



Kabuki Town:
Balsa no rio



Sistemas
Narrativistas



Manobra do Mês:
Ambush



Simplificando
mascotes



Subelementais 2

PUNHO DO GUERREIRO

Edição n°15

Ano 3

DOCTOR STRANGE

PARA
Street Fighter RPG



**E MAIS
ELFOS, BONUS STAGE E
SITUAÇÕES INUSITADAS EM COMBATE!**



EDITORIAL!

Certa vez, em uma crônica recente, dois jogadores quiseram disputar quem bebia mais. Como Narrador, pedi que testassem Vigor a cada dose, com a dificuldade aumentando progressivamente turno a turno, até 10. Se rolasse falha, o personagem teria vomitado; falha crítica, entraria em coma alcoólico.

Eles se divertiram muito com isso, e em outra situação quiseram jogar sinuca. Elaborei um sistema complexo com regras para jogadas ofensivas e defensivas, fiquei orgulhoso. E foi uma falha total como Narrador: eles não entenderam e não se interessaram. No fim mandei jogarem uma ação prolongada, quem acumulasse primeiro 8 sucessos teria vencido. Foi bem melhor.

O Punho do Guerreiro (assim como os suplementos de Street Fighter) traz uma série de complexidades e regras avançadas para inúmeras situações. Mas não custa lembrar que tudo isso é opcional, e que o foco do jogo é lutar – na arena e fora dela. Todo o resto pode ser resolvido com a fórmula Atributo + Habilidade. Foi escrita uma matéria enfatizando essa característica e lembrando o clima central do jogo.

Por outro lado, cada grupo sabe que tipo de experiência quer ter, e por isso surgem regras avançadas – desde Apostar e Publicidade no Guia do Jogador, a regras para perseguições e modalidades esportivas que vieram nesta revista. Por isso, o show tem que continuar, e o Punho do Guerreiro segue como sempre: cheio de regras alternativas e novas experiências para Street Fighter RPG.

Os editores (que também curtem um jogo simples)

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	20
MANOBRA DO MÊS	24
LENDAS DO CIRCUITO	26
BONUS GAME!	32

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

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

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

SISTEMAS E NARRATIVA!

Em geral, sistemas de RPG possuem uma mecânica central, ao redor da qual o resto do sistema é construído. Em D&D, a mecânica é rolar um d20+bônus contra uma dificuldade. Em GURPS, rolar 3d6 contra o nível do Atributo ou Perícia. Em Storyeller (o sistema de Street Fighter), é rolar Atributo + Habilidade com dificuldade 6, devendo obter sucessos. Essa é a mecânica central, independente de todas as outras.

Existe uma situação de jogo e não sabe como proceder? Encontre a Habilidade (ou Técnica) relacionada, some ao Atributo que é utilizado, e peça o teste. A dificuldade é 6, pode aumentar por circunstâncias dificultam a ação, ou cair se circunstâncias facilitam. A tarefa é prolongada? Ação Prolongada, testando turno a turno e acumulando sucessos até conseguir. Existe uma força contrária? Ação Resistida, com um roubando sucessos do outro. Duas pessoas disputam em algo prolongado? Ação Prolongada e Resistida.



O sistema é esse, e não há muito o que acrescentar. O foco de Street Fighter é combate, e por isso as regras de combate são bem desenvolvidas em um sub-sistema. Fora isso, o resto é encorajado a ser resolvido com simplicidade.

Uma perseguição automobilística? Ambos testam Destreza + Condução em Ação Prolongada e Resistida. Se o fugitivo conseguir primeiro acumular 3 sucessos, escapou. Se o perseguidor conseguir, alcançou e parou a fuga. Tanto faz quais são os veículos. É um carro esporte contra um pequeno popular, e o motorista do popular venceu? Ele incorporou Jason Bourne (<https://www.youtube.com/watch?v=CDOYD3LEIOI>), costurou no trânsito e se deu melhor. O teste define o resultado que será narrado, e a criatividade resolve.

Um jogo de sinuca? Ambos testam Destreza + Inteligência (é possível combinar Atributos, Habilidades, Técnicas ou um com outro de modo a aglutinar o que é importante, sempre mantendo a lógica de somar duas características) e quem conseguir primeiro atingir 8 sucessos (um sucesso por bola) vence. Botch? Pague uma bola (conceda um sucesso ao rival). E mantém-se a lógica central do sistema.

O Punho do Guerreiro traz bimestralmente várias regras e sub-sistemas para diversas situações que podem surgir em mesas de jogo, mas é tudo opcional. O foco de Street Fighter são os combates, e todo o resto pode ser resolvido com as regras básicas do sistema (duas características e o número de sucessos definindo o resultado da ação). RPG é narrativa, e a criatividade é fundamental quando uma história é contada.

SUBELEMENTAIS 2!

Voltando ao começo da jornada, na terceira edição de Punho do Guerreiro, tivemos uma matéria muito interessante sobre subelementais. Ela nasceu devido a uma conversa entre os amigos colaboradores desta revista sobre a melhor forma de adaptar outros elementos que não eram previstos nas regras originais, como gelo, eletricidade, planta/madeira, etc.

Hoje, voltamos a esse assunto, e novamente rendeu algumas páginas mais a serem trabalhadas. Na matéria a seguir, listamos 11 exemplos de subelementais (um para cada combinação possível), seus poderes e fraquezas e a melhor combinação de Manobras Especiais para os exemplos. As regras explicadas detalhadamente podem ser encontradas na 3ª edição – onde também é encontrado o 12º subelemento: Gelo.

Lembrando também que esses exemplos não compreendem todas as possibilidades de subelementais, mas colocamos apenas um exemplo para cada combinação possível. Se você encontrar uma combinação já descrita aqui, mas que combine com outro subelemento, sinta-se à vontade para criar usando os parâmetros já estipulados e usar em sua aventura. Depois compartilhe conosco como foi a experiência (o que pode ajudar a compor uma terceira matéria, quem sabe).



Subelemental de Fumaça

Elemento primário: Ar. Elemento secundário: Fogo

Manobras Especiais: Air Blast (Burning Smoke), Flight (Stain), Heatwave (Engulf), Spontaneous Combustion (Blasting Smoke), Elemental Skin (Elemento Ar), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Fumaça)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em fogo

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em ar

Subelemental de Corrosão

Elemento primário: Ar. Elemento secundário: Terra

Manobras especiais: Air Blast (Corrosive Breath), Vacuum (Deteriorate), Wall (Stalagmites), Pit (Desintegrate), Elemental Skin (Elemento Ar), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Elementos corrosivos)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em fogo

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em ar

Subelemental de Vapor

Elemento primário: Ar. Elemento secundário: Água

Manobras Especiais: Flight (Float), Air Blast (Steam Blow), Drench (Scald), Drain (Blood Boil), Elemental Skin (Elemento Ar), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Vapor)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em água

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em ar

Subelemental de Eletricidade

Elemento primário: Fogo. Elemento secundário: Ar

Manobras Especiais: Flaming Fist (Sparky), Fire Strike (Electric Bolt), Lightness (Blur), Flight (Lighting Force), Elemental Skin (Elemento Fogo), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Elétrico)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em ar e qualquer manobra aérea

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em água

Subelemental de Magma

Elemento primário: Fogo. Elemento secundário: Terra

Manobras Especiais: Flaming Fist (Magma Punch), Heatwave (Burning Air), Spontaneous Combustion (Magma Tears), Wall (Magma Wall), Elemental Skin (Elemento Fogo), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Magma)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em fogo

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em água



Subelemental de Veneno

Elemento primário: Fogo. Elemento secundário: Água

Manobras Especiais: Flaming Fist (Disease Touch), Heatwave (Poison Cloud), Spontaneous Combustion (Biotic Venom), Drain (Toxic Drain), Elemental Skin (Elemento Fogo), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Veneno)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em água

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em terra

Subelemental de Areia

Elemento primário: Terra. Elemento secundário: Ar

Manobras Especiais: Wall (Desert Wall), Pit (Desert Tomb), Air Blast (Sand Breath), Vacuum (Sand Coffin), Elemental Skin (Elemento Terra), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Areia)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em terra e qualquer manobra que resulte em Knockdown

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em ar

Subelemental de Metal

Elemento primário: Terra. Elemento secundário: Fogo

Manobras Especiais: Wall (Twist Metal), Stone (Magnetic Pump), Heatwave (Magnetic Blow), Flaming Fist (Iron Punch), Elemental Skin (Terra), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Metais)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em terra e qualquer manobra que resulte em Knockdown

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em fogo

Subelemental de Nevasca

Elemento primário: Água. Elemento secundário: Ar

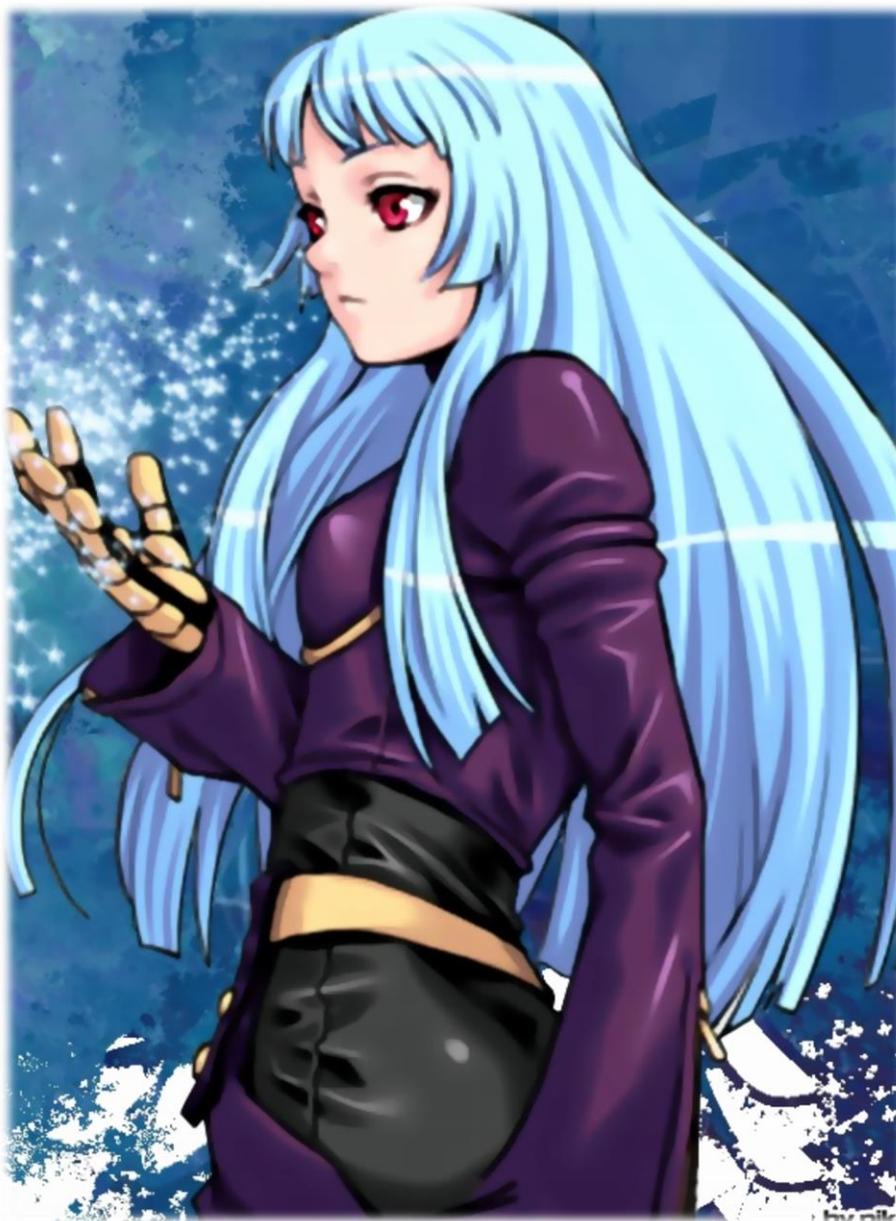
Manobras Especiais: Drench (Ice Spear), Drain (Hypothermia), Air Blast (Cold Blow), Push (Stormwind), Elemental Skin (Elemento Água), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Neve)

Poderes: +1 de absorção contra ataques de ar/manobras aéreas

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em fogo

Subelemental de Piche

Elemento primário: Água. Elemento secundário: Fogo



Manobras Especiais: Drench (Black Tentacle), Envelop (Swamp Prizion), Pool (Black Puddle), Flaming Fist (Hot Pitch), Elemental Skin (Elemento Água), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Piche)

Poderes: +1 de Absorção contra ataques baseados em água

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em ar

Subelemental de Planta/Madeira

Elemento primário: Água. Elemento secundário: Terra

Manobras Especiais: Drench (Blood Thorns), Envelop (Strangling Roots), Drain (Hell Seeds), Wall (Stone Tree), Elemental Skin (Elemento Água), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Planta)

Poderes: +1 de absorção contra ataques baseados em terra e qualquer manobra que resulte em Knockdown

Fraquezas: -1 de absorção contra ataques baseados em fogo

ERIC "MUSASHI" SOUZA, MARCOS AMARAL & ODMIR FORTES

SIMPLIFICANDO MASCOTES!

Quando Street Fighter RPG foi iniciado, havia muitos planos para tornar o cenário abrangente, mas o cancelamento prematuro fez com que muitos desses planos ficassem inacabados ou mesmo apenas na ideia, como um conceito que mal havia sido concebido ainda. Uma dessas coisas é o Antecedente "Mascote".

No livro básico, "Mascote" apenas diz que ele seria abordado futuramente, deixando todo trabalho criativo para os jogadores e narradores. Como nunca foi abordado, esse Antecedente quase sempre acaba sendo esquecido nas mesas, até porque utilizar fichas específicas para mascotes e colocá-los em ação combatendo como lutadores individuais pode ser complexo e trabalhoso.

Assim sendo, buscando um combate mais intuitivo e que ressalte o elo entre lutador e Mascote, chegamos à conclusão que o ideal é adotar as regras simplificadas para esses companheiros. Dessa forma, não apenas o animal ganha destaque como também passa a ser parte definitiva da mesa, da história e do personagem, sem ser deixado de lado narrativamente como muitas vezes já aconteceu em muitas mesas.

Como funciona?

O livro básico nos diz que futuramente seriam criadas fichas para mascotes, mas testes em nossas mesas nos comprovaram que esse método é pouco eficaz.



O impacto do antecedente muitas vezes é pequeno e ele acaba sendo esquecido, tanto pelo jogador quanto pelo Narrador (um *Mea Culpa* aqui). Dessa forma, ao invés de uma ficha separada, o Antecedente passa a fazer parte integral do personagem na forma de bônus e novas manobras, o que também torna o usuário de Mascote um personagem único, com criação e evolução totalmente exclusivas. Ao lutar em conjunto com Mascote, uma gama de vantagens é aplicada ao personagem, lhe conferindo bônus e características únicas. Desnecessário dizer que, caso escolha (ou seja, forçado a) lutar sem seu companheiro animal, os bônus deixam de ser aplicados.

Sistema

A primeira coisa a ser decidida é: você é mestre ou amigo de seu Mascote? Na criação do personagem (ou ao adquirir o antecedente durante o jogo), o jogador deve definir se o doutrinará tal qual um domador de leões em um circo ou se criará um laço de pura amizade com ele. Se decidir que o treina diariamente de forma rígida (como o domador de leões), então sempre que quiser utilizar seu Mascote para alguma coisa, deverá rolar Manipulação + Mascote. Isso indica o controle do lutador sobre seu animal. Se decidir que o treinamento é feito de forma tranquila, sendo mais dois amigos passando o tempo juntos e fortalecendo seus laços do que um treinamento propriamente dito, então o atributo rolado será Carisma + Mascote. Isso indica o nível de amizade e o quanto seu mascote está disposto a fazer pelo seu amigo (que é você).

Como a ideia é que mascote não tenha ficha, obviamente que todos os pontos gastos e todas as vezes que uma característica de jogo seja necessária, serão roladas as características do Street Fighter. Se a manobra exigir o custo de Chi ou Força de Vontade, então será gasto da ficha do personagem.

Como regra geral, o grupo de Atributos principal para Mascote são os Atributos Sociais. Os laços existentes entre lutador e Mascote dirão quão bem ambos lutam juntos, e esses laços são definidos pelos Atributos Sociais e pelo próprio Antecedente. Para regra geral de combate, siga o seguinte modelo:

- Velocidade = Manipulação + Mod;
- Dano = Carisma + Mascote + Mod;
- Movimento = Mascote + Mods.

Na Arena!

Quando um Street Fighter luta com seu companheiro animal, eles são essencialmente um só. Seus movimentos são coordenados e precisos, e as ordens, executadas imediatamente. Em termos de regras, isso significa que, quando o animal ataca, o lutador não ataca (pois está dando a ordem para o animal atacar – quem já jogou Samurai Shodown com Galford ou Nakoruru está acostumado com isso), a não ser que uma manobra específica diga ao contrário. Se ele for atacado enquanto dá uma ordem, não poderá se defender ou esquivar (a não ser que aborte para Bloqueio ou Jump), mas mesmo que seja derrubado ou apesado, o ataque acontecerá, pois a ordem foi dada antes disso acontecer (obviamente, caso seja atacado e sofra Knockdown ou um Apresamento Sustentado antes de dar a ordem, ou seja, por uma Velocidade superior à sua nesse turno, o ataque não acontecerá).

Não existem regras para atacar o animal também, e isso não afetaria a luta de forma direta (a não ser que o Narrador permita um Feito, com valores de sucesso bem acima da média para tentar negar o bônus de Mascote, mas isso é algo para ser decidido mesa a mesa). Quando atacar usando Mascote, deve usar as manobras básicas ou especiais listadas para Híbridos, adquiridas previamente pelo personagem – isso indica que ambos estão treinando para usar aquela manobra.

BÔNUS DOS MASCOTES!

Cada ponto em Mascote permitirá um bônus, conforme os laços são fortes entre lutador e Mascote, são:

- Mascote Caseiro. Um Mascote Caseiro tem acesso a uma manobra básica de Híbrido Animal que o lutador pode utilizar em combate.

- Incomum. O Mascote passa a ter acesso a duas manobras básicas de Híbrido Animal.

- Notável: O lutador pode utilizar os pontos em Mascote para auxiliar em testes que envolvam grandes esforços, como puxar algo, empurrar algo, tentar se salvar de uma situação extrema na qual o mascote possa ajudar e testes de Força para sair de Apresamentos Sustentados.

- Verdadeiramente excepcional: O Mascote passa a ter acesso a três manobras básicas de Híbridos Animais, além de poder comprar Manobras Especiais de Híbridos Animais.

- Único: O Street Fighter pode rolar Carisma/Manipulação (decidido anteriormente, como explicado mais acima) + Mascote para formar o elo místico e ver pelos olhos do Mascote; os sucessos determinam a duração do elo. Cada sucesso equivale a 1 rodada (10 turnos).

Companheiros Animais são considerados armas no Circuito; logo, usar Mascote durante uma luta contra um oponente desarmado acarretará em perda de Honra. Usuários de Mascote são normalmente duelistas e, portanto, na maioria das vezes seus oponentes estarão armados, o que torna a luta justa, mas se você quer trilhar o caminho da honra, é sempre bom saber quando comandar seu Companheiro a não interferir na luta (abrindo mão, assim, de seus bônus de Mascote).

Se um jogador com um leão comprar Ripping Bite, sempre que ele lutar com seu companheiro leão, ele poderá usar Ripping Bite normalmente, indicando que ele deu a ordem e o leão utilizou a manobra em seu lugar.

Naturalmente, sempre que o jogador quiser comprar uma manobra especial de Híbrido para Mascote, ele deve cumprir os pré-requisitos normalmente, apenas substituindo o nível de Técnica pelo nível de Mascote. A quantidade de pontos ainda será a mesma a ser cobrada para Híbridos e Sensei pode ser usado normalmente para reduzir esse custo (entende-se que seu Sensei está usando seu tempo para ajudar no treinamento de Mascote – de todo modo, apenas um Sensei Híbrido Animal conhecerá essas manobras). Se a manobra pedir valores em mais de uma Técnica, considere que ela pede Mascote 5 para ser comprada (e custa 1 ponto de poder a mais do que custaria para um Híbrido, até um máximo de 5 pontos de poder. São manobras de extrema complexidade para ensinar ao Companheiro Animal e exigem muito esforço e dedicação).

E os Cibernéticos?

O Punho do Guerreiro #9 trouxe regras para Cyber Mascotes, adaptadas para os Mascotes de fichas independentes. Adaptar essas regras para os Mascotes simplificados é simples, seguindo lógica semelhante: um Mascote Cyber terá acesso a Manobras de Foco Cibernéticas que pedem até Foco 3 abrindo mão de uma manobra básica de Híbrido; terá acesso a Manobras que pedem Foco 4 ou 5 abrindo mão de duas manobras básicas. Assim, Mascote 2 pode ter Bite e Claw, ou apenas Yoga Teleport.

Lembrando que sem a manobra básica, as manobras especiais de Híbrido Animal associadas a ela não poderão ser compradas.

ERIC M. SOUZA & MARCOS AMARAL

ELFOS!

No Punho do Guerreiro #9, houve uma matéria sobre utilizar Street Fighter em outras épocas, tanto passadas quanto futuras, ou mesmo mitológicas. Também existem adaptações neste sentido, como de [Spartacus: Blood and Sand](#).

Nesses tipos de aventuras, diversas raças podem surgir, e Híbridos Animais podem representar facilmente raças guerreiras e bestiais, inclusive alienígenas, como o Predador (que teria como Habilidade Natural Visão de Calor, somando o Antecedente Híbrido Animal em todos os testes para enxergar no escuro). Elemental também pode representar certas raças, mas alguns casos específicos podem pedir novas regras.

Esta breve matéria apresenta o Antecedente Único Elfo, conforme as regras de Dungeons & Dragons, que também permite simular com facilidade os elfos como geralmente são vistos na fantasia medieval. Valores de 1 a 3 podem indicar um jovem elfo ou um meio-elfo, mestiço; 4 a 5 são elfos em seu pleno poder.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



ELFOS!

- **Atributos Físicos:** Elfos começam o jogo com 2 pontos em Destreza, enquanto personagens normais começam com 1 ponto em cada Atributo. Seu valor inicial em Destreza pode ser 6, ao invés de 5. Por outro lado, eles são naturalmente frágeis, e seu Vigor inicial não pode ultrapassar 3. Além disso, eles pagam nível atual x6 para elevar Vigor em quaisquer condições. Contudo, podem elevar Destreza a nível sobre-humano pelo custo normal.
- **Percepção acurada:** Elfos possuem grande facilidade para perceber sons, observar detalhes, e outras características semelhantes. Eles iniciam o jogo com 1 ponto em Prontidão e Perspicácia, e podem elevar essas Habilidades a até 4 na criação do personagem.
- **Fragilidade:** Elfos são mais frágeis que pessoas normais, iniciando o jogo com Saúde 8 ao invés dos usuais 10.
- **Imunidade a magias de encantamento:** Elfos adicionam o seu Antecedente a paradas de dados contra poderes de controle mental, hipnose e similares, como Mind Reading, Mind Control, Psychic Rage, Psychic Vise, Cobra Charm, Death's Visage, etc.
- **Visão na penumbra:** Elfos enxergam muito melhor no escuro. Eles iniciam com 2 pontos em Luta às Cegas, e podem elevar essa Habilidade até 5 desde a construção do personagem.
- **Magia:** Elfos são naturalmente mágicos. Assim, o Antecedente Elfo pode ser utilizado para comprar Manobras de Foco, substituindo a Técnica para o cálculo dos modificadores da manobra. O Elfo paga o custo mais alto para adquirir poderes desse jeito.

SITUAÇÕES INUSITADAS EM COMBATE!

Por vezes, pode haver situações inusitadas em combate, que perpassam as regras normais. Um exemplo disso é o alvo deitado, usando Ground Fighting (há um redutor de -2 em velocidade e dano para atacar um alvo assim). Existem outras situações assim que são resolvidas com as regras originais, mas Narradores podem se ver confusos, de modo que a presente matéria traz algumas soluções.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



SITUAÇÕES EM COMBATE!

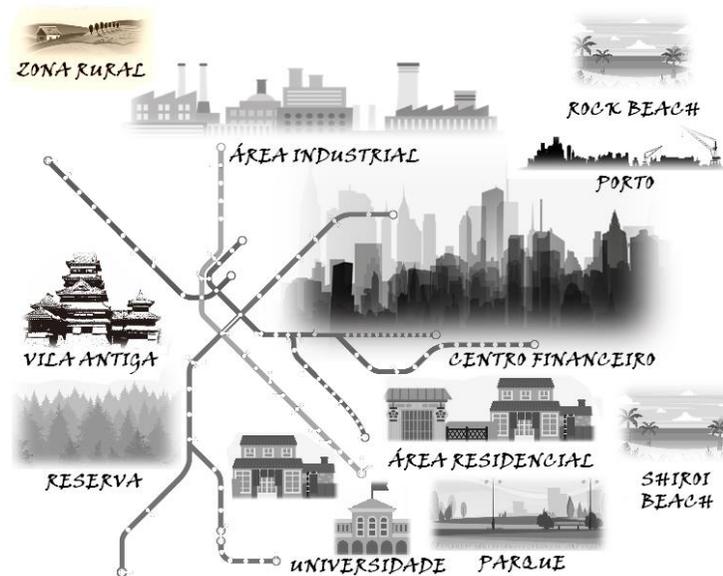
- **Alvo amarrado/imobilizado:** atacar um alvo imobilizado é uma tarefa mais fácil. Isso é desonroso, mas ainda assim é mais fácil. Deste modo, a dificuldade cai para 5. Contudo, se o alvo estiver amarrado, a dificuldade é menor ainda, caindo para 4.
- **Alvo inconsciente:** é uma ação extremamente desonrosa, e o Narrador deve deixar isso claro (tirando -3 de Honra caso seja um golpe simples, ou até -1 permanente se for objetivando matar o alvo; matar em duelos não é desonroso, mas um alvo sem chances de defesa, sim). O ataque recebe dificuldade 3, geralmente resultando numa pilha de sucessos. É como ceifar no campo de centeio.
- **Ataque surpresa:** isso é algo inviável num combate franco ou um desafio justo, mas é possível fora da arena, quando o lutador se esconde e ataca de repente. O atacante rola Destreza + Furtividade contra Percepção + Prontidão do alvo; cada sucesso a mais na ação resistida confere um bônus de +1 velocidade no primeiro ataque. Mas cuidado! Uma falha crítica no teste resulta em -2 velocidade.
- **Aparência inofensiva:** uma opção para ter vantagem no primeiro turno é intimidar (Carisma + Intimidação tendo como dificuldade a Força de Vontade do alvo, como no livro básico); outra, contra quem não o conhece e nunca o viu lutar, é fingir ser inofensivo, ou ainda fingir estar bêbado ou algo do tipo. O lutador rola Manipulação + Disfarce contra Percepção + Perspicácia do alvo. Cada sucesso a mais confere +1 velocidade no primeiro turno de combate.

KABUKI TOWN

BALSA NO RIO!

Essa arena se encontra a norte da região rural de Kabuki Town, e lendas dizem que eram local treinamento para um antigo clã ninja com o nome desconhecido – alguns falam em Shiranui, outros em Togakure, ou mesmo os lendários Iga.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



A ARENA!

A arena proporciona uma luta num ambiente de completa paz, sem espectadores. Para desafios de street fighting, as pessoas podem se agrupar nas margens rochosas, de onde apostam e gritam para animar os lutadores, vozes distantes que se perdem no vale.

Cair nas águas não provoca nenhum dano especial, exceto que o lutador tem que nadar de volta. Elas são muito geladas, e por isso é difícil que haja banhistas.





MANOBRA DO MÊS

Ambush / Emboscada

Alguns lutadores são tão sincronizados com seus mascotes que conseguem pensar em conjunto, trabalhando como um único organismo.

Táticas de caça envolvem atrair a presa para que um parceiro a embosque. É o caso desta manobra, em que o lutador se põe vulnerável para que o mascote ataque o oponente sem que ele perceba.



AMBUSH!

Pré-requisitos: Mascote •••••

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 4

Somente um elo perfeito entre Mascote e seu dono pode permitir essa manobra. O lutador realiza uma finta, fingindo um ataque falso e fazendo o oponente reagir. Nesse momento, instintivamente o Mascote atacará o oponente por um ponto cego, que é pego de surpresa.

Sistema: Para ter sucesso, o lutador deve receber um ataque mais lento. Se o ataque do oponente é mais rápido, esta manobra não pode ser executada (entende-se que a finta não foi efetiva).

Uma vez que o golpe foi executado o Mascote entrará em ação, atacando o oponente em um ponto vulnerável e reduzindo efetivamente o vigor pela metade para absorção. A manobra funcionará mesmo que o lutador seja derrubado, atordoado ou caia em um apresamento sustentado. Ele falhará apenas se o lutador for nocauteado, tendo seus pontos de Saúde reduzidos à zero ou menos. Nesse caso, o ataque não acontecerá.

Custo: 1 Força de Vontade

Vel: +2

Dano: +4

Movimento: -1

MARCOS AMARAL

LENDAS DO CIRCUITO

Stephen Strange / Dr. Estranho

Aos onze anos, Strange ajudou sua irmã Donna quando ela estava ferida, uma experiência que desenvolveu seu interesse na medicina. Mais tarde, enquanto passava as férias em casa para o seu décimo nono aniversário, Strange estava nadando com Donna quando ela sofreu uma câibra. Depois de uma busca frenética, Stephen a encontrou já afogada. A experiência deixou-o com uma sensação de fracasso pessoal que corroeu seu idealismo médico.

No entanto, Strange continuou talentoso, e ele tornou-se um rico e célebre neurocirurgião antes de completar trinta anos. Dois anos após a morte de sua mãe, o pai de Strange também adoeceu. Já prejudicado pela perda da mãe, Stephen estava incapacitado de enfrentar outra tragédia, e se recusou a visitar o seu pai em leito de morte. Dias depois, Victor, seu irmão, indignado, confrontou Stephen em seu apartamento sobre a aparente falta de luto. Após o confronto, Victor saiu correndo e foi morto atropelado por um carro, e Stephen com a culpa o perturbando, colocou o corpo de Victor em uma câmara criogênica, esperando que avanços futuros poderiam reanimá-lo.

Strange se envolveu em um acidente de carro que danificou os nervos de suas mãos afetando o movimento, impedindo de continuar na profissão de médico. Com sua carreira cirúrgica terminada e muito vaidoso para aceitar cargos como consultor ou assistente, Strange esgotou sua fortuna com vários tipos de tratamento, não importando se fossem ineficazes. Em questão de meses, o cirurgião tornou-se um desamparado, e teve que realizar uma série de procedimentos médicos suspeitos para sobreviver e pagar suas contas.



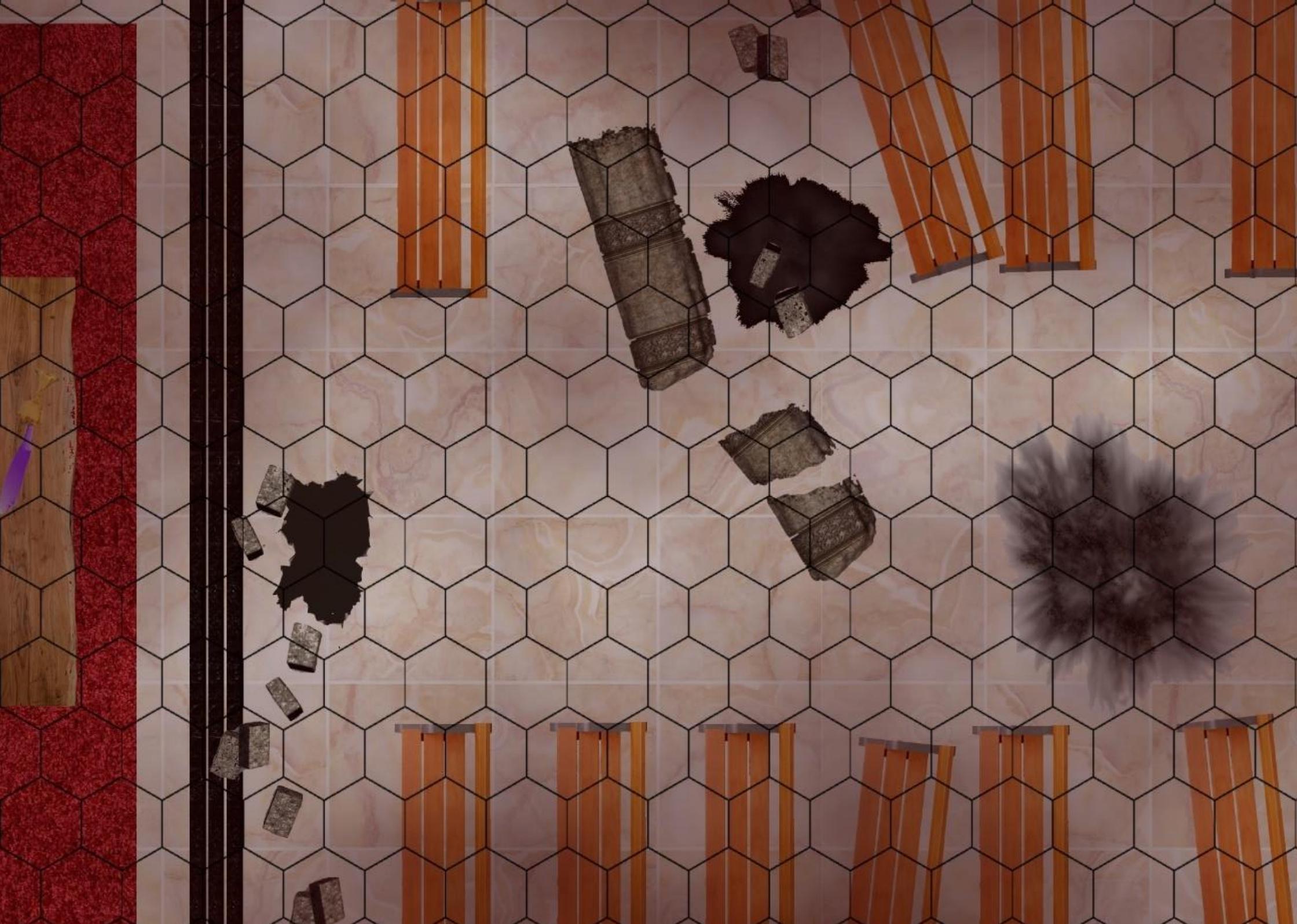
Após ouvir rumores sobre um Ancião místico, Strange penhorou suas últimas posses em uma passagem para o Oriente. Strange encontrou o palácio Tibetano do Ancião, mas o feiticeiro idoso se recusou a curá-lo, ao invés disso, ofereceu aulas de misticismo. Strange recusou, mas não pôde ir embora devido a uma tempestade de neve repentina. Enquanto esperava a tempestade terminar, Strange testemunhou o aprendiz do Ancião, o Barão Mordo, atacar por ciúmes o professor, com esqueletos convocados misticamente, os quais o velho facilmente dissipou. Espantado com estas exhibições de magia, Strange passou por uma mudança de ideologia. Percebeu que o único modo de impedir Mordo era aprender a magia, então, aceitou a oferta do Ancião.

Strange estudou magia com o Ancião por sete anos e voltou para os Estados Unidos. Durante este tempo, Strange lutou contra entidades demoníacas, como os Possuidores, Aggamon, a Casa de Sombras, Zota, um Imp da Garrafa e KhLTG. Strange também lutou contra o sobrenatural Pesadelo, o qual se alimenta dos pesadelos da humanidade, que acabou se tornando um dos seus inimigos mais cruéis. A misteriosa reputação do Doutor cresceu, e até mesmo tornou-se um consultor ocasional para as autoridades locais e federais.

Jogando com Strange: Você já foi vaidoso e arrogante, mas suas perdas o modificaram profundamente. Hoje, você tenta se dedicar a promover o bem aos outros, e usa seus poderes na luta contra entidades demoníacas e magos perversos que podem promover o caos e sofrimento. Sua personalidade é serena, e você se guia pela lógica em suas análises.

Aparência: Strange possui uma aparência exótica, com bigode e barba bem aparados, e cabelos negros penteados para trás. Suas roupas, em ação, são de estilo medieval, numa mescla de alquimista e mago oriental. Em combate, sempre leva consigo sua Capa de Levitação.

Arena: Strange possui uma mansão mística em Nova Iorque. Esse é seu refúgio, e ele não pretende expô-lo em lutas de street fighting. Assim, quando aceita desafios, ele prefere lutar numa antiga igreja destruída nos arredores da cidade, em um vilarejo abandonado. A igreja também emana energia espiritual, e todos, assim que a ela chegarem, podem rolar Honra e recuperar pontos de Chi e/ou Força de Vontade com os sucessos.



BONUS GAME!

As fases de bônus são momentos de exibição de feitos de artes marciais. Elas se tornaram muito populares em Street Fighter II, mas já existiam no primeiro Street Fighter, e passaram a ser comuns em vários jogos de luta e de beat 'em up - Final Fight também tem seus momentos.

Na [adaptação de Mortal Kombat para SFRPG](#) foram abordados os sistemas de quebraamentos de tijolos, pedras, rubis e diamantes que aparecem na primeira versão do jogo. Esta breve matéria abordará alguns dos bonus games mais comuns em Street Fighter e outras séries.



ERIC "MUSASHI" SOUZA

BONUS GAME!

- **Destruir um carro:** o bônus mais clássico dos jogos de luta. O carro é um objeto de tamanho 3, como visto no *Perfect Warrior*. Ele possui Vigor 5 e Saúde 20, e o lutador tem 5 turnos para destruí-lo. Após causar 10 de dano em um lado, é preciso contornar o carro ou saltar por sobre ele para bater do outro lado (esse salto pode consistir num ataque). Só assim ele será completamente destruído, cedendo até o chão. O carro é uma superfície dura e causa um dano contrário como o Maka Wara de 2 pontos, resultando em um único dado.
- **Paredão de tijolos:** os tijolos são dispostos em um paredão para serem quebrados, em grupos de 5. São 5 grupos no total; é possível quebrar 3 de um lado, e então o lutador terá que contornar o paredão ou saltar para o outro lado para quebrar os outros dois. Cada grupo possui Vigor 2 e Saúde 5. O tempo disponível é de 5 turnos, então é interessante utilizar manobras pesadas ou de múltiplo impacto. O desafio começa com o lutador adjacente ao paredão. As duas pilhas mais baixas (uma de cada lado) não podem ser atingidas por manobras aéreas e a pilha mais alta não pode ser atingida por manobras de agachamento.
- **Barris incendiários:** são 5 barris empilhados. Eles possuem tamanho 2, tendo Vigor 2 e Saúde 5. É possível destruir 3 de um lado, e então o lutador precisará contornar para bater nos outros dois. Existe uma chance de 20% de que um barril, após ser destruído, exploda. Role um dado: se sair 1 ou 2, ele explodiu, e o personagem receberá 2 pontos de dano, como em um incêndio.
- **Queda de barris:** são derrubados barris de madeira (Vigor 2, Saúde 5), caindo sobre o lutador como um ataque (Velocidade 2, Dano 7, Knockdown se causar dano). O lutador precisa destruir o barril com seu golpe, ou será atingido por ele. São derrubados 10 barris ao longo de uma rodada.
- **Quebra de placas:** são dispostas 4 placas, duas de cada lado, a uma distância de 4 hexágonos um grupo do outro. Duas estão no chão, outras duas só podem ser atingidas por manobras aéreas. Elas possuem Vigor 2 e Saúde 2. O lutador possui 4 turnos para acabar com todas.
- **Quebrar tijolos/barras de gelo:** o lutador bate com um Soco Fierce e precisa causar 1 ponto de dano para cada barra presente. A absorção é 2. Se houver 4 barras/tijolos, portanto, ele precisa causar 4 pontos de dano com o golpe. É possível usar socos mais fortes, desde que não sejam manobras aéreas.
- **Destruir uma árvore:** a árvore possui Vigor 6 e Saúde 20. O tempo disponível para quebrá-la é de 5 turnos. Caso o lutador queira bater com socos e chutes, a árvore retorna 3 de dano em Maka Wara.

Os bônus afetam o Renome do lutador. Concluir um bônus dentro do tempo resulta em +3 Glória. Não concluir o bônus, porém, penaliza em -2 Glória.