



Kabuki Town:
Dôjo Secreto



Lendas do Circuito :
Anderson Silva



Novo Antecedente:
Semi-Deus



Escola de Combos



Luta de Times

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERRILHEIRO

Edição 02

UFC

PARA

Street Fighter RPG



E MAIS

CRIANDO MANOBRAS

E THE KING OF FIGHTERS

EDITORIAL!

MMA – Mixed Martial Arts. Artes Marciais Mistas. Um esporte com muito marketing, lendas vivas e bastante dinheiro envolvido. Mas não foi assim que tudo começou. Em sua raiz, o MMA tem muito em comum com o Street Fighting. Quando foi lançado, em 1987, o primeiro jogo Street Fighter trazia essa ideia de brigões de estilos diferentes competindo com poucas regras para descobrir quem é o melhor – mais ou menos como faziam precursores do MMA atual, como Rickson Gracie, que na mesma década de 1980 saía desafiando lutadores de outros estilos e filmando as lutas para provar que o Jiu Jitsu é a arte suprema. Rickson teve poucas lutas oficiais – nove, com nove vitórias, com destaque para a luta épica com Rei Zulu. Contudo, seus combates registrados são mais de 500, o que fatalmente o lançaria como um Guerreiro Mundial, já que só perdeu uma dessas lutas (fica de ideia para uma edição futura).

Na década de 1990, houve os primeiros UFC, ainda sem divisões de peso, sem contagem de tempo, praticamente lutas de Street Fighters Estilo Livre dentro de uma jaula. Se quiser imaginar como seria o mundo de SF2, SF3 e os mais novos SF4 e SF5 se estivéssemos nele, basta olhar o UFC da década de 1990 (tirando os poderes, claro).

De lá para cá, o MMA mudou - um caminho que talvez o Street Fighting tomasse se existisse no mundo real. O Pride, no Japão, virou um evento de sucesso com divisões de peso, um apelo ao mainstream e – ainda que poucas – regras. O UFC tomou o mesmo caminho e se tornou a maior liga de MMA do mundo. Com essa ideia em mente, surgiu a matéria de capa desta edição. Também há novas ideias para sua mesa, material de Kabuki Town, um novo poder e a ficha de uma lenda do MMA: Anderson "Spider" Silva. Assim esperamos manter vivo esse legado, esse mundo de brigões que tanto gostamos!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	18
MANOBRA DO MÊS	24
LENDAS DO CIRCUITO	26
LUTAS DE TIMES	30

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Carlos Dalben, Davi Campino, Eric M. Souza, Odmir Fortes, Pietro de Castro, Thiago Rosa Shinken e Wallace Passarini

Mapas: Bruno Barbosa

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

No ano de 1996 fora lançado um suplemento que tinha por objetivo trazer as regras da “experiência Street Fighter” para o cenário nebuloso do mundo das Trevas, denominado *COMBAT*. Nele foram descritos alguns estilos voltados para o cenário, incluindo manobras bem conhecidas pelos praticantes do Street Fighter RPG como Dim Mak e San He. Para os jogadores de SFRPG, o livro nos deixou um interessante legado; em sua página 52 foi a apresentado a mecânica de como construir suas próprias manobras.

O suplemento descrito entende que tanto Jogadores como Narradores podem querer criar manobras além daquelas descritas. Isso é legal, contanto que as manobras não sejam muito poderosas para seu custo. O valor derivado de uma manobra deve ser aproximadamente equivalente ao preço pago por ela. Manobras baratas e poderosas tendem a desequilibrar o jogo, tornando a história menos divertida para todos interessados. Para esse fim, o que segue são as diretrizes usadas para construir as manobras neste livro, para uso pelo leitor.

Note que o apresentado se trata apenas de diretrizes. O Narrador deve aprovar cada manobra projetada pelo jogador e deve se sentir livre para rejeitar manobras que parecem muito baratas/efetivas.

O custo inicial de todas manobras é zero. Utilize a tabela-guia ao lado para imaginar as adições e subtrações deste total. Contudo, todas manobras devem custar um mínimo de 1 Ponto de Poder.



CONSTRUINDO SUA MANOBRA!

Efeito	Custo em Pontos de Poder
+Velocidade	1 ponto por Velocidade +1
+ Dano	2 pontos por Dano +1
+ Movimento	1 ponto por Movimento +1
Manobra Abortiva	1 ponto
Manobra Aérea	1 ponto
Manobra Baixa	1 ponto
Golpes Múltiplos	2 pontos para 2 golpes, 3 pontos para 3 golpes
Causa knockdown	1 ponto
Apresamento	2 pontos
Não pode ser Bloqueado	2 pontos
Causa dano especial (exemplo, Ice Blast e Acid Breath)	1 ponto
Efeito automático (não jogado como carta; Maka Wara)	1-3 pontos
-Velocidade	-1 ponto por Velocidade-1
- Dano	-1 ponto por Dano -1
- Movimento	-1 ponto por Movimento -1
Custo (em Força de Vontade e Chi.)	-1 ponto por ponto que deve ser gasto
Pré-requisitos Altos	Varia (a critério do Narrador)

PIETRO DE CASTRO

MMA!

As artes marciais mistas, colocando em confronto lutadores de estilos diferentes sem regras, tiveram um início muito semelhante ao do mundo mostrado em **Street Fighter**. Eventualmente, a década de 2000 trouxe a profissionalização do MMA, e isso alterou as regras do jogo. Aqui abordaremos como utilizar este tipo de combate em sua mesa de jogo.

Duração dos Rounds

Em lutas normais do circuito Street Fighter, os combates consistem em um único round (rodada) de 10 turnos, em que os lutadores se enfrentam buscando o nocaute ou a vitória por pontos. No MMA, assim como no boxe, os rounds são mais curtos e em maior quantidade. No UFC, por exemplo, são lutas de 3 rounds ou 5 rounds. Isso deve ser tratado apenas como algo narrativo, para as lutas não se tornarem demoradas demais.

Vitória

A vitória pode vir por nocaute, por pontos ou por submissão. O MMA é uma competição Tradicional, e o esperado é que um lutador em dizzy seja considerado derrotado. Contudo, existem juizes que não paralisam uma luta facilmente, permitindo que o combate continue para ver se o lutador atordoado vai se recuperar. Como linha-guia, considere que um golpe que cause mais danos que o Vigor do alvo +3 é considerado um nocaute.

A vitória também pode vir por pontos, como em SFRPG: quem causar mais dano vence (podendo haver empates).



Por fim, a vitória por submissão acontece durante um apresamento sustentado. Se em algum momento durante o apresamento a vítima for atordoada ou nocauteada, ela é derrotada. O lutador que está sendo apresado pode, a qualquer momento, desistir, dando 3 tapinhas.

Isso é útil quando a derrota é quase certa, como quando o lutador não conseguiu escapar do apresamento, e tem pouca Saúde para o próximo turno, tendo risco de levar dano agravado; ou, no caso do Sleeper, quando já se passaram dois turnos e vem um terceiro, com efeito de dizzy. Evitar danos agravados também ajuda a fugir de suspensões médicas: cada ponto de dano agravado sofrido numa luta no MMA resulta em dois meses sem poder marcar novas lutas, por proteção à integridade física do lutador.

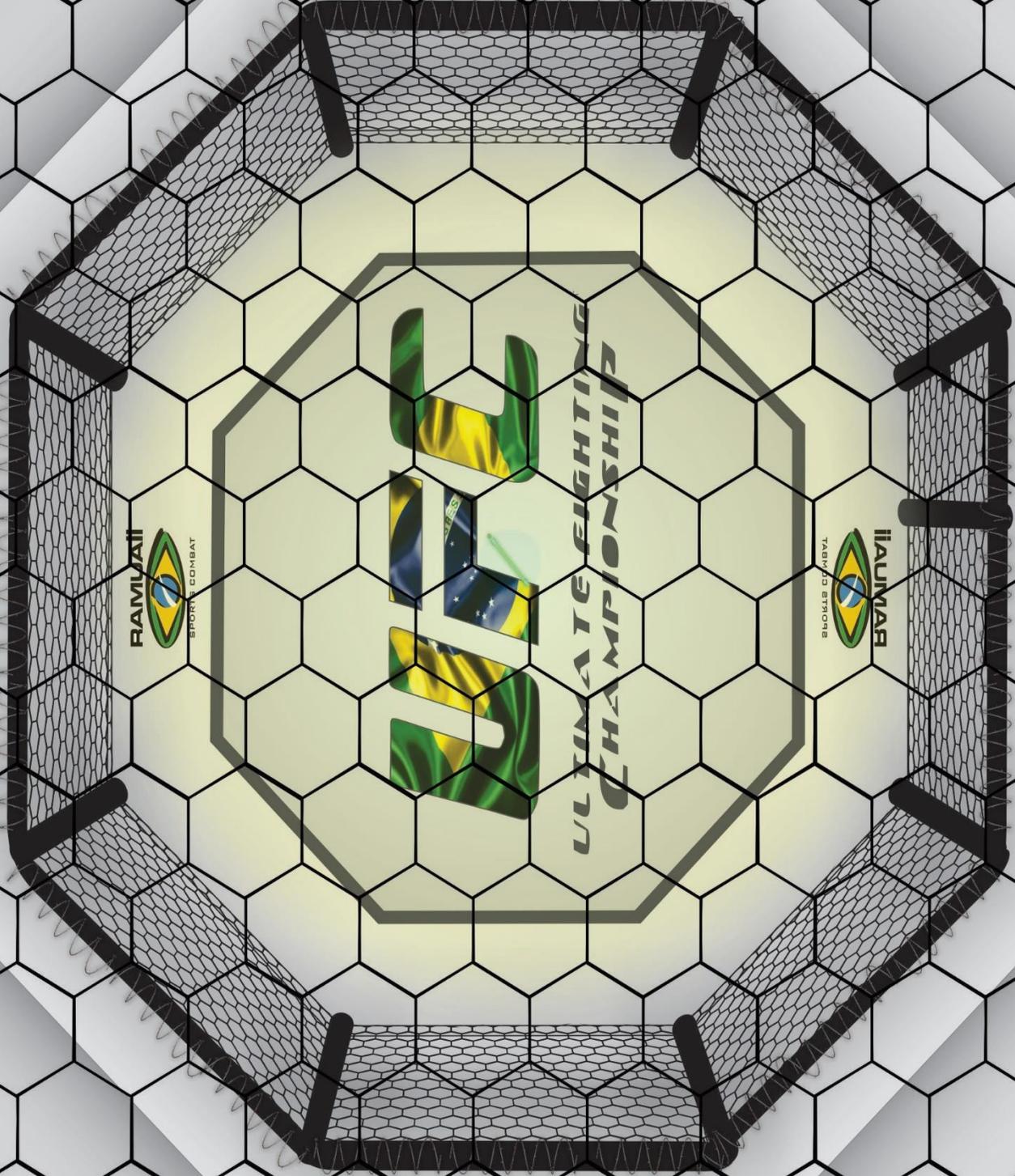
Logicamente, quem possui Disengage nem sempre vai desistir, pois a manobra dá uma chance de escapar antes de sofrer o dano do apresamento no turno.

Peso

O MMA é dividido por categorias de peso, assim como o Boxe. A despeito de como o Narrador nomeará as categorias e/ou definirá os valores exatos de cada faixa de peso, uma regra simples para sua definição é somar Força e Vigor e multiplicar por 10. Essa é a faixa de peso. Como lutadores geralmente se desidratam no dia da pesagem, a categoria pode ser $(\text{Força} + \text{Vigor} - 1) \times 10$. Ryu, nesse caso, lutaria na categoria até 90kg (uma espécie de meio-pesado), Cammy até 70kg (meio médio), e Zangief teria aproximados 130kg (pesado, com certeza!).

Mas cuidado: em processo de desidratação, o lutador recebe um redutor de -1 nos três Atributos Físicos no dia anterior à luta. Ele rola Força de Vontade para passar pelo processo e lutar corretamente no dia seguinte. Com sucesso, ele se recupera dos redutores. Se falhar no teste, o lutador não bate o peso, e perde a bolsa da luta. Se tirar falha crítica, ele bate o peso, mas lutará debilitado, ainda com os redutores, por ter se desidratado demais.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & WALLACE PASSARINI



RAMMATAI
SPORTS COMBAT

UFC

ULTIMATE FIGHTING
CHAMPIONSHIP

RAMMATAI
SPORTS COMBAT

ORIGEM DIVINA!

Antecedente Único: Origem Divina

Se você sempre quis fazer uma crônica com possibilidades de se encarnar semideuses, como Hercules, ou mesmo Áquiles, mas nunca teve uma boa diretriz, talvez possamos ajudá-lo.

Os títulos Herói e Semi-Deus são bem próximos em nível, os níveis iniciais se encontram com essa denominação. Já Avatar seria a apoteose divina, seria a forma da divindade andando entre os mortais. Nenhum Deus pode interferir diretamente nos planos primários, a própria realidade os expulsa ou não os aceita, os teólogos não conseguem afirmar ao certo.

Os iluminados são pessoas que transcenderam a mortalidade e de alguma forma alcançaram o status divino, e preparam-se para se juntar à consciência cósmica.

O que acontece com um personagem semideus quando morre? Isso depende mais do nível que ele chegou no Antecedente; em níveis baixos, ele apenas morre. Em nível 5, ele pode ser alçado aos céus, se tornando uma divindade e deixando a existência terrena, pode se juntar à consciência cósmica e sair da roda do Samsara, ou o que fizer parte de sua filosofia religiosa.

Difícilmente um semideus se levanta dos mortos e continua andando por aí, e, muito possivelmente, as tentativas de revivê-lo como um ciborgue falham miseravelmente. Quando bem sucedidas, a essência divina é perdida definitivamente, e quando é mal sucedida, bem, é melhor nem pensar na possibilidade. Mas narrador, olhe o gancho para um grande vilão aí. Como sempre, o narrador decide o melhor fim ao personagem.

ORIGEM DIVINA!

Nível 1 – Neste nível, o personagem é neto de um Deus, sua linhagem sanguínea corre diluída em sangue mortal, mas mesmo assim, forte o suficiente para ser notada. O jogador pode escolher um Atributo para poder chegar a níveis sobre-humanos com facilidade, e os outros Atributos do mesmo tipo possuem custo reduzido para serem comprados até o nível 5. Dessa forma, um descendente de Hermes pode escolher Destreza para poder desenvolver a níveis sobre-humanos pagando custo normal, e os outros atributos físicos passam a estar sob efeito do Antecedente Staff, reduzindo o custo da melhoria até o nível 5, quando volta a pagar o custo normal.

Nível 2 – À medida que o sangue dos deuses se concentra no ser, ele passa a ser mais vigoroso, ou seja, ele passa a sentir a passagem do tempo mais devagar. A cada 10 anos passados, o heróis envelhece 1.

Nível 3 – Ao se conectar cada vez mais com seu progenitor divino, o herói começa a entender melhor suas atribuições, e começa a ter excelência em outras áreas além das facilmente atribuídas a seu antepassado. O jogador pode escolher uma segunda categoria de atributos para pagar preço reduzido como se fosse assistido por um staff da categoria.

Nível 4 – A influência da sua ancestralidade divina começa a ficar tão forte que, sua vida não termina antes de sua missão acabar, ou de seu genitor divino, ou seus desafetos, resolverem que seu tempo perambulando entre os mortais já acabou. O personagem só morto por rituais, em conjunções astrológicas, força divina, ou um momento de grande ápice narrativo.

Nível 5 – Aqui o herói tem sua apoteose, a última categoria de atributos fica mais barata de ser adquirida. O personagem pode a qualquer momento ser chamado por seu genitor para reinar a seu lado, virando um Deus de vez.

Este antecedente é limitado a nível 2 inicialmente, ou seja, um personagem iniciante pode começar com o primeiro ou o segundo níveis.

O custo do antecedente com pontos de bônus é 3, e para aumentar durante o jogo ele custa o nível x 7.

Coisas que devemos ressaltar sobre sua ancestralidade, todo herói faz parte do processo civilizatório, isso significa que, mesmo em níveis entre 1 e 3, ele age para apaziguar os maus feitos.

Combate a desordem, bandidos, monstros, começa dinastias. Todo personagem vai sempre agir de forma que suas ações o precedam, tanto no que se refere a glória, quanto a honra. E levarão estilos de vida dentro desses padrões, mas a partir do quarto nível do antecedente, suas obrigações com a sociedade se enraizam mais. O personagem é obrigado a fixar residência e proteger seu povo, gerando assim, uma facilidade para construção de sua própria arena, e reduzindo custos do conhecimento arenas. Se o herói for bem visto e totalmente aceito na comunidade, ele passa a contar também com algo parecido com apoio dos vizinhos, e esse apoio pode vir desde alguém que conheça astrologia e possa te ensinar (níveis básicos em mistérios) até aquela ajuda financeira para pagar a luz da sua arena, já que é por causa das lutas que você atrai, que existe alguma prosperidade local.

Definitivamente, ao fazer bem o seu papel, o herói atrairá fama com facilidade, mesmo por que ainda no quarto nível, seu progenitor precisará que você cumpra com sua vontade. Para isso você tem um duplo facilitador. O primeiro aspecto é que o jogador pode anular uma quantidade de falhas críticas em uma sessão igual ao seu nível no antecedente. E o segundo entra no momento em que você sai em missão divina, você pode escolher uma ação para ter um sucesso automático.

Ao chegar ao quinto nível, o herói pode escolher 2 outras características para evoluir com valor reduzido.

ESCOLA DE COMBOS!

Aprenda a aproveitar ao máximo essa importante ferramenta de Street Fighter: O Jogo de RPG

Não seja previsível

A parte mais interessante do combate em **Street Fighter** é tentar adivinhar o que o seu oponente vai fazer. Isso às vezes é difícil, mas em personagens com combos pode ser muito fácil. Digamos que você tenha aquele combo de Elbow Smash para Buffalo Punch – você se aproxima com uma cotovelada rápida e tenta emendar um soco poderoso em seguida. Você praticamente precisa do combo para garantir que o Buffalo Punch acerte, já que é uma manobra lenta e de movimento baixo. Provavelmente você vai conseguir acertar o seu Buffalo Punch, sim – uma vez.

Depois de ser atingido pelo combo pela primeira vez, qualquer oponente vai saber esperar um Buffalo Punch depois do seu Elbow Smash. Logo, eles vão jogar Bloqueio ou Movimento e sair de perto. Pior, eles podem ter Punch Defense ou Deflecting Punch e você praticamente anunciou que sua próxima manobra será um soco. Como fazer para evitar que seu combo seja usado contra você?

O jeito básico é só não usar o combo sempre. Principalmente se a sua primeira tentativa deu muito certo, tente algo diferente da segunda vez. Use um chute ou apresamento depois do Elbow Smash, enganando oponentes que estavam esperando um soco. Então, quando tiver 4 XP sobrando, crie uma alternativa para seu combo principal.



Fei Long: combos são a base de sua estratégia

Aproveite as manobras de interrupção

Você sempre pode interromper manobras do seu oponente com outra manobra de velocidade mais alta, mas as únicas manobras que permitem que você pare de fazer uma manobra e troque para elas (após gastar 1 ponto de Força de Vontade) são as manobras de interrupção. Pode soar um pouco confuso, mas isso só acontece na versão brasileira – o original usa os termos “interrupt” e “Abort Maneuver”. Essas manobras são Jump e Bloqueio, manobras defensivas.

Quando joga uma manobra de interrupção, você está abandonando seu ataque e indo para a defensiva. É um processo que você precisa internalizar para ter sucesso no circuito – quando alguém anuncia Repeating Fireball, você pula para longe e torce para sobreviver. Um combo que começa com uma manobra de interrupção tem a vantagem de fortalecer seu ataque logo depois de ser jogado na defensiva. Bloqueio é interessante nesses casos, já que tem o efeito normal de um bônus de +2 em velocidade, com um total de +4 em velocidade.

Saiba contra-atacar

Velocidade é essencial para qualquer combatente, mas aumentar Atributos é caro. Dessa forma, combos são os melhores amigos dos personagens de Destreza baixa, especialmente os especializados em Apresamento, já que esse tipo de manobra costuma ter movimentação restrita e necessidade entrar no hexágono do alvo.

Saber qual apresamento deve vir depois do Bloqueio é essencial. Pode parecer uma boa forma de fazer com que golpes lentos e avassaladores como um Spinning Pile Driver acertem, mas lembre-se que Jump tem Velocidade +3. Mesmo em um combo após o bloqueio, Spinning Pile Driver só tem Velocidade +2. Um oponente que tenha a mesma Destreza que você conseguiria saltar para longe.

Alcançar Velocidade +2 com um apresamento ainda é um marco importante. Ele impede a estratégia irritante que chamamos de Sr. Jab. O infame Sr. Jab percebe um apresamento vindo, usa Jab, espera o apresador se mover, interrompe dando um passo para trás e ataca. Porém, criar um combo exclusivamente para lidar com isso não é um uso muito eficiente dos seus pontos.

O ponto ideal é Velocidade +4, que vence com certeza o Jump de qualquer um com a sua Destreza. Existem alguns bons apresamentos com Velocidade +0 que funcionam bem depois de um bloqueio, como Suplex e Brain Cracker. A grande maioria, porém, tem Velocidade -1 ou -2. Usar alguns desses de velocidade -1 chega a velocidade +3, o que leva a uma comparação de atributos mentais para determinar velocidade, o que já é uma vitória em vez de simplesmente falhar e ponto final.

Apesar do foco em apresamentos, esses conselhos valem para todos os golpes lentos e poderosos, como Buffalo Punch ou Roundhouse Kick.

Atravesse bloqueios

Ter um ataque bloqueado é complicado por dois motivos. Primeiro, você está causando menos dano do que gostaria. Segundo, seu oponente vai ter +2 em velocidade. Dessa forma, a habilidade de enganar bloqueios vai ser necessária mais cedo ou mais tarde na sua carreira.

Existem jeitos simples de fazer isso simplesmente usando manobras. Qualquer apresamento ignora bloqueios, além de golpes específicos para isso como o Monkey Grab Punch ou Reverse Frontal Kick. Porém, caso essas não sejam opções para o seu estilo ou o seu personagem, você pode se virar com combos.



Combos Dizzy podem ser a chave para a vitória

Manobras com Velocidade +2 podem chegar a +4 como o segundo golpe de um combo. Elbow Smash, Cannon Drill, Rekka Ken Fierce e Tiger Knee (com sua ridícula Velocidade +3) são boas opções. Você pode se sentir inclinado a começar com Bloqueio nesses casos, mas Velocidade +6 é um pouco de exagero, a não ser que você seja muito lento ou que esteja lutando com a Chun-Li (e nesse caso você vai apanhar mesmo e não tem combo que te salve). Isso quer dizer, porém, que esses golpes de velocidade alta são boas opções para usar depois de um bloqueio se você não tem nenhum combo que comece com bloqueio.

Bloqueios duradouros

É possível que seu oponente mantenha o bloqueio na mesa depois do seu golpe rápido. Nesse caso, não há o que você possa fazer em termos de velocidade – um bloqueio mantido no segundo turno é sempre funcional. Você pode até pensar em fazer um combo passando de uma manobra rápida para uma enganadora de bloqueio no turno seguinte para lidar com isso, mas perceba que velocidade é irrelevante nessa situação. O único propósito seria para um combo atordoante, o que não é uma má ideia já que são dois golpes praticamente garantidos de acertar.

Atordoe todo mundo

Combos atordoantes são excelentes. Qualquer coisa que aumente a chance do seu adversário passar um turno vendo estrelas merece investimento e respeito. É um turno em que você não apanha. As melhores manobras nesse caso são as que já tem acertos múltiplos. Normalmente, esses acertos não se acumulam para atordoar. Com o combo, passam a fazê-lo.

Você pode começar com um bloqueio, especialmente se está usando como base manobras lentas como Double-Hit Kick. Porém, começar com uma manobra de acerto múltiplo tem a vantagem de fazer com que você já possa ter os benefícios na primeira rodada – basicamente, você transforma sua golpe de acerto múltiplo em um combo atordoante por si só.

Repare que você ainda precisa designar uma segunda manobra (e dessa forma gastar 2 pontos de poder, um pelas duas manobras e outro pelo combo atordoante) e sua manobra para a segunda rodada não pode ser alterada, mas é um custo pequeno a se pagar para ter um turno de paz dentro do ringue.

Comece com uma manobra lenta

Uma opção tática importante, especialmente em combos atordoantes, é usar a manobra mais rápida depois de uma mais lenta. Por exemplo, se você começa com Elbow Smash e depois tenta um Buffalo Punch, você tem um ataque em velocidade +2 com dano razoável seguido por um com velocidade +0 e muito dano. Seu oponente dificilmente vai ficar parado e levar o Buffalo Punch na fuga! Provavelmente ele vai trocar para um bloqueio. Porém, se você começar com o Buffalo Punch, o Elbow Smash terá Velocidade +4. Somente alguém com Destreza maior que a sua será capaz de bloquear!

Desvie dos golpes dos oponentes

Alguns poucos golpes permitem se mover depois de causar dano, permitindo atacar e evitar retaliação. Isso só funciona se você for mais rápido que o oponente e puder interrompê-lo, então passa a funcionar bem melhor com combos.



Backflip Kick: acerte o oponente e saia de seu alcance

O golpe mais simples que funciona dessa forma é o Backflip Kick, mas com sua velocidade +0 é preciso ter muito cuidado sobre quando usá-lo. Um combo, porém, faz com que a manobra saia com velocidade +2, muito mais razoável; como complemento, você pode incluir outras manobras como a grosseira Thunderstrike (esquiva e ainda causa dano +5!), a mais flexível Flying Heel Stomp ou mesmo Rolling Attack, que permite atacar de bem longe e ainda esquivar. Além de tornar seu personagem menos previsível, ter todas as manobras permite seguir a estratégia sem prejudicar sua Glória com repetições da mesma manobra.

Outra opção é derrubar o oponente antes de ele terminar sua manobra. Qualquer manobra rápida que cause Knockdown serve, como Forward Slide Kick, Suplex ou Shockwave. Se você combinar manobras rápidas que esquivam com manobras rápidas que derrubem, será muito difícil acertar seu personagem com golpes fortes.

Conclusão

Combos são um elemento muito importante para as lutas de Street Fighter. Eles podem ser a diferença entre vitória e derrota para seu personagem. Lembre-se, porém, de adequar seus combos (e todo seu estilo de luta) à personalidade do seu lutador. Um personagem cabeça quente e impulsivo não funciona muito bem usando combos para evitar ser atacado. Da mesma forma, combos atordoantes agressivos passam uma imagem incompatível com um pacifista inveterado.

É claro, levar em conta a personalidade do seu lutador não quer dizer que o estilo de luta precisa ser um reflexo direto da mesma. Os jogos de luta estão cheios de personagens que usam um estilo de luta destoante para enfatizar algum aspecto da caracterização. Um bom exemplo é Iori Yagami, de King of Fighters, que odeia violência. Ele só luta agressivamente para que as coisas acabem rápido...

THIAGO ROSA SHINKEN

KABUKI TOWN

DOJÔ UEMURA!

Kenzuki Uemura foi um Street Fighter famoso na década de 60. Mestre no Karatê Shotokan, viajou durante anos e anos pelo mundo, desenvolvendo seu estilo. Kenzuki tinha tudo para ser um Guerreiro Mundial e carregar o título de Campeão por muito tempo. Mas sumiu...

Ninguém nunca mais ouviu falar dele até dez anos atrás quando reapareceu na área rural de Kabuki Town e montou seu Dojo por ali. Durante muito tempo, ele se manteve recluso totalmente, nunca recebendo visitas, nem aparecendo na cidade. Quando precisava de algo de lá, um empregado seu aparecia para fazer as compras.

Mas de um tempo pra cá, ele começou a ser mais receptivo com as pessoas e começou a aceitar alguns alunos, sendo sua maioria esmagadora composta por crianças. Há apenas um aluno mais velho. A quem, o agora, Sensei Uemura escolheu como seu discípulo pessoal: O jovem de 15 anos, Genzo Mitsuo.

O Dojo em si é quase um símbolo histórico da cidade. É composto de uma área enorme de lutas, onde acontece os treinamentos principais. Um gramado verde vasto próximo a um lago de carpas e uma árvore de cerejeira onde, embaixo dela, o sensei leva seus alunos a meditar por horas. Hoje o Dojo é bem acessível a todos que queiram visita-lo, mas o Sensei Uemura escolhe a dedo com quem gastará suas palavras. E sua face? Nunca foi vista por mais ninguém.



ALUNO PADRÃO DO DOJÔ UEMURA!

Estilo: Karate Shotokan
Escola: Dojo Uemura
Conceito: Alunos
Assinatura: Comemoram entre si

Força ••	Carisma ••	Percepção ••
Destreza ••	Manipulação •	Inteligência ••
Vigor ••	Aparência ••	Raciocínio ••

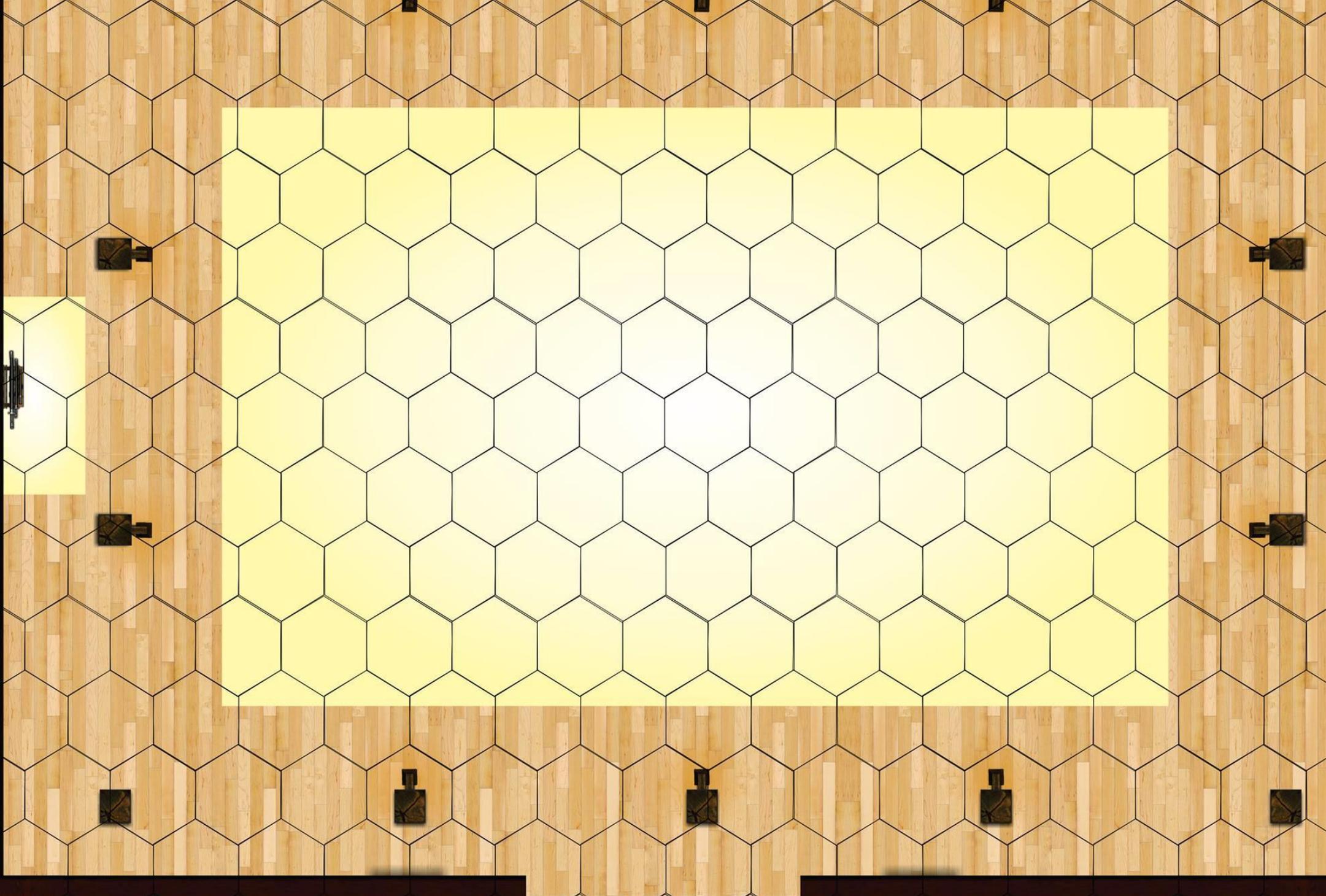
Prontidão •••	Luta às Cegas •	Arena
Interrogação	Condução	Computador
Intimidação	Liderança	Investigação
Perspicácia ••	Segurança	Medicina •
Manha	Furtividade	Mistérios •
Lábia	Sobrevivência ••	Estilos ••

Aliados ••	Soco •	Manobras (V/D/M)
Arena ••••	Chute ••	Jab - 4/2/2
Contatos •	Bloqueio ••	Strong - 2/4/2
Fama •	Apresamento •	Fierce - 1/6/1
Sensei ••••	Esportes ••	Short - 3/4/2
	Foco •	Forward - 2/6/1
		Roundhouse - 0/8/1
		Bloqueio - 6/-/-
		Apresamento -2/3/1
		Movimento - 5/-/5
		Jump - 5/-/2
		Throw - 0/5/1
		P. Uppercut - 1/6/1

Chi ••	Força de Vontade ••••
□□	□□□□

Saúde ••••••••
□□□□□□□□

Combos: Strong para Fierce para Power Uppercut

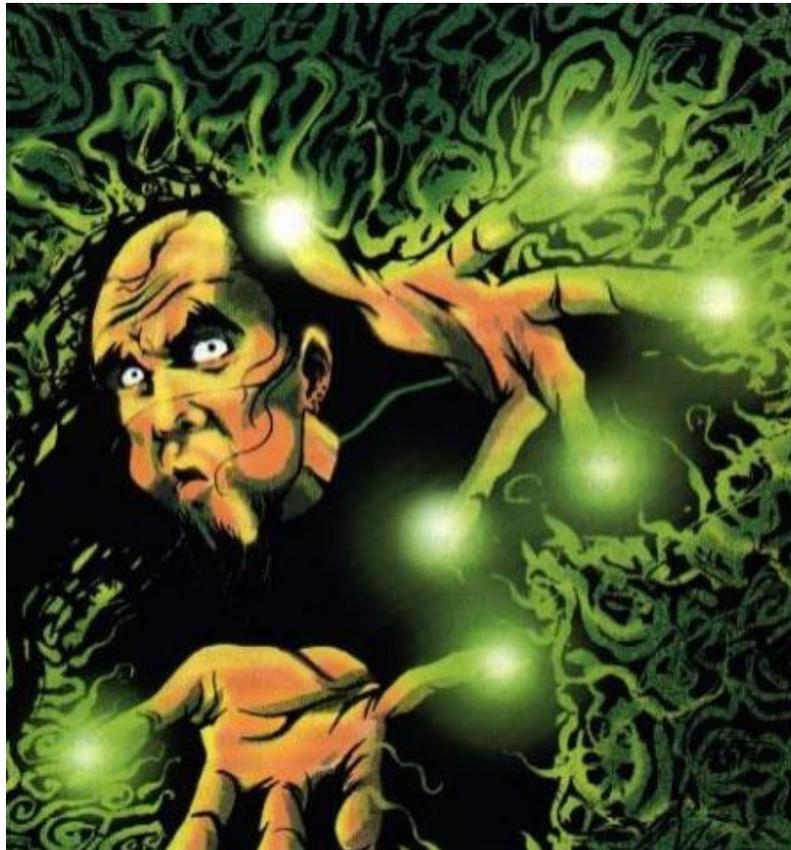


MANOBRA DO MÊS

O suplemento **Segredos da Shadaloo**, primeiro suplemento de **Street Fighter**, que é praticamente um complemento do livro básico, trouxe, além dos chefes da Shadaloo, suas instalações, lacaios e ideias para aventuras, a Tríade Dracônica. Trata-se de três chefes continentais que executam trabalhos administrativos, enquanto Balrog, Vega e Sagat (ou F.A.N.G.) trabalham em ações de campo.

Esses personagens foram descritos, sem que fossem apresentadas suas fichas, convidando os Narradores a criarem conforme sua imaginação. Um deles, especialmente, trouxe ideias interessantes para manobras: Barão Montgomery, com alegação de possuir clarividência, controlar o tempo e convocar tornados – sugerindo um elementalista com ar com poderes psíquicos.

Montgomery certamente foi imaginado para ser um adversário formidável, ainda que em força bruta não se iguale aos generais da Shadaloo. O poder dos membros da Tríade é muito mais em conhecimentos, o que pode engrandecer muito as crônicas de **Street Fighter**. Como os personagens reagirão a um vilão que conhece todos seus passos? Com essa ideia em mente, surgiu a manobra desta edição.



Montgomery: Poderes místicos que surpreenderão a maioria dos Street Fighters

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CLAIRVOYANCE!

Pré-requisitos: Mistérios •••••, Mind Control

Pontos de Poder: Ler Drit 5

Após desenvolver a comunicação mental e a possibilidade de leitura de outras mentes, o psiônico pode expandir sua habilidade de vagar o mundo com sua mente e ver o que acontece em outros lugares, do presente, passado e futuro.

Sistema: Não é uma manobra comumente usada em combate. Quando a utiliza, o lutador deve rolar Percepção + Foco, e um sucesso completo já é o bastante para que ele veja claramente o que ocorre em qualquer lugar em que ele já tenha estado antes. A dificuldade padrão é 6, elevando-se caso ele queira ver algo no passado (7 ou 8) ou no futuro (9 ou até 10). Sucessos marginais revelam imagens sombreadas, e 4 sucessos ou mais podem revelar até o pensamento de pessoas envolvidas na cena. Se quiser, o lutador pode tentar enxergar o interior de um lugar em que nunca esteve, baseando-se em pistas ou descrições, com dificuldade +2.

Custo: 2 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

LENDAS DO CIRCUITO

Anderson da Silva, mais conhecido como Anderson Silva ou Spider, é um lutador brasileiro de artes marciais mistas e ex-Campeão Peso Médio do UFC. Nascido na cidade de São Paulo, mudou-se aos 4 anos para Curitiba, onde começou a treinar Taekwondo com 5 anos de idade, esporte no qual tornou-se faixa preta aos 18 anos de idade. No Muay Thai, Anderson foi o segundo faixa preta formado pelo Mestre Fábio Noguchi em Curitiba. Ele também é faixa preta em jiu-jitsu dos irmãos Nogueira (Minotauro e Minotouro).

A origem de seu apelido, Aranha, vem de um anúncio que o intitulou o aranha em virtude de uma fantasia do Homem-Aranha que ganhou quando criança.

Antes do Muay Thai, ele tentou ser jogador de futebol, tendo feito um teste para o Corinthians. Anderson chegou 40 minutos atrasado e perdeu o teste, mas foi convidado para treinar na academia de boxe do clube, sendo que o professor logo viu que ele possuía habilidade para luta.



Anderson conquistou 17 vitórias seguidas e 10 defesas de título consecutivas e é até hoje o dono da maior sequência de vitórias e de títulos defendidos do UFC (empatado com Demetrious Johnson), interrompida no dia 6 de julho de 2013, quando perdeu o cinturão Peso Médio do UFC para o Chris Weidman. "Spider" é considerado o melhor lutador da história pelo presidente do UFC, Dana White e já venceu grandes nomes do MMA como Vítor Belfort, Dan Henderson e Rich Franklin.

Jogando com Spider: Você é animado e divertido, e é sempre visto sorrindo. Seu temperamento calmo raramente se transforma, e isso também se reflete em seus combates, quando busca desestabilizar seus adversários utilizando a esquivas e os provocando, induzindo-os ao erro. Você busca refinar sua arte com os maiores mestres do mundo e não tem quaisquer preconceitos, sempre tentando aprender tudo o que puder. Fora da arena, é um homem de família, centrado na esposa e na educação dos filhos.

Aparência: Spider é um homem negro de grande envergadura e elasticidade, com a cabeça raspada e sempre sorridente. Fora do ringue, costuma utilizar roupas despojadas e adotar um estilo casual. No ringue, ele se veste com shorts justos de acrobata que permitem que utilize seus melhores movimentos sem qualquer restrição.

LUTAS DE TIMES

Não há como se falar em lutas de times sem citar *The King of Fighters*. O jogo popularizou a luta de times, que depois *Tekken* e *Street Fighter* adotaram em certas versões. Existiu uma antiga adaptação do cenário de luta da SNK – *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *The King of Fighters...* – na [Shotokan RPG](#) no passado, dividida em vários arquivos. Recentemente, Odmir Fortes resolveu assumir o trabalho de reunir tudo num único arquivo, com correções de plot e balanço melhor das fichas e manobras, resultando na maior adaptação para SFRPG que já existiu. O resultado você pode conferir clicando na figura abaixo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



LUTAS DE TIMES!

Lutas de times são famosas pelo caos e energia da torcida. Mesmo no mundo real vemos isso na luta-livre profissional. Lutas de times costumam ocorrer com todos lutando ao mesmo tempo (o que pode ser difícil em caso de times maiores), porém irei citar maneiras mais criativas e que se encaixam em tamanhos diversos para grupos de jogadores.

Lutas em Duplas: Há duas formas; com as duas duplas de combatentes na arena, em que eles se enfrentam até que nenhum dos dois esteja de pé, ou lutas de revezamento, em que um dos lutadores pode trocar com o outro a qualquer momento da luta. No segundo caso, o lutador que deseja trocar deve usar sua ação para realizar a manobra movimento e tocar na mão do companheiro, este então pode entrar na arena e ainda agir, porém com uma penalidade de -3 na velocidade. Ainda nessa segunda modalidade caso 1 dos lutadores da dupla seja nocauteado a vitória será dada automaticamente para o outro time. Em ambos os casos o time vencedor recebe 1 vitória para cada personagem.

Lutas em Trios: Para este formato temos 3 tipos de batalhas. Na primeira cada personagem enfrenta apenas 1 adversário, e vence o time que obtiver 2 vitórias. Neste caso conta-se o renome individualmente.

No segundo formato, o primeiro lutador realiza a primeira luta, logo após ele pode decidir se quer continuar lutando ou não. Caso continue, ele recupera 2 pontos de Saúde. Um médico de ringue (Staff) pode ajudá-lo a se recuperar melhor. Cada lutador recebe vitórias e derrotas por cada batalha que participar. Caso não deseje participar de uma luta, ele não receberá uma derrota, mas também não poderá voltar mais ao ringue. As lutas seguem até que cada time fique sem lutadores em condições de continuar lutando.

No último modelo, temos a função de Reserva ou Striker. Um time neste caso é composto por mais de 3 lutadores, contudo seleciona a cada batalha de time apenas 3 participantes, sendo que os restantes viram reservas. Um lutador do tipo Strike é um participante especial, ele pode entrar a qualquer momento em qualquer luta e realizar uma ação. O striker pode ser utilizado uma vez por luta. No turno que o Striker é chamado, o jogador que está lutando deve gastar 1 ponto de Força de Vontade. O Renome recebido pelo Striker é conforme o resultado de seu time.

ODMIR FORTES, QUE SEMPRE FAZ TIMES COM PERSONAGENS DE FOGO