

PARA STREET FIGHTER: 0 JOGO DE RPG

Esta é uma breve adaptação do fantástico game Killer Instinct para **Street Fighter: O Jogo de RPG**. A ideia principal foi o divertimento de ver esses lutadores adaptados para o sistema, assim como disponibilizar o contexto do jogo. Não haverá, portanto, longas informações sobre o cenário, por elas quase não existirem. O jogo obteve poucas continuações e não foi devidamente expandido como Street Fighter, Mortal Kombat ou The King of Fighters. De todo modo, o mundo de Killer Instinct pode muito bem ser encarado como uma extensão do mundo de **Street Fighter**, um futuro após a queda da Shadaloo.

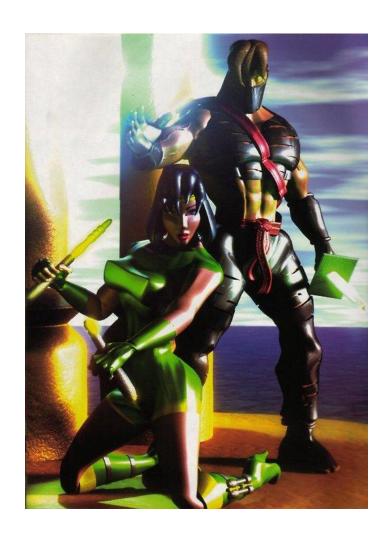
Havendo ou não ligação com **Street Fighter**, caberá ao Narrador e ao grupo de jogo trabalharem para definir outras mudanças do cenário. Afinal, como ficam os poderes nacionais frente às mega-corporações? Como o mundo reage diante de dinossauros, alienígenas e lobisomens? De que maneira é esse futuro?

Esta matéria será breve, porém espero que seja, também, proveitosa.

O CENÁRIO

A história de Killer Instinct começa num passado distante, onde ocorre no mundo uma guerra de proporções titânicas. Dois lordes da guerra travavam uma batalha terrível entre si, onde muitas pessoas eram mortas, exércitos eram destroçados e o mundo era colocado a prêmio.

Decididos a acabar com isso, um grupo de heróis enfrenta bravamente os dois lordes inimigos, e criam um feitiço que sela os dois titãs no limbo. Temporariamente, a paz voltou a reinar. Do passado, passamos a um futuro caótico e não tão distante da nossa era. A poluição tomou conta do meio ambiente, os governos caíram; agora o mundo é controlado por mega-corporações que se enfrentam e se destroem pelas riquezas do planeta.



Nesse contexto, sobressai-se uma mega-corporação: Ultratech. Ao invés de entrar em conflitos diretos com outras corporações, a Ultratech se mantém vendendo armas avançadas para as corporações se destruírem.

Contudo, a Ultratech não domina o mundo apenas através da venda de armas, mas também através da mídia: sua divisão de entretenimento produz o maior fenômeno televisivo do planeta: o torneio Killer Instinct, que ainda serve como campo de testes para as armas da Ultratech. Nesse torneio, promete-se aos vencedores tudo o que eles quiserem, mas nem sempre garante que a promessa será cumprida. Enquanto os perdedores sofrem um destino cruel nas mãos da empresa...

OS PERSONAGENS

Jago



Jago foi abandonado ainda bebê em um monastério afastado no Himalaia, onde foi treinado pelos Monges do Tigre. Quando chegou a fase adulta um guerreiro companheiro - sob a influência da força maligna - tentou assassiná-lo, mas Jago o matou em autodefesa. Para compensar pelo seu pecado ele se tornou um eremita, isolando-se numa caverna em uma montanha e passou a fazer meditações e análises internas sobre suas ações pela culpa que ele carrega por conta de seu ato. Nesse meio tempo, ele foi visitado pelo Espírito do Tigre e o deu um poder grandioso.

O espírito o convocou para destruir a Ultratech ao entrar no torneio Killer Instinct. Sem saber o motivo pelo qual isso é necessário, mas confiante sobre a sabedoria do espírito, ele entrou. Enquanto ele competia, um grande senso de terror cresceu dentro dele, já que a força do Espírito do Tigre se

tornou ainda mais faminta e mais agressiva, o forçando a ficar ainda mais violento.

"Receio que seu caminho termine aqui"
-Jago

Estilo: Kung Fu

Escola: Templo do Tigre Conceito: Monge

Assinatura: Rugido de Tigre

Atributos

Físicos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4

Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 4 Mentais: Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 1, Intimidação 3, Perspicácia

5, Manha 1, Lábia 2

Perícias: Luta às Cegas 5, Condução 1, Liderança 3, Segurança

4, Furtividade 5, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Arena 3, Computador 1, Investigação 3,

Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 5

Vantagens

Antecedentes: Arena 5, Recursos 2

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

6, Foco 5, Espada 5

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Dragon Punch, Wind Kick, Double-Hit Kick, Stepping Front Kick, Fireball, laijutsu

(Espada), Foot Sweep

Combos: Wind Kick para Stepping Front Kick para Dragon Punch (dizzy), Wind Kick para Espada Strong para Espada Fierce (dizzy), Fireball para Wind Kick (dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 10

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	6
Strong	6	11	6
Fierce	5	13	5
Short	7	10	6
Forward	6	12	5
Roundhouse	4	14	5
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	9
Jump	9	-	6
Power Uppercut	5	13	Um
Dragon Punch	6	16	4
Wind Kick	6	13	8
Double-Hit Kick	4	11	5
Stepping Front Kick	6	11	7
Fireball	3	11	-
laijutsu	Esp	Esp	Esp
Foot Sweep	4	13	4
Katana Jab	9	12	6
Katana Strong	7	14	6
Katana Fierce	6	16	5

Novas Manobras Especiais de Jago

Wind Kick

Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 3 Pontos de Poder: Kung Fu, Wu Shu 4

Abraçando o espírito do Tigre, o lutador se lança contra o oponente em um roundhouse kick veloz e voador,

empreendendo um giro de corpo que lhe permite esquivar de projéteis.

Sistema: o Wind Kick permite ao lutador se esquivar de ataques de projéteis como o Jump. É uma manobra aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +0 Dano: +3 Movimento: +2

laijutsu

Pré-requisitos: Técnica da arma 5 Pontos de Poder: Kung Fu 4; Outros 5

laijutsu é fruto de longos anos de treinamento, de modo a permitir que o lutador saque sua arma já empreendendo um movimento de ataque. Trata-se de um golpe ligeiro capaz de decidir uma luta contra um oponente desprevenido.

Sistema: o laijutsu permite que, caso a arma esteja embainhada - ou guardada no coldre, no caso de uma pistola -, o lutador a saque já a utilizando no mesmo turno. É uma manobra que pode ser relacionada com qualquer arma carregada junto ao corpo, devendo, porém, ser aprendida a cada vez que o lutador dese je utilizá-la como uma nova Técnica de arma. Jago, por exemplo, só pode usá-lo com espadas. Se decidir aprender a usar bastão, ele precisará atingir um nível 5 na Técnica e aprender novamente o laijutsu com essa arma.

Custo: 1 Força de Vontade Velocidade: veja descrição acima Dano: veja descrição acima Movimento: veja descrição acima

Black Orchid

B. Orchid é uma agente secreta enviada por um grupo desconhecido para investigar misteriosos desaparecimentos envolvendo o torneio Killer Instinct. Sua verdadeira identidade permanece envolta em segredo.

Por muitos anos, usando o codinome B.Orchid Trabalhou como espiã de elite para uma organização secreta que luta pelo bem maior da sociedade. Seu passado permanece oculto, inclusive algumas coisas que nem mesmo ela sabe.

"Um passo mais próximo de chutar a Ultratech"

-B.Orchid

Estilo: Forças Especiais Escola: Governo dos EUA Conceito: Agente Especial Assinatura: Estilo sedutor

Atributos

Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4

Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 6 Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 5, Intimidação 3, Perspicácia 5, Manha 5, Lábia 5

Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 4, Liderança 4, Segurança

5, Furtividade 5, Sobrevivência 4 Conhecimentos: Arena 5, Computador 4, Investigação 5,

Medicina 2, Mistérios 1, Estilos 3

Vantagens

Antecedentes: Aliados 4, Apoio 5, Arena 2, Contatos 5, Staff 4 Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5

Manobras Especiais: Jump, Handstand Kick, Backflip Kick, Wheel Kick, Tiger Attack, Sonic Boom, Spinning Clothesline, Double-Hit Kick, Foot Sweep



Combos: Tiger Attack para Double-Hit Kick para Spinning Clothesline (dizzy), Handstand Kick para Wheel Kick para Spinning Clothesline (dizzy), Sonic Boom para Tiger Attack

Renome: Glória 8, Honra 7

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	8	5
Strong	6	10	5
Fierce	5	12	4
Short	7	10	5
Forward	6	12	4
Roundhouse	4	14	4
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Handstand Kick	5	14	3
Backflip Kick	6	12	Dois
Wheel Kick	5	13	6
Tiger Attack	5	13	7
Sonic Boom	2	14	-
Spinning Clothesline	6	9	3

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Double-Hit Kick	4	11	4
Foot Sweep	4	13	3

Novas Manobras Especiais de Orchid

Tiger Attack

Pré-requisitos: Foco 5

Pontos de Poder: Kabaddi, Kung Fu 4, Outros 5

Existem lutadores que conseguem se converter em um projétil de chi e se lançar contra os inimigos! Mestres tibetanos que ensinam essa técnica geralmente ajudam seus aprendizem a abraçarem o espírito do tigre, assumindo sua forma enquanto atacam, mas há rumores de que outros lutadores utilizam esse poder em forma de outros animais.

Sistema: o Tiger Attack permite ao lutador se esquivar de ataques de projéteis como o Jump. É uma manobra de

agachamento.
Custo: 1 Chi
Velocidade: +0
Dano: +3
Movimento: +2

Wheel Kick: Pré-requisitos: Chute 3, Esportes 3, Jump Pontos de Poder: Kung Fu, Muay Thai, Wu Shu 3; Outros 4 O lutador se joga em uma cambalhota para frente, esticando a perna e caindo com o calcanhar em cima da cabeça do oponente.

Sistema: Wheel Kick é uma manobra aérea e pode se esquivar

de projéteis como o Jump. Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1 Dano: +3 Movimento: +1

Cinder



Cinder nasceu humano normal sendo chamado Ben Ferris. Ferris estava sempre entrando e saindo da prisão por muitos crimes diferentes, principalmente por agressão e incêndio criminoso. Então veio Ultratech.

A Ultratech Ihe disse que tinha condições de "limpar a sua ficha" se concordasse de participar dos seus experim entos e

mais uma vez, ele concordou. Durante os testes, no entanto, algo deu terrivelmente errado, e como consequência Ferris virou um ser vivo em chamas. Ben estava horrorizado, mas começou a aceitar seu novo destino depois de entender e aceitar seus poderes e força recém-descobertos. Foi então que Ultratech revelou sua outra condição para a liberdade condicional: entrar no seu próximo torneio Killer Instinct e, não só ganhar, mas simplesmente derrotar outro concorrente: o alienígena de gelo, Glacius. Ele aceita a proposta, e é inserido no Torneio Killer Instinct sob seu novo nome: Cinder.

"Hoje, eu não queria ser você..." -Cinder

Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: As ruas Conceito: Criminoso

Assinatura: Sempre em chamas

Atributos

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 1 Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 5, Lábia 5

Perícias: Luta às Cegas 1, Condução 4, Liderança 4, Segurança

5, Furtividade 4, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Arena 1, Computador 2, Investigação 3, Medicina 1, Mistérios 1, Estilos 1

Vantagens

Antecedentes: Apoio (Ultratech) 2, Arena 2, Elemental (fogo) 6 Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 5

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Head Butt, Flying Head Butt, Flaming Fist, Fire Strike, Elemental Skin*, Heatwave, Double-Hit Kick, Backflip Kick, Forward Backflip Kick, Foot Sweep, Invisible Fire, Missile Reflection, Energy Reflection, Elemental Embrace

Combos: Flying Head Butt para Double-Hit Kick para Forward Backflip Kick (dizzy), Fire Strike para Flying Head Butt para Double-Hit Kick (dizzy), Flying Head Butt para Double-Hit Kick para Flying Head Butt (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 3

Chi 8, Força de Vontade 7, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	8	5
Strong	5	10	5
Fierce	4	12	4
Short	6	9	5
Forward	5	11	4
Roundhouse	3	13	4
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Power Uppercut	4	12	Um
Head Butt	5	12	3
Flying Head Butt	5	14	8
Flaming Fist	Esp.	Esp.	Esp.
Fire Strike	4	11	-
Elemental Skin	3	Esp.	Esp.
Heatwave	5	10	5
Double-Hit Kick	3	10	4

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Backflip Kick	5	11	Dois
Forward Backflip Kick	7	10	Dois
Foot Sweep	3	12	3
Invisible Fire	Esp.	Esp.	Esp.
Missile Reflection	8	-	4
Energy Reflection	6	-	-
Elemental Embrace	Esp.	Esp.	Esp.

Novas Manobras Especiais de Cinder

Elemental Embrace

Pré-requisitos: Elemental Skin, Elemental (fogo) 6

Pontos de Poder: Elemental (fogo) 5

Cinder sofreu experimentos pela Ultratech e por isso se tornou um elementalista do fogo. Contudo, os testes foram tão intensos que ele atingiu outro nível do poder elemental, ficando permanentemente em sua forma de chamas. É um poder que outros elementalistas buscam descobrir, porém nem o próprio Cinder saber como ensiná-lo, uma vez que ele foi apenas uma cobaia da Ultratech.

Sistema: Com esse poder, seu Elemental Skin está fora de controle e sempre ativado, sem qualquer custo em chi. O lutador tem todos seus efeitos, mas também é impossibilitado de tocar em qualquer pessoa ou animal sem ferir, ou mesmo vestir roupas e pegar documentos, veículos, etc.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima Dano: Veja descrição acima Movimento: Veja descrição acima

Invisible Fire

Pré-requisitos: Elemental Skin Pontos de Poder: Elemental (fogo) 5

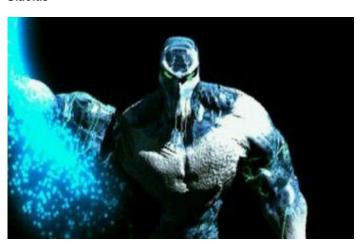
Esta é apenas uma evolução do Elemental Skin para o elementalista do fogo, que pode arder em chamas invisíveis, como na queima do metanol.

Sistema: Esse poder combina os efeitos do Elemental Skin com a invisibilidade. Uma vez ativado, o oponente deve vencer o elementalista numa ação resistida de Percepção + Luta às Cegas contra Elemental + Furtividade, caso contrário não poderá interromper o elementalista. A manobra deve ser joga da durante o funcionamento do Elemental Skin (ou em conjunto, em seu primeiro turno), e dura até que seus efeitos acabem.

Custo: 2 Chi

Velocidade: Veja descrição acima Dano: Veja descrição acima Movimento: Veja descrição acima

Glacius



Glacius é um alien vindo de um planeta distante, enquanto vagava pelo universo em busca de uma nova vida, aproximou-se da Terra pra observar melhor o planeta. Nesse meio tempo ocorreu um problema em sua nave o forçando a fazer um pouso de emergência em uma montanha coberta de gelo. Ain da tonto e com sorte por estar vivo, examinou os danos da nave esperando encontrar peças para concertá-la, em seguida sen do capturado pela Ultratech. Esperando provar que a raça alienígena é inferior, a Ultratech o força a lutar por sua vida no torneio Killer Instinct.

"Luz por sí só é inofensiva, mas luz focalizada é a força mais poderosa do Universo"

-Glacius

Estilo: Kickboxing Alienígena Escola: Desconhecida Conceito: Alienígena

Assinatura: Palavras indecifráveis

Atributos

Físicos: Força 6, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 1 Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Prontidão 4, Interrogação 0, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 0, Lábia 0

Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 6, Liderança 3, Segurança 5, Furtividade 3, Sobrevivência 5

o, runividade 3, Sobrevivencia 5 Conhecimentos: Arena 0, Computador 6, Investigação 3,

Medicina 3, Mistérios 3, Estilos 1

Vantagens

Antecedentes: Arena 2, Elemental (água) 5

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

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Drench, Pool, Elemental Stride, Elemental Skin, Double-Hit Kick, Ground Uppercut, Foot Sweep

Combos: Ground Uppercut para Power Uppercut para Double-Hit Kick (dizzy), Drench para Ground Uppercut para Double-Hit Kick (dizzy), Pool para Double-Hit Kick para Ground Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 5, Honra 8

Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	4
Strong	5	11	4
Fierce	4	13	3
Short	6	10	4
Forward	5	12	3
Roundhouse	3	14	3
Apresamento	5	10	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Power Uppercut	4	13	Um
Drench	4	12	2
Pool	5	-	2
Elemental Stride	5	-	Esp.
Elemental Skin	2	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	3	11	3
Ground Uppercu	4	14	7
Foot Sweep	3	13	2

Nova Manobra Especial de Glacius

Ground Uppercut

Pré-requisitos: Pool, Elemental Stride, Power Uppercut

Pontos de Poder: Elemental (água) 3

O lutador se liquefaz em uma piscina, deslizando ligeiro até o oponente e retornando à sua forma normal em um uppercut. Sistema: use os modificadores abaixo. Se interrompido enquanto se movimenta, o lutador não pode ser atingido por ataques físicos como no Pool. O ataque causa knockdown em oponentes aéreos como o Power Uppercut.

Custo: 1 Chi Velocidade: -1 Dano: +4 Movimento: +3

T. J. Combo



T.J. Combo foi campeão mundial por 5 anos consecutivos, para garantir que o titulo permanecesse com ele, resolveu colocar aperfeiçoamentos cibernéticos de titânio em seus braços, o cirurgião da Ultratech que fez os implantes vendeu sua história pra a mídia, por isso foi destituído do seu titulo e levou sua carreira a decadência. Furioso e humilhado, Combo retornou para seu antigo reduto no gueto, hoje luta para recuperar sua fama e fortuna, além da vingança contra a Ultratech.

"Você pensa que tem o que é preciso para ser um campeão? Então venha!!!"

-T.J. Combo

Estilo: Boxe

Escola: Desconhecida

Conceito: Ex-pugilista Assinatura: Grito de vitória

Atributos

Físicos: Força 6, Destreza 4, Vigor 7

Sociais: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4 Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Prontidão 3, Interrogação 3, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 5, Lábia 3

Perícias: Luta às Cegas 2, Condução 4, Liderança 4, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Arena 4, Computador 2, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 2, Estilos 4

Vantagens

Antecedentes: Arena 1, Cibernético 2, Fama 4, Recursos 3 Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Head Butt, Dashing Punch, Tumbling Attack, Foot Sweep, Flying Knee Thrust, Spinning Back Fist, Turn Punch

Combos: Dashing Punch para Tumbling Attack para Power Uppercut (dizzy), Tumbling Attack para Strong para Power Uppercut (dizzy), Tumbling Attack para Power Uppercut para Flying Knee Thrust (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 5

Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	11	4
Strong	4	13	4
Fierce	3	15	3
Short	5	11	4
Forward	4	13	3
Roundhouse	2	15	3
Apresamento	4	10	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Power Uppercut	3	15	Um
Head Butt	4	15	2
Dashing Punch	4	16	6
Tumbling Attack	3	9	4
Foot Sweep	2	14	2
Flying Knee Thrust	5	13	5
Spinning Back Fist	3	14	5
Turn Punch	3/3/4/5	16/17/18/19	Dois

Sabrewulf

Desde o dia em que uma mordida de lobo o afligiu com uma rara e virulenta doença a licantropia, o conde Von Sabrewulf optou pelo exílio em sua torre numa montanha remota, excluído da sociedade e lutando com a insanidade que crescia junto com sua doença. Alguns anos atrás seu pior pesadelo se tornou realidade, ele não conseguiu mais reverter a forma humana. Cada rumor de uma possível cura tem sido na melhor das hipóteses uma farsa.

Eis que chega uma mensagem da Ultratech, uma promessa de cura se ele entrasse no torneio Killer Instinct e ganhasse, suspeitando da veracidade da proposta e ao mesmo tempo sem nenhuma opção ele relutantemente aceita a proposta.



"Eu? Uma besta?? Dê uma boa olhada no espelho e veja quem é a besta!"

"Já fui humano como você!"

-Conde Von Sabrewulf
-Conde Von Sabrewulf

"Vou tentar me controlar!"

-Conde Von Sabrewulf

Estilo: Sanbo Escola: Autodidata Conceito: Lobisomem Assinatura: Uiva para o alto

Atributos

Físicos: Força 5, Destreza 6, Vigor 5

Sociais: Carisma 4, Manipulação 1, Aparência 1 Mentais: Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 6, Interrogação 0, Intimidação 6, Perspicácia 5, Manha 1, Lábia 0

Daríais as Lasta à a Cas

Perícias: Luta às Cegas 6, Condução 2, Liderança 1, Segurança 1, Furtividade 5, Sobrevivência 6

Conhecimentos: Arena 1, Computador 1, Investigação 2, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 2

Vantagens

Antecedentes: Arena 4, Híbrido Animal (lobo) 4, Recursos 4 Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 6. Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Tumbling Attack, Power Uppercut, Pounce, Spinning Clothesline, Ripping Bite, Tearing Bite, Foot Sweep, Sonic Boom

Combos: Pounce para Tumbling Attack para Power Uppercut (dizzy), Tumbling Attack para Spinning Clothesline para Power Uppercut (dizzy), Spinning Clothesline para Tumbling Attack para Power Uppercut (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 5

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	10	6
Strong	6	12	6
Fierce	5	14	5
Short	7	9	6
Forward	6	11	5
Roundhouse	4	13	5
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	9
Bite	7	10	5
Claw	5	11	6
Jump	9	-	6
Tumbling Attack	5	10	6
Power Uppercut	5	14	Um
Pounce	5	13	10
Spinning Clothesline	6	11	4
Ripping Bite	5	11	Um
Tearing Bite	7	13	Um
Foot Sweep	4	12	4
Sonic Boom	2	11	-

Riptor



Produto de um projeto de manipulação de DNA da Ultratech. Misturando genes reptilianos e humanos, eles criaram um ser com ferocidade animal e inteligência humana. Acompanhada desde o ovo por um cientista da Ultratech e sua equipe, a criatura nomeada Riptor mal chegara aos 4 anos já demonstro u em seu primeiro teste uma completa selvageria e força ao matar seres humanos. Riptor é confusa, lutando constantemente entre o raciocínio humano e seus instintos predatórios, recorrendo a atacar sempre que não conseque compreender uma situação.

Estilo: Forças Especiais Escola: Ultratech

Conceito: Dinossauro de laboratório Assinatura: Grita ameaçador

Atributos

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 1 Mentais: Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 6, Interrogação 0, Intimidação 5, Perspicácia 4, Manha 0, Lábia 0

Perícias: Luta às Cegas 5, Condução 0, Liderança 4, Segurança 0, Furtividade 6, Sobrevivência 6

Conhecimentos: Arena 0, Computador 0, Investigação 0, Medicina 0, Mistérios 0, Estilos 0

Vantagens

Antecedentes: Apoio (Ultratech) 3, Arena 1, Híbrido Animal (lagarto) 5

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

Manobras Especiais: Jump, Acid Breath, Pounce, Tearing Bite, Ripping Bite, Wheel Kick, Tail Sweep, Typhoon Tail

Combos: Pounce para Wheel Kick para Power Uppercut (dizzy), Fireball para Pounce (dizzy), Wheel Kick para Power Uppercut para Typhoon Tail (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 2

Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	6
Strong	5	9	6
Fierce	4	11	5
Short	6	10	6
Forward	5	12	5
Roundhouse	3	14	5
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	9
Bite	6	11	5
Claw	5	12	6
Tail Slash	5	11	7
Jump	8	-	6
Acid Breath	3	10	5
Pounce	4	13	10
Tearing Bite	6	14	Um
Ripping Bite	4	12	Um
Wheel Kick	4	13	7
Tail Sweep	4	12	-
Typhoon Tail	3	16	7

Fulgore

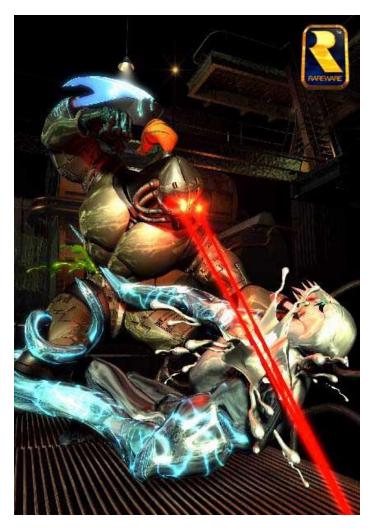
O protótipo de um soltado cibernetico desenvolvido pela Ultratech, fulgore foi inserido no torneio Killer Instinct como teste final de suas capacidades de combate contra os melhores e mais mortais guerreiros do mundo. Uma vez comprovadas suas habilidades, a produção em massa começará..

Uma das ultimas criações da Ultratech, e possivelmente a mais perigosa até então, Fulgore é o primeiro de uma serie de Cibersoldados ostentando um arsenal a seu dispor além de varias artes marciais inseridas em sua programação, após trabalho arduo de uma singular equipe de engennheiros asiáticos liderados por um genio da Ultratech. Rumores obscuros pairam sobre a origem das partes humanas do protótipo. Alguns se atrevem a dizer que foi de uma coleta de órgãos da sede em moscou.

Antes do modelo Fulgore MK.I estar concluído, os cientistas estão trabalhando em uma atualização e inseriram o protótipo no torneio pra provar seu valor além de ter ordens para eliminar toda a oposição.

"O auge da perfeição mecânica, a última geração de unidades Fulgore é o melhor absoluto na classe, com um nível de qualidade e precisão que quase rivaliza até mesmo a minha própria."

-Criador de Fulgore



Estilo: Dezenas de estilos programados Escola: Banco de dados da Ultratech

Conceito: Robô

Assinatura: Levanta os braços

Atributos

Físicos: Força 6, Destreza 5, Vigor 6

Sociais: Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1 Mentais: Percepção 6, Inteligência 6, Raciocínio 6

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 0, Intimidação 6, Perspicácia 6, Manha 2, Lábia 0

Perícias: Luta às Cegas 6, Condução 5, Liderança 2, Segurança 6, Furtividade 2, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Arena 4, Computador 6, Investigação 2,

Medicina 5, Mistérios 3, Estilos 6

Vantagens

Antecedentes: Arena 2, Apoio (Ultratech) 5, Cibernético 6 Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 4, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Power Uppercut, Dragon Punch, Dashing Punch, Fireball, Foot Sweep, Missile Reflection, Energy Reflection, Repeating Fireball, Double-Hit Kick, Yoga Teleport, Maka Wara

Combos: Dashing Punch para Double-Hit Kick para Dragon Punch (dizzy), Fireball para Dashing Punch (dizzy), Dashing Punch para Slide Kick para Dragon Punch (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	10	4
Strong	5	12	4
Fierce	4	14	3
Short	6	11	4
Forward	5	13	3
Roundhouse	3	15	3
Apresamento	5	10	Um
Bloqueio	9	-	•
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Power Uppercut	4	14	Um
Dragon Punch	5	17	2
Dashing Punch	5	15	6
Fireball	4	14	•
Foot Sweep	3	14	2
Missile Reflection	8	-	3
Energy Reflection	6	-	-
Repeating Fireball		12	-
Double-Hit Kick	3	12	3
Yoga Teleport	9	-	Esp.
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.

Garras de Fulgore: idênticas às de Vega.

Laser lightnkife instalado nos olhos: semelhante às regras utilizadas em O Guerreiro Perfeito.

Metralhadora acoplada: tendo um turno para armá-la, Fulgore pode disparar com uma metralhadora (como a escopeta, mas com quatro danos por turno).

Spinal



A origem de Spinal é um segredo bem guardado da Ultratech. Um setor de pesquisa secreto da corporação, usou uma variedade de técnicas especiais e conseguiram reanimar o esqueleto de um antigo gerreiro. Com apenas vagas lembranças de sua vida passada q o atormentam em forma de flashes, Spinal sabe fazer apenas uma coisa: Lutar!

Em tempos passados um lendário guerreiro mais de 2000 anos atrás, Spinal foi arrancado do seu descanso eterno pelos experimentos ded regeneração celular da Ultratech. Preso no novo mundo, apesar de relutante só lhe resta obedecer as ordens dadas. Após o respeito e admiração que inspirou em sua vida passada e quando foi apresentado pela primeira vez ao publico, Spinal encontra-se na sombra das ultimas criações da Ultratech (Fulgore, Riptor etc...) e entra novamente no torneio pra mostrar seu valor.

"ҮАНННАНАНАНАНАНАНАНАААААА....."

-Spinal

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida Conceito: Espectro Assinatura: Gargalhada

Atributos

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4

Sociais: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 0 Mentais: Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 4, Interrogação 1, Intimidação 5, Perspicácia

3, Manha 1, Lábia 3

Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 0, Liderança 1, Segurança

0, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Arena 1, Computador 0, Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 4, Estilos 3

Vantagens

Antecedentes: Arena 2, Espectro 5

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

Manobras Especiais: Jump, Slide Kick, Fireball, Yoga Teleport, Missle Reflection, Energy Reflection, Energy Absortion, Repeating Fireball

Combos: Slide Kick para Espada Strong para Fireball (dizzy), Escudo para Espada Strong para Espada Fierce (dizzy), Fireball para Slide Kick (dizzy)

Renome: Glória 7, Honra 0

Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 20

Escudo: o escudo de Spinal é utilizado com a Técnica Bloqueio. Ele adiciona +3 à sua absorção, porém com uma penalização em 1 ponto em sua Destreza quando utilizado, o que afeta a velocidade de todos os seus movimentos físicos. O escudo pode ser utilizado para um ataque simples, uma carga frontal com sua superfície, com Velocidade +0, Dano +1 (por hexágono percorrido antes do golpe) e Movimento +0.

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	4
Strong	5	9	4
Fierce	4	11	3
Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Slide Kick	4	12	5
Fireball	3	9	-
Yoga Teleport	8	-	Esp.
Missile Reflection	8	-	3

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Energy Reflection	6	-	-
Energy Absortion	7	-	•
Repeating Fireball	3	7	-
Cimitarra Jab	7	12	4
Cimitarra Strong	5	14	4
Cimitarra Fierce	4	16	3
Escudo	5	9+1hex	4

Nova Manobra Especial de Spinal

Energy Absortion

Pré-requisitos: Foco 5, Energy Reflection Pontos de Poder: Kabaddi, Kung Fu 5

Ao invés de simplesmente rebater projéteis de energia, o lutador pode absorvê-los, trazendo para seu corpo o chi neles utilizado. Sistema: funciona de forma semelhante ao Energy Reflection, porém, ao invés de refletir, o lutador anula o projétil e absorve o

chi nele utilizado.

Custo: 1 Chi por turno de ativação

Velocidade: +2 Dano: Nenhum Movimento: Nenhum

Antecedente Espectro

Espectro é tratado como um Antecedente especial.

Em geral, o espectro nunca morre, não importando o dano sofrido; ele sempre retorna mais tarde, até que tenha cumprido o seu desígnio. Além disso, ele pode comprar manobras de Foco não disponíveis ao seu estilo usando o Antecedente, pagando o custo mais alto. Quando utilizá-las, ele gasta Saúde, ao invés de Chi.

Um espectro é monstruoso e sempre possui Aparência 0, além de pagar mais caro para aumentar Atributos Sociais como um Cibernético.

Chief Thunder

Longos meses se passaram desde o torneio anterior da Ultratech, apesar de ampla procura do seu povo e aliados pelo jovem, ambicioso e mais novo chefe da tribo que ingressou no torneio Killer Instinct e não conseguiu retornar com qualquer trunfo de vitória ou derrota. Após muito relutar sobre o assunto e com muitos protestos do povo da tribo, Thunder decide acreditar no pior a respeito do destino do seu irmão Eagle, e conforta se u povo autonomeando-se o vingador. Sem nenhum sonho de glória, nem ligar pra o desafio da Ultratech, cheio de desejo de vingança e da mais crua justiça em mente ele entra no torneio.

"Obrigado pela batalha!"

-Chief Thunder

Estilo: Luta Livre Nativo Americana Escola: Professores da tribo

Conceito: Cacique em busca de vingança

Assinatura: Grito de guerra

Atributos

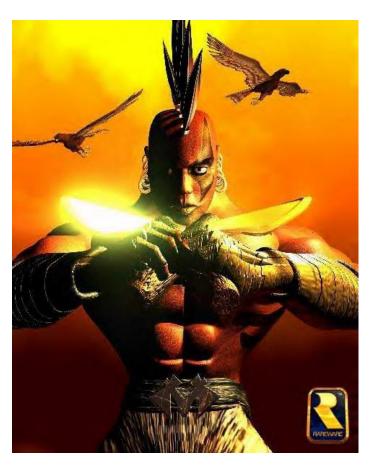
Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 5, Manipulação 2, Aparência 3 Mentais: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 2, Intimidação 5, Perspicácia

3, Manha 1, Lábia 2



Perícias: Luta às Cegas 3, Condução 0, Liderança 5, Segurança 1, Furtividade 4, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Arena 1, Computador 0, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 5, Estilos 3

Vantagens

Antecedentes: Aliados 5, Arena 2, Contatos 2

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

5, Foco 4, Arremesso 5

Manobras Especiais: Jump, Foot Sweep, Power Uppercut, Stunning Shout, Spinning Clothesline, Head Butt, Thunderstrike, Diving Hawk, Double-Hit Knee

Combos: Spinning Clothesline para Strong para Thunderstrike (dizzy), Machadinha para Spinning Clothesline para Foot Sweep (dizzy), Diving Hawk para Spinning Clothesline para Thunderstrike (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 9

Chi 5, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.		
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	9	Um		
Bloqueio	9	-	•		
Movimento	8	-	8		
Jump	8	-	5		
Foot Sweep	3	12	3		
Power Uppercut	4	13	Um		
Stunning Shout	6	-	3		
Spinning Clothesline	5	10	3		

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	
Head Butt	5	13	3	
Thunderstrike	5	15	4	
Diving Hawk	5	15	7	
Double-Hit Knee	5	9	3	
Machadinha	5	13	4	

Machadinhas: Thunder luta com um par de machadinhas de arremesso que podem ser utilizadas com seus socos básicos e alguns especiais (como Spinning Clothesline e Power Uppercut), adicionando +1 Velocidade e +1 dano como as garras de Vega. Como opção, Thunder pode arremessá-las. Elas possuem Velocidade +0, Dano +2 e Movimento -1.

Eyedol



Eyedol é a carta na manga da Ultratech. Eyedol é um dos dois senhores da guerra que confrontavam no passado, e os cientistas da Ultratech libertaram-no do limbo para participar do combate final do torneio Killer Instinct deste ano. Mal sabiam eles com que tipo de poder estavam lidando ao libertar Eyedol de sua prisão mágica...

"Eu... não... sirvo... a... NINGUÉM!!!"

-Eyedol

Estilo: Desconhecido Escola: Desconhecida Conceito: Lorde da Guerra Assinatura: Duas cabeças

Atributos

Físicos: Força 7, Destreza 5, Vigor 7

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1 Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades

Talentos: Prontidão 5, Interrogação 1, Intimidação 7, Perspicácia 4, Manha 0, Lábia 2

Perícias: Luta às Cegas 4, Condução 0, Liderança 6, Segurança

0, Furtividade 2, Sobrevivência 5 Conhecimentos: Arena 0, Computador 0, Investigação 3,

Medicina 2, Mistérios 7, Estilos 4

Vantagens

Antecedentes: Apoio (Ultratech) 5

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

6, Foco 6, Bastão 6

Manobras Especiais: Jump, Flying Heel Stomp, Fireball, Missile Reflection, Energy Reflection

Combos: Flying Heel Stomp para Bastão Strong para Bastão Fierce (dizzy), Fireball para Flying Heel Stomp para Bastão Fierce (dizzy), Bastão Jab para Bastão Strong para Bastão Fierce (dizzy)

Renome: Glória 10, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20

Manobra	Vel.	Dano	Mov.		
Jab	7	9	6		
Strong	5	11	6		
Fierce	4	13	5		
Short	6	12	6		
Forward	5	14	5		
Roundhouse	3	16	5		
Apresamento	5	11	Um		
Bloqueio	9	-	-		
Movimento	8	-	9		
Jump	8	-	6		
Flying Heel Stomp	5	14	8		
Fireball	3	12	•		
Missile Reflection	8	-	5		
Energy Reflection	6	-	•		
Bastão Jab	7	14	7		
Bastão Strong	5	16	7		
Bastão Fierce	4	18	6		
Regeneration	5	-	-		

COMBOS E COMBO BREAKER

No torneio Killer Instinct, os combos são um evento todo especial. Eles chamam a atenção da plateia e ganham um destague pelos narradores dos eventos. Eles vibram nos microfones quando os lutadores encaixam sequências de golpes, e gritam mais ainda quando os oponentes são capazes de interromper essas sequências.

Assim, no torneio Killer Instinct os combos influenciam o ganho de Glória. Se um lutador encaixa o primeiro e o segundo golpes de um combo, ele ganha +1 de Glória. Se ele conseguir encaixar o terceiro golpe, ganha +2 de Glória.

Por outro lado, quebrar um combo também causa um a grande sensação nos espectadores. Se um lutador executa um ataque contra um oponente, de modo a impedir que ele continue seu combo, ele ganha +2 de Glória - e o narrador grita loucamente "C-C-Combo Breaker!".

Para isso, é preciso impedir que o combo continue. Por exemplo, o lutador interrompe o ataque declarado do oponente que executa a segunda ou terceira manobra do combo, e o derruba, ou o empurra, ou mesmo o atordoa ou nocauteia. O combo, portanto, foi interrompido por um ataque, e um Combo Breaker ocorreu.

Por outro lado, se mesmo após o ataque, o oponente consegue seguir com o combo, não é considerado um Combo Breaker. Por exemplo: Jago atinge Orchid com seu Wind Kick. No turno seguinte, ele baixa seu Double-Hit Kick. Orchid interrompe com um Chute Forward e o atordoa. O combo de Jago foi interrompido, e ele sofreu um Combo Breaker. Mas se, por outro lado, Jago consegue aplicar seu Double-Hit Kick, e depois Orchid o atinge com um Foot Sweep, Jago sofre as consequências do knockdown, mas ainda pode seguir com se u combo. Orchid não realizou, portanto, um Combo Breaker.

Em outro exemplo, um personagem utiliza Hurricane Kick como segunda manobra de um combo. O oponente interrompe seu ataque e o empurra. Mas o Hurricane Kick permite se mover após ser empurrado. Assim, o lutador consegue prosseguir com seu combo, e não ocorreu um Combo Breaker

Mantenha em mente que sempre que um combo for interrompido por um ataque de um oponente, terá ocorrido um Combo Breaker. Capriche na narração e distribua o renome. Se, contudo, o combo é frustrado porque um oponente fugiu do alcance, não se trata de um Combo Breaker. O combo se encerrou, mas de forma frustrante. É preciso que o encerramento se dê com um ataque para que o Combo Breaker ocorra.

Assim, devem ser adicionados à Tabela de Renome em Torneios os seguintes eventos:

Evento	Glória	Honra
Encaixar manobras de um combo	+1	+0
por dois turnos		
Encaixar a terceira manobra de um	+2	+0
combo após outras duas		
Quebrar um combo do oponente	+2	+0
com um ataque		
Ter seu combo quebrado por um	-1	+0
ataque do oponente		

Se o Narrador quiser incrementar a ambientação, ele pode narrar os combos de acordo com o número de acertos que eles causam. Esse é meramente um efeito narrativo, e não afeta o Renome. Mas em Killer Instinct, o narrador do evento dá nomes diferentes a ataques múltiplos em sequência (mesmo quando ocorrem em um único turno, e não se tratam de um combo).

Deste modo, um Hurricane Kick aplicado por Ryu que acerte três vezes seria chamado de "Triple Combo!" pelo narrador. Por outro lado, se Vega ativar seu Light Feet e executar dois Tumbling Attacks em sequência, com 10 acertos cada um, em seu combo Tumbling Attack para Tumbling Attack, o narrador ficará emocionado e gritará "Ultraaaaa!", para o combo incrível de 20 acertos.

Caso o Narrador queira adotar esses padrões de nomes de combos, ele pode seguir a lista abaixo:

- 3 hits Triple combo
- 4 hits Super combo
- 5 hits Hyper combo
- 6 hits Brutal combo
- 7 hits Master combo
- 8 hits Awesome combo
- 9 hits Blaster combo
- 10 hits Monster combo
- 11 hits King combo
- 12-17 hits Killer combo
- 18+ Ultra combo

Outra opção para fazer uma ambientação ainda mais próxima do jogo é considerar que no meio de combos certas manobras (como o Dragon Punch de Fulgore) acertam várias vezes, ao invés de apenas uma. Esse é um elemento narrativo: considere que a cada 3 dados de dano jogados pela segunda ou terceira manobras de um combo, há um hit. Portanto, uma rolagem de 5 dados ainda serão um único hit, mas de 6 dados serão dois hits, e de 10 dados serão três hits. Golpes de dano massivo contarão como vários hits, embora isso não tenha efeito mecânico, apenas narrativo na contagem dos combos.

SUGESTÕES DE LEITURA

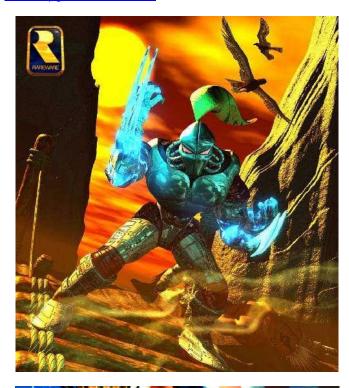
Para a ambientação desse mundo cyberpunk em que corporações são mais poderosas que governos, um futuro caótico e perigoso, podem ser utilizados RPGs do gênero, como

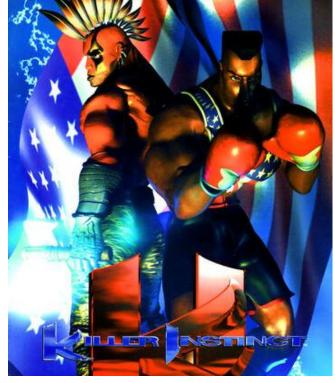
Shadowrun. O livro pioneiro do cyberpunk, Neuromancer, também fornece logo nas suas primeiras páginas uma boa ideia do que é viver em um mundo dominado por corporações ao invés de governos, cheio de tecnologias e ação.

De todo modo, qualquer livro, filme ou série que possua ambientação cyberpunk pode oferecer ideias para a concepção do cenário de Killer Instinct, como Vingador do Futuro, Blade Runner, etc.

CRÉDITOS

Adaptação: Eric M. Souza e Gustavo Maru www.sfrpg.com.br/shotokan







									<u></u>	
V		¥	T	Y			Y		Y	
Jago	Orchid	Cinder	Glacius	TJ Combo	Sabrewulf	Riptor	Fulgore	Spinal	Thunder	Eyedol
	Î				Î			Î		