



Kabuki Town  
Rock Beach Arena



Lendas do  
Circuito: Nida



Manobra do Mês:  
Flaming Hurricane Kick



Novas qualidades  
e defeitos



Capangas mais  
humanos

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº11      Ano 2



E MAIS  
ENVELHECIMENTO COMO  
OPÇÃO DE PERSONAGEM



# CHAIN COMBOS

PARA  
Street Fighter RPG

# EDITORIAL!

As Qualidades e Defeitos retornam com tudo, trazendo a parte final da matéria, com características Mentais, Sobrenaturais e de Antecedentes Únicos. São características que muito podem adicionar a todas as mesas de **Street Fighter**, criando personagens únicos e cheios de particularidades.

Outras particularidades adicionadas são regras para envelhecimento, usando por base as próprias ideias do sistema e principalmente o NPC Xaudó, do Perfect Warrior/Guerreiro Perfeito, e regras para chain combos, as famosas sequências de socos/chutes aumentando a força entre um golpe e outro que se popularizaram nos games.

Em Kabuki Town, uma arena na praia, e uma das principais surpresas é a NPC Nida, da polêmica HQ dos anos 90 da Malibu Comics. Nida foi uma das coisas mais legais daquela HQ (uma das poucas, na verdade...), e surge como alguém que teve sua vida destruída pela Shadaloo, mas tem motivos para acreditar que Ryu é o culpado. É uma ideia bastante divertida para ser adicionada em qualquer crônica.

Assim como Nida, nós vamos ao encontro do mais forte!

*Os editores com o Defeito "Vício em SFRPG"*

## SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
CAPANGAS MAIS HUMANOS!	30

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

**Textos:** Davi Campino, Eric M. Souza, Marcos Amaral e Odmir Fortes

**Mapas:** Eric M. Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAL DE JOGO



Street Fighter é um jogo de heroísmo, e não há como esperar que os jogadores queiram ver seus personagens se envelhecendo e se tornando mais frágeis. Contudo, é interessante haver diretrizes para a construção de um personagem idoso.

Se o Narrador quiser um personagem idoso, ou simular o envelhecimento em alguém, é possível observar a ficha de Xaudó, o único ancião que apareceu em Street Fighter RPG.

## ENVELHECIMENTO!

O envelhecimento funciona como uma doença crônica. Ele possui estágios. Pessoas comuns passam pelo primeiro estágio aos 50 ou 60 anos, mas grandes atletas e guerreiros poderosos precisam chegar aos 60 ou 70 para começarem a sofrer seus efeitos. Uma vez ele comece, a cada década ela evolui para o estágio seguinte.

Cada estágio provoca a perda de 1 ponto nos Atributos Físicos e em Aparência e -4 em Saúde. O nível mínimo a que se chega deste modo é 1 em Saúde ou Aparência, mas os Atributos Físicos podem chegar a zero, significando que o personagem está muito debilitado. Em Força ou Destreza ele está imóvel. Em Vigor, qualquer resfriado pode matá-lo.

Outros efeitos do envelhecimento: a partir do segundo nível, você pode utilizar uma Manobra Especial a cada dois turnos. Uma a cada três turnos no terceiro e assim por diante. No segundo nível o personagem só pode ter combos de duas manobras, e do terceiro em diante ele não pode mais executar combos.

Existe uma vantagem em envelhecer: sabedoria. Assim, a cada nível o personagem ganha 5 pontos para distribuir livremente em suas Habilidades. Ele pode gastar apenas um ponto em cada Habilidade por nível, e esse aumento permite inclusive chegar a níveis sobre-humanos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# CHAIN COMBOS!

Os chain combos são sequências naturais de socos ou chutes que todos os personagens têm, indo do mais fraco ao mais forte. Mais ou menos como o jab-direito do boxe. Eles fazem parte da mecânica de Street Fighter desde a série Zero/Alpha, e também de beat 'em ups como Final Fight.

Em Street Fighter RPG, existem diversas manobras que emulam essas sequências de golpes básicos que abrem caminho para encerrar um combo com uma manobra mais poderosa: ótimos exemplos são Double-Hit Kick, Double-Hit Knee e Triple Strike.

Com essas manobras, é possível, dentro das regras originais, representar os chain combos e até command combos de jogos mais novos, como os dois chutes de Ken (Double-Hit Kick) e o soco direto seguido de chute rodado de Ryu (Triple Strike) em Street Fighter V, ou ainda os socos e chutes de Guy em SF Alpha e Final Fight (também Triple Strike). Outra opção é utilizar o hack apresentado no box ao lado.



## CHAIN COMBOS!

O chain combo é ativado automaticamente sempre que o lutador utiliza uma manobra básica de soco ou chute que seja imediatamente mais forte que a anterior. Assim, se o lutador usou um Short Kick e segue com um Forward Kick, ele está ativando um chain combo. O bônus é de +1 velocidade para o Forward Kick (ao invés do +2 tradicional de um combo). Se após o Forward Kick o lutador seguir com um Roundhouse Kick, novamente ele recebe o bônus e encerra seu chain combo.

Para utilizar um chain combo, é preciso ter pelo menos • na Técnica Soco/Chute para uma sequência de dois golpes, e ••• para uma sequência de três golpes.

Os chain combos não somam para atordoar. Para esse efeito, é preciso comprar um combo normal, seguindo as regras originais. Além disso, chain combos só funcionam com manobras básicas no chão e sem a utilização de Rekka Ken ou qualquer outra manobra que lhes dê bônus de velocidade.

Se um personagem possui um combo semelhante à lógica dos chain combos (fraco - médio - forte), os efeitos não se somam. Será assumido que ele aprimorou seu treino e evoluiu o chain combo para um combo verdadeiro naquela sequência.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# QUALIDADES E DEFETOS!

## MENTAIS

---

### Bom Senso (Qualidade: 1 ponto)

Você tem uma quantidade significativa de sabedoria cotidiana prática. Sempre que o personagem estiver a ponto de agir de um modo que contraria o bom senso, o Narrador pode fazer sugestões ou avisá-lo sobre as simplificações de tal ação. Esta é uma Qualidade muito útil para ser adotada por jogadores iniciantes não familiarizados com o jogo.

### Noção Exata do Tempo (Qualidade: 1 ponto)

Você tem uma noção de tempo inata e é capaz de estimar a passagem de tempo com exatidão, sem usar relógios ou outros instrumentos mecânicos.

### Código de Honra (Qualidade: 2 pontos)

Você tem um código de ética do qual é adepto. Os detalhes sobre esse código devem ser elaborados em conjunto com o Narrador antes da partida, e o personagem deve segui-lo à risca. Os personagens com esta Qualidade sempre ganham 1 ponto de Honra extra por história que conseguirem manter o seu código de conduta. Entretanto, caso falhem em segui-lo, irão perder 1 ponto temporário de honra. Além disso, você pode ganhar um bônus em testes para resistir a efeitos que controlam a mente ou lhe obrigam a fazer algo contra o seu código de honra.

### Poliglota (Qualidade: 2 pontos)

Você tem facilidade para línguas. Cada nível da habilidade linguística lhe concede o dobro de idiomas conhecidos.



### Memória Eidética (Qualidade: 4 pontos)

Você se lembra, com todos os detalhes, de coisas que tiver ouvido ou visto. Documentos, conversas, etc., podem ser guardados na memória com um mínimo de esforço. Sob condições de tensão que envolvam numerosas distrações, você precisa ser bem-sucedido num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) para concentrar-se o suficiente para absorver o que seus sentidos detectam. Você pode pagar -1 um ponto de experiência para cada Habilidade ou Manobra Especial aprendida, apesar de que o tempo de aprendizagem não muda.

### Talentoso (Qualidade: 4 pontos)

Você aprende rápido. O tempo que você leva para aprender Habilidades específicas ou Manobras Especiais é cortado pela metade. Além disso, é possível aprender habilidades ou técnicas sozinho, desde que você tenha acesso a livros ou material de estudo sobre o que deseja aprender. A critério do Narrador, isso também pode significar que você tem facilidade em desenvolver manobras especiais, podendo aprender manobras especiais sem Mestres, desde que tenha uma boa explicação para isso.

Observação: Personagens com as Qualidades Memória Eidética e Talentoso são considerados superdotados, mas caso um personagem escolha as duas Qualidades em conjunto com níveis altos dos Atributos Mentais, ele pode ser considerado um Gênio, mesmo que ele, nem ninguém, saibam de sua incrível capacidade.

### Vontade de Ferro (Qualidade: 3 pontos)

Você possui uma tremenda habilidade para resistir às tentativas de controle mental. Você recebe três dados extras para resistir à manipulação de sua mente e pode gastar um ponto de Força de Vontade para ignorar o controle mental direto quaisquer manobras especiais (Como Cobra Charm ou Mind Control). Essa Qualidade funciona apenas com controle mental direto, não manipulação mental; Manobras que induzem emoções como Death Visage ou Psychic Rage terão normalmente suas chances de sucesso, por exemplo.

### **Vontade Fraca (Defeito: 4 pontos)**

Você possui pouca resistência a ser dominado ou intimidado, sua força de vontade nunca poderá ser maior que 5 (mesmo que comece com um estilo de luta com Força de Vontade 6). Além disso, você só pode gastar Força de Vontade em situações de risco de morte. Essa desvantagem pode ser recomprada a critério do Narrador (pelo dobro do custo) após eventos de autoafirmação e reconhecimento por parte sua e de seus companheiros, estes eventos não podem ser triviais e tem que conter diversos desafios que o personagem precisou evoluir a sua forma de enxergar a si mesmo e ao mundo durante eles. Além disso, ele já deve possuir 5 pontos de força de vontade antes de tal mudança.

### **Impulsividade (Defeito: 1 ponto)**

Você não tem paciência para permanecer parado e esperar. Você faz as coisas de momento e para o inferno com o resto. Toda vez que for forçado a esperar ao invés de agir, você terá que ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade para não agir sozinho. Em alguns casos em que o personagem com este Defeito precisa aprender algo que exija paciência ele sofre uma penalidade de +1 na dificuldade dos testes.

### **Pesadelos (Defeito: 1 ponto)**

Você tem pesadelos horrendos toda vez que dorme, e as lembranças deles atormentam-no a durante horas em que está desperto. Ao acordar, você precisa ser bem-sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 7) ou perderá um dado em todas ações no dia. Uma falha crítica no teste de Força de Vontade indica que, mesmo acordado, você acredita que ainda está preso a um pesadelo.

### **Cabeça Quente (Defeito: 2 pontos)**

Você se irrita facilmente. As dificuldades em testes de Força de Vontade que envolvam autocontrole são aumentadas em dois pontos. Este Defeito não é como Impulsividade. Enquanto um personagem Impulsivo se estressa por esperar ou permanecer parado, um personagem Cabeça Quente se irrita por tudo ou todos que ele acredita que o ofenda (mesmo que só ele acredite nisto).

Em compensação é mais difícil intimidá-lo. Considere sua força de vontade 2 pontos maiores para determinar a dificuldade dos testes de intimidação feitos contra você.

### **Fobia (Defeito: 1 a 4 pontos)**

Você sente um medo irracional de alguma coisa. Aranhas, cobras, multidões e alturas são exemplos de fobias comuns. Você deve fazer um teste de Força de Vontade sempre que se deparar com o objeto de sua fobia. O Narrador deve terminar a dificuldade do teste. Quanto mais fácil de encontrar o objeto de sua fobia, mais pontos ela custará.

### **Vingança (Defeito: 2 pontos)**

Você tem contas a acertar com alguém ou um grupo. Você está obcecado em se vingar e essa é sua primeira prioridade em qualquer situação que você se depare com o objeto de sua vingança. Gastando um ponto de Força de Vontade você pode resistir temporariamente à sua necessidade de vingança. Caso você esteja em confronto direto com o alvo de seu ódio você tentará sempre que possível fazê-lo sofrer, e não demonstrará piedade (ou seja, caso atordoe um adversário alvo de sua vingança, o atacará sem misericórdia) para com ele.

### **Amnésia (Defeito: 3 pontos)**

Você é incapaz de recordar qualquer coisa sobre o seu passado, você mesmo e sua família, embora seu passado possa algum dia retornar para assombrá-lo. Suas origens e circunstâncias responsáveis pela sua amnésia são determinadas pelo Narrador e ele deverá torná-las o mais interessantes quanto possível.

### **Coração Mole (Defeito: 3 pontos)**

Você não aguenta ver os outros sofrerem e evita a maioria das situações que implique em causar dor física ou emocional em alguém. Quando em combate tentará ao máximo se defender e apenas contra-atacar evitando com que seu oponente se machuque muito. Golpes que reduzam o vigor são expressamente proibidos para você.

Além disso, para bater em um oponente que esteja atordoado você precisa passar em um teste de força de vontade com dificuldade 8. Caso você conclua uma luta causando dano agravado aos seus oponentes, sua mente entra em um estado de choque e pelo resto da história você terá +1 de dificuldade em todos os testes que envolvam combater outras pessoas. Obviamente, essas restrições não se aplicam a máquinas.

### **Compulsão (Defeito: 1 ponto)**

Você se sente compelido a fazer certas coisas em certos momentos sob certas circunstâncias. Essa peculiaridade assume uma forma altamente ritualizada (lavar as mãos ou arrumar-se frequentemente) ou em situações específicas (jogar, confessar, falar, furtar compulsivamente). Esse Defeito não apenas causa problemas a você, mas também aos seus companheiros. Você pode gastar um ponto de Força de Vontade para evitar a compulsão temporariamente. Certifique-se com seu Narrador quanto tempo você pode resistir antes de precisar gastar outro ponto de Força de Vontade ou sucumbir a sua compulsão.

## **SOBRENATURAIS**

---

### **Magnetismo Animal (Qualidade: 2 pontos)**

Para os animais, você é inofensivo ou até é um deles. Personagens com esta Qualidade não possuem muitos problemas com animais, alguns podem até não apreciá-lo, mas não o atacarão ou fugirão com sua presença (a não ser que você os ataque). A dificuldade para testes envolvendo animais é reduzida em 2 pontos. Blanka é um exemplo dessa Qualidade.

### **Sorte (Qualidade: 4 pontos)**

Você nasceu com sorte. De qualquer modo, você poderá repetir três testes fracassados por História, mas cada teste só pode ser repetido uma vez e nunca mais de uma vez por cena.

### **Amor Verdadeiro (Qualidade: 4 pontos)**

Você descobriu, talvez tarde demais, um amor verdadeiro. Ele ou ela é o centro da sua existência, e o inspira a prosseguir em seu mundo de combates e aventuras. Esta Qualidade lhe garante um sucesso automático em todos os testes de Força de Vontade, que só pode ser anulado com um dado de falha crítica (em combate, você ganha um dado a mais, ao invés de um sucesso). Isso pode ser um dom ou entrave, pois seu amor verdadeiro pode precisar de proteção, e às vezes, de ajuda.

### **Inofensivo (Qualidade: 2 pontos)**

A sua aparência não é nem um pouco intimidadora; pelo contrário, você aparenta ser inofensivo. Você pode ser uma criança com olhar inocente, uma pessoa com aparência delicada, provocante ou talvez apenas um velhinho.

Embora, isso possa não ser sempre apreciado por você, a sua aparência lhe assegura de que na maioria dos casos as pessoas vão subestimá-lo e isso lhe proporciona uma vantagem especial contra seus oponentes.

Faça um teste de Aparência + Lábria contra a Percepção + Perspicácia do oponente, em caso de sucesso você recebe +1 em Velocidade, Dano ou Movimento, à sua escolha pelos primeiros três turnos de combate. Isso só funciona contra quem nunca o viu lutando ou lutou contra você.

### **Ponto Fraco (Defeito: 5 pontos)**

Você possui alguma fraqueza na sua forma de lutar. Ao criar o personagem, escolha a sua técnica com valor maior que não seja bloqueio. Ao usar essa técnica, você abre sua guarda e deixa brechas que permitem ao oponente atacá-lo facilmente. Usando qualquer manobra especial desta técnica você não poderá gastar força de vontade para mudar para bloqueio ou salto.

Entretanto, descobrir essa sua fraqueza não é algo simples. Mas personagens que lutem ou assistam a você lutar por pelo menos 5 turnos podem gastar um turno inteiro analisando seus movimentos e tentar um teste de Percepção + Perspicácia com dificuldade 8. Em caso de sucesso eles detectam a sua fraqueza, e adicionalmente a isso recebem +1 de velocidade ao contra-atacar suas manobras especiais daquela fraqueza.

Essa desvantagem é obviamente perigosa principalmente para aqueles com muita fama e glória. Caso o seu personagem possua glória 6 ou mais ou o antecedente fama, reduza em 1 a dificuldade do teste para identificar a sua fraqueza.

### **Futuro Negro (Defeito: 5 pontos)**

Você está sob uma maldição futura, marcado pelo Destino para um terrível fim. Todos os seus esforços no fim não resultarão em nada. De tempos em tempos, você recebe lampejos de visões a respeito de seu destino final, fazendo com que você sofra prematuramente. Você pode superar esse ânimo ruim gastando Força de Vontade, mas apenas superando temporariamente.

Mais cedo ou mais tarde, você irá encarar seu destino (um assunto deixado a cargo de seu Narrador, mas que irá acontecer durante o curso da crônica). No entanto, nesse meio tempo você pode tentar alcançar alguma coisa que vala a pena, através de um senso de liberdade e abandono visto que você sabe que a menos que a situação o leve diretamente a sua condenação final, você tem uma boa chance de sobreviver e ser bem-sucedido. Caso sobreviva por algum motivo ao derradeiro, você deverá comprar essa desvantagem (pelo custo dobrado em XP) ou adquirir outras desvantagens caso não possua XP suficiente.

### **Frenesi de Batalha (Defeito: 2 pontos)**

Assim como Híbridos, você, ao sofrer mais dano que a metade de sua Saúde, entra num frenesi. Ele funciona da mesma forma que o Frenesi dos Híbridos, usando as mesmas regras.

### Beijado-pelo-(Nome do elemento) (Qualidade de 1 ponto)

Você não é um elemental de verdade, entretanto foi abençoado de alguma forma por um elemento. Você recebe a resistência e a fraqueza elemental de um dos quatro elementos principais, mas não pode adquirir níveis no antecedente elemental. Entretanto, elementais de verdade podem encontrar o seu personagem através da manobra Sense element com +2 na dificuldade do teste da manobra. Caso adquira o Antecedente Elemental você perde essa qualidade.

## ANTECEDENTES ÚNICOS

---

### Qualidades e Defeitos para Cibernéticos:

Antecedentes cibernéticos ocupam espaços dentro do organismo do personagem; ou seja, o número máximo de implantes que um personagem pode ter é igual ao seu valor de antecedente cibernético. Cada qualidade lista o número de espaços ocupados pelo implante.

### Armas Brancas Implantadas (Qualidade: 2, 4 ou 6 pontos)

Você recebeu nos seus implantes cibernéticos armas retráteis. Por 2 pontos são armas brancas, tais como facas, espadas e lâminas de arremesso. Você pode extraí-las a qualquer momento, perdendo 1 turno para isso. Por 4 pontos são armas de fogo, por 6 pontos são lasers. A arma nunca é derrubada, e é muito difícil de ser arrancada. No caso de armas de projéteis, você possui munição suficiente para um número de turnos de disparo igual ao seu antecedente Cibernético. O alcance Armas de arremesso é igual ao seu Antecedente Cibernético + o seu Vigor. Armas de fogo têm alcances variados conforme a arma. Já o Laser não possui munição, mas irá utilizar 2 pontos de Chi/Saúde a cada disparo. O personagem pode adquirir várias vezes essa qualidade, e a cada vez uma nova arma é implantada e um novo espaço preenchido.

### Sensores Cibernéticos (Qualidade: 6 pontos)

Essa Qualidade incorpora as vantagens de Memória Eidética e Talentoso, com a diferença de ser mais barata e necessitar do Antecedente Cibernético. Adicionalmente é possível usar este sensor para obter visões táticas, como infravermelho (Luta às cegas), telescópica (Prontidão), Sensores de Movimento (Perspicácia), entre outros. Isso fornece -2 nas dificuldades de testes de percepção cabíveis. Cada modo além do primeiro ocupa um espaço dos itens implantados do ciborgue.

### Curto Circuito (Defeito: 5 pontos)

Sua programação não foi perfeita. Suas peças cibernéticas podem se confundir, e isso pode prejudicar muito.

Em situações extremas (combates, tensão...), role um dado por ponto em Cibernético. Cada sucesso significa que uma peça que deu um curto-circuito. Isso causa uma penalidade de -1 Velocidade e Movimento durante o combate ou cena em questão. Essa penalidade dura até que alguém realize um teste de Reparos em você.

### Músculos de Fibra-de-Carbono (Qualidade: 5 pontos)

Você possui toda uma musculatura reconstruída com materiais que fortalecem tendões e juntas. Essa força não serve para aumentar seu dano efetivo, mas te permite exercer uma força sobre-Humana. Ao realizar testes de força, como levantar peso, arrombar uma porta ou para calcular a distância que você arremessa objetos, você considera que sua força é 3 pontos maior. Adicionalmente você não está sujeito ao limite máximo de 8 para seu atributo Força.

### Densidade Óssea Ampliada (Qualidade: 5 pontos)

Seus ossos são revestidos com titânio ou algum metal experimental que tornam seu peso muitas vezes maior. Manter o seu corpo ereto é muito mais simples, o que torna a vida daqueles que tentam de levar ao chão algo extremamente difícil. Você possui +2 de absorção contra qualquer manobra que cause *knockdown*; além disso, só poderá ser derrubado por apresamentos de personagens que tenham força maior ou igual que o seu nível de antecedente Cibernético.

### Sistema Imunológico com nano-robôs (Qualidade: 5 pontos)

Existe toda uma cyberdiversidade em você, o que o torna imune à maioria das toxinas e doenças. Apenas venenos muito fortes podem te afetar, e mesmo assim você tem -2 dificuldade dos testes para resistir a eles. Além disso, você se recupera mais facilmente de danos sofridos, numa taxa 2x maior que uma pessoa normal.

### Placas-Dérmicas de proteção (Qualidade: 3 pontos)

Seu corpo é revestido por um material extremamente resistente e compacto. Isso lhe garante +1 de absorção contra socos e chutes. Além disso, elas lhe protegem contra mudanças drásticas de temperatura, fornecendo 1 sucesso automático (que pode ser cancelado apenas por uma falha crítica) em testes para resistir a temperaturas extremas de calor e frio.

### Qualidades e Defeitos para Elementais:

#### Sub-Elemental (Qualidade de 1 ponto)

Você possui poderes alternativos, sendo uma fusão de vários elementos que tornam suas capacidades de lutas diferentes do comum.

Em termos de regras você utilizará os mesmos 4 elementos básicos (Terra, Água, Ar e Fogo), entretanto, você irá considerar as absorções e vulnerabilidades diferentes, a critério do Narrador. Um sub-elemental da Eletricidade poderia ter +1 de absorção a manobras elétricas e -1 de absorção contra manobras de terra. Você pode escolher alterar um dos seus elementos conforme a lista abaixo (Ou criar outros), uma vez feita a escolha ela não poderá ser alterada.

- Elementos Sólidos (Elemental Terra): Gelo, Metais, Planta;
- Elementos Líquidos (Elemental Água): Ácido, Magma, Magnetismo;
- Elementos Gasosos (Elemental Ar): Areia, Luz, Vapor;
- Elementos de Energia (Elemental Fogo): Eletricidade, Trevas, explosão.

### **Pureza-Elemental (Qualidade: 3 ponto)**

Você possui uma linhagem elemental que ficou pura durante gerações, e os elementos reconhecem essa pureza te agraciando com poderes além das compreensões de outros elementais. Você pode aprender manobras elementais mesmo sem um Sensei; além disso, quando for aprender a manobra pode fazer um teste de Manipulação + Mistérios para barganhar com os espíritos elementais. Caso consiga um número de sucessos iguais ao valor da manobra especial, você paga apenas 3x o custo da manobra em pontos de experiência. Apenas elementais com 4 ou 5 níveis no antecedente podem comprar essa qualidade.

### **Fraqueza-Elemental (Defeito: 2 pontos)**

Você foi agraciado com os poderes dos elementos, entretanto, não é nem de longe o favorito deles. Você não recebe o bônus de absorção que um elemento lhe dá, além disso, sofre +2 na dificuldade para manipular seu elemento fora de combate e não pode ter mais do que 3 pontos no Antecedente Elemental.

### **Elemento Furioso (Qualidade de 3 pontos)**

Você possui poderes devastadores. Toda vez que você gasta 1 ponto de Força de Vontade em testes envolvendo seu elemento, considere que você ganha 2 sucessos (ou 2 dados, em combate) ao invés de 1. Entretanto, caso tenha um erro crítico ao usar seu elemento, ele irá explodir na sua cara, e você receberá um número de pontos de dano equivalente ao número de '1' totais da sua jogada.

### **Harmonia com o Elemento (Qualidade: 3 pontos)**

O seu personagem nasceu harmonizado com o seu elemento. Ele abraça causas sociais para preservá-lo, briga com quem tentar poluí-lo ou destruí-lo e se enfurece facilmente quando ele está em perigo. Em troca, o seu elemento sempre irá protegê-lo e ajudá-lo, seja guiando-o ou salvando-o.

Por exemplo: um elementalista da Água é vítima de um naufrágio em alto-mar provocado por agentes da Shadaloo. Mesmo sendo elementalista, sua chance de sobrevivência é zero, pela distância para a terra. Ainda assim, ele desperta numa praia deserta, salvo por uma corrente marítima de seu elemento. Note que se o personagem pare de se dedicar ao elemento, ele pode perder essa Qualidade e, nos piores casos, ganhar o Defeito elemento Enlouquecido.

### **Elemento Enlouquecido (Defeito: 3 pontos)**

Você não se importa com o seu elemento, e nem procura ficar em harmonia com ele. Ou talvez esse elemento tenha lhe sido imposto por meios artificiais. O que importa é que usá-lo lhe traz dor. Sempre que você tirar um erro crítico usando algum golpe que use seus poderes elementais ou quando tenta manipula-lo fora da arena, você irá sofrer 1 ponto de dano agravado.

### **Qualidades e Defeitos para Híbridos Animais:**

#### **Metamorfo (Qualidade: 2 pontos)**

Você não é um híbrido comum. Talvez seja uma maldição ou mesmo uma experiência genética, mas você consegue alternar entre as formas de sua transformação híbrida com certa facilidade. Escolha qual é sua forma verdadeira, a forma híbrida ou a humanoide. Em algum momento ou evento periódico, como a lua cheia, ou durante o crepúsculo, você muda de forma; na forma humana, perde um ponto em Atributos Físicos e Esportes e ganhando um ponto em Atributos Sociais.

#### **Habilidade-Natural Adicional (Qualidade: 3 pontos)**

Você é muito mais animalesco, possuindo uma Habilidade Natural. Caso já possua, você adquire uma nova habilidade condizente com o animal da sua transformação.

#### **Temperamento-Calmo (Qualidade: 2 pontos)**

Você consegue manter a sanidade mesmo nas situações mais adversas. A dificuldade nos testes de Chi para evitar entrar em Frenesi é 1 ponto Menor.

#### **Sede de sangue (Defeito: 2 pontos)**

É difícil controlar a sua besta interior. As dificuldades nos testes de Chi para evitar entrar em Frenesi são 2 pontos Maiores.

# KABUKI TOWN

## ROCK BEACH ARENA!

O Japão é conhecido por dar a luz a muitos Street Fighters, inclusive o maior de todos. Essa publicidade faz com que muitos grandes nomes continuem saindo dali, já que atrai a gana de muitos lutadores a serem treinados por mestres japoneses, e Kabuki Town não é diferente.

Desde bares noturnos conhecidos pelas lutas sanguinolentas até a primeira escola integrada de estudo de base com artes marciais, Kabuki Town tem se tornado um polo de lutadores, tanto novatos quanto mais experientes.



Os novatos costumam vir aqui procurando uma chance de fazer suas estrelas brilharem a ponto de atrair investidores, enquanto os mais antigos vêm aqui procurando fazer com que sua estrela não se apague, ou então para fazê-la brilhar ainda mais, e é aí que entra a área costeira de Kabuki Town.

Desde lutas de iniciantes até grandes torneios, durante a noite as praias de Kabuki Town costumam sediar eventos interessantes. Existem ali alguns "Tachinomi" (Bares informais onde muitas vezes os clientes bebem em pé) que ficam próximos à praia e servem os clientes que, além de beber, procuram as lutas locais para se distrair e apostar.

Um em específico, dirigido por uma mulher chamada Naomi, costuma oferecer grandes descontos a lutadores que lutam em frente ao seu estabelecimento. Logo, é comum que o som do mar seja acompanhado pelo som de socos, chutes e lutadores vencidos indo ao chão nessa parte da praia. Muitos lutadores começaram suas carreiras em lutas informais nessas areias.

MARCOS AMARAL

# ROCK BEACH ARENA



# MANOBRA DO MÊS

## Flaming Hurricane Kick / Chute Furacão Flamejante

Inovar com manobras conhecidas é um dos caminhos possíveis para aprimorar o arsenal de seu lutador. Foi o caminho tomado por Ryu em sua Improved Fireball e por Ken em seu Flaming Dragon Punch.

Mais tarde, abraçando totalmente as chamas, Ken desenvolveu seu Flaming Hurricane Kick para destruir seus oponentes.



## FLAMING HURRICANE KICK!

**Pré-Requisitos:** Chute •••••, Foco ••, Hurricane Kick

**Pontos de Poder:** Karatê Shotokan 2; Kung Fu, Wu Shu 3

Abraçando totalmente as chamas, Ken desenvolveu essa versão letal do Hurricane Kick. Ao invés de se esforçar em cobrir longas distâncias, ele concentra o chi para que suas pernas se incendeiem, queimando o oponente.

**Sistema:** Funciona de forma similar ao Hurricane Kick, exceto que causa knockdown no último acerto (se causar dano).

**Custo:** 2 Chi

**Velocidade:** -1

**Dano:** +0

**Movimento:** -2

DAVI CAMPINO & ERIC "MUSASHI" SOUZA

# LENDAS DO CIRCUITO

## Nida

No começo da década de 1990, com o estrondoso sucesso de Street Fighter II, a marca foi licenciada para uma série de produtos, como figuras de ação, jogos de cartas, jogos de tabuleiros e o nosso RPG favorito.

No Japão, houve vários mangás, ao passo que nos EUA a Malibu Comics resolveu entrar no mundo dos fighting games, licenciando a produção de HQs de Street Fighter e Mortal Kombat. Talvez pela facilidade de acesso aos criadores de Mortal Kombat - eles são americanos -, a série manteve o espírito original dos jogos e fez muito sucesso, tendo 12 edições principais e várias paralelas abordando subtramas.

No caso de Street Fighter, o traço pouco lembrava os jogos, como também os roteiros eram muito fracos, e a revista foi cancelada a pedido da Capcom no terceiro número.

No Brasil, ela chegou a fazer sucesso, e houve continuidade com produção nacional, durando dois anos. E, entre erros e acertos, há alguns elementos bacanas nessa revista que podem ser utilizados em mesas de Street Fighter RPG.



A edição nacional se destaca principalmente por suas histórias curtas, como Fei Long enfrentando ninjas e Triádes, e Ryu e Ken lutando pelo mundo. Uma personagem muito interessante, ainda da fase americana da HQ, é Nida, uma filipina que teve o pai morto por um cyborg feito pela Shadaloo que tinha a aparência de Ryu. Assim, ela busca vingança contra o Grande Mestre dos Street Fighters.

Na HQ, o mestre de Ryu e Ken - conhecido na época como Sheng Long - foi envenenado pela Shadaloo, e é encontrado por Nida à beira da morte. Ela cuida dele e espera treinamento para um dia poder se vingar de Ryu. O Narrador pode definir que realmente Gouken foi envenenado e Nida o encontrou, ou, ainda, linkando com a trama de Akuma, determinar que Nida foi a primeira pessoa que encontrou Gouken após ele ser derrotado pelo irmão.

Nida costuma lutar em becos escuros da cidade, explodindo em violência em sua sede de vingança.

**Jogando com Nida:** Você é uma mulher de poucas palavras. Sabe que a vida é dura e que é preciso fazer o que deve ser feito. Não hesita, e tem foco total em seu treinamento para poder vencer Ryu. Nada mais importa em sua vida enquanto não conseguir fazer justiça e honrar as memórias de seu pai. Apenas depois de concluir sua missão poderá retomar sua vida normal.

**Aparência:** Nida é alta e esbelta, com cabelos negros sedosos e olhar determinado. A sua beleza é imponente, mas seu olhar é de tristeza, carregando as dores de sua vida. Nida usa calças soltas de corrida e blusas de atleta, geralmente calçando um par de tênis. Quando luta, sua expressão é séria e seu olhar fixo no oponente.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# NIDA!

Estilo: Silat

Escola: Praias de Manila

Conceito: Vingadora

Assinatura: Baixa o bastão num movimento brusco

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 ••

Arena ••

Contatos •••

Recursos ••

Soco •••••

Chute •••••

Bloqueio •••••

Apresamento ••

Esportes •••••

Foco ••

Bastão •••••

Glória •••••

Chi •••••

□ □ □ □ □

Honra ••••••

Força de Vontade ••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

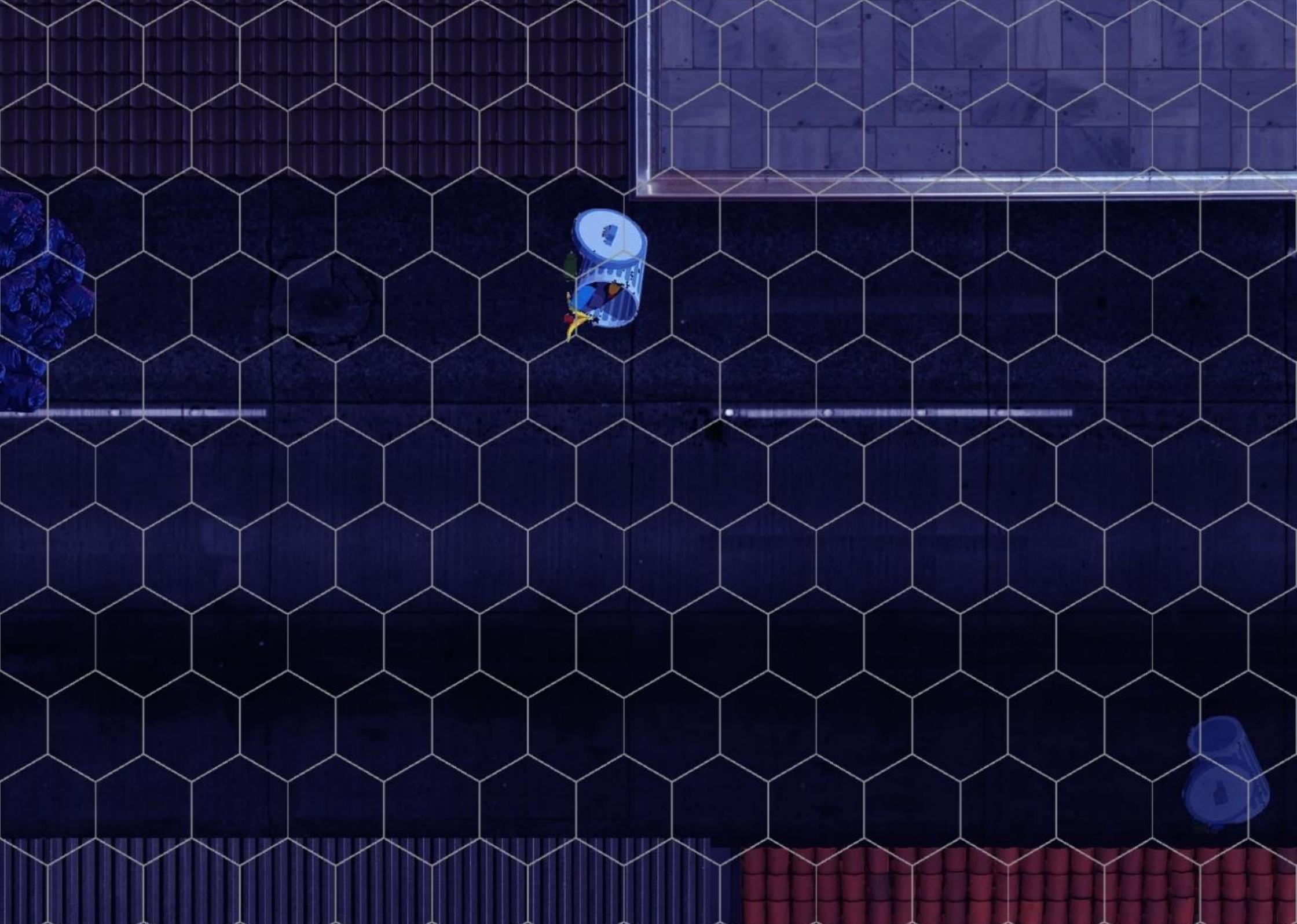
• • • • •

□ □ □ □ □

Combos: Stepping Front Kick para Lightning Leg (dizzy), Monkey Grab Punch para Bastão Fierce (dizzy)

Divisão: Tradicional, Posto: 6  
24 Vit, 4 Der, 1 Emp, 18 KOs

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	6	4	Básica
Strong	5	8	4	Básica
Fierce	4	10	3	Básica
Bastão Jab	7	9	5	Básica
Bastão Strong	5	11	5	Básica
Bastão Fierce	4	13	4	Básica
Bastão Berserk	3	14	2	Básica. Efeito especial.
Aparar	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Short	6	8	4	Básica
Forward	5	10	3	Básica
Roundhouse	3	12	3	Básica
Apresamento	5	5	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	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
Foot Sweep	3	11	2	Agachamento; Knockdown
Power Uppercut	4	10	Um	Knockdown vs. Aérea
Monkey Grab Punch	3	8	4	Ignora Bloqueio
Double Hit Kick	3	9	3	Role duas vezes contra oponente de pé
Stepping Front Kick	5	9	5	2 testes de dano; o atacante se move para o hex do alvo para o 1º dano, forçando-o recuar um hex antes do 2º teste; só pode usar o 2º ataque se estiver a alcance, 1 FV
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento; esquiva de projéteis como Jump
Lightning Leg	3	9	4	3 testes de dano, 1 FV



# CAPANGAS MAIS HUMANOS!

Na primeira edição de Punho do Guerreiro saiu uma regra bacana sobre combate contra hordas. Ela facilita muito para o Narrador lidar com cenas nas quais há dezenas de capangas cercando os lutadores por todos os lados, tipo aquele momento em que o vilão vai embora gargalhando e deixa os heróis em apuros contra seu pequeno exército.

Essa é uma abordagem divertida, mas utilizá-la em excesso pode ser cansativa e tornar as lutas sem graça. Como também pode ser cansativo ao Narrador ficar escolhendo manobras dos três ou quatro capangas que cercam cada um dos personagens jogadores.

Na verdade, os combates com capangas foram criados para ser simples e rápidos. Existem manobras que batem ao redor, como também a sugestão de utilizar a Carta de Efeito para derrubar todos os capangas de uma vez. RPGs mais modernos consideram que esses figurantes simplesmente caem ao ser atingidos por um golpe, como em Savage Worlds.

Uma ideia que já aparecia nos manuais de monstros de Tormenta em 3D&T dá uma dimensão de como o Narrador deve trabalhar esses capangas: os monstros e feras de Tormenta costumam fugir quando perdem metade de seus pontos de vida.

Esta breve matéria apresenta uma orientação sobre como interpretar capangas, que estão muito longe de terem o espírito de grandes lutadores.



## CAPANGAS MAIS HUMANOS!

Em Street Fighter, uma medida interessante é o capanga ser atordoado. Um Valentão ou Gângster que receba um dizzy dificilmente vai continuar apanhando daquele Street Fighter que está muito acima dos desafios que ele costuma encarar. E isso nem é difícil de acontecer, já que eles possuem Vigor 2. Um golpe que cause 3 pontos de dano os deixará atordoados e é bem provável que eles resolvam fugir.

Por que alguém que não tem espírito de lutador e não é um atleta encarando um desafio ficaria voltando e apanhando de novo até ficar inconsciente? Uma pessoa normal geralmente desiste após levar um golpe certo, como é possível ver em vídeos do Youtube nos quais um lutador competente surra um punhado de pessoas.

Outra opção é utilizar uma rolagem de moral. Grupos geralmente vão perdendo a coragem conforme seus colegas vão caindo, e isso acontece até em batalhas de exércitos.

Funciona da seguinte forma: sempre que um capanga for nocauteado, todos os seus colegas rolam Força de Vontade. Eles devem obter mais sucessos que a quantidade de companheiros nocauteados ou que fugiram. Se um colega fugir, todos devem rolar novamente.

Por exemplo: quatro Valentões enfrentam Chun Li. Um deles é nocauteado, e os outros três rolam sua Força de Vontade. Dois tiram dois sucessos, e o terceiro apenas um sucesso, fugindo. Com a fuga (Movimento), no próximo turno os dois restantes precisarão rolar Força de Vontade novamente, precisando agora de três sucessos para seguirem lutando.

ERIC "MUSASHI" SOUZA