

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 53

Ano 9

Novo Cenário:
Terra Crypta

Clinch

Ataques
Localizados

Manobra do Mes
Repeating back
Breaker

E muito mais

SUPERMAN

PARA STREET FIGHTER RPG

SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 05

MANOBRA DO MÊS 08

LENDA DO CIRCUITO 09

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Giovane do Monte, Pietro de Castro

Mapas: Eric "Musashi" Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME
para jogar, o
tempo é limitado.
Se o tempo acabar,
você perderá a partida.

Infinity

MATERIAIS DE JOGO

Clinch

No Punho do Guerreiro #13, foi publicada uma matéria sobre lutas de boxe em SFRPG, como alternativas divertidas para torneios Tradicionais em uma crônica. Nessa matéria, o Clinch foi apresentado como uma oportunidade para um golpe sujo, como um Head Butt, algo comum em lutas de boxe. Esta breve matéria busca expandir um pouco esse conceito.

O Clinch é um momento em que os lutadores estão engajados, ocupando o mesmo hexágono. Nesse momento, é possível tentar lançar algo fora das regras e ludibriar os juízes. Numa luta de boxe, por exemplo, é possível lançar um Head Butt, ou ainda executar um Apresamento Sustentado (mesmo que por apenas um turno), conseguindo, caso o lutador seja mais rápido que o oponente, bater e não apanhar (pelas dinâmicas do Apresamento Sustentado).

No fim do turno, eles serão separados pelo árbitro, posicionados a um hexágono um do outro, recomeçando. Mas a ação naquele turno pode ser uma grande vantagem numa luta.

Em regras, funciona da seguinte forma: o lutador entra no hexágono do oponente e aplica o golpe proibido. Um Head Butt, um Brain Cracker ou mesmo um Improved Pin. Ele atacará e rolará o dano normalmente, mas em seguida deverá rolar Manipulação + Estilos. A dificuldade padrão é 6, mas pode ser mais alta de for um golpe muito acintoso (um Knee Basher numa luta de boxe, por exemplo, teria dificuldade 9 para ser dissimulada, assim como um Dislocate Limb).

São necessários três sucessos (sucesso completo) para a ação dissimulada passar despercebida. O árbitro separará os lutadores e o próximo turno acontecerá normalmente. Se o lutador tiver 1 ou 2 sucessos, ele não dissimulou bem o suficiente. O árbitro entenderá que foi um acidente, e avisará que na próxima vez o lutador será punido. Ele não poderá mais tentar isso na luta, senão será punido.

Caso o lutador não tenha nenhum sucesso (ou, após ter 1 ou 2 sucessos na primeira tentativa, tentar mais uma vez um golpe sujo), o árbitro o punirá na pontuação. Ao fim da luta, caso ela não termine em nocaute, para cada punição o lutador será contabilizado como se tivesse tomado 2 pontos de dano a mais.

Por exemplo: Wanderlei Silva acertou uma cabeçada em Popó, e o jogador tirou dois sucessos em Manipulação + Estilos. O árbitro o adverte de que na próxima vez, punirá. Antes do fim da luta, ele acerta mais dois Head Butts, recebendo duas punições. A luta termina, e Popó sofreu 10 pontos de dano totais, contra 7 de Wanderlei. Em condições normais, Wanderlei venceria nos pontos, mas como teve duas punições, é como se ele tivesse tomado 4 pontos de dano a mais. Popó vence.

O número máximo de punições que um lutador pode ter é de duas. Na terceira, ele é desclassificado, perdendo automaticamente a luta.

Isso funciona para chutes e cabeçadas em lutas de boxe, para socos e dedos no olho em lutas agarradas, ou para chaves e imobilizações em lutas de striking. Também pode ser usado para dissimular poderes em torneios Tradicionais de Street Fighting. Qualquer que seja o resultado no teste de dissimulação, o lutador sempre perderá 1 ponto temporário de Honra quando descumprir as regras.

Ataques Localizados

Street Fighter RPG tem um combate tático e estratégico, com manobras bem definidas e o peso na escolha de cada manobra sendo fundamental no andamento do turno e do combate. Isso é bem diferente do que é comum na maioria dos RPGs, em que os jogadores são mais livres para descreverem uma ação improvisada e tentarem executá-la.

Essa decisão dos designers possibilita um combate muito mais técnico e punitivo. Mas os autores criaram a Carta de Feito para permitir ações heroicas e descritivas. Em geral, isso é usado contra bandidos e inimigos menores, ao passo que em combates na arena o padrão é buscar combos e o uso padrão de Manobras Especiais.

Mas nada impede que jogadores e Narradores utilizem a Carta de Feito num combate de arena. O Segredos da Shadaloo inclusive dá um exemplo com Maurice Jackson utilizando Jump para saltar e agarrar os chifres do touro Diabolo.

A Carta de Feito tem diversas possibilidades e o teste necessário dependerá do bom senso do Narrador. Um uso comum é realizar ataques sujos, ou ainda ataques localizados. Por exemplo, desferir um soco Strong entre as pernas de um oponente.

Existem manobras específicas para atingir locais específicos e provocar efeitos específicos, e mesmo no livro básico elas são inúmeras, como Ear Pop, Monkey Grab Punch, Forward Flip Knee, Wounded Knee e outras situações como furar bloqueio, atacar pelas costas e machucar alguma parte do corpo do oponente. Por isso, o ideal é realizar tais ações com essas manobras.

Caso, porém, o jogador queira utilizar uma Manobra Básica para atingir alguma parte vulnerável do corpo em um ataque sujo, e o Narrador permitir que isso seja realizado com a Carta de Feito, é possível utilizar como linha-guia a regra de ataques direcionados do Storyteller padrão e do WoD Combat.

O Soco/Chute/Apresamento Básico receberá bônus e penalidades de acordo com a área escolhida:

- Cabeça/pescoço: -3 Velocidade, +3 Dano
- Braços/mãos: -2 Velocidade, +2 Dano
- Órgãos vitais/vulneráveis: -3 Velocidade, +3 Dano
- Pernas/pés: -2 Velocidade, +2 Dano

Como linha-guia, portanto, sempre haverá uma penalidade em Velocidade inversa ao bônus em Dano. Isso equilibrará o turno e não criará uma vantagem injusta para quem mira em uma área mais vulnerável. Quanto mais danoso for o ataque, mais difícil (e demorado) será mirar.

Como é comum no uso da Carta de Feito, o Narrador deve pedir um teste de Destreza + Técnica, sendo necessário um sucesso para funcionar. Se falhar, a área específica não é atingida, mas o lutador realiza seu golpe básico normalmente, nas regras originais. Se houver falha crítica, o golpe falha totalmente, e o lutador perde seu turno, recebendo -2 Velocidade no próximo turno.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CENÁRIO

Terra Crypta

Fantasia Científica Apocalíptica para SFRPG

Introdução

Estávamos vivendo os últimos dias. Havia sinais por toda parte. Talvez, não como esperado pelos livros sagrados das religiões do mundo, nem como previsto pelos romancistas e cineastas mais renomados, mas não havia por que negar o fim.

O mundo inteiro esteve imerso em guerras nos últimos decênios e os desastres climáticos se tornaram tão frequentes e avassaladores que começaram a provocar migrações de populações desesperadas, enquanto governantes passaram a tomar medidas para conter os avanços - não dos desastres, mas dos refugiados. Num momento de estopim, a xenofobia e as disputas políticas de cada país e continente atingiram tal proporção que a vida humana parecia fadada ao fim.,

Nessa hora, surgiram os Alterados. Humanos sofrendo de modificações genéticas e transformações teciduais jamais vistas, exceto na ficção. Animais também, parecendo de repente com versões bizarras e até lendárias de suas origens. E o pânico generalizado, para cereja de bolo. No começo, houve guerra contra os Alterados, caçadas desumanas, até que o número deles - e sua resistência contra o extermínio - rivalizou com a fúria dos "normais", e assim as coisas se acalmaram.

As guerras findaram também. De tempos em tempos, os governantes das poucas nações remanescentes passaram a escolher campeões para representar seus interesses comerciais e diplomáticos (ou bélicos) em desafios formais internacionais - torneios de lutadores. E o mundo chegou ao seu estado atual, no século XXIII. Uma terra de seres estranhos virando comuns. Uma terra de mistérios que, por falta de termos que expliquem, parecem sobrenaturais. A Terra Crypta.

O que é isto?

Esta matéria apresenta um cenário de futuro apocalíptico e fantasia científica, onde mutantes, ciborgues e seres muito diversos e bizarros se espalham, vivendo entre os humanos comuns, como proposta de alternativa ao cenário básico de SFRPG.

Do que você vai precisar?

São requisitos para jogar nesse cenário o livro básico (ou os três fascículos básicos) de SFRPG e o suplemento *Guia do Jogador*. Como alternativa, a versão de aniversário de 20 anos, lançada pelos fãs do Brasil, é uma excelente pedida.

Conceitos do Cenário

Os Protagonistas deste cenário aparecem nas mais diversas formas e por muitas razões. Vamos explicar isso em detalhes, para você criar suas ideias de personagens.

O mundo é um lugar diferente... e perigoso. Há cidades arrasadas que se tornaram lar de vida selvagem Alterada, ou estão tão fortemente contaminadas por radiação e outras formas de poluição humana que precisam ser evitadas. Muitos lugares do mundo foram arrasados por incêndios, terremotos, erupções vulcânicas e, principalmente, a elevação do nível das águas do mar. Quase todos os satélites na órbita da Terra estão desativados e não há mais programas espaciais ativos, exceto os ultrassecretos. As telecomunicações regrediram ao que se faz possível com o uso escasso de satélites, ainda que a computação, a medicina e a tecnologia robótica tenham avançado ao nível de realizações fabulosas. E você pode pensar em muitas mudanças mais, em conjunto com seu grupo.

Ser aventureiro é uma necessidade para alguns, uma profissão para outros. Com o afastamento entre as cidades, a redução do número de nações e a descentralização prática de seus governos, estamos em algo próximo do feudalismo. E já que o lado de fora das vilas e cidades é tão perigoso, o povo vive carente de defensores e ídolos heroicos. Empresas contratam protetores para seus caminhões de transporte de produtos e qualquer pessoa que queira viajar precisa acompanhar caravanas bem

guardadas por “cavaleiros”, quando se viaja por terra - mas as estradas não têm mais a frequência de manutenção do século XXI... Pelo ar e pelo mar, também existem riscos de “monstros” (animais Alterados poderosos). Com tudo isso, não é incomum que pessoas talentosas, corajosas e de boa vontade se ergam como aventureiros, no saudoso estilo das histórias de antigamente.

Torneios de Artistas Marciais são comuns. E insanos! Uma vez que ocorrem recorrentes solicitações de governos por Campeões, para decidir disputas diplomáticas e políticas através de lutas, em vez de guerras, as artes marciais e lutas profissionais se tornaram muito valorizadas. Quase todos os bons lutadores são Alterados, mas isso não é regra.

Regras do Apocalipse

Os Protagonistas devem ser construídos com a mesma distribuição de pontos de Atributos de SFRPG (7/5/3) e também de Habilidades (9/7/4), mas usarão de um conjunto diferente de Habilidades, como você verá a seguir:

- Talentos: *Administrar, Instrução, Interrogação, Intimidação, Intuição, Manha, Lábia, Perspicácia, Procurar, Prontidão.*
- Perícias: *Apostar, Pilotagem, Disfarces, Demolições, Furtividade, Liderança, Luta às Cegas, Reparos, Segurança, Sobrevivência.*
- Conhecimentos: *Arena, Computadores, Cibernética, Ciência, Estilos, Finanças, Investigação, Linguística, Medicina, Mistérios.*

Antecedentes Únicos (Híbrido Animal, Elemental e Ciborgue e quaisquer outros que tenham aparecido na *Punho do Guerreiro*) são fortemente incentivados. Além disso, a regra alternativa de *Super Power Gauge* (Punho do Guerreiro #51) estará em uso.

Ideias de Crônicas e Aventuras

- **Alterados e... Dinossauros**: as mutações atingiram diversos animais gerando grandes feras que evoluíram a partir de aves e répteis, dinossauros gigantes que povoam o novo mundo. Se inicialmente não eram hostis aos

humanos, as ações inescrupulosas de um grande grupo criminoso têm provocado ataques de dinossauros à civilização. Eles coletam animais para experimentos científicos e roubam seus ovos, provocando a ira dos dinossauros e o caos na civilização. Escondidos em suas bases subterrâneas, eles devem ser combatidos e derrotados, para apenas assim os espécimes capturados serem soltos, e os ataques dos dinossauros terem fim. É uma longa crônica com um desafio duplo: os criminosos e os ferozes dinossauros pelo caminho.

- **Instinto Assassino**: uma poderosa corporação realiza um torneio brutal como forma de entretenimento e para testar seus experimentos em forma de ciborgues, elementais e híbridos animais. Ao vencedor, tudo: qualquer desejo seu será realizado, se for possível e estiver ao alcance da corporação. Mas esse torneio, longo, ocorrendo em várias fases e lugares, é extremamente perigoso, e os Protagonistas arriscarão suas vidas competindo contra feras e lutadores extremamente habilidosos.
- **Fúria Primitiva**: as transformações climáticas e a radiação afetaram algumas espécies mais do que outras, e surgiram grandes feras em todos os cantos do mundo. Esses seres brutais e gigantes são primatas, dinossauros e outros animais, que são cultuados como deuses por povoados. Eles podem ser cruéis com desconhecidos, podem conduzir ataques à civilização, e podem se tornar um grande desafio para os Protagonistas.

Exemplos de Animais Alterados

Na página seguinte, há alguns exemplos de animais alterados. Todos são tratados como Híbridos Animais 5 para os propósitos de calcular o dano de Manobras, mesmo se o número de Manobras Básicas de Híbridos não estiver conforme as regras. Eles também não precisam das Manobras Pré-requisitadas para todas as Manobras Avançadas.

GIOVANE DO MONTE & ERIC “MUSASHI” SOUZA

Fera Deslocadora

Uma pantera negra de proporções avantajadas, com seis pernas e dois tentáculos, semelhantes aos de uma lula, sobre as costas. Sempre faminta, caça furtivamente, mas, quando percebida, usa de uma forma de ilusão neuroestimulada para fazer parecer que está em dois lugares ao mesmo tempo.

Atributos: Força ••••, Destreza •••••, Vigor •••••, Percepção •••••, Inteligência •, Raciocínio ••••

Técnicas: Esportes •••, Apresamento •••

Chi •••, Força de Vontade ••••, Saúde ••••• •••••

Habilidade Especial: Membros Extras (tentáculos)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Movimento	8	-	6
Jump	8	-	3
Garra	4	11	3
Head Bite	6	10	Um
Pounce	4	11	7
Upper Tail Strike	6	9	4
Shrouded Moon	4	-	2

Ave da Perdicao

Uma espécie gigante de ave de rapina que, em tudo mais, pareceria uma águia comum. Exceto por cuspir ácido nas suas vítimas.

Atributos: Força •••••, Destreza ••••, Vigor ••••• •, Percepção ••••• •, Inteligência •, Raciocínio •••

Técnicas: Esportes •••, Apresamento •••••, Foco ••••

Chi •••, Força de Vontade ••••, Saúde ••••• ••••••••••••

Habilidade Especial: Voo

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Movimento	7	-	6
Bicada (Bite)	5	11	2
Garra	3	12	3
Iron Claw	5	14	Um
Acid Breath	2	8	2

Quimera

Uma criatura com corpo e patas de bode (mas bem avantajado) e três cabeças, cada uma semelhante à de um diferente animal. A versão mais comumente encontrada pelo mundo é aquela que tem uma cabeça caprina, uma de leão e uma de lagarto monitor.

Atributos: Força ••••• •, Destreza ••••, Vigor ••••• • •, Percepção •••, Inteligência •, Raciocínio ••••

Técnicas: Soco •••••, Esportes •••, Foco •••••

Chi ••••• •, Força de Vontade ••••• • •, Saúde ••••• ••••••••••• •

Habilidade Especial: Voo

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Movimento	7	-	6
Corrida com cabeçada (L. Punch)	4	12	4
Mordida	5	12	2
Fire Strike	4	9	-

Espinossauro Mutante

Uma galinha crescida, disseram alguns. BEM crescida. E com a pele reptiliana muito dura para se acreditar que mutou de um galináceo. O espinossauro foi o maior dinossauro carnívoro da pré-história e, não à toa, seu nome foi pego emprestado para denominar essa espécie encontrada entre os Alterados destes tempos.

Atributos: Força •••••••••, Destreza ••••, Vigor ••••• • •, Percepção ••••• • •, Inteligência •, Raciocínio ••••

Técnicas: Esportes •••••, Apresamento ••••• •, Foco •••••

Chi ••••• •, Força de Vontade ••••• •, Saúde ••••• ••••••••••• •••••

Habilidade Especial: Dois inimigos em hexes adjacentes podem receber o mesmo Head Bite

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Movimento	7	-	8
Mordida	5	16	4
Garra	3	17	5
Head Bite	5	19	Um
Caudada	3	16	6

MANOBRA DO MÊS

Repeating Back Breaker

Pré-requisitos: Força ••••, Apresamento •••, Back Breaker

Pontos de Poder: Sanbo, Luta Livre 2; Outros 3

Um Back breaker normal é um movimento imensamente poderoso no pro-wrestling por muitas razões. Por um lado, é doloroso, pode ser executado de várias maneiras e pode até terminar uma luta. Embora ao longo dos anos o pro-wrestling tenha evoluído e o Back breaker também, a versão de desenvolvida por lutadores de grande força desse movimento devastador é mais punitiva e bárbara até hoje. Como o lutador segura seu oponente horizontalmente e continua a desferir Back breaker após Back breaker levantando seu oponente e levando sua coluna em seu joelho. Alguns fazem ainda mais, esmagando o adversário no chão e erguendo-o novamente para depois arremessa-lo novamente (esta variação é chamada de Repeating Powerbomb)

Sistema: Este é um Apresamento Sustentado e o lutador deve invadir o hexágono do oponente. O lutador causa dano todos os turnos por colidir seu oponente contra seu joelho ou o chão. A cada turno o lutador pode se mover Um em qualquer direção. O oponente termina o apresamento em Knockdown se sofrer dano (similar a Knee Basher).

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um / Um

FELIPE M. VASCONCELLOS

LENDA DO CIRCUITO

Superman

Em 10 de julho de 2025 fora lançado no cinema o filme "Superman", agora vamos trazer sua ficha para o nosso RPG favorito.

Nascido em Krypton pouco antes da destruição de seu planeta, **Kal-El** foi enviado à Terra por seus pais, **Jor-El** e **Lara**, para sobreviver e preservar o legado de seu povo. Criado pelos fazendeiros **Jonathan** e **Martha Kent** em Smallville, cresceu como **Clark Kent**, aprendendo valores de empatia, humildade e responsabilidade. Com o tempo, descobriu poderes extraordinários sob o Sol amarelo — força, voo, invulnerabilidade, visão de calor — e decidiu usar essas dádivas para proteger os inocentes. Já adulto, tornou-se repórter do *Daily Planet* em Metrópolis, vivendo entre dois mundos: o alienígena que poderia dominar o planeta e o homem que escolhe servir à humanidade.

No filme de 2025, Superman enfrenta sua maior crise quando um conflito internacional e a manipulação de **Lex Luthor** o transformam de salvador em ameaça aos olhos do público. Luthor distorce uma antiga mensagem kryptoniana, insinuando que o herói pretende conquistar a Terra. Ferido e desacreditado, Clark busca refúgio na **Fortaleza da Solidão**, questionando seu papel e sua fé nos humanos. Com o apoio de **Lois Lane** e de outros heróis, ele retorna para deter o caos criado por Luthor e salvar Metrópolis de um colapso catastrófico. Ao final, reconquista a confiança do mundo e reafirma sua essência: **um símbolo de esperança que escolhe ser humano não por origem, mas por convicção** — um herói guiado por compaixão, verdade e o desejo de inspirar o melhor em todos.

PIETRO DE CASTRO



Superman

Estilo: Hero (Mutante)

Escola: Autodidata

Conceito: Super-herói

Assinatura: "Para o alto e avante!"

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	●●●●●
Apoio	●●	Chute	●●●
Fama	●●●●●	Bloqueio	●●●●●●●●
Recursos	●●●	Apresamento	●●●●●
Elemental (ar)	●●	Esportes	●●●
		Foco	●●●●●●●●

Glória ●●●●●●●●●● Honra ●●●●●●●●●●

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

Saúde ●●●●●●●●●●

Combos: Nenhum

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	10	12	6	Básica
Strong	8	14	6	Básica
Fierce	7	16	5	Básica
Short	9	11	6	Básica
Forward	8	13	5	Básica
Roundhouse	6	15	5	Básica
Apresamento	8	13	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	12	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno. Impede KD.
Movimento	11	-	9	Básica
Fireball	3	12	-	Linha de Visão, Alcance 10, 1 Chi
Flight	Esp.	Esp.	Esp.	Requer 1 turno de concentração, no qual o lutador só poderá bloquear; nos turnos seguintes o lutador estará flutuando, todas as manobras terão +1 VEL and MOV = Vigor, só pode ser atingido por Manobras Aérea e ataques de Projétil; fora de combate, custa 1 Chi/hora de voo de (Foco + Destreza) x 10 milhas p/ hora
Ice Blast	3	13	-	4 sucessos em Força para escapar, alcance 10, 2 Chi
Improved Fireball	4	14	-	Linha de Visão, KD, Alcance 10, 1 Chi
Jump	11	-	6	Aérea; Esquiva de Projétil; combina com chutes e socos básicos
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer KD
Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.	+1 MOV para todas as manobras; +3 MOV por 1 FV
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Dano Vigor + Bloqueio -3
Potence	6	-	5	1 Chi, +4 Força no turno seguinte
Power Uppercut	7	16	Um	KD vs. Aérea
Regeneration	5	-	-	1 Chi por Saúde
San He	10	-	-	Dobro do Bloqueio, não pode ser empurrado, 1 Chi
Shockwave	8	13	-	Afeta (Força) hex em liha reta; todos os alvos na linha sofrem o dano e sofrem KD automático; não afeta lutadores que estão executando uma Aérea, 1 Chi
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	Jogado com qualquer outra carta; lutador ganha +2 na ABS neste turno, 1 Chi
Hundred Hand Slap	6	13/13/13	Um	3 hits, 1 FV

