

Street Fighter:

Fastplay

Street Fighter RPG Fastplay é um guia rápido de introdução a *Street Fighter: The Storytelling Game*, lançado em 1994 nos EUA pela White Wolf, e publicado no Brasil em 1999 como *Street Fighter: O Jogo de RPG*. RPGs de mesa são jogos de imaginação com regras para simular aventuras, cenas de ação, exploração e quaisquer outras possibilidades que o grupo de jogo quiser.

Esta versão resumida trará apenas o necessário para jogar Street Fighter, caso ainda não o conheça. É importante que o Narrador do grupo tenha o livro básico, ou ainda a sua [Edição de 20 anos](#), e conheça o jogo mais profundamente. Mas possuindo este guia, e selecionando uma ficha de personagem pronta, você poderá jogar.

Em geral, o Narrador fornecerá fichas as serem escolhidas para jogadores novatos, como também as Cartas de Combate, que trarão os modificadores das Manobras dos personagens e as regras para cada um desses poderes.

Após conhecer o jogo, você poderá buscar o livro básico ou a [Edição de 20 anos](#), conhecendo melhor as regras e podendo construir seu próprio personagem.

Para aqueles que se sentirem cativados por esse sistema de regras e queiram conhecer as possibilidades que o RPG oferece, com criação e evolução de personagens, e muitas oportunidades de aventura e diversão, os materiais podem ser baixados em: <http://sfrpg.com.br/shotokan/>

FICHAS DE PERSONAGEM

Street Fighter: O Jogo de RPG utiliza fichas com variadas características, utilizadas tanto em combate quanto fora da arena. Elas são:

- **Atributos Físicos:** Força, a capacidade de causar dano físico; Destreza, a velocidade e agilidade; e Vigor, a capacidade de resistir a dano.
- **Atributos Sociais:** Carisma, o poder de cativar os outros; Manipulação, a capacidade de convencer os outros; e Aparência, a força da presença do personagem.
- **Atributos Mentais:** Percepção, a atenção ao redor; Inteligência, a capacidade de causar e resistir a dano mental; e Raciocínio, a capacidade de pensar rápido.
- **Habilidades:** coisas que o personagem sabe fazer, divididas em Talentos, Perícias e Conhecimentos. São roladas junto dos Atributos; se não tiver pontos na Habilidade, role somente o Atributo (no caso de Talentos), o Atributo com dificuldade +1

(no caso de Perícias) ou não poderá fazer o teste (no caso de Conhecimentos).

- **Antecedentes:** ligações, vantagens e outros eventos do background do personagem.
- **Técnicas:** as habilidades de combate (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco).
- **Combos:** as sequências de golpes que os lutadores conhecem. Um combo utilizado na sequência correta adiciona +2 velocidade à segunda e terceira manobras, e, caso possua o efeito "Dizzy", os danos das manobras somam para atordoar (veja mais adiante sobre atordoamento, e no final deste livro as regras completas de combos).
- **Glória:** A fama do personagem entre os lutadores.
- **Honra:** A paz interior e senso de justiça do personagem. Após cada combate, o lutador deve rolar seu nível de Honra. Cada sucesso permite recuperar um ponto de Chi ou Força de Vontade gasto na luta.
- **Chi e Força de Vontade:** Pontos que são gastos para ativar poderes e para outras ações.
- **Saúde:** os pontos de vida do personagem. Quando eles acabarem, o personagem está derrotado.

REGRAS BÁSICAS

Há algumas unidades diferentes de tempo em Street Fighter:

- **Turno:** Uma unidade de tempo dentro de uma rodada, qualquer coisa de 3 segundos a 3 minutos de extensão. Um turno é o suficiente para fazer uma ação de combate.
- **Rodada:** Uma série de 10 turnos. A maioria dos duelos formais leva uma rodada.
- **Cena:** Um período compacto de ação e interpretação que toma lugar em um único local. Uma cena é feita de um número variável de turnos (quantos levarem para completá-la); ela também pode ser preenchida só com interpretação, que não pede o uso de turnos.
- **Capítulo:** Uma parte independente da história, quase sempre jogada em uma sessão de jogo. É feito por um número de cenas conectadas.
- **História:** Uma história completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que frequentemente leva vários capítulos para ser concluída.
- **Crônica:** Uma série inteira de histórias conectadas pela vida dos personagens, talvez por um tema geral, e uma grande trama. Uma crônica é simplesmente a história sendo contada no momento por você e seus jogadores.

NÍVEIS

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

Para rolar dados, você geralmente soma Atributos com Habilidades ou Técnicas, obtendo uma Parada de Dados (o total da soma dos pontos). Por exemplo, para intimidar alguém, some Carisma + Intimidação. Se o seu Carisma é 3, e Intimidação é 1, sua Parada de Dados tem 4 dados para esse teste.

DIFICULDADES

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

A menos que o Narrador diga o contrário, a dificuldade para uma tarefa é sempre 6. Esta é a dificuldade padrão; quando nenhum número é dito, a dificuldade será sempre 6. Se sua Parada de Dados for igual ou superior à dificuldade, você pode ter um sucesso automático, contando como apenas um sucesso. Se gastar 1 ponto de Força de Vontade, também pode obter um sucesso automático.

A REGRA DO UM

A última coisa que você precisa saber sobre rolar dados é a “regra do um”. Sempre que você rolar um “1”, ele cancela um sucesso. Ele o anula completamente. Você remove o dado de “sucesso”, o dado de “1” e esquece-se deles. Se você rolar mais “1” do que sucessos, um desastre ocorrerá; isso é algo chamado de “falha crítica” (ou “botch”). Mais adiante, nas regras de combate, será explicado sobre as consequências de uma falha crítica.

COMPLICAÇÕES DOS TESTES

- Ação Prolongada: O personagem testa turno a turno, consecutivamente, até conseguir o número de sucessos requerido. Ex: arrombar uma porta.
- Ação Resistida: Os personagens testam um contra o outro, um tirando sucessos do outro. Ex: queda de braço.
- Trabalhando em equipe: Os personagens testam juntos, somando seus sucessos. Ex: cabo de guerra.

FORMALIDADES DO COMBATE

Uma típica luta entre dois oponentes em um torneio começa com os dois combatentes a três hexágonos de distância um do outro. A luta prossegue por 10 turnos de combate, ou uma rodada de combate. Assim que a rodada começa, os

dois personagens tentam nocautear um ao outro. Se, ao final dos 10 turnos, ambos os lutadores ainda estiverem de pé, então o personagem que tiver recebido a menor quantidade de dano (como uma fração do total de Níveis de Saúde) vence.

Lutas em duplas, trios ou outras modalidades são bem similares. Times normalmente começam em lados opostos da arena, na formação que desejarem. As lutas de time não costumam estar restringidas a uma rodada. A luta continua até que um dos times esteja inconsciente, ou prossegue por um limite de tempo maior, como 15 ou 20 turnos. Se o limite de tempo for atingido, então o time que coletivamente tiver sofrido a menor quantidade de dano vence.

CARTAS DE COMBATE

Além das fichas de personagem, são utilizadas Cartas de Combate em confrontos. Cada Carta de Combate representa uma manobra que um personagem pode usar por turno de combate. Cada carta tem três termos: Velocidade, Dano e Movimento. As Cartas também possuem descrições sobre efeitos especiais das manobras, além de custos em Chi e Força de Vontade.

Velocidade determina quem age primeiro em um turno de combate. A velocidade pode variar de um turno para o outro, dependendo da manobra que seu personagem tenta realizar. Outras circunstâncias também podem afetar a velocidade, mas estas são discutidas mais adiante.

Dano determina quão violentamente sua manobra atinge o oponente. Sempre que uma manobra atinge o alvo, compare o nível de dano da manobra com o total de Absorção do alvo. Absorção normalmente é o Vigor, mas coisas como Bloqueio e outras Manobras Especiais podem aumentar a Absorção. O atacante subtrai o total de Absorção do nível de dano da Manobra e rola os dados remanescentes para determinar quantos Níveis de Saúde serão perdidos pelo alvo. Cada sucesso subtrai um nível de Saúde.

Movimento determina que distância seu personagem pode cobrir enquanto realiza uma manobra.

MANOBRAS BÁSICAS

Existem nove Manobras Básicas: 3 Socos (Jab, Strong, Fierce), 3 Chutes (Short, Forward, Roundhouse), Bloqueio, Apresamento e Movimento. Os socos e chutes são golpes simples, realizados no videogame apertando um botão; Movimento é uma movimentação rápida pela arena, no solo (dash). Bloqueio e Apresamento serão explicados adiante.

Bloqueio

Toda vez que um personagem utiliza um Bloqueio, ele adiciona a sua Técnica Bloqueio ao total de Absorção. Alguns ataques, como manobras de apresamento, ignoram bloqueios. Dano proveniente dessas manobras deve ser absorvido apenas com o Vigor.

No turno seguinte a um Bloqueio, o personagem recebe +2 em Velocidade em qualquer manobra, bônus que pode ser elevado a +4 se a ação se tratar de um combo. Bloqueios também impedem que o personagem sofra Knockdowns (veja mais adiante sobre esse efeito das manobras).

Finalmente, a manobra básica Bloqueio pode ser usada como Manobra de Interrupção (veja adiante). As demais manobras de bloqueio não são “Manobras de Interrupção”.

Um Bloqueio é uma manobra de alta velocidade. Mas, mesmo com o seu modificador +4 de Velocidade, personagens lentos podem não conseguir executar um Bloqueio antes de serem atingidos por um ataque rápido. Se um ataque tem velocidade mais alta e interrompe um Bloqueio, então o personagem que estava bloqueando não ganha o benefício do Bloqueio contra o ataque. Porém, se um personagem usar o Bloqueio básico dois turnos seguidos, então assume-se que está continuamente bloqueando e ele receberá os benefícios do Bloqueio contra qualquer ataque no segundo turno.

Apresamento

As manobras de Apresamento ignoram manobras de Bloqueio quando se determina nível de Dano. Além disso, para se executar qualquer Manobra de Apresamento, o lutador deve entrar no hexágono do oponente, quando os dois personagens irão ocupar o mesmo hexágono. Entrar no hexágono adversário consome 1 de movimento.

Caso a manobra do jogador NÃO possua movimento suficiente para ele entrar no hexágono do adversário, ele NÃO poderá utilizar a manobra.

Quando uma Manobra Especial for um Apresamento, isso estará registrado em sua carta.

ORDEM DE JOGO

1. Selecione as cartas: Cada jogador seleciona uma carta de combate, e a mantém em segredo.

2. Declare a Velocidade: Cada jogador anuncia a Velocidade da manobra que escolheu. Se dois personagens tiverem a mesma Velocidade, compare Raciocínio, quem tiver mais alto tem maior Velocidade. Se os personagens têm níveis iguais de Raciocínio, então eles comparam Percepção. Se ainda ficar igual, cada um rola um dado: quem tirar o maior número tem maior Velocidade no turno.

3. Movimento: O jogo começa com o Personagem que tem a Velocidade mais baixa. Este usa seu Movimento. Uma vez que tenha terminado, ele pode passar para o próximo passo: atacar.

A qualquer momento durante o movimento do lutador, um personagem com uma manobra de Velocidade mais alta pode declarar que está interrompendo o movimento de outro lutador que tenha velocidade mais baixa. Ele declara que interrompe e indica em que ponto do movimento de outro personagem ele agirá. O personagem interrompido pára no meio do movimento e precisa lembrar quanto movimento ele ainda tem. O personagem mais rápido agora se move o quanto desejar dentro do seu limite e procede para o passo do ataque. Uma vez que o personagem que interrompe tenha completado suas ações, o interrompido pode continuar seu turno.

Um personagem muito lento pode sofrer diversas interrupções sucessivas em lutas de time. Um personagem lento pode ser interrompido por um personagem mais rápido, que por sua vez pode ser interrompido por um personagem mais rápido ainda, e assim sucessivamente. Mas lembre-se: sempre que acontecerem múltiplas interrupções, faça as ações de quem tem Velocidade mais alta para quem tem Velocidade mais baixa. Uma vez que um personagem interruptor de Velocidade tenha completado seu turno, prossiga para o outro com velocidade mais baixa que esse, porém mais alta que a de

outros, e assim por diante, até que todos tenham feito suas ações.

4. Ataque: uma vez que o personagem tenha completado seu movimento, o jogador baixa sua Carta de Combate para mostrar a Manobra que está usando. Se o personagem usou uma manobra que pode causar dano, e está dentro do alcance necessário para atacar um oponente (a menos que seja dito o contrário, ele deve estar no mesmo hexágono ou no adjacente ao alvo), ele pode declarar seu ataque. O personagem então prossegue com o rolamento de dano contra o alvo escolhido.

Durante o movimento, um personagem de Velocidade mais alta pode interromper um personagem de Velocidade mais baixa a qualquer momento. Da mesma forma, o personagem mais rápido pode declarar a sua interrupção assim que o personagem mais lento mostrar a sua Carta de Combate, ou até mesmo o personagem lento declarar o alvo que escolheu, mas antes do rolamento ser feito. Assim que a interrupção é declarada, o personagem mais rápido prossegue para o passo 3 e inicia seu movimento e ataque. Assim que o personagem mais rápido tiver terminado, o mais lento pode completar seu ataque. Se seu alvo agora tiver fora de alcance, o ataque é cancelado.

5. A vez do Personagem Seguinte: assim que o primeiro personagem tenha completado seu movimento e atacado, o personagem com a segunda Velocidade mais baixa começa com o Passo 3, com isso se repetindo até que todos tenham atacado.

6. Preparação para o próximo Turno: Neste momento, deve-se registrar que um turno se passou (a maioria dos combates de torneio dura 10 turnos). Além disso, quaisquer Manobras Especiais que tenham efeitos entre turnos deve ser resolvida agora, e testes para personagens em Apresamentos Sustentados também (veja mais adiante como eles funcionam).

SENTINDO (PRETO E ROXO)

Agora que você conhece o básico, vamos lhe dar algumas regras extras que aumentam a tensão do combate. Primeiro, vamos ver o que pode acontecer se você se dar mal na luta.

Atordoamento (Dizzy)

Quando um personagem perde em um ataque mais Níveis de Saúde que seu Vigor, ele fica atordoado (Dizzy). Um personagem atordoado perde seu turno seguinte de combate. Ele não joga uma carta de combate, e pode apenas ficar de pé ali, confuso, tonto e incapaz de agir, enquanto o oponente ganha um turno livre. Personagens não podem ser atordoados por dois turnos seguidos, não importando quanto dano venham a receber.

Algumas Manobras Combo podem somar seu dano para atordoar um inimigo (veja mais adiante a respeito).

Inconsciência

Um personagem que tenha seus níveis de Saúde reduzidos a zero ou menos estará inconsciente. O combate terminou, e ele foi derrotado. Caso se trate de um torneio, ele estará eliminado.

Falhas Críticas

Um personagem que tem uma falha crítica um rolamento de dano sofreu um sério acidente no meio do combate. O personagem se esticou demais ao fazer o golpe, se desequilibrou e esta vulnerável. Como resultado, ele tem

uma penalidade de -2 na Velocidade da sua manobra para o próximo turno.

VANTAGENS DAS MANOBRAS

Algumas Manobras, principalmente Manobras Especiais, têm qualidades extras além da capacidade de causar dano.

As vantagens são as seguintes:

- **Manobra de Interrupção:** qualquer manobra que possa ser usada como manobra de interrupção tem uma poderosa e salvadora vantagem. Basicamente, você pode mudar qualquer outra ação para uma Manobra de interrupção, mudando a sua Carta de Combate para a Carta da qual você está interrompendo. Toda vez que você mudar para uma manobra de interrupção, deve gastar um ponto de Força de Vontade. A Manobra de Interrupção se torna sua ação naquele turno de combate, permitindo que você interrompa a ação de outro personagem se sua nova Manobra tiver Velocidade mais alta. Por exemplo: Zangief se move e baixa a carta de um Suplex em Ken, com velocidade 2; Ken interrompe com velocidade 3, sai do hexágono e baixa a carta de um Foot Sweep. Além dele ter saído do alcance do Suplex, sua manobra derrubará Zangief. Então o jogador de Zangief gasta 1 Força de Vontade de muda para Bloqueio, que tem Velocidade 6. Ele interrompe Ken, e tem seu Bloqueio pronto antes de levar a rasteira. Somente manobras expressamente classificadas como “Manobra de Interrupção” possuem essa vantagem.
- **Manobra Aérea:** Manobras Aéreas são executadas acima do chão. O lutador não pode ser afetado por rasteiras ou Manobras de Agachamento até terminar de executar a Manobra Aérea.
- **Manobra Combo:** Quaisquer duas ou três manobras podem ser ligadas em uma Manobra Combo, o que aumenta enormemente a eficiência dessas manobras quando usadas sucessivamente. A manobra Combo básica dá +2 à Velocidade da segunda Manobra, mas apenas quando é usada imediatamente após a primeira manobra. Uma Manobra Combo Atordoante combina os danos das manobras componentes para atordoar. Combos são mais bem explicados no final deste livro.
- **Manobra de Agachamento:** estas manobras são realizadas muito próximos ao chão. Lutadores empregando Manobras de Agachamento não podem ser afetados por Manobras Aéreas (a menos que a descrição da manobra diga o contrário).
- **Knockdown:** esse efeito permite que você derrube seu oponente no chão. Muitos estilos de luta diferentes têm rasteiras, projeções e outras manobras para arrebentar o oponente no chão. Se você sofrer Knockdown, sua próxima manobra sofrerá -2 em Velocidade. Se você não realizou sua manobra ou ação nesse turno, você perderá sua ação ao invés de sofrer a penalidade. Um Knockdown só faz efeito se causar pelo menos um nível de Saúde de dano. Se o oponente estiver bloqueando, não pode sofrer os efeitos do

Knockdown, a não ser que o ataque ignore bloqueios.

- **Manobra de Múltiplo Impacto:** Algumas Manobras Especiais permitem mais de um teste de Dano em um oponente. Essas manobras não somam seu dano para atordoar, a não ser que sejam partes de uma manobra Combo Atordoante.
- **Apresamento Sustentado:** algumas Manobras de Apresamento permitem que o atacante prenda o oponente em uma imobilização. O lutador continuará a infligir dano a cada turno até que a vítima escape. Se um lutador executando um Apresamento Sustentado conseguir fazer pelo menos um nível de Saúde de Dano, ele imobilizou o oponente. A vítima não pode fazer nada até o fim do turno até que consiga escapar do apresamento. A vítima deve derrotar o lutador em uma ação resistida de Força versus Força (ambos rolam seus níveis de Força e comparam os sucessos). Se a vítima não conseguir se soltar, ela perde sua ação no próximo turno, podendo fazer um novo teste de Força versus Força até se soltar. Mas isso apenas se o lutador continuar com o Apresamento Sustentado, jogando a mesma Carta de Combate. Se o atacante quiser, ele pode abandonar a manobra e jogar outra Carta de Combate no próximo turno. O limite de turnos que um lutador usa em um Apresamento Sustentado é igual a sua Técnica de Apresamento. Assim, alguém com Apresamento 4 pode manter o Apresamento Sustentado por no máximo 4 turnos. Se uma terceira pessoa atingir o atacante do Apresamento Sustentado e atordoá-lo ou nocauteá-lo, o Apresamento Sustentado é encerrado.

MANOBRAS COMBO

A maioria dos lutadores precisa de uma ou duas Manobras Combo para acabar com os oponentes mais perigosos. Manobras Combo são combinações de socos, chutes ou outras manobras colocadas em sequência ao longo de dois ou três turnos de combate. Em essência, o lutador treina uma sequência de manobras tão rigorosamente que a combinação se torna automática para ele. O lutador pode executar Manobras Combo mais rapidamente do que golpes individuais, e a rápida sequência de golpes das Manobras Combo podem rapidamente atordoar os oponentes.

Os Combos têm dois efeitos. O primeiro é que a segunda e a terceira manobras de uma Manobra Combo ganham um bônus de +2 em seus modificadores de Velocidade. Este modificador é dado apenas quando as manobras do Combo são jogadas em ordem turno a turno. Por exemplo, se Balrog tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch, o Fierce Punch ganha um bônus de +2 em seu modificador de Velocidade sempre que usado no turno imediatamente seguinte a um turno no qual Balrog tenha usado seu Jab Punch. O segundo efeito de Combos é que alguns podem acumular dano turno a turno com o objetivo de estontear (dizzy) um oponente. Por exemplo, um lutador tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch. Ele atinge um oponente (que tem Vigor 3) no Turno Um e inflige um Nível de Saúde de dano. Ele então segue com o Fierce Punch no Turno Dois e inflige 3 Níveis de Saúde de dano. No total o oponente recebeu dano maior que seu Vigor, e está tonto. O Jab e o Fierce sozinhos não

teriam feito isso, mas em uma Manobra Combo o dano de ambos acumulou um total de quatro Níveis de Saúde, suficientes para estontear o oponente.

EXEMPLO DE COMBATE

O Seguinte Exemplo de Combate entre Ken e Thunder Hawk, dois personagens famosos de Street Fighter, deve dar a você uma boa ideia de como o combate flui.

Turno 1: Hawk e Ken ficam frente a frente, a 3 hexágonos de distância. A rodada começa, “Lutem!” Os jogadores escolhem suas cartas e anunciam suas velocidades. Ken possui Velocidade 3, e Thunder Hawk tem Velocidade 8. Sendo o mais lento, Ken avança dois hexágonos, ficando a um hexágono de distância de Hawk. Ele baixa sua carta: Foot Sweep. Como não alcança Hawk, ele desiste do ataque. Hawk não interrompeu Ken, esperando ele concluir sua ação, já que não ficou em perigo. Hawk não se move e joga sua carta: Bloqueio. Ele também não bloqueou golpe algum, e não terá +2 Velocidade no próximo turno.

Turno 2: Eles estão mais próximos. Escolhem suas cartas. Ken anuncia Velocidade 5, e Hawk Velocidade 4. Hawk é o mais lento. Ele se move um hexágono, e não é capaz de entrar no hexágono de Ken com isso, ficando apenas no adjacente (requisito de seu Thunderstrike para poder rolar o dano). Como seu golpe não será efetivo, o jogador de T. Hawk resolve utilizar o resto de seu movimento para se afastar de Ken. Percebendo essa intenção, o jogador de Ken diz “Interrompo”, e avisa que interrompeu quando Hawk estava exatamente em seu hexágono adjacente. Ken baixa a carta de um Hurricane Kick. Ele terá três acertos em T. Hawk, já que seu Movimento é 3. Ken entra no hexágono de Hawk e rola o primeiro acerto, de dano 10, contra o Vigor 6 de Hawk: 4 dados. Ele tira 10, 9, 3, 1. O 1 anula um sucesso, e ele causa um ponto de dano. Hawk é empurrado. Ken anda novamente, entrando de novo em seu hexágono, e rola o segundo dano, causando 3 pontos de dano. Hawk é empurrado de novo, e Ken se move pela última vez. A terceira rolagem causa mais 3 pontos de dano. O Hurricane Kick causou no total 7 pontos de dano, mas em múltiplos impactos. Nenhum deles causou mais dano que o Vigor 6 de Hawk. Após ser empurrado pela última vez, Hawk para no hexágono adjacente de Ken. Ele desiste de se mover, e o turno se encerra.

Turno 3: Como Ken é rápido, Thunder Hawk decide bloquear um ataque seu, para poder iniciar seu combo com Brain Cracker, assim o Apresamento Sustentado virá com uma altíssima Velocidade 8. Ele declara Velocidade 8, e Ken tem Velocidade 5. Sendo mais lento, o jogador de Ken anuncia que não vai se mover. Então ele baixa um Foot Sweep, que teve +2 Velocidade pelo seu combo. Hawk interrompe com Bloqueio, ficando com Absorção 11 (Vigor 6 + Bloqueio 5). O Foot Sweep de Ken tem Dano 14, então ele joga 3 dados, tirando 1, 5, 4. Falha crítica! Ken terá -2 Velocidade no próximo turno.

Turno 4: Eles estão colados, e Ken sabe do perigo de ficar perto de T. Hawk. Hawk anuncia Velocidade 8, e Ken anuncia Velocidade 6. Mais lento, o jogador de Ken começa a mover sua miniatura para longe, mas o jogador de Hawk anuncia que interrompe antes de Ken começar a se mover. A miniatura retorna ao ponto inicial. Thunder Hawk interrompe, entrando no hexágono de Ken e mostrando a carta de Brain Cracker, em combo. O dano é 13, contra o Vigor 5 de Ken. 8 dados. Ele agarra Ken e começa a lhe dar

cotoveladas. O golpe causa 3 pontos de dano. Ken foi preso num Apresamento Sustentado e perdeu sua ação (era a carta de Movimento). Ambos rolam suas Forças ao fim do turno; Hawk tira 2 sucessos, e Ken também. O Apresamento é mantido.

Turno 5: O jogador de Hawk decide aproveitar. Ele não vai abandonar seu Apresamento, e agora tira 5 sucessos de dano. Ele acaba de virar a luta. Ao fim do turno, eles jogam os dados, e Hawk tira 4 sucessos; Ken tira 1. O Apresamento se mantém.

Turno 6: Hawk rola novamente seu dano, e tira falha crítica. É um evento catastrófico: além de ter -2 Velocidade no próximo turno, seu Apresamento Sustentado é encerrado imediatamente.

Turno 7: Imaginando que Hawk tentará se afastar, o jogador de Ken escolhe um golpe que antecipe isso. Como esperando, Hawk anuncia Velocidade 5. Ken anuncia Velocidade 2. Ele está fazendo Fireball. Hawk estava fazendo Movimento, mas isso não o impedirá de sofrer a Fireball. Ele gasta 1 Força de Vontade e muda para Jump; como está vencendo a luta por uma pequena margem de 1 ponto de dano, não quer que Ken empate tão perto do fim. Prefere evitar o projétil saltando. Ele troca pela carta de Jump e anuncia que vai tentar se esquivar do Hadouken. Hawk joga seus dados de Destreza + Esportes e obtém 4 sucessos. Ken joga seu Foco e também obtém 4 sucessos. Hawk se esquiva na margem mínima, e a Fireball cruza o ar. Hawk salta para cima e decide se manter onde está, colado em Ken.

Turno 8: Hawk acredita que é o momento de usar seu Thunderstrike de novo. Ele anuncia Velocidade 4, e Ken anuncia Velocidade 6. Hawk entra em seu hexágono e baixa a carta de Thunderstrike. Ken interrompe com Flaming Dragon Punch, em combo com a Fireball. O golpe causa 17 de dano, e como Ken não precisou se mover para executá-lo, o dano será rolado duas vezes. Hawk está sem Força de Vontade, e não pode abortar para Bloqueio ou Jump. Ken rola 11 dados de dano duas vezes. Na primeira, causa 3 pontos de dano. Na segunda, causa 8 pontos de dano! No total, Hawk já levou 18 pontos de dano na luta. Ele sofre Knockdown pelo golpe, perdendo seu Thunderstrike. E mesmo se não tivesse levado, o segundo acerto causou mais dano que o seu Vigor. Portanto, ele está atordado! Seu turno se encerra e ele não terá ação no turno seguinte.

Turno 9: O jogador de Ken decide encerrar tudo com estilo. Ele anuncia Velocidade 4, entra no hexágono de Thunder Hawk, indefeso, e baixa a carta de Back Roll Throw. Ele agarra o oponente e o arremessa para longe, com Dano 15. Joga 9 dados de dano, conseguindo 3 sucessos. Isso é mais do que Hawk tinha, e ele é nocauteado, perdendo a luta e sendo eliminado do torneio. Ken é vencedor a um turno do fim!

CRÉDITOS

Compilado por: Eric M. Souza, Marcos Amaral, Victor Rocha e Luiz Fernando Duarte Jr

Edição: Eric M. Souza

Street Fighter: O Jogo de RPG

Escrito por: Bill Bridges, Phil Brucato, Brian Campbell, Sean Lang, Mike Tinney e Stephan Wieck

Conheça mais em: <http://sfrpg.com.br/shotokan/>

FLUXOGRAMA DO COMBATE

