Os personagens terão muitas oportunidades para ter problemas com a lei.

Também deve ser observado que lutar contra policiais é uma péssima idéia; lutadores que se esqueçam disso não duram muito. Os policiais basicamente têm recursos ilimitados para receber apoio e poder de fogo. A melhor opção ao se confrontar com policiais é fugir.

Nome: Policial		Estilo: Nenhum				Crônica:			
Força	●●○○○○	Carisma	●●○○○○	Percepção	●●●○○○	Manobras e Poderes Vel. Dano Mov.			
Destreza	●●●○○○	Manipulação	●●○○○○	Inteligência	●●○○○○				
Vigor	●●○○○○	Aparência	●●○○○○	Raciocínio	●●●○○○				
Outros Atributos									
Prontidão	●●○○○○	Arena	○○○○○○	Soco	●●○○○○	Soco “Jab”	5	3	1
Interrogação	●●○○○○	Computador	○○○○○○	Chute	○○○○○○	Soco “Strong”	3	5	1
Intimidação	●●○○○○	Investigação	●●●○○○	Bloqueio	○○○○○○	Soco “Fierce”	2	7	0
Perspicácia	○○○○○○	Medicina	○○○○○○	Apresamento	●●○○○○	Chute “Short”	--	--	--
Manha	●●○○○○	Mistério	○○○○○○	Esportes	●○○○○○	Chute “Foward”	--	--	--
Lábia	○○○○○○	Estilos	○○○○○○	Foco	○○○○○○	Chute “Roundhouse”	--	--	--
Luta às Cegas	○○○○○○		○○○○○○	Armas de fogo	●●●○○○	Apresamento	3	4	1
Condução	●○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	Bloquear	7	+2A	0
Liderança	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	Movimento	6	0	4
Segurança	●●○○○○		○○○○○○		○○○○○○	Brain Cracker	3	6	1
Furtividade	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	Pistola	5	6	0
Sobrevivência	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○				
Glória		Honra		Chi		Força de Vontade			
○○○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○○○		●○○○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○			
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□		Combos:	
Div.:		Posto:		Saúde					
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○					
Empates:		KO's.:		□□□□□□□□□□□□□□□□					

Nome: S.W.A.T				Estilo: Nenhum				Crônica:								
Força		●●●○○	Carisma		●●○○○	Percepção		●●○○○	Manobras e Poderes Vel. Dano Mov.							
Destreza		●●●○○	Manipulação		●●○○○	Inteligência		●●○○○								
Vigor		●●●●○	Aparência		●●○○○	Raciocínio		●●●●○								
Outros Atributos										Soco “Jab”				5	5	3
Prontidão		●●●○○	Arena		○○○○○	Soco		●●●○○	Soco “Strong”				3	5	1	
Interrogação		●●○○○	Computador		○○○○○	Chute		●○○○○	Soco “Fierce”				2	9	2	
Intimidação		●●●●○	Investigação		●●○○○	Bloqueio		●○○○○	Chute “Short”				4	4	3	
Perspicácia		○○○○○	Medicina		○○○○○	Apresamento		●●○○○	Chute “Foward”				3	6	2	
Manha		●●○○○	Mistério		○○○○○	Esportes		●●●○○	Chute “Roundhouse”				2	8	2	
Lábia		○○○○○	Estilos		○○○○○	Foco		○○○○○	Apresamento				3	5	1	
Luta às Cegas		○○○○○			○○○○○	Armas de fogo		●●●○○	Bloquear				7	+1A	0	
Condução		●●○○○			○○○○○			○○○○○	Movimento				6	0	6	
Liderança		●○○○○			○○○○○			○○○○○	Power Uppercut				2	9	1	
Segurança		●●○○○			○○○○○			○○○○○	Spinning Backfist				2	9	4	
Furtividade		●○○○○			○○○○○			○○○○○	Jump				6	0	3	
Sobrevivência		○○○○○			○○○○○			○○○○○	Pistola				6	6	0	
									Rifle				4	8	0	
Glória		Honra		Chi		Força de Vontade										
○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		●○○○○○○○○○		●●●●●○○○○						Combos:				
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□										
Div.:		Posto:		Saúde												
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●○○○○○○○○○○												
Empates:		KO's.:		□□□□□□□□□□□□□□												
Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi																

# NINJAS

O que seria de um jogo de aventuras sem ninjas? Estes misteriosos assassinos são muito mais mortais que qualquer Gangster. Suas habilidades, armas e dedicação os tornam inimigos perigosos com um toque de classe. Derrotar um bando de valentões na rua? Isso é fácil! Derrotar um contingente de ninjas? Isso é uma aventura!

Genins são os ninjas de nível mais baixo, enquanto os Jonin são assassinos veteranos com anos de experiência. Os ninjas de verdade são treinados desde a infância, algumas vezes desde o nascimento, e devem provar seu valor várias vezes. Apesar de suas habilidades, os ninjas normalmente caem diante da força de artistas marciais superiores. Porém, se empregados corretamente, podem tornar a vida muito difícil para um ou dois Street Fighters.

Nome: Genin						Estilo:						Crônica:			
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○	Manobras e Poderes Vel. Dano Mov.									
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○										
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○										
Outros Atributos												Soco "Jab"	5	3	2
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○	Soco "Strong"	3	5	2						
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	●●○○○	Soco "Fierce"	2	7	1						
Intimidação	●●○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●○○○○	Chute "Short"	4	4	2						
Perspiciácia	●○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●○○○○	Chute "Forward"	3	6	1						
Manha	○○○○○	Mistério	●○○○○	Esportes	●●○○○	Chute "Roundhouse"	1	8	1						
Lábia	●○○○○	Estilos	●●○○○	Foco	○○○○○	Apresamento	3	3	1						
Luta às Cegas	●○○○○		○○○○○		○○○○○	Bloquear	7	+1abs	0						
Condução	○○○○○		○○○○○		○○○○○	Movimento	6	0	5						
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○	<i>Slide Kick</i>	2	7	3						
Segurança	●●●○○		○○○○○		○○○○○	<i>Handstand Kick</i>	2	8	0						
Furtividade	●●○○○		○○○○○		○○○○○	<i>Jump</i>	6	0	2						
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○	<i>Shuriken</i>	6	5	2						
Glória		Honra		Chi		Força de Vontade									
○○○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○		●●○○○○○○○○○○									
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□									
Div.:		Posto:		Saúde											
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○											
Empates:		KO's:		□□□□□□□□□□□□□□□□											
						Combos:									

Nome: Jonin		Estilo:				Crônica:			
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○	Manobras e Poderes			
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○	Vel.	Dano	Mov.	
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●○○○	Soco “Jab”	6	4	3
Outros Atributos						Soco “Strong”	4	6	3
Prontidão	●●○○○○	Arena	○○○○○○	Soco	●●○○○○	Soco “Fierce”	3	8	2
Interrogação	○○○○○○	Computador	○○○○○○	Chute	●●○○○○	Chute “Short”	5	5	3
Intimidação	●●●○○	Investigação	○○○○○○	Bloqueio	●●○○○○	Chute “Foward”	4	7	2
Perspicácia	●●○○○○	Medicina	○○○○○○	Apresamento	●●○○○○	Chute “Roundhouse”	2	9	2
Manha	○○○○○○	Mistério	●●○○○○	Esportes	●●●○○	Apresamento	4	5	1
Lábia	●●○○○○	Estilos	●●●○○	Foco	○○○○○○	Bloquear	8	+2abs	0
Luta às Cegas	●●○○○○		○○○○○○		○○○○○○	Movimento	7	0	6
Condução	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	<i>Back Flip Kick</i>	4	7	2
Liderança	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	<i>Slide Kick</i>	3	8	4
Segurança	●●○○○○		○○○○○○		○○○○○○	<i>Back Roll Throw</i>	3	9	1
Furtividade	●●●●○		○○○○○○		○○○○○○	<i>Throw</i>	2		1
Sobrevivência	○○○○○○		○○○○○○		○○○○○○	<i>Jump</i>	7	0	3
Glória		Honra		Chi		Força de Vontade		<i>Wall Spring</i>	
○○○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○○		6	
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		0	
Div.:		Posto:		Saúde				<i>Katana Jab</i>	
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○				7	
Empates:		KO's.:		□□□□□□□□□□□□□□□□				<i>Katana Strong</i>	
								5	
								<i>Katana Fierce</i>	
								4	
								9	
								2	
								Combos:	

## SOLDADOS

Os Soldados são a base das forças armadas nacionais, exércitos e grupos mercenários. Soldados são fortemente armados e representam uma ameaça a qualquer Street Fighter desafortunado o bastante para ter que enfrentá-los. Lutadores das Forças Especiais, como Guile, freqüentemente se vêem lutando com ou contra Soldados.

Veteranos passaram por batalhas e sobreviveram – eles são resistentes. Esse grupo inclui pessoas que vão d mercenários profissionais à veteranos de guerras. Profissionais são lutadores de tempo integral – homens das Forças Especiais, comandos e guardas de elite.

Nome: Veterano		Estilo:		Crônica:	
Força	●●●○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Outros Atributos					Manobras e Poderes
Prontidão	●●○○○	Arena	○○○○○	Soco	●●○○○
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●●○○○
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●○○○○
Manha	●●○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●●○○○
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de fogo	●●○○○
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Segurança	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Furtividade	●○○○○		○○○○○		○○○○○
Sobrevivência	●●●○○		○○○○○		○○○○○
Glória		Honra		Chi	Força de Vontade
○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		●○○○○○○○○	●●●○○○○○○
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□	□□□□□□□□
Div.:		Posto:		Saúde	
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●○○○○○○○○○○	
Empates:		KO's:		□□□□□□□□□□□□□□	
					Combos:

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Profissional		Estilo:		Crônica:	
Força	●●●○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●○○
Outros Atributos					Manobras e Poderes
Prontidão	●●●○○	Arena	○○○○○	Soco	●●●○○
Interrogação	○○○○○	Computador	○○○○○	Chute	○○○○○
Intimidação	○○○○○	Investigação	○○○○○	Bloqueio	●●○○○
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●●○○○
Manha	●●○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●●○○○
Lábia	○○○○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de fogo	●●●○○
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Segurança	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Furtividade	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Sobrevivência	●●●○○		○○○○○		○○○○○
Glória		Honra		Chi	Força de Vontade
○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		●●○○○○○○	●●●○○○○○○
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□	□□□□□□□□
Div.:		Posto:		Saúde	
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●●●○○○○○○○○	
Empates:		KO's:		□□□□□□□□□□□□□□	
					Combos:

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

## AGENTES

O estilo faz a diferença entre agentes e capangas. Capangas normalmente usam apenas os músculos, enquanto agentes têm uma variedade de habilidades, antecedentes e equipamentos que transcendem as capacidades do simples lutador ou pistoleiro. Agentes normalmente têm acesso a equipamentos e armas de alta tecnologia, mas precisam ser discretos ou se arriscariam a falhar em suas missões.

Nome:		Estilo:		Crônica:	
Força	●●○○○	Carisma	●●○○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●●●●○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●●○
Outros Atributos					
Prontidão	●●●●○	Arena	○○○○○	Soco	●●●●○
Interrogação	●●○○○	Computador	●●○○○	Chute	●●●●○
Intimidação	○○○○○	Investigação	●●●○○	Bloqueio	●●●●○
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●●●●○
Manha	●●○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●●○○○
Lábia	●●●●○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de fogo	●●●●○
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Segurança	●●●○○		○○○○○		○○○○○
Furtividade	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Sobrevivência	●○○○○		○○○○○		○○○○○
Glória		Honra		Chi	
○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		●○○○○○○○○○	
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□	
Div.:		Posto:		Saúde	
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●○○○○○○○○○○	
Empates:		KO's:		□□□□□□□□□□□□□□	
Manobras e Poderes					
				Vel.	Dano
Soco "Jab"				6	4
Soco "Strong"				4	6
Soco "Fierce"				3	8
Chute "Short"				5	5
Chute "Foward"				4	7
Chute "Roundhouse"				2	9
Apresamento				4	5
Bloquear				8	+3abs
Movimento				7	0
<i>Monkey Grab Punch</i>				2	6
<i>Double Dread Kick</i>				2	6/9
<i>Knee Basher</i>				3	9
<i>Jump</i>				7	0
<i>Pistola</i>				6	7
<i>Cápsulas p/ dormir</i>				4	Esp.
Combos:					

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

Nome: Agente Especial		Estilo:		Crônica:	
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●●○
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●●○
Vigor	●●○○○	Aparência	●●○○○	Raciocínio	●●●●○
Outros Atributos					
Prontidão	●●●○○	Arena	○○○○○	Soco	●●●●○
Interrogação	●●○○○	Computador	●●○○○	Chute	●○○○○
Intimidação	○○○○○	Investigação	●●○○○	Bloqueio	●●●●○
Perspicácia	○○○○○	Medicina	○○○○○	Apresamento	●○○○○
Manha	●○○○○	Mistério	○○○○○	Esportes	●○○○○
Lábia	●●●○○	Estilos	○○○○○	Foco	○○○○○
Luta às Cegas	○○○○○		○○○○○	Armas de fogo	●●●●○
Condução	●●○○○		○○○○○		○○○○○
Liderança	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Segurança	●○○○○		○○○○○		○○○○○
Furtividade	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Sobrevivência	○○○○○		○○○○○		○○○○○
Glória		Honra		Chi	
○○○○○○○○○○		○○○○○○○○○○		●○○○○○○○○○	
□□□□□□□□		□□□□□□□□		□□□□□□□□	
Div.:		Posto:		Saúde	
Vitórias:		Derrotas:		●●●●●●●●○○○○○○○○○○	
Empates:		KO's:		□□□□□□□□□□□□□□	
Manobras e Poderes					
				Vel.	Dano
Soco "Jab"				5	4
Soco "Strong"				3	6
Soco "Fierce"				2	8
Chute "Short"				4	3
Chute "Foward"				3	5
Chute "Roundhouse"				1	7
Apresamento				3	3
Bloquear				7	+3abs
Movimento				6	0
<i>Head Butt</i>				3	9
<i>Throw</i>				1	8
Combos:					

Legendas: 1) Knockdown; 2) apresamento sustentado; 3) Manobra aérea; 4) Manobra de Agachamento; FV) Força de Vontade; C) Chi

# Epílogo

Netbook feito por Eric Henrique “Musashi” de Souza ([eric\\_musashi@ig.com.br](mailto:eric_musashi@ig.com.br)) e Victorious Rock ([shinbushi@ieq.com.br](mailto:shinbushi@ieq.com.br)), na parceria dos websites Shotokan RPG (<http://geocities.yahoo.com.br/shotokanrpg/>) e Shinbushi ([www.shinbushi.hpg.com.br](http://www.shinbushi.hpg.com.br)). Também não podemos deixar de citar a essencial ajuda de Welton “Gorpo” de Souza ([kebralavanka@hotmail.com](mailto:kebralavanka@hotmail.com)), que digitou o Capítulo 7 (Combate), Clistenis “Rick” do Nascimento ([thirdchild@ig.com.br](mailto:thirdchild@ig.com.br)), que digitou a história do Boxe e suas manobras, Luiz Fernando Duarte (<mailto:luizfduartejr@gmail.com>), que digitou a descrição e a história do Kung Fu, e Roberto “Yasumisan” ([robertoceppe@yahoo.com.br](mailto:robertoceppe@yahoo.com.br)), que fez a revisão das regras, comentários acerca das alterações nas traduções e adaptações dos termos nesta segunda edição deste Netbook.

Netbooks com elementos dos suplementos oficiais de SF em inglês (Um Mundo de Guerreiros e Livro de Aventuras) e com elementos dos games (Tempos de Glória e Metrocity) podem ser encontrados na Shotokan RPG. Artigos de magazines da White Wolf traduzidos e outros netbooks podem ser encontrados na Shinbushi.

Se gostar do conteúdo desse resumo, compre o livro. Musashi e Rock recomendam! (Saiba mais sobre como comprar em lojas especializadas e/ou em [www.dragaobrasil.com.br](http://www.dragaobrasil.com.br))