



**KABUKI TOWN:  
RUA KOUSYU**



**LENDAS DO CIRCUITO:  
PREDADOR**



**MANOBRAS DO MÊS:  
ELEMENTAL FORCE**



**MATERIAL DE JOGO  
BENE GESSERIT**



**KABUKI TOWN:  
SHIRO BEACH CAVE**

# River City GIRLS

PARA Street Fighter RPG

## PUNHO DO GUERRA

EDIÇÃO 18 ANO 3

**E MAIS:**

**ENFRENTANDO  
GRANDES PODERES**

**RPG SOLO**



# SUMÁRIO

## 3 MATERIAL DE JOGO

*River City Girls; Enfrentando grandes poderes; Bene Gesserit*

## 10 KABUKI TOWN

*Rua Kousyu; Shiroy Beach Cave*

## 14 MANOBRA DO MÊS

*Elemental Force / Força Elemental*

## 15 LENDAS DO CIRCUITO

*Predador / Yautja*

## 17 ESPECIAL

*RPG Solo*

## EXPEDIENTE

**Editores:** Eric M. Souza e Odmir Fortes

**Textos:** Eric M. Souza, Ingo Müller, Marcos Amaral, Odmir Fortes

**Mapas:** Eric M. Souza

**Diagramação:** Rafael Bezerra

**Capa:** Odmir Fortes e Rafael Bezerra

*“Eu não devo ter medo. Medo é o assassino da mente. Medo é a pequena morte que leva à aniquilação total. Eu enfrentarei meu medo. Permitirei que passe por cima de mim e me atravesse. E, quando tiver passado, voltarei o olho interior para ver seu rastro. Onde o medo não estiver mais, nada haverá. Somente eu permanecerei”.*

A litania contra o medo é uma das citações mais marcantes de Duna, a saga mais bem-sucedida e uma das mais premiadas da ficção científica. Duna trouxe discussões filosóficas, ecológicas, antropológicas, debateu relações entre pessoas, sociedades e sistemas de governo – e, claro, com tramas bem boladas e boas doses de ação.

Não só de frases marcantes vivem as Bene Gesserit, ordem de guerreiras que governavam “por trás do trono”, por meio de casamentos e manipulações: seu modo de luta, chamado por leigos de “modo sobrenatural”, é digno de um Street Fighter, com técnicas poderosas e influência mental. Aproveitando o filme de Duna com grande elenco que sairá em 2020, a arte das Bene Gesserit vem adaptada para SFRPG.

O cinema também traz o apavorante Predador como Lenda do Circuito. Ele pode estar em meio a selvas, ou até nas cidades, tornando-se um grande desafio aos jogadores – e mais tarde, talvez, um aliado. A revista também aborda lutas contra grandes poderes, mais comum em RPGs de fantasia, adicionando um gran finale a uma campanha. Afinal, nós vamos ao encontro do mais forte!

OS EDITORES, QUE ATÉ SENTEM MEDO,  
MAS NUNCA SE ENTREGAM

# River City GIRLS

*Rivercity Girls é o jogo mais recente de uma longa série de beat 'em ups que se passam nessa cidade fictícia. Nela, duas garotas, Kyoko e Misako, descobrem que seus namorados são sequestrados e começam uma jornada para resgatá-los ao melhor do estilo Final Fight, metendo porrada em todo mundo!*

Um dos melhores elementos presentes neste jogo é o desenvolvimento marcial das protagonistas, que, ao final de cada fase, podem se encontrar com NPCs e aprender novas manobras especiais. Esse elemento é bem interessante para uma crônica de Street Fighter RPG, sendo assim, vamos transpor essa regra para o sistema.

## PAGANDO POR NOVAS MANOBRAS

Um sensei é um artista marcial completo que se dedica a treinar seus discípulos, muitas vezes como forma de levar sua arte marcial adiante. Porém, muitos praticantes de artes marciais aprendem seus golpes durante sua jornada pelo mundo, sem a tutela de um sensei. Contudo, algumas manobras são difíceis de desenvolver sem a tutela de alguém, em especial aquelas que consomem Chi ou Força de Vontade. Normalmente, o Narrador pode inserir NPCs para ajudar o jogador nisso, como ocorre no 2º episódio de Street Fighter II Victory, em que Ryu encontra um velho sábio que lhe ensina sobre o Hadou.





# SELEÇÃO DE PERSONAGEM

**ESTILO:** Kickboxing Ocidental  
**ESCOLA:** Prof. Particular  
**CONCEITO:** Patricinha  
**ASSINATURA:** Balança a trança ruiva

**FOR** III **CAR** III **PER** II  
**DES** IIII **MAN** II **INT** II  
**VIG** III **APA** IIII **RAC** II

**PRONTIDÃO** II **SOBREVIVÊNCIA** I  
**INTIMIDAÇÃO** II **ARENA** II  
**PERSPICÁCIA** II **COMPUTADOR** I  
**MANHA** I **MEDICINA** I  
**LÁBIA** II **MISTÉRIOS** I  
**LUTA ÀS CEGAS** I **ESTILOS** II  
**FURTIVIDADE** II

**SOCO** II **RECURSOS** IIII  
**CHUTE** II **CONTATOS** I  
**BLOQUEIO** I **ALIADOS** I  
**APRESAMENTO** II  
**ESPORTE** II  
**BASTÃO** I

## POSTO 1

Estilo Livre  
**SAÚDE** IIIIIIIII  
**FORÇA DE VONTADE** IIIII  
**CHI** II  
**GLÓRIA** I **HONRA** II



### KYOKO

#### MANOBRA

Vel. Dano Mov. Especial

JAB				
STRONG	6	4	2	Básica
FIERCE	4	6	2	Básica
SHORT	3	8	1	Básica
FORWARD	5	5	2	Básica
ROUNDHOUSE	4	7	1	Básica
APRESAMENTO	2	9	1	Básica
Ignora Bloqueio	4	5	Um	Básica
BLOQUEIO	8	-	-	Básica
Interrupção. +2 Vel próx. turno				
MOVIMENTO	7	-	-	Básica
AX KICK	3	-	5	Básica
Acerta oponentes em Agachamento; Precisa entrar no hex do oponente; Knockdown vs. Aérea.				
JUMP	7	-	2	Aérea
SPIN. BACK FIST	3	7	3	
KNEE BASHER	3	9	Um	
Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute				
BASTÃO JAB	6	5	3	
BASTÃO STRONG	4	7	3	
BASTÃO FIERCE	3	9	2	
BASTÃO BERSERK2	10	0		
APARAR	8	-	-	
Interrupção. +2 Vel próx. Turno. +1 Abs				

**COMBOS:** Spinning Back Fist para Knee Basher



### MISAKO

#### MANOBRA

Vel. Dano Mov. Especial

JAB				
STRONG	5	6	2	Básica
FIERCE	3	8	2	Básica
SHORT	2	10	1	Básica
FORWARD	4	6	2	Básica
ROUNDHOUSE	3	8	1	Básica
APRESAMENTO	1	10	1	Básica
Ignora Bloqueio	3	5	Um	Básica
BLOQUEIO	7	-	-	Básica
Interrupção. +2 Vel próx. turno				
MOVIMENTO	6	-	5	Básica
JUMP	7	-	2	Aérea
HEAD BUTT	3	10	0	
THROW	1	7	Um	Knockdown
O alvo é arremessado a (Força) hex;				
SPIN. BACK FIST	3	7	3	
DOUBLE-HIT KICK	3	9	Um	
Dois testes de dano a meros que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento				

**COMBOS:** Spinning Back Fist para Double-Hit Kick para Head Butt

**ESTILO:** Kickboxing Ocidental  
**ESCOLA:** As ruas  
**CONCEITO:** Bad Girl  
**ASSINATURA:** Olhar amedrontador

**FOR** IIII **CAR** III **PER** II  
**DES** III **MAN** II **INT** I  
**VIG** IIII **APA** III **RAC** III

**PRONTIDÃO** II **SEGURANÇA** II  
**INTERROGAÇÃO** II **FURTIVIDADE** I  
**INTIMIDAÇÃO** II **SOBREVIVÊNCIA** II  
**PERSPICÁCIA** I **ESTILOS** I  
**MANHA** I **ARENA** II  
**LUTA ÀS CEGAS** II **COMPUTADOR** I

**SOCO** IIII **ALIADOS** I  
**CHUTE** II **CONTATOS** II  
**BLOQUEIO** I **RECURSOS** II  
**APRESAMENTO** I  
**ESPORTE** II

## POSTO 1

Estilo Livre  
**SAÚDE** IIIIIIIII  
**FORÇA DE VONTADE** IIIII  
**CHI** II  
**GLÓRIA** II **HONRA** I





Outra forma de conseguir isso é permitir que o jogador procure ativamente alguém para lhe ensinar um golpe. Com um teste de Carisma + Contatos, um personagem pode procurar por algum treinador que possua as manobras especiais que ele deseja.

A tabela ao lado mostra a relação de sucessos e a quantidade de tempo que levará procurando tal mestre. Em caso de falha crítica, o personagem não consegue encontrar ninguém que tenha algum ensinamento útil para aprender a manobra, seja por sua falta de habilidade para isso, ou porque você usou as palavras erradas e fez com que as pessoas se afastarem propositalmente de você. O Narrador pode aumentar ou diminuir a dificuldade do teste de acordo com a abordagem ou histórico do personagem. Alguém com contatos na polícia ou exército pode ter mais facilidade para aprender alguma manobra de Forças Especiais, porém isso pode afastá-lo de professores de estilos mais pacíficos como Tai Chi Chuan.

## PROCURANDO UM TREINADOR

*Teste Carisma + Contatos*

Um sucesso	1 ano
Dois sucessos	3 meses
Três sucessos	1 mês
Quatro sucessos	1 semana
Cinco sucessos	1 dia

**CONVENCENDO O TREINADOR**  
*Teste Manipulação + Recursos, com dificuldade 8*

● ● ● ● ●

Após encontrar o treinador, o próximo passo é convencê-lo ele a te ensinar. A maioria de tutores que trabalham assim o fazem por dinheiro, mas alguns podem querer ensinar apenas aqueles que são considerados dignos. No primeiro caso, o personagem pode rolar Manipulação + Recursos, com dificuldade 8. Em caso de sucesso, o tutor lhe ensinará o golpe desejado; sucessos adicionais podem representar outros golpes que o tutor pode lhe ensinar. Em caso de falha, o tutor só irá ensinar o personagem se ele se provar digno, seja fazendo uma prova ou realizando um pedido para ele. Em caso de falha crítica, o tutor se provará extremamente ofendido com a proposta, expulsando o personagem de seu dojô.

Treinadores ou Tutores adquiridos desta forma não ensinam manobras especiais com custo reduzido, como ocorre com Sensei.



# ENFRENTANDO GRANDES PODERES

*Street Fighter é sobre lutar no ringue contra um oponente, ou ainda, fora da arena, enfrentar combates singulares, mesmo que resolvidos em um só golpe contra capangas. É a tônica dos filmes de artes marciais, e é por isso que M. Bison é um lutador poderosíssimo para ser vencido e desmoralizado no ringue no fim de campanha.*

Contudo, alguns grupos podem buscar desafios diferentes. Mesmo dentro dos jogos de luta, existem eventos nos quais os lutadores enfrentam entidades, como Ogre em *Tekken 3*, Orochi em *The King of Fighters 97*, ou Final Bison em *Street Fighter Zero 3*. Esses eventos clamam muitos heróis no combate contra uma divindade, um monstro ou uma máquina de guerra magnífica.

Esses eventos podem ser cobertos dentro das regras (Final Bison, por exemplo, usaria o Psycho Drive para elevar seus Atributos Físicos para 8, o que já seria um desafio enorme, mesmo para um grupo), mas o Narrador e o grupo podem estar buscando um clima de aventura, como em *Dungeons and Dragons*, em que o grupo precisa unir esforços contra uma força imparável por um único lutador.

O Narrador não precisa abandonar as regras para isso, ou

extrapolá-las. Estou Narrando uma campanha na qual a Illuminati manipulou os jogadores para isolarem o comando da Shadaloo, crendo que Lady Death pretendia provocar um cataclismo nuclear, quando, na verdade, era o próprio Gill que queria - e a Shadaloo, sem comunicações, não poderia impedir (a organização ganha muito dinheiro no mundo como ele é, e não tem interesse em destruí-lo, mas sim em dominá-lo por completo).

A campanha se tornou um misto de Mad Max e Hokuto no Ken, e, para mudar o tom, resolvi colocar o Kraken no Tâmis enquanto o grupo tentava atravessar uma ponte. Ao invés de chutar o teto com características insanas, fiz o contrário: mantive a limitação em 8 e de Saúde em 20, mas tratei cada tentáculo como um personagem específico, e o corpo como outro. Essa abordagem também pode funcionar para um robô gigante, ou para os anjos em formas estranhas de Evangelion, por exemplo.

A seguir, as estatísticas do Kraken, que podem até mesmo serem usadas de base para algo aterrorizante como Cthulhu.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

## KRAKEN

### TENTÁCULOS (8)

Força 8, Destreza 4, Vigor 7

Soco 5, Apresamento 5, Esportes 5

### Manobras (Vel / Dan / Mov)

**Jab** 6 / 12 / 5 (Extendible Limbs com alcance 5)

**Strong** 4 / 14 / 5 (Extendible Limbs com alcance 5)

**Fierce** 3 / 16 / 4 (Extendible Limbs com alcance 5)

**Apresamento** 4 / 13 / Um (utiliza Extendible Limbs com esse propósito)

Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 15

### CORPO

Força 6, Destreza 3, Vigor 8, Percepção 6, Inteligência 2, Raciocínio 4

Soco 1, Esportes 5

### Manobras (Vel / Dan / Mov)

Head Butt 2 / 10 / 1

**Movimento** 6 / - / 8

**Habilidade Natural:** Tinta. O Kraken pode jogar um jato de tinta ao seu redor, deixando as águas turvas por três turnos, obrigando testes de Luta às Cegas. O jato tem velocidade -1 e abarca uma área de 10 hexágonos de raio em qualquer direção.

Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 20



# BENE GESSERIT

As Bene Gesserit são membras de uma ordem antiga e secreta, dedicada a acumular poder para incentivar o progresso da humanidade. Através de suas reverendas, o credo se espalhou pelas estrelas e, há milhares de anos, chegou ao planeta Terra onde permaneceu dormente, passado de geração em geração.

Agora, diante da grave ameaça da Shadaloos amealhando o poder de diversos sindicatos criminosos, algumas "bruxas" Bene Gesserit sentem a necessidade de colocar suas vozes e punhos a serviço da justiça para derrubar a organização que, em essência, vai contra tudo o que acreditam.

O nível de status na ordem depende dos pontos em Apoio, sendo, de 1 a 5, Iniciada, Irmã, Proclamadora da verdade, Procto Superiora e Reverenda-mãe, que atua como conselheira, historiadora, geneticista e modelo para as Bene Gesserit, e exerce autoridade fora da ordem.

## EQUIPAMENTO BENE GESSERIT!

**Gom Jabbar:** É o terrível veneno, botado na ponta da agulha, que pode matar ao menor toque. O Gom Jabbar é raro, caro e usado primariamente

em rituais religiosos. Ele causa 10 dados de dano agravado e, caso o dano supere o Vigor da vítima, ela entra em coma. O Gom Jabbar possui um dano residual de 1 ponto de dano agravado por turno. Quando toda a Saúde do personagem se acabar em dano agravado, ele morre. A única forma de parar o processo é utilizando habilidades de cura como Regeneration ou Chi Kun Healing para modificar a estrutura molecular do veneno. É preciso curar todos os pontos de dano causados no turno inicial para frear o processo.

**Escudo pessoal:** Herança dos conflitos galácticos, o escudo permite absorver danos agravados. Escudos emitem um leve brilho e um zunido que podem ser detectados com testes de percepção + prontidão contra Aparência + furtividade.

**Armalês:** São armas de feixe em formato de pistola ou rifle, que causam 4 ou 6 dados de dano agravado (respectivamente). Essas armas caíram em desuso porque são pouco práticas contra escudos: disparar contra um alvo com escudo gera uma reação atômica que causa 8 dados de dano agravado no atirador e no usuário do escudo.



## ESTILO BENE GESSERIT

**Chi inicial:** 3, **Força de Vontade inicial:** 4

**Pré-requisitos:** antecedentes Linhagem 1, Apoio 1. Bene Gesserit não podem ter pontos em conhecimento: Computação, pois operar máquinas com mentes humanas é contra o credo.

### Manobras

#### Soco:

Ear Pop (2), Heart Punch (4), Dim Mak (4), Knife Hand Strike (4)

#### Chute:

Slide Kick (3), Reverse Frontal Kick 2 Wounded Knee (2)

#### Bloqueio

#### Apresamento:

Iron Claw (5), Eye Rake (1), Dislocate Limb (3), Sleeper (3)

#### Esportes:

Backflip (3), Breakfall (1), Displacement (3), Esquives (2), Light Feet (4)

#### Foco:

Cobra Charm (2)\*, Chi Kun Healing (3), Death's Visage (3)\*, Mind Control (4)\*, Mind Reading (3)\*, Psychic Rage (3)\*, Psychic Vise (4)\*, Regeneration (2), Sakki (3), Stunning Shout (2)\*, Telepathy (2), Toughskin (3), Zen no Mind (3)

\* As manobras Bene Gesserit dependem da Voz. Se o atacante não puder falar (amordaçado, por exemplo), as manobras marcadas não possuem efeito – o alvo não precisa sequer entender o idioma, mas precisa ouvir o que está sendo dito (ainda que em meio a outros sons, como o ruído de uma arena lotada) para que a projeção de energia da Bene Gesserit funcione nele.

Para essas manobras, as Bene Gesserit usam Atributos Sociais ao invés de Mentais. Carisma no lugar de Inteligência e Manipulação no lugar de Raciocínio.

**Trajestilador:** Uma herança dos Fremen, esta roupa é usada pelas Bene Gesserit do deserto Arrakino, que permite reciclar a humidade do corpo humano e sobreviver até uma semana sem fonte externa de água em climas áridos.

**Baliset:** Instrumento de 9 cordas, semelhante a uma cítara.

**Bíblia Laranja:** textos religiosos compilados durante a Jihad Butleriana, que foi a guerra dos humanos contra as máquinas de pensar (inteligências artificiais). A versão de bolso é um objeto preto, oblongo, com diversas páginas de papel de filamento comprimidas de modo a não ser maior que um polegar.

**Cipó-Tinta:** Planta vinda do planeta Gedi Prime, usada como instrumento de tortura de forma semelhante a um chicote, que deixa marcas coloridas e dolorosas para o resto da vida.

### ESPECIARIA

Você herdou um punhado da especiaria mítica de Arrakis - algo extremamente raro, cobiçado, viciante e perigoso. Cada dose de especiaria pode ser usada para abrir a mente e fornecer 1 ponto de Chi temporário ou aumentar os Atributos Percepção, Inteligência ou Raciocínio em 1

ponto. Doses usadas são perdidas para sempre - é impossível recuperar especiaria na terra, a não ser roubando de outra Bene Gesserit (o que é considerado transgressão severa). O uso contínuo de especiaria pode viciar, causando efeitos terríveis: cada utilização exige um teste de Força de Vontade, ou o usuário irá desejar mais. Usos subsequentes em um período curto podem impor penalidades cumulativas, e a abstinência é capaz de provocar incapacitação.

- Você possui uma dose de especiaria, passada como relíquia de família há gerações.
- Você possui três doses de especiaria, provavelmente guardada em um lugar secreto.
- Você possui cinco doses de especiaria, e rumores da sua reserva começam a se espalhar entre as Bene Gesserit.
- Você possui sete doses de especiaria, e sua família não consegue mais guardar segredo deste estoque: é preciso defendê-lo da cobiça alheia.
- Você possui dez doses de especiaria. É provável que a sua família seja uma das mais ricas do mundo apenas por conta deste raro tesouro.



BRUNO GAUTHIER LEBLANC



## LINHAGEM

As bene gesserit nascem após rigorosos cruzamentos genéticos. Todo nascimento é planejado, e mesmo assim não é garantia de sucesso: este antecedente determina a força e o reconhecimento desta herança genética, e é pré-requisito para aprender o estilo.

A única exceção é se o personagem tiver sido treinado por um Kwisatz Haderach (veja mais adiante). Assim, ele deverá ter Sensei 5, e não terá acesso às Manobras utilizam a Voz.

- Você é filha de uma Bene Gesserit que atua como concubina de alguém importante.
- Você é filha de uma Bene Gesserit esposa de uma figura proeminente da sociedade.
- Você é um raro Bene Gesserit homem – algo que normalmente é proibido mas que, pela pureza da sua linhagem, foi tolerado.
- Você é filha de uma Bene Gesserit importante, seu nascimento foi planejado por séculos e celebrado por todas. Muitas portas podem se abrir na seita devido a sua linhagem, mas espera-se que você se porte de acordo.
- Kwisatz Hederach. Você é a encarnação do messias. Seu nascimento foi previsto em profecias milenares e extrapola os limites do culto. Pessoas com este tipo de herança podem ser vistas com grande admiração, desconfiança e até mesmo temor por aliados e inimigos das Bene Gesserit. Esse nível de Linhagem permite adquirir a Manobra Clairvoyance (Punho do Guerreiro #2).





# RUA KOUSYU

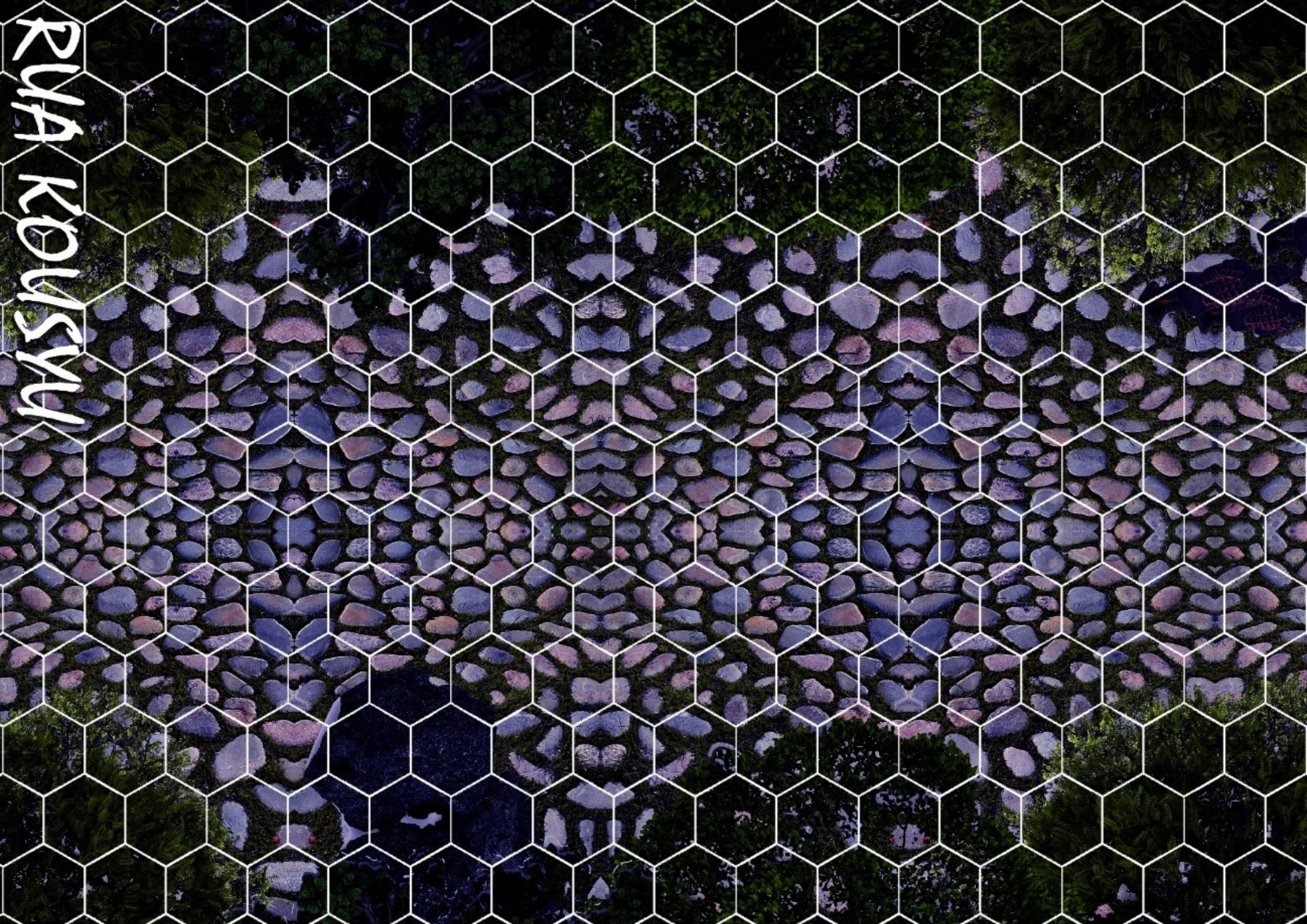
*Esta antiga rua é palco de desafios desde o Japão feudal, quando samurai se encontravam para duelos de vida ou morte. Ela foi preservada por sua relevância histórica, mas seu passado sangrento foi revivido quando o circuito Street Fighter ganhou força em Kabuki Town.*

A rua é uma antiga estrada de laje que atravessa uma grande caverna com árvores e pedras à beira do caminho, adornada com estátuas de jizō no campo. A lua cheia nasce no rumo da entrada, brilhando ao fundo de combates violentos. Existe uma lenda de que quando ocorre um eclipse lunar, um demônio aparece para um desafio. Há rumores de que a lenda tenha nascido porque Akuma costuma parar por este lugar em suas andanças.

ERIC "MUSASHI" SOUZA







RUA KONSYU



# SHIROI BEACH CAVE

## A ARENA!

**A arena é simples:** uma ampla caverna com rochas no centro, objetos de tamanho 1 e 2, que podem incrementar o dano de arremessos contra eles. Andar para o fundo pode levar à escuridão total, o que exigirá testes de Luta às Cegas.

Em alguns momentos, a maré pode subir, de modo que ondas maiores vão quebrar dentro da caverna, alagando-a e acertando aqueles que estiverem mais próximos da entrada. Uma onda como essa causa um dano mínimo (um dado de dano), que, em caso de sucesso, provoca knockdown.



*Shiroi Beach é uma praia de areias brancas de Kabuki Town, com grande fluxo de pessoas e mais voltada ao turismo – diferente de Rock Beach, que é mais reservada e propensa a aventuras.*

Não há muitas áreas escondidas dos olhos das multidões – e da polícia – nessa praia, motivo pelo qual são raros torneios street fighting na localidade, a não ser por competições da Divisão Tradicional

Contudo, a praia possui um complexo de grandes cavernas que vem sendo utilizadas para lutas clandestinas, em que todo tipo de poderes – e até algumas armas – são permitidos.

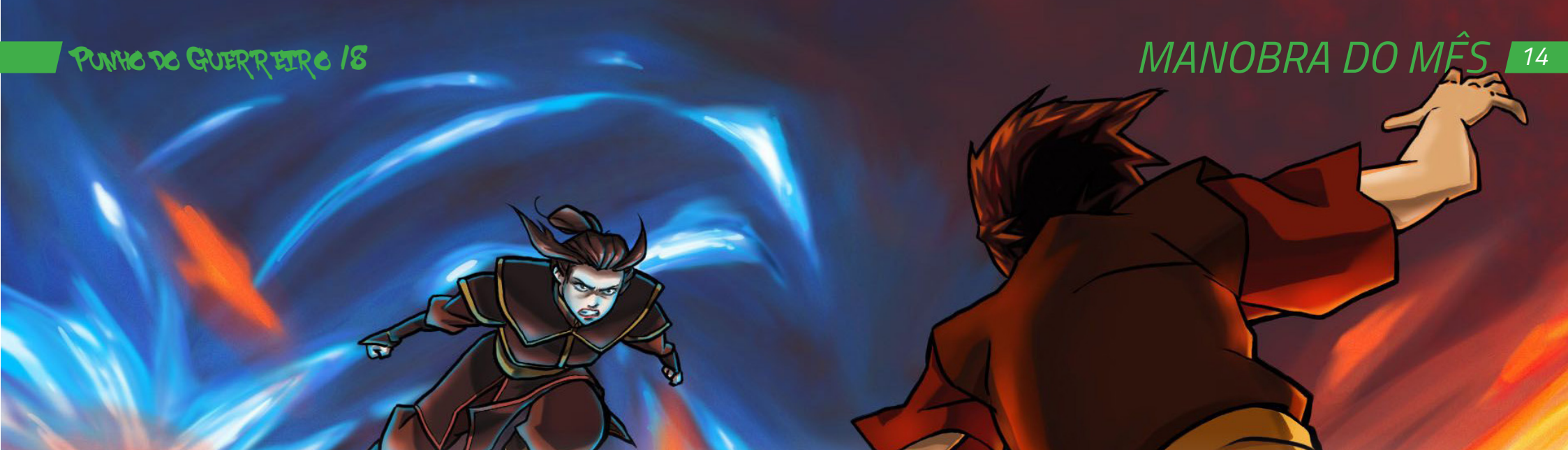
ERIC "MUSASHI" SOUZA



# SHIROI BEACH CAVE







## ELEMENTAL FORCE / FORÇA ELEMENTAL

*Um elemental que tenha profundo conhecimento sobre o lado espiritual e místico da natureza consegue evocar forças que ninguém mais conseguiria em nenhum momento. Evocando o poder de seu elemento, ele se torna mais poderoso.*

**Pré-requisitos:** Foco ●●●●, Elemental ●●, Mistérios ●●

**Pontos de Poder:** Elemental 3

Quando está em contato com seu elemento de origem, o elemental evoca forças que o tornam muito mais poderoso. A presença de sua força guardiã o protege, o guia, o ilumina, deixa seus golpes mais fortes e seu corpo mais resistente.

**Sistema:** O elemental precisa estar em contato com seu elemento de origem para que esse poder funcione (um elemental da água precisaria estar com os pés imersos em um rio ou uma praia, por exemplo, enquanto um elemental da terra precisaria sentir os pés descalços tocar o chão natural de uma floresta ou parque. Um elemental do fogo precisaria sentir o calor emanado pelas fortes chamas tocar sua pele enquanto um elemental do ar precisaria sentir o correr livre dos ventos fortes da montanha, planície ou outro cenário de campo aberto). Ao evocar as forças da natureza, o elemental ganha +1 em velocidade, dano e movimento, e passa a ganhar +1 de absorção até que o elemental decida cessar o

poder ou não possa mais empregá-lo (um número de turnos igual ao Antecedente Elemental do personagem). É preciso gastar 1 turno evocando a manobra para que o poder funcione e caso o lutador passe três turnos ou mais sem estar em contato com seu elemento de origem (como, por exemplo, o elemental da água acima ser mantido com os pés fora da água por uma manobra sustentada), o bônus é perdido e a manobra precisa ser utilizada novamente para ativar o poder.

**Custo:** 2 Chi

**Vel:** +0

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

MARCOS AMARAL



# PREDADOR / YAUTJA

*Os Predadores são uma raça extraterrestre cuja civilização parece girar em torno do conceito de caça por esporte com seu próprio código de honra. Eles são apresentados como excelentes caçadores que viajam de mundo em mundo em busca de qualquer presa formidável que eles julguem um desafio à sua altura.*

Seu objetivo, nesta caçada, é vencer seu oponente, de forma que, quando retornar ao seu planeta, tendo o crânio de uma criatura monstruosa, ou um grande guerreiro nativo em mãos, eles receberão um status ou cargos militares de honra. Com isso os Predadores demonstram uma enorme

satisfação pessoal, se sentindo o "topo da cadeia alimentar" do Universo.

Eles perseguem e matam suas presas usando um arsenal de armas e dispositivos altamente avançados, combinando equipamentos de alta tecnologia como armas de energia e equipamentos de invisibilidade com ferramentas simples, como lâminas e lanças.

Os Predadores colecionam os crânios e (às vezes) espinhas de seus oponentes como troféus. Eles têm uma história longa e envolvida com as espécies que eles caçam incluindo humanos, xenomorfos e outros animais.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

## JOGANDO COM UM PREDADOR

O que há de bom na vida é ser vitorioso em uma boa caçada, matar impiedosamente sua vítima e guardar o seu crânio para a coleção. Apenas o mais forte deve sobreviver; essa é uma lei universal, e você fará de tudo para manter sua espécie no topo da cadeia alimentar da Galáxia. Honra é muito importante para você, o que pode impedi-lo de matar algum indivíduo de outra espécie - desde que demonstre seu valor.

**Aparência:** Os yautja são enormes, com muito mais do que dois metros de altura, em corpos humanoides de grandes medidas e fortes músculos.

Eles têm quatro mandíbulas envolvendo suas bocas, dando a eles uma aparência similar a de um caranguejo. Possuem madeixas semelhantes a dreadlocks, e em missão, utilizam armaduras e máscaras metálicas.

**Habilidade Natural:** Visão de Calor. O personagem tem uma visão baseada nas temperaturas, e não nos raios luminosos. Ele utiliza seu Antecedente Híbrido Animal como Lutas às Cegas em quaisquer condições de escuridão. Por outro lado, isso traz desvantagens: alguém que conheça essa sua característica pode se enlamear ou utilizar uma roupa que reduza a emissão de calor de seu corpo. Além disso, alguns robôs frios podem passar despercebidos (para esses casos, porém, o híbrido pode utilizar Luta às Cegas, caso possua).





**Estilo:** Forças Especiais  
**Escola:** Jungle Hunter Clan  
**Conceito:** Caçador  
**Assinatura:** Gargalhada

**Divisão:** Nenhuma  
**Posto:** Nenhum

Força	●●●●●	Carisma	●	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●	Inteligência	●●●●
Vigor	●●●●●	Aparência	●	Raciocínio	●●●●
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●	Arena	
Interrogação		Condução	●●	Computador	●●
Intimidação	●●●●●	Liderança	●●●●	Investigação	●●
Perspicácia	●●	Segurança		Medicina	●●●
Manha		Furtividade	●●●●●	Mistérios	●●
Lábia		Sobrevivência	●●●●●	Estilos	

Apoio	●●●●	Soco	●●●●
Híbrido Animal	●●●●	Chute	●●●
Item de Poder	●●●●●	Bloqueio	●●●●●
Guerra	●●●●	Apresamento	●●●●●
Lança	●●●●	Esportes	●●●●●
Faca	●●●●	Foco	●●●
Armas de fogo	●●●	Honra	●●●●●
Chi	●●●●●	Glória	●●●●●
Saúde	●●●●●●●●●●●●●●●●	Força de Vontade	●●●●●●●●●●

**Combos:** Bloqueio para Brain Cracker, Claw para Claw (dizzy), Jump para Neck Choke, Bite para Tearing Bite (dizzy)

**Item de Poder:** Seu bracelete possui rajadas explosivas (Fireball), invisibilidade (Shrouded Moon) e também pode se autodestruir (funcionando como TNT).

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	9	5	
Strong	5	11	5	
Fierce	4	13	4	
Short	6	9	5	
Forward	5	11	4	
Roundhouse	3	13	4	
Apresamento	5	10	Um	Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	8	
Bite	6	11	4	
Claw	4	12	5	
Throw	3	12	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Neck Choke	4	13	Um	Apresamento Sustentado
Brain Cracker	5	12	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.	Automaticamente adiciona +1 MOV para todas as manobras; opcionalmente, o lutador pode gastar 1 FV para adicionar +3 MOV a uma Manobra ao invés de +1
Tearing Bite	6	13	Um	O dano é causado quando o alvo é arremessado a (Força - 1) hex na direção em que veio o ataque, dano baseado em Híbrido Animal, 1 Chi
Jump	8	-	5	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Acid Breath	2	9	4	Alcance = Vigor; alvo precisa estar na linha de visão; causa +3 DAN imediatamente; no fim do próximo, caso o ácido não seja removido, role agora com +0, e no fim de 2 turnos de espera com -3, 1 Chi

# PREDADOR





# RPG SOLO

*RPG Solo são alternativas para quem quer ter uma experiência de RPG e não dispõe de amigos para jogar. Normalmente, envolve rolagens de dados para definir como os NPCs agem e reagem ao que o jogador faz.*

No **PUNHO DO GUERREIRO #13** houve uma matéria sobre Encontros Aleatórios, com tabelas para o Narrador rolar dados e realizar uma aventura de improviso. Eles ainda dependem de um grupo e de um Narrador, especialmente para as cenas de ação.

Mas é possível adotá-la para um RPG Solo. Essa tabela é replicada nesta matéria, para quem desejar jogar Street Fighter sozinho. Você poderá utilizar NPCs que aparecem nos livros, no **PUNHO DO GUERREIRO** e em publicações de fãs pela internet, encontrando adversários adequados ao Posto do personagem.

Inclusive, podem ser criadas tabelas de oponentes possíveis, tanto em cenas de capangas e aleatórios, quanto em torneios, com rolagens de 1d10 ou 2d10 para descobrir quem o jogador irá enfrentar.

A presente matéria apresenta orientações para o combate em RPG Solo de Street Fighter.

## COMBATE EM RPG SOLO!

Num RPG Solo, as rolagens definem a ação dos oponentes. Então, basta enumerar as manobras da tabela de manobras do oponente, já com os modificadores calculados, de 2 a 20. Se houver menos manobras, basta recomeçar e seguir numerando (por exemplo: se um lutador tem 14 manobras, sua primeira manobra, geralmente Soco Jab, será considerada número 2 e 15; Strong, 3 e 16; e assim por diante, até chegar a 20).

No início de cada turno, o jogador seleciona sua carta, e então rola 2d10, somando os resultados. Eles definem a ação do oponente. Assim, é mantido o jogo de adivinhação que compõe uma partida de SFRPG.

O oponente usará sua manobra de forma tática: se for Movimento ou Jump solitário, por exemplo, ele se afastará ou deverá se posicionar de modo a evitar o ataque do jogador.

Quando o oponente não tiver uma ação ofensiva, ou for mais lento, e ficar exposto a

um ataque do jogador, role 1d10: se sair 8, 9 ou 10, ele gasta 1 Força de Vontade aborta para Bloqueio (ou Jump, se for um Apresamento ou projétil).

Se o oponente realizou em algum turno uma manobra que inicia um combo, jogue 1d10 após a escolha da carta para o próximo turno. Se tirar entre 1 e 7, ele segue com o combo, sem necessidade de jogar 2d10 para definir a manobra. Se sair 8, 9 ou 10, é preciso da rolagem para definir a manobra.

Se o oponente atordoar o jogador, role 1d10. Um resultado maior que sua Honra permanente significa que ele bate no oponente atordoado.

Outras possíveis decisões podem surgir, nas quais deve ser utilizado o bom senso, seguindo com os exemplos apresentados (70% de chance de seguir com um combo ou de não utilizar um abort, por exemplo, ou uma Honra mais alta reduzir a chance de bater em dizzy).

ERIC "MUSASHI" SOUZA