

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição 56

Ano 10

# TAMANHO É DOCUMENTO!



Força de Vontade e  
Narrativa



Eras e Mundos  
em Conflito



Lenda do Circuito  
Chong Li



Manobra do Mes  
Flying Hell Hop

# SUMÁRIO

**MATERIAIS DE JOGO** 03

**AVENTURAS** 09

**MANOBRA DO MÊS** 11

**LENDA DO CIRCUITO** 12

## Expediente

**Edição:** Eric "Musashi" Souza

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

**Mapas:** Arnaldo Ferrão

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes



**PLAYER  
SELECT**

**TIME**  
para jogar os  
seus jogos em  
uma máquina  
de videogames



# MATERIAIS DE JOGO

## Força de Vontade e Narrativa

A Força de Vontade é um elemento característico de todos os jogos Storyteller, e por isso está também em Street Fighter. Os designers a atrelaram ao jogo para a realização de certas Manobras Especiais, convertendo-se em um elemento tático assim como o Chi, para a gestão de recursos assim como a barra de Super e/ou a barra de Drive nos videogames.

Força de Vontade é utilizada fora de combate para obter sucessos automáticos em rolagens, mas em combate o sistema de sucessos automáticos não deve ser utilizado, como orientado pelo livro básico. Nessas situações, o exemplo de combate sugere outra opção: 1 ponto de Força de Vontade pode ser gasto para obter um dado a mais.

Esse esforço extra é invocado muitas vezes pelos jogadores em momentos críticos, mas nem sempre eles percebem o que isso pode representar. EX Moves, por exemplo, são versões mais poderosas de Manobras Especiais nos games, como cores diferentes ou o chi brilhando na pele do personagem. Em muitos jogos elas gastam barra de Super, mas em SF6 o custo é na barra de Drive. Qualquer que seja a mecânica, é divertida a interpretação e a narrativa desse momento de esforço especial.

O gasto de 1FV para um dado extra pode representar até mesmo um Super Move, já que há um intercâmbio entre Super Moves e EX Moves ao longo dos jogos de Street Fighter (por exemplo, o Shoryu Reppa de Ken e o Shinkuu Tatsumaki Senpuukyaku de Ryu, que ora são Supers, ora são EX).

Não apenas Força de Vontade pode representar esses momentos dramáticos de Super Manobras Especiais. Manobras como Elemental Skin, Flaming Fist e até golpes que originalmente não consumiam recursos nos games, porém mais tarde começaram a consumir, são bons exemplos. Nesses casos, é possível citar Improved Fireball e Flaming Dragon Punch.

Outra interpretação muito legal para o uso de Força de Vontade dentro e fora de combates, seja para sucessos automáticos ou um dado a mais, é o poder das emoções. As pessoas conseguem resultados impressionantes quando realizam algo movidas por sentimentos, como a mãe que levanta um objeto pesado para salvar seu filho, ou o guerreiro em fúria que destrói seus inimigos. Muitos RPGs utilizam elementos narrativos para isso, mas Storyteller tem uma característica própria exatamente para esses momentos.

Então capriche na descrição: aquele pontinho gasto pode ser como Ryu no final de SFZ3, lembrando-se de seus amigos antes de atingir M. Bison com um Metsu Shoryuken. Pode ser também Chun Li em fúria total ignorando a dor e correndo até Vega para finalizá-lo com seu Lighting Leg em SF2 Animated Movie. Descreva visualmente e em sentimentos sua ação, e o uso de Força de Vontade terá muito mais peso tanto na sessão de jogo, como na emulação de gênero, trazendo elementos de todos os jogos de Street Fighter e de outros jogos de luta.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# Tamanho é documento

Regras para personagens de diferentes tamanhos em Street Fighter RPG

Os combates de Street Fighter RPG geralmente ocorrem entre pessoas de tamanho humano, mas existem exceções: na aventura oficial Armadilha de Turista o grupo encontra Diablo, o touro geneticamente modificado de Mriganka. Este combate inclui uma série de regras especiais, mas não elabora muito o tema sobre a diferença de tamanho dos personagens. Nesta matéria vamos expandir o material oficial, com uma proposta de regras simples para lutas entre oponentes de tamanhos diferentes.

## Categorias de tamanho

Cada personagem tem uma categoria de tamanho, que é determinada pela sua altura e massa corporal.

- **Tamanho minúsculo:** A criatura é do tamanho de um gato doméstico ou um rato grande. Criaturas minúsculas só conseguem atacar alvos que estiverem dentro do seu hex.
- **Tamanho pequeno:** O tamanho de uma criança pequena ou cachorrinho.
- **Tamanho normal:** Tamanho de um humano adulto e animais como um cachorro de grande porte. A maioria dos oponentes de SFRPG tem este tamanho.
- **Tamanho grande:** Este tamanho compreende criaturas altas como um ogre ou largas como um cavalo. Em vez de um hexágono, seu token deve ocupar a área de 3 hexes adjacentes.
- **Tamanho gigante:** Este tamanho é reservado a grandes animais, como elefantes, bestas mitológicas, máquinas e robôs gigantes. Seus tokens medem um raio de 3 hexes, e seus golpes tem alcance maior, de modo que elas conseguem atingir alvos a 1 hex de distância (como na manobra Extendible Limbs).

**REGRA GERAL:** A diferença de tamanho entre personagens afeta alguns efeitos de manobras especiais, como knockdown e empurrão. Qualquer personagem tentando empurrar ou derrubar um alvo de uma categoria de tamanho maior deverá causar mais dano que o Vigor do oponente – se não conseguir, o dano rolando é registrado normalmente, mas a manobra é interrompida naquele momento.

Para apresar uma criatura é preciso entrar em um de seus hexes e executar a manobra, mas as restrições acima se aplicam. Um alvo maior rola três dados a mais para se livrar de um apresamento sustentado.

Exemplo: Dee Jay quer executar um Double Dread Kick em Diablo, o touro mutante. Ele rola 5 pontos de dano em seu primeiro chute, mas como isso é menor que o vigor de Diablo (6) o touro não é empurrado, a manobra de Dee Jay é encerrada e ele não pode desferir o segundo chute.

## Regras para atordoamento

Um alvo menor só consegue causar efeito de atordoamento (dizzy) em um alvo maior se o dano for igual ao Vigor do alvo +1 por diferença de categoria de tamanho.

## Regras especiais para apresamentos

No caso das manobras de apresamento que envolvam projeções (como Throw e Suplex) isso é ainda mais complicado porque a manobra só conecta se o dano causado for igual ao Vigor do alvo – caso isso não aconteça o golpe não foi registrado, a manobra é encerrada e a vítima não sofre dano e não é movida.

Para apresamentos sustentados, o dano é registrado, mas o alvo que for maior ganha 3 dados por diferença na categoria de tamanho nas rolagens de força para manter ou resistir ao apresamento. Este bônus não é cumulativo com pin - o atacante deve decidir se usará técnica ou tamanho.

Exemplo 2: Zangief quer aplicar um Bear Hug em um urso polar, uma criatura grande. Ele entra em um dos hexes do urso e executa a manobra, conseguindo 4 pontos de dano. Isso é menor que o vigor da criatura, portando o ciclone russo registra o dano, mas não consegue engatar a manobra para os turnos subsequentes. Se o Bear Hug tivesse conectado, o urso teria 3 dados a mais no teste de força para tentar se libertar.

Alvos que forem duas categorias de tamanho menores podem tentar escapar de um apresamento sustentado com destreza em vez da força, como se tivessem a manobra Disengage (já tentou dar um comprimido para um gato? Pois é).

## Honra e renome

Desafiar um oponente menor em um torneio é visto como algo desonroso, resultado na perda de 1 ponto de honra temporária por diferença de categoria de tamanho. Mas ganhar um oponente maior é motivo de orgulho, e resulta em 2 pontos de glória adicional se o alvo for uma categoria de tamanho maior, ou 3 pontos se ele for duas categorias maior ou mais.

## Formatos alternativos

O narrador tem liberdade para mudar o tamanho de personagens grandes, fazendo com que eles sejam mais compridos (como um ônibus, por exemplo), mas as regras gerais se mantêm.

## Regra alternativa para tamanho

Se você não gostou das regras oficiais para personagens de tamanhos diferentes apresentadas no suplemento "Armadilha de Turista" e ampliadas neste artigo, nós também temos uma regra alternativa:

Em vez de ter de alcançar o valor do vigor do oponente para causar efeitos de empurrão ou knockdown nele, apenas considere que é preciso ter um sucesso adicional para cada categoria de tamanho que o oponente for maior. Assim um Throw de um street fighter contra um personagem grande precisaria de 2 sucessos para derrubar (em vez de um), e o Double Dread Kick de um humano contra um gigante precisaria de 3 sucessos para empurrar e permitir a continuidade do golpe.

## Exemplo de personagem gigante de Posto 1: Rotta, o Hutt

Rotta, o Hutt, é filho do criminoso espacial Jabba. Após a morte deste, Rotta se viu ameaçado pelos seus tios, que desejavam eliminar o herdeiro do império criminoso. Rotta fugiu do seu planeta natal e passou a viajar pela galáxia lutando como gladiador. Ele aprendeu a apreciar o calor da torcida e a emoção da arena, se tornando famoso na orla exterior de uma galáxia muito distante. Em uma de suas viagens interplanetárias a nave de Rotta apresentou um problema e ele caiu na terra, pronto para desafiar um grupo de street fighters iniciantes para um duelo!

INGO MÜLLER

# Rotta, o Hutt

Estilo: Sumô

Conceito: Gladiador Espacial

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

Habilidades: Prontidão •, Intimidação •••, Perspicácia •, Manha ••, Lábria ••, Lutas às Cegas •, Condução ••, Segurança •, Arena ••, Computador ••, Investigação •, Medicina •, Estilos •

Antecedentes: Aliados •, Contatos •, Híbrido Animal (lesma) •••

Técnicas: Soco •••, Esportes •••, Espada •, Machado •

Chi ••, Força de Vontade •••••

Saúde ••••••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	7	3
Strong	2	9	3
Fierce	1	11	2
Movimento	5	-	6
Jump	5	-	3
Bite	3	9	2
Tail Slash	1	9	4
Upper Tail Strike	3	10	4
Tail Sweep	1	9	-
Air Smash	1	12	2
Cimitarra Jab	4	8	3
Cimitarra Strong	2	10	3
Cimitarra Fierce	1	12	2
Machado Jab	5	7	3
Machado Strong	3	9	3
Machado Fierce	2	11	2

# Paradoxo do Kickboxer

Como o Sistema de Street Fighter RPG Pune o Personagem que quer Chutar e Socar

No nosso jogo favorito, o conceito de um personagem ou estilo pode acabar atraindo iniciantes e às vezes até mesmo uns veteranos desavisados, para uma armadilha matemática em nome da própria busca pela identidade desse conceito. Tomemos por exemplo o estilo Kickboxe Ocidental, o natural seria imaginar um lutador que domina tanto as técnicas de soco (Punch) quanto as de chute (Kick). Porém, a matemática do sistema esconde uma armadilha cruel.

Se colocarmos lado a lado dois lutadores mecanicamente idênticos em Atributos e Antecedentes, onde o Lutador A (Kickboxer Real) divide seus pontos igualmente entre Soco e Chute, e o Lutador B (Especialista) foca tudo em apenas um deles (criando um "boxeador" ou um "taekwondoca" com a etiqueta de Kickboxe), o resultado a longo prazo é trágico. O Kickboxer honesto será mecanicamente mais fraco, frustrante de jogar e nenhuma interpretação salvará a sua diversão.

Vamos à análise matemática da evolução por Postos (Rank).

## Posto 1: A Ilusão do Equilíbrio

Na criação de personagem, o Especialista parece abrir mão de versatilidade de todas àquelas escolhas de chutes, se ele escolheu soco, ou de socos, se ele escolheu chute, mas o sistema compensa essa escolha imediatamente com Pontos de Poder adicionais para Técnicas de suporte como Bloqueio (Block) e Esportes (Athletics).



Comparativo de Atributos Combinados (Dano, Velocidade, Absorção e Movimento):

Atleta	Soco	Chute	Bloqueio	Esportes	Pontuação de Combate Geral
Lutador A (Equilibrado)	3	3	1	1	16 pontos
Lutador B (Especialista)	3 ou 0	0 ou 3	2	3	17 pontos

## Análise do Posto 1:

*A Vantagem do Equilibrado:* Ele é mais imprevisível contra cartas de Punch Defense ou Kick Defense. Se o oponente tentar anular seus chutes, ele soca.

*O Contra-ataque do Especialista:* Se o oponente usar defesas específicas, o Especialista esperto usa manobras como Jumping Shoulder butt (que usa esporte) para quebrar o counter. Além disso, cartas de defesa específica raramente aparecem em jogo (apesar de serem excelentes JUSTAMENTE pelo domínio dos especialistas).

*Resultado:* O Especialista termina o Posto 1 com 1 ponto de vantagem geral devido ao bônus em Esportes (Movimento) e Bloqueio (Absorção). Placar: Empate Técnico (pelo fator novidade e diversão das primeiras 5 lutas).

## Posto 2: O Declínio da Versatilidade

Depois de cinco lutar, os nossos dois kickboxers atingem o possto 2, o que conferem a eles cerca de 35 XP, a diferença na curva de custos do sistema Storyteller começa a pesar contra quem tenta subir duas Técnicas de ataque ao mesmo tempo.

Lutador A (Equilibrado): Sobe Chute para 4 e Soco para 4. Sobram 17 XP. Para não ficar para trás nas manobras, gasta o resto subindo Bloqueio para 2 e Esportes para 3. Terminando o placar com 4 pontos a mais (20 pontos)! E 5xp sobrando.

Lutador B (Especialista): Sobe sua única Técnica principal (Soco ou Chute) para 4. Sobram 29 XP! Com essa fortuna, ele joga Bloqueio para 4 e Esportes para 4. Ele subiu o placar em 4 pontos (21 pontos).

Placar: 1 a 0 para o Especialista. A eficiência de gastos do focado permite que ele monte uma parede defensiva e tenha uma mobilidade invejável na arena.

Alguns podem dizer que o Equilibrado ainda pode ser divertido, que a diferença não está tão longe assim, calma. Piora.

### Posto 3: O Abismo Mecânico

Aqui, a diversão do jogador equilibrado morre. Com o ganho de cerca de cerca de 54 XP adicionais, o fosso matemático se torna intransponível.

### Distribuição de XP no Posto 3:

Lutador A (Equilibrado): Sobe Soco e Chute para 5. Sobram 27 XP. Ele gasta tudo para tentar respirar: Bloqueio 4 e Esportes 4. Sobram 3 XP. Seu placar sobe em 4 pontos fechando em 24 pontos!

Lutador B (Especialista): Sobe Soco ou Chute para 5. Sobram 48 XP! Ele já possui Bloqueio e Esportes no nível 4, então ele faz vai para o próximo nível: aumenta seus Atributos físicos básicos (Força, Destreza e Vigor) para 4, e ainda joga Esportes para 5. Pontuação geral: 26 pontos.

Placar: 2 a 0 para o Especialista.

### Posto 4: Fim das Ilusões

No posto 4, eles ganham a mais cerca de 35 xp.

O Lutador Equilibrado corre atrás do prejuízo e gasta tudo para subir Força e Destreza para 4 (Pontuação: 26).

Enquanto isso, o Especialista usa os mesmos 35 XP para colocar Bloqueio 5 e Força 5. Ele agora tem Bloqueio 5 e Esportes 5, o que abre um leque versátil em pelo menos duas técnicas (a sua principal de dano e outra), anulando as duas vantagens iniciais do Equilibrado, fazendo a pontuação do Especialista disparar para 30. A diferença agora é de 4 pontos inteiros do placar.

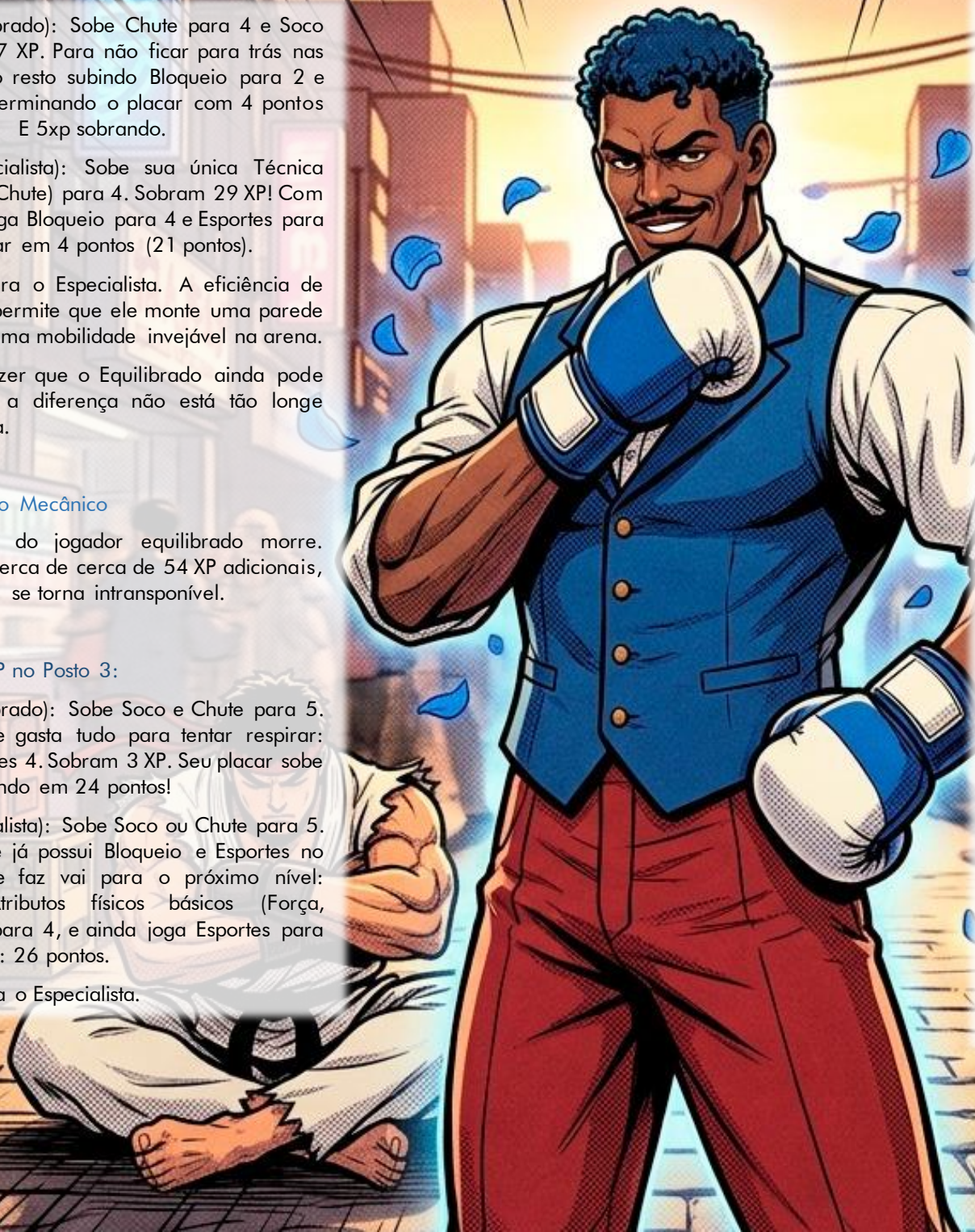
### Posto 5: O Mascote do Time

No Posto 4 (com mais cerca de 32 XP), o Kickboxer equilibrado virou oficialmente o "alívio cômico" ou o mascote do grupo. Se o jogador ainda se diverte, é por puro apego emocional ao personagem.

Neste estágio, o Lutador Equilibrado está gastando rios de experiência apenas para tentar ter os atributos físicos que o outro já tinha no posto passado. Enquanto isso, o Especialista já dominou manobras de topo de pelo menos duas técnicas diferentes, pode estar começando a acumular XP para Atributos sobre-humanos, se é que já não os tem e pode, se quiser, comprar 1 ou 2 pontos na outra técnica de ataque para pegar aquela manobra que pode ser útil ou para finalmente dizer que é um Kickboxer.

Conclusão: A armadilha do Game Design

A análise matemática prova que o livro básico de Street Fighter: The Storytelling Game pune o jogador que tenta simular o Kickboxe real. Os World Warriors prontos não sofrem disso porque são feitos com toneladas de XP, ou nem isso, os designers só foram preenchendo as bolinhas até "soar certo".



Não existem incentivos mecânicos para chutar e socar bem. As manobras híbridas oficiais (que exigem Soco e Chute altos simultaneamente) não é nem no plural, sendo literalmente apenas Triple Strike que possui desempenho situacional e que muitos jogadores consideram fraca em comparação a Double-Hit Knee e Double-Hit Kick. A bem da verdade, com a quantidade de XP que você precisa gastar para tornar Triple Strike no mesmo nível das duas acima, o socador já viabilizou Spinning Knuckle.

*Então? Como corrigir?*

A pergunta é justa, e vou apresentar algumas sugestões:

1. E precisa?

O jogo estimula o powergaming? Então o abraça! Tanto os jogos de videogame quanto as regras do RPG não se levam muito à sério, porque você levaria?

2. Abstração.

Converse com seu narrador, você quer que seu personagem seja otimizado, mas também quer a estética do Kickboxer Van Damme ou do Karateka Shotokan que chuta e soca, mesmo você tendo somente soco ou chute. Converse com ele para que ao menos na descrição, seu personagem execute as manobras chutando e socando.

3. Regras da Casa.

Street Fighter RPG é um jogo que não é só intuitivo de se mecher nas regras, como a criação de manobras novas é estimulada em letras garrafais no livro. Então converse com seu mestre na possibilidade de se criar mais manobras híbridas de Chute e soco que valham a pena ou que diminuam esse abismo mecânico entre o "Equilibrado" e o "Especializado."

Um exemplo é o próprio Triple Strike, vá checar a Punho do Guerreiro 49 (PdG 49) o artigo *Triple Strike Workshop* escrito por **Richard "Bat" Brewster** para ver algumas manobras bem interessantes híbridas. Como exemplo também trago uma abaixo.

### Perfect Striker

**Pré-Requisitos:** Soco ●●●, Chute ●●●

**Pontos de Poder:** Qualquer 1.

**Descrição:** Inspirada em estilos de luta como o **Kickboxe Ocidental, Muay Thai, o Karate Shotokan** e o **Kung Fu**, a técnica Perfect Striker utiliza o fluxo natural de ataques combinados para romper a defesa do adversário. O lutador alterna entre socos precisos e chutes devastadores, mantendo um ritmo constante que força o oponente a se adaptar a diferentes ângulos de ataque. Essa alternância cria brechas nas defesas e desgasta a resistência do inimigo, resultando em ataques difíceis de bloquear.

Lutadores que dominam Perfect Striker treinam para mesclar força, velocidade e ritmo. Eles combinam o impacto destrutivo dos chutes com a precisão contundente dos

socos, usando a dinâmica do corpo inteiro para maximizar o efeito de seus golpes. Essa técnica é um verdadeiro teste de controle corporal e timing perfeito.

**Sistema:** Esta manobra funciona como uma habilidade passiva. Enquanto suas Técnicas de Soco e Chute não tiverem mais de uma graduação de diferença (ex: Soco 4 e Chute 4, ou Soco 4 e Chute 3), esta carta está sempre ativa na mesa.

Após você escolher sua manobra do turno e rolar a Velocidade — mas antes de revelar a carta jogada —, pergunte ao oponente alvo se o seu ataque será um Soco ou um Chute. Se ele errar o palpite, ele recebe -1 de absorção contra sua manobra e o dano de sua manobra aumenta em 1.

Se a manobra for de Soco e Chute (como triple strike), o oponente sempre acerta o palpite.

*Nota do Narrador:* Contra capangas ou oponentes pouco imaginativos, o Narrador pode aplicar os bônus automaticamente sem a necessidade do "jogo de adivinhação", desde que você alterne entre manobras de soco e chute de forma consistente.

**Restrição:** Você não pode usar os benefícios desta carta se sua Técnica de Soco ou Chute superar a outra em duas ou mais graduações (ex: Soco 5 e Chute 3 desativam a manobra).

**Custo:** Nenhum (Passiva)

**Velocidade:** De acordo com a manobra usada

**Dano:** De acordo com a manobra usada (+1 se o oponente errar o palpite)

**Movimento:** De acordo com a manobra usada

À princípio ela parece forte, mas na realidade ela pode falhar, se o oponente adivinhar corretamente e, mecanicamente, dá um bônus de +2 (-1 absorção do oponente, +1 dano seu). Mas como vimos lá em cima, mesmo assim, o Especializado ainda fica a pelo menos 2 pontos à frente. De qualquer forma, é um passo para o caminho do equilíbrio e que vença o mais forte!

IGOR LINS

# AVENTURAS

## Eras e Mundos em Conflito IV

Essa é uma série recorrente no Punho do Guerreiro, que aborda crônicas em outros períodos. Jogar aventuras focadas na Guerra de Troia é mergulhar em um cenário onde honra, estratégia e destino moldam cada ação dos personagens. Os jogadores podem assumir o papel de heróis gregos ou troianos, como guerreiros inspirados em Aquiles ou Heitor, enfrentando batalhas intensas que vão desde confrontos individuais até grandes investidas em campo aberto. Assim, cada combate não é apenas uma disputa de habilidades, mas uma narrativa viva de glória, tragédia e heroísmo dentro de uma das guerras mais lendárias da Antiguidade.

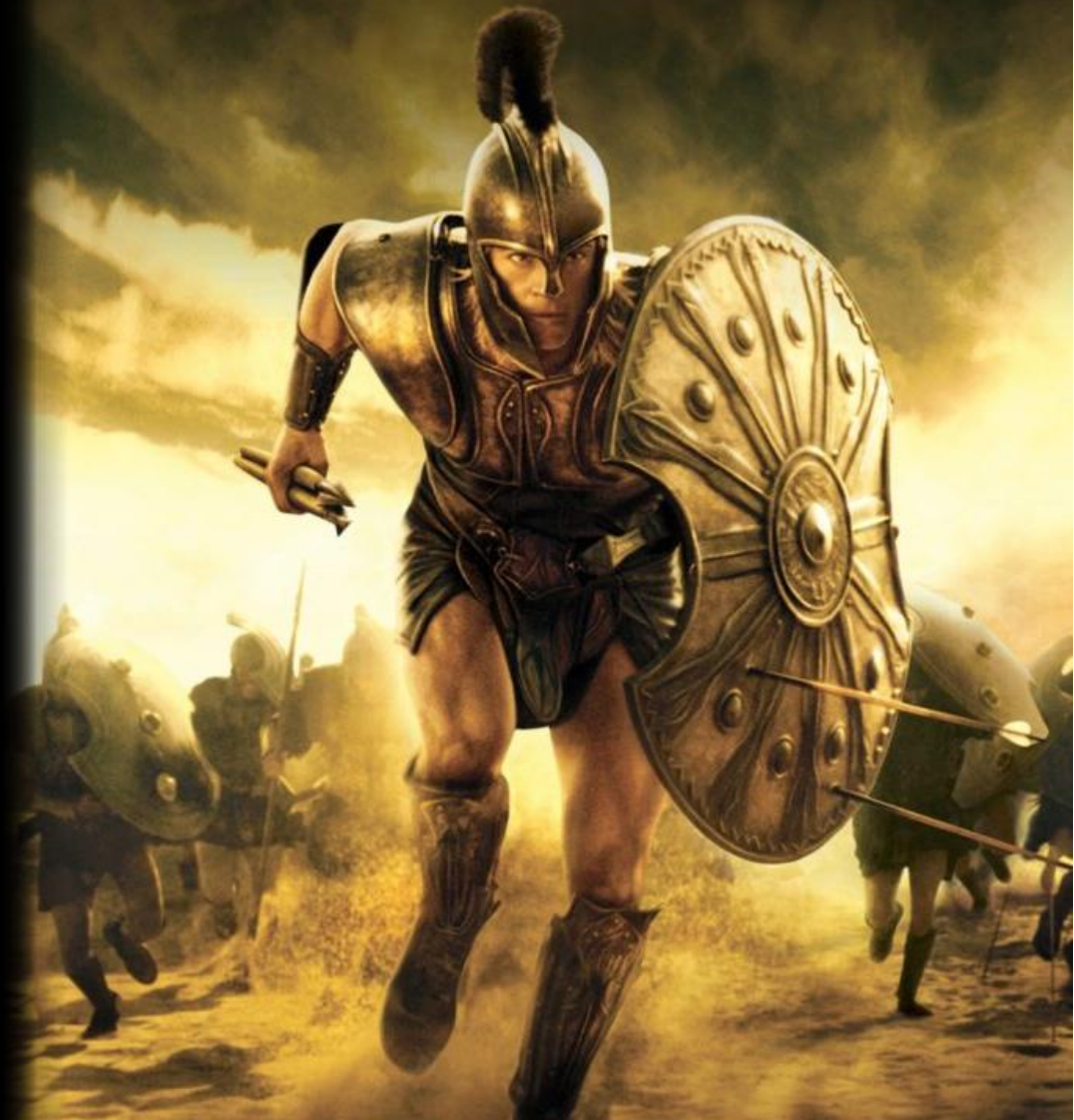
Aqui, apresentamos a ficha de Aquiles, o maior herói deste período e um dos maiores da mitologia grega. Muitos mitos rondam sua vida, como ser filho da nereida Tétis e de ser invulnerável por ter sido banhado no rio Estige quando bebê. Líder dos mirmidões, um grupo de soldados leais e poderosos, conhecidos por suas armaduras marrons, Aquiles era um guerreiro implacável, que buscava dobrar o mundo à sua vontade, de grande bravura e fúria.

**O Calcanhar de Aquiles:** o mito do calcanhar como ponto vulnerável surgiu muito depois, em um poema do século I a.C. Na época em que Homero escreveu a *Ilíada*, esse mito não era conhecido, e Aquiles chega a ser ferido em outras partes do corpo no poema. O primeiro relato de sua morte narra que as flechas de Paris o atingiram no corpo. Porém, caso o Narrador queira retratar Aquiles como na versão final do mito, isso abre possibilidades narrativas interessantes com o Defeito Ponto Vulnerável.

**Ponto Vulnerável (Defeito, 6 pontos):** Algum ponto do seu corpo é extremamente vulnerável. Esse ponto será definido na criação do personagem e conhecido apenas pelo jogador e pelo Narrador. Um oponente precisa observá-lo por três rodadas e obter pelo menos 5 sucessos num teste de Percepção + Perspicácia para descobrir qual é o ponto vulnerável. Obviamente, colegas de time conviverão com o personagem e terão muitas chances para seguirem tentando identificar essa vulnerabilidade. É comum que companheiros conheçam o ponto fraco de um colega. Atingir esse ponto fraco em combate requer o uso da Carta de Feito junto de alguma manobra, precisando de um sucesso simples de Destreza + Técnica. O golpe contra

o Ponto Vulnerável não é absorvido pelo Vigor do personagem (mas ainda pode ser bloqueado) e um único ponto de dano é suficiente para deixá-lo atordoado (dizzy). Conhecer o Ponto Vulnerável de um oponente e optar por não atingi-lo resulta em 1 ponto de Honra extra ao fim do combate.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



# Aquiles

Estilo: Pancrácio  
 Escola: Professor Particular  
 Conceito: Herói mitológico  
 Assinatura: Tira o elmo

Força ●●●●●●●● Carisma ●●●●●●●● Percepção ●●●●●●●●  
 Destreza ●●●●●●●● Manipulação ●●●●●●●● Inteligência ●●●●●●●●  
 Vigor ●●●●●●●● Aparência ●●●●●●●● Raciocínio ●●●●●●●●

Prontidão ●●●●●●●● Luta às Cegas ●●●●●●●● Arena ●●●●●●●●  
 Interrogação ●●●●●●●● Condução ●●●●●●●● Escrita ●●●●●●●●  
 Intimidação ●●●●●●●● Liderança ●●●●●●●● Investigação ●●●●●●●●  
 Perspicácia ●●●●●●●● Segurança ●●●●●●●● Medicina ●●●●●●●●  
 Manha ●●●●●●●● Furtividade ●●●●●●●● Mistérios ●●●●●●●●  
 Lábria ●●●●●●●● Sobrevivência ●●●●●●●● Estilos ●●●●●●●●

Aliados ●●●●●●●● Soco ●●●●●●●●  
 Apoio ●●●●●●●● Chute ●●●●●●●●  
 Contatos ●●●●●●●● Bloqueio ●●●●●●●●  
 Recursos ●●●●●●●● Apresamento ●●●●●●●●  
 Esportes ●●●●●●●●  
 Foco ●●●●●●●●  
 Lança ●●●●●●●●, Arremesso ●●●●●●●●, Espada ●●●●●●●●  
 Faca ●●●●●●●●

Glória ●●●●●●●●●● Honra ●●●●●●●●

Chi ●●●●●●●● Força de Vontade ●●●●●●●●●●  
 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Saúde ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●  
 □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

Combos: Movimento para Jumping Espada Fierce, Movimento para Jumping Lança Fierce, Lança Jab para Lança Strong (dizzy), Foot Sweep para Pin

Equipamentos de Aquiles: Lança, Espada curta (como Ninja-to), Escudo (+2 Absorção ao bloquear), Armadura leve (+1 Absorção)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	8	11	6	Básica
Strong	6	13	6	Básica
Fierce	5	15	5	Básica
Short	7	11	6	Básica
Forward	6	13	5	Básica
Roundhouse	4	15	5	Básica
Apresamento	6	12	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno. Impede KD.
Movimento	9	-	9	Básica
Brain Cracker	6	14	Um	Sustentado
Haymaker	4	16	4	
Jump	9	-	6	Aérea; Esquiva de Projétil (Des + Esp vs. Foco); combina com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Widowmaker	3	17	Dois	Knockdown; aérea; não afeta oponentes aéreos
Pin	5	14/12	7	Alvo dizzy ou knockd.; +3 For para manter; 1 FV
Improved Pin	6	14/13	7	+3 For para manter; 1 FV
Grappling Defense	10	-	5	Utilize Apresamento para absorver apresam.
Foot Sweep	4	14	4	Agachamento, knockdown
Wall Spring	8	-	6/8	Quica na parede, esquiva de projéteis
Toughskin	-	-	-	1 Chi; +2 abs.
Throw	4	14	Um	Apresamento, Knockdown
Breakfall	-	-	-	Destreza + Esportes contra arremessos
Head Butt	6	15	4	
Ground Fighting	-	-	-	1 FV, luta após estar caído
Stomach Pump	6	16	Um	Apresamento Sustentado
Suplex	6	14	Um	Apresamento, Knockdown
Lança Jab	8	15	7	
Lança Strong	6	17	7	
Lança Fierce	5	19	6	
Espada Jab	9	14	7	
Espada Strong	7	16	7	
Espada Fierce	6	18	6	
Faca Jab	10	12	6	
Faca Strong	8	14	6	
Faca Fierce	7	16	5	

# MANOBRA DO MÊS

## Flying Heel Hop

**Pré-requisitos:** Chute ●●●, Esportes ●●●●

**Pontos de poder:** Wu Shu 2; Ninjitsu Espanhol, Ler Drit 3; Outros 4

Este ataque aéreo é uma evolução do Flying Heel Stomp em que o lutador utiliza as cabeças dos oponentes como plataforma para continuar seu movimento e atingir novos alvos.

**Sistema:** O lutador pula como se fosse executar um Flying Heel Stomp normal, mas pode atingir mais de um oponente se ainda tiver movimento. Após cada golpe ele pode mudar de direção, podendo inclusive retornar para atingir o mesmo alvo mais de uma vez, desde que alterne os alvos da manobra. Também é possível usar paredes para mudar de direção como na manobra wall spring, mas o lutador não ganha movimento adicional e cada ricochete é considerado um ataque - o máximo de ataques que o personagem consegue fazer com esta manobra é igual a sua técnica de esportes, mas mesmo após o último ataque o lutador ainda pode continuar seu movimento, terminando a manobra longe do inimigo. Flying Heel Hop é uma manobra aérea que pode ser usada para esquivar de projéteis como a manobra Jump.

**Custo:** 1 Chi, 1 Força de Vontade.

**Velocidade:** +0

**Dano:** +0

**Movimento:** +2

INGO MÜLLER

# LENDA DO CIRCUITO

## Chong Li

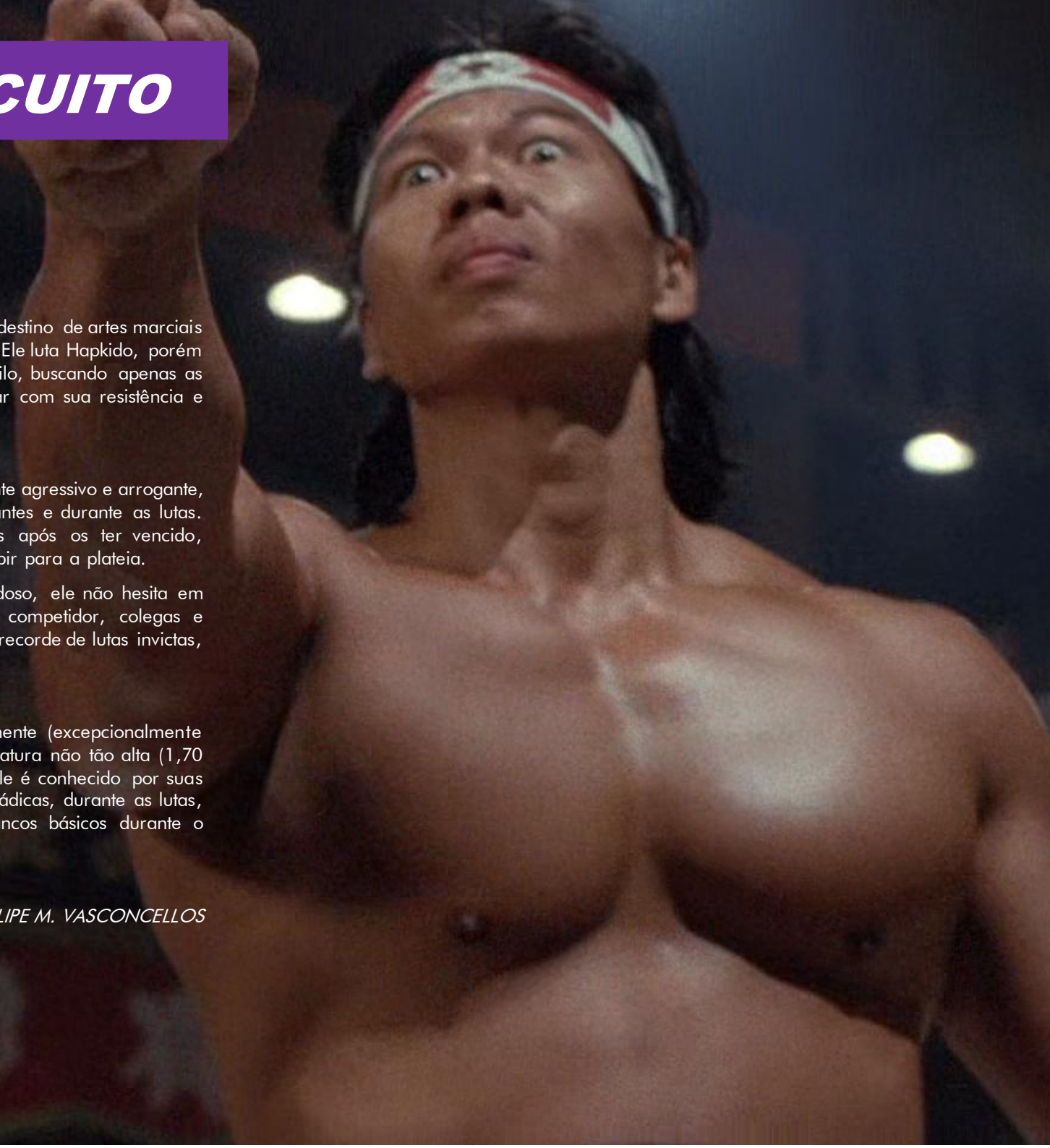
Chong Li é o campeão reinante do Kumite, um torneio clandestino de artes marciais organizado pela Sociedade do Dragão Negro de Hong Kong. Ele luta Hapkido, porém demonstra pouca atenção aos ensinamentos honrados do estilo, buscando apenas as manobras mais avassaladoras e eficazes que possa combinar com sua resistência e força.

**Personalidade:** Chong Li é um artista marcial extremamente agressivo e arrogante, frequentemente provocando e intimidando seus oponentes antes e durante as lutas. Ele demonstra um prazer sádico ao ferir seus adversários após os ter vencido, aleijando-os e, às vezes, assassinando-os apenas para se exibir para a plateia.

Apesar de ser um lutador muito forte, inteligente e habilidoso, ele não hesita em trapacear (usar pó par cegar o adversário ou intimidar o competidor, colegas e familiares fora do torneio) para vencer e manter seu precioso recorde de lutas invictas, do qual tem grande orgulho.

**Aparência:** Chong Li é caracterizado por seu físico imponente (excepcionalmente musculoso, de ombros largos e estrutura robusta) em uma estatura não tão alta (1,70 cm), o que lhe rendeu o apelido de "A Besta do Oriente". Ele é conhecido por suas expressões faciais intensas, muitas vezes sorridentes, porém sádicas, durante as lutas, por seu cabelo curto e escuro e por usar shorts de luta brancos básicos durante o Kumite.

FELIPE M. VASCONCELLOS



# Chong Li

Estilo: Baraqaq (Hapkido)

Escola: Desconhecida

Conceito: Lutador sádico

Assinatura: "Você é o próximo!"

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	••••
		Chute	••••
		Bloqueio	•••
		Apresamento	•••
		Esportes	••
		Foco	••

Glória	•••••	Honra	•
--------	-------	-------	---

Chi	••••	Força de Vontade	••••••
	□□□□		□□□□□□

Saúde	••••••••	••••••
	□□□□□□ □□□□□□	□□□□□□ □

Combos: Spinning Back Fist para Knee Basher, Bloqueio para Brain Cracker, Wounded Knee para Bloqueio para Knee Basher (Dizzy), Flying Knee Thrust para Forward para Knee Basher, Wounded Knee para Bloqueio para Sleeper, Monkey Grab Punch para Flying Knee Thrust (Dizzy)

Divisão: Estilo Livre, Posto: 6

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	8	2	Básica
Strong	4	10	2	Básica
Fierce	3	12	1	Básica
Short	5	9	2	Básica
Forward	4	11	1	Básica
Roundhouse	2	13	1	Básica
Apresamento	4	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	ABS8	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno. Impede KD.
Movimento	7	-	5	Básica
Brain Cracker	4	11	Um	Sustentado
Flying Knee Thrust	5	11	3	Aérea; KD vs. Aérea, 1 FV
Jump	7	-	2	Aérea; Esquiva de Projétil (Des + Esp vs. Foco); combina com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Knee Basher	3	13	Um	Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado KD, dano calculado c/ chute
Monkey Grab Punch	2	10	2	Ignora Bloqueio
Sleeper	3	10	Um	Sustentado; se o apresamento for mantido por 3 turnos o alvo é Dizzy, 1 FV
Wounded Knee	2	12	1	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Spinning Back Fist	3	11	3	





