

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição 54

Ano 9

Luta nas Alturas

Parry

Lenda do Circuito:  
Bas Rutten

Manobra do Mes  
Psychic Bomb

E muito mais

## Gerador de Tramas

PARA STREET FIGHTER RPG



# SUMÁRIO

**MATERIAIS DE JOGO** 03

**CENÁRIO** 08

**MANOBRA DO MÊS** 10

**LENDA DO CIRCUITO** 11

## Expediente

**Edição:** Eric "Musashi" Souza

**Textos:** Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Igor Lins, Ingo Müller

**Mapas:** Eric "Musashi" Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes



**PLAYER  
SELECT**

**TIME** para jogar, leia este livro em sua íntegra e descubra tudo sobre o jogo  
**∞**

# MATERIAIS DE JOGO

## Luta nas Altitudes

Durante os combates de artes marciais e lutas de boxe o som mais alto não vem dos golpes que acertam, mas da respiração dos lutadores. Todos os lutadores buscam os melhores meios de respirar, ganhar “gás”, para lutar com mais força, velocidade e por mais tempo, e treinos longos e exercícios como corridas e natação ajudam. Entretanto, o que fazer quando não importa a sua habilidade de respirar de forma controlada? O que fazer quando o próprio ar não tem oxigênio o suficiente?

Lutar em altitude é uma dificuldade real. Seja em ruínas Incas no alto dos Andes, em monastérios próximos ao topo do mundo nos Himalaias ou em cabines de aviões despressurizados, tudo muda - o ar rarefeito é mais um adversário a ser vencido pelos combatentes.

Sistema: quando uma luta acontece em um ambiente desafiador como esse todos os lutadores estarão sob condições desafiadoras:

- A baixa concentração de oxigênio enfraquece a resistência dos lutadores fazendo com que sejam mais facilmente atordoados (lutadores serão considerados atordoados - dizzy - caso recebam Dano equivalente a seu Vigor). Krasnov, o wrestler russo famoso por ser durão, agora pode ser atordoadado com Dano 5, diferente do normal para seu Vigor 5, que faria ser necessário Dano 6 para colocá-lo dizzy.

- As condições adversas colocam os lutadores sob muita dificuldade de agir com mais coordenação, força e velocidade (o Custo em Força de Vontade de Manobras Especiais e Esforços extra, como adicionar 1 de força em testes de Apresamento Sustentado, fica aumentado em 1). Exemplo 1: Eder, um boxeador conhecido por seu Hyperfist, terá que gastar 2 pontos de Força de Vontade para executá-la). Exemplo 2: Zé Pilintra, capoeirista carioca, teve que gastar 2 pontos de Força de Vontade para ganhar 1 dado extra para escapar de Apresamento Sustentado enquanto lutava nas margens do Lago Titicaca.
- O ar rarefeito, menos denso, causa menor resistência e atrito ao deslocamento aéreo dos combatentes e de armas de arremesso (O movimento de manobras Aéreas - como Jump, Ax Kick e Rolling Attack - é aumentado em 1. Armas de Arremesso - como chapéu com lâmina e facas - e atiradas de Arcos ou Bestas tem alcance aumentado em 1). Nada muda para projéteis de Foco e Armas de Fogo. Exemplo: Jet Chan, brilhante praticante de Wu Shu, aproveita o ar rarefeito para aumentar o alcance, e a capacidade ofensiva, de seu Whirlwind Kick.

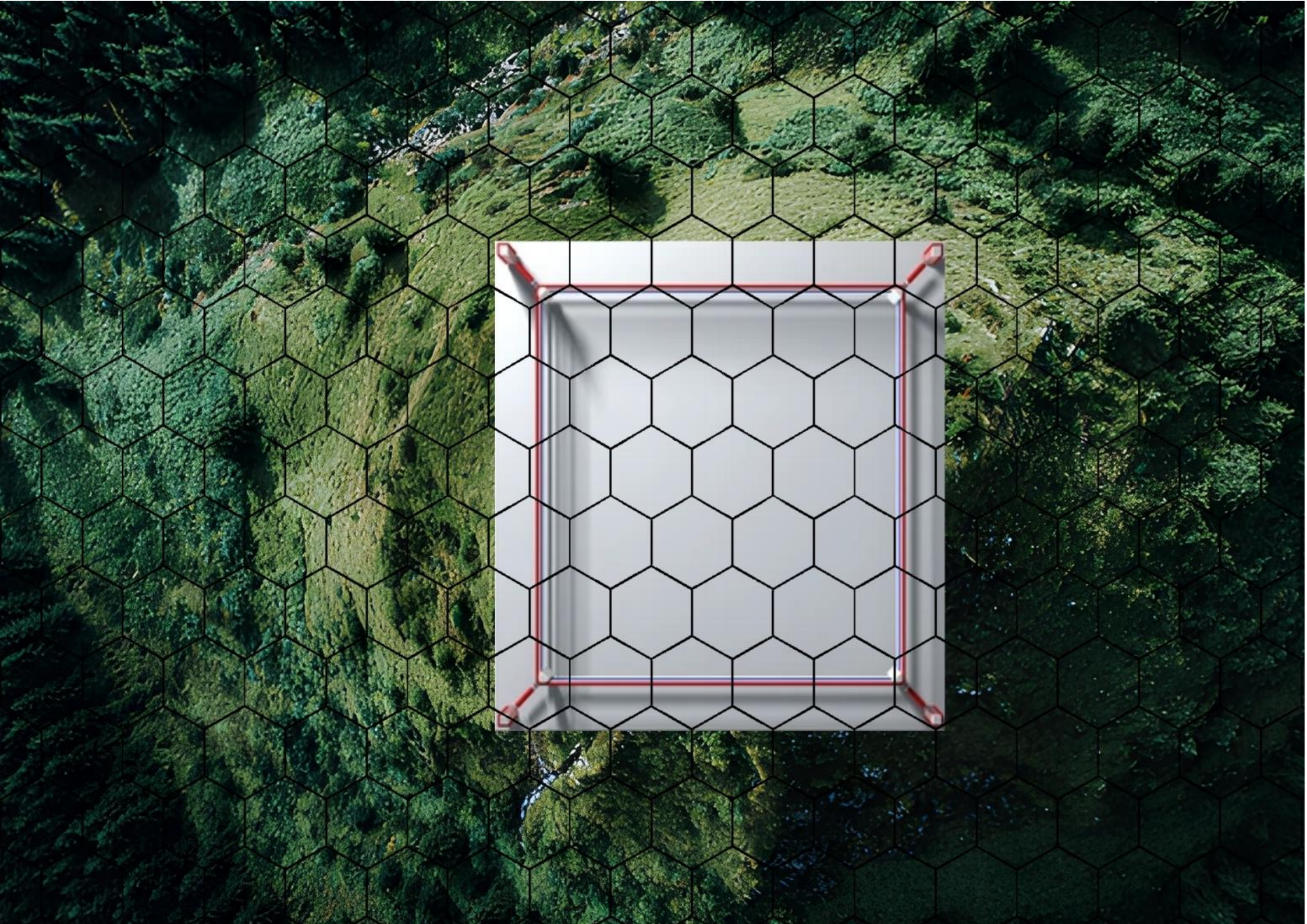
A discrição do Narrador, personagens com Antecedente Arena com pelo menos 4 pontos e que tenham sua arena fixa em locais de altitude elevada podem ignorar uma das desvantagens, e duas no caso de terem Arena 5. Alternativamente, podem negar ao adversário a vantagem no deslocamento aéreo. Exemplo: Jacques Weber, com seu Savate de velocidade, luta no maravilhoso Summit Spa (Arena 4) em um pico nevado dos Alpes suíços, se aproveitando do ar rarefeito para atordoar mais facilmente seus adversários.

Cenário Possíveis - uma ruína Inca no alto dos Andes peruanos, um monastério tibetano em um dos pontos mais altos do Himalaias, um avião de carga em pleno voo com a porta traseira aberta, uma vil armadilha que despressuriza uma sala e faz com que os lutadores lutem na pior das situações, etc.

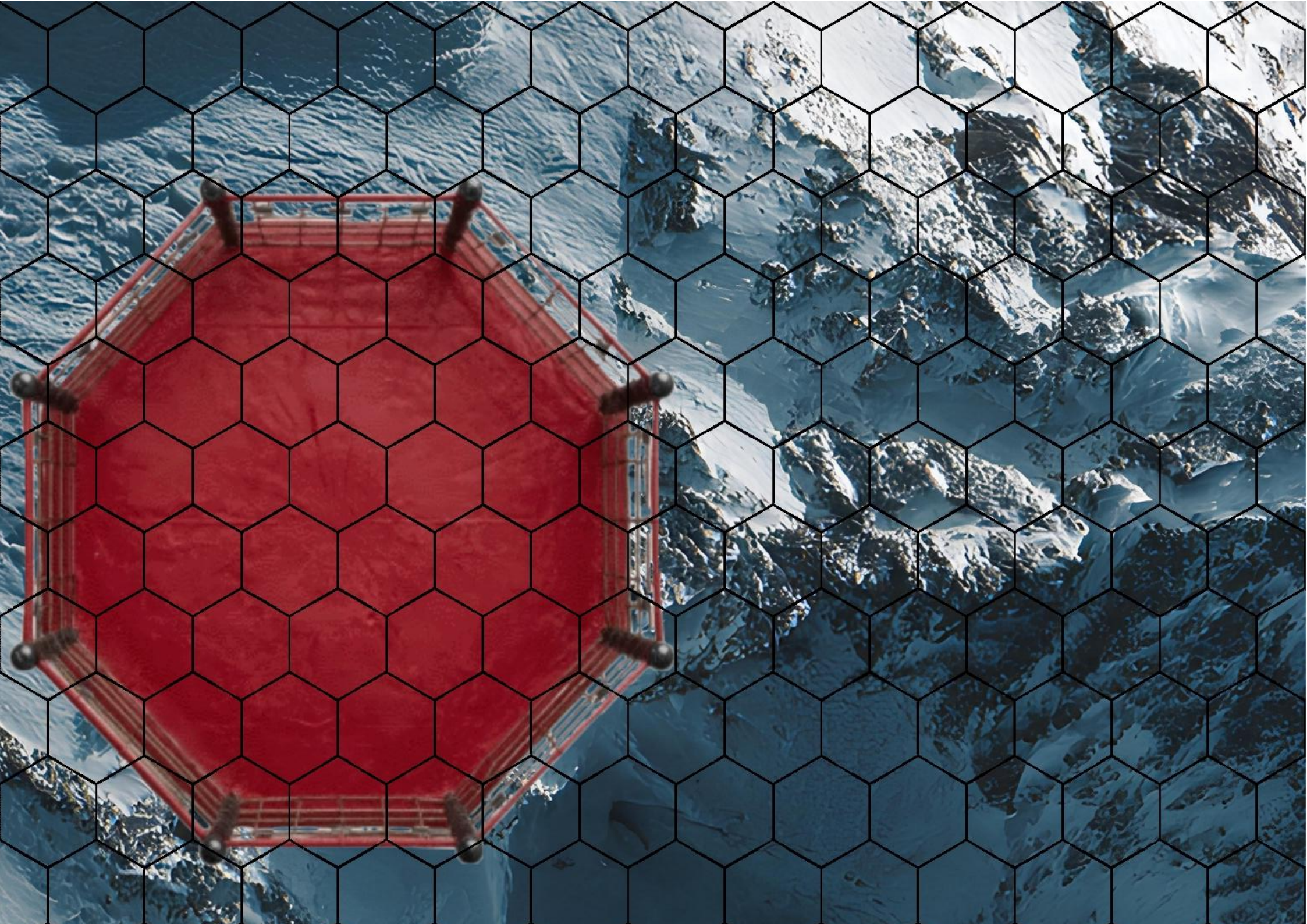
ERIC “MUSASHI” SOUZA, FELIPE VASCONCELLOS, IGOR LINS & INGO MULLER



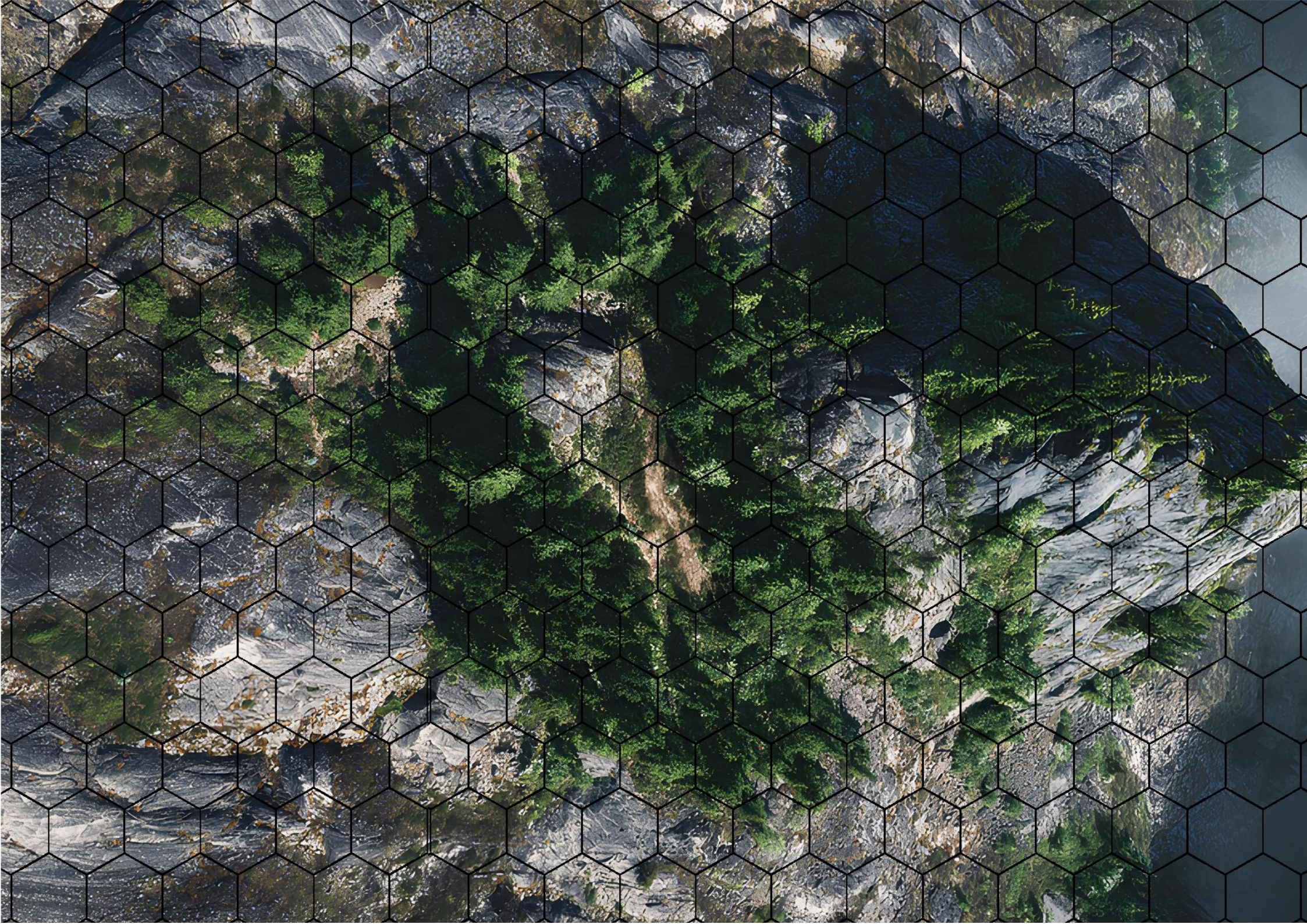














## Parry

O Parry foi uma mecânica introduzida em Street Fighter 3, em 1997, quando SFRPG já não era mais publicado. Consiste em uma defesa perfeita, realizada com leitura e não recebendo nenhum dano, além de outros benefícios. Mais tarde ele retornou como V-Skill de Ryu em SFV, e como Drive Parry em SF6, embora modificado.

Apesar de ter sido publicado antes, SFRPG trouxe algo semelhante já em seu livro básico, com Punch Defense e Kick Defense. Representando defesas especializadas para socos e chutes, além de esquivas, pêndulos e barrier kicks, essas manobras cobrem os efeitos do Parry nas regras básicas do jogo. Caso não queira implementar modificações, elas cobrem o Parry, assim como Grappling Defense cobre techs modernos de agarrões, e Breakfall cobre techs clássicos.

Se você quiser, porém, ir mais profundo em sua emulação de gênero, você pode substituir Punch Defense e Kick Defense por Parry, uma Manobra Especial de Custo 2 para Qualquer estilo (o mesmo custo de comprar Punch Defense e Kick Defense).

Três cartas devem ser preparadas para o Parry:

- Low Parry: funciona contra Manobras de Agachamento.
- Medium Parry: funciona contra manobras executadas de pé e contra projéteis (exceto Flying Fireball e manobras semelhantes - projéteis que vêm de cima e não podem ser esquivados com Jump).
- High Parry: funciona contra Manobras Aéreas e contra Flying Fireball e manobras semelhantes.

O Parry é semelhante a Punch e Kick Defense: ele garante +4 Absorção em manobras contra as quais ele funciona, e -2 contra todas as outras. Se, por exemplo, Ken utiliza Low Parry, mas é atacado por uma Fireball, um Dragon Punch ou um soco Fierce, ele defenderá com penalidade de -2 em sua Absorção. Se, contudo, tivesse sido atacado por um Lunging Punch, defenderia com +4 Absorção.

Assim como Punch e Kick Defense, Parry não é uma Manobra de Interrupção (Abort). Além disso, sua mecânica de bônus de velocidade é diferente: caso o lutador defenda uma manobra com +4 Absorção, ele também receberá +4 Velocidade no próximo turno. Contudo, caso bloqueie com -2 Absorção, ele não receberá nenhum bônus de velocidade por bloquear no próximo turno (mas caso esteja executando um combo, ainda poderá receber +2 pelo combo). Combinações insanas podem ser realizadas em combos com Parries bem aplicados, chegando a +6 Velocidade. Mas é importante se lembrar: o combo precisa especificar qual Parry faz parte dele (Low, Medium ou High).

Caso o Parry seja adotado em jogo, Lunging Punch passa a ser perfeitamente bloqueável por Low Parry.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



# CENÁRIO

## Gerador de Trama para SFRPG

Quer começar o ano jogando uma campanha de SFRPG mas está sem ideias? Sem problema! Nosso gerador de trama permite criar um milhão de enredos diferentes!!!

Apenas role 6d10, consulte as tabelas e preencha as lacunas na frase abaixo:

*"Um (TABELA 1) planeja um torneio de artes marciais em (TABELA 2) localizado (TABELA 3). (TABELA 4) convoca os personagens para se infiltrar no torneio pois há rumores de que (TABELA 5) vai participar da competição para (TABELA 6). Sua missão é impedir este plano maligno!"*

### TABELA 1: Organizador

1. Sensei recluso
2. Milionário excêntrico
3. Promotor de lutas famoso
4. Ditador de um país isolado
5. Dono de um conglomerado de mídia
6. Campeão aposentado
7. Guerreiro Mundial em atividade
8. Herdeiro do trono de uma nação exótica
9. Supercomputador com inteligência artificial
10. Ser alienígena

### TABELA 2: CENÁRIO

1. Uma base secreta
2. Um santuário nas montanhas

3. Um vulcão inativo
4. Um luxuoso hotel e cassino
5. Um castelo medieval
6. Uma clareira sagrada na floresta
7. Um conjunto de ruínas de uma antiga civilização perdida
8. Um laboratório abandonado
9. Uma praia paradisíaca
10. Um estúdio de TV com transmissão para o mundo todo

### TABELA 3: LOCAL

1. Na Lua
2. Na América do Sul
3. Na América do Norte
4. Na América Central
5. Na Europa Ocidental
6. No Leste Europeu
7. No Oriente Médio
8. No extremo oriente
9. No sudeste asiático
10. Nas profundezas do oceano

### TABELA 4: O CHAMADO PARA AVENTURA

1. A CIA
2. A INTERPOL
3. O MI-6
4. O FBI
5. O conselho de segurança da Onu
6. Um guerreiro mundial.
7. O capitão Nascimento do BOPE
8. Uma sociedade secreta de protetores da humanidade.
9. Um viajante do tempo.
10. Um cachorro falante.



## TABELA 5: ANTAGONISTA

1. Membros de um Clã Ninja
2. Um Grupo terrorista
3. Um Ciborgue renegado
4. Um Experimento de laboratório fugitivo
5. Um maligno mestre dos elementos
6. Um membro da Shadaloo
7. Um grupo de mercenários
8. Um assassino internacional
9. Um místico com poderes mentais
10. Um ex-campeão de artes marciais.

## TABELA 6: PLANO MALIGNO

1. Usar o torneio como fachada para praticar crimes
2. Sequestrar alguém importante
3. Assassinar o organizador do torneio.
4. Cometer um atentado durante a competição
5. Roubar objetos místicos de grande poder
6. Adquirir segredos militares
7. Chantagear o organizador para atender aos interesses da Shadaloo.
8. Vencer o torneio e usar o dinheiro do prêmio para financiar atividades ilegais
9. Espalhar um vírus de computador através da transmissão das lutas e infectar o mundo inteiro.
10. Acordar uma entidade adormecida.

## Exemplo:

Eric quer criar uma nova campanha, mas está sem ideias. Ele rola 6d10 e obtém 10, 9, 7, 7, 6 e 2.

Sua campanha será a seguinte:

*“Um **ser alienígena** planeja um torneio de artes marciais em uma **praia paradisíaca\*** localizada no **oriente médio**. O **capitão Nascimento** convoca os personagens para se infiltrar no torneio pois há rumores de que um **membro da Shadaloo** vai participar da competição para **sequestrar alguém importante**. Sua missão é impedir este plano maligno!”*

Após rolar os dados e completar as lacunas, Eric faz os ajustes necessários e decide que a praia em questão fica no Egito, e que o alienígena é da raça que ajudou os humanos antigos a construírem as pirâmides, e que estão regressando para a Terra após 3 mil anos. O intuito do torneio é avaliar se o planeta é uma ameaça para a comunidade intergaláctica, mas a Célula da Shadaloo de Rio das Ostras-RJ planeja sequestrar o alienígena para obter sua tecnologia. Capitão Nascimento ficou sabendo e recrutou os pjs para se infiltrar no torneio...

Para montar o torneio, Eric sorteia os participantes usando os GUIAS DO CIRCUITO feitos pela comunidade- assim ele não precisa perder tempo fazendo fichas de npcs, e desta forma consegue preparar a campanha inteira em questão de minutos!

INGO MÜLLER



# MANOBRA DO MÊS

## Psychic Bomb

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Psychokinetic Channeling

**Pontos de Poder:** Ler Drit 4; Outros 5

M. Bison desenvolveu uma forma de aprimorar sua canalização e plantar uma “bomba” psíquica no oponente, que é envenenado por energia psíquica que explode quando ele menos espera.

**Sistema:** Ao atingir o oponente com um soco carregado de energia psíquica por Psychokinetic Channeling, o lutador pode gastar 1 ponto de Chi adicional para “plantar uma bomba” no oponente. Ele decide quando a bomba a detonará, estipulando uma duração em turnos até no máximo o seu nível de Foco. Após este período, a bomba explode ao final do turno, provocando um knockdown se causar dano e a vítima não tiver usado uma manobra de bloqueio no turno da detonação. Um lutador só pode plantar uma bomba por vez, e um mesmo alvo não pode ter mais de uma bomba plantada simultaneamente.

Se a vítima da bomba plantada receber algum tipo de cura (Regeneration, Heal, Chi Kun Healing), a bomba será removida antes da detonação, sem causar dano.

**Custo:** 1 Chi adicional durante um soco com Psychokinetic Channeling

**Dano:** Inteligência + Foco no momento da explosão

**Movimento:** Especial

*ERIC "MUSASHI" SOUZA & INGO MÜLLER*



# LENDA DO CIRCUITO

## Bas Rutten

Uma verdadeira lenda das artes marciais, Sebaastian "Bas" Rutten é um lutador holandês famoso por sua força e técnica refinadas, tendo como marca registrada golpes com a palma da mão e ataques poderosos no fígado (aqui representados por técnicas como knife hand strike e stomach pump), que machucam mesmo os oponentes mais vigorosos.

Rutten, ou "El Guapo" ("o bonitão", como também era conhecido) nasceu em Tillberg, na Holanda, e começou sua carreira nas artes marciais praticando taekwondo aos 11 anos motivado pelos filmes de Bruce Lee. Ele também treinou karatê kyokushin, kickboxing, muay thai e técnicas de submissão para se tornar um lutador completo.

Foi tri campeão do Pancrase (o que lhe rendeu o título de "Rei do Pancrase") e depois se tornou primeiro europeu campeão do UFC. Bastante carismático, fez diversas participações em filmes e programas de TV e, ao se aposentar, passou a trabalhar como comentarista esportivo e apresentador de podcast.

INGO MÜLLER





# Bas Rutten

Estilo: Pankration

Escola: Kickboxe holandês

Conceito: Lutador profissional

Assinatura: Salta abrindo as pernas ("Rutten jumps")

Força	•••••	Carisma	•••••	Percepção	•••
Destreza	•••••	Manipulação	•••	Inteligência	•••
Vigor	•••••	Aparência	••	Raciocínio	••••
Prontidão	•	Luta às Cegas	•	Arena	•••
Interrogação	•	Condução	•	Computador	•
Intimidação	••••	Liderança	•••	Investigação	•
Perspicácia	•••	Segurança	•	Medicina	•
Manha	•••	Furtividade	•	Mistérios	•••
Lábia	•••	Sobrevivência	•	Estilos	•••
Aliados	•••	Soco	•••••		
Apoio	••	Chute	••••		
Arena	••	Bloqueio	••••		
Contatos	•••	Apresamento	•••••		
Fama	•••	Esportes	••		
Recursos	•••	Foco	••		
Sensei	••				
Glória	••••••	Honra	•••••		

Chi •  
□

Força de Vontade ••••••••  
□□□□□□□□

Saúde ••••••••••••••  
□□□□□□□□□□□□□□

**Combos:** Knife Hand Strike para Knife Hand Strike para Knife Hand Strike (Dizzy), Flying Knee Thrust para Triple Strike para Roundhouse (Dizzy), Knee Basher para Fierce para Fierce (Dizzy), Foot Sweep para Pin, Suplex para Bear Hug, Grappling Defense para Neck Choke

Divisão: Tradicional, Posto 7, Vitórias 28, KO's 25, Derrotas 4, Empate 1

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	9	2	Básica
Strong	5	11	2	Básica
Fierce	4	13	1	Básica
Short	6	9	2	Básica
Forward	5	11	1	Básica
Roundhouse	3	13	1	Básica
Apresamento	5	10	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	ABS9	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno.
Movimento	8	-	5	Básica
Bear Hug	4	13	Um	Sustentado
Flying Knee Thrust	6	11	3	Aérea; KD vs. Aérea, 1 FV
Foot Sweep	3	12	0	Agachamento; KD
Grappling Defense	9	-	1	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Jump	8	-	2	Aérea; Esquiva de Projétil (Des + Esp vs. Foco)
Kick Defense	9	ABS13 ou 7	-	ABS+4 vs. Chute; -2 vs. outros
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Passiva; o lutador sofre apenas -1 VEL após sofrer KD
Knee Basher	4	13	Um	Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado KD, dano calculado c/ chute
Lunging Punch	5	11	3	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Neck Choke	4	13	Um	Sustentado
Pin	4	12	3	Sustentado; o alvo precisa estar KD ou Dizzy; +2 DAN e +1 MOV 1º turno, +0/Zero para todos subsequentes; o atacante ganha +3 na Força para manter o apresamento; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento, 1 FV
Stomach Pump	5	14	Um	Sustentado
Suplex	5	12	Um	KD; o alvo cai no hex adjacente
Triple Strike	3	10/10/10	-	Role 3 hits, use somente os dois maiores.
Wounded Knee	3	12	1	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Knife Hand Strike	6	9	1	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando