



Elementais:
A Origem 2



Eras e Mundos
em Conflito 3



O Demônio
da Floresta



Lendas:
Sawamura



Circuito Online

PUNHO DO GUERREIRO



KARATE
COMBAT

E MAIS:
BUTTERFLY KICK!

Edição 24 Ano 4

EDITORIAL!

Mortal Kombat, assim como Street Fighter, foi um fenômeno dos anos 90, com todo tipo de produto. Reza a lenda que Mark Rein Hagen queria fazer Mortal Kombat ao invés de Street Fighter como RPG, mas a editora como um todo preferiu SF. Esse alto volume de produtos gerou filmes e séries, alguns queridos para os fãs (outros nem tanto), e uma série bastante nostálgica é Mortal Kombat: A Conquista.

A série aborda a trajetória do antigo Kung Lao logo após vencer o Mortal Kombat, quando ele começa a formar uma nova geração de lutadores e enfrenta as ameaças de Shang Tsung, Shao Khan, Quan Chi e outros inimigos. Esse é o tipo de cenário ideal para explorar ao máximo as possibilidades de Street Fighter RPG, e há muito tempo estava planejado para Eras e Mundos em Conflito.

Abordando, ainda, outras épocas, a Lenda do Circuito desta edição é Tadashi Sawamura, talvez o maior kickboxer que já existiu. Ele surge como um possível Guerreiro Mundial para o cenário dos anos 70 apresentado no Punho do Guerreiro #7.

Giovane do Monte, colaborador solitário desta edição, segue sua série sobre Elementalistas, e também traz a manobra Butterfly Kick, de seu trabalho em andamento adaptando WMAC Masters. E por falar em competições de artes marciais cheias de estilo, a matéria de capa é o Karate Combat, que se faz uma ponte entre MMA e Kickboxing, mas simulando lutas realizadas numa plataforma espacial – prato cheio para SFRPG!

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
CIRCUITO ONLINE!	28

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza e Giovane do Monte

Mapas: Eric M. Souza

Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

KARATE COMBAT!

Karate Combat é uma competição de karatê que possui regras que mesclam o full contact e o MMA. Diferente do boxe e do kickboxing, é possível bater em um oponente que foi derrubado. Também é possível agarrar o oponente. Mas quando o oponente está sendo agarrado, é aberta a contagem de 5 segundos, e ao seu fim, o juiz determina que os lutadores se separem e recomecem. Não existe vitória por finalização, apenas por nocaute ou por pontos.

A arena do Karate Combat é simples em sua concepção: um ringue quadrado escavado 1,5m no solo, conhecido como A Cova (The Pit). As paredes são levemente inclinadas, e o lutador pode se apoiar nelas para desferir golpes (Wall Spring). Ele não pode, contudo, sair do ringue, ou será desclassificado.

O ringue é acolchoado, assim como suas paredes. Portanto, arremessar um oponente contra elas não dá nenhum dano extra, diferente do que ocorre com objetos rígidos, como caixotes e barris.

O mapa da arena é disponibilizado nas páginas seguintes. No box azul, há uma descrição das regras do evento adaptadas para Street Fighter RPG.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



REGRAS DO KARATE COMBAT!

Em termos de regras, o Karate Combat é um torneio da Divisão Tradicional, assim como o UFC (Punho do Guerreiro #2). Não são permitidos puxões de cabelo, dedos nos olhos, mordidas ou golpes baixos. Não são permitidos poderes, cotoveladas, cabeçadas, agarrões pelo pescoço ou agarrar o oponente pelas pernas para derrubá-lo (Flying Tackle), mas socos, chutes, acrobacias e apresamentos são permitidos normalmente.

Se o lutador aplica um Apresamento Sustentado, ele pode mantê-lo por até dois turnos, e então o juiz determinará que os lutadores se separem, sendo posicionados a um hexágono de distância no próximo turno - cada lutador recua 1 hexágono de onde ocorreu o apresamento. A vitória é por nocaute ou por pontos, como numa luta de street fighting.

Peso: Os lutadores competem com oponentes do mesmo peso. A pesagem pode ser realizada pela soma de Força e Vigor: 10 ou mais é peso pesado, 9 é meio pesado, 8 é médio, 7 é meio médio, e assim por diante. É possível fazer corte de peso como no UFC, já que a pesagem é no dia anterior ao da luta. Fazendo o corte de peso, o lutador pesa uma categoria abaixo de sua soma de Força e Vigor, e então volta a se hidratar e luta normalmente no dia seguinte.

É preciso ter cuidado com o corte de peso: 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, com os redutores, por ter se desidratado demais.

Luta no espaço: O Karate Combat tem lutas reais, mas é produzido como um show. Em sua abertura, é criada uma narrativa de que os lutadores estão em uma estação espacial. Obviamente, isso não é possível no mundo real, mas seria divertido no mundo de Street Fighter.

A gravidade deve ser produzida artificialmente, provavelmente pela força centrífuga, pela própria rotação da estação. Em outras áreas da estação, porém, esse efeito pode ser mais fraco, ou até mesmo inexistente, o que pode gerar combates em queda livre. Para isso, use as regras apresentadas no Punho do Guerreiro #20.

KARATE.COM

KARATE.COM

KARATE.COM

KARATE.COM



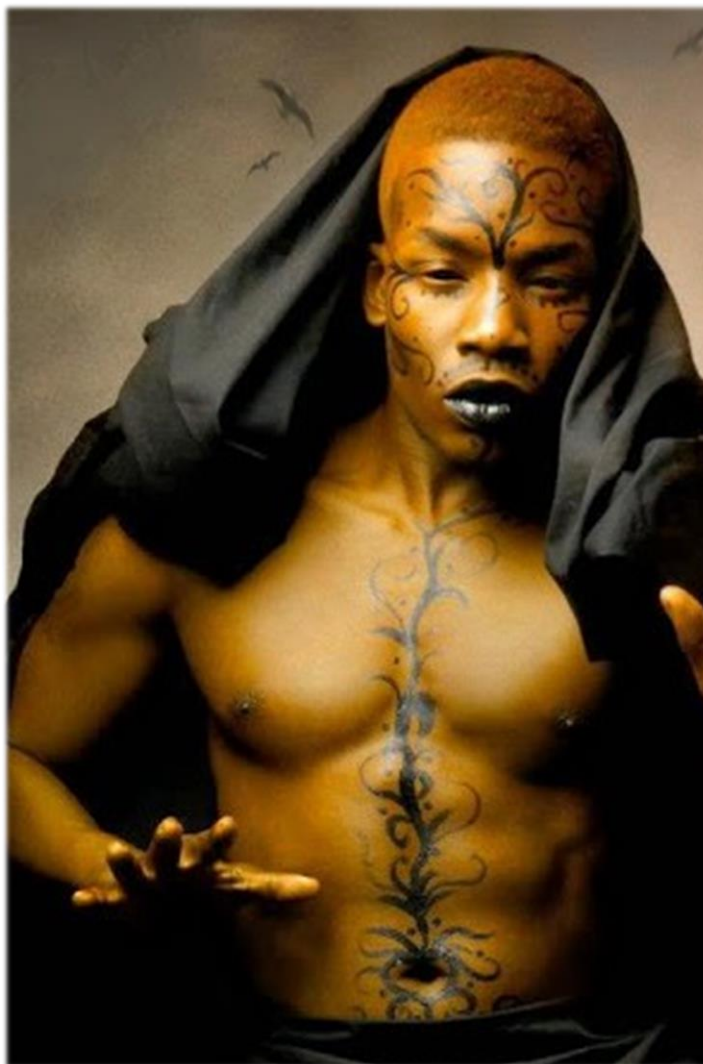
ELEMENTALISTAS: A ORIGEM!

Parte II

Continuando nossa série com o aprofundamento narrativo e interpretativo do Antecedente Único "Elemental", veremos desta vez personagens que obtiveram seus poderes através de estudos arcanos e práticas ritualísticas: os Magos Elementalistas!

O Mundo dos Magos

Desde a mais remota antiguidade, o ser humano procura conhecimento, para compreender a natureza e ter domínio sobre o universo das coisas ao seu redor. Ao longo da história, muitos foram aqueles que, por força de curiosidade, ou talvez por uma paixão pelos mistérios que se punham à frente de seus olhos, transformaram perspicácia e força de vontade em instrumentos de trabalho, tendo o saber como meta. Diferentes métodos e ambições dividiram os estudiosos da natureza, em sua maioria, em filósofos e cientistas. Contudo, uma porção rara desses homens e mulheres encontraram nas suas observações fatos que ultrapassavam os limites da lógica dos filósofos, bem como fenômenos que não podiam ser mensurados e manipulados pelos métodos dos cientistas. E eles receberam diversos nomes, dependendo do lugar do mundo, da cultura e da época onde se encontravam: magos, bruxos, feiticeiros, druidas, xamãs, alquimistas, arcanistas, magistas, entre outras palavras ainda mais exóticas.



Enfrentando preconceitos e temores horrendos, além dos mais ambiciosos inimigos, os magos se viram obrigados ao disfarce e à enganação como formas de manterem-se vivos e continuarem seus estudos, praticarem seus feitiços e fazerem durar suas tradições. No decorrer dos séculos, muitos preferiram passar seus conhecimentos místicos a indivíduos escolhidos, oferecendo poder em troca de favores ou pagamentos. Outros, acreditando na magia como uma força viva que precisava ser mantida e protegida (além de estarem pensando em proteger a si mesmos), juntaram-se àqueles que estudavam feitiços e rituais pelos mesmos métodos e princípios, dando origem a grupos, denominados das mais variadas formas: conciliábulos, cabalas, ofícios, escolas. E assim, chegaram aos tempos atuais.

Dizem alguns rumores que a verdadeira magia só pode ser dominada por raríssimos indivíduos, nascidos com uma pequena centelha de um poder mais antigo do que a humanidade, um Uno espiritual, e que é preciso "despertar" essa centelha para que o mago e a magia se tornem algo maior. Contudo, a maioria dos feiticeiros não liga para essa boba teoria: eles estudam as fórmulas mágicas, aprendem os feitiços e controlam os elementos da natureza. Isso é mágica e o resto é besteira!

Personagens Magos

Há uma matéria excelente, de autoria do Odmir Fortes, sobre Magos dentro do sistema de Street Fighter, na edição #8 da Revista Punho do Guerreiro, incluindo o Estilo Magi e regras para Rituais. O que acrescentamos nesta edição são alguns grupos de magos especializados em Elementos, de que podem tomar parte os personagens-jogadores.

Contudo, assim como nenhum jogador precisa se ver obrigado a adotar o Estilo Magi para criar um Mago Elementalista, pense também nestes grupos místicos como ideias – permita que sua criatividade crie novos grupos, talvez adequando estes mesmos conceitos à sua Crônica.

Wasafiri – Elementalistas do Ar

Esse grupo místico, com raízes na África, lutou por séculos contra os horrores praticados por exploradores em busca de escravos e riquezas, guardando memória escrita de suas lutas desde o século XIV, embora se suponha que sua história seja ainda mais antiga. A capacidade de seus maiores magos de tornarem-se invisíveis e voar acima das nuvens levou seus inimigos a desacreditarem na sua existência por muito tempo. A verdade é que os Wasafiri construíram refúgios em montanhas e, segundo as lendas, até sobre as nuvens.

Nos últimos anos, os Wasafiri têm se envolvido com causas sociais, principalmente no combate à miséria, à fome e ao racismo. Muitos desses membros procuram o circuito de lutas Street Fighter para angariar fundos para ONGs. Alguns membros radicais preferem se infiltrar em grupos rebeldes e revoltas armadas, ou saem pelo mundo lutando por justiça com as próprias mãos. Apesar disso, é quase um princípio de vida para esses elementalistas encarar a seriedade de suas batalhas com um sorriso no rosto.

"Eu posso ser rápido, inatingível, invisível. Eu posso simplesmente ignorá-lo. Mas as suas palavras ferem meus antepassados, então eu vou fazê-lo parar de respirar!"



Perpetuadores da Corrente - Elementalistas da Água

Na remota antiguidade Chinesa, uma forte aliança entre clãs de místicos se formou. Cada família praticava um diferente estilo de arte marcial e também estudava um diferente elemento. A essa aliança se deu o nome de *Os Contempladores do Chi*. Contudo, há pouco mais de um século, os ambiciosos membros do clã do fogo, através de artimanhas e engodo, provocaram uma guerra interna entre os Contempladores.

Quando compreenderam o que estava acontecendo, os demais clãs se uniram para confrontar os traidores, o que resultou na sua derrota e completa dispersão de seus membros restantes. Todavia, o mal estava plantado e a confiança entre os clãs dos Contempladores estava suficientemente abalada para que a aliança ruísse.

Os clãs da Terra e do Ar estavam enfraquecidos e reduzidos em número, o que levou à sua extinção. O clã da Água permaneceu como tudo o que sobrou dos Contempladores do Chi, por isso decidiram adotar um novo nome, que lhes direcionou a uma nova identidade, onde não mais contemplam os poderes do Chi, mas se apoderam de sua magia fluida para garantir a sobrevivência de suas tradições milenares.

Em anos recentes, membros dos Perpetuadores da Corrente têm buscado torneios de artes marciais como palco para testar suas habilidades e poderes mágicos, uma espécie de preparação para conflitos profetizados para o futuro.

"A água supera a matéria bruta de todas as formas. Contornando, desgastando, limpando. E nada desfaz a água, pois mesmo que ela se evapore, voltará sobre a terra como chuva. Nós somos como a água e por isso permanecemos".

O Culto da Chuva de Fogo

Originados de uma diversidade incontável de seitas e religiões neocristãs e protestantes, com um tempero esotérico de magia neopaganista, o Culto da Chuva de Fogo se formou nos Estados Unidos em meados dos anos 1960. Embora fundamentado por teorias contraditórias e um sem número de extravagâncias, conseguiram superar um início atribulado (com direito a processos e prisões de alguns membros fundadores, acusados de charlatanismo, estelionato, perturbação do sossego, e outras coisas bem mais graves, como assassinatos e assédios) e se firmar como uma seita legalmente aceita em pelo menos metade dos estados onde mantém sede (nos outros, eles se escondem, mesmo assim).

Para espanto de sociedade místicas “mais sérias”, os fanáticos do Culto obtiveram sucesso em decifrar códigos antigos de livros de feitiçaria e aprenderam a manipular o Fogo mágico, juntando a prática das magias elementais ao Culto de um Deus maior e supremo que, brevemente, trará o Apocalipse sobre os infiéis, queimando tudo com fogo santo...

Dizem alguns rumores que membros do Culto têm procurado lutar contra os chefões mafiosos e organizações internacionais criminosas por trás do circuito de lutas Street Fighter, alegando que sua heresia precisa ser punida pelo fogo do Senhor. Para cumprir esse fim, estão aprendendo técnicas de combate agressivas, semelhantes ao treinamento das Forças Especiais norte-americanas. Por enquanto, isso tem favorecido os mocinhos...

“Não passará diante do olhar do Meu Senhor a tua falta, blasfemador conspurcado pelo Inimigo! Eu te queimarei no Fogo Santo, em nome daquele que me dá PODER! Flaataame Strike!”



Guardiões do Círculo Rochoso – Elementalistas da Terra

Com uma origem que remete à conquista das Ilhas Britânicas pelos romanos e seus conflitos com os celtas, os Guardiões mantiveram-se por séculos reclusos nas Terras Altas da Escócia, cultuando a natureza, estudando filosofia e buscando a perfeição do corpo, através de práticas atléticas. Sua tradição oral é passada de mentor a pupilo e disseminada pelos diálogos entre os seus membros mais influentes em reuniões que acontecem a cada 9 anos, os chamados *conclaves*.

Os Guardiões defendem lugares remotos – e raríssimos – onde a magia é fluida e abundante. Em alguns desses lugares, fazem-se aliados de Fadas, embora isso seja incomum, pois esses seres costumam ser avessos a dividirem territórios (isso quando se pode encontrar algum). Tornaram-se mais numerosos após a Primeira Grande Guerra, momento em que se viram obrigados a defender mais do que seu país, mas toda vida terrestre contra os absurdos da ambição.

No circuito de lutas Street Fighter, buscam o autoaperfeiçoamento, através da observação do comportamento alheio, em conjunto com o exercício físico da luta.

“A paz é um objetivo e uma arma. Quando eu firo você, estou em paz comigo e mesmo com você, buscando uma paz ainda maior, que virá quando a dor da derrota o fizer cair”.

GIOVANE DO MONTE

ERAS E MUNDOS EM CONFLITO III!

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. Essa ideia foi expandida no Punho do Guerreiro #21, trazendo as fichas de Conan, o Cimério, e Li Mu Bai (O Tigre e o Dragão). Agora, outro cenário de artes marciais fantásticas é abordado: Mortal Kombat: A Conquista.

“Em cada um de nós, queima a alma de um guerreiro. A cada geração, alguns poucos são escolhidos para provarem isso.” Com essa chamada, abrimos os episódios dessa série, que abordava os eventos de 500 anos atrás, quando Kung Lao interrompeu a sequência de 9 vitórias de Shang Tsung nos torneios Mortal Kombat, colocando-o em desgraça diante de Shao Kahn e impedindo a conquista da Terra pelo Outworld.

Mortal Kombat: A Conquista foi uma série de TV que foi ao ar de 1998 a 1999. A série acompanha o feroz guerreiro Kung Lao e seus companheiros Taja e Siro em sua missão de proteger o Reino da Terra de cair sob o controle de Shao Kahn. Enquanto os combatentes do Outworld têm magia e escuridão como armas, os combatentes do Reino da Terra têm apenas sua força, tanto física quanto mental, e acreditam que sua causa é justa e correta.



Sendo um prequel da série Mortal Kombat, o plot é o mesmo: muitos milênios atrás, a Terra era um planeta jovem e desejável. Poderoso e rico em recursos naturais, Shao Kahn queria a Terra como parte de sua crescente coleção de reinos conquistados, conhecidos como Outworld.

Para proteger a Terra de Shao Kahn, foi criado o Mortal Kombat - um torneio no qual o destino do planeta é decidido em batalhas entre competidores do Reino da Terra e Outworld. Quem obtivesse 10 vitórias seguidas no Mortal Kombat teria acesso ao reino rival. Quando Kung Lao venceu o feiticeiro Shang Tsung e poupou sua vida, Kahn aprisionou o lutador derrotado nas minas de cobalto.

Embora se passe há 500 anos, a série aborda muitos tropos de Mortal Kombat: o clã criminoso Black Dragon, o clã ninja Lin Kuei, os feiticeiros Quan Chi e Shang Tsung, os guerreiros de Outworld Mileena, Kitana e Reptile, espectros do inferno como Scorpion, dentre outros. Ela se encerrou de forma abrupta com um final aberto, provavelmente como cliffhanger para uma segunda temporada que nunca aconteceu. Os episódios são aventuras isoladas, mas a partir da segunda metade, uma trama geral começa a se formar para a conclusão da temporada.

É um cenário muito interessante para utilizar Street Fighter RPG. A seguir, serão apresentadas as fichas de Kung Lao, Siro e Taja. Descrições do mundo de Mortal Kombat, mapas e fichas dos personagens do Outworld (que vivem muitos milênios, diferente dos humanos) podem ser encontradas nas adaptações de Mortal Kombat da Shotokan RPG:

- <http://sfrpg.com.br/shotokan/MortalKombat.pdf>
- <https://sfrpg.com.br/shotokan/MortalKombat4.pdf>
- <https://sfrpg.com.br/shotokan/MK-Fichas-Mapas-Cartas.zip>

ERIC "MUSASHI" SOUZA

KUNG LAO!

Estilo: Kung Fu

Conceito: Guerreiro

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

Prontidão ••••, Interrogação ••, Intimidação ••,
 Perspicácia ••••, Manha ••
 Luta às Cegas ••••, Liderança ••, Furtividade ••,
 Sobrevivência •••
 Investigação •••, Medicina •••, Mistérios •••, Estilos
 •••

Aliados ••••, Recursos •••, Sensei •••••
 Chi •••••, Força de Vontade ••••••••••
 Saúde ••••••••••••••••••••••••••••••••••

Combos: Foot Sweep para Stepping Front Kick (dizzy),
 Bloqueio para Hair Throw, Deflecting Punch para
 Spinning Back Fist (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	9	5
Forward	5	11	4
Roundhouse	3	13	4
Apresamento	5	8	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	3	10	4
Stepping Front Kick	5	10	6
Throw	3	10	Um
Hair Throw	3	13	Dois
Foot Sweep	3	12	3
Wall Spring	7	-	5
Power Uppercut	4	11	Um
Spinning Back Fist	4	10	6
Reverse Frontal Kick	4	12	4
Punch Defense	9	-	-
Deflecting Punch	7	8	-

SIRO!

Estilo: Forças Especiais

Conceito: Guarda exilado

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

Prontidão ••••, Interrogação •••, Intimidação •••••,
 Perspicácia ••, Manha •••, Lábria •••
 Luta às Cegas ••, Liderança ••, Sobrevivência •••
 Investigação •••, Medicina •••, Estilos •••

Aliados ••••, Recursos ••
 Chi ••, Força de Vontade ••••••••••••••
 Saúde ••••••••••••••••••••••••••••••••••

Combos: Bloqueio para Sleeper, Double-Hit Kick para
 Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	8	3
Strong	4	10	3
Fierce	3	12	2
Short	5	10	3
Forward	4	12	2
Roundhouse	2	14	2
Apresamento	4	9	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	2	11	2
Throw	2	11	Um
Brain Cracker	4	11	Um
Foot Sweep	2	13	1
Power Uppercut	3	12	Um
Elbow Smash	6	11	Um
Sleeper	3	11	Um

TAJA!

Estilo: Wu Shu

Conceito: Ladra

Força ••••, Destreza •••••, Vigor •••••
 Carisma •••••, Manipulação •••••, Aparência
 •••••

Percepção •••••, Inteligência •••••, Raciocínio ••••••••

Prontidão •••••, Interrogação •••, Perspicácia
 •••••, Manha •••••, Lábria ••••••••
 Luta às Cegas ••, Segurança ••••••••, Furtividade
 ••••••••, Sobrevivência •••
 Investigação •••••, Medicina ••

Aliados ••••, Recursos ••
 Chi •••, Força de Vontade ••••••••••
 Saúde ••••••••••••••••••••••••••••••••••

Combos: Backflip Kick para Forward Flip Knee (dizzy),
 Backflip para Slide Kick, Backflip Kick para Reverse
 Frontal Kick (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	5
Strong	5	7	5
Fierce	4	9	4
Short	6	8	5
Forward	5	10	4
Roundhouse	3	12	4
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Double-Hit Kick	3	9	4
Backflip Kick	5	10	Dois
Forward Flip Knee	3	12	Dois
Slide Kick	4	11	6
Foot Sweep	3	11	3
Backflip	8	-	7
Reverse Frontal Kick	4	11	4

KABUKI TOWN

O DEMÔNIO DA FLORESTA

Escrevi essa breve aventura para Narrar para meus filhos, que conheceram (e salvaram) Ryu em Sangue de Lutador, e aceitaram o convite de visitá-lo em sua casa para aprenderem alguns golpes (já que os três lutam Karatê Shotokan). Ela se baseia em um convite do Grande Mestre para que o time o visite, e pode ser jogada por Street Fighters de postos mais baixos, ou uma dupla de lutadores de posto mais alto.

Cena 1

Os lutadores estão South Town, como parada para irem ao distrito de Shizuoka, após o convite de Ryu para o visitarem. Sua casa fica na zona rural, mas ele combinou de encontrá-los em uma arena subterrânea (utilize a arena do Subsolo, do [Punho do Guerreiro #6](#)). Estando lá, Ryu não aparece. Conforme perguntem por ele, um time os convida para lutar (Chimu Nihon, do [Guia do Jogador](#)); se eles vencerem, poderão ter sua resposta.



A luta é justa e honrada, numa quantidade de oponentes equivalente ao número de lutadores do time.

Cena 2

A caminhada até a propriedade de Ryu é por uma estrada de terra tranquila. A paisagem é tranquila, embora, conforme se aproximem, o ar vá ficando mais denso. Os pássaros param de cantar, e a [propriedade de Ryu](#) tem um clima sombrio.

Está tudo aparentemente vazio, mas conforme eles entrem, serão atacados. Utilize um Jonin do Livro Básico para cada lutador, e para dois deles, Nida, do [Punho do Guerreiro #11](#), com seu bastão. O mascarado não é um ninja, mas um aluno dela, que também luta eskrima. Sua arma é uma espada de madeira pesada, com os mesmos modificadores da katana.

Se os lutadores vencerem, parta para a Cena 3. Se perderem, para a Cena 4.

Cena 3

Com a vitória, os jogadores poderão desarmar Nida e seu(s) aliado(s) e cobrar respostas. Ela alegará que Ryu partiu para a floresta e que estava transtornado, e indicará o caminho para que eles tentem salvá-lo.

O caminho indicado os levará até um dojô abandonado, próximo de um local pelo qual eles já passaram, e que é o mais sombrio das proximidades, onde a vida parece deixar de existir (Dojô Abandonado, no [Punho do Guerreiro #14](#)).

Nesse dojô antigo, eles encontrarão um homem corpulento de barba branca, careca, meditando em posição de lótus, frio como uma estátua. Com três sucessos em Percepção + Arena, reconhecerão Gouken; com três sucessos em Inteligência + Mistérios, saberão que ele está vivo, mas em profunda meditação.

O sucesso em qualquer uma das situações os levará a ouvirem Gouken em suas mentes, e eles sentirão que Ryu está próximo, em perigo. Vá para a Cena 5.

Cena 4

Derrotados, os jogadores acordarão em uma caverna com duas aberturas no teto em forma de olhos, mostrando as estrelas. Eles estarão ali para um desafio: Akuma surgirá diante deles, em todo o seu poder. Ele proporá um desafio: se o vencerem, saberão onde está Ryu. Use a [arena de Akuma do World Tour](#).

Caso percam, não terão outra chance: acordarão na caverna vazia, e a casa de Ryu estará abandonada também. Apenas uma nova aventura poderá trazer de volta o Grande Mestre, ou outra chance de o encontrarem.

Se vencerem, uma parede desmoronará, revelando Ryu amarrado atrás dela. Os jogadores o salvarão, mas Akuma desaparecerá. Vá para o Epílogo.



Cena 5

Os jogadores irão até uma caverna com duas aberturas no teto em forma de olhos. Lá, Ryu está sendo surrado por Akuma. Akuma exige que ele desperte o Satsui no Hadou, mas Ryu não luta, dizendo que deixou isso para trás. O Grande Mestre se recusa a lutar, e apenas apanha.

Os jogadores podem intervir, enfrentando Akuma. Use a [arena de Akuma do World Tour](#). Se perderem, serão acordados por Ryu. Ele dirá que o demônio partiu, mas que um dia voltará. Agradecerá a ajuda. Vá para o Epílogo.

Epílogo

Tendo ajudado Ryu, os jogadores se tornarão seus hóspedes. Não haverá sinal de Nida, mas se perguntarem, Ryu revelará que ela busca vingança por ele por algo que ele não fez. Ele comerá com eles e treinará com eles em sua arena, propondo-se a lhes ensinar algum golpe, tornando-se um Contato para todos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MANOBRA DO MÊS



BUTTERFLY KICK!

Pré-requisitos: Chute ••, Jump

Pontos de Poder: Capoeira, Kickboxing Ocidental, Kung Fu, Wu Shu 1; Outros 2

O lutador faz um salto curto em um movimento semelhante à famosa “estrela”, mas sem tocar as mãos no chão. Os pés buscam o peito ou o rosto do adversário, podendo acertar duas vezes, se estiver perto do alvo desde o início.

Sistema: esta é uma Manobra Aérea que pode ser usada para esquivar de projéteis, como o Jump, e ainda acerta o alvo com um ou dois chutes. Se não tiver que se deslocar para acertar o oponente, o dano é rolado duas vezes.

Custo: Nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: Dois

ERIC M. SOUZA & GIOVANE DO MONTE

LENDAS DO CIRCUITO

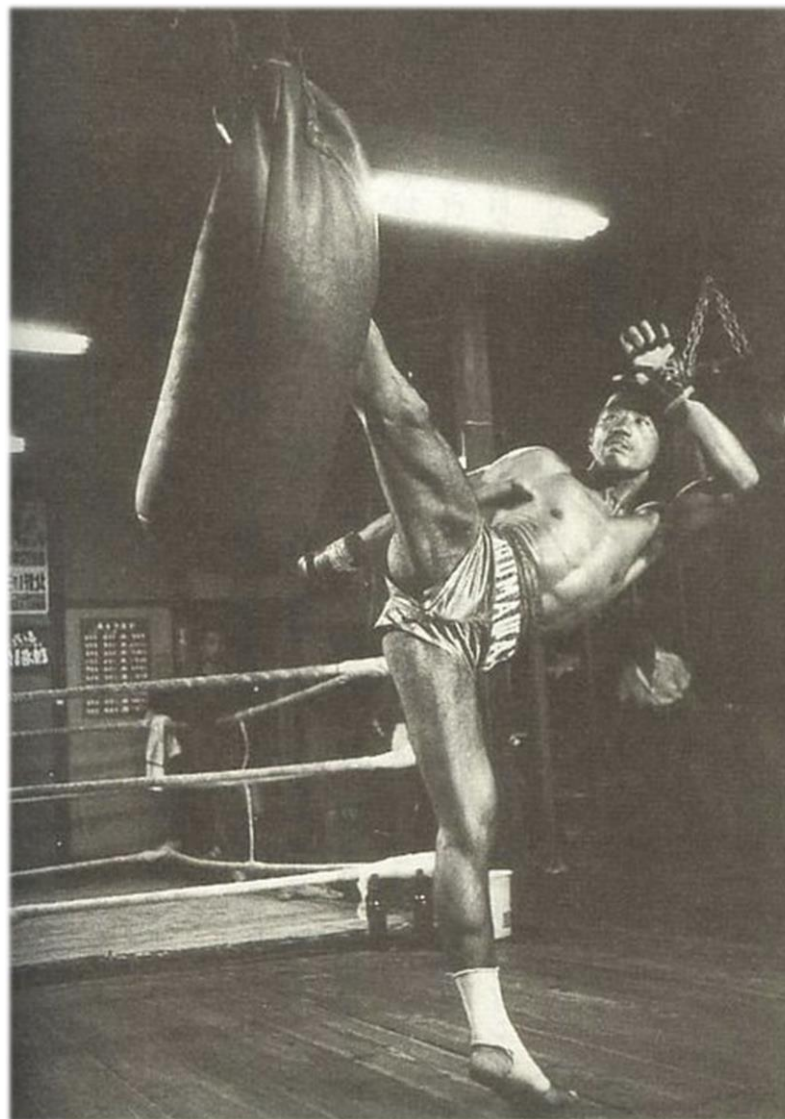
Tadashi Sawamura

Tadashi Sawamura é um kickboxer japonês cujo nome real é Hideki Shiraha. Foi um dos primeiros participantes popular no esporte, e divide com Joe Lewis a fama de ser o primeiro kickboxer no mundo.

Em 1963, houve uma disputa entre os principais instrutores japoneses e tailandeses, um torneio de karatê x muay thai. O Japão venceu a série, embora dois participantes japoneses, Osamu Noguchi e Tatsuo Yamada, tenham resolvido criar um esporte de contato completo semelhante ao Muay Thai, e começaram a criar kickboxing.

Sawamura era um jovem estudante de karatê do ensino médio e da universidade que ganhou vários campeonatos escolares e acreditava que ele era o melhor. Ele perguntou ao seu herói Noguchi o que ele pensava e Noguchi respondeu que a versão esportiva do karatê não tinha treinamento para vencer em uma luta de contato total e que ele perderia se viajasse para a Tailândia para competir.

Sawamura foi à Tailândia para provar que não perderia, independentemente das regras, acreditando no espírito samurai. Ele perdeu a luta contra o lutador tailandês no quarto round, sendo nocauteado, e teve três costelas quebradas, levando dezesseis meses para se curar.



Desanimado, Sawamura queria treinar em Jiu Jitsu e realizar uma revanche. Noguchi se encontrou com Sawamura enquanto ele estava se recuperando e o apresentou ao kickboxing japonês, que mesclava karatê com técnicas de muay thai. Sawamura decidiu treinar nesta nova arte marcial sob a orientação de Noguchi e venceu sua revanche na Tailândia contra o lutador que anteriormente o nocauteou. Ele se tornou um dos grandes campeões do esporte, competindo em torneios de kickboxing, ascendendo ao posto de Guerreiro Mundial e se tornando uma verdadeira lenda.

Em crônicas nos anos 70, Sawamura será uma verdadeira lenda, o mais poderoso Street Fighter do mundo, trazendo os valores apresentados nesta ficha. No mundo de Street Fighter RPG, entre os anos 80 e 90, ele está aposentado, mas ainda é um grande mestre, e terá, talvez, uma redução em Vigor.

Jogando com Sawamura: Você luta pela honra de sua nação e de seus ancestrais, e não pode falhar. Cada combate deve ser disputado com a própria vida, se preciso, e as derrotas, ainda que raras, são formas de aprendizado. Você vive por sua arte, e fará de tudo para passá-la adiante.

Aparência: Sawamura tem uma aparência discreta, com cabelos negros curtos e bigode. Nos combates, prefere utilizar shorts de muay thai, por favorecerem a movimentação, e luvas de boxe.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CIRCUITO ONLINE!

O circuito online de Street Fighter RPG é a sua oportunidade de testar suas forças contra jogadores do Brasil inteiro. Com batalhas frenéticas, você finalmente poderá testar aquele seu personagem em ação.

As regras são simples, e estão disponíveis através da comunidade no Facebook, no seguinte endereço: <https://www.facebook.com/groups/sfrpgbr/permalink/2518519231551932/>

Basicamente, você deve criar um personagem conforme as regras de cada torneio (alguns utilizam apenas o livro básico; outros, todos os suplementos; outros, ainda, adaptações, como Mortal Kombat e King of Fighters).

As lutas ocorrem na data estipulada, e os campeões têm a chance de aparecerem no Punho do Guerreiro como lendas do circuito!



ERIC "MUSASHI" SOUZA

LENDAS DO CIRCUITO ONLINE!

O Circuito Online era organizado como uma competição aberta, com evolução por experiência e torneios ocasionais. Mas em seu início ele teve temporadas, com torneios que forjaram algumas lendas.

Seguem os campeões e jogadores das duas temporadas que consistiram em torneios:

Primeira edição do torneio:

- 1º lugar: Eric Rivail, jogador Eric M. Souza
- 2º lugar: Álvaro Dias, jogador Davi Souza
- 3º lugar: Elijah, jogador Marcos Felipe

Segunda edição do torneio:

- 1º lugar: Juliane Lemos, jogador Eric M. Souza
- 2º lugar: Alex Taylor, jogador Marcos Felipe
- 3º lugar: Oleg Petrov, jogador Igor Silva

Agora é sua vez de se juntar a essas lendas. Inscreva-se nos torneios, construa seu personagem, e siga ao encontro do mais forte!