

2º TORNEIO DE STREET FIGHTER RPG



Manual do Participante

Circuito Oficial
www.sfrpg.com.br

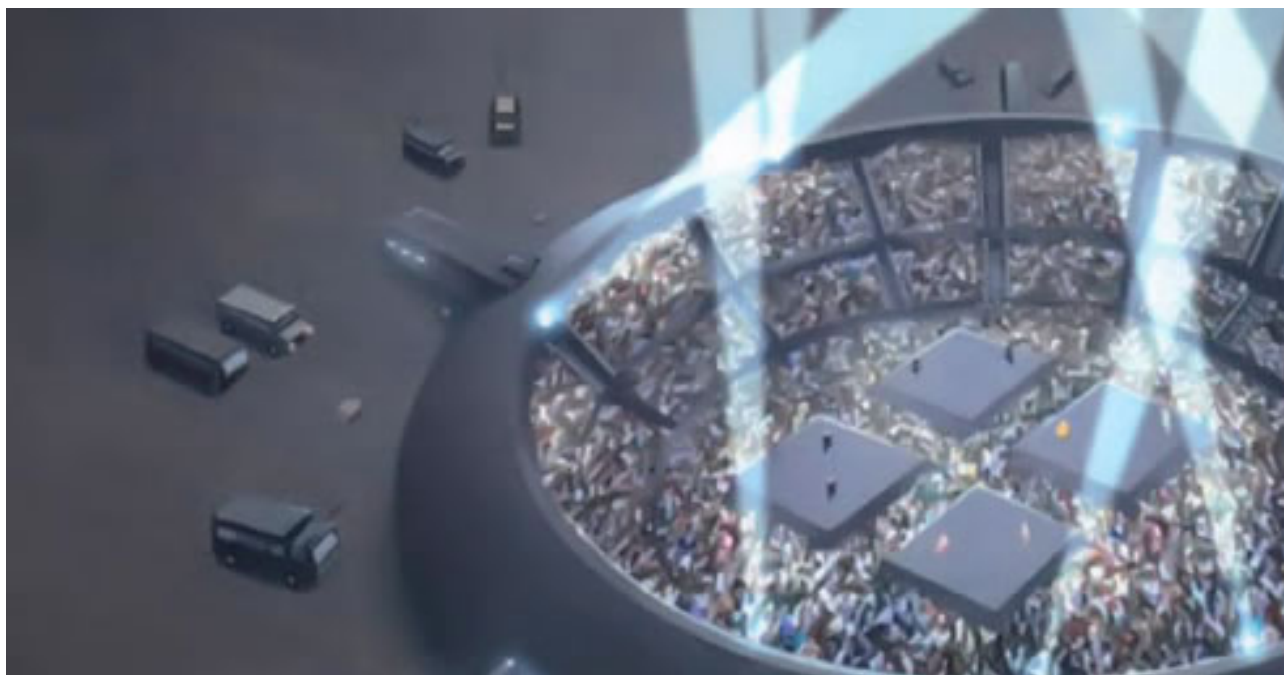
Guia do 2º Torneio de Street Fighter RPG

Circuito Online da Street Fighter RPG Brasil

02/05/2009

Conteúdo

Guia do 1º Torneio de Street Fighter RPG.....	1
Circuito Online da Street Fighter RPG Brasil	1
Prelúdio	2
Organização do Torneio	3
Prêmios	3
Regras do Torneio	4
1. Diretrizes Gerais dos Torneios	4
2. Restrições.....	5
3. Manobras Básicas e Especiais	5
4. Combos de Manobras.....	5
5. Infrações durante o torneio.....	6
Modelo de Turno em Combates Online.....	6
Exemplo de Turno	7



Prelúdio

Noite do dia 02/05

Um bar em Kingston, Jamaica

Hoje é dia de festa em Kingston. Não as festas costumeiras, que acontecem todas as noites. Hoje está acontecendo uma festa promovida por Dee Jay, o Guerreiro Mundial Jamaicano e ídolo do reggae. Seu famoso bar, o DJ's Pub, está lotado de fregueses que vieram ver os dois shows: o da banda de Dee Jay e o do **Kingston Annual Tournament**.

O Kingston Annual Tournament é um torneio Street Fighter que acontece uma vez por ano no DJ's Pub, criado e mantido por Dee Jay, o torneio tem por objetivo encontrar novos talentos do Street Fighting. Foi no Kingston AT que Dee Jay lutou e tocou pela primeira vez, e ele financia atualmente o torneio para que outros jovens também tenham essa oportunidade.

Dee Jay usa como arena um pátio existente nos fundos do pub, onde existem algumas mesas para os espectadores continuarem bebendo e onde fica o palco onde ele costuma se apresentar. A aparelhagem de som pesado mostra que provavelmente Dee Jay colocará seus sucessos a tocarem enquanto as lutas acontecem, ou apenas indicam que ele esqueceu de retirar elas dali...

O torneio é aberto somente a lutadores iniciantes, de preferência que nunca tenham lutado profissionalmente no circuito Street Fighter. Dee Jay seleciona pessoalmente os candidatos, que são 8 ao todo, com base em indicações de amigos e informações vindas de seus contatos pelo mundo. Em suas viagens Dee Jay encontrou grandes lutadores, e tentou escolher os melhores novatos para trazer ao Kingston AT deste ano. São eles:

Francesco Rossini: dono de uma academia em Chicago, este americano descendente de italianos viu grandes oportunidades no circuito Street Fighter e não medirá esforços para ser um campeão. Esta determinação acompanhada de seus talentos como Kickboxer profissional o tornaram perfeito para participar do Kingston AT.

Fabiano Cambalhota: paulista de nascença mas baiano de coração; Fabiano "Cambalhota" (como é chamado nas rodas de Capoeira) é um grande lutador que foi encontrado durante uma viagem de Dee Jay ao Brasil. O próprio Dee Jay fez questão de convidá-lo para o torneio após ver suas habilidades em combate.

Kashin Byai: este Thai Kickboxer é um enigma para a organização do torneio. Quem o indicou? Da onde ele surgiu? Será que é algum discípulo de Sagat? Sua força parece comprovar esta última teoria...

Jiao Khan: discípulo do grande mestre do Muay Thai, Tin Baak, Jiao luta para ser aceito em mundo que lhe tirou os pais e a esperança. Tendo crescido sozinho nas ruas de Bangkok, Jiao é amargo e de poucas palavras.

Ricardo Andrade: jovem playboy gaúcho, Ricardo adora tuning, garotas e é claro Karatê Shotokan! Ricardo é forte e tem determinação, mas deve escolher um objetivo para sua vida, dividida entre a faculdade de Direito e sua arte marcial.

Expert Parkour: aparentemente este lutador misterioso não deveria estar aqui. Tudo indica que ele estava inscrito para o **Masters American Championship**, porém misteriosamente ele apareceu neste torneio sem uma palavra...isso apenas aumenta mais os rumores de que seria discípulo de Dhalsim.

Guia do 2º Torneio de Street Fighter RPG

Jô Hélio: este místico advogado e exímio capoeirista encontra em seus orixás a força para derrotar seus oponentes nas arenas do submundo e para lutar contra o preconceito.

Django: este gigante mascarado é um wrestler profissional (Sanbo) que viu em seus imensos músculos, uma forma de ganhar fama e dinheiro. Dee Jay viu nele um lutador digno de participar do Kingston AT.

Este 8 lutadores escolhidos a dedo pelo Guerreiro Mundial se enfrentarão pelo título de campeão do Kingston Annual Tournament!

Organização do Torneio

O Kingston Annual Tournament acontece uma vez ao ano no DJ's Pub na cidade de Kingston-Jamaica. Os fundos do bar de Dee Jay é utilizado como arena para as lutas, com o palco da banda ao fundo e diversas caixas de som espalhadas. O torneio é aberto ao público que não paga nada pra assistir as lutas, porém isto faz com que as filas para entrar no bar comecem a se formar dias antes do evento. Já os participantes são escolhidos a dedo pelo próprio Dee Jay.

Somente 8 convites são feitos a lutadores de diversos lugares do mundo, preferencialmente das Américas (onde Dee Jay diz que tem os melhores guerreiros). É permitido somente lutadores iniciantes neste torneio mas apesar disso, somente aqueles que mais se destacarem aos olhos de Dee Jay durante suas viagens pelo mundo.

São montadas 4 chaves com eliminação direta: quem ganha avança para a próxima etapa e quem perde cai fora do torneio. Somente dois lutadores chegarão a final, que será definida em uma luta sem limite de tempo: somente acaba depois que somente um dos lutadores permanecerem em pé

Prêmios

Haverão prêmios em dinheiro (no jogo) para o 1º e 2º colocados, respectivamente 20 e 10 mil dólares. Além disso, o 1º colocado receberá todo um kit de artigos da banda de Dee Jay contendo uma camiseta regata, um boné, toda a discografia da banda, o DVD ao vivo gravado em Cancun autografado por Dee Jay e fará parte de um filme que será gravado em Kingston contando a vida do astro do reggae.

Além disso, todos os semi-finalistas (os 4 primeiros colocados) terão vaga garantida em um torneio ainda sem data marcada que ocorrerá em Las Vegas, no Cassino de Balrog. A tabela abaixo detalha os prêmios que serão distribuídos aos participantes do torneio, de acordo com sua colocação no final do torneio:

Colocação	Renome	Dinheiro	Experiência	Outros
1º	5 Glória, 3 Honra	20 mil U\$	7XP	Kit da Banda do Dee Jay, vaga no torneio de Las Vegas
2º	3 Glória, 1 Honra	10 mil U\$	5XP	Vaga no torneio de Las Vegas
3º e 4º	1 Glória, 1 Honra	-	3XP	Vaga no torneio de Las Vegas
Demais	1 Glória, 1 Honra	-	3XP	-

Os prêmios em Honra e Glória são dados em Pontos Temporários (quadrados). Serão dados ainda dois prêmios extras; um para o lutador mais honrado (**FairPlay**) e outro para o lutador com a melhor interpretação (**RolePlay**) durante o torneio.

FairPlay: o prêmio FairPlay sera dado ao jogador que obter o menor número de infrações durante o torneio

Guia do 2º Torneio de Street Fighter RPG

e em caso de empate, será dado ao lutador que tiver chegado mais longe no torneio. O prêmio FairPlay consiste em 1XP extra e 1 ponto temporário em Honra extra.

RolePlay: o prêmio RolePlay será dado ao lutador que tiver se destacado mais do que os demais quanto à interpretação de seu personagem, desde que de acordo com sua história, Atributos Sociais e Renome. Esta decisão caberá somente ao Narrador, que premiará o escolhido com 1 XP extra e 1 ponto temporário em Glória extra.

Estes prêmios extras são independentes de colocação do lutador no torneio, ou seja, mesmo o lutador que perdeu na 1ª fase pode ganhar o prêmio FairPlay ou RolePlay, desde que atenda os requisitos exigidos.

Regras do Torneio

Estas regras foram oficialmente estipuladas em 04/04/2009 e sua última atualização data de 01/05/2009 e entraram em vigor desde então. É desejável que sejam de conhecimento de todos os participantes de qualquer torneio.

1. Diretrizes Gerais dos Torneios

- O 2º torneio acontecerá dia 02/05/2009 (sábado) a partir das 09h (horário de Brasília) e se estenderá até que termine, com um recesso ao meio-dia para o almoço.
- O torneio terá 8 participantes e será composto de 3 fases: eliminatórias, semi-final e final.
- As etapas serão realizadas com eliminação direta, ou seja, quem ganha avança pra próxima etapa, e quem perde cai fora do torneio.
- Cada combate terá apenas 1 round (10 turnos), com exceção do último que somente termina por nocaute e não por tempo.
- Cada round possui 10 turnos. Se no fim dos 10 turnos a luta não tiver acabado por nocaute, será dada a vitória para o lutador que tiver sofrido menos dano durante o combate (não confunda com quem tem mais Saúde). Caso haja empate neste quesito, a vitória será dada para o lutador que tiver causado mais dano.
- Em cada turno o jogador tem 10 segundos para escolher a Manobra que usará neste turno. Caso o tempo se esgote antes que ele tenha tido tempo hábil para escolher, assume-se que ele perderá sua ação neste turno.
- Os combates serão realizados em um mapa baseado no game, onde somente é possível mover-se para frente e para trás. Podendo ainda saltar no ar ou agachar-se. Um lutador não pode atravessar um hexágono onde já exista um lutador nele (deverá saltar para isso). Os jogadores iniciarão a 1 hexágono um do outro e com 5 hexes às suas costas (comprimento total da arena = 13 hexes).
- Não é aplicado o termo “ring out” neste torneio. Em nenhuma hipótese é permitido sair da arena, seja de forma voluntária ou involuntária. Em caso de arremesso, a distância máxima que o lutador pode ser arremessado é igual a distância entre o personagem e o final da arena.
- Força de Vontade, Chi e Saúde são completamente restaurados após cada luta.
- Lutadores não conectados no horário marcado para sua luta perderão por W.O, e além disso, é muito útil permanecer conectado mesmo quando não é sua luta para poder ver as estratégias dos adversários...

2. Restrições

- Os personagens criados devem seguir as regras de Criação previstas no Livro Básico de Regras. Estas regras podem ser vistas em Criação de Personagem.
- Os 15 Pontos Bônus devem ser aplicados após todos os pontos iniciais terem sido distribuídos e não durante a distribuição.
- Os Estilos e manobras permitidas são somente as apresentadas no Livro Básico e no suplemento Segredos da Shadaloo
- As seguintes manobras estão proibidas no torneio (motivos variados): qualquer manobra que exija testes de Habilidades e/ou Atributos Sociais, e conseqüentemente manobras que exijam como pré-requisito outras manobras proibidas. Exemplos de Manobras Proibidas: Cobra Charm, Missile Reflection, Zen no Mind, Telephaty, Mind Reading, Wall Spring, entre outras.
- Armas e Mascotes são expressamente proibidas.
- A manobra Musical Accompaniment é permitida, porém, o lutador deverá ter o Antecedente Staff que será encarregado pela música que o jogador necessita para se concentrar.

3. Manobras Básicas e Especiais

- Conforme visto no Storyteller's Screen (Escudo do Narrador), o lutador somente tem direito às Manobras Básicas de Soco se tiver no mínimo 1 ponto na Técnica Soco. Assim como Chute (chutes básicos), Bloqueio (bloqueio básico), Apresamento (apresamento básico) e Esportes (movimento).
- Lutadores que fiquem atordoados (Dizzy) perderão a sua ação no próximo turno. Se ainda não executaram sua ação neste turno, perdem ela também.
- Somente Bloqueio (o básico) e Jump (sozinho, sem socos ou chutes) são Manobras de Interrupção (Abort Maneuvers no original).
- Para executar um apresamento deve entrar no mesmo hexágono da vítima (estar no hexe adjacente não é a mesma coisa)
- Bloqueios só concedem o bônus de velocidade no próximo turno se bloquearem algum golpe.
- Deflecting Punch somente desferir 1 contra-soco (o primeiro deles) mesmo que sejam múltiplos impactos. Ainda assim ele tem seu bônus de absorção contra todos os socos do oponente.
- Maka Wara não causa dano igual Absorção, mas sim Vigor + Bloqueio -3 (isto não é a mesma coisa).
- Double Dread Kick empurra o adversário em 1 hexe para trás após cada golpe, desde que cause algum dano.

4. Combos de Manobras

- Combos podem ter 2 ou 3 manobras, podendo ser Dizzy e não podem ser linkados (o fim de um combo iniciar outro).
- Rekka Ken não pode ser adicionado em um Combo.
- Apresamentos Sustentados "quebram" o combo (você ganha o bônus de velocidade mas o combo termina, logo é indicado que se coloque eles no final do combo).

Guia do 2º Torneio de Street Fighter RPG

- Em caso de falha crítica durante Manobras de Múltiplo Impacto (Hyper Fist, Hurricane Kick, etc) a manobra interrompida imediatamente, como se já tivesse rolado todos os seus golpes.

5. Infrações durante o torneio

- Não é permitido o uso de uma mesma Manobra durante turnos consecutivos (com exceção de Rekka Ken e de Manobras Básicas). Isto resulta em uma infração. Note que o termo “usar” reflete tentativa de causar dano no adversário, ou seja, se você ia usar a Manobra X, mas trocou por um Bloqueio, você ainda pode usá-la sem problema nenhum no turno seguinte.
- Não é permitido golpear um oponente atordoado (Dizzy). Isto resulta em outra infração.
- Uso de ofensas ou agressões verbais fará com que o jogador cometa outra infração.
- Um lutador que acumule duas infrações em um mesmo combate perde automaticamente a luta, independente se o oponente está em pé ou não.
- Ações consideradas como “anti-jogo” podem ser consideradas como infrações. Exemplos de ações “anti-jogo” são: fugir de seu oponente em turnos consecutivos (para ganhar por tempo, por exemplo), usar o “passo-do-arrego” (andar um hexe para trás para escapar de um apresamento e depois golpear o adversário), entre outras. OBS: quem julga se determinada ação é ou não é anti-jogo é o Narrador, e somente ele.

6. A palavra do Narrador é a palavra final. Portanto, esclareçam todas suas dúvidas antes do torneio começar.

Modelo de Turno em Combates Online

Estes passos repetem-se turno após turno até o fim do combate (10 turnos) ou nocaute de um dos lutadores.

Jogadores que não estiverem lutando não podem ter conversas paralelas ou serão bloqueados, os mesmos podem somente assistir e comentar os acontecimentos da luta durante a fase 11 do modelo de turno (ver abaixo) como se fossem espectadores na beira da arena "Vai lá cara! Não deixa barato!".

Fase 1) o Narrador diz o numero do turno e a quantos hexes de distância estão os lutadores. Se este não for o 1º turno, ele dirá a Saúde dos lutadores também. Assim que for dito a palavra "Fight!" os lutadores devem executar a 2ª fase.

Fase 2) Os jogadores enviam por mensagem privada (basta digitar /mp mensagem) a manobra que irão utilizar e a velocidade dela. Os lutadores tem 10 segundos para enviarem as suas manobras ou ficarão atordoados neste turno. Assim que ambos lutadores tenham enviado suas manobras por mensagem privada ou acabar os 10 segundos, inicia a 3ª fase.

Fase 3) O Narrador declara a velocidade dos dois e diz para o lutador mais lento descrever a sua ação. O Narrador pode narrar algo aqui, mas só quando ele solicitar a descrição para o lutador mais lento é inicia a 4ª fase.

Fase 4) O lutador mais lento descreve a ação completamente, revelando o golpe se pretende usá-lo, e de preferência, em unica linha. Assim que ele terminar a descrição inicia a fase 5.

Fase 5) O jogador mais rápido diz aonde interrompe (antes do oponente se movimentar, após ele se movimentar 1 hexe, etc) e descreve sua ação completamente em uma linha. Assim que ele terminar a

Guia do 2º Torneio de Street Fighter RPG

descrição inicia a fase 6 (se o jogador mais lento quiser e puder) ou pula para a fase 7.

Fase 6 [opcional]) O jogador mais lento diz se usará uma Manobra de Interrupção (Jump ou Bloqueio) ao custo de 1 Força de Vontade. Se ele usou Jump para fugir do ataque adversário, o Narrador deve analisar se ele obteve sucesso ou não (ex: exigindo um teste de Destreza + Esportes para esquivar de projéteis).

Fase 7) O Narrador autoriza a rolagem de dano.

Fase 8) lutadores rolam o dano, e descrevem efeitos extras como gasto de Força de Vontade para aumento de dano (Esforço Extra), se estão usando um Combo, etc. Em caso de dúvida, é obrigação do defensor declarar sua absorção (Vigor ou Vigor + Bloqueio quando aplicável) e o atacante descrever seu dano (ex: Força + Técnica + modificador).

Fase 9) jogadas "entre turno" são feitas, se necessárias. Exemplo: teste de Força para se soltar de apressamentos sustentados.

Fase 10) O narrador faz uma curta narrativa dos acontecimentos do turno, abrindo brecha para a fase 11.

Fase 11) lutadores podem interpretar seus personagens declarando uma frase rápida de acordo com o que aconteceu neste turno. Aqui os demais participantes do torneio que estão assistindo a luta, podem lançar frases de motivação para um dos jogadores.

Exemplo de Turno

GM: Vocês estão a 1 hexe de distância um do outro. Ambos estão com toda a Saúde. Turno 1: Fight!

Jogador 1: /pm 5 jab

Jogador 2: /pm 2 roundhouse

GM: Jogador 1 ganha (5 a 2). declare Jogador 2.

Jogador 2: vou aproximar 1 hex e usar meu roundhouse kick

GM: Jogador 1?

Jogador 1: eu vou interromper antes do mov. e avançar uma casa para usar meu jab. Posso causar o dano?

Jogador 2: eu vou mudar para bloqueio gastando FdV, não quero levar esse Jab (rsrsrsrsrs)

GM: Jogador 1 pode rolar o dano do jab contra a absorção do jogador 2.

Jogador 2: tenho abs 5 (Vig 3 + Block 2)

Jogador 1: vou gastar 1FDV pra aumentar dano

GM: Ok, jah anotei.

Jogador 1: /2d10

GM: 1 acerto. Jogador 2 está com Saúde 9, ele terá +2 Vel em função do Bloqueio no próx turno. Jogador 1 está sem um arranhão.

GM: "O Jogador 2 estava preparado para chutar quando viu que o soco do oponente iria acertá-lo em cheio, não pensou duas vezes e decidiu bloquear, fazendo com que o soco pegasse de raspão."

Jogador 2: "Sabe como é, o seguro morreu de velho!"

Jogador 1: "Vamos ver se você aguenta o meu próximo golpe! Estou só me aquecendo!"

Jogador 3: "Vai lá Jogador 1! Mostra pra ele!"

GM: Vocês estão em hexes adjacentes. Turno 2: Fight!

...e assim sucessivamente...