

# EDITORIAL!

Depois de uma edição especial quase toda dedicada ao fenômeno de Street Fighter 6, o Punho do Guerreiro volta à sua programação normal: que é sempre tentar fugir do normal ou previsível.

Nesta edição, trazemos materiais bastante variados: de regras para o sidestep de jogos de luta 3d a um modelo de competições de kata que podem gerar muitos momentos divertidos em mesa; de combos temporários a uma adaptação de Hajime no Ippo (outro fenômeno); do famigerado Crouching Block citado no Lunging Punch (e duas formas de fazê-lo em jogo) a uma nova adaptação de Street Fighter II Victory (que também foi um fenômeno no Brasil nos anos 90), agora com as fichas de Ryu, Ken e Chun Li em Posto 4 para serem usados como personagens jogadores!

A Manobra do Mês traz o Trick de K' em KOF, arremessando seus óculos no oponente para distraí-lo e iniciar uma sequência matadora, e a Lenda do Circuito é Medusan, um híbrido de água viva que flui como água (Bruce Lee ficaria orgulhoso).

Para encerrar, trazemos dicas para perseguições de carros, inclusive com sugestões de sub-sistemas ousados, e de brinde o link para um boardgame pay what you want para cenas desse tipo, ou ainda uma diversão em outros momentos, fora do RPG.

Nós vamos ao encontro do mais forte!

## SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
PERSEGUIÇÕES E CORRIDAS DE CARRO!	28

Editor: Eric M. Souza

Textos: Davi Campino, Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Victor Rocha

Mapas: Eric M. Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

# MATERIAL DE JOGO

## SIDESTEP!

Jogos de luta 2D (o foco de SFRPG) possuem movimentos de esquiva, como Backflip de Vega desde o primeiro Street Fighter 2 (e dos KOFs mais recentes), o salto baixo para trás de Fatal Fury 2 e o bobbing dos primeiros KOFs. Tudo isso é bem representado em SFRPG, seja com Backflip, Drunken Monkey Roll, Punch/Kick Defense ou mesmo o Jump.

Já os jogos 3D, como Tekken e Virtua Fighter, possuem passos laterais e outras formas de se esquivar no chão, inclusive para atrair o oponente para o erro e iniciar um combo. SFRPG ganhou movimentos assim no Guia do Jogador: Esquives e Displacement. Esquives representa muito bem o sidestep para evitar um ataque, e o Displacement emula com perfeição a esquiva lateral seguida de um contra-ataque.

Essas situações podem ser simuladas com facilidade com Punch (e Kick) Defense e Deflecting Punch, seguindo a lógica dos jogos de luta 2D. Mas se você quiser uma simulação mais próxima, assuma que Esquives e Displacement possuem um custo "Savate 1; Outros 2", e adicione a lutadores famosos desses cenários, favorecendo também sua compra pelos jogadores. Utilizar Esquives e Displacement aproxima do simulacionismo desses jogos, como intensa movimentação para evitar ataques e abrir combos.

A versão com chute pode ser um combo de Esquives para algum chute, mas também é possível utilizar a nova manobra apresentada no quadro ao lado.



## DISPLACED KICK

Displaced Kick

Pré-requisitos: Esportes ● • , Bloqueio ● • , Chute •

Pontos de Poder: Capoeira, Kickboxing Ocidental, Savate,

Wu Shu 1; Outros 2

De forma semelhante ao Displacement, o lutador executa um passo para o lado evitando o ataque do oponente. Em seguida, ele retorna com um chute rápido que pega o oponente desprevenido, iniciando uma sequência de ataque. Sistema: Funciona de forma semelhante ao Displacement, exceto que o contra-ataque tem o dano calculado com a Técnica de Chute do personagem.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2 Dano: +0 Movimento: +0

Se você preferir adotar Displaced Kick para a versão com chute, Esquives pode ser completamente ignorado. Displacement e Displaced Kick cumprirão plenamente o papel de representar o sidestep seguido de soco ou chute em jogos de luta. Capriche nos combos iniciados com essas manobras, e boas lutas!

FRIC "MUSASHI" SOUZA

# KATA!

Katas são treinamentos comuns em artes marciais orientais. Eles consistem em sequências de golpes numa luta imaginária, treinando a execução de cada um desses golpes, o controle do ritmo, a variação e o condicionamento físico.

Nos estilos japoneses, eles recebem esse nome, mas nos estilos chineses geralmente são conhecidos como taolu (kati no Brasil). Eles existem como um grande livro de técnicas, sendo a sua sequência a maneira ideal de memorizar essas técnicas - assim como quando não havia escrita, as histórias eram preservadas em forma de poemas, como a llíada e a Odisseia.

Cada kata tem um objetivo específico, como avançar duramente sobre um oponente, treinar esquiva e contraataque, variar a altura dos golpes, reverter uma situação de desvantagem, dentre outros.

Além disso, há uma curva de aprendizado nas artes marciais. Em geral, eles vão dos mais simples aos mais complexos conforme o aluno evolui, e katas mais avançados por vezes trazem de volta movimentos de katas iniciais.

Katas são parte do treinamento, e isso é mais narrativo que mecânico. Contudo, pode ser divertido para os jogadores realizarem uma competição de kata, como karatê, kung fu, wu shu e outros estilos fazem no mundo real. O box ao lado resolve isso de forma simples, usando as regras do jogo.

Kata é uma luta, e o Narrador pode permitir que os jogadores rolem Honra para recuperarem Chi e Força de Vontade após o seu encerramento. Mas não deixe que os jogadores abusem disso. Se resolverem criar uma competição só para fazerem esse rolamento, não deixe esse metajogo ir adiante.

Alternativamente, o Narrador pode resolver uma competição de kata de forma mais simples, numa ação resistida de Carisma + Técnica mais alta do kata entre os competidores.





## COMPETIÇÃO DE KATA!

A competição de kata funciona como uma luta contra um oponente imaginário. Na vida real, os katas variam muito de tamanho (no Karatê Shotokan, o Taikyoku Shodan, primeiro kata aprendido, tem 20 movimentos, e o Kanku Dai, performado por faixas-pretas, possui 65), mas em termos de jogo o kata será uma sequência de 10 manobras, como num combate de torneios.

O jogador selecionará sua sequência. Ele pode anotar num papel, ou então fazer de improviso, mas geralmente é interessante ele fazer com planejamento, se quiser um melhor resultado.

Ele então jogará as cartas de suas manobras uma a uma, e rolará os seus danos. O Narrador anotará os seus sucessos, e ao fim esse número de sucessos representará os seus pontos (significará que o kata foi feito com precisão, com força e com vigor; com kime). Manobras que não causam dano, mas possuem um efeito sobre os presentes (como Stunning Shout), farão sua rolagem e ela contará na pontuação. Mas não é aconselhável utilizar Cobra Charm, Psychic Vise e similares.

Ainda, há algumas diretrizes:

- Manobras que gastam Chi ou Força de Vontade só podem ser utilizadas em três turnos, no máximo, em um kata. Esse é um momento de clímax do kata, geralmente acompanhado de um kiai (um grito, ou, em SFRPG, uma Palavra de Ativação).
- O kata deve ter movimento. Pelo menos 1 hexágono deve ser movido em cada manobra (exceto se a manobra não tiver movimento). O jogador deverá movimentar sua miniatura no mapa hexagonal, e deverá encerrar o kata onde começou. Se ele falhar em encerrar onde começou, perderá 2 pontos para cada hexágono de distância do ponto inicial.
- Sequências são comuns em katas complexos, e contam muito para a pontuação final. Cada turno de um combo em um kata soma 2 pontos ao resultado. Se for utilizado um combo de duas manobras, portanto, são 4 pontos a mais; se for utilizado um combo de três manobras, serão 6 pontos a mais.

Exemplo: Ryu está numa competição de kata. Ele decide usar um kata que aperfeiçoou. A sequência é: 1) Fierce, 2) Roundhouse, 3) Fierce, 4) Roundhouse, 5) Fierce, 6) Roundhouse, 7) Hurricane Kick, 8) Foot Sweep, 9) Improved Fireball, 10) Dragon Punch. Primeiro ele faz o soco e o chute se movendo para a esquerda; depois para a direita; em seguida, para frente (6 hexes). Então o kata atinge o ápice: ele retorna com Hurricane Kick (3 hexes), aplica Foot Sweep (1 hex), aplica a Improved Fireball e encerra com Dragon Punch (2 hexes).

Ryu terminou exatamente onde começou, e não perde pontos por isso. Ele utilizou dois combos de duas manobras cada, e tem +8 pontos. Suas rolagens foram, em sucessos: 5 (Fierce), 4 (Roundhouse), 5 (Fierce), 4 (Roundhouse), 6 (Fierce), 8 (Roundhouse), 8, 2, 2 (Hurricane Kick), 7 (Foot Sweep), 4 (Improved Fireball) e 9 (Dragon Punch). 72 pontos no total. Será difícil vencê-lo!

# COMBOS TEMPORÁRIOS!

No Punho do Guerreiro #28 trouxemos regras para remodelar o personagem, abandonando Manobras, recuperando parte dos pontos de experiência e gastando em novos poderes. Agora a abordagem proposta é diversa.

Muitas vezes, lutadores profissionais preparam algo para grandes lutas, aparecendo com combinações diferentes e se comportando de um jeito inesperado. Esses treinamentos focados são de ocasião, e uma vez encerrada a luta, o lutador volta ao seu padrão.

Os Combos Temporários representam treinamentos específicos do personagem contra oponentes estudados por ele. Eles significam, portanto, que o lutador está se preparando para um duelo e guardando algo para seu rival.

Eles devem ser comprados, portanto, no começo da História ou antes de uma nova Cena, a critério do Narrador. Tecnicamente, eles funcionam como combos normais, exceto que ao fim da História, o jogador poderá apagar o combo de sua ficha e recuperar os pontos de experiência.



Por exemplo: antes de enfrentar M. Bison, Ryu estuda o seu padrão de luta e o perigo que é bater em seu bloqueio, e resolve preparar um combo para lidar com suas ameaças. Ryu então cria dois combos temporários, um de Jump para Back Roll Throw e outro de Dragon Punch para Bloqueio para Dragon Punch (dizzy). A ideia é usar o Jump como um movimento tático e confundir Bison. Se ele bloquear após o Jump, Ryu pensa em puni-lo com Back Roll Throw. E caso Bison bloqueie um ataque seu, a ideia é Ryu ter velocidade suficiente para bloquear sua resposta, e completar com um ataque poderoso. Ele gastou um total de 16 pontos de experiência nesses dois combos temporários. Ao fim da História, ele apagará esses combos de sua ficha, e contará novamente com esses pontos disponíveis.

Os pontos de experiência gastos em combos temporários só podem ser utilizados com esse fim: portanto, eles não poderão ser gastos com outra coisa. O jogador os reservará para um novo combo temporário em algum outro momento.

A única forma de "desalocar" esses pontos de experiência de Combos Temporários é por meio da regra de remodelar a ficha (PdG #28), com um teste que definirá quantos pontos de experiência poderão ser recuperados (cada sucesso num teste de Inteligência + Estilos permite recuperar 4 pontos de experiência). No exemplo de Ryu citado acima, ele precisaria de 4 sucessos para recuperar seus 16 pontos, podendo utilizá-los em outras coisas.

Caso, ao fim da História, o jogador não apague o seu Combo Temporário, isso significará que ele agregou o combo ao seu arsenal e se tornou um combo normal.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

## HAVIME NO IPPO!

Hajime no Ippo é uma popular série japonesa de mangá e anime criada por George Morikawa. A história gira em torno da vida de um jovem e pobre estudante do ensino médio chamado Ippo Makunouchi, que é constantemente intimidado por seus colegas de classe. Um dia, ao ser espancado, ele é salvo por um boxeador profissional chamado Mamoru Takamura.

Inspirado pelas habilidades e força de Takamura, Ippo decide se tornar um boxeador. Ele se junta ao Kamogawa Boxing Gym, onde começa sua jornada para se tornar um boxeador profissional. A série segue o treinamento, as lutas e o crescimento de Ippo como boxeador, bem como as relações que ele estabelece com seus colegas boxeadores (Mamoru Takamura, Masaru Aoki, Tatsuya Kimura), rivais (Ichiro Miyata, Takeshi Sendo, Ryo Mashiba, Alexander Volg) e outros personagens, em especial seu treinador, Genji Kamogawa.

O Mangá e Anime são conhecidos por suas intensas e realistas lutas de boxe, desenvolvimento de personagens e por retratar a dedicação diária e sacrifícios necessários para se destacar no boxe profissional. Na série é possível ver técnicas reais de boxe que caberiam como uma luva em cenários de Street Fighter RPG, como o Gazelle Punch ou o Dempsey Roll.

Ippo é tímido, gentil e obediente, mas também obstinado e teimoso, desde pequeno. Ele carrega essas características em sua vida adulta. Ippo vive com sua mãe em uma casa modesta e trabalha depois da escola como auxiliar em um barco de aluguel para pescaria, vivendo uma vida dura para uma adolescente. Desde a escola primária ele sofre bullying e tenta esconder as lágrimas de sua trabalhadora e amorosa mãe. Apesar de sua força e habilidades de luta notáveis, ele é humilde e respeitoso com seus rivais no boxe, incluído aqueles que derrotou e por quem foi derrotado.



Ippo Makunouchi é amigável e fez amizade com muitos de seus rivais, como Miyata, Sendo, Volg e Ryo. Ele é muito querido por seus colegas de academia, especialmente Takamura, Aoki e Kimura. Em termos de vida amorosa, Ippo é ingênuo, puro e desajeitado, e está apaixonado por Kumi (irmã de Ryo Mashiba seu rival) e eles namoram, mas seu relacionamento enfrenta obstáculos devido a vários fatores externos.

Embora Ippo raramente fique com raiva em momentos de boxe, ele pode mostrar raiva quando alguém o insulta, machuca alguém próximo a ele ou desrespeita o boxe como esporte/estilo de vida. Ippo também se opõe aos agressores quando testemunha alguém sendo intimidado e agredido.

Uma campanha baseada em Hajime no Ippo girará em torno dos treinos intensos, os *sparrings* (combates informais, fora de cartel) e as lutas (combates formais, de cartel) de boxe profissional. Difere, em parte das usuais campanhas de SFRPG que tem foco em lutas ilegais onde qualquer técnica ou manobra são aceitáveis. Para outras informações: Punho do Guerreiro #13.

Cabe aqui construir um cenário com as academias (equivalente aos times ou estábulos em SFRPG), ranking de boxeadores, suas categorias e os títulos em disputa. Esse conteúdo mais denso permite os personagens almejarem títulos em particular e desejarem desafiar campeões de certos rankings, participando pra valer do cenário da campanha.

Os elementos das vidas pessoais dos lutadores que tenham interseção com o mundo do Boxe não devem ser esquecidos, são eles que dão personalidade aos personagens, dos treinadores, dos Segundos, NPCs diversos e antagonistas. Quem são a família e amigos dos personagens e torcem por eles nas lutas formais? Quem é o treinador e qual a sua história? Os personagens, treinadores ou academias têm rivais? Como é a divulgação das lutas e dos lutadores? A imprensa especializada dá atenção à academia e aos personagens?

Antecedentes como Arena (o espaço físico da academia e sua notoriedade), Sensei (o Professor ou Treinador e sua perícia. Os lutadores somem seus pontos em Sensei para definir o nível de seu agente em comum, ainda que limitado a 3 na criação de personagem), Empresário (que pode ser o dono da academia ou um agente que controla a escolha de lutas e títulos. Os lutadores somem seus pontos em Empresário para definir o nível de seu agente em comum, ainda que limitado a 3 na criação de personagem) Staff (equipe de suporte de treino e ringue, os Segundos, como Cutman, Preparador, Motorista, Secretário(a), Pessoal de Marketing e Divulgação, etc...) e Apoio (algum tipo de patrocínio para o lutador e/ou para a academia).

Algumas técnicas que aparecem no Mangá e no Anime foram criadas para conferir maior fidelidade à obra de George Morikawa e estão disponíveis em https://www.sfrpa.com.br/shotokan/. Entretando estas podem ser emuladas com alguma semelhança através manobras do Livro básico, Livro do Jogador e do Escudo do Mestre. Todas estão presentes na edição de 20 anos de SFRPG em português e inglês.

Body Blow - Lunging Punch

Clinch – Apresamento Básico (impede ações subsequentes no turno como um apresamento Sustentado)

Corkscrew Blow/Liver Shot/Rabbit Punch- Heart Punch

Dempsey Roll/Smash Fest – Hyper Fist

Determination – Vigor e Força de Vontade altos

Footwork/Esquives - Movimento ou Jump

Flicker/Bullet – Combo de Jab para Jab

Gazelle Punch / Smash Punch - Haymaker ou mesmo Buffalo Punch

Shotgun Combination - Deflecting Punch + Combo para Soco Strona

White Fang - Combo de Socos Strong ou Fierce (Dizzy)

### IPPO "FUJIN" MAKANOUCHI!

Estilo: Boxe Escola: Kamogawa Boxing Gym

Conceito: Boxeador profissional Assinatura: Aaradece o oponente pela luta e ergue o braço

Forca • • • • . Destreza • • • . Vigor • • • • Carisma • • • , Manipulação • • , Aparência • • • Percepção • • • , Inteligência • • , Raciocínio • • •

Prontidão •••, Intimidação •, Perspicácia •••, Manha •,

Luta às Cegas • • , Condução • , Sobrevivência • • Arena • • , Investigação • , Medicina • • , Estilos • •

Sensei • • (Kamogawa Genji), Staff • • , Aliados • • • , Contatos • • , Recursos •

Glória • • • • • , Honra • • • • , Posto 4

Chi •, Força de Vontade ••••••• 

Combos: Punch Defense para Power Uppercut, Bloqueio para Gazelle Punch, Deflecting Punch para Dempsey Roll, Jab para Dempsey Roll (Dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Bloqueio	8	-	0
Apresamento	4	6	1
Movimento	7	-	5
Jab	6	9	2
Strong	5	-11	2
Fierce	3	13	1
Punch Defense (1)	8	-	0
Deflecting Punch (1)	6	-11	0
Power Uppercut (1)	3	13	1
Shotgun Combination (2)	4	9/9	0
Determination (8)	-	-	-
Gazelle Punch (12)	3	15	0
Dempsey Roll (16)	4	12	1

Golpes Ilegais – algumas manobras, mesmo algumas realizadas com a Técnica Soco, são consideradas desleais ou ilegais no boxe olímpico e profissional. Entretanto, mesmo considerados ilegais, eles ocorrem em lutas de boxe, até mesmo em defesas de título sendo muitas vezes considerados "golpes não intencionais". Entre elas estão Headbutt, Elbow Smash, Fist Sweep, Ear Pop, Head Bite, Headbutt Hold, Stomach Pump, Brain Cracker, Flying Punch e Jumping Shoulder Butt.

Em SFRPG é possível manter essas manobras aceitáveis de forma marginal. Um lutador que use uma destas manobras pode fazer um rolamento de Manipulação + Subterfúgio (dificuldade 6, pelo menos 1 sucesso) para que a manobra passe como "sem querer" pelo árbitro da luta. Manobras de apresamento sustentado não podem ser usadas além do turno em que foram jogadas. A cada vez que essa "malandragem" é feita a Dificuldade do teste sobre em 1. Um lutador pego no uso dessas manobras ilegais incorre na perda de um ponto de Glória e será considerado derrotado, concedendo uma vitória simples para o adversário. Tendo ou não sido percebidas pelo árbitro usar essas manobras em lutas formais incorre na perda de 1 ponto de Honra. Certas manobras são impossíveis de ocultar, tendo como exemplo a famigerada Head Bite.

### **PERSONAGENS** IPPO "FUJIN" MAKANOUCHI (145 xp)

JOGANDO COM IPPO: Apesar de sua força e coragem, Ippo ainda se comporta de maneira bastante tímida e calma fora do ringue e muitas vezes se sendo humilde em demasia perto de seus rivais. Ippo raramente é visto com raiva antes de uma luta, mesmo que seu oponente o insulte ou insulte suas habilidades no boxe.

APARÊNCIA: ele tem cabelo preto, curto e desgrenhado e sobrancelhas grossas. Seu corpo é, extremamente musculoso mesmo estando está na divisão peso-pena. Ippo tem uma pele bronzeada clara e a cor dos olhos é castanha escura. Em lutas escolhe usar shorts brancos com detalhes em azul ou vermelho e calçados combinando, tudo com o logo da Kamogawa Boxing Gym.

#### **DEMPSEY ROLL**

Pré-requisitos: Deflecting Punch, Soco 4

Pontos de poder: Boxe 4

Descrição: O lutador abaixa sua postura junto com seu centro de gravidade e começa a mover ritmada e vigorosamente seu corpo em um padrão semelhante ao aquele de um 8 lateral ou diagonal, o weave. Ele então dispara uma série de socos executados rapidamente de ambos os ângulos esquerdo e direito, enquanto continua balançando e movendo-se em 8. Como o Dempsey Roll é uma rajada de ganchos lançados com todo o peso do corpo do lutador atrás deles, poucos lutadores podem resistir a ele caso ele encaixe com sucesso. O principal fator da força do Dempsey Roll vem da mudança de peso e rotação completa das costas e quadris, permitindo que golpes poderosos sejam acertados nos pontos cegos do alvo.

Sistema: Duas rolagens de dano separadas e consecutivas. Se interromper o adversário, o lutador adiciona metade da Técnica de Bloqueio (arredondado para baixo) para absorção para qualquer ataque (exceto agachados/crounching ou chutes, para os quais não adiciona a técnica de Bloqueio).

Custo: 1 Força de Vontade

 $\textbf{Velocidade} \colon +0$ 

**Dano**: +2/+2

Movimento: Um



#### **GAZELLE PUNCH**

Pré-requisitos: Soco 3, Esportes 2, Power Uppercut

Pontos de poder: Boxing 3, Outros 5

Descrição: Ele assume uma postura bem mais baixa que o comum, flexionando as pernas e trazendo o tórax pra frente, mantendo seu cotovelo esquerdo grudado no corpo em um ângulo fechado. Então libera toda a força do corpo (pernas, quadril, abdome, tórax e braços) de uma vez só, quase saltando. O alvo é claro: atingir seu adversário no queixo por baixo com toda força. Lutadores em geral usam o Gazelle Punch quando saem de bloqueio buscando pegar desprevenidos seus oponentes.

**Sistema:** O lutador, para todos os efeitos, aplica o golpe como se estivesse agachado (Counching) porem consegue atingir oponentes aéreos. Se causar dano também causa empurrão (Knockback) de 1 hexágono. Oponentes aéreos sofrem Knockdown se sofrerem dano, mas não sofrem empurrão.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

**Dano:** +5

Movimento: -2

Gostou da ideia e quer toda uma crônica de Hajime no Ippo? Você pode conferir uma adaptação completa em: <a href="www.sfrpg.com.br/shotokan/Hajime.nolppo.pdf">www.sfrpg.com.br/shotokan/Hajime.nolppo.pdf</a>

FELIPE M. VASCONCELLOS

## CROUCHING BLOCK!

Lunging Punch, que surgiu no Escudo do Narrador, só pode ser defendida pelo Kick Defense ou por um suposto Crouching Block (Bloqueio Agachado), que não está presente nas regras do livro básico. Embora seja o último material produzido pelos designers originais do jogo, tendo sido feito pelo Mike Tinney, o Escudo possui algumas manobras estranhas, como Heart Punch (pouco útil) e esse Crouching Block citado em Lunging Punch.

Nos games de Street Fighter e de grande parte dos jogos de luta, há uma divisão entre as formas de bloqueio, havendo bloqueio de pé, bloqueio agachado e, em certos casos, bloqueio aéreo. Cada um deles possui benefícios e vulnerabilidades.

No RPG, eles preferiram simplificar com um bloqueio geral representando todos esses bloqueios, a exemplo do que ocorre em Mortal Kombat, onde bloquear de pé ou agachado tem os mesmos efeitos. Não é o único caso em que os designers preferiram divergir dos games de Street Fighter para apresentar regras melhores e adaptáveis ao gênero de jogos de luta como um todo: os projéteis também não se anulam mutuamente, mas sim passam um pelo outro com os personagens se atingindo, como acontece em Mortal Kombat e Tekken.

Mas e qual é esse Bloqueio Agachado do Lunging Punch? E se você quiser usá-lo na sua mesa de jogo? Neste caso, há duas opções.

#### 1. REGRAS OFICIAIS

Nas regras oficiais, de fato há bloqueio aéreo, como presente na saga Street Fighter Alpha. Quando o lutador está saltando, e é atacado, ele tem a opção de gastar 1 Força de Vontade e abortar para Bloqueio (algo possível em qualquer momento dentro de seu turno de combate, a menos que tenha encerrado sua ação).

Trata-se obviamente de um bloqueio aéreo, mantendo os efeitos de o lutador estar no ar: se ele saltava e recebeu um Air Throw, abortar para Bloqueio não o colocará magicamente no chão, tornando o Air Throw inefetivo; pelo contrário, ele vai levar o Air Throw mesmo assim. E se levar um Forward Backflip Kick em seu salto, caso aborte para Bloqueio, ele vai receber duas rolagens de dano do mesmo jeito por estar no ar.



A diferença é que bloqueará e somará seus pontos em Bloqueio à sua absorção (e no caso de uma manobra que causaria um knockdown, como Dragon Punch, ele evitará a queda).

Do mesmo modo, o Bloqueio Agachado ocorre quando o personagem está realizando uma Manobra de Agachamento e aborta para Bloqueio. Por exemplo: Ken está realizando Foot Sweep, mas é atacado pelo Lunging Punch de Ryu. Ele tem poucos pontos de Saúde e teme o nocaute, então aborta para Bloqueio. Como ele estava realizando uma Manobra de Agachamento, o seu Bloqueio é um Agachamento, e ele pode somar seus pontos em Bloqueio à absorção, além de ter +2 velocidade no turno seguinte por bloquear o golpe.

### 2. ADICIONANDO A AÇÃO DE BLOQUEIO AGACHADO

Outra forma de lidar com essa situação é permitindo o Bloqueio Agachado (Crouching Block). Essa é a solução simples usada por alguns grupos, e não estaria fora das regras de SFRPG. Afinal, a Carta de Feito permite realizar certas manobras de forma diferente, como explicado no livro básico e no Secrets of Shadoloo, jogando fireballs para cima, utilizando Jump para agarrar os chifres de um touro e coisas parecidas.

O Bloqueio Agachado ocorrerá, portanto, normalmente, bastando que o jogador diga que bloqueou agachado. Obviamente, isso só é possível com o Bloqueio Básico, e pode ser feito até mesmo como Manobra de Interrupção/Cancelamento. O jogador jogará sua Carta de Feito junto para realizar esse bloqueio improvisado contra o soco baixo do Lunging Punch.

A desvantagem é que ele não está utilizando um Bloqueio Básico padrão, mas sim realizando um Feito. Portanto, ele até recebe +2 Velocidade por bloquear, mas não receberá bônus de algum combo que possua. Também não é possível criar um combo de Bloqueio Agachado para alguma manobra, já que o Bloqueio Agachado é um Feito, e Feitos são improvisados na hora, são sendo Manobras que fazem parte de combos.

Como essa ação está prevista no Lunging Punch, ela não desequilibra o jogo. Pelo contrário, Lunging Punch possui modificadores melhores que o Monkey Grab Punch, então é justo que ela possa ser bloqueada de alguma forma, algo descrito em seu sistema.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



### STREET FIGHTER II VICTORY!

O Punho do Guerreiro #13 trouxe uma matéria de um mundo ligeiramente diferente baseado no clássico anime SF2 Victory.

Contudo, agora a proposta é diferente: uma campanha de arco curto, com os jogadores assumindo Ryu, Ken e Chun Li, e rodando o mundo conforme o roteiro do anime, desenvolvendo os personagens, conhecendo a Ashura e a Shadaloo e descobrindo os segredos do Hadou.

Neste caso, os Guerreiros Mundiais serão enfraquecidos, para proporcionar o seu desenvolvimento ao longo da campanha curta (veja os boxes nas próximas páginas).

Os outros Guerreiros Mundiais também deverão ser enfraquecidos. Uma linha-guia é reduzir 1 ponto em todos os seus Atributos, Habilidades, Técnicas e Força de Vontade. O seu Chi deve ser reduzido para o valor inicial de seus estilos, exceto por Dhalsim e M. Bison. Além disso, os seguintes ajustes devem ser aplicados:

- Guile: retirar Sonic Boom
- Fei Long: retirar Dragon Kick e Rekka Ken; Saúde 16
- Sagat: retirar Dragon Punch e Fireball
- Cammy: adicionar Garrote como arma utilizada



Blanka, E. Honda, Dee Jay e Thunder Hawk não aparecem no anime, mas se for interesse incluí-los na campanha, basta aplicar ajustes semelhantes neles, retirando especialmente seus poderes de Chi (no mundo de SF2V, poucos conhecem esses poderes; entre os Guerreiros Mundiais, apenas Dhalsim e M. Bison, que não sofrerão ajustes, por serem muito poderosos). O esperado é que ao longo da campanha os personagens elevem seu Foco e aprendam poderes de Chi (Fireball e Improved Fireball para Ryu, e Flaming Dragon Punch para Ken; para Chun Li, a escolha é evoluir para Whirlwind Kick e talvez aprender Fireball também).

O roteiro pode seguir uma adaptação livre do anime, mas também é possível utilizar material que o Punho do Guerreiro já ofereceu, utilizadas na seguinte ordem:

- Edição #31: Perigo em Kowloon
- Edição #33: O Filme de Fei Long
- Edição #33: Armadilha na Tailândia
- Edição #32: Recrutados pela Shadaloo 2

Por fim, então, sendo realizado o confronto final com M. Bison.

Alguns ajustes precisarão ser feitos, como substituindo quem é capturado em algumas delas (seja para seguir o enredo do anime, seja para colocar Ryu, Ken e Chun Li como responsáveis pelo salvamento de NPCs, como Guile e Fei Long, por exemplo).

Os materiais de SF2V podem ser encontrados nas edições citadas do Punho do Guerreiro, ou <u>em um compilado na Shotokan RPG</u>.

### Ryu!

Atributos: Força ••••, Destreza •••, Vigor •••, Carisma •••, Manipulação ••, Aparência •••, Percepção •••, Inteligência •••, Raciocínio •••.

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

Antecedentes: Aliados ••, Contatos •, Sensei ••••

Técnicas: Soco ••••, Chute •••, Bloqueio •••, Apresamento ••, Esportes •••

Combos: Hurricane Kick para Foot Sweep, Short para Short para Short (dizzy)

Renome: Glória •, Honra •••••

Chi ••••, Força de Vontade ••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	7	4
Strong	4	9	4
Fierce	3	11	3
Short	5	8	4
Forward	4	10	3
Roundhouse	2	12	3
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Кіррир	Esp.	Esp.	Esp.
Power Uppercut	3	11	Um
Throw	2	8	Um
Back Roll Throw	3	10	Um
Foot Sweep	2	11	2
Dragon Punch	4	14	2
Hurricane Kick	4	7	3
Air Hurricane Kick	3	7	5

### KEN!

Atributos: Força ••••, Destreza ••••, Vigor ••••, Carisma •••, Manipulação •••, Aparência ••••, Percepção • • , Inteligência • • • , Raciocínio • • • Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••••, Perspicácia •, Manha ••, Lábia •••, Luta às Cegas ••, Condução •••, Liderança ••, Furtividade •••, Arena • • , Investigação • , Medicina • , Estilos • Antecedentes: Aliados ••, Contatos •••, Fama •, Recursos • • • • , Sensei • • • • • Técnicas: Soco ••••, Chute ••••, Bloqueio •••, Apresamento • • , Esportes • • • • Combos: Jumping Fierce para Strong (dizzy), Hurricane Kick para Foot Sweep Renome: Glória • • • • , Honra • • • Chi • • • , Forca de Vontade • • • • • • 

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	7	4
Strong	4	9	4
Fierce	3	11	3
Short	5	8	4
Forward	4	10	3
Roundhouse	2	12	3
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	7
Jump	7	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Power Uppercut	3	11	Um
Throw	2	8	Um
Back Roll Throw	3	10	Um
Foot Sweep	2	11	2
Dragon Punch	4	14	2
Hurricane Kick	4	7	3
Air Hurricane Kick	3	7	5

### CHUN LI!

Atributos: Força •••, Destreza ••••, Vigor •••, Carisma •••, Manipulação •••, Aparência ••••, Percepção • • • , Inteligência • • • , Raciocínio • • • Habilidades: Prontidão ••, Interrogação •••, Perspicácia • • , Manha • • , Lábia • • • , Luta às Cegas •••, Condução •, Liderança •, Segurança ••, Furtividade ••, Sobrevivência •, Computador •, Investigação • • • , Medicina • , Estilos • • Antecedentes: Contatos •••, Recursos ••, Sensei ••• Técnicas: Soco •••, Chute ••••, Bloqueio ••, Apresamento • • , Esportes • • • • Combos: Strong para Fierce (dizzy); Jumping Forward para Lightning Leg (dizzy) Renome: Glória • • , Honra • • • • • Chi •••, Força de Vontade ••••• 

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	4
Strong	5	7	4
Fierce	4	9	3
Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
Apresamento	5	5	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Backflip Kick	5	10	Dois
Double Hit Kick	3	9	3
Forward Flip Knee	3	12	Dois
Lightning Leg	3	9	-
Throw	3	7	Um
Air Throw	7	10	4
Flying Heel Stomp	5	8	6
Jump	8	-	4
Wall Spring	7	-	4





### TRICK!

Pré-requisitos: Esportes • ou Arremesso •, Manipulação • • •

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Muitos lutadores se valem de distrações diversas para chamarem a atenção de seus oponentes, conseguindo pegá-los desprevenidos. Alguns fingem que vão realizar um golpe, outros fazem acrobacias ou provocam falando, e há aqueles que simplesmente atiram objetos em seus oponentes para distraí-los, como rosas, bolas de basquete, maçãs ou seus próprios óculos escuros, abrindo a brecha para um ataque fulminante.

Sistema: As táticas podem ser variadas, de acordo com a descrição do jogador, mas o efeito sempre será o mesmo. A Velocidade da manobra é calculada com a Manipulação do personagem no lugar de sua Destreza, e o Dano é calculado com Aparência + Esportes ou Arremesso (à escolha do jogador no momento em que ele adquire a manobra). O alvo absorve com seu Carisma, ao invés de Vigor.

Esta manobra não causa dano real. Pelo contrário, cada sucesso na rolagem de dano causará um redutor de -1 Velocidade para o alvo no próximo turno. Assim, muitos personagens utilizam combos iniciando-se com Trick, provocando sequências imparáveis.

Para utilizar essa manobra, o oponente deve estar na linha de visão, e o alcance é igual a Carisma + Esportes (ou Arremesso) do personagem. Esse é o alcance efetivo da distração, independentemente de sua natureza (uma fala, um golpe simulado, um objeto arremessado, tanto faz). Acima dessa distância, assuma que a provocação não tem sentido ou é inefetiva, ou o objeto não chegaria.

Bloqueio não funciona contra um Trick, mas um lutador que sofre a manobra, caso ainda não tenha executado sua ação, pode se concentrar em fazer a leitura da provocação, reduzindo as chances de ser ludibriado. Assim que for declarado alvo do Trick, ele decide encerrar seu turno, então poderá adicionar o seu nível de Perspicácia ao seu Carisma na absorção.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0 (veja descrição acima)

Dano: +0 (veja descrição acima)

Movimento: Nenhum

ERIC "MUSASHI" SOUZA & VICTOR ROCHA

# LENDAS DO CIRCULTO

### Medusan

Encontrado no litoral malásio, essa criatura estranha foi chamada de Medusan em referência a um programa de tokusatsu antigo por causa da semelhança com o personagem.

Ele acabou por entrar em competições de luta por acaso. Um agente estava passando pela praia quando o viu e logo pensou: devo conseguir muito dinheiro com esse monstro.



Por muito tempo, Medusan realmente foi um monstro descontrolado em combate. Agressividade pura e técnica nenhuma.

Aos poucos, a agressividade pura de uma criatura quase sem inteligência, foi dando espaço para uma inteligência quase acima da média e um raciocínio maquiavélico.

Medusan é uma criatura bela e fluídica o que faz ser bonito de ser observado. E essa beleza pode e vai ser a ruína de vários lutadores. Ele não se importa com coisas de humanos como ser gentil...

Medusan tem como combo Envelop para Tail Slash para Venom. Você pode mudar o Tail Slash para Extendible Limbs. Além de poder após um bloqueio usar um Acid breath e emende o combo.

Como águas-vivas são basicamente água, o personagem é elemental de nível 5 e híbrido em nível 4.

DAVI CAMPINO

### MEDUSAN!

Estilo: Silat Escola: Desconhecida Conceito: Monstro

Assinatura: Flui como a água

Força •••• Carisma • • Percepção •••• Destreza •••• Manipulação •• Inteligência ••• Vigor •••• Aparência ••••• Raciocínio •••• Prontidão ••••• Luta às Cegas ••••• Arena ••• Interrogação Condução Computador Intimidação •••• Liderança Investigação Perspicácia •••• Segurança Medicina Furtividade •••• Mistérios • • • Manha Lábia Sobrevivência • • • • Estilos • • Soco ••• Empresário • Elemental ••••• Chute • • • Híbrido Animal •••• Bloqueio •• Apresamento ••• Esportes •••• Foco • • • • • Glória Honra ••• Chi • • • • • • • Força de Vontade • • • • • • • Saúde • • • • • • • • . . . . . . . . . .

Combos: Envelop para Tail Slash para Venom (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	6	4	Básica
Strong	4	8	4	Básica
Fierce	3	10	3	Básica
Short	5	7	4	Básica
Forward	4	9	3	Básica
Roundhouse	2	11	3	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Bite	5	9	3	
Tail Slash	3	9	5	
Venom	5	10	2	Efeitos retardados: pelos próximos 2 turnos o alvo perde 1 Saúde automático e tem -1 VEL, 1 Chi
Extendible Limbs	Esp.	Esp.	Esp.	Combinado com socos e chutes básicos para adicionar 1 hex de Alcance/Foco
Acid Breath	2	11	3	Alcance = Vigor; alvo precisa estar na linha de visão; causa +3 DAN imediatamente; no fim do próximo, caso o ácido não seja removido, role agora com +0, e no fim de 2 turnos de espera com -3, 1 Chi
Elemental Skin	2	Esp.	Esp.	Funciona por (Foco) turnos; qualquer dano sofrido é reduzido de 1; 1 Chi, 1 FV
Sense Element	Esp.	Esp.	Esp.	
Pool	5	-	2	Adquire imunidade a ataques físicos e a habilidade de escoar por frestas, etc.; alguns ataques de Foco podem afetar o lutador (Narrador decide)
Elemental Stride	5	-	Esp.	O lutador pode desaparecer dentro do seu elemento e então reaparecer em outro hex com seu elemento a qualquer momento como Yoga Teleport; fora de combate, custa 1 Chi por hora, o elemental pode mover-se invisível no seu elemento à (Vigor + Foco) em milhas p/ hora, 1 Chi
Drench	3	9	2	Alcance = Inteligência + Foco; dano baseado na técnica Soco, 1 Chi
Envelop	2	9	2	Alcance = Foco; ataque em linha de visão; Apresamento Sustentado, usa Foco ao invés de Apresamento para duração máxima; a vítima precisa passar num teste de Vigor todo turno para não ser atordoado; a vítima pode agir normalmente mas terá -2 MOV enquanto estiver presa; se a linha de visão for obstruída, o apresamento acaba; se 2 lutadores estiverem no mesmo hex, o ataque afetará ambos; +1 DAN no 1º turno e -1 nos demais, 1 Chi

# PERSEGUIÇÕES E CORRIDAS DE CARRO!

Em Street Fighter RPG, corridas de carro costumam ser resolvidas de formas simples com as regras gerais, promovendo ações prolongadas e resistidas: há um número de sucessos a ser obtido, de acordo com o tamanho do percurso, e cada competidor faz uma rolagem de Destreza + Condução a cada turno. Aquele que atingir primeiro, venceu a corrida.

No caso de perseguições, é ainda mais simples: se o fugitivo abrir uma margem de 5 sucessos para o perseguidor, ele desapareceu. Se o perseguidor abrir uma margem de 5 sucessos para o perseguido, ele impediu sua fuga. Claro que isso não dura indefinidamente: o Narrador pode determinar um limite de 5 rolagens, e ao fim delas, quem vencer atingiu seu objetivo, ainda que de forma parcial (se o fugitivo venceu por 2 sucessos de margem, ele pode ter fugido, mas seu destino será rastreado, por exemplo; se o perseguidor venceu por essa margem, ele pode ter impedido a fuga destruindo os veículos, mas o fugitivo conseguiu escapar a pé, e ele terá que persegui-lo desta forma).

No Punho do Guerreiro #7, foram oferecidas regras bem simulacionistas para automobilismo, interessantes caso a campanha tenha foco nessas corridas, tratando-as de forma tão detalhada como SFRPG faz com o combate.

Mas também há um meio-termo, que é tratar o automobilismo (e as perseguições) usando uma ação prolongada e resistida, mas colocando obstáculos no percurso. Por exemplo, o Narrador pode determinar que há curvas quando os competidores atingirem 5, 10, 15, 22 e 27 sucessos, e a corrida termina com 30.

Essas curvas exigem um teste a mais de Raciocínio + Condução (dificuldade 7 para algumas entre elas, e 8 para duas em específico). Sucessos simples significam que a curva foi feita com alguma dificuldade (o condutor perderá um ou dois sucessos de seu próximo teste, na saída da curva). 3 sucessos (sucesso completo) significa que a curva foi feita sem prejuízo. 4 ou mais sucessos adicionarão sucessos no próximo teste da perseguição.





Por exemplo: Guile persegue um barão de drogas da Shadaloo. A perseguição tem um total de 20 sucessos, com curvas em 5 e 15 sucessos. No primeiro turno, o piloto do criminoso tirou 5 sucessos, chegando à primeira curva, e Guile tirou 3. O piloto do criminoso faz o teste para superar a curva, e tira 1 sucesso. Ele terá 2 sucessos reduzidos em seu próximo teste. Ele então rola, e obtém 1 sucesso. Com a redução, ele não fica com nenhum. Ele se atrasou bastante na curva e não se move nesse segundo turno. Guile então rola e obtém 5 sucessos, indo para um acumulado de 8. Mas é preciso descobrir como ele se saiu na curva: Guile é brilhante e obtém 5 sucessos, tendo 2 acima de 3. Então ele ganhará 2 sucessos em sua próxima rolagem, do terceiro turno. Guile abre vantagem, e a chance é grande de que consiga interceptar o fugitivo ao fim do percurso ou mesmo antes dele.

Se o Narrador quiser, ele pode até mesmo rascunhar o percurso em uma folha de papel, ou da pista de corrida. Esse rascunho mostrará onde estão as curvas, e terá anotados os números de sucessos em cada reta entre elas, para orientar os participantes da corrida/perseguição.

Outra ideia interessante, para aumentar a diversão desses momentos, é utilizar material de algum boardgame de automobilismo. Inclusive, podem ser utilizadas as regras do boardgame em questão, porém fazendo as rolagens de Destreza + Condução dos participantes no lugar das rolagens padrão desses jogos.

Por exemplo: se for utilizado o jogo <u>Top Wheel</u> para uma corrida de carros, cada jogador selecionará seu veículo, mas rolará Destreza + Condução para guiar e Raciocínio + Condução para as manobras de ultrapassagem, fechar outros carros, etc, somados aos modificadores dos carros dentro do jogo.

Essa abordagem de utilizar outro jogo como apoio é muito divertida e pode até ser utilizada em outras situações, mas sempre lembrando que a rolagem é referente aos personagens, e não aos jogadores. Não é justo, por exemplo, utilizar uma partida de xadrez entre os jogadores para simular um duelo entre os personagens. Utilize jogos mais simples e com rolagens aleatórias caso queira realizar essas experimentações, substituindo-as pelos testes dos personagens dentro do sistema de SFRPG.

FRIC "MUSASHI" SOUZA

