

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 45

Ano 8

Armas Criativas!

Quicando na
Parede

Lenda do Circuito:
Alex Potatan

Escola de Combos:
Se Livrando de
Agarrões!!

Manobra do Mês:
Vraja Body

E mais!

SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

MANOBRA DO MÊS 08

LENDA DO CIRCUITO 09

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Ingo Müller

Mapas: Eric "Musashi" Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME
100%
100%
100%
100%

Infinity

MATERIAIS DE JOGO

Quicando na Parede

O efeito de quicar na parede existe em muitos jogos de luta e cenas de ação, geralmente de forma ativa, quando o personagem quica para realizar um ataque. Chun Li e Vega faziam isso em Street Fighter II, o que foi traduzido no RPG com a Manobra Especial Wall Spring.

Outro efeito interessante, que apareceu em vários jogos e também foi incorporado à série Street Fighter, é o personagem que é atacado ser arremessado contra a parede, tornando-se um alvo fácil para receber novos ataques.


Emular esse efeito no RPG pode ser realizado de forma simples, aplicando regras já existentes sob uma nova ótica, e aproveitando-se da narrativa e da descrição do que acontece.

The Perfect Warrior trouxe regras para obstáculos na arena, e para personagens arremessados sobre esses obstáculos, a exemplo do que também acontecia em SFII. Obstáculos adicionam dados ao dano, de acordo com o seu tamanho, que vai desde 1 (um caixote) a 3 (um carro parado). Um obstáculo com tamanho 4 ou mais é uma parede, e adicionará +4 ao dano caso o personagem a atravesse.

As regras falam de personagens arremessados contra os obstáculos, como em um Throw, mas elas também podem ser aplicadas para personagens empurrados contra eles. Assim, Manobras Especiais que empurram o oponente para trás, caso o empurrem contra uma parede, farão com que ele quique, recebendo +3 de dano (afinal, o personagem não atravessará a parede, sendo ideal aplicar o dano extra de um veículo parado, com tamanho 3), e ficando vulnerável a novas combinações.

O efeito de quicar na parede, adicionando dados a mais à rolagem do ataque, potencializará as chances de dizzy, possibilitando longos combos contra oponentes que quicam no ar - o ideal é que o Narrador faça essas descrições cinematográficas.

Isso pode inclusive emular o efeito de Street Fighter 6 de quando um lutador vulnerável, com a barra de Drive vazia, recebe um Drive Rush e bate com as costas na parede, ficando atordoado (dizzy). O ataque normal talvez não fosse suficiente para atordoar o oponente, mas como ele quicou na parede, recebeu +3 dados de dano, e sofreu o atordoamento.



Cordas de ringue e outras contenções elásticas podem fazer com que o personagem retorne na mesma direção em que foi empurrado, sem sofrer qualquer dano, gerando um efeito narrativo divertido e impactando no posicionamento na arena. Por outro lado, nada impede que o Narrador utilize cordas eletrificadas, o que adicionaria dano ao ataque mesmo assim...

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Escola de Combos IX

O anti-grappler

Apresamentos Sustentados são uma arma fortíssima do jogo, e por isso possuem várias limitações. Mesmo diante dessas limitações, às vezes é inevitável lidar com eles, como quando vêm em combos após um Bloqueio, ou mesmo diante do infame Improved Pin.

Assim, esta Escola de Combos trará ideias sobre como se preparar para lidar com Apresamentos Sustentados.

Grappling Defense, o maior remédio

Esse é o maior remédio, e já veio no livro básico. Grappling Defense é muito boa, pois além de permitir o uso de Apresamento para absorver junto ao Vigor, a manobra é rápida (Velocidade +4) e tem movimento (-1). Assim, permite inclusive sair rapidamente do hexágono e evitar que o Apresamento ou Apresamento Sustentado sequer se inicie.

E mesmo se o lutador não for rápido o bastante no turno inicial (acreditem, pode acontecer), ele poderá utilizar Grappling Defense nos outros turnos, mitigando o dano. Quando combinado com opções mais agressivas (veja mais adiante), o Grappling Defense inclusive pode tornar atraente aceitar um Apresamento Sustentado.

O grande problema é o acesso à manobra: ela pede Apresamento 4, vetando o acesso a personagens iniciantes. Além disso, o custo pode ser proibitivo, sendo 5 para Qualquer estilo. Então, se você não luta algo que paga 3 ou 4 (ou mesmo 2, como Jiu Jitsu), é um investimento bastante alto, o que é justificável, já que se trata do remédio definitivo contra apresamentos em geral.

Saindo de fininho

O livro básico também trouxe outra opção, que inclusive eu já adotei para um personagem como plano secreto: Ghost Form. Um personagem preso em um Apresamento Sustentado não pode jogar nenhuma manobra, exceto em três exceções: Grappling Defense, Ghost Form e Disengage.

Ghost Form é um poder incrível, já que o personagem fica imaterial, só podendo ser atingido por energias, e permitindo que ele saia do Apresamento Sustentado sem qualquer teste. É o counter definitivo para o Improved Pin.



Novamente, como no caso do Grappling Defense, o custo é proibitivo: pior ainda, é uma manobra fechada. Então a menos que você lute Kabaddi, Luta-Livre Nativo Americana, Aikido, Baraqaq, Lua, Tai Chi Chuan ou Soul Power, nada feito.

Felizmente, o Guia do Jogador trouxe uma alternativa: Disengage, que permite utilizá-la durante o turno e realizar um teste de Destreza versus Força para escapar. Essa manobra é especialmente interessante se o personagem for um speed demon, tendo Destreza como seu principal Atributo Físico.

Além disso, sempre é bom ter uma segunda chance de testar, mesmo em condições desfavoráveis, como num Improved Pin (que fornece +3 dados para o atacante), pois a rolagem com a regra do 1 é propositalmente caótica, para que resultados inesperados aconteçam. Dobrar suas chances a cada turno é uma boa ideia.

O único “problema” de Disengage é caso você possua Grappling Defense. Afinal, só é possível jogar uma das duas no turno, e você vai ter que escolher entre mitigar o dano ou escapar. A menos, claro, que você NÃO QUEIRA escapar...

Ataque de volta!

Atacar de volta foi uma opção que cogitei ao me deparar com um rival muito duro no Circuito Online, que tinha Improved Pin e combos com Bloqueio. Era praticamente inevitável, então pensei em aceitar o Improved Pin. Para isso, eu investiria em Grappling Defense e em me tornar um elementalista do fogo.

Sim, o Elemental Skin do fogo, que causa dano semelhante a Maka Wara contra socos, chutes e apresamentos é uma arma terrível contra Apresamentos Sustentados. Combinado com Grappling Defense, ele mitigará o dano de seu oponente, reduzindo-o para poucos dados (em alguns casos, para um único dado) enquanto você o atacará com Vigor + Foco -3, o que ele absorverá apenas com Vigor. Em certos casos, você causará mais dano do que sofrerá.

Mas e os lutadores de jiu jitsu brasileiro, que muitas vezes deitam com as costas no chão e chamam o oponente para a guarda, realizando um combate em uma aparente posição vulnerável? Essa é uma estratégia frequente, e de fato o Punho do Guerreiro #14 sugeriu lutas de BJJ como ações prolongadas e resistidas de Destreza + Apresamento. Mas também é possível evocar essa estratégia numa luta de street fighting, assim como alguns fazem no mundo real no MMA.

Para isso, será preciso adotar uma manobra fanmade, Counterpressure, que apareceu no Punho do Guerreiro #26. O investimento não é baixo, já que é preciso de Grappling Defense, e o custo em Pontos de Poder é 4 ou 5. Mas de posse dessa manobra, o lutador causará dano semelhante a Maka Wara sempre que estiver preso em um Apresamento Sustentado, e utilizar Grappling Defense. Trata-se, portanto, de uma estratégia semelhante à do Elemental Skin do fogo, porém com técnicas de chaves e torções.

É possível, caso seja uma troca vantajosa, utilizar Grappling Defense, e mesmo sendo mais rápido, não sair do hexágono, aceitando o Apresamento Sustentado, que terá um dano baixo, simplesmente para ferir de volta. Exatamente como um lutador de BJJ que deita no chão e chama o oponente para a guarda.

Batendo e saindo

Uma estratégia final é bater e sair, como muitos lutadores que não confiam tanto em sua luta agarrada fazem hoje no MMA. No RPG, vi primeiro essa estratégia no Circuito Online com Odmir Fortes, que incluiu Jump como segunda manobra de um combo, exatamente para evitar combos que iniciam com Bloqueio.

O Jump tem velocidade natural +3, indo a +5 como segunda manobra de combo. E por evitar projéteis, além de permitir se afastar, é uma boa estratégia. Aguarde o grappler baixar sua carta, declarando-o como alvo, e o interrompa, se afastando para longe.

Caso o estilo tenha acesso a Drunken Monkey Roll, essa é uma opção melhor ainda, tanto por ser Manobra de Agachamento, quanto por ter +2 de Movimento. Backflip também uma opção. Há o gasto de 1 Força de Vontade, mas o mais importante é evitar o perigo.

O combo pode inclusive continuar para uma terceira manobra, a fim de punir o grappler. Por exemplo: Roundhouse para Jump para Elbow Smash (dizzy). O lutador se aproxima com um chute violento, que vai ferir mesmo o grappler que bloquear, e em seguida se afasta com o Jump, ficando a um hexágono dele após ter baixado a carta. Em seguida, ataca com um Elbow Smash com velocidade +4 (pelo combo). Mas cuidado: combos só possuem três manobras, e se o oponente não for atordoado pelo Elbow Smash, a punição pode ser severa.

Epílogo

Apresamentos Sustentados são perigosos, exatamente como eram em Street Fighter II, quando podiam tirar 90% da barra de vida de um oponente que não conseguiu escapar. Em algum momento, o personagem precisará bolar uma estratégia para evitá-los, especialmente se vierem em combos. Há opções defensivas, evasivas e agressivas, com investimento alto ou baixo, e caberá a cada jogador definir qual será a melhor forma de evitar cair frente a um bom grappler como ocorreu com tanta gente nos primeiros UFC.

ERIC “MUSASHI” SOUZA

Usando Manobras sem Técnica

Street Fighter RPG tem uma escala de poder diferenciada – os melhores artistas marciais do nosso mundo teriam 1 ou 2 pontos em Técnicas pelos parâmetros do jogo, e uma lenda do esporte poderia ter nível 3 e ser lembrada para sempre. Isso significa que praticantes medianos de artes marciais podem ter uma ou mais técnicas em nível zero, e pessoas comuns seguramente têm zero em todas as Técnicas – mas isso não impede que o Zé da esquina tente golpear alguém e, com alguma sorte, cause dano.

O livro diz que todos os personagens têm as manobras básicas, mas em muitos suplementos elas não são listadas... isso já gerou um debate na comunidade para definir se, por exemplo, um boxeador de chute zero poderia aplicar um roundhouse, ou se uma pessoa sem bloqueio poderia se defender de um ataque.

Neste artigo apresentamos uma alternativa para as duas interpretações, propondo uma regra opcional que permite que qualquer pessoa execute as manobras básicas - eles são apenas terrivelmente ruins nelas, se comparados a artistas marciais competentes, e podem até se ferir ao tentar golpear alguém.

Manobras sem técnica:

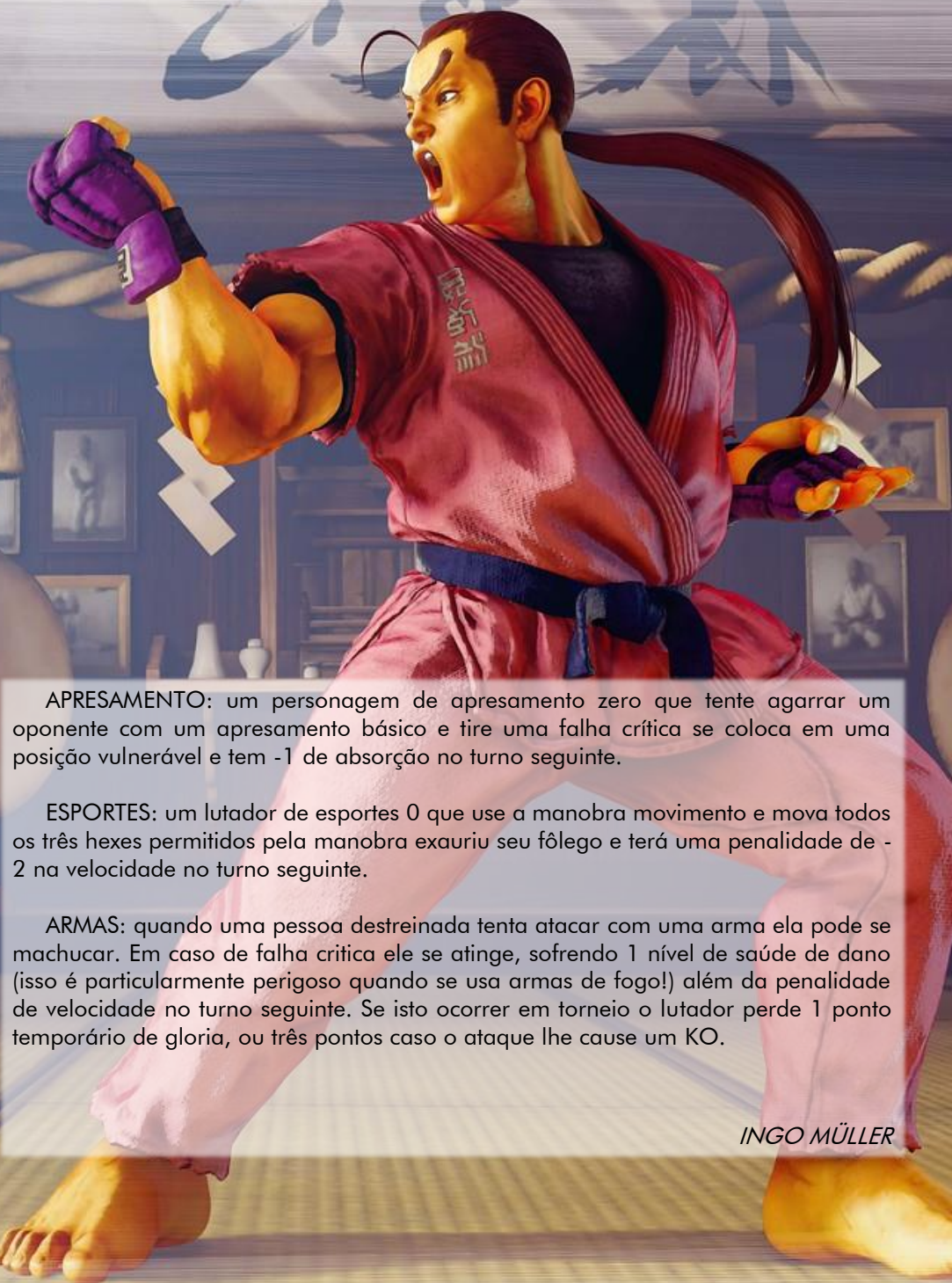
SOCOS: Todo personagem pode aplicar as manobras jab, strong e fierce, mas pessoas sem técnica usam apenas o seu atributo força + o nível da manobra para determinar o dano.

Só que uma pessoa sem a técnica de soco não rola um dado de dano mínimo caso seu golpe cause menos dano que o vigor do alvo.

Exemplo: Zé da esquina tenta acertar um soco em Ryu. Sua força é 2 e ele tem soco 0, então para ter alguma chance de ferir o street fighter ele teria de bater com toda sua força (usando um fierce), pois aí igualaria o vigor do street fighter e poderia rolar 1 dado de dano (o mínimo possível).

CHUTES: todos podem tentar aplicar as manobras short, forward e roundhouse, mas é arriscado fazer isto sem treino: um lutador com técnico zero que tire uma falha crítica irá se desequilibrar e sofrer um knockdown, tendo uma penalidade adicional de -2 na velocidade do turno seguinte (totalizado -4). Se isto foi realizado em uma luta de torneio ele perde 1 ponto temporário de Glória.

BLOQUEIO: o personagem que não tiver a técnica bloqueio pode tentar usar a manobra bloqueio para evitar um knockdown de manobras como foot sweep, porém sua absorção será apenas seu nível de vigor e, caso sofra dano, ele não recebe +2 de velocidade no turno seguinte.



APRESAMENTO: um personagem de apresamento zero que tente agarrar um oponente com um apresamento básico e tire uma falha crítica se coloca em uma posição vulnerável e tem -1 de absorção no turno seguinte.

ESPORTES: um lutador de esportes 0 que use a manobra movimento e mova todos os três hexes permitidos pela manobra exauriu seu fôlego e terá uma penalidade de -2 na velocidade no turno seguinte.

ARMAS: quando uma pessoa destreinada tenta atacar com uma arma ela pode se machucar. Em caso de falha crítica ele se atinge, sofrendo 1 nível de saúde de dano (isso é particularmente perigoso quando se usa armas de fogo!) além da penalidade de velocidade no turno seguinte. Se isto ocorrer em torneio o lutador perde 1 ponto temporário de glória, ou três pontos caso o ataque lhe cause um KO.

INGO MÜLLER

Armas Criativas

Desde o livro básico, Street Fighter incentiva a criatividade, tanto para criar novas manobras, como para utilizar manobras para simularem equipamentos. O jogo também apresenta o Chapéu de Borda Afiada, direto de Mortal Kombat, como uma possibilidade de arma criativa para os jogadores e NPCs.

Lembro de quando criança, nos anos 90, de um vilão de um filme do Jet Li (*Era Uma Vez na China*) que tinha uma lâmina na ponta de uma longa trança. Ele usava como arma, surpreendendo oponentes com ela. Essa é uma arma criativa, dentre várias outras que podem ser utilizadas em jogo.

Esta breve matéria apresenta algumas possibilidades. O ideal é utilizar alguma arma existente, mudando o conceito, e tentando deixar equilibrado (se a arma utilizar uma Técnica comum, por exemplo, ou não puder ser arrancada, ela pode perder vantagens que a arma modelo tinha). Lembrando que usar arma ou animal contra oponente desarmado em torneios resulta em perda de Honra.

- **Lâmina no cabelo:** o lutador tem uma longa trança com uma lâmina na ponta, que geralmente ele usa de surpresa, e ataca girando o corpo. A arma não precisa ser sacada, e um oponente precisa passar num teste de Percepção + Perspicácia para perceber a lâmina.

Técnica Básica: Esportes. +0 Velocidade, +3 Dano, -2 Movimento. Especial: Alcance de 2 hexágonos. Se o lutador sofrer um Desarme bem-sucedido, ele sofrerá os efeitos de knockdown (a trança é puxada abruptamente e o lutador é derrubado).

- **Sapato pontiagudo:** o lutador utiliza um sapato com ponta de metal ou madeira, ferindo mais com seus chutes em pé. O sistema é semelhante aos sapatos de Savate, apresentados no Guia do Jogador, conferindo +1 dano para chutes em pé. Há versões ainda mais letais, como pontas de facas nas botas. Nesse caso, aplique +2 dano e -1 movimento a esses chutes em pé. A lâmina grande dificulta a movimentação.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



MANOBRA DO MÊS

Kongoshin - Vraja Body

Pré-requisitos: Toughskin, Maka Wara

Pontos de Poder: Karate Shotokan, Kung Fu, Sumô 4

Mestres em formas de combate defensivo, com seus ossos duros como metal, técnicas especiais de inspiração/expiração e habilidade de enrijecer músculos e pele, fazem seus bloqueios se tornarem armas táticas formidáveis. Conhecer as habilidades do Maka Wara e do Toughskin já fazem um lutador ser temível quando ergue sua defesa, mas dominá-las e combiná-las em Kongoshin os transforma em monólitos imbatíveis. O Karate Shotokan e o Kung Fu "Camisa de Ferro" são expoentes no seu uso, mas lutadores de sumô veteranos aplicam o Kongoshin para preparar investidas decisivas. Mestre do Karatê Shotokan Ansatsuken, Gouken usa a manobra para ganhar algo semelhante à "super-armadura" por um breve instante e ainda alerta o atacante incauto dizendo: Não adianta!

Sistema: Kongoshin funciona como uma combinação de Maka Wara e Toughskin. Em qualquer turno que Toughskin esteja ativado e o lutador escolha a manobra de Bloqueio (com Maka Wara), se ele causar dano com Maka Wara também causará um derrubamento (Knockdown) no atacante. Este efeito não existe caso o lutador tenha escolhido Bloqueio como uma manobra de Abort.

Custo: 1 Chi

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: veja descrição acima

FELIPE M. VASCONCELLOS

LENDA DO CIRCUITO

Alex Poatan

Alex Sandro Silva Pereira, também conhecido como Alex Poatan, é um lutador brasileiro profissional de artes marciais mistas e ex-lutador de Kickboxing.

Crescendo em uma favela, Poatan abandonou o ensino médio para começar a trabalhar em uma borracharia aos doze anos. Influenciado por seus colegas, ele começou a beber e acabou se tornando um alcoólatra. Então começou a treinar kickboxing para se livrar do vício.

Alex tem ancestralidade indígena da tribo Pataxó. Seu apelido é "Poatan", que em Tupi significa "Mãos de Pedra" (apesar de os Pataxó não falarem tupi). O apelido foi dado por seu primeiro treinador de kickboxing, Belocqua Wera, que também foi responsável por ajudar Pereira a descobrir sua ancestralidade indígena.

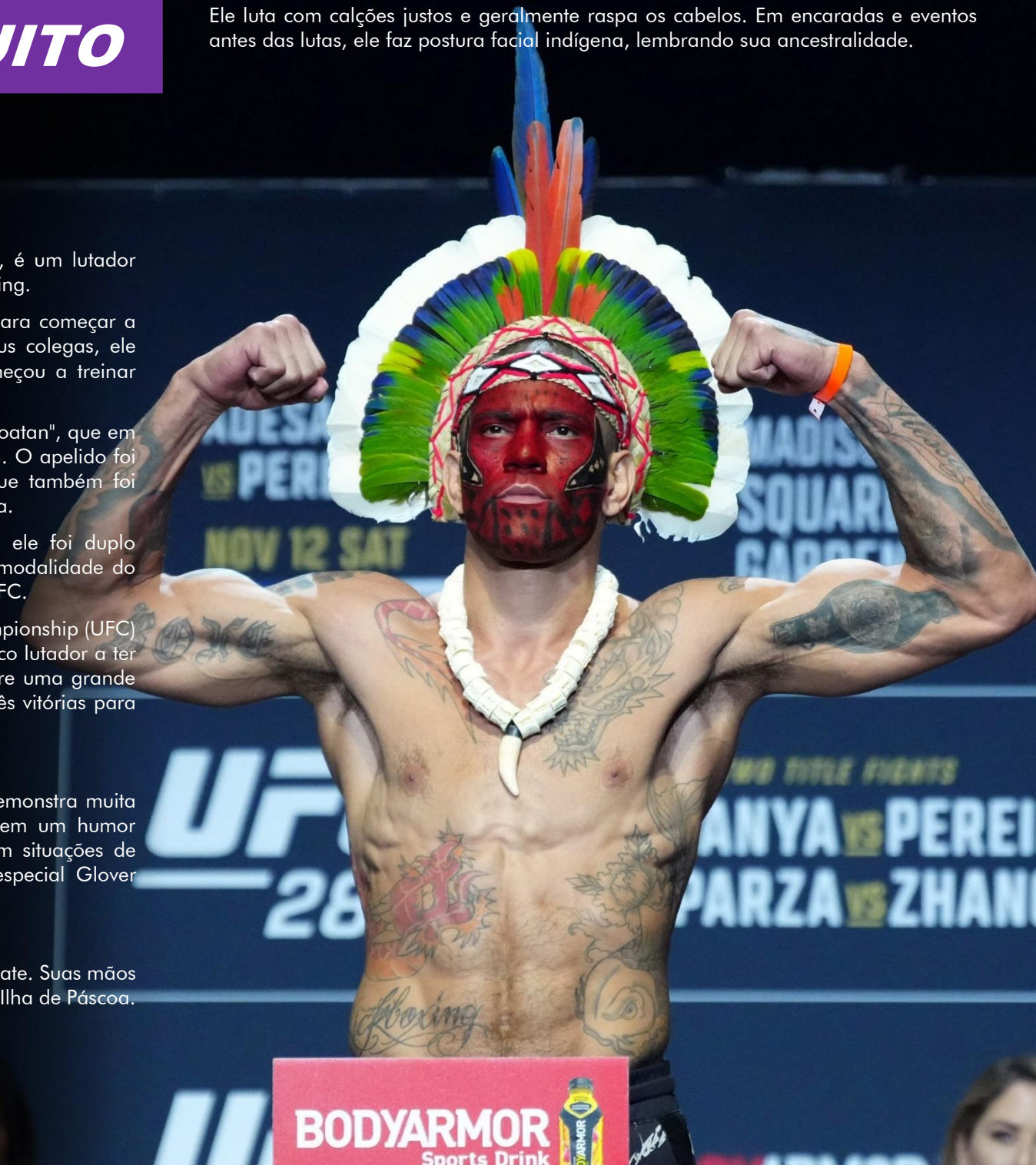
Como lutador profissional, Poatan demonstrou enorme talento: ele foi duplo campeão mundial de Kickboxing pelo Glory, o maior evento dessa modalidade do mundo, e também se tornou duplo campeão mundial de MMA pelo UFC.

Atualmente, é o Campeão Meio-Pesado do Ultimate Fighting Championship (UFC) e é ex-Campeão Peso-Médio da organização. Ele foi o primeiro e único lutador a ter títulos do Glory em duas categorias de peso simultaneamente, e nutre uma grande rivalidade com Israel Adesanya. Eles já lutaram quatro vezes, com três vitórias para Poatan e uma para o nigeriano.

Jogando com Poatan: você é sério e rígido. Raramente sorri, e demonstra muita frieza, entrando na mente de seus oponentes. Fora de combate, tem um humor peculiar, geralmente brincando com o fato de se manter sereno em situações de adrenalina. Você é extremamente leal a seus companheiros, em especial Glover Teixeira, seu mentor no MMA.

Aparência: Poatan é muito alto, com traços moldados para o combate. Suas mãos são enormes, e seu rosto tem expressão dura, lembrando um moai da Ilha de Páscoa.

Ele luta com calções justos e geralmente raspa os cabelos. Em encaradas e eventos antes das lutas, ele faz postura facial indígena, lembrando sua ancestralidade.



Alex Poatan

Estilo: Kickboxing

Escola: Professor Particular

Conceito: Lutador profissional

Assinatura: Dispara com um arco imaginário

Força *****
 Destreza *****
 Vigor *****

Carisma *****
 Manipulação ****
 Aparência **

Percepção *****
 Inteligência ***
 Raciocínio *****

Prontidão ***
 Interrogação
 Intimidação *****
 Perspicácia *****
 Manha **
 Lábia **

Luta às Cegas
 Condução **
 Liderança **
 Segurança
 Furtividade
 Sobrevivência *

Arena *****
 Computador *
 Investigação
 Medicina *
 Mistérios
 Estilos ***

Aliados *****
 Fama ***
 Sensei ***
 Staff *****

Soco *****
 Chute *****
 Bloqueio *****
 Apresamento *****
 Esportes ***
 Foco *

Glória *****
 Honra *****

Chi ***
 □ □ □

Força de Vontade *****
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde *****
 □ □ □ □ □ □ □ □ □
 ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Wounded Knee para Turn Punch (dizzy), Bloqueio para Turn Punch, Elbow Smash para Knee Basher, Deflecting Punch para Turn Punch (dizzy), Punch Defense para Brain Cracker

Divisão: Tradicional, Posto: 8
 45 Vit, 9 Der, 0 Emp, 30 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	9	3	Básica
Strong	4	11	3	Básica
Fierce	3	13	2	Básica
Short	5	9	3	Básica
Forward	4	11	2	Básica
Roundhouse	2	13	2	Básica
Apresamento	4	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	6	Básica
Jump	7	-	3	Aérea; Esquiva de projéteis
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 resto
Deflecting Punch	6	10	-	Bônus de Bloqueio vs. socos; depois role o dano
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 resto
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Dano Vigor + Bloqueio -3 ao bloquear
Wounded Knee	2	12	2	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV para tudo por 2 turnos
Elbow Smash	6	12	Um	
Knee Basher	3	13	Um	Apresamento Sustentado; knockdown no fim
Power Uppercut	3	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Turn Punch	3	14	Dois	Gaste 1 FV no 1º turno; a carta pode ficar na mesa e ser jogada outras em conjunto (-1 nos três mods.); turno 2: +1 dano; turno 3: +1 vel, +2 dano; turno 4+: +2 vel, +3 dano
Grappling Defense	8	-	2	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Brain Cracker	4	12	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Monkey Grab Punch	2	11	3	Ignora Bloqueio

ERIC "MUSASHI" SOUZA

