



Personagens
Experientes II



By Fight:
São Paulo



Manobra do Mês:
Fake Death



© Último Dragão



Criando Estilos

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 27 Ano 5



STRIDER

EDITORIAL!

Muitas vezes, visitar velhos conteúdos é uma boa ideia. Uma antiga regra pode ser complementada, ou mesmo apresentada sob um novo ponto de vista.

A atual edição do Punho do Guerreiro visita alguns conteúdos antigos, como a regra para criar personagens experientes, que apareceu na edição #3, agora apresentando uma versão alternativa de construção do personagem posto a posto, com lutas e oportunidades de evolução gradual.

Outra regra revisitada é a de criação de novos estilos, da edição #9. Agora é apresentada uma possibilidade de criar um estilo do zero, ao invés de realizar uma amálgama de estilos existentes. São Paulo By Fight, produção antiga de um colaborador da Shotokan RPG, também foi revisitada e adaptada para o novo formato.

A Lenda do Circuito é Miguel Garza, protagonista de O Último Dragão, série mexicana do serviço de streaming Netflix. Como Miguel, o Punho do Guerreiro segue firme e forte, apesar dos desafios. E assim como Miguel, o fanzine precisa de sua colaboração. Ele é uma construção de toda a comunidade e depende da comunidade para seguir sendo publicado. Contamos com a ajuda de todos para as próximas edições!

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
BY FIGHT	12
MANOBRA DO MÊS	20
LENDAS DO CIRCUITO	22
CRIANDO ESTILOS DO ZERO	26

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Marcos Amaral, Welton "Nightcrawler" Gouveia

Mapas: Bruno Barbosa

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

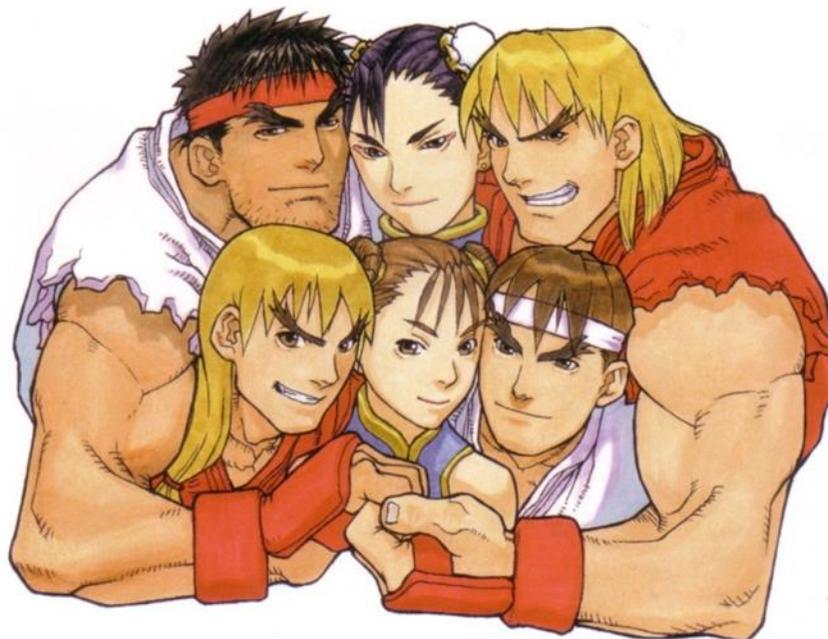
PERSONAGENS EXPERIENTES !!!

No Punho do Guerreiro #3, Odmir Fortes trouxe uma regra definitiva para criar personagens de posto alto. A regra é tão boa e consolidada, que muitos jogadores, ao resolverem trocar de personagem, aposentam um antigo e criam um novo no posto dos outros jogadores de seu grupo.

Essa abordagem pode ser problemática, já que um personagem criado desde o início é feito para ser funcional desde cedo. Ele assume manobras que são melhores no início de carreira (como Flash Kick), enquanto que um personagem criado já num posto mais alto tende a ignorar essas manobras. Personagens tradicionais também criam combos que mais tarde deixam de usar.

Outra situação que pode gerar descontentamento com a regra é o cartel ser sorteado no dado. O jogador não tem influência em suas derrotas, e pode ser frustrante perder lutas que não realizou.

Este breve artigo apresenta uma alternativa para a criação de personagens de posto alto, ainda seguindo os parâmetros da regra apresentada no Punho do Guerreiro #3, mas com um caminho que permita personagens consistentes em todos os Postos.



Um caminho até os Postos mais altos

A nova abordagem funciona da seguinte forma: o jogador cria um personagem iniciante, conforme as regras do livro básico de Street Fighter. Uma vez criado o personagem, o Narrador então escolherá (ou sorteará) um oponente de Posto 1 apresentado no [Guia do Circuito](#) ou em algum suplemento para ele enfrentar. A luta é um combate de torneio, com 10 turnos.

Se o lutador vencer a luta, ele terá direito a um cartel de 5 vitórias. Se ele perder, ele terá um cartel de 4 vitórias e uma derrota. Se empatar, terá um cartel de 4 vitórias e um empate.

Em seguida, o lutador recebe a pontuação para avançar ao Posto 2, e realiza uma nova luta contra um NPC de Posto 2. Novamente, o resultado definirá mais uma luta no cartel, e as outras 4 serão consideradas vitórias. O procedimento se repete até o Posto desejado.

Por exemplo: José quer criar um personagem de Posto 5. Ele cria um iniciante, e enfrenta um NPC de Posto 1. José vence, e marca um cartel de 5 vitórias. Em seguida, ele recebe os pontos de Posto 2, atualiza o personagem e enfrenta um NPC de Posto 2. José empata. Então ele recebe 4 vitórias e um empate. Seu cartel agora é de 9 vitórias e 1 empate.

José recebe os pontos de Posto 3, gasta e enfrenta um NPC de Posto 3. José agora perde. Ele recebe 4 vitórias e 1 derrota, e seu cartel é de 13 vitórias, 1 empate e 1 derrota. José recebe os pontos de Posto 4 e gasta, enfrentando em seguida um NPC de Posto 4. José vence, recebendo 5 vitórias. O seu cartel é de 18 vitórias, 1 empate e 1 derrota.

José então recebe os pontos de Posto 5 e gasta. Seu personagem está pronto para começar no Posto 5.

Pontos recebidos:

- Posto 2: +1 Atributo (categoria priorizada), +1 Habilidade (categoria priorizada), +2 Técnicas, +3 Pontos de Poder, +1 Chi ou Força de Vontade
- Posto 3: +2 Atributo (um na categoria secundária e outro na terciária), +2 Habilidade (um na categoria secundária e outro na terciária), +1 Antecedente, +2 Técnicas, +3 Pontos de Poder, +1 Chi ou Força de Vontade, +2 Saúde
- Posto 4: +1 Atributo (categoria priorizada), +2 Habilidade (categoria priorizada), +1 Antecedente, +2 Técnicas, +3 Pontos de Poder, +1 Chi ou Força de Vontade
- Posto 5: +2 Atributo (um na categoria secundária e outro na terciária), +2 Habilidade (na categoria secundária), +1 Antecedente, +2 Técnicas, +3 Pontos de Poder, +1 Chi ou Força de Vontade, +3 Saúde
- Posto 6: +1 Atributo (categoria priorizada), +6 Habilidade (três na categoria priorizada, dois na secundária e um na terciária), +1 Antecedente, +2 Técnicas, +3 Pontos de Poder, +1 Chi ou Força de Vontade
- Posto 7: +2 Atributo (um na categoria secundária e outro na terciária), +5 Habilidade (dois na categoria priorizada, um na secundária e dois na terciária), +1 Antecedente, +2 Técnicas, +3 Pontos de Poder, +1 Chi ou Força de Vontade, +3 Saúde

O jogador não é obrigado a gastar todos os pontos, embora geralmente seja mais interessante aprimorar o personagem. Mas no caso dos Pontos em Poder, em especial, pode haver vantagem em guardar parcialmente ou totalmente os pontos recebidos em algum Posto, para comprar uma Manobra Especial mais cara no próximo.



Ainda permanecem as restrições normais da regra: Habilidades e Técnicas 3 no Posto 1, 4 dos Postos 2 a 4, 5 do Posto 5 em diante, e um Atributo OU Técnica em 6 a partir do Posto 6.

Renome e cartel

Como já mencionado, o cartel dependerá dos resultados nas lutas de cada Posto. Isso coloca o cartel nas mãos do jogador, permite que ele aprenda melhor a usar seu personagem e que busque ser efetivo em todos os postos. O número de nocautes será baseado nessas lutas realizadas. Nos postos em que o lutador vencer por nocaute, todas as vitórias recebidas serão por nocaute; nos pontos com vitórias por pontos, uma vitória apenas será por nocaute, e todas as outras por pontos.

A cada Posto, o lutador receberá 1 Ponto permanente para gastar em Honra ou Glória. Contudo, o Renome das lutas realizadas também será considerado, para mais ou para menos, podendo afetar o Renome permanente. Se um lutador conseguir 10 pontos temporários em Honra ou Glória nessas lutas preliminares, ele ganhará imediatamente o ponto permanente, mesmo que no meio de uma luta.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ERAS E MUNDOS EM CONFLITO IV!

STRIDER

Strider é um sucesso da Capcom lançado em 1989, sendo um jogo de plataforma que possui relação com o universo Street Fighter, já que Zeku, Mestre Bushin antes de Guy, foi revelado como o primeiro Strider.

Em 2014, foi lançado um novo jogo da franquia, que oferece muita ação em meio a um ambiente futurista, com invasões de bases, confrontos com robôs patrulheiros e chefes gigantes, desde lutadores com implantes cibernéticos a dragões de engenharia alienígena.

Esse cenário, mesclando artes marciais e futurismo, encaixa muito bem em Street Fighter RPG, trazendo um novo sabor às crônicas de jogo.

Enredo

Strider se passa no ano "Meio 0048", um futuro distópico da Terra sob o opressivo governo de punho de ferro do misterioso e todo-poderoso Grande Mestre Meio. Tendo aparecido repentinamente na Terra um dia, Meio travou uma guerra e conquistou todo o planeta em apenas alguns anos, e agora exerce controle completo de sua base na cidade do Cazaquistão enquanto secretamente tem planos sinistros para toda a vida no planeta. Hiryu, o agente mais jovem a alcançar a Classe A Especial no programa de treinamento de Peregrinos, é enviado em uma missão para eliminar o Grande Mestre Meio, já que ele é o único capaz de cumprir tal tarefa, com outros Peregrinos anteriores que receberam a mesma missão mortos.

Obviamente, em campanha os personagens jogadores farão o papel que Hiryu representa no game, sendo uma equipe de elite pronta para executar a penosa missão de destruir, um a um, todos os generais de Meio, e, ao fim, confrontarem o próprio vilão alienígena.



Premissa

A premissa de Strider é semelhante à ação fora das arenas de Street Fighter: os jogadores são um grupo de heróis confrontando capangas e chefões, e invadindo instalações de bases para cumprirem a sua missão. Assim como em SFRPG, no game o personagem evolui, adquirindo equipamentos e novos poderes, e aumentando sua barra de vida/Saúde, conforme se torna mais experiente.

Para o jogo, o [livro básico](#) de Street Fighter RPG é suficiente, mas outros materiais também podem ajudar:

- [Edição de 20 anos](#): traz todos os estilos de luta e manobras já publicados, além de uma grande lista de armas, que são muito úteis em Strider.
- [Guia do Circuito](#): suplemento fanmade com fichas de 400 lutadores de vários postos e animais. Ele pode ajudar com fichas de Cibernéticos e outros lutadores que serão os chefes finais de cada capítulo ou história.
- [Punho do Guerreiro #25](#): traz uma matéria sobre beat 'em up, que pode ajudar o Narrador com dicas sobre como manter o ritmo de cenas nesse estilo de jogo.
- [Punho do Guerreiro #26](#): traz uma matéria sobre Dungeons Emergentes, que pode ajudar a conduzir as incursões nas bases sempre com novas surpresas.

Inimigos

Os soldados que guardam as bases são robôs. Eles podem ser facilmente representados por gângsters (soldado comum) e SWAT (soldado blindado), ambos do Apêndice Dois do livro básico de Street Fighter RPG.

Esses inimigos atiram lasers em rajadas, não em feixe contínuo, armas que funcionam exatamente como as armas de fogo desses capangas. O dano causado por elas pode ser normal ou agravado, dependendo do nível de dificuldade proposto pelo Narrador.

Os chefes serão todos robôs, a exemplo do robô de elite do [Secrets of Shadoloo](#), para os mais fracos, que guardam corredores, e utilizando cibernéticos do Guia do Circuito, subindo o nível de dificuldade ao longo das missões.

O Narrador pode ser criativo, criando dragões, aranhas gigantes e outros desafios para os jogadores, utilizando as regras de membros extras dos Cibernéticos da edição de 20 anos.

Equipamentos futuristas

Hiryu possui uma espada laser semelhante à katana, porém de tecnologia avançada. Utilizando uma arma como essa, o alvo utiliza apenas metade do Vigor, arredondada para baixo, para resistir a ataques.

Outras armas laser podem ser utilizadas pelos jogadores, e elas seguirão a mesma dinâmica, sendo representadas pelas armas do livro básico ou da edição de 20 anos, considerando apenas a metade do Vigor dos oponentes.

Essas armas ainda podem ter seu feixe carregado por um turno (o usuário só pode saltar ou se movimentar enquanto mantém a mão firme no botão para carregar o feixe); no turno seguinte, o ataque terá um bônus de +3 de dano, e um dos dois efeitos a seguir:

a) o ataque ganha um alcance igual à Técnica de Arma do usuário e acerta todos os inimigos em uma linha hexagonal reta;

b) o ataque acerca todos os inimigos adjacentes em 3 hexágonos conectados.

Cápsulas de cura: nesse mundo futurista, elas sempre estão presentes nas instalações militares, sobre mesas ou dentro de gavetas e armários. Elas podem ser coletadas pelos jogadores, permitindo que eles recuperem seu Vigor em Saúde para cada cápsula coletada. Outra versão delas, o Canister, recupera toda a Saúde de quem o aplica. Aplicar a Cápsula ou o Canister leva um turno, em que o lutador só pode saltar ou se movimentar. É interessante que o Narrador disponha os objetos como recompensa a cada sala vencida.

STRIDER HIRYU!

Estilo: Wu Shu
Conceito: Espião

Escola: Organização Strider
Assinatura: Cruza os braços

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 4, Lábia 2; Luta às Cegas 5, Condução 3, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5; Arena 4, Computador 2, Investigação 5, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 4

Antecedentes: Apoio 3, Contatos 4, Item de Poder 5
Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 6, Foco 4, Espada 6, Arremesso 5

Combos: Jump para Katana Fierce para Katana Jab (dizzy), Jump para Katana Fierce para Katana Strong (dizzy), Jumping Katana Jab para Jumping Katana Fierce (dizzy), Missile Reflection para Shuriken (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 6
Chi 5, Força de Vontade 9, Saúde 15

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	6
Strong	5	7	6
Fierce	4	9	5
Short	6	6	6
Forward	5	8	5
Roundhouse	3	10	5
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	9
Jump	8	-	6
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Wall Spring	7	-	6
Missile Reflection	8	-	5
Energy Reflection	6	-	-
Slide Kick	4	9	7
Femina Wind	-	-	-
Katana Jab	8	11	6
Katana Strong	6	13	6
Katana Fierce	5	15	5
Shuriken	7	6(x5)	4

Botas propulsoras: essas botas permitem um salto mais longo, ou um segundo salto no meio de outro. O Narrador pode simulá-las com Light Feet, presente na edição de 20 anos, ou, se quiser ser mais preciso, com Femina Wind, presente no [Tempos de Glória](#).

Lâminas congelantes: outro equipamento que permite trocar o efeito laser das lâminas por congelamento, provocando os efeitos do Ice Blast se causarem dano.

Os itens podem ter outros efeitos para as lâminas, como eletricidade (Shock Treatment), a critério do Narrador. Ativar um novo efeito requer um turno, no qual o personagem só pode se mover ou saltar.

Strider Hiryu

Hiryu é um Strider, treinado nas artes de luta, invasão e assassinato da organização, para lutar contra o Grande Mestre Meio. Como um agente ativo da Strider, todos os dados pessoais, como nome real, idade, nacionalidade, carreira e qualquer outra informação sobre ele são ultrassecretas.

Hiryu é um homem asiático que aparenta ter em torno de 20 anos de idade. Ele é o mais jovem Strider a alcançar a Classe A Especial na história da organização. Hiryu completou o programa de treinamento infernal dos Striders entre os dez primeiros percentis. Ele é um especialista profissional em sabotagem e assassinato, bem como um mestre espião.

Em batalha, Hiryu é incrivelmente focado, parecendo silencioso e severo. Ele mostra capacidades sobre-humanas, aumentadas por sua agilidade e velocidade impressionantes, que lhe permitem desviar de saraivadas de balas.

Hiryu luta como uma divindade feroz, enquanto permanece calmo e controlado emocionalmente. Ele simboliza a força que um Strider Classe A Especial possui.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

BY FIGHT!

SÃO PAULO!

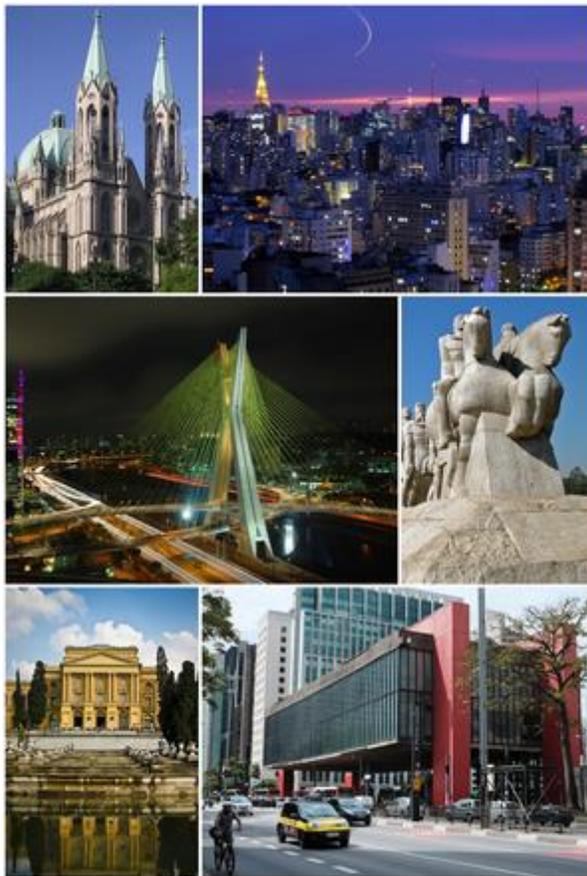
HISTÓRIA E GEOGRAFIA

São Paulo é um município brasileiro, principal centro financeiro, corporativo e mercantil da América do Sul. É a cidade mais populosa do Brasil, do continente americano, da lusofonia e de todo o hemisfério sul.¹

Fundada em 1554 por padres jesuítas, a cidade é mundialmente conhecida e exerce significativa influência nacional e internacional, seja do ponto de vista cultural, econômico ou político. Conta com importantes monumentos, parques e museus, e eventos de grande repercussão, como a Bienal Internacional de Arte, o Grande Prêmio do Brasil de Fórmula 1, a São Paulo Fashion Week e a Parada do Orgulho LGBT.¹

O município possui o 10.º maior PIB do mundo, representando, isoladamente, 11% de todo o PIB brasileiro, 34% do PIB do estado, bem como 36% de toda a sua produção de bens e serviços, além de ser sede de 63% das multinacionais estabelecidas no Brasil, sendo ainda responsável por 28% de toda a produção científica nacional em 2005, e por mais de 40% das patentes produzidas no país.¹

A cidade é a 8.ª mais populosa do planeta e sua região metropolitana, com cerca de 20 milhões de habitantes, é a 10.ª maior aglomeração urbana do mundo. A cidade é caráter cosmopolita, com moradores nativos de quase 200 países diferentes. Regiões ao redor da Grande São Paulo também são metrópoles, como Campinas, Baixada Santista e Vale do Paraíba.¹



O circuito existe na cidade desde 1970, quando ocorriam lutas em construções de prédios, mas se difundiu em 1987, que foi quando ocorreu uma luta do karateka Ryu contra um famoso pugilista em frente a Galeria 24 de Maio. Desse momento em diante, muitos Rock Bars começaram a promover lutas (principalmente o Kazebre e a Led Slay), e lutas continuavam ocorrendo em todo lugar.

Hoje em dia, com o circuito mais aceito, a cidade chove de lutadores. Porém existem alguns lutadores que merecem destaque. São quatro lutadores bem jovens, com grandes possibilidades de chegarem a ser Guerreiros Mundiais (talvez em um ou dois anos). São eles: Tomas "Tony" Araújo, Aluno de um ex-parceiro de lutas de Go Hibiki; Deivid Martins, melhor amigo de Tony e um grande lutador de um estilo novo; Roger Kajuru, "sushman" lutador de Kung Fu que procura sua garota seqüestrada, e Eric Henriczëin, um karateka que ultimamente esbarrou em coisas que não deveria ter esbarrado.

LOCAIS DE CONFLITO

- **Avenida Paulista:** Essa pode não ser a maior avenida de São Paulo, mas com certeza é a mais importante. É uma avenida com prédios imensos e bancos que filiam suas multinacionais aqui. Milhares de pessoas de terno e gravata e similares circulam pelas calçadas.

Essa famosa avenida costuma ter grandes e importantes lutas, valendo postos importantes e muito dinheiro e ranking. Um pouco perto daqui existe a rua Teodoro Sampaio, onde alguns combates acontecem ao som de Blues e Jazz, e combates são assistidos por muitos músicos.

Eric Henriczëin, um dos maiores destaques que já apareceu no Karatê em toda a Europa, costuma lutar em eventos na Paulista. Alemão, faz um ano que Eric mora em São Paulo, tendo um passado obscuro de brigas com seu empresário. Ele deseja muito ser um Guerreiro Mundial, porém não quer expor sua imagem. Ele ainda não se acostumou com a cultura do país, e fala português com forte sotaque. Para sua ficha, utilize o Karatê Shotokan Estilo Livre Posto 4 da página 14 do [Guia do Circuito Básico](#).

- **Praça da Sé:** Uma praça de tamanho considerável, com várias bancas de jornal espalhadas por ela, e uma igreja no centro. Alguns mendigos têm ali como seu lar. Localizada no centro da cidade, costuma ter combates apenas em eventos e festas.

¹ Fonte: [Wikipédia](#)

Aqui ocorrem muitos combates da divisão Tradicional. Também é comum que aconteçam Torneios da Divisão Tradicional aqui.

Um lutador frequente na Praça da Sé é Roger Kajuru, um sushiman alto e loiro de roupas simples, como jeans e camiseta branca, que busca pelas ruas reencontrar Carolyne, que foi sequestrada por uma gangue da cidade. Para sua ficha, utilize o Wu Shu Tradicional Posto 4 da página 42 do [Guia do Circuito Básico](#).

- **Shopping Center Aricanduva:** Um shopping que era pequeno, porém agora está passando por um processo de ampliação. Ele tem apenas um andar, que é bem vasto, mas devido a essas ampliações provavelmente terá três andares. Muitos vêm até aqui por causa dos dois shoppings filiados que ficam ao seu lado (Um especializado em carros e outro em móveis e decoração). Local preferido dos jovens que moram na Zona Leste para se jogar boliche ou ver um cinema.

Aqui também é um local comum para se lutar. De madrugada, no estacionamento do shopping, as luzes se acendem e as apostas começam. Geralmente se encontram Street Fighters iniciantes aqui (Posto 5 ou menos), mas alguns lutadores mais experientes também são encontrados.

- **Liberdade:** Um bairro oriental muito bonito, com muitas coisas que lembram o Japão (para quem não conhece, tente imaginar uma Chinatown versão japonesa). Nesse bairro oriental pode-se encontrar todo tipo de lutador com todo tipo de experiência. Desde karatekas iniciantes até a grandes campeões de Wu Shu, Sumô e outras artes orientais (não apenas japonesas: orientais em geral, apesar do bairro ser predominantemente japonês). Aqui se podem encontrar desafios a qualquer hora, pois é um local com muitos lutadores dispostos a um bom combate.

Marco Tadashi, um professor de história que dá aulas em escolas públicas no bairro, é um conhecido kickboxer, que já fez lutas contra grandes nomes do passado, como Go Hibiki. Professor de Tony (veja adiante no Kazebre Rock Bar), Marco é sereno e responsável, mas isso não o impede de aceitar desafios em quadras de basquete (veja sua arena nas páginas 18 e 19). Para sua ficha, utilize o Kickboxer Estilo Livre Posto 7 da página 20 do [Guia do Circuito Básico](#).



De cima para baixo: Avenida Paulista, Praça da Sé, Liberdade, Estádio do Morumbi

- **Pistas de Skate:** Pistas de skate estão espalhadas por todos os lugares. As pistas de skate em geral são lotadas de desafios. Muitos skatistas gostam de apostar alguma coisa, e muitos também gostam de lutar. Por isso, entre as pistas de skate da cidade não há uma em especial para as lutas: praticamente em todas você encontrará alguém pronto à apostas, desafios e lutas. Geralmente garotos mais jovens começam (e a maioria termina também) sua carreira de lutador nas pistas.

- **Estádio do Morumbi:** Este é o maior estádio particular do país, pertencente ao São Paulo Futebol Clube. Sob as arquibancadas, ocorrem muitos torneios que envolvam Guerreiros Mundiais e outros de alto Posto (8 ou +). Muitos são transmitidos por canais clandestinos. A diretoria do Morumbi está realizando um projeto para tentar sediar no campo torneios Tradicionais, mas ainda há resistência com o street fighting no país.

- **Parque do Carmo:** Um parque ambiental bem comum, com uma reserva ambiental, pistas de bicicleta, etc. Aqui muitos lutadores que moram na Zona Leste gostam de treinar, fazer exercícios, etc. Mas não é raro que aconteça algum desafio.

- **Autódromo de Interlagos:** Assim como no Morumbi, é comum que seja sede de apenas grandes torneios. Ultimamente, sempre que acontece uma corrida de Fórmula 1 ou coisa do gênero, ocorre um grande desafio para divertir os pilotos e o público VIP (geralmente quando se trata de Fórmula 1, algum Guerreiro Mundial comparece, como "cortesias da FIA").

- **Aeroporto de Congonhas:** Um aeroporto um tanto grande, com várias lojas perto da área de embarque e desembarque, um estacionamento considerável, etc. Também é normal algum desafio, principalmente na área aberta do aeroporto. A direção do aeroporto permite qualquer desafio, mas os lutadores devem se responsabilizar por qualquer dano ao local.

- **Parque do Ibirapuera:** Como o Parque do Carmo, também é um parque ambiental. Local comum de treino dos lutadores da Zona Sul. Existe um espaço reservado para torneios.

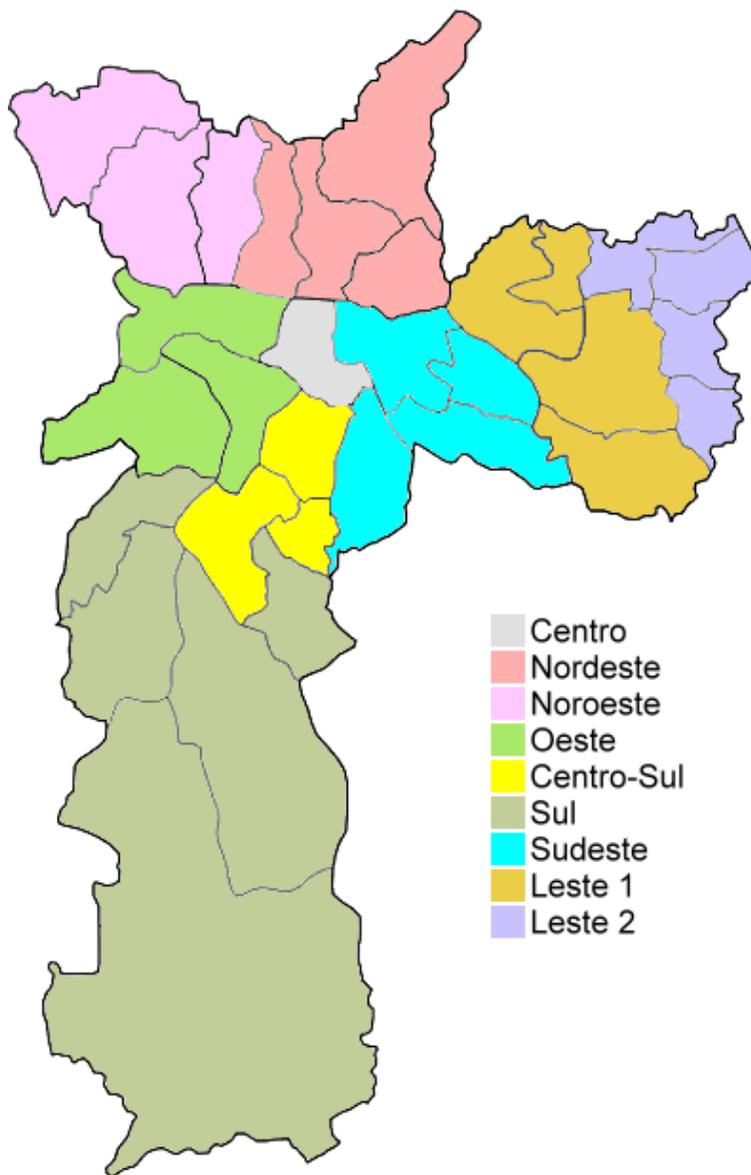
- **Kazebre Rock Bar:** Um Rock Bar onde são comuns os mais variados desafios. Nos últimos tempos, a diretoria viu que as lutas nas ruas em frente estavam lucrando, então ergueu mais um palco especial para lutas. Todos os fins de semana acontecem combates ao som de algumas bandas. Aqui Sean estabeleceu sua nova arena oficial, e isso tem atraído muitos lutadores (e feito o bar lucrar muito).

Tomas "Tony" Araújo, um prodígio de 16 anos, costuma lutar nesse local. É um jovem alto que costuma ser visto com um boné ou bandana, com camisa do Chapolin Colorado (ou qualquer outro super-herói), calças largas camufladas e um tênis velho. Tony é um experiente kickboxer. Para sua ficha, utilize o Kickboxer Estilo Livre Posto 4 da página 19 do [Guia do Circuito Básico](#).

Outro lutador famoso do Kazebre Rock Bar é Deivid Martins, que luta ao ritmo do hip hop. É um jovem carismático e brincalhão, com dreadlocks, que está sempre conversando com todos, brincando e contando piadas para descontraí-los. Para sua ficha, utilize o Capoeira Tradicional Posto 4 da página 29 do [Guia do Circuito Básico](#).

- **Bairro do Bom Retiro:** Esse bairro coreano também é lotado de desafios, provavelmente é o terceiro local mais movimentado em relação a Street Fighting (perdendo apenas para o Aricanduva e a Liberdade). Não há lugares específicos por aqui, apareça no bairro depois das 22:00, vá a um bar qualquer que lá você encontrará um lutador bem disposto (mesmo que seja um bêbado).

Os Garras Noturnas são uma facção criminosa feita totalmente por Street Fighters, dos mais variados postos. Costumam atuar principalmente no Bom Retiro (embora também atuem no bairro da Liberdade). Frequentemente armam golpes em apostas ilegais. Ela ainda é pequena, mas seus atos vêm ganhando destaque. Liderada pelo japonês Sojiro Kifuja, um imenso lutador de Sumô, que vêm ganhando destaque no circuito e está quase se tornando um Guerreiro Mundial. Entre seus integrantes existem diversos lutadores, mas todos de artes orientais (principalmente Muay Thai, Jiu Jitsu, Kung Fu e Tae Kwon Dô). Boatos ocorrem que eles organizam torneios entre academias desses estilos, e para os vencedores é prometido um "prêmio" de entrar para os Garras Noturnas. Atualmente também procuram praticantes de Karate para aumentar seu número e eficiência.



- Centro
- Nordeste
- Noroeste
- Oeste
- Centro-Sul
- Sul
- Sudeste
- Leste 1
- Leste 2

Regiões de São Paulo

Fonte: [Wikiwand](#)

Sojiro Kifuja, líder e fundador dos Apostadores e Assassinos de Aluguel Garras Negras, é um poderoso sumotori. Atualmente, está atrás de Eric Henriczëin, pela recompensa de 2 milhões de dólares que alguns europeus lhe ofereceram... Para sua ficha, utilize o Sumô Estilo Livre Posto 7 da página 17 do [Guia do Circuito Básico](#).

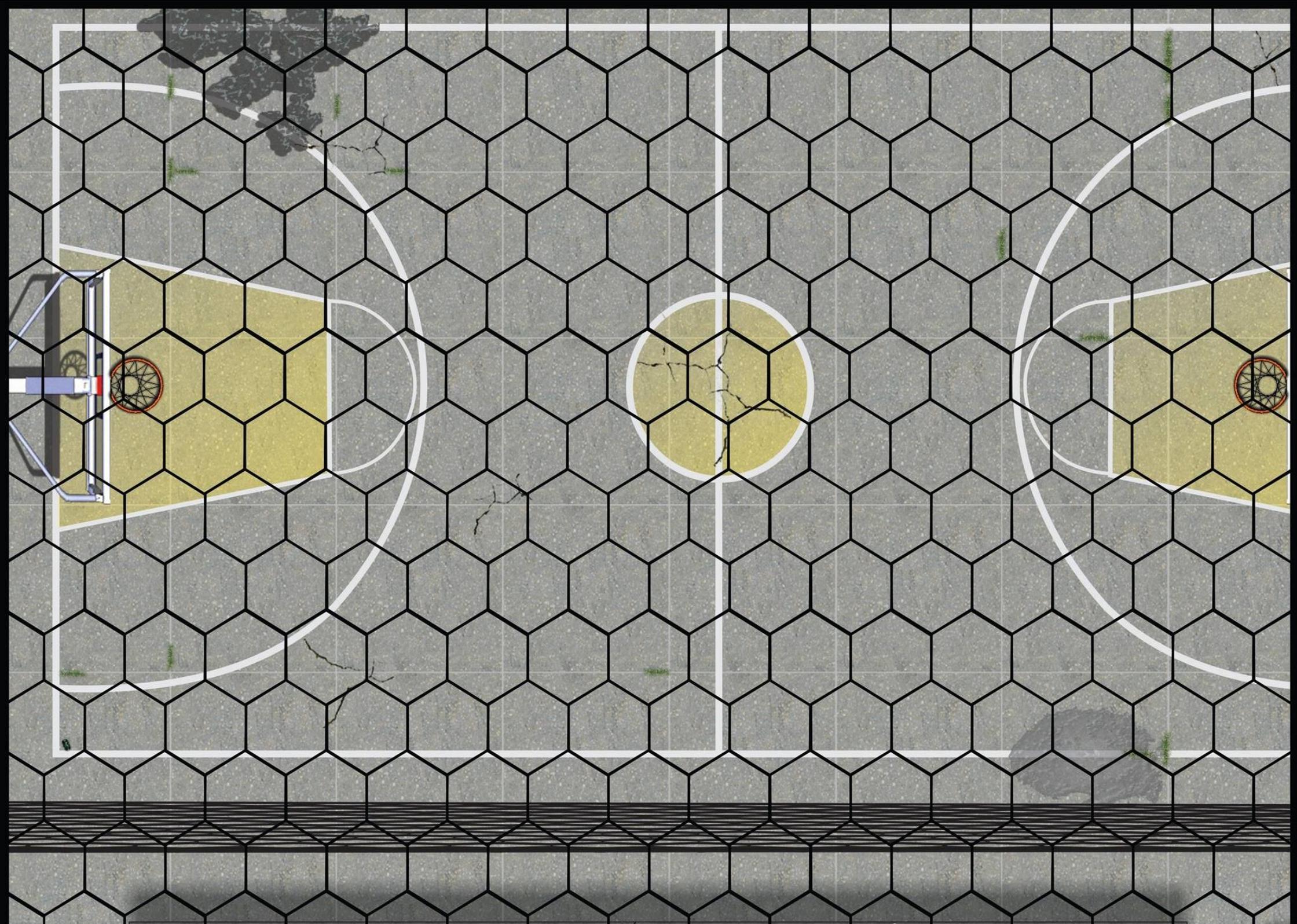
- **Playcenter:** Esse sem dúvida é um lugar onde se pode encontrar diversão. Em todo fim de noite combates acontecem ao som de música techno ou rock nacional. Geralmente não costumam ser grandes e importantes lutas, mas elas ocorrem a todo tempo, sem parar.

- **Galeria 24 de Maio:** Apesar dessa rua ter outras galerias, estamos falando da Galeria do Rock. Lá foi um dos lugares percussores do Street Fighting paulista, e é respeitado por causa disso. Muitos fãs de bandas lutam ali, ao som de seu metal ou hard rock favorito. Sem dúvida, pode ser considerado um "lugar histórico do Street Fighting paulistano".

- **Academia de Capoeiristas "Contra":** Aparentemente uma academia comum localizada na Zona Leste, apenas diferente das outras por ser especificamente para capoeiristas. Você entra, se matricula, treina, etc. Porém existem alguns membros "convidados". Esses geralmente são pequenos ladrões que estão dispostos a trabalhar para alguém. Então ali você é treinado nas artes da Capoeira pelo Mestre Faraó, que além de grande lutador de Capoeira, também é um renomado traficante na região. Então, após algum tempo de treino, os "convidados" são levados aos subterrâneos da academia, que é onde acontece o verdadeiro "negócio lucrativo". A academia é responsável por grande parte do tráfico de alucinógenos para dentro das casas noturnas da cidade.

Em geral, os lutadores da academia podem ser representados pela Genin do livro básico de Street Fighter. Para os seus melhores lutadores, utilize o Capoeira Tradicional de Posto 1 da página 28 do [Guia do Circuito Básico](#).

WELTON "NIGHTCRAWLER" GOUVEIA



MANOBRA DO MÊS



FAKE DEATH!

Pré-Requisitos: Foco •, Manipulação •••

Pontos de Poder: Luta Livre 1; Capoeira, Ninjutsu, Ninjutsu Espanhol 2; Outros 3

Os lutadores de Luta Livre são conhecidos por serem ótimos atores! Muita gente acredita que a Luta Livre seja armada sem saber que seus lutadores são verdadeiros pesos pesados em competições sérias fora da televisão, mas também é verdade que, na televisão, muitas vezes eles gostam de dar um show a parte e cativar a plateia fingindo estarem feridos, tontos ou mesmo derrotados apenas para se levantarem no segundo seguinte e atacarem seus adversários de surpresa. Com isso em mente, alguns lutadores foram além e aprenderam a fingir tão bem que chegam de fato a enganar seus oponentes, fazendo-os acreditar que já ganharam a luta apenas para surpreendê-los com um belo suplex depois. Capoeira, Ninjutsu e Ninjutsu Espanhol são outras artes nas quais seus lutadores estão acostumados a ludibriar seus oponentes com movimentos e fintas, tornando assim mais fácil dominar a manobra que outros estilos.

Sistema: esta manobra não precisa de uma Carta de Combate. Pelo contrário, ela pode ser ativada sempre que o personagem é declarado alvo de um ataque. Quando o lutador se torna alvo de um ataque, ele pode gastar 1 Força de Vontade e ativar o uso da manobra, como forma de ludibriar o oponente. Isso deve ser feito antes do dano ser rolando. Em seguida, após o anúncio, o dano é rolando normalmente. Se o personagem não tiver sido nocauteado ou atordoado, ele pode rolar Manipulação + Lábria contra Percepção + Perspicácia do oponente. Cada sucesso excedente nessa Ação Resistida conferirá +1 velocidade no próximo turno. Se ainda não tinha executado seu ataque no turno, o personagem poderá executá-lo normalmente, mas ele parecerá ter sido muito ferido pelo ataque do oponente - por isso receberá seu bônus, pela distração gerada. Esse bônus só é válido contra o oponente que o atacou (se o jogador decidir atacar outro oponente no próximo turno, ele não terá o bônus de velocidade). Caso, após anunciar o uso da manobra, o personagem for atordoado ou nocauteado, ele não recuperará o ponto de Força de Vontade gasto, mas não poderá realizar o teste, afinal, estará inutilizado no próximo turno.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

LENDAS DO CIRCUITO

Miguel Garza

Miguel Garza é um jovem mexicano que cresceu no Japão. Seus pais foram assassinados numa disputa com traficantes rivais, crime presenciado por ele e seus irmãos mais jovens, Chisca e Jorge. Miguel então foi enviado por seu avô Lamberto para internatos no exterior, e, por fim, para a Yakuza japonesa.

Treinado pelo líder Tadamishi em técnicas de luta e nas finanças, Miguel se tornou um mestre do mercado de ações e da lavagem de dinheiro. Ele tinha uma boa vida no Japão com sua noiva Asya, com quem pretendia ter um filho.

Contudo, sua vida mudou quando seu avô precisou de sua ajuda para assumir seu lugar junto ao El Salado, sua organização criminosa que transportava drogas pelo México e para os EUA. Miguel propôs um plano de lavar as centenas de milhões de dólares do cartel, missão que se tornou sua obsessão após Asya ser diagnosticada com esclerose múltipla e cometer suicídio.

Miguel foi acolhido pelo El Salado, mas não sem oposição: Epigmenio Moncada, que sonhava com a liderança com a morte iminente de Lamberto, tentou sabotar Miguel de todas as formas, até ser destruído por ele e expulso da organização.



Dividindo-se entre liderar o El Salado e a Naga Company, sua companhia de investimentos em Cidade do México, Miguel enfrenta desafios e sabotagens por parte de Epigmenio, que ainda age sob as sombras com o apoio de aliados políticos.

Miguel ainda realiza trabalhos para a Yakuza, em lealdade da Tadamishi, e ambos fazem parcerias que atraem a atenção de autoridades - embora seja um desafio enorme encontrar os rastros do sagaz Dragão Miguel Garza.

Jogando com Miguel: Sua disciplina é rígida, e você controla seus sentimentos. Após perder Asya de forma tão trágica, construiu uma armadura ao seu redor, e não quer se envolver de novo, embora nutra fortes sentimentos por sua motorista Adela. A missão é tudo o que importa, e nada ficará em seu caminho: outros traficantes, oficiais da lei ou assassinos. Você vai derrubá-los um a um, custe o que custar.

Aparência: Miguel é um homem alto, de cerca de trinta anos de idade, e muito bonito, mestre na arte da sedução e do convencimento. Ele é amável quando precisa ser, e frio quando quer encerrar um assunto e impor sua autoridade. Ele tende a evitar o confronto, mas se for necessário, agirá de surpresa e com todas as suas forças, demonstrando o treinamento incrível proporcionado por Tadamishi em aikidô e kendô.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CRIANDO ESTILOS DO ZERO!



CRIANDO NOVOS ESTILOS III!

No Punho do Guerreiro #9, foram apresentadas regras para criar novos estilos a partir dos estilos existentes, algo que já era sugerido no Contenders, o último suplemento de Street Fighter publicado nos EUA.

Mas e para criar um novo estilo de forma totalmente criativa, sem se basear em nenhum existente? Os estilos variam muito entre si, alguns sendo abrangentes (como Forças Especiais) e outros mais centrados (como Boxe e Sumô). Por isso, é importante adotar uma linha-guia.

O ideal é que o estilo tenha em sua lista 23 Manobras Especiais. Ele deve pagar o custo mais baixo em 14 dessas manobras. Nas outras 9, pagará o custo mais baixo +1.

É possível trocar uma manobra de custo mais baixo +1 por duas de custo mais baixo +2, desde que elas tenham pelo menos 5 estilos em sua lista de Pontos de Poder. Igualmente, é possível abdicar de uma manobra para ter mais uma pelo custo mais baixo.

Não há limitações para isso: tanto é possível ficar com um estilo com 10 Manobras Especiais de custo mais baixo e 17 de custo mais baixo +1 (trocando 4 manobras privilegiadas por 8 menos privilegiadas, resultando em 27 Manobras Especiais), quanto é possível ficar com um estilo com 18 Manobras Especiais de custo mais baixo, e apenas uma de custo mais baixo +1 (trocando 4 manobras menos privilegiadas por mais quatro privilegiadas, resultando em 19 Manobras Especiais), dentre várias outras combinações possíveis.

Como de costume, o estilo tem 7 pontos para somar em Chi e Força de Vontade.

ERIC "MUSASHI" SOUZA