



**CAST DE APOIO:  
STAFF E SENSEI**



**MATERIAL DE JOGO:  
ARMAS IMPROVISADAS**



**ERAS E MUNDOS  
EM CONFLITO II**



**MANOBRAS DE  
ARMAS DE FOGO**



**KABUKI TOWN:  
PIER EM SHIROI BEACH**

# PUNHO DO GUERREIRO

**EDIÇÃO 21 ANO 4**

## E MAIS:

**ESCOLA DE COMBOS IV**

**JOGANDO COM  
POUCOS ESTILOS**

**DRAGON BALL Z EM**



# A LEOA

PARA **Street Fighter RPG**



# SUMÁRIO

## 3 MATERIAL DE JOGO

*Tem mesmo que fazer a ficha?; Armas improvisadas; Eras e mundos em conflito II; Manobras para armas de fogo; Escola de combos IV*

## 12 KARYU DENSETSU

*Dragon Ball Z em Karyu Densetsu*

## 14 KABUKI TOWN

*Pier em Shiroy Beach*

## 16 MANOBRA DO MÊS

*Subdue*

## 17 LENDAS DO CIRCUITO

*Amanda Nunes, A Leoa!*

## 19 ESPECIAL

*Jogando com poucos estilos; Financiamento de domínio e servidor sfrpg.com.br*

# EXPEDIENTE

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

**Textos:** Dimitri Damiani, Eric M. Souza, Gabriel Tabatcheik, Igor Lins e Odmir Fortes

**Mapas:** Eric M. Souza

**Projeto Gráfico:** Rafael Bezerra

**Diagramação:** Rafael Bezerra

**Capa:** Eric M. Souza e Rafael Bezerra

*Muitos RPGs têm classes, que definem o que um personagem sabe fazer. Os Estilos de Luta são as classes de Street Fighter RPG. Contudo, eles remetem a variantes da vida real, e há milhares de estilos no mundo. Isso seria bem complicado de representar em jogo, e os editores até tentaram deixar algumas coisas mais genéricas, como no Kung Fu e em Forças Especiais. Em outros casos, porém, deixaram específico, como no Karatê Shotokan.*

Suas escolhas não são muito óbvias, mas independente disso, o jogo é bem equilibrado usando o *livro básico* e os primeiros suplementos. O *Guia do Jogador* muda o jogo pelos Antecedentes Únicos, mas os estilos, em si, são originais em suas listas e habilidades e acrescentam ao jogo. O último suplemento, *Contenders*, deixou claro que era ruim para o jogo ter uma tonelada de estilos de luta.

Existem inúmeros exemplos, mas Stomach Pump é um deles: uma manobra forte, porém restrita a estilos de agarradores. *Contenders* fez Pankration comprá-la, tornando-o o estilo mais forte do jogo, provavelmente. Sem contar a habilidade de JKD de comprar qualquer manobra. Por tudo isso, existem jogadores que preferem utilizar os estilos do livro básico e do *Segredos da Shadaloo*, algo que é abordado nesta edição.

Falando em Estilos, a Escola de Combos retorna com builds iniciais para diversos estilos, algo a ser completado na próxima edição. Independente da opção (muitos ou poucos estilos), o fundamental é ir ao encontro do mais forte, como a Lenda do Circuito, Amanda Nunes, tem feito em sua carreira vitoriosa!

OS EDITORES PURISTAS

## TEM MESMO QUE FAZER A FICHA?

Street Fighter é um jogo dos anos 90, e, mesmo sendo revolucionário no combate, tem alguns traços dos jogos daquela época. Um exemplo é a necessidade de fichas de NPCs, como mascotes, senseis, membros de staff e outros. Seria mais simples apenas as características necessárias deles, ou mesmo um teste do próprio Antecedente.

Isso é aceitável no caso do mascote, que vai entrar em ação fora da arena e ajudar o personagem, mas pode ser um desperdício criar fichas para cada um dos membros de staff, ou mesmo para o sensei, se ele não for entrar em ação, e apenas ensinar o lutador.

Staff professores e Senseis acabam pedindo a criação de fichas, já que eles testam Carisma + Instrução para ensinar o personagem. Contudo, é possível superar essa dificuldade de uma forma simples, fazendo um teste com o próprio Antecedente para resolver essa situação.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & ODMIR FORTES

### CAST DE APOIO!

**Sensei:** o nível de Sensei determina as manobras que ele conhece e poderá ensinar ao personagem por custo mais baixo. Mas como determinar a parada de dados dele em Carisma + Instrução? É simples: basta 5 + nível do Antecedente Sensei. Assim, um Sensei 2 terá 7 dados em Carisma + Instrução, por exemplo, e Gouken será um verdadeiro mestre da pedagogia com 10 dados. Deste modo, basta construir a lista de manobras que ele sabe, com base no Antecedente (algo que nem precisa ser feito desde o começo; o jogador, com a permissão do Narrador, pode ir complementando a lista conforme for conhecendo melhor seu personagem e decidindo como usá-lo).

**Professores (Staff):** para o Sensei, o cálculo é mais simples, já que o Antecedente representa um único personagem, e o nível determina suas qualidades. Mas e Treinadores, Tutores, Mentores e Instrutores? Em geral, cada ponto em Staff representa um membro do staff do personagem, que será um bom professor, com grandes qualidades. Uma parada de dados razoável seria de 6 dados, nesse caso, representando uma média de 3 em Carisma e em Instrução. Se o jogador quiser, ele pode utilizar dois pontos para um único membro de staff, que será alguém incrível no que faz, entre os maiores do mundo, tendo então uma parada de 10 dados (semelhante ao Sensei 5). Isso segue a lógica de Aliados, em que 1 ponto significa uma pessoa não notável, e 2 pontos podem ser duas pessoas, ou um aliado muito poderoso.



# ARMAS IMPROVISADAS

Um tropo muito comum em filmes de luta, especialmente os do Jackie Chan, é quando o herói apanha qualquer coisa e utiliza como arma. Pode ser um cabo de vassoura, uma cadeira, mas já vimos Jackie Chan realizar lutas dentro de uma escada montada, por exemplo.

Os jogadores são incentivados a realizar essas coisas pela Carta de Feito, e o livro básico dá alguns exemplos, como rodar um cabo de vassoura para derrubar um grupo de capangas inimigos. Não há, contudo, uma mecânica central para esse tipo de rolagem.

O Chapéu de Borda afiada, do *Livro Básico*, é arremessado usando Esportes. Parece ser uma técnica adequada para feitos com armas improvisadas (sobretudo considerando o termo em inglês, Athletics). Ela envolve feitos atléticos, de modo geral.

Assim, o Narrador pode permitir que os jogadores a utilizem para o dano de suas armas improvisadas.

## ATIRANDO OBSTÁCULOS

*The Perfect Warrior* trouxe regras para obstáculos na arena, adicionado dano aos personagens conforme o seu tamanho. Esse tamanho também pode ser um modificador de dano para esse objeto ser atirado. Por exemplo, um caixote teria um modificador de dano de +1 (com Força + Esportes). Já um barril de óleo teria um modificador de dano +2.

Atirar um objeto, contudo, é um feito muito difícil, já que eles são bem pesados. O lutador precisa ter Força + Esportes em pelo menos o quádruplo do tamanho do objeto para arremessá-lo (4 para um caixote, 8 para um barril de óleo, 12 para um veículo pequeno, etc). Os veículos geralmente são tombados, empurrados para cima do alvo.

O objeto pode ser atirado a um número de hexágonos igual à Força do lutador menos o Tamanho do objeto. Assim, Ken jogaria um caixote a 4 hexágonos, e um barril de óleo a 3 hexágonos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



# ERAS E MUNDOS EM CONFLITO II

No **PUNHO DO GUERREIRO** #9, Giovane do Monte fez uma bela matéria sobre como utilizar *Street Fighter RPG* em outros cenários além de jogos de luta. O **PUNHO DO GUERREIRO** #7, antes mesmo dessa matéria, propôs um cenário nas décadas de 1960 e 1960, e o **PUNHO DO GUERREIRO** #17 trouxe as fichas de Bruce Lee e Chuck Norris.

Obviamente, cada sistema de RPG tem um tom e um sabor, direcionando para um tipo específico de aventura. *Street Fighter* é sobre utilizar punhos e pontapés para resolver os desafios, com habilidades heroicas e uma pitada de magia, tanto marcial - como *Hadouken* - quanto sombria - como *Psycho Power*.

Nos anos 90, era comum adaptar qualquer tipo de coisa para os sistemas mais populares (*GURPS*, *D&D* e *Storyteller*), pois havia pouca oferta, havia poucos jogos temáticos (o próprio *Street Fighter RPG* é uma exceção para o seu tempo) e era difícil ter acesso a materiais, já que era a pré-história da internet.

Não queremos indicar aqui coisas malucas como jogar *O Senhor dos Anéis* em SFRPG (há sistemas que fazem isso muito melhor que *Street Fighter*). Mas para cenários em que as coisas geralmente são resolvidas em combates de poucas pessoas, e nos quais as habilidades marciais de cada um são relevantes, o sistema pode cair muito bem.

Um bom exemplo é *Spartacus: Blood and Sand*. A série do pequeno canal Starz fez muito sucesso no começo da década passada, e teve uma ótima prequel *Gods of the Arena*. *Spartacus* é uma série centrada nas arenas, nos duelos de gladiadores e em seus feitos heroicos. Uma adaptação para *Street Fighter* foi algo muito legal.



Esta breve matéria traz duas fichas de personagens lendários que podem resultar em grandes campanhas usando as mecânicas de *Street Fighter RPG*: Li Mu Bai (O Tigre e o Dragão) e Conan, o Cimério.

## Li Mu Bai

Um exímio artista marcial, que dominou completamente o estilo Wudong, uma arte suave e mística. Li Mu Bai persegue a assassina de seu mestre, a Raposa de Jade, enquanto tenta desvendar o roubo da Destino Verde, uma espada feita com uma técnica perdida, com qualidades incríveis e incapaz de ser replicada. Li Mu Bai possui sentimentos por sua companheira Yu Shu Lien, mas os reprimiu a vida toda, pois os perigos pelos quais passam impede uma vida comum, pacífica.

**Destino Verde:** A espada de Li Mu Bai é semelhante à Ninja-to, sendo um Item de Poder (**PUNHO DO GUERREIRO #5**) nível 5, com +1 Velocidade, +3 Dano, +1 Movimento e +1 Absorção ao aparar.



**Estilo:** Tai Chi Chuan

**Conceito:** Justiceiro

Força ●●●●  
Destreza ●●●●●  
Vigor ●●●●●

Prontidão ●●●●●  
Interrogação ●●●●●  
Intimidação ●●●●●  
Perspicácia ●●●●●  
Manha ●●●●●  
Lábria ●●●●●

**Escola:** Wudong

**Assinatura:** Observa o oponente caído

Carisma ●●●●●  
Manipulação ●●●●●  
Aparência ●●●●●

Luta às Cegas ●●●●●  
Equitação ●●●●●  
Liderança ●●●●●  
Segurança ●●●●●  
Furtividade ●●●●●  
Sobrevivência ●●●●●

Percepção ●●●●●  
Inteligência ●●●●●  
Raciocínio ●●●●●

Arena ●●●●●  
Caligrafia ●●●●●  
Investigação ●●●●●  
Medicina ●●●●●  
Mistérios ●●●●●  
Estilos ●●●●●

Aliados ●●●●●	Soco ●●●●●
Contatos ●●●●●	Chute ●●●●●
Fama ●●●●●	Bloqueio ●●●●●
Recursos ●●●●●	Apresamento ●●●●●
Item de poder ●●●●●	Esportes ●●●●●
	Foco ●●●●●
	Espada ●●●●●
	Arremesso ●●●●●
	Faca ●●●●●
FV ●●●●●	Bastão ●●●●●
	Machado ●●●●●
Saúde ●●●●●	

**Combos:** Monkey Grab Punch para Dim Mak para Dim Mak (dizzy), Air Throw para Pin, Grappling Defense para Improved Pin, Deflecting Punch para Dim Mak para Dim Mak (dizzy), Dislocate Limb para Chi Push (dizzy)

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	8	8	6	Básica
Strong	6	10	6	Básica
Fierce	5	12	5	Básica
Short	7	9	6	Básica
Forward	6	11	5	Básica
Roundhouse	4	13	5	Básica
Apresamento	6	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel no próximo turno
Movimento	9	-	9	Básica
Jump	9	-	6	Aérea; Interrupção; Esquiva de projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Lutador sofre apenas -1 Vel (não -2) após sofrer knockdown
Balance	Esp.	Esp.	Esp.	O lutador ganha +1 Mov para Manobras Aérea; automático
Chi Kun Healing	4	-	5	Restaura 1 Saúde/ponto de Chi, até um máximo de (Foco do lutador) por turno; pode ser usado em outros no mesmo hex, 1 Chi
Dim Mak	6	9	6	Pode retardar o dano; -1 para qualquer atributo físico, 1 Chi
Chi Push	2	Esp.	-	Dano = Raciocínio + Foco +3 +1 por Chi extra, máximo de 2; pode forçar recuar 1 Hex (1 dano/1 Hex recuado); pode aumentar o alcance por -2 dano por Hex; alvo pode adicionar +1 na absorção por 2 Chi gasto; não afeta quem estiver usando San He, 2 Chi
Punch Defense	10	-	-	Absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	10	-	-	Absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Deflecting Punch	8	9	-	Bloqueio apenas para socos; depois contra-soco (vs. qualquer ataque)
San He	8	-	-	Bloqueio x2 na absorção; não sofre knockdown e não pode ser forçado para fora do hex exceto por Apresamentos; o lutador não ganha +2 na Vel no próximo turno, 1 Chi
Monkey Grab Punch	4	10	6	Ignora Bloqueio
Missile Reflection	9	-	5	Role Destreza para refletir projéteis em um novo alvo (1 sucesso = armas de arremesso; 2 sucessos = flechas; 3 sucessos = balas)
Energy Reflection	7	-	-	Cada projétil requer 2 sucessos num teste de Raciocínio; 1 Chi por projétil
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Reduz o dano de Throws com Destreza + Esportes
Throw	4	10	Um	O alvo é arremessado a (Força) Hex; Knockdown
Air Throw	8	13	6	Precisa interromper uma Aérea do oponente; Knockdown; o alvo pode ser arremessado a 3 Hex do atacante; Aérea, 1 FV
Dislocate Limb	5	9	7	O alvo tem -3 Vel para colocar braço no lugar; Socos do alvo tem também -2 no dano
Grappling Defense	10	-	5	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Pin	5	10	7	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; +2 dano e +1 Mov 1º turno, +0/Zero; para todos subsequentes; +3 na Força para manter o apresamento; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento, 1 FV
Improved Pin	6	10	7	Como Pin, mas alvo não precisa estar dizzied ou derrubado, 1 FV
Levitation	5	-	Esp.	Pode se mover por Foco Hex por turno em qualquer direção, 1 Chi
Zen no Mind	-	-	-	1 FV, escolhe três cartas, usa uma no fim do turno

**Estilo:** Luta Livre Nativo Americana

**Conceito:** Aventureiro

Força	●●●●	Carisma	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●
Vigor	●●●●●	Aparência	●●●
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●
Interrogação	●●●	Equitação	●●●●●
Intimidação	●●●●	Liderança	●●●●●
Perspicácia	●●●●	Segurança	●●●●
Manha	●●●●	Furtividade	●●●●●
Lábia	●●	Sobrevivência	●●●●●

**Escola:** Sua tribo na Ciméria

**Assinatura:** Olhar sombrio

Percepção	●●●●	Arena	●●●●●
Inteligência	●●●	Caligrafia	●●
Raciocínio	●●●●●	Investigação	●●●
		Medicina	●●●
		Mistérios	●●●●
		Estilos	●●●●●

Aliados	●●●●●	Soco	●●●●●
Apoio (Aquilônia)	●●●●●	Chute	●●●
Contatos	●●●●●	Bloqueio	●●●●●
Fama	●●●●●	Apresamento	●●●●●
Recursos	●●●	Esportes	●●●●●
Staff	●●●●●	Foco	●●●
		Espada	●●●●●
Honra	●●●●●●●	Faca	●●●●
Glória	●●●●●●●●	Arma de impacto	●●●
Chi	●●●●●●	Arremesso	●●●
FV	●●●●●●●●	Margul	●●●●, Lança
Saúde	●●●●●●●●●●	Bastão	●●●●, Arquearia
		Machado	●●●●

**Combos:** Grappling Defense para Neck Choke, Dislocate Limb para Head Butt (dizzy), Bloqueio para Suplex para Pin, Wounded Knee para Buffalo Punch (dizzy), Eye Rake para Iron Claw, Bloqueio para Bear Hug, Aparar para Espada Fierce, Espada Fierce para Espada Jab (dizzy)

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	10	4	Básica
Strong	5	12	4	Básica
Fierce	4	14	3	Básica
Short	6	9	4	Básica
Forward	5	11	3	Básica
Roundhouse	3	13	3	Básica
Apresamento	5	11	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel. no próximo turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Esquiva projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Lutador sofre apenas -1 Vel (não -2) após sofrer knockdown
Throw	3	13	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Foot Sweep	3	12	2	Agachamento; Knockdown
Head Butt	5	14	2	
Ear Pop	4	7	3	Ignora o Vigor; -1 Honra por uso
Head Bite	6	14	Um	Apresamento Sustentado
Wounded Knee	3	12	3	Alvo tem -2 Vel nos chutes -2 Mov em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Dislocate Limb	4	12	5	O alvo tem -3 Vel para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no dano. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.
Eye Rake	3	14	4	Se funcionar, alvo deve rolar Percepção + Luta às Cegas, se falhar estará atordoado no próximo turno; -1 Honra; em torneios -1 Glória também
Sleeper	4	13	Um	Apresamento Sustentado; se o apresamento for mantido por 3 turnos o alvo é atordoado, 1 FV
Neck Choke	4	14	Um	Apresamento Sustentado
Disengage	6	-	2	Jogado quando estiver preso em Apresamento Sustentado; o lutador pode fazer um 2º teste para sair do apresamento (Destreza vs. Força do atacante)
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Reduz o dano de Throws e outras manobras de impacto com o solo pelo nº de sucessos no teste de Destreza + Esportes
Buffalo Punch	3	16	Um	
Grappling Defense	9	-	3	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Suplex	5	13	Um	Knockdown; o alvo cai no Hex adjacente
Bear Hug	4	14	Um	Apresamento Sustentado
Ground Fighting	Esp.	Esp.	Esp.	Após sofrer Knockdown o lutador continua a lutar no chão; não pode usar Manobras Aéreas ou manobras que precisem estar de pé (Narrador decide); sem esta manobra os ataques feitos no chão terão -3 na Vel e dano; ataques contra quem estiver usando esta manobra terão -2 na Vel e dano, exceto Manobras de Agachamento e ataques rasteiros, 1 FV
Iron Claw	4	15	Um	Apresamento Sustentado, 1 FV
Regeneration	5	-	-	Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno



# CONAN, O CIMERIO

Conan viveu na Era Hiboriana, um período há 12 mil anos, antes das civilizações conhecidas. Nascido na Ciméria, um povo ancestral dos celtas, ele fez carreira como ladrão, pirata, mercenário, general e se tornou rei da Aquilônia, a maior nação de seu tempo, quando derrubou um rei tirano. Conan é corajoso, mulherengo, honrado, porém tem ojeriza a magia. Ele tem um lado sombrio de sua personalidade: lembranças de trevas de sua terra natal, para onde ele nunca mais quis voltar.

Li Mu Bai parece uma escolha óbvia, assim como os cenários épicos dos filmes de wuxia, mas e Conan? Ele tem vários RPGs próprios, e GURPS Conan é sensacional. Mas nada impede de tentar algumas aventuras - ou mesmo uma longa campanha - com um sistema de combate que simule as lutas tensas que costumavam fechar os contos de Robert E. Howard, nos quais Conan demonstrava seu gênio tático e buscava alternativas para vencer magos sombrios com poderes que desafiam a sanidade de qualquer um.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# MANOBRAS PARA ARMAS DE FOGO

Armas de fogo são categorias de armas diferentes das brancas, elas são mais letais, mais rápidas e com maior alcance do que qualquer arma branca pode ter. Para se calcular o dano de Armas de fogo é computado somente a técnica (armas de fogo) e o modificador da arma. Para sua velocidade, se utiliza o raciocínio, e não a destreza. O Alcance é calculado pela destreza. Armas de fogo usam as manobras abaixo:

## Manobras únicas de Armas de Fogo

- ⊕ **QUICK SHOT:** Velocidade: +2, Dano: -1, Movimento: +0.  
**Especial:** consome uma munição. Você não pode apontar usando quick shot. Tipo: *Arma de fogo*.
- ⊕ **STANDARD SHOT:** Velocidade: +0, Dano: +0, Movimento: +0.  
**Especial:** consome uma munição. Tipo: *Arma de fogo*.
- ⊕ **DOUBLE TAP:** Velocidade: -1, Dano: +2, Movimento: +0.  
**Especial:** consome duas munições. Tipo: *Arma de fogo*.
- ⊕ **BURST:** Velocidade: -2, Dano: +4, Movimento: -1.  
**Especial:** consome 3 munições, pode ser usado em mais de um oponente, para cada novo alvo remova um dado de dano e divida o restante entre os alvos. Apenas armas Automáticas podem usar Burst. Você não pode apontar usando burst. Tipo: *Arma de fogo*.
- ⊕ **FULL BURST:** Velocidade: -3, Dano: +5, Movimento: -3.  
**Especial:** consome 7 munições, pode ser usado em mais de um oponente, para cada novo alvo remova um dado de dano e divida o restante entre os alvos. Apenas armas Automáticas podem usar Full Burst. Você não pode apontar usando full burst. Tipo: *Arma de fogo*.



## Bugigangas

### MIRA TELESCÓPICA:

Se você gastou pelo menos um turno apontando e usando uma mira telescópica você aumenta para +2 sua parada de dados de dano ao usar uma arma de fogo, arco ou besta, mas apenas no primeiro tiro dado no turno (além do bônus de apontar).

### MUNIÇÃO NÃO LETAL:

Munição não letal são feitas com materiais menos danosos, como balas confeccionadas de borracha, ou cartuchos preenchidos com sal grosso. O objetivo de tais projéteis é capturar alvos vivos e controlar massas de civis. Munição não letal causa -2 no dano da arma, mas em compensação não causa dano agravado.



## Descrição de Armas de Fogo

### Espingarda

Espingarda padrão de dois canos modelo Rossi Overland 12 gauge ou similares.

Velocidade: +0; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 2

### Escopeta

Escopeta padrão modelo Ithaca M37 ou similares.

Velocidade: +1; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Faz dois testes de dano. Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 6

### Escopeta Automática

Escopeta padrão modelo Ithaca M37 ou similares.

Velocidade: +0; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Automática; Faz dois testes de dano. Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 6

### Fuzil

Fuzil do tipo Remington M-700 ou similares.

Velocidade: +0; Dano: +5; Movimento +0; Especial: Distância 198 hexes+Destreza; Munição: 6

### Fuzil de Assalto

Fuzil de Assalto do tipo AK-47 ou similares.

Velocidade: +1; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Automático; Distância 148 hexes+Destreza; Munição: 43

### Pistola

Pistola padrão modelo Glock 17 ou similares.

Velocidade: +2; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 18

### Pistola Metralhadora

Metralhadora leve do tipo Ingram Mac-10 ou similares.

Velocidade: +1; Dano: +2; Movimento +0; Especial: Automático; Distância 23 hexes+Destreza; Munição: 31

### Pistola Pesada

Pistola de grosso calibre do tipo Sig P220 ou similares.

Velocidade: +1; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Distância 28 hexes+Destreza; Munição: 8

### Revolver

Revolver do tipo SW M640 ou similares.

Velocidade: +1; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Distância 10 hexes+Destreza; Munição: 6

### Revolver Pesado

Revolver de calibre grosso do tipo Colt Anaconda ou similares.

Velocidade: +0; Dano: +5; Movimento +0; Especial: Distância 33 hexes+Destreza; Munição: 6

### Submetralhadora

Metralhadora de mão do tipo UZI ou similares.

Velocidade: +2; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Automático; Distância 48 hexes+Destreza; Munição: 33

## Manobras Especiais e Armas

Nem todas as manobras especiais podem ser usadas com armas. Consulte seu narrador para definir que manobras podem ser usadas em conjunto com armas.

De qualquer forma, substitua do pré-requisito da técnica pela técnica com a arma.

IGOR LINS



# ESCOLA DE COMBOS IV

A Escola de Combos costuma abordar estratégias para montar personagens fortes. Neste caso, a seção será mais simples - porém muito mais completa! A seguir, a primeira matéria com duas builds de cada um dos estilos de Street Fighter para personagens iniciantes, a fim de ajudar jogadores. Em edições futuras, serão apresentadas as builds dos estilos restantes e de Híbridos e Elementais.

Os modelos foram feitos com a distribuição inicial de pontos de um personagem iniciante, respeitando os limites do livro de regras (três pontos iniciais em técnicas no máximo), e também sem usar nenhum ponto de bônus, deixando isso em aberto para o usuário do kit aprimorar o que desejar.

## AIKIDO - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 3, Bloqueio 0, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Pin (2), Slide Kick (2); **Combos:** Slide Kick para Pin (1), Slide Kick para Slide Kick (1).

## AIKIDO - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 1, Chute 1, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Arm/Wrist Lock (1), Push (1), Back Roll Throw (1), Throw (1); **Combos:** Bloqueio para Arm/Wrist Lock (1), Bloqueio para Back Roll Throw (1).

## BARAQAH - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Spinning Back Fist (1), Spinning Knuckle (3); **Combos:** Spinning Knuckle para Spinning Knuckle (dizzy) (2)

## BARAQAH - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 3, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 1, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Wounded Knee (2), Dislocate Limb (2); **Combos:** Dislocate Limb para Wounded Knee (dizzy) (2).

## BOXE - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 2, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

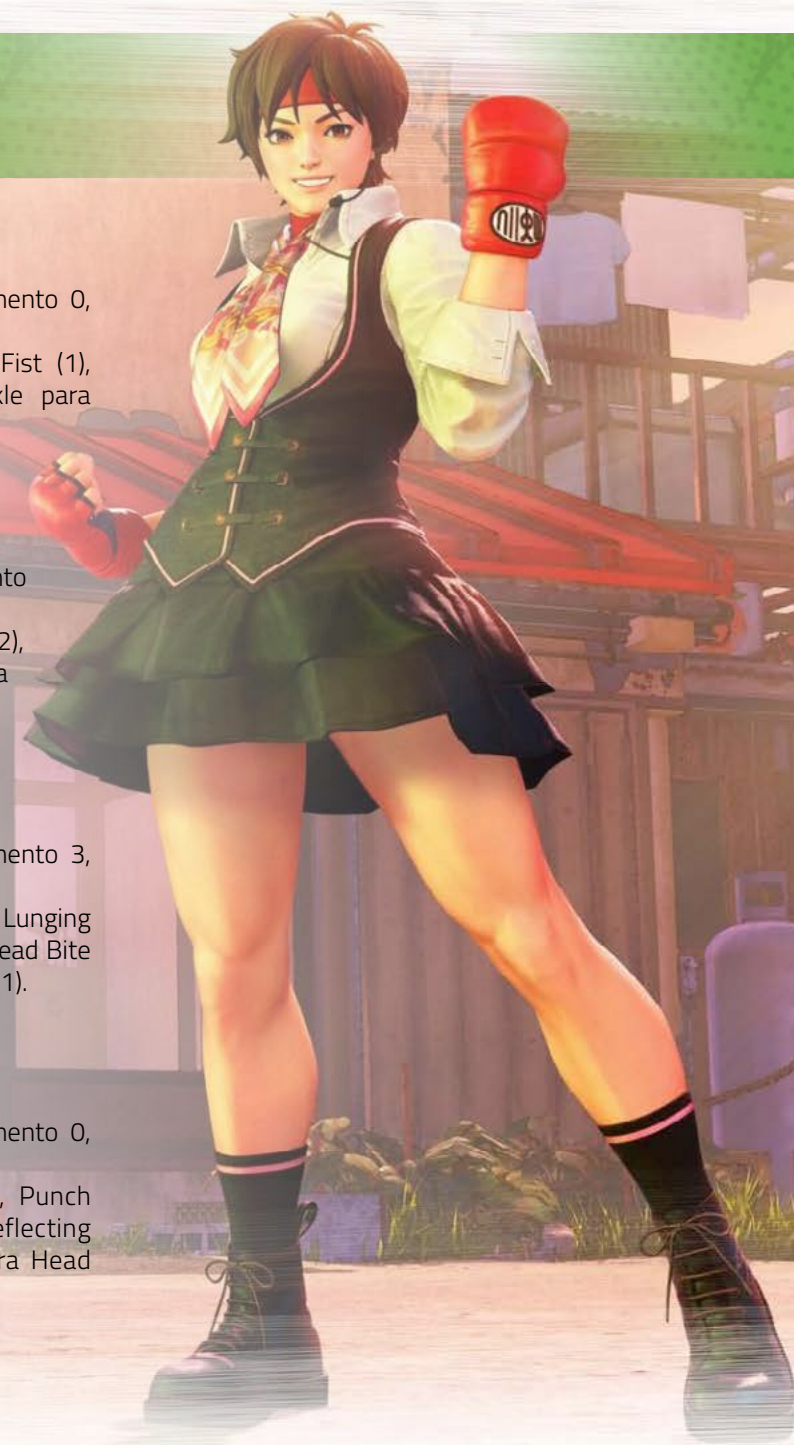
**Manobras Especiais:** Head Bite (1), Jump (1), Lunging Punch (2); **Combos:** Bloqueio para Head Bite (1), Head Bite para Head Bite (1), Lunging Punch para Head Bite (1).

## BOXE - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 3, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Head Butt (1), Punch Defense (1), Deflecting Punch (1); **Combos:** Deflecting Punch para Head Butt (dizzy) (2), Bloqueio para Head Butt (1)



### CAPOEIRA - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Backflip (2), Tumbling Attack (3); **Combos:** Backflip para Tumbling Attack (1), Bloqueio para Tumbling Attack (1).

### CAPOEIRA - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Backflip Kick (2), Cartwheel Kick (2); **Combos:** Cartwheel Kick para Backflip Kick (dizzy) (2).

### FORÇAS ESPECIAIS - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Flying Knee Thrust (1), Foot Sweep (1), Jump (1), Suplex (1); **Combos:** Bloqueio para Suplex (1), Foot Sweep para Flying Knee Thrust (1), Roundhouse para Short (1).

### FORÇAS ESPECIAIS - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 4, Destreza 3, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Spinning Back Fist (1), Spinning Knuckle (2), Suplex (1); **Combos:** Spinning Knuckle para Suplex (dizzy) (2)

### JEET KUNE DO - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Foot Sweep (1), Jump (1), Scissor Kick (3); **Combos:** Bloqueio para Scissor Kick (1), Foot Sweep para Scissor Kick (1).

### JEET KUNE DO - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 2, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Flying Knee Thrust (1), Monkey Grab Punch (1), Backflip Kick (2); **Combos:** Flying Knee Thrust para Backflip Kick (1), Monkey Grab Punch para Backflip Kick (1).

### JIU JITSU - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Breakfall (0), Improved Pin (2), Jump (1), Pin (2), Throw (0); **Combos:** Bloqueio para Improved Pin (1), Jump para Improved Pin (1).

### JIU JITSU - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Breakfall (0), Throw (0), Dislocate Limb (3), Jump (1), Suplex (1); **Combos:** Dislocate Limb para Suplex (dizzy) (2).

### KABADDI - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 3, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 3, Esportes 1, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Head Butt (1), Jump (1), Brain Cracker (1), Suplex (1); **Combos:** Bloqueio para Brain Cracker (1), Brain Cracker para Head Butt (dizzy) (2)

### KABADDI - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 2, Destreza 3, Vigor 3.

**Atributos Mentais:** Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 3.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Fireball (3), Regeneration (1); **Combos:** Movimento para Fireball (1), Jump para Fireball (1)

**Sugestão:** gastar 5 pontos de bônus para Chi 10

### KARATE SHOTOKAN - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Atributos Mentais:** Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 4.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 3, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 2.

**Manobras Especiais:** Foot Sweep (1), Jump (1), Stunning Shout (2); **Combos:** Stunning Shout para Jumping Roundhouse (1), Foot Sweep para Short (1), Short para Short (1).

### KARATE SHOTOKAN - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 3, Chute 0, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Lunging Punch (2), Knife Hand Strike (3); **Combos:** Bloqueio para Knife Hand Strike (1).

### KICKBOXING OCIDENTAL - PC 1

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 3, Vigor 4.

**Técnicas:** Soco 0, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Double Dread Kick (3), Double-hit Kick (1), Jump (1); **Combos:** Double-hit Kick para Double Dread Kick (dizzy) (2).

### KICKBOXING OCIDENTAL - PC 2

**Atributos Físicos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3.

**Técnicas:** Soco 3, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0.

**Manobras Especiais:** Jump (1), Lunging Punch (2), Fist Sweep (2) **Combos:** Lunging Punch para Fist Sweep (dizzy) (2).

ERIC "MUSASHI" SOUZA  
& GABRIEL TABATCHEIK



# DRAGON BALL Z



Em Dragon Ball Z, a capacidade de luta de um guerreiro é medida pelo seu valor de poder de luta. Esse valor é algo apenas para se basear, para dizer o quão poderoso é um personagem perante o outro.

É inegável que, quanto maior o poder de luta do personagem, mais poderoso ele será. A maioria dos Guerreiros Z da Terra tem a capacidade de sentir o poder de luta (isso é facilmente emulado com a técnica *Zanshin*) e também possui a habilidade de ocultar seu ki, diminuindo ele ou até mesmo aumentando-o para demonstrar seu poder total (veja mais à frente a regra de Power Up).

Porém, existem guerreiros que não possuem essa capacidade de sentir o Ki. Podemos ver que na saga dos Saiyajins e de Freeza, e até no início da saga dos andróides, os membros do exército de Freeza utilizarem um aparelho chamado *Scooter* para medir a capacidade de poder de luta em números, e até mesmo certos Scooter não aguentavam uma quantidade de poder e explodiam.

## O Poder de luta e calculando Poder de luta

Basicamente, para se calcular o poder de luta de um personagem em seu modo "descanso", ou seja, quando ele libera uma quantidade padrão de ki e ainda não liberou todo seu poder, fazemos a seguinte expressão:

$$\left[ \begin{array}{l} \text{(Valor de Força d6 + Valor de Agilidade d6} \\ \text{+ Valor de Vontade d6 + Valor de Instinto d6)} \\ \text{* (Valor de Aura X 100)} \end{array} \right]$$

Todo o personagem no início do jogo, quando criar seu personagem, faz essa rolagem de poder de luta e anota sua quantidade de poder inicial. Se o narrador quiser dar uma incrementada na rolagem, é possível que raças guerreiras (como a dos Saiyajins) ignorem o resultado 1 na rolagem de dado e permitam rolar novamente esses dados. Anote esse valor na ficha, pois esse será seu poder de luta inicial padrão.



Outra coisa interessante: perceba que o valor de aura é multiplicado por 100; chamo isso de **Fator multiplicador**. Isso significa que com algumas transformações (como é o caso do super saiyajin) ou em caso de técnicas (como por exemplo o Kaioken) esse valor multiplicador pode mudar, indo a 500, 800, 1000, 2000 e por aí vai...

## Power Up, liberando seu poder máximo

O poder de luta de todo guerreiro é medido por seu estado de descanso, normalmente. Por isso, é comum que ao carregar toda a energia seu Pdl aumente um pouco. Para guerreiros dispostos a usar grandes quantidades de Ki em troca de mais poder temporário, o Power Up é a melhor opção. Ao fazer isso, o personagem fica envolto por uma aura de Ki e seus atributos aumentam. Mas, em compensação, isso demanda um gasto constante em Ki.

Para usar o Power Up é necessário gastar um turno carregando o poder necessário. A partir daí, o personagem gastará 1 dado de sincronização por rodada e receberá **+3 dados em jogadas de Força, Agilidade e Instinto**, e esses dados somam-se na quantidade de dados para cálculo de poder de luta. Enquanto o lutador está carregando toda sua energia, normalmente a Terra Vibra com o grande poder, muitas vezes liberando pequenos fragmentos de pedras que flutuam ao redor do personagem. Utilizando o Power Up, um personagem fica envolto em uma aura esbranquiçada.

Entenda, **o Power Up não se trata exatamente de um "aumento de Poder"**. Trata-se, na verdade, da **demonstração de todo o Poder real de luta de um personagem**, já que quando da medição de seu Poder de luta, normalmente, o personagem está relaxado, sem precisar expor toda sua capacidade.

### Transferência de Energia

Uma prática comum e também peculiar a todo e qualquer personagem que possui a o domínio do Ki (através da técnica *Zanshin*) é a transferência de Energia. Nós vemos isso na Saga de Freeza, quando Piccolo pede para Gohan e Kuririn que lhe deem um pouco de energia para ir ajudar Goku, que lutava contra Freeza. Como já sugere o nome, consiste apenas na cessão de energia de um personagem para o outro, como se o personagem desse gratuitamente a energia de seu corpo para o outro. Em regra, o personagem permite dar **dados de Ki (Sincronização) retirando de sua reserva e cedendo para outra pessoa**.

### Novo Upgrade de Técnica (Mega Ataque)

Com esse Upgrade, seus golpes passam a ter mais aplicação de energia e se tornam mais destrutivos para o ambiente à sua volta. Todos os golpes comuns, por serem proporcionalmente pequenos, não oferecem perigo para um planeta, porém quando esse golpe recebe o Upgrade de Mega Ataque, ele possui tanta energia acumulada que com grandes impactos com o solo de um planeta ou sua energia perfurando grandes profundidades, ele pode sim destruir o planeta inteiro caso abale o seu núcleo. Uma técnica que recebe o Mega Ataque dobra o seu acúmulo de Nagen.

O personagem que tenha uma técnica com Mega Ataque ainda pode usar ela na forma normal. O Mega Ataque só pode ser adquirido em técnicas de impacto, como **Disparo Elemental**, por exemplo, e não funciona em golpes cortantes ou perfurantes ou que causem efeitos.

Segue abaixo também a ficha do personagem icônico da série, Goku, o Saiyajin criado na terra. Essa ficha representa seu poder logo no início da série Z, quando lutou contra Raditz. Você pode usar o personagem em sua própria campanha como um instrutor, ou quem sabe como um adversário, já que Goku sempre está disposto a procurar oponentes mais fortes para desafiar.

DIMITRI DAMIANI

## Goku Saga Raditz

**Conceito:** Sou um saiyajin criado na terra

**Aura:** 2

**Caminhos:** Amizade

**Laços:** Meus amigos, Meu filho Gohan e minha esposa Chichi; Comida, muita comida

**Atributos:** Agilidade 5, Força 5, Instinto 4, Presença 2, Razão 1, Vontade 3

**Atributos Derivados:** Limiar de Defesa 14, Limiar de Proteção 9, Limiar de Canalização 5, Barra de Vigor 11

**Ocupações:** Atleta 3

**Estilo de Luta:** Agarrão 0, Golpe 2, Combo 2, Projétil 2, Bloqueio 1, Evasão 2

**Trunfos:** Estilo Secreto (Estilo Kame), Vitória Magnética

**Técnicas:** Aura de Batalha, Disparo Elemental (Ougi / Upgrade Preparação), Ranbu, Shunpo, Zanshi (Ougi)



# PÍER EM SHIROI BEACH

Shiroi Beach é uma praia preservada de Kabuki Town, mas que nos últimos anos passou a ser bastante frequentada por estrangeiros e turistas. Inevitavelmente, lutas de street fighting também foram levadas para o local.

O píer leva até um restaurante bastante frequentado por turistas em Shiroi Beach, que é característica pela presença de estrangeiros. As lutas, em geral, ocorrem no píer, parando o trânsito de pessoas e conseguindo algumas apostas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

## A ARENA!

A queda é até o mar, mas não significa derrota: com Esportes 3, pelo menos, é possível saltar de volta do mar para o píer, ao longo da primeira metade da elevação. A queda causa 1 ponto extra de dano, independente do motivo que a provocou.

Se a queda ocorrer na segunda metade, perto do restaurante, as águas já são profundas, e o lutador precisará nadar de volta. Em lutas de um Rodada, a contagem de tempo é interrompida até que o lutador retorne.



# PIER BH SHIROI BEACH



# SUBDUE

**Pré-requisito:** Arma •

**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 1

Você utiliza sua arma de forma sub optimal para não ferir seriamente o oponente.

**Sistema:** Esta manobra pode ser usada em conjunto com qualquer outra manobra. Ao usar esta manobra, os bônus da velocidade, dano e movimento da arma são desconsiderados e você não causa dano agravado com ela (no caso de armas de fogo). Se a arma puder usar a manobra única Não Agravado, você pode utilizar ela em conjunto com Subdue; nesse caso você pode usar todos os bônus da arma.

Gastando 1 ponto de Força de Vontade, você pode usar até 3 pontos de bônus que a arma possua em um ataque subdue, por exemplo, se a arma tiver Velocidade +1 e Dano +3, você pode causar +3 de dano, ou aumentar a velocidade do ataque em +1 e causar +2 de dano. Este gasto na Força de Vontade deve ser declarado antes de se jogar a velocidade do ataque.

Se você utilizar apenas manobras em conjunto com subdue, você não perde Honra por estar lutando armado. Algumas armas (à critério do narrador) são letais demais para serem usadas com esta manobra, como flechas e munição convencional de armas de fogo. O narrador pode exigir um dispêndio de Força de Vontade para que você possa usar a arma junto com subdue por toda a luta ou simplesmente não permitir.

**Custo:** Nenhum/1/2 (veja o texto)

**Velocidade:** por manobra

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** por manobra





# AMANDA NUNES, A LEOA!

*Amanda nasceu em uma pequena cidade da Bahia chamada Pojuca. Ela começou a treinar Boxe aos 16 anos de idade e começou a treinar jiu-jitsu brasileiro após ser convidada para o dojô pela sua irmã, que também era praticante do esporte.*

Nunes fez sua estreia nas artes marciais mistas em 2008, no Prime MMA Championship 2. Ela perdeu sua primeira luta, mas foi um aprendizado, pois Amanda venceu suas próximas cinco lutas em sequência. Após alternar momentos de ascensão e fracassos, ela trabalhou para vencer sua principal dificuldade: a ansiedade que a levava a dar tudo nos primeiros rounds, e a ficar exausta no fim das lutas. Com isso, ela enfim pôde alcançar todo o seu potencial.

Amanda então foi a primeira brasileira a se tornar campeã do UFC. A "Leoa", como é conhecida, surpreendeu ao finalizar Miesha Tate com um mata-leão ainda no primeiro round da luta principal do histórico UFC 200, em Las Vegas, em 2016.

No final do mesmo ano, Amanda nocauteou a estrela norte-americana Ronda Rousey, considerada na época a melhor lutadora de MMA de todos os tempos, aos 48 segundos do primeiro round, com uma sequência de quatro golpes certeiros, mantendo assim o cinturão de peso galo feminino da organização.

Em 2018, Amanda mudou de categoria de peso e chocou o mundo: ela nocauteou a campeã peso-galo Cris Cyborg – ex-dona do cinturão peso-pena e que não perdia há 13 anos e um mês – aos 51 segundos do primeiro round e se tornou a primeira mulher campeã de duas categorias.

Desde então, Amanda vem acumulando recordes e fazendo história, sendo a primeira lutadora campeã simultânea de duas categorias e tendo conseguido defender seus dois títulos. Ela segue em performance dominante, sem fazer planos, apenas buscando se divertir com suas lutas e marcar seu nome cada vez mais na história das artes marciais mistas.

**Jogando com Amanda:** Você é muito boa no que faz, e sabe disso. A confiança a deixa tranquila nas lutas, sabendo que pode sair de qualquer situação. Seu temperamento é calmo dentro e fora do ringue, e você tenta trilhar seu caminho sem perder a essência do que você é.

**Aparência:** Amanda não é alta, mas é muito forte, rivalizando com a amplitude de lutadores homens. Quando luta, ela usa blusa e shorts de boxe, o estilo em que ela começou. Fora da arena, veste roupas comuns, podendo ser confundida na multidão.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



**Estilo:** Pankration

**Escola:** American Top Team

**Conceito:** Lutadora Profissional

**Assinatura:** Grito de vitória

Força ●●● Carisma ●●●  
 Destreza ●●●●● Manipulação ●●  
 Vigor ●●●●● Aparência ●●

Prontidão ●●● Luta às Cegas  
 Interrogação Condução ●●  
 Intimidação Liderança ●  
 Perspicácia ●●●● Segurança  
 Manha Furtividade ●●●  
 Lábia Sobrevivência ●

**Divisão:** Tradicional  
**Posto:** 5  
**Vitórias:** 20  
**Derrotas:** 4  
**Empates:** 0  
**KO:** 13

Percepção ●●●●  
 Inteligência ●●●  
 Raciocínio ●●●●●

Arena ●●●  
 Computador ●  
 Investigação  
 Medicina ●  
 Mistérios  
 Estilos ●●●●

Aliados ●●●  
 Empresário ●●●●  
 Recursos ●●●  
 Sensei ●●●  
 Staff ●●●●●

Honra ●●●●●●  
 Glória ●●●●●●●●

Chi ●●● Força de Vontade ●●●●●●●●●●  
 Saúde ●●●●●●●●●●●●●●●●●●

**Combos:** Flying Tackle para Sleeper, Flying Tackle para Brain Cracker, Spinning Back Fist para Elbow Smash (dizzy), Jab para Haymaker (dizzy), Deflecting Punch para Power Uppercut (dizzy)

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	7	4	Básica
Strong	5	9	4	Básica
Fierce	4	11	3	Básica
Short	6	7	4	Básica
Forward	5	9	3	Básica
Roundhouse	3	11	3	Básica
Apresamento	5	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Flying Tackle	4	7	6	Atacante e alvo sofrem Knockdown se nenhum dano for causado; ambos voam por 2 hex a partir do hex do oponente; +2 Vel na próxima manobra se ela for um Apresamento
Brain Cracker	5	10	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Sleeper	4	9	Um	Apresamento Sustentado; se o apresamento for mantido por 3 turnos o alvo é atordoadado, 1 FV
Grappling Defense	9	-	3	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Throw	3	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Knee Basher	4	11	Um	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute
Disengage	6	-	2	Jogado quando estiver preso em Apresamento Sustentado; o lutador pode fazer um 2º teste para sair do apresamento (Destreza vs. Força do atacante)
Power Uppercut	4	11	Um	Knockdown vs. Aérea
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, dano e mov da manobra)
Spinning Back Fist	4	10	5	
Elbow Smash	7	10	Um	
Haymaker	3	12	2	
Punch Defense	9	-	-	Absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	7	8	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco



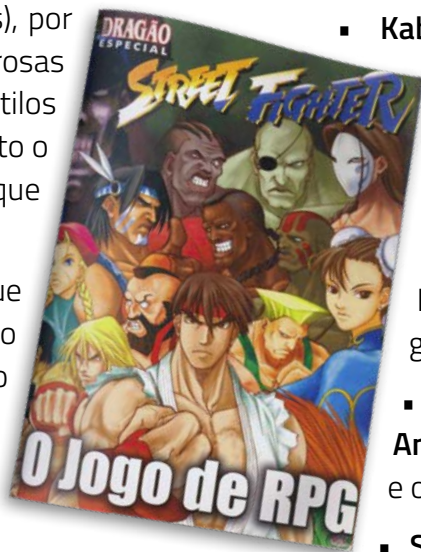
AMANDA NUNES

# JOGANDO COM POUCOS ESTILOS

No Brasil, por problemas na justiça, *Street Fighter* recebeu apenas o livro básico. A *Dragão Brasil* ainda trouxe uma versão do *Aikidô*, o *Soul Power* de Rose e as fichas e estilos dos chefes em uma matéria, deixando o jogo com 16 estilos de luta.

A internet sempre permitiu o contato com materiais estrangeiros, mas há muitas reclamações de jogadores americanos sobre materiais do Guia do Jogador (elementais, híbridos animais e cibernéticos), por terem oferecido armas poderosas aos jogadores, e sobre os 9 estilos do *Contenders*, que afetou muito o equilíbrio de poder dos estilos que o livro básico trouxe.

Uma ideia interessante (já que há milhares de artes marciais no mundo) é simular um novo estilo com um estilo já existente. O próprio **PUNHO DO GUERREIRO** já abordou isso no passado, mas agora vamos além: como seria o jogo com os estilos funcionando como conceitos, havendo apenas 16 deles (os 11 do livro básico + 3 do *Secrets of Shadoloo* + *Aikidô* e *Soul Power* que a *Dragão Brasil* trouxe)?



Deste modo, os estilos serão como "classes de personagem". Também serão apresentados exemplos que se enquadram em cada "classe". O jogador simplesmente adota aquele estilo, mudando o seu nome.

## JOGANDO COM POUCOS ESTILOS!

- **Capoeira:** Parkour e outros estilos acrobáticos
  - **Kabaddi:** Hsing Yi, Magia, Cibernéticos e outros estilos interiores, baseados no Chi
  - **Kung Fu:** Chin Na, Escrima, Jeet Kune Dô, Kalari, Silat e outros estilos graciosos e complexos
  - **Luta Livre Nativo Americana:** Bök, Glimae, Luta Marajoara e outros estilos folclóricos e tribais
  - **Sanbo:** Jiu Jitsu, Pancrácio e outros estilos de MMA
  - **Karatê Shotokan:** Karatê em geral, Kempô, Kobujutsu e outros estilos de bases firmes e golpes profundos



- **Forças Especiais:** Bandô, Hapkidô, Krav Maga e outros estilos militares
- **Sumô:** Judô, Wrestling (Luta Livre) e outros estilos centrados em projeções
- **Kickboxing Ocidental:** Sanda, Savate e outros estilos de trocação
- **Wu Shu:** Taekwondô e outros estilos focados em chutes acrobáticos
- **Boxe:** Briga de rua e outros treinamentos focados em soco
- **Ler Drit:** estilos psíquicos ficcionais de grandes vilões
- **Ninjitsu Espanhol:** An Chi, Hashishin, Ninjutsu e outros estilos de assassinato
- **Muay Thai:** Lua e outros estilos violentos focados em joelhadas e cotoveladas, em geral
- **Aikidô:** Pakua, Tai Chi Chuan, Wudong e outros estilos focados em usar a força do oponente contra ele mesmo
- **Soul Power:** poderes psíquicos despertados

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# RESULTADO

FINANCIAMENTO DE DOMÍNIO  
E SERVIDOR SFRPG.COM.BR

# PERFEITO

META

R\$241,60

TEMPO

15h

LUTADORES

11

BÔNUS

+50

R\$291,60

## Generosos Lutadores

- 1 GABRIEL MINAMI
- 2 DIEGO SESTITO
- 3 GIOVANE DO MONTE
- 4 ROBERTO LEVITA
- 5 LEANDRO LISBOA
- 6 VICTOR ROCHA
- 7 ODMIR FORTES
- 8 MARSHALL LIMA
- 9 FILIPE SOBREIRA MUNIZ
- 10 DANIEL BRAGA COIMBRA
- 11 AGAMENON NOGUEIRA LAPA