



Drive System



Controles modernos



O poder da Glória



Perdendo poderes



Manobra do mês:
Pull



Lenda:
Yuri Boyka

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição Especial nº 9

E MAIS:
UMA NOITE EM NAYSHALL
COMPANHEIRO ESPIRITUAL



STREET FIGHTER™



EDITORIAL!

Street Fighter 6 é um verdadeiro acontecimento! Depois do lançamento conturbado de Street Fighter V, a Capcom se dedicou em entregar um jogo incrível e fez mais do que já tinha feito em toda a série, com um modo história que é um outro jogo à parte (e vai entregar muitas alegrias a RPGistas) e uma gameplay afinada e agressiva nos contras.

O Punho do Guerreiro teve edições especiais ao longo de sua história, sendo a última no natal de 2020. Essas edições refletem a grande participação da comunidade. Quando há muito conteúdo, surgem as edições especiais, entre as normais bimestrais.

Pois bem: SF6 agitou tanto a comunidade, seja como jogo de luta, batendo recordes de vendas e de jogadores simultâneos online, bem como no fandom de SFRPG. Muitos materiais surgiram, e agora todos são presenteados com mais uma edição especial de seu fanzine favorito!

P.S.: E se você quiser conhecer mais sobre Street Fighter 6 e seus personagens, com suas estatísticas e dicas de roleplay, confira todo esse material no [Tempos de Glória](#), o livro definitivo sobre a saga SF.

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAIS DE JOGO	4
UMA NOTTE EM NAYSHALL	12
MANOBRA DO MÊS	20
LENDAS DO CIRCUITO	22
COMPANHEIRO ESPIRITUAL	28

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Ingo Müller e Victor Rocha

Mapas: Bruno Barbosa

Capa: Eric M. Souza

MATERIAIS DE JOGO!

DRIVE SYSTEM!

Cada novo capítulo da série Street Fighter costuma trazer novas mecânicas: SFII trouxe os combos (e, no fim, os Super Combos), SF Alpha trouxe os custom combos e Alpha Counters, SFEX trouxe o guard break, SFIII trouxe o parry, SFIV trouxe o focus attack e SFV trouxe o V-system. Com SF6 não é diferente, trazendo agora o Drive System, que tem novas mecânicas e traz de volta algumas das antigas.

O Punho do Guerreiro #9 trouxe uma matéria sobre Combate Avançado com ideias para simular várias dessas mecânicas, material que também está disponível no [Tempos de Glória](#).

Em geral, SFRPG se apresentou como o RPG oficial dos jogos de luta, o que garante uma ampla gama de mecânicas. Mesmo mecânicas como Guard Break e Focus Attack podem ser facilmente emuladas por manobras que evitam bloqueios, como Monkey Grab Punch, Lunging Punch e Reverse Frontal Kick.

Este breve artigo traz maneiras de emular as três mecânicas principais do Drive System: Parry, Drive Rush e Drive Impact.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



DRIVE SYSTEM!

Drive Parry: Essa mecânica estava presente em Street Fighter III e parcialmente em Street Fighter V. Ela consiste em fazer uma leitura correta do movimento do oponente para bloqueá-lo sem sofrer dano. Em SFRPG, a antecipação correta e a punição são o uso de Punch Defense e Kick Defense. Quando o Parry falha, o lutador é atingido sem defesa, o mesmo que ocorre quando Kick Defense é jogado contra uma manobra que não é um chute, por exemplo (a absorção tem penalidade de -2).

Drive Rush: Trata-se de uma mecânica de avançar sobre o oponente, colocando pressão nele. Diferente do que ocorre nos games, no RPG as Manobras Básicas já possuem um movimento relevante, com um dash embutido nelas. O Drive Rush, portanto, pode ser simplesmente o avanço com uma Manobra Básica ou Especial. Um simulacionismo mais próximo é com a Manobra Especial Light Feet: ela concede +3 Movimento para qualquer manobra ao custo de 1 Força de Vontade.

Drive Impact: Essa é a mecânica mais inovadora do Drive System. Ela consiste em um avanço poderoso realizado pelo jogador, com um ataque forte que empurra o oponente para trás e inicia a possibilidade de um combo. A forma mais simples de representá-lo no RPG é com manobras que empurram o oponente para trás funcionando como starters para combos. Por exemplo, o Drive Impact de Ken pode ser um combo de Dragon Punch para Hurricane Kick (dizzy). O Dragon Punch pega violentamente a vítima, que é empurrada para trás, e mesmo bloqueando, ainda levará um Hurricane Kick com Velocidade 7, pelo combo de Ken.

Uma simulação muito mais precisa é por meio do hack Drive Impact: ao custo de 1 Força de Vontade, qualquer personagem pode adicionar o efeito de Drive Impact ao seu Fierce ou Roundhouse. A vítima do Drive Impact sofrerá um ataque tão potente que ela cambaleará (stagger), tendo um redutor de -2 Velocidade no próximo turno (se causar dano). Caso ela bloqueie, ela será empurrada para trás em 1 hexágono, e ainda sofrerá esse redutor de -2 Velocidade, dificultando um contra-ataque. Por outro lado, o redutor se anulará com o +2 recebido de bônus pelo bloqueio, e ela também terá a opção de bloquear continuamente caso queira se prevenir de um novo ataque.

CONTROLES MODERNOS!

Street Fighter RPG se esforça em trazer uma experiência de jogo de luta e de combates em artes marciais, e assim como ocorre nesses dois contextos, ele tem uma curva de aprendizado maior, e uma barreira de entrada, que depende de entender os contextos envolvidos.

Pensando nisso, os autores propuseram, no livro básico, que os primeiros combates de um grupo de jogo utilizem apenas Manobras Básicas. De fato, é uma solução possível, semelhante ao que ocorre com quem está iniciando em um jogo de luta e ainda não conhece os comandos de golpes especiais.

Oferecer a um jogador novato uma pilha com 12 ou 15 Cartas de Combate pode assustá-lo, e provocar a paralisia da escolha, atrasando os combates e deixando-o confuso.

Por outro lado, quem joga jogo de luta quer executar golpes especiais, e o mesmo ocorre com quem joga SFRPG. Assim, uma solução mais interessante para quem está começando e para quem é um jogador casual pode ser semelhante ao controle moderno de Street Fighter 6: reduzir o número de Manobras Básicas, deixando menos opções para o jogador, que escolherá entre elas e suas Manobras Especiais, raramente passando de 10 cartas em seu maço.

As Manobras Básicas então serão 5: Bloqueio, Movimento e mais três ataques. Esses ataques serão socos ou chutes (o Apresamento básico será descartado). As combinações possíveis são dois socos e um chute, ou dois chutes e um soco, sendo sempre um ataque rápido, outro médio e um forte.



São possíveis as seguintes combinações:

- Jab, Strong, Roundhouse
- Jab, Forward, Roundhouse
- Jab, Forward, Fierce
- Short, Strong, Roundhouse
- Short, Forward, Fierce
- Short, Strong, Fierce

Para facilitar para o jogador, nomeie na carta como Ataque Rápido, Ataque Médio e Ataque Forte. Por exemplo: Luke escolheu Jab, Forward e Fierce. Suas cartas serão chamadas "Ataque Rápido (Soco Jab)", "Ataque Médio (Chute Forward)" e "Ataque Forte (Soco Fierce)".

Se o personagem apenas soca ou chuta, seu número de Manobras Básicas cairá para dois: ele terá duas Manobras Básicas da Técnica escolhida (uma fraca e outra forte). Se ao longo da história ele adicionar pontos na outra Técnica, então ganhará uma Manobra Básica para ela (a média, que é a opção restante).

Obviamente, esse é um estágio de aprendizado do jogo, para que os jogadores tenham acesso a um jogo mais simples de início. Quando eles estiverem bem à vontade, e talvez até limitados por essas manobras, o Narrador pode introduzir para todo o grupo as quatro outras Manobras Básicas restantes.

Outra possibilidade, sem interferir nas regras originais, é oferecer personagens apenas com Soco ou Chute para jogadores casuais e novatos, nunca com ambas Técnicas. Assim, eles terão 3 Manobras Básicas a menos, o que é relevante enquanto se está conhecendo o jogo. Isso limita as opções de construção de personagem, mas pode ser uma maneira de facilitar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

O PODER DA GLÓRIA!

Enquanto a Honra compreende sacrifícios, e traz benefícios em rolagens para recuperar Chi e Força de Vontade ao longo das aventuras, a Glória, sendo mais fácil de ganhar, funciona apenas como um elemento narrativo. O jogo aponta que ela garante o respeito de outros lutadores e aumenta as chances de um sensei ensinar alguma manobra para o personagem, e também tem a consequência de o personagem ser mais conhecido e estudado pelos inimigos. Coisas que cada Narrador vai manejar como julgar melhor.

Muitos grupos criam house rules para Glória, como rolá-la para testes sociais relacionados ao Circuito Street Fighter, que é até um entendimento natural das regras, ou ainda atrair o apoio da torcida para ter bônus no começo da luta, regra que apareceu no Punho do Guerreiro #6.

Um uso muito interessante, inclusive emulando como funciona a barra de Super em alguns jogos de luta (inclusive da série Street Fighter), é os pontos de Glória ganhos em um combate permitirem ataques mais poderosos.

No jogo padrão, os Super Combos (também conhecidos como Super Arts ou Critical Arts) são realizados com combos ou com manobras específicas, como Repeating Fireball. No [Tempos de Glória](#), além dessa sugestão, há uma regra alternativa para um Medidor de Super favorecendo mecânicas de comeback, preenchido conforme o personagem apanha, para que ele possa virar a luta.

Este artigo apresenta uma regra de Super focada em premiar o lutador glorioso, que gasta um turno provocando o oponente, que desafia oponentes mais poderosos, ou ainda que deixa um personagem atordoado se recuperar. Trata-se da Glória no combate, que inflama a paixão dos guerreiros, agita a torcida e funciona como um combustível para o desempenho.



O Super, neste caso, possui três níveis, cada um deles fazendo uso de um determinado número de pontos de Glória ganhos no combate ou diretamente relacionados a ele (como desafiar ou aceitar o desafio de um lutador de Posto mais alto).

Nível 1: 1 de Glória ganho - +1 dado de dano

Nível 2: 2 de Glória ganhos - +2 dados de dano

Nível 3: 3 de Glória ganhos - +3 dados de dano

Por exemplo: Joey gastou 1 turno posando/se exibindo, e ganhou 1 de Glória. Mais tarde, nesse mesmo combate, ele anuncia em seu ataque que fará um Super de Nível 1, e terá +1 dado de dano em sua manobra. Joey está usando Hurricane Kick, e ele poderá escolher em qual rolagem de dano aplicará esse bônus. Em outro caso, Lisa desafiou um lutador de Posto muito mais alto. Ela já começa o combate podendo usar três vezes um Super de nível 1, ou ainda uma vez um Super de nível 1 e uma vez um Super de nível 2, ou então uma única vez um Super de nível 3. Obviamente, se ela ganhar mais Glória durante a luta, aumentará suas possibilidades.

Os pontos de Glória não são perdidos, eles apenas representam que o lutador está inflamado pelo combate e poderá contar com isso como um bônus. Essa excitação do combate passa quando ele termina. Então não é possível preservar esses pontos para utilizar em combates futuros, e dificilmente a Glória relacionada a vencer o combate terá algum uso. Mas o Narrador pode, em momentos específicos, permitir que o lutador aplique um Super imediatamente após ter vencido uma luta (por exemplo, caso o personagem seja atacado por capangas ou algum vilão).

ERIC "MUSASHI" SOUZA & VICTOR ROCHA

PERDENDO PODERES!

No passado, o Punho do Guerreiro já abordou cicatrizes de batalha (PdG #9) e envelhecimento (PdG #11), que são situações em que o personagem passa por um evento que o faz perder pontos em características, mas esses pontos são recuperados para serem gastos em outras características e, principalmente, avançar o plot do personagem.

Muitas regras específicas podem ser criadas para essas particularidades, e qualquer poder pode ser perdido conforme os acontecimentos pelos quais o personagem passa e o tipo de crônica que se pretende conduzir.

Um exemplo da própria saga Street Fighter é Juri: ela surge com o Feng Shui engine, um olho cibernético que amplia suas capacidades de leitura e raciocínio. Com ele, Juri tem reflexos mais apurados e se torna uma lutadora melhor.

Isso foi adaptado no [Tempos de Glória](#) como Cibernético 1, que permitiu elevar sua Percepção para 6 ao custo normal. Mais adiante, na saga Street Fighter, seu Feng Shui engine é arrancado, e Juri perde seus benefícios.



Ela é uma NPC, mas como conduzir evento semelhante com um personagem jogador? A matemática é simples: ela perde Cibernético 1 e o que conquistou com ele (no caso de Juri, Percepção 6 a 20 pontos de experiência - e não 30, que seria o custo normal). Ela recupera, então, 22 pontos de experiência, que poderá utilizar em outras características para representar o que aprendeu com o trauma, ou ainda a sede de vingança para agir em relação ao ocorrido.

Esse parâmetro pode ser usado para qualquer situação em que o personagem é impactado de modo a perder alguma vantagem, característica ou poder, e foi a lógica nas matérias sobre envelhecimento e cicatrizes de batalha.

Cada grupo deve abordar essas situações da maneira que julgar mais apropriada e condizente com o plot, inclusive representando lesões permanentes, doenças, maldições, perda de memória e qualquer outro acontecimento semelhante.

O Punho do Guerreiro também já trouxe regras para deixar de utilizar manobras e remodelar a ficha do personagem. Nesse caso, é preciso um teste de Inteligência + Estilos para recuperar todos os pontos, afinal, trata-se de uma ação consciente do personagem, e não um evento sobre o qual ele não tem nenhum controle.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

UMA NOITE EM NAYSHALL!

Esta é uma aventura simples para personagens de posto 1 baseada na trama no novo Street Fighter 6. Os jogadores vão assumir o papel de um time de Streetfighters iniciante, que recebe uma proposta para lutar fora do país. Porém o que poderia ser sua uma grande oportunidade acaba colocando os lutadores na rota do perigo!

PARTE 1 – O CONVITE

O empresário dos personagens recebe um convite para lutar em Nayshall, um pequeno país localizado em um canto remoto do continente asiático. O convite é assinado por Johann Petrovich, ou JP, presidente da organização não-governamental Terra Network Partners.

Permita que os jogadores façam um teste de Inteligência+Arena para determinar o que eles sabem sobre Nayshall. Com um sucesso eles podem saber que esta pequena nação emergente tem se desenvolvido graças aos investimentos da Terra Network; dois sucessos são suficientes para saber que Naysahl foi alvo recente de um atentado terrorista; com três sucessos os jogadores sabem que o responsável pelo ataque teria sido ninguém menos que o guerreiro mundial Ken, que teria usado a fundação Masters para entrar em Nayshall e promover ataques com drones – desde então ele se encontra foragido. Quatro sucessos ou mais permitem que o personagem saiba que Ken teria sido vítima de uma armação...

Caso os personagens estejam relutantes em aceitar este convite, use seus empresários, senseis e aliados para convencê-los. Diga que o evento é uma boa oportunidade para eles se projetarem internacionalmente, afinal são poucos times de Posto 1 que recebem convites para lutar fora do país, e ainda mais com tudo pago!



PARTE 2 – A VIAGEM

Não existe voo direto para Nayshall. As passagens que Johann Petrovich mandou para o grupo são de uma companhia aérea russa e fazem uma conexão em Yakutsk, uma cidade localizada na Sibéria Oriental com pouco mais de 300 mil habitantes mas que tem um dos maiores aeroportos da Rússia, com capacidade para receber 700 passageiros por hora – não que o aeroporto tenha necessidade de tudo isso: a estrutura é herança da segunda guerra mundial, quando a cidade servia de rota para os aviões dos aliados rumo a Europa e ao teatro do pacífico, e hoje está bastante deteriorada: apenas uma pista funcionando, enquanto a outra serve de estacionamento para velhos aviões cobertos pela neve.

A aeronave pousa em Yakutsk com um solavanco. O plano original era que eles reabastecessem e continuassem para Nayshall, mas são informados pela equipe em terra que terão de sair do avião. Se perguntarem qualquer coisa, a tripulação dirá que mais informações serão dadas no aeroporto.

No balcão da companhia eles são informados que o avião não poderá decolar hoje, devido ao mau tempo. Uma observação rápida indica que, apesar do frio siberiano, não está nevando nem chovendo. Se questionada sobre isso, a representante da companhia dirá que há uma tempestade na fronteira com a China, na rota do avião. Apesar disso não é para os lutadores se preocuparem – eles receberão vouchers de alimentação e hospedagem por conta da companhia.

O hotel para onde eles são levados é um pulgueiro, com carpetes mofados, camas com molas deformadas e banheiro sem água quente – pra piorar o recepcionista só fala russo, e não consegue entender qualquer reclamação dos personagens que não forem fluentes no idioma. O que resta pra eles é ir jantar....

Os vales são de uma taberna chamada “Estrela Vermelha”, que fica ao lado de uma base militar na mesma rua do aeroporto. Lá os jogadores podem ver diversos homens de uniforme jogando dardos e assistindo a lutas de boxe na TV. A comida é simples, porém saborosa – mas um grupo de recrutas parece incomodado com a presença dos estrangeiros, deixando claro que eles não gostam de gente “de fora” ali no bar.

É a deixa para começar uma pancadaria na taverna. Use a ficha do “Soldado” presente no livro básico para representar os recrutas, colocando dois deles no mapa para cada streetfighter presente. Deixe a briga ocorrer normalmente por alguns turnos, mas antes que um dos lados seja derrotado narre que a porta se abre de supetão, revelando um homem grande, de sobretudo, com uma grande cicatriz em forma de X através do rosto.

Este homem grita algo em russo para os soldados, que imediatamente param de lutar. Eles se recolhem e saem envergonhados, murmurando “mne zhal’ Kapitán” (“me desculpe, capitão”). O homem da cicatriz espera no batente da porta até o último deles sair, e depois dá uma olhada feroz para os jogadores. Sem dizer nada, ele fecha a porta e sai. O taberneiro pede desculpa em nome dos soldados, e oferece uma dose de vodka para todos em tom de desculpa.

Se questionado sobre quem é aquele homem da cicatriz, o taberneiro dirá que está tarde, é hora de fechar, e pede que todos saiam.

No dia seguinte os jogadores voltam ao aeroporto, mas não encontram seu avião lá. No lugar dele há uma aeronave militar. Se perguntarem no balcão da companhia, serão informados que houve a troca da aeronave por um avião do exército, que é melhor talhado para lidar com o clima siberiano.

Este avião é bem menos confortável que o outro. Os lutadores ficam sentados em bancos dispostos na lateral. Os pilotos e a tripulação do avião são os mesmos caras que eles espancaram no bar ontem, mas nenhum dos russos faz menção ao incidente.

Se olharem pela janela, virão que as malas deles estão sendo colocadas em um contêiner do exército, e quem supervisiona a operação é um militar com uma enorme cicatriz em forma de X no rosto...

Um dos soldados diz que eles têm autorização para decolar. Ele pede que todos os lutadores desliguem seus aparelhos celulares. Quando forem fazer isso, diga para os Pjs que há uma mensagem estranha em seus telefones:

“Cuidado, vocês estão prestes a ser vítimas de uma conspiração internacional. Sigam minhas ordens se quiserem viver. Não confiem em mais ninguém. Assinado: K.”



PARTE 3 – A CONSPIRAÇÃO

Os jogadores devem estar se perguntando quem é K. Talvez algum deles pense que “K” vem de “Ken Masters”, mas longe disso: seu misterioso contato é a hacker ninja Kimberly, que conseguiu decodificar comunicações de Nayshall que usavam criptografia baseada em equações matemáticas sofisticadas.

Enquanto bisbilhotava informações sobre o misterioso país, ela descobriu que a ONG Terra Network planejou uma série de lutas amistosas entre atletas de Nayshall e lutadores dos quatro cantos do mundo. Oficialmente esses eventos seriam para elevar a moral e melhorar a imagem do país após os recentes atentados terroristas, porém a verdade era pior: cruzando os dados Kimberly descobriu que todo voo transportando lutadores faria escala no aeroporto de Yakutsk. Acessando câmeras de segurança do aeroporto, em todas estas viagens haveria troca de aeronave por uma militar.

Kimberly pôde ver, através de câmeras de segurança, que os funcionários do aeroporto aproveitavam as bagagens dos lutadores para traficar armas da Rússia para o país asiático. Ela inclusive manda um vídeo para os personagens mostrando as malas deles sendo abertas, tendo o conteúdo retirado e substituído por rifles AK-47 desmontados.

Ela diz para eles que ao chegar no aeroporto eles serão presos se tentarem pegar suas bagagens, e apontados como traficantes de armas. “Serão vítimas de uma armação, como aconteceu com o senhor Masters”. A orientação de Kimberly é que eles saiam depressa de lá, antes que o cerco se feche em volta deles.

Se obedecerem, os jogadores estarão perdidos em Nayshall só com a roupa do corpo, mas se ficarem seu destino será uma cela fria e um julgamento injusto. A escolha parece fácil...

PARTE 4 – FUGITIVOS

Assumindo que seguiram o conselho de Kimberly, os personagens terão de encontrar um esconderijo em Nayshall. Se ficarem pelas ruas do centro de Nayshall, eles certamente chamarão atenção – mais inteligente seria procurar um hotel simples e pagar com dinheiro, para que não sejam rastreados, ou sair do opulento centro da cidade até as periferias.

Nos locais mais pobres, onde o progresso promovido pela Terra Network não chegou, é possível passar relativamente incógnito se eles se misturarem com as centenas de miseráveis que se amontoam pelas ruas, mas isto também pode atrair outro tipo de atenção indesejada: ladrões e criminosos locais adorariam aliviar os estrangeiros de suas poucas posses.

É importante que eles deem um jeito de manter seus telefones carregados, para receber mensagens de Kimberly. Quando eles estiverem devidamente escondidos, Kimberly dirá que se eles quiserem escapar dessa, precisam pegar o responsável pela conspiração: o Capitão russo conhecido como Maksim Petrov, o homem da cicatriz em forma de X.

PARTE 5 - ESCOLHAS

Kimberly conta que Maksim e seus comparsas ocupam uma antiga fábrica de conservas, que produzia jaca enlatada para exportação. Ela passa a localização da fábrica para eles e diz que, se conseguirem gravar uma confissão, poderão procurar a embaixada dos seus países e expor todo o esquema, conseguindo ajuda internacional para voltar para casa.

Antes que façam isso, porém, os lutadores recebem uma ligação muito educada de JP. Ele vai dizer que o motorista da limusine não encontrou eles no aeroporto, vai querer saber o que houve, se estão bem... ele diz que ainda aguarda os lutadores para o evento desta noite, e que basta eles informarem a localização deles para um chofer ir apanhá-los e levá-los para o estádio. JP fala sério: eles já pegaram as armas contrabandeadas, e acha que o grupo pode estar sacando algo – melhor, então, bancar o bonzinho e mandá-los embora do país para aplicar o golpe em outros lutadores.



Se os Pjs concordarem, realize o evento de forma normal – eles serão recebidos com festa em um estádio lotado, onde cada um deles lutará contra um atleta nativo (use fichas de lutadores de kabaddi, kung fu e Ler Drit do [GUIA DO CIRCUITO](#)). Vá para a parte 7.

Caso eles confrontem JP, o anfitrião irá dizer que todas informações de Kimberly não passam de boatos e fake news plantados de insurgentes que tentam desestabilizar o país, e diz que a proposta da luta ainda está de pé.

Se eles decidirem ir atrás do responsável pela conspiração, vá para a Parte 6.

PARTE 6 – O TROCO

A fábrica de conserva de jaca fica em uma área rural, poucos kms distante da cidade. Tem vários guardas no local, mas a propriedade é ampla o bastante para que eles entrem sem ser notados com um sucesso simples em um teste de Destreza + Furtividade.

No interior da fábrica, eles podem ver um grupo de brutamontes trabalhando. Eles tiram peças avulsas de diversas malas – incluindo as bagagens dos Pjs – e montam armas de grosso calibre. Quatro soldados transportam caixotes cheios de rifles de assalto para um furgão, que está prestes a partir enquanto o homem com a cicatriz em X supervisiona tudo.

Os Pjs precisam escolher o melhor momento de intervir. Se agirem de pronto terão de lidar com os soldados do furgão, mas se deixarem o veículo partir perderão provas importantes.

Use a ficha de um lutador de FORÇAS ESPECIAIS de Posto 4 para representar o Capitão. Para os soldados, use a ficha do Veterano presente no livro básico. Para os homens da linha de montagem use a planilha do Guerreiro, também presente no livro básico.



PARTE 7 – O FIM?

Se os personagens participaram do evento de JP eles serão muito bem tratados. O anfitrião pede “desculpas pelas malas extraviadas deles”, e diz que depositará vinte mil dólares na conta de cada um pelos transtornos, além da bolsa pela luta. Ele pede para seu chofer levá-los ao aeroporto, onde poderão embarcar em seu avião particular para ir até o seu destino. A aeronave é luxuosa e lá eles são atendidos com toda cortesia, mas se em algum momento insinuaram para JP que tem conhecimento de atividades ilícitas o anfitrião irá tentar dar cabo deles para queimar o arquivo – talvez o avião tragicamente sofre um acidente enquanto sobrevoa o oceano pacífico, deixando os personagens perdidos no mar...

Caso tenham enfrentado a conspiração, os lutadores podem procurar ajuda na embaixada para fugir. Eles tentarão explicar a situação para os funcionários, que acharão a história toda fantasiosa... até um homem com um cabelo esquisito e cavanhaque loiro entrar no local. “Senhores, eu acredito em vocês. Meu nome é coronel William Guile, e temos muito a conversar”...

Guile conta que está investigando ações criminosas em Nayshall envolvendo um grupo terrorista conhecido como “Amnésia”, que parece cruzar caminhos com várias competições de artes marciais ao redor do globo. Ele diz que é um lutador conhecido e que jamais poderia enfrentar isto de perto, mas se eles toparem atuar como agentes infiltrados, podem ser de grande ajuda para a Interpol investigar esses bandidos. Se aceitarem o convite de Guile, o guerreiro mundial irá montar uma força-tarefa secreta, conduzindo os jovens lutadores em diversas aventuras perigosas ao redor do globo – e cabe a você contar essas histórias!



INGO MÜLLER

MANOBRA DO MÊS!



PULL!

Pre-requisitos: Apresamento ••, Esportes ••

Pontos de Poder: Jiu Jitsu, Luta Livre 1; Luta Livre Nativo Americana, Sanbo 2; Outros 3

Usando movimentos dos braços e fazendo ganchos com a perna, o lutador pode puxar o oponente para perto de si, desequilibrando o inimigo e criando uma oportunidade para derrubá-lo no turno seguinte.

Sistema: O lutador faz um ataque usando Força + Esportes e, se causar dano, o oponente é movido para dentro do seu hexágono. No turno seguinte, o lutador tem um bônus de +2 de velocidade para usar manobras que causem knockdown contra este alvo. Se o oponente bloquear, ele ainda é puxado, mas o atacante não recebe o bônus de +2 na velocidade no turno seguinte.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: -1

INGO MÜLLER

LENDAS DO CIRCUITO!

Yuri Boyka

No passado, Yuri Boyka era um lutador cruel. Preso por assassinato, ele era obcecado por lutas, embora muito religioso e ético de uma forma particular. Violentíssimo em suas lutas na cadeia, Boyka também era duro em suas vinganças, chegando a matar com as mãos nuas os colegas que drogaram seu oponente sem seu conhecimento.

Boyka lutava em torneios de street fighting na cadeia, lutas que movimentavam dinheiro de apostas e que contavam para o cartel dos lutadores, embora eles só pudessem realmente colocar em prática suas habilidades em grandes competições quando cumprissem suas penas e fossem postos em liberdade.

Imbatível, o destino de Boyka mudou quando ele enfrentou George Chambers, um campeão de boxe que foi preso por estupro, e também passou a lutar nas competições das penitenciárias. Chambers, embora boxeador, treinou e se tornou muito mais completo, pegando Boyka em uma chave de perna e quebrando o seu joelho. Parecia o fim da carreira de Boyka.



Yuri Boyka perdeu sua razão de viver longe das lutas. Descuidado e manco, ele passava os dias limpando os corredores da prisão e rezando. Não é fácil ver seu lugar nos ringues ocupado por outro, mas, com o tempo, ele acabou recuperando seu joelho com uma fisioterapia improvisada com as ferramentas que tinha.

Retomando seu posto, ele fez o que pôde para participar de um torneio interprisões. Lutadores de todo canto, cada um patrocinado por um gângster diferente, foram reunidos em um presídio com uma pedreira. Boyka venceu o torneio, e em meio à confusão que se seguiu, por ele contrariar a banca de apostas, ele fugiu da prisão. Agora, Boyka segue lutando no submundo, mas sonhando um dia limpar seu nome e se tornar um lutador profissional.

Jogando com Boyka: Você é sério e taciturno. Um homem muito religioso, também leva a sério tudo o que faz, principalmente a luta. Quando entra no ringue, nada mais existe, apenas você e seu oponente. Ultimamente, vem tentando controlar seu instinto, a fim de evitar outras tragédias no ringue.

Aparência: Boyka é alto e atlético, com cabelos curtos, bigode e barba. Ele luta sem camisa, mostrando seu físico atlético e suas tatuagens. Fora da arena, veste roupas simples, e não fosse o seu físico, poderia se destacar na multidão.

Prisão de Boyka: baixe os mapas completos da prisão [aqui](#) ou [aqui](#).

ERIC "MUSASHI" SOUZA

YURI BOYKA!

Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: Autodidata

Conceito: Ex-criminoso

Assinatura: Dá as costas ao oponente caído

Força •••••

Destreza •••••

Vigor •••••

Carisma ••

Manipulação •••

Aparência •••

Percepção •••

Inteligência •••

Raciocínio •••••

Prontidão •••

Interrogação

Intimidação •••••

Perspicácia •••

Manha •••••

Lábia

Luta às Cegas

Condução ••

Liderança ••

Segurança •

Furtividade ••

Sobrevivência •

Arena ••

Computador

Investigação

Medicina •••

Mistérios

Estilos •••

Aliados ••

Contatos •••

Fama •

Soco •••••

Chute •••••

Bloqueio •••••

Apresamento •••

Esportes •••••

Foco

Glória •••••

Honra ••

Chi ••

Força de Vontade ••••••••••

□ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

• • • • • • • • • • • •

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Elbow Smash para Elbow Smash (dizzy), Kick Defense para Roundhouse, Punch Defense para Triple Strike (dizzy), Backflip para Cartwheel Kick

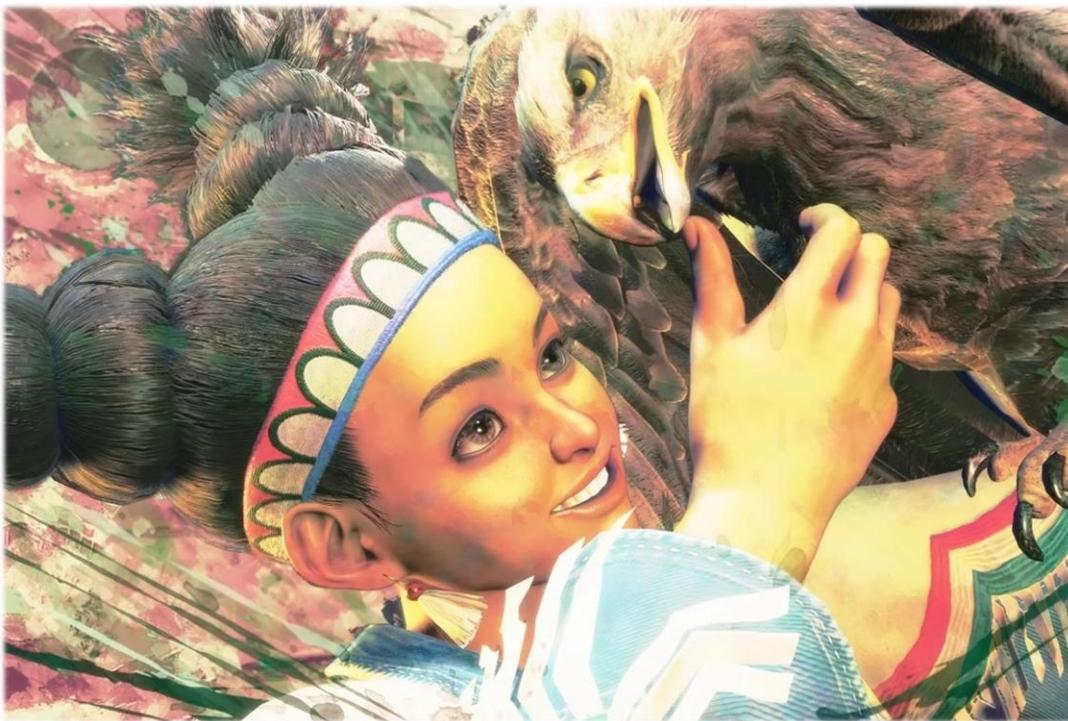
Divisão: Estilo Livre, Posto: 8

42 Vitórias, 1 Derrota, 0 Empates, 37 KOs

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	9	5	Básica
Strong	5	11	5	Básica
Fierce	4	13	4	Básica
Short	6	10	5	Básica
Forward	5	12	4	Básica
Roundhouse	3	14	4	Básica
Apresamento	5	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	8	Básica
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)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Flying Knee Thrust	6	12	6	Aérea; Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Wounded Knee	3	13	4	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Brain Cracker	5	12	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Throw	3	10	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Elbow Smash	7	12	Um	
Triple Strike	3	Esp.	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de teste Chute com +1, use somente os 2 maiores resultados
Backflip Kick	5	12	Dois	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Forward Backflip Kick	7	11	Dois	2 testes de dano se o atacante interromper um alvo em Aérea, 1 FV
Reverse Frontal Kick	4	13	4	Ignora bloqueios
Cartwheel Kick	5	11	7	Movimento em Linha Reta; acerta um oponente causando dano toda vez que se move; o alvo recua um hex a cada golpe, 1 FV
Backflip	8	-	7	Movimento em Linha Reta; o lutador não pode ser atingido enquanto usa esta manobra, somente antes ou depois, 1 FV



COMPANHEIRO ESPIRITUAL!



COMPANHEIRO ESPIRITUAL!

Muitos street fighters conseguem, através do domínio do chi, manipular as forças da natureza. Alguns poucos, porém, têm uma ligação maior com as forças espirituais do planeta, formando um laço com uma entidade do outro mundo - é o caso da guerreira mundial Lily, que conversa com o Espírito dos ventos chamado Toyink'ikonoï. Através desse antecedente, o lutador pode garantir um companheiro semelhante, seja ele um espírito da natureza como o que acompanha a jovem thunderfoot ou mesmo uma manifestação do além como os "espíritos da força" dos cavaleiros jedi.

O nível do antecedente determina a capacidade de interação do espírito com o mundo.

- O personagem não tem uma ligação consciente com o espírito, mas a entidade pode se manifestar através de sonhos e presságios. Este tipo de mensagem costuma ser enigmática, e vai exigir que o lutador pense a respeito para compreender o significado da visão.

- Mesmo acordado o personagem sente a presença espírito, que pode atuar para tranquilizá-lo em momentos de tribulação e guair sua intuição em momento de dúvida, mas o espírito é incapaz de se manifestar no mundo físico.

- O espírito é capaz de se afetar um dos sentidos do personagem, seja como visões nítidas, vozes que só ele escuta ou uma brisa suave que ele sente na pele.

- O personagem consegue perceber o espírito com todos os sentidos: ele pode enxergar um fantasma que fala com ele e até sentir o seu toque, ainda que o contato seja sem substância.

- O espírito consegue se manifestar no mundo físico, aparecendo para outras pessoas além do personagem, e é capaz até de manipular objetos físicos (abrindo portas, janelas etc) se assim desejar.

Independente do nível do antecedente, o espírito é um npc controlado pelo narrador, e incapaz de causar dano em outras pessoas. Vale ressaltar que o espírito tem vontade própria, que enxergará o lutador como um parceiro, um agente no mundo físico - se o lutador desagradar o espírito a entidade pode simplesmente abandoná-lo e partir em busca de um parceiro mais digno.

INGO MÜLLER