



Beat 'em up



Madame Satã e
Cintura Fina



By Fight:
Campo Grande



Manobra do Mês:
Record



Lenda:
Jeiza Rocha

MMA

Campanhas realistas
em SFRPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 25 Ano 5

E MAIS:
RPG SOLO
MANOBRAS GRÁTIS

EDITORIAL!

$6+6+6+6+1 = 25$. O Punho do Guerreiro, sua revista bimestral de Street Fighter RPG, chega ao seu quinto ano de publicação ininterrupta. É algo incrível se tratando de um fanzine, algo mais incrível ainda quando ele é dedicado a um RPG que não é mais publicado oficialmente desde 1995 nos EUA, e desde 2003 no Brasil (quando se esgotou a tiragem).

Tudo isso graças ao trabalho de muitos fãs em todo o mundo, e de uma comunidade forte aqui no Brasil. Esta edição é a maior prova disso, com a maior quantidade de colaboradores em toda a história do Punho.

Praticamente de tudo que fez o Punho do Guerreiro ser o que é será abordado nesta edição: dicas para pancadaria nas ruas em beat 'em up, regras para campanhas no mundo do MMA usando SFRPG, uma releitura dos estilos com base nas regras específicas do Jiu Jitsu do Contenders, NPCs históricos do Brasil, uma lenda do circuito da televisão brasileira e um sistema próprio para jogar SFRPG no modo solo.

Além disso, inauguramos uma nova seção, que substitui Kabuki Town: By Fight! Agora, a cada edição do Punho, uma nova cidade, bairro, ou mesmo local de conflito inspirado no mundo real, ganhará vida nas páginas do Punho.

Nós vamos ao encontro do mais forte (agora também no modo solo)!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
BY FIGHT	18
MANOBRA DO MÊS	28
LENDAS DO CIRCUITO	30
STREET FIGHTER: AO ENCONTRO DO MAIS FORTE!	34

Editor: Eric M. Souza

Textos: Aloísio Soares Senra, Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Giovane do Monte, Jeferson Vicentini, Jhan Aragão, Marcos Amaral

Mapas: Bruno Barbosa

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

BEAT 'EM UP!

Os jogos de beat 'em up - aqueles jogos em que justiceiros saem trocando socos e chutes com valentões e gângsters pelas ruas das cidades - foram os pais dos jogos de luta. Takashi Nishiyama, criador de Street Fighter 1 e Fatal Fury, teve essa ideia a partir das lutas contra os chefes de Spartan X/Kung-Fu Master, jogo que criou em 1984.

Os beat 'em ups e os jogos de luta são tão próximos, que Final Fight e Street Fighter fazem parte do mesmo universo (na verdade, Final Fight ia se chamar Street Fighter '89, mas isso é outra história).

Muitos jogadores de SFRPG podem sentir o desejo de realizarem cenas em beat 'em up, combatendo gangues pelas ruas, e o livro básico do RPG incentiva isso, com fichas de valentões, gângsters, guerreiros, ninjas e outros coadjuvantes nesse estilo. A própria cena de exemplo, no Capítulo 1, mostra um grupo de Street Fighters encurralando bandidos em um beco.

O Punho do Guerreiro já trouxe ideias para pancadaria com múltiplos vilões, como a regra de Hordas (PdG #1), que é ideal para aqueles combates cinematográficos contra dezenas de inimigos por todos os lados, comuns nos filmes de Jackie Chan e Jet Li. O beat 'em up, contudo, tem uma lógica própria, que será abordada neste breve artigo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



BEAT 'EM UP EM SFRPG!

Street Fighter RPG oferece todos os elementos necessários para cenas de beat 'em up, em que os protagonistas derrubam bandidos e outros bandidos se aproximam, numa luta incansável até limparem de vez uma área da cidade. Contudo, esse não é o foco do RPG, e a realização dessas cenas depende principalmente da atuação do Narrador:

- **Visão geral:** as cenas de beat 'em up ocorrem em ruas, galpões e outros locais urbanos. Os jogadores não conseguirão ver muito adiante, e isso é uma vantagem para o Narrador, pois ele poderá sempre surpreendê-los com novos inimigos quando eles acharem que está tudo controlado. A luta pode começar com um grupo de valentões, mas logo depois surgirem alguns gângsters armados, o que levará os jogadores a se esconderem até a munição se esgotar, ou saltarem para cima deles para baterem antes que eles possam atirar. Essa luta inicial pode até preceder a chegada de um chefe, um lutador mais poderoso, como um Street Fighter de Posto 7 ou 8.
- **Controle do ritmo:** em beat 'em ups, os inimigos não vêm todos ao mesmo tempo. Em geral, um ou dois se aproximam do lutador. Quando são atingidos e caem, novos inimigos vão surgindo. Os capangas do livro básico de Street Fighter possuem baixa movimentação em seus ataques, então eles usarão Movimento assim que entrarem no mapa, para se aproximarem. Gângsters podem surgir desarmados, só sacando as armas após serem avistados. Os jogadores devem usar a inteligência para se posicionarem bem, evitando um capanga e batendo em outro, buscando atordoá-lo, e aí trocarem de oponente seguidamente até acabarem com todos. Apenas aí o Narrador deve enviar novos inimigos para esse jogador.
- **O momento de parar:** apenas se for interessante para a história, o Narrador deve pesar a mão para que os jogadores percam. Em geral, essas cenas presumem que alguns entre eles continuarão de pé, para socorrerem seus colegas e seguirem adiante. [Broken Gear](#), um curta de Final Fight, mostra bem como Guy e Cody enfrentam membros da Mad Gear até forçá-los a recuarem e se reagruparem. Além disso, se o Narrador pretende enviar um chefe, ele não deve exaurir demais os lutadores nesse combate com capangas.

MMA FIGHTER: O JOGO DE RPG

Street Fighter RPG não foi criado para ser um simulador de MMA. Os designers buscaram trazer para um RPG a experiência de jogos de luta 2d dos anos 90, especialmente Street Fighter. Mas o resultado, com um combate ágil, dinâmico e cheio de possibilidades, e foco em posicionamento e antecipação, geraram um sistema tão interessante que é o melhor para adaptar qualquer jogo de luta e também aventuras com artes marciais, inclusive numa visão realista.

No passado, o Punho do Guerreiro já trouxe fichas de lendas das artes marciais, como também dicas para trazer eventos do mundo real para sua campanha de SFRPG, como UFC (PdG #2), Karatê Olímpico (PdG #12), Wrestling Profissional (PdG #12), Boxe Profissional (PdG #13), Judô Olímpico (PdG #14) e Karate Combat (PdG #24). Um outro caminho é utilizar unicamente o sistema de regras de SFRPG para uma campanha no mundo real. Você quer fazer isso? Este breve artigo irá ajudá-lo.

O QUE ADICIONAR

Adaptações envolvem adicionar novos elementos. Neste caso, uma boa notícia: SFRPG tem tanto material e possibilidades (mesmo usando apenas o livro básico) que nada precisará ser adicionado.



Arte de Rodrigo Lorenzo @RodrigoLorenzOL

Você pode rolar suas campanhas de artes marciais no mundo real usando apenas o material oficial, mesmo se não possuir nenhum suplemento (no máximo, vai precisar simular algum estilo usando outro, como usar Sanbo para Jiu Jitsu Brasileiro, ou Wu Shu para Taekwondô, por exemplo).

O QUE RETIRAR

Como dito, SFRPG é um mundo de artes marciais fantásticas. Em campanhas no mundo real, muitos poderes e habilidades extraordinárias simplesmente não existirão. Como linha-guia, Manobras Especiais que exijam quatro ou mais pontos em Soco ou Chute não existirão. O mesmo vale para Manobras Especiais que exijam três ou mais pontos em Esportes e Foco.

Para Bloqueio e Apresamento, as restrições não se aplicam. De todo modo, manobras fantásticas como Energy Reflection e Spinning Pile Driver não existirão pelos seus pré-requisitos (Foco ●●● em Energy Reflection e Esportes ●●● em Spinning Pile Driver).

O Chi continua existindo, e ele pode representar grandes esforços ou resistência descomunal, como em Toughskin e San He, ou um kiai poderoso no Stunning Shout, e a concentração de uma hipnose no Cobra Charm.

O Narrador pode abrir algumas exceções, como Regeneration, que pode representar a recuperação absurda do lutador no meio da luta, como Rocky Balboa cansou de fazer. Por outro lado, é preciso analisar caso a caso. Air Throw é possível na linha-guia apresentada, mas claramente é fantasiosa; ao passo que Backflip (Secrets of Shadoloo e Dragão Brasil #56 e #90) é impossível nessas regras, mas deveria ser permitida.

REPRESENTANDO ELEMENTOS

Muitos elementos do mundo das lutas são representados facilmente nas regras de Street Fighter, e as matérias supracitadas sobre UFC e similares abordam vários desses tópicos, como nocaute, finalizações, dentre outros. Wounded Knee, presente no livro básico de Street Fighter, provoca redutores para chutar e se mover assim como os low kicks do MMA, por exemplo.

Outras situações precisam de combos para sua representação. Um lutador que reverte uma imobilização, por exemplo, pode muito bem ser alguém que tem um combo iniciando com Grappling Defense (ou Disengage), e logo após se livrar do Apresamento, engata seu próprio Apresamento Sustentado.

Os combos, de modo geral, são capazes de simular muita coisa, até mesmo a troca de base, stances e kamaes especiais dos lutadores, que favorecem a aplicação de determinados golpes.

ARMAS, ARMAS DE FOGO E ARMAS PESADAS

Em SFRPG, elas representam o que são no mundo de Street Fighter: perigo para pessoas comuns, mas capazes de serem sobrepujadas pelos grandes guerreiros. São um risco a ser evitado, mas são vários capangas armados juntos para derrubar um Street Fighter.

No mundo real, por outro lado, elas sempre são perigosas. Um artista marcial pode se defender de alguém com uma faca, mas a melhor opção é sempre manter a distância e evitar o confronto. Qualquer vacilo, por menor que seja, pode ser fatal.



O suplemento Contenders trouxe a opção de as armas de fogo causarem dano agravado. Numa crônica no mundo real, todas as armas sempre causarão dano agravado: bastões, facas, granadas, armas de fogo. As armas de fogo, além de causarem dano agravado, não poderão ser absorvidas.

Um lutador ainda pode confrontar alguém armado, mas ele precisa evitar ser atingido, seja agarrando primeiro ou batendo e saindo (como num Backflip Kick). Se ele falhar, estará em sérios apuros.

CARACTERÍSTICAS E DANO

Sendo uma crônica no mundo real, não há níveis sobre-humanos. Além disso, os Antecedentes Únicos (Cibernético, Elemental e Híbrido Animal) não existem. O ideal é que a Saúde dos personagens não passe de 15.

De todo modo, danos agravados sempre são perigosos. Um personagem precisa ser hospitalizado sempre que sofrer qualquer dano agravado, ou ele não vai se recuperar.

Pelo contrário: a cada dia que o personagem passar sem os cuidados médicos, seu dano agravado irá dobrar (se tinha sofrido um ponto de dano agravado, passará para dois, e no próximo dia, para quatro; se tinha sofrido cinco, passará para dez, e no dia seguinte, morrerá). Se toda a Saúde do personagem for perdida em danos agravados, ele estará morto.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

PRÉ-REQUISITOS E MANOBRAS GRÁTIS

O "Competidores" é um dos livros oficiais que mais geram polêmicas entre os jogadores de Street Fighter RPG. Alguns o adoram, outros acham que ele mais atrapalha que ajuda, e uma dessas polêmicas se deve ao estilo Jiu Jitsu, seus pré-requisitos e manobras grátis (que não são vistos mais em nenhum outro estilo). Alguns argumentam que não deveriam existir esses pré-requisitos e as manobras grátis, outros defendem que, se um tem, todos deveriam ter, e embora não possamos tirar essa característica do estilo (embora o Narrador de cada mesa possa fazer como melhor achar), podemos atender o pedido e cumprir o desafio de dar um pré-requisito e duas manobras grátis para cada estilo, diminuindo assim a diferença entre os estilos e equilibrando um pouco as regras.

Cada estilo apresenta características próprias, assim sendo seus pré-requisitos e manobras grátis também se adequarão a essas características dentro do sistema, apenas respeitando que:

Cada estilo precisa de 4 pontos de técnicas distribuídas como pré-requisitos

Cada estilo herdará duas manobras de 1 Ponto de Poder gratuitamente ou uma manobra de 2 pontos de poder de acordo com o próprio estilo.



Aikidô

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 2
Manobras Grátis: Throw, Breakfall

Baraqaq

Pré-Requisitos: Soco 2, Apresamento 1, Foco 1
Manobras Grátis: Monkey Grab Punch, Spinning Back Fist

Boxe

Pré-Requisitos: Soco 2, Bloqueio 2
Manobras Grátis: Punch Defense, Power Uppercut

Capoeira

Pré-Requisitos: Chute 2, Esportes 2
Manobras Grátis: Double-Hit Knee, Kippup

Forças Especiais

Pré-Requisitos: Chute 2, Apresamento 2
Manobras Grátis: Foot Sweep, Suplex

Jeet Kune Do

Pré-Requisitos: Esportes 2, Bloqueio 2
Manobras Grátis: Punch Defense, Drunken Monkey Roll

Jiu Jitsu

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 2
Manobras Grátis: Throw, Breakfall

Kabaddi

Pré-Requisitos: Soco 2, Apresamento 2
Manobras Grátis: Head Butt, Brain Cracker

Karatê Shotokan

Pré-Requisitos: Soco 2, Chute 2
Manobras Grátis: Power Uppercut, Foot Sweep

Kickboxing Ocidental

Pré-Requisitos: Soco 2, Chute 2

Manobras Grátis: Spinning Back Fist, Flying Knee Thrust

Kung Fu

Pré-Requisitos: Esportes 2, Bloqueio 2

Manobras Grátis: Punch Defense, Kippup

Kung Fu do Corvo Majestoso

Pré-Requisitos: Soco 2, Chute 2

Manobras Grátis: Triple Strike, Double-hit Kick

Ler Drit

Pré-Requisitos: Foco 3, Esportes 1

Manobra Grátis: Telepathy

Lua

Pré-Requisitos: Soco 1, Apresamento 1, Foco 2

Manobras Grátis: Musical Accompaniment, Eye Rake

Luta Livre

Pré-Requisitos: Apresamento 2, Esportes 2

Manobras Grátis: Throw, Breakfall

Luta Livre Nativo Americana

Pré-Requisitos: Soco 2, Apresamento 2

Manobras Grátis: Buffalo Punch, Brain Cracker

Muay Thai

Pré-Requisitos: Soco 2, Chute 2

Manobras Grátis: Elbow Smash, Double-Hit Knee

Ninjitsu

Pré-Requisitos: Esportes 2, Foco 2

Manobras Grátis: Kippup, Shrouded Moon



Ninjitsu Espanhol

Pré-Requisitos: Esportes 2, Apresamento 2

Manobras Grátis: Jump, Suplex

Pancrácio

Pré-Requisitos: Soco 2, Apresamento 2

Manobras Grátis: Buffalo Punch, Suplex

Sambo

Pré-Requisitos: Soco 1, Apresamento 3

Manobras Grátis: Suplex, Bear Hug

Savate

Pré-Requisitos: Soco 2, Chute 2

Manobras Grátis: Spinning Backfist, Double-hit Kick

Silat

Pré-Requisitos: Chute 2, Bloqueio 2

Manobras Grátis: Double-Hit Kick, Punch Defense

Soul Power

Pré-Requisitos: Esportes 1, Foco 3

Manobras Grátis: Telepathy

Sumô

Pré-Requisitos: Soco 2, Apresamento 2

Manobras Grátis: Bear Hug, Throw

Tai Chi Chuan

Pré-Requisitos: Bloqueio 2, Esportes 2

Manobras Grátis: Breakfall, Punch Defense

Wu Shu

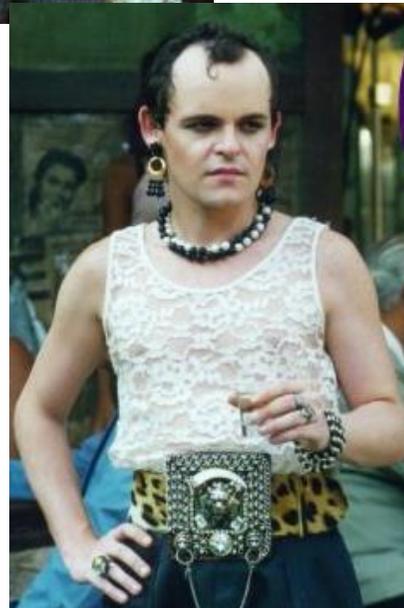
Pré-Requisitos: Chute 2, esportes 2

Manobras Grátis: Double-hit Kick, Kippup

MADAME SATÃ & CINTURA FINA!

Os Guerreiros Mundiais refletem o mundo globalizado e interligado, um lugar até onde artes marciais separadas por milhares e milhares de quilômetros colidem e se misturam. Mas antes do primeiro torneio de World Warriors, o mundo já estava globalizado o suficiente para estilos de luta se cruzarem e proliferarem. No caso do Brasil, essa globalização começou com a abertura dos portos a nações aliadas estrangeiras, o que apenas intensificou o já estabelecido caldeirão de miscigenação (forçada) entre colonos europeus, nativos e negros escravizados oriundos da África. No século XIX, com a vinda Família Real Portuguesa, o Brasil se torna cosmopolita e no século início do XX as imigrações de alemães, japoneses, turcos, libaneses, italianos e poloneses irão ampliar ainda mais a diversidade. De Norte a Sul, misturas locais e regionais ganham complexidade e criam diversos "Brais", e com esses diversos povos, surgem lutadores e estilos fantásticos. Um cenário ideal para uma campanha híbrida de Street Fighter com Desafio dos Bandeirantes e com outros RPGs com uma ambientação no período Vitoriano e nas décadas de 1920, 1930 e 1940... talvez até influências da 1ª e 2ª grandes guerras mundiais. Será que as sementes da Shadaloo já existiam nessa passado não tão distante?

Aqui iremos explorar dois personagens reais da história brasileira urbana e da rua, longe dos grandes nomes e líderes. O primeiro é João Francisco dos Santos, o Madame Satã, um artista trans e malandro que permeia a história da boemia do centro da capital, o Rio de Janeiro, com sua capoeira e carisma. O segundo é José Arimateia Carvalho da Silva, a Cintura Fina, uma corajosa e malandra artista conhecida pela tanto franqueza quanto a sexualidade e quanto pela navalha afiada, uma figura importante na vida de Belo Horizonte, Minas Gerais.



Madame Satã, uma figura emblemática e um dos personagens mais representativos da vida noturna e marginal da Lapa carioca na primeira metade do século XX. Nascido em Glória do Goitá, em fevereiro de 1900, um município do interior do estado de Pernambuco, na Zona da Mata, João Francisco se mudou para a Lapa aos 13 anos, onde viveu como moleque de rua até conseguir um emprego como vendedor ambulante de pratos e panelas de alumínio. Lá, aprendeu a capoeira, conto, dança, costura e a dureza de ser homossexual negro e pobre na capital federal. Conta-se que seu famoso apelido foi obra de um delegado durante uma de suas várias interações com a polícia. O nome surgiu de uma fantasia dourada de morcego com a qual desfilou em 1938 e foi reconhecido pelo delegado. Mestre em Capoeira e malandragem, Satã não levava insultos sem revide devido, alguns até violentos. Foi marido e criou os filhos da esposa. Foi cantor e desfilou em vários bailes à fantasia, mas Madame Satã, em Street Fighter, também figurava no mundo das lutas com seu charme, ginga e ferocidade. Um lutador astuto entre os duelistas das décadas de 20-30, dançando e girando sua navalha em ringues ilegais na região central e portuária do Rio de Janeiro. Quem desafiaria Madame Satã?

Cintura Fina nunca teve vida fácil. Mas foi forjada para ser dura e resistente. Nascida José Arimateia Carvalho da Silva, em maio de 1933, provavelmente em Fortaleza (CE), num parto em que a mãe acabou morrendo, Cintura Fina foi entregue pelo pai ainda bebê para ser criada por três tias. Teve uma vida difícil na prostituição nas capitais nordestinas e então se mudou para Minas Gerais, e desde então Cintura Fina não passou despercebida. Especialmente nos arredores dos bairros Bonfim e Lagoinha, na alta boemia mineira, ela lutava com uns e defendia outros. Não tinha boas relações com as forças policiais e foi diversas vezes detida. Sua identidade como mulher negra trans, que transitava entre o que era considerado masculino e feminino, causava incômodo na sociedade brasileira das décadas 1950 e 1960. Cintura Fina era atlética e ágil, sempre disposta de uma navalha para lidar com as situações mais difíceis nas noites urbanas violentas de Belo Horizonte. Às vezes, vinha até o Rio de Janeiro e chegou a conhecer Madame Satã. Será que nessas conversas trocavam informações sobre lutas entre duelistas e suas histórias de combate? Cintura também tinha afinidade com sua religiosidade, sendo fascinada por espiritismo e umbanda. Uma personagem forte e decidida, Cintura Fina estaria à vontade entre duelistas habilidosos, nunca sendo inferiorizada com insultos e intimidações: era ela que deveria ser respeitada e temida.

MADAME SATÃ!

Estilo: Capoeira

Conceito: Malandro

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

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

Aliados ••, Arena (ruas da Lapa) ••, Contatos •••, Fama •

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

Combos: Kick Defense para Double-Hit Knee (dizzy), Jumping Short para Handstand Kick para Backflip Kick (dizzy), Foot Sweep para Knee Basher

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	6	7	2
Forward	5	9	1
Roundhouse	3	11	1
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	5
Musical Accompaniment	Esp.	Esp.	Esp.
Handstand Kick	4	11	0
Kick Defense	9	-	-
Double-Hit Knee	5	7	0
Jump	8	-	2
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	3	10	0
Knee Basher	4	11	Um
Backflip Kick	5	9	Dois
Navalha Jab	9	7	2
Navalha Strong	7	9	2
Navalha Fierce	6	11	1

CINTURA FINA!

Estilo: Kickboxing Ocidental

Conceito: Errante

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

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

Aliados •, Arena (ruas de Belo Horizonte) ••, Contatos •••, Fama •

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

Combos: Punch Defense para Spinning Back Fist para Power Uppercut (dizzy), Spinning Knuckle para Brain Cracker, Spinning Back Fist para Foot Sweep (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	3	3
Strong	5	5	3
Fierce	4	7	2
Short	6	5	3
Forward	5	7	2
Roundhouse	3	9	2
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Spinning Back Fist*	4	6	4
Spinning Knuckle*	4	5	6
Punch Defense	9	-	-
Deflecting Punch	7	4	-
Brain Cracker*	5	6	Um
Jump	8	-	3
Foot Sweep	3	8	1
Power Uppercut*	4	7	Um
Navalha Jab	9	8	3
Navalha Strong	7	10	3
Navalha Fierce	6	12	2

* Pode usar com navalha, ganhando +2 Velocidade e +2 Dano

BY FIGHT!

CAMPO GRANDE!

HISTÓRIA E GEOGRAFIA

Campo Grande é uma cidade no interior do Brasil e da América do Sul. É a capital do Mato Grosso do Sul. Sua história começou com a guerra do Brasil com o Paraguai, que tornou a região conhecida por ter terras férteis, de modo que ela foi nomeada como Campo Grande da Vacaria. José Antônio Pereira, precisando de terras para alojar sua família, rumou para lá em 1872, encontrando terras desabitadas na confluência de dois córregos, que mais tarde seriam conhecidos como Prosa e Segredo, região que hoje é o Horto Florestal de Campo Grande, no coração da cidade.

Ao longo da década de 1870, outras famílias foram chegando à região, formando a primeira geração de campo-grandenses. O povoado ganhou sua primeira igreja, comércio e farmácia, e passou a ser solicitada a sua emancipação, que veio a ocorrer em 1899, quando se separou de Nioaque, uma cidade próxima.

A terra vermelha logo criou a alcunha de Cidade Morena. A Cidade Morena logo se tornou um polo importante do desenvolvimento na região, o que foi gerando um movimento para que o Estado de Mato Grosso fosse dividido, e Campo Grande pudesse ser capital da nova unidade federativa. Isso se concretizou em 1977, com a criação do Estado de Mato Grosso do Sul, que tem Campo Grande como sua capital.



Campo Grande está localizada em uma região de planalto, com poucas variações de relevo, sendo possível ver a linha do horizonte em qualquer direção. Sua posição no Estado é central, sendo rota necessária para quem vem de qualquer direção. A cidade está relativamente próxima das fronteiras com Paraguai e Bolívia.

Sua população é composta por descendentes de várias nacionalidades, como espanhóis, italianos, portugueses, japoneses, sírio-libaneses, armênios, paraguaios e bolivianos. Dentre migrantes brasileiros, a maioria veio de São Paulo, Paraná, Minas Gerais e do Rio Grande do Sul.

A sua densidade demográfica não é tão elevada, sendo de cerca de 100 habitantes por quilômetro quadrado. Embora a cidade tenha uma população crescente, com mais de 600 mil habitantes no final do século XX, e 900 mil habitantes projetados para 2020, ela foi bem planejada desde o início, com largas avenidas, sendo uma das cidades mais arborizadas do Brasil.

LOCAIS DE CONFLITO

Campo Grande é subdividida em sete macrorregiões, conforme os córregos que as banham, sendo uma delas o centro da cidade. Também há grandes diferenças demográficas nessas regiões, cada uma com características próprias.

Este capítulo apresenta locais interessantes para aventuras dentro e fora da arena. Para as fichas de bandidos e capangas, utilize as fichas fornecidas no livro básico de **Street Fighter**; para lutadores, serão sempre sugeridas fichas do [Guia do Circuito](#).

Centro: é a região mais antiga da cidade, com maior urbanização. Teve muita importância econômica até a virada do século, mas depois começou a ocorrer a descentralização, e muitos locais se viram degradados. Durante a noite, é menos ocupado, sediando muitos eventos do submundo, como negociações ilícitas e, é claro, lutas clandestinas.

- **Praça Ary Coelho:** A Praça Ary Coelho toma um quarteirão junto à Avenida Afonso Pena, que corta a cidade de leste a oeste, e as ruas 14 de Julho e 13 de Maio, que ligam o centro às regiões sul e norte. A praça possui muitas árvores, uma fonte e venda de diversos tipos de artesanato. O local é ponto de encontro de capoeiristas, que muitas vezes promovem desafios de Street Fighting. Dois capoeiristas, parceiros e rivais, são famosos na região; Suassuna, de cabelos curtos, pequeno e ágil, e Dirceu, com dreadlocks compridos e ombros largos. Para Suassuna, use o Capoeira B de Posto 4, e para Dirceu, o Capoeira A de Posto 4, ambos na página 19 do Guia do Circuito. Os membros da roda de capoeira podem ser representados por lutadores de Posto 1, da página 18.

- **Horto Florestal:** É uma região com vegetação preservada e um parque infantil, junto aos Córregos Prosa e Segredo. O local é um ponto de vendas de drogas e outras operações clandestinas. É um ótimo local para obter informações sobre o submundo da cidade, mas os ataques de bandidos são frequentes.

Segredo: é uma região residencial antiga, de famílias de nome na cidade, e com um ambiente mais tranquilo. No extremo norte da região, porém, há bairros novos com elevado índice de violência, como Nova Lima.

- **Academia Tabosa de Karatê Kenshi-kai:** É um dojô que rivaliza com as escolas de Karatê Shotokan da cidade. O dojô é um amplo galpão com sacos de pancada e aparelhos de musculação. Seu principal professor é Rivaldo Tabosa (para sua ficha, use o Karatê Shotokan A de Posto 4, da página 39 do Guia do Circuito). Seus alunos mais graduados utilizam a ficha do Karatê Shotokan A de Posto 1 (página 38 do Guia do Circuito). Como Rivaldo é interessado em mesclar estilos, ele costuma receber bem outros lutadores e aceitar desafios, inclusive de Estilo Livre.

Prosa: é a região nobre mais recente da cidade, onde se localizam o seu maior shopping, os restaurantes caros, escritórios de advocacia, consultórios médicos e universidades particulares. É onde a vida noturna se agita. No extremo leste da região estão a Chácara dos Poderes, um grande parque onde são sediados diversos órgãos governamentais, e o Parque das Nações Indígenas, que sedia todo tipo de evento.



De cima para baixo: Praça Ary Coelho, Horto Florestal, Parque dos Poderes e Lago do Amor

- **Parque dos Poderes:** No limite dessa região, nos altos da Avenida Afonso Pena e após o Shopping Campo Grande, há uma grande área de vegetação nativa, com ruas largas e órgãos do legislativo e judiciário. O local é propício para corridas ilegais de rua, bem como para ataques de criminosos e para sequestros, e também para lutas clandestinas. As apostas cobrem tanto os vencedores dos rachas quanto das lutas violentas e sem regras da região. Para os lutadores mais usuais, utilize o Kickboxing A e B das páginas 42 (Posto 1) e 43 (Posto 4) do Guia do Circuito.

Bandeira: a parte norte dessa região, mais próxima do Centro e da Região Prosa, é mais antiga, com um conglomerado de ferros-velhos e oficinas mecânicas. É comentado que muitas peças de desmanches de carros roubados acabam indo parar nesse local, sendo um ponto de realização de ilícitos. As gangues do bairro Carlota são especialmente conhecidas por sua violência. Mais ao sul, está uma região nova, ocupada nas últimas décadas, em crescimento, como os bairros Universitário e Rita Vieira. No extremo sul, na saída da cidade, estão os bairros das Moreninhas, que têm uma cultura própria e são praticamente uma cidade dentro de outra cidade.

- **Muay Thai Moreninhas:** Essa academia vem solidificando o nome do muay thai na cidade. A academia possui um ringue elevado com cordas, e pesos e equipamentos de musculação. Para Paulo Vidal, o proprietário da academia, utilize o Muay Thai B (Posto 4), da página 71 do Guia do Circuito. Para seus alunos, utilize as fichas de Posto 1, da página 70.

Anhanduizinho: como a região do Bandeira, o norte do Anhanduizinho é antigo, com muitos comércios e lojas de reparos de eletrodomésticos; a região, porém, apresentou uma renovação no final do século XX e início do século XXI. No centro da região, em bairros como Nha-Nhá e Aero Rancho, há intensa criminalidade, pontos de vendas de drogas e diversos eventos do submundo, com confrontos entre gangues por território. A Universidade Federal de Mato Grosso do Sul está localizada no centro-leste da região, em divisa com o Bandeira, reunindo um complexo com quadras poliesportivas, um ginásio, um estádio de futebol, hospital e hospital veterinário e diversos atendimentos à população, tendo intensa atividade de universitários, bares e academias. A região mais nova, também como ocorre no Bandeira, é ao sul do Anhanduizinho, com bairros como Los Angeles e Centro Oeste.

- **Instituto Muniz de Karatê Shotokan:** São alguns dojôs espalhados pela região, que, pela intensa rivalidade com o dojô Kenshikai, realizam combates de Street Fighting. Os dojôs se destacam pelos *tatami* vermelhos e pelos *makiwara* nas extremidades. Para os irmãos Cícero e Paulo Muniz, seus proprietários, use o Karatê Shotokan B de Posto 4, da página 39 do Guia do Circuito. Para seus alunos mais graduados, utilize o Karatê Shotokan B de Posto 1, da página 38.



Regiões de Campo Grande

Lago do Amor: O Lago do Amor (veja o mapa a seguir) é um local de pouco movimento durante a noite, e ideal para desafios de Street Fighting. Não raro, lutadores são atirados nas águas, sendo atacados por jacarés. Um híbrido animal de capivara é o grande campeão dessa arena, atraindo desafiantes de todo o país. Seu nome é Marcelo, mas é conhecido como Monty, por sua semelhança com a grande toupeira do jogo *Super Mario World*. Para Monty, use a ficha do Híbrido A de Posto 4 (página 115 do Guia do Circuito).

Lagoa: segue o exemplo das outras regiões do sul da cidade (Bandeira e Anhanduizinho), com bairros populares antigos em sua porção norte, como Bandeirantes e Taveirópolis, e bairros mais pobres, jovens e violentos em sua região sul, como Caiobá. Em sua porção noroeste, na divisa com o Imbirussu, está localizado o Aeroporto Internacional de Campo Grande. A exemplo do que ocorre com as Moreninhas no Bandeira, o Coophavila, no extremo sul da Lagoa, é uma região com cultura própria.

- **Associação Dragão Celestial de Kung Fu:** Essa academia de kung fu estilo Shaolin do Norte é muito tradicional, e produziu o lutador mais conceituado da cidade, João Valdivino. Após se sagrar bicampeão mundial e hexacampeão continental, João Valdivino se retirou das competições oficiais e passou a aprimorar suas habilidades no Street Fighting.



*Monty
Arte de Thobias Daneluz*

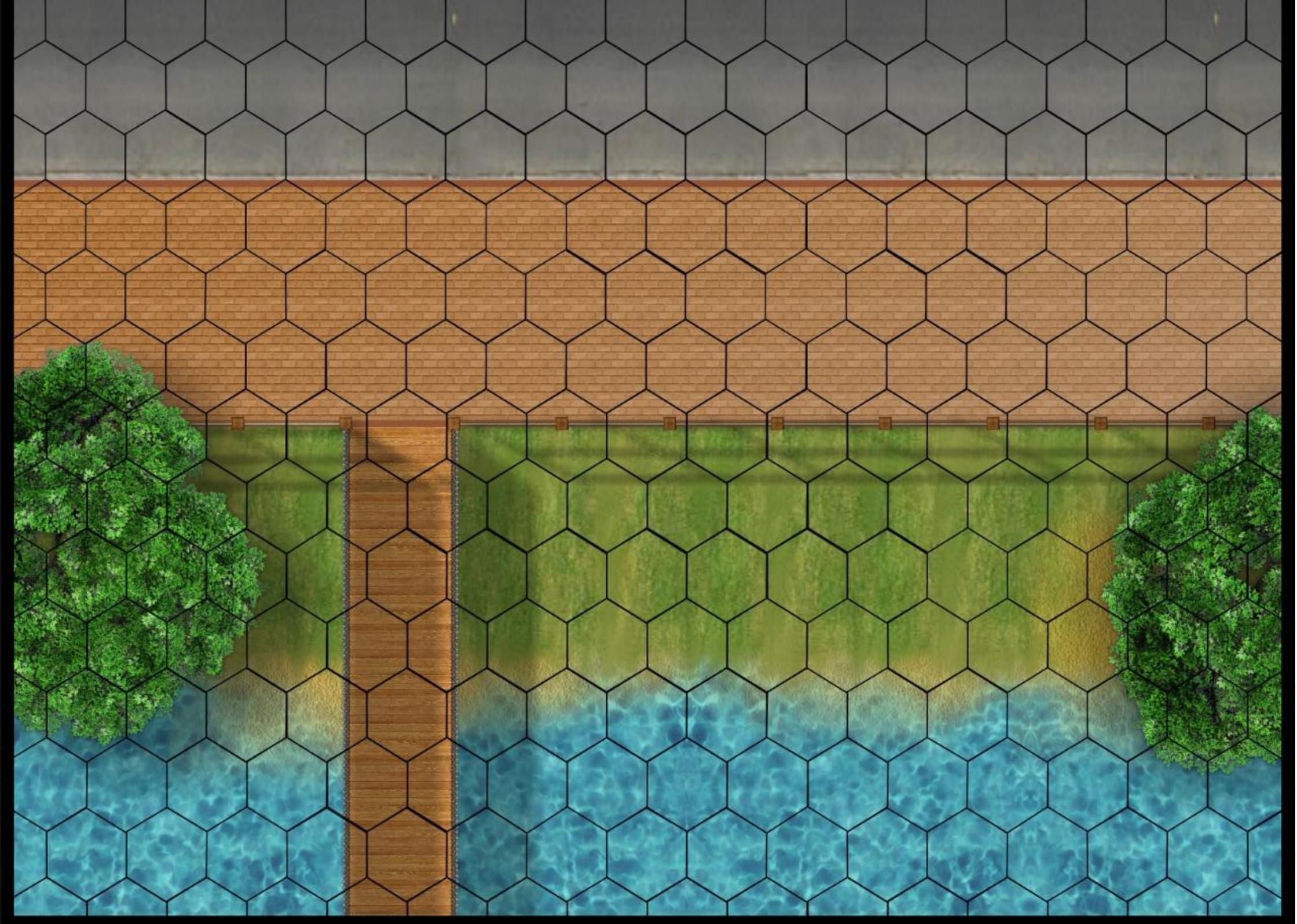
Ele é uma pessoa serena e solícita, sempre buscando passar seu conhecimento adiante. Utilize para ele o Kung Fu B (Posto 7) da página 48 do Guia do Circuito. Seus alunos mais talentosos são o Kung Fu B (Posto 1), da página 46, mas ele pode ter um ou dois alunos Posto 4 (página 47).

Imbirussu: nas proximidades do Centro, a leste, há bairros populares antigos, como Santo Antônio e Santo Amaro. Mas essa região se destaca principalmente pelo Núcleo Industrial, um complexo de indústrias que percorrem o extremo oeste da cidade. Sendo uma região afastada e com menor movimentação nas ruas, torna-se ideal para atividades do submundo.

- **Região Industrial:** O Núcleo Industrial, por ser bastante afastado da cidade, possui lutas clandestinas em galpões abafados, por apostas baixas, e potenciais atividades ilícitas, com a chegada de itens contrabandeados do Paraguai. Os jogadores podem estar lutando como forma de investigar, ou investigando enquanto lutam – tanto faz, aqui as coisas se misturam e eles sempre estarão em risco. Para os oponentes usuais, utilize o Boxe A e B das páginas 14 (Posto 1) e 15 (Posto 4) do Guia do Circuito.

- **Terenos:** É uma cidade muito próxima de Campo Grande, a 20km, próxima de várias propriedades rurais. Esses locais podem ser utilizados para sediar eventos com lutas clandestinas, em meio a leilões de gado e a atividades ilícitas. Os oponentes costumam ser os mesmos da Região Industrial (inclusive, algum oponente derrotado por lá pode aparecer aqui querendo uma revanche).

ERIC "MUSASHI" SOUZA





LADO DO AMOR QUANDO GRANDE ME

MANOBRA DO MÊS



RECORD!

Pré-requisitos: Foco ••••, Inteligência ••••

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Outros 5

Quem controla o Record tem o grande poder de gravar todos os golpes de uma pessoa simplesmente vendo essa pessoa executar cada movimento.

Sistema: Quem usar o Record deve fazer um teste de Inteligência + Foco (ou Inteligência + Cibernético, caso aprenda a manobra usando o Antecedente), devendo obter 3 sucessos no teste para conseguir gravar o golpe logo após vê-lo sendo executado de forma completa (se for um ataque, por exemplo, com a rolagem de dano em algum oponente). A vítima pode ser o próprio lutador que utiliza o Record.

A manobra é gravada apenas durante uma Cena, sendo esquecida posteriormente. Se o lutador não tiver os Pré-requisitos para executá-la, ele não conseguirá realizar o Record.

A Carta de Combate do Record pode ser jogada sozinha ou junto com alguma Manobra de Bloqueio.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: -1

ALOISIO SOARES SENRA & JEFERSON VICENTINI (COM AJUSTES POR ERIC "MUSASHI" SOUZA)

LENDAS DO CIRCUITO



Jeiza Rocha

História: Major da Polícia Militar do Rio de Janeiro, do Batalhão de Operações com Cães, e uma obstinada lutadora do MMA em um excelente início na carreira profissional. Seu coração, porém, sofre de amargura, por não conseguir encontrar alguém para amar capaz de compreender e apoiar seus sonhos e seus deveres.

Dicas de Interpretação: Jeiza é objetiva e pragmática, com uma forte intuição para o perigo, talento em que ela confia intensamente, mas que também faz dela muito desconfiada das pessoas. Não se deixa intimidar por ninguém, nem leva desaforo para casa, sendo ocasionalmente mais teimosa e orgulhosa do que consegue admitir.

GIOVANE DO MONTE

JEIZA ROCHA!

Estilo: Forças Especiais

Escola: Academia de Polícia do Rio de Janeiro

Conceito: Policial lutadora

Assinatura: Sobe na grade e comemora

Força •••

Destreza ••••

Vigor ••••

Carisma •••

Manipulação •••

Aparência •••••

Percepção •••

Inteligência •••

Raciocínio ••••

Prontidão •••

Interrogação •••

Intimidação ••••

Perspicácia ••••

Manha •••

Lábia ••

Procurar •••

Luta às Cegas

Condução ••

Liderança ••••

Segurança •••

Furtividade •••

Sobrevivência •

Arena ••

Computador ••

Investigação •••

Medicina •

Mistérios

Estilos ••

Direito ••

Apoio •••

Contatos ••

Fama •

Mascote (cão policial) •••

Recursos ••

Sensei ••

Soco •••

Chute •••

Bloqueio •••

Apresamento ••

Esportes •••

Foco

Armas de Fogo ••••

Glória ••••

Chi •

□

Honra ••••

Força de Vontade ••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

• • •

□ □ □

Combos: Bloqueio para Back Breaker para Pin, Bloqueio para Brain Cracker, Grappling Defense para Sleeper

Divisão: Tradicional, Posto 4

15 Vit, 2 Der, 10 KO, 0 Emp

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	5	3	
Strong	4	7	3	
Fierce	3	9	2	
Short	5	6	3	
Forward	4	8	2	
Roundhouse	2	10	2	
Apresamento	4	5	Um	Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	6	
Haymaker	2	10	1	
Spin. Back Fist	3	8	4	
Triple Strike	2	Esp.	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de Chute com +1, use os 2 maiores
Widowmaker	1	11	Dois	
Double Dread Kick	2	7/10	4	Bate no mesmo hex, empurra e bate de novo, 1 FV
Double-Hit Kick	2	7	2	2 testes
Foot Sweep	2	9	1	Agachamento; Knockdown
Arm/Wrist Lock	4	5	Dois	Apresamento Sustentado, knockdown
Brain Cracker	4	8	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Knee Basher	3	10	Um	Apresamento Sustentado; knockdown no fim
Pin	3	7	4	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; +2 DAN e +1 MOV 1º turno, +0/Zero para todos subsequentes; o atacante ganha +3 na Força para manter o apresamento; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento, 1 FV
Back Breaker	3	8	Um	Knockdown
Throw	2	7	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Jump	7	-	3	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, DAN e MOV da manobra)
Wall Spring	6	-	3	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; o lutador pode pular em um obstáculo com +0 MOV, quando quica na direção oposta com +2; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use o modificador de MOV do Wall Spring)
Gr. Defense	8	-	2	Adiciona Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
P. Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Sleeper	3	7	Um	Apresamento Sustentado; se o apresamento for mantido por 3 turnos o alvo é atordoado, 1 FV

STREET FIGHTER: AO ENCONTRO DO MAIS FORTE!



AO ENCONTRO DO MAIS FORTE
SFRPG Solo

AO ENCONTRO DO MAIS FORTE!

No Punho do Guerreiro #18, veio um sistema simples para RPG Solo, mas Jhan Aragão resolveu levar isso às últimas consequências, com a incrível publicação "Street Fighter: Ao encontro do mais forte".

Trata-se de uma adaptação do sistema Solo 10, o mesmo encontrado nos livros A HERANÇA DE CTHULHU e a trilogia VAMPIRO – SOZINHO NA ESCURIDÃO, BRUXO – PACTO DAS SOMBRAS e LICANTROPO – MALDIÇÃO DE SANGUE, podendo ser utilizada em Street Fighter RPG para suas sessões solo, usando o cenário, sistema e personagens de incrível Sistema.

Portanto, não perca tempo, e vá ao encontro do mais forte!

<http://sfrpg.com.br/shotokan/SF-solo.pdf>

ERIC "MUSASHI" SOUZA & JHAN ARAGÃO

SAMURAI SHODOWN!

Além do RPG Solo "Ao encontro do mais forte", a [Shotokan RPG](#) também traz uma grande atualização na [adaptação de Samurai Shodown](#), feita por Felipe M. Vasconcellos, abordando toda a série e trazendo muitas fichas novas. Vale a pena conferir!