



PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 37 Ano 7

M.U.G.E.N.

CROSSOVERS EM SFRPG

Material distribuído gratuitamente

EDITORIAL!

Certamente o maior atrativo para querer jogar Street Fighter RPG é buscar a sensação, num jogo de mesa, de travar combates de games de luta. Seja o seu jogo de luta favorito Street Fighter, Mortal Kombat, The King of Fighters, Tekken ou qualquer outro, provavelmente você se sentiu atraído por SFRPG por causa da emoção dos combates em videogames.

Esse atrativo também foi explorado pelas editoras que o publicaram, tanto no Brasil como nos EUA, e já falamos disso noutras oportunidades. Mas e se o objetivo for, além de situar sua crônica no cenário de seu jogo favorito, fazer um universo compartilhado em que personagens de muitas cronologias se encontram?

Com certeza foi um sonho de muita gente nos anos 90, e que foi realizado em alguns crossovers, a maioria deles por parte da Capcom. De forma não oficial, o M.U.G.E.N. tornou todo sonho possível, e desde então diversos jogos de luta foram misturados e remodelados nessa plataforma.

A atual edição é totalmente focada nos crossovers, com matérias sobre como realizá-los, sobre como alterar o jogo com hacks simples, toda uma adaptação dedicada ao jogo Breakers, uma aventura no mundo de Fatal Fury, e as tradicionais Manobra do Mês e Lenda do Circuito. Para completar, um mapa clássico de Fatal Fury 1!

Nós vamos ao encontro do mais forte (em todos os universos que existem)!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	20
MANOBRA DO MÊS	24
LENDAS DO CIRCUITO	26
SUBMISSÕES	30

Editor: Eric M. Souza

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

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

MUGEN: THE STORYTELLING GAME!

Steve Wieck propôs em 1994 um RPG de Street Fighter, e o grande foco deste jogo é emular o mais famoso jogo de luta. Mas os autores aproveitaram para trazer ideias dos jogos de luta em geral, com manobras como Ice Blast, Acid Breath e Shockwave, de Mortal Kombat e Fatal Fury, e equipamentos como o Chapéu de Borda Afiada do Kung Lao.

O RPG trouxe três divisões com estilos de combate distintos: Tradicional, sem poderes, emulando Tekken e Virtua Fighter; Estilo Livre, mais próxima de Street Fighter e Fatal Fury; e Duelistas, com armas e "fatalidades", emulando Mortal Kombat e Killer Instinct.

Os autores ainda anteciparam as lutas de times de The King of Fighters, já que o RPG foi publicado em junho de 1994, e o game teve sua primeira versão em agosto do mesmo ano.

Tudo isso o torna o RPG oficial dos jogos de luta, e nos últimos 28 anos vêm sendo adaptados outros games para ele, com pessoas jogando campanhas nos mais variados cenários, inclusive épicos, como Samurai Shodown e até Dungeons & Dragons.



Um grande sonho dos fãs de jogos de luta foi realizado pelo MUGEN, na virada do século, uma ferramenta para juntar lutadores em sprites de diversos títulos, cenários, criar movimentos, modificar o equilíbrio, e atuar como a imaginação permitir. Alguns jogos mugen reúnem a maioria das principais franquias de jogos de luta, em [projetos incríveis](#). Ainda houve jogos oficiais com alguns crossovers, como Capcom x SNK e Street Fighter x Tekken.

Isso pode ter sido novidade nos jogos de luta, mas era algo que Street Fighter RPG já possibilitava desde 1994. Então por que não tentar uma campanha em que todos os mundos dos principais jogos de luta coexistem? É uma oportunidade que o RPG oferece, e esta matéria dará algumas ideias de como trazer outros jogos de luta para sua campanha de Street Fighter.

Crossovers comuns:

- [SNKverse](#): esse talvez seja o crossover mais comum, já que os jogos de luta da SNK estão entre os mais parecidos com Street Fighter em gameplay e construção de universo. Esse crossover incluirá a adição de South Town, uma cidade no sul da Flórida com uma máfia local e o famoso torneio The King of Fighters, legalizado e, em algumas de suas edições, até mesmo televisionado. Na época de Art of Fighting (antes dos eventos do primeiro Street Fighter) e Fatal Fury (cenário contemporâneo a Street Fighter RPG), era uma competição individual de estilo livre. No contexto de The King of Fighters, ele passa a ser uma competição de trios. Adicionar esse mundo dentro do contexto de Fatal Fury e Art of Fighting apenas trará novos personagens e South Town como um local exótico. Abraçando a cronologia de The King of Fighters, outros eventos, como a organização NESTS (um rival de peso para a Shadaloo e a Illuminati) e o deus Orochi podem se tornar plots interessantes para a mesa de jogo.

- **Mortal Kombat:** ao lado de Street Fighter, o jogo de luta mais famoso, com expansão para diversas outras mídias, e que se faz presente em vários elementos de SFRPG. Este torneio de Duelistas é realizado numa ilha secreta uma vez a cada geração, apenas para personagens de Posto Alto, com lutadores de outros planos, para a defesa da Terra. Além do torneio, Mortal Kombat traz elementos interessantes num crossover, como a organização criminosa Dragão Negro, a Ordem da Luz e a Sociedade Secreta Lótus Branco. Como ocorre no mundo de MK, o impacto da descoberta de outros reinos e do risco da Terra ser invadida mudará os rumos de uma campanha; assim como as Forças Especiais dos EUA criaram uma agência para estudar o OutWorld, o mesmo pode ocorrer com a Interpol, o M-12/Delta Red, dentre outros.
- **Tekken:** esse é um cenário que já teve crossover com Street Fighter, e possui um pano de fundo semelhante, com uma organização poderosa (a Mishima Zaibatsu) organizando o torneio The King of Iron Fist (O Rei do Punho de Ferro), um torneio Tradicional de Posto Alto (7 ou mais). Vencer o torneio tem como prêmio a própria corporação. Além desse evento e dos personagens da franquia, há também o plot de pactos demoníacos em busca de poderes.
- **Virtua Fighter:** esse crossover é semelhante a Tekken, com o Torneio Mundial de Lutas Mistas como um torneio de Posto Alto da Divisão Tradicional, e o Sindicato, ou J6, atuando como uma organização poderosa do submundo que rivaliza com a Shadaloo. Ele usado em crossover, trará o Sindicato, os lutadores e esse novo evento para o mundo de SFRPG.
- **Streets of Rage:** esse é um crossover simples de aplicar, e que pode ser uma campanha, ou mesmo um arco de uma crônica. Ele é muito semelhante aos [Final Fights](#), com os protagonistas se juntando aos personagens do game para combater o sindicato criminoso do Mr. X.
- **Double Dragon:** o crossover com os irmãos Lee encaixa perfeitamente no mundo de Street Fighter num contexto em que Nova Iorque foi destruída, e agora é dominada por facções criminosas. Os Black Warriors são adversários que já existem no mundo de Street Fighter em Metro City, como a Mad Gear e a Skull Cross, e o medalhão e seus poderes pode levar os jogadores a uma busca implacável pela cidade devastada.



- **Killer Instinct:** essa história se passa num futuro próximo, assim como Double Dragon, e seus personagens podem perfeitamente ser os Guerreiros Mundiais desse universo cyberpunk. A Ultratech é uma corporação mais poderosa que países, que age sem controle e deve ser combatida, com uma força talvez maior do que a que a Shadaloo jamais teve. O torneio Killer Instinct, uma atração televisionada da Divisão Duelistas, é para Postos altos, e é a melhor oportunidade de combater a organização.
- **Samurai Shodown:** aqui não é especificamente um crossover, e sim toda uma campanha situada no Japão Feudal. Essa campanha pode representar um arco no passado dos personagens, com impactos na campanha no mundo atual (mais ou menos como foi feito em [Conspiração Total](#)), ou os jogadores podem ser transportados para o Japão Feudal, precisando se adaptar para lidar com esses novos desafios. Outra opção é trazer alguns dos personagens para o mundo de Street Fighter, como samurais que viajam no tempo, algo que [já foi feito antes](#).

Os crossovers sugeridos podem ser utilizados isoladamente (por exemplo, uma campanha com o SKNVerse, ou ainda uma campanha em que a Eyedol é o governante de outro reino, e o torneio Killer Instinct é uma forma de obter a Terra, assim como o Mortal Kombat), ou em conjunto, num mundo em que há torneios importantes no Tradicional (Tekken, Virtua Fighter...), Estilo Livre (KOF individual, como em Fatal Fury, e de times, como em The King of Fighters...) e Duelistas (Mortal Kombat, Killer Instinct...) com suas próprias histórias e temas envolvidos, além de várias organizações lutando pelo poder, e gangues urbanas provocando revoluções em várias metrópoles do mundo.

Além dessas ideias, incontáveis outras podem ser exploradas (existem muitos jogos de luta, beat 'em up e até de outros estilos que podem ser levados para o mundo de SFRPG), como [World Heroes](#), [Darkstalkers](#), [Jackie Chan Adventures](#), dentre outras, criando um mundo insano e inesperado para os jogadores, em campanhas realmente épicas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

HACKS RÁPIDOS!

Você quer mudar o tom de sua campanha de SFRPG, ou ainda emular algum outro cenário, mas sem precisar de uma extensa adaptação, ou ainda sem mexer na estrutura do jogo? Pois saiba que com alguns hacks simples é possível emular qualquer cenário de torneios de luta e jogos de combate. Esta matéria trará os três principais ajustes.

JKD Geral

Os estilos de SFRPG representam os estilos no mundo de Street Fighter. Em outros jogos, eles são diferentes. Muitas vezes é possível adotar os estilos mudando apenas seu nome, como Karatê Shotokan para todos os shotoklones dos jogos de luta, de Iori Yagami a Jin Kazama.

Contudo, às vezes falta uma ou outra manobra que o Shotokan não pode comprar, mas em outros cenários shotoklones possuem (ou qualquer outra situação com qualquer outro estilo). A solução mais simples é aplicar o poder especial do JKD para qualquer estilo do jogo: é possível comprar manobras fechadas pelo custo mais alto +1.

Em geral, NPCs não seguem regras padrão, podendo comprar manobras fechadas ou mesmo ter estilos que não existem ou dois ou mais estilos de luta (como Aka Zahn). Mas se o grupo quiser a liberdade de os jogadores poderem aprender algum poder fechado para seus estilos, tornar o poder do JKD uma regra geral é uma boa solução.

Estilos customizáveis

Isso nem chega a ser um hack, mas sim uma regra oficial que apareceu no suplemento Contenders (Competidores). Nenhum estilo traz a combinação que você planeja para o personagem? Escolha um estilo bem próximo do que deseja e modifique-o. Essa é a proposta dos designers do jogo para a criação de novos estilos, e que foi adotada em larga escala no [Tempos de Glória](#).

OUTROS PEQUENOS HACKS

- **Menos manobras básicas:** Em alguns jogos há menos botões de ataque. Isso pode ser simulado usando apenas Jab e Fierce para socos, e Forward e Roundhouse para chutes, ou ainda utilizando apenas uma Técnica Golpe no lugar de Soco e Chute, que passa a servir de pré requisito para todas as manobras com pés e punhos. Nesse caso, a Técnica terá as manobras básicas Jab Strike, Strong Strike e Fierce Strike.
- **Escolha seu caminho:** O Chi e a Força de Vontade devem ter uma soma de 7 pontos, de acordo com o critério do jogador. Por exemplo: selecionar Wu Shu com Chi 2 e Força de Vontade 5, para um lutador muito mais físico, praticante de Sanda, dentre outras possíveis combinações.

Por exemplo: quero um personagem que luta um estilo particular de Boxe que possui a maioria das manobras do estilo, mas desenvolveu Dragon Punch e Flaming Dragon Punch. Ok, adicione as manobras a esse "Dragon Boxing" pelo custo mais alto, e remova outras manobras da lista do estilo para compensar o seu custo. Como são 9 Pontos de Poder (5 do Dragon Punch e 4 do Flaming Dragon Punch), o Dragon Boxing pode perder Rekka Ken (5), Head Bite (1) e Toughskin (3).

Essa regra pode inclusive ser aplicada ao longo da campanha, representando o lutador que modifica o seu estilo ao conhecer novas técnicas de luta, criando uma arte marcial nova, dispensando inclusive o hack do tópico anterior.

Armas, armas e mais armas

Você quer uma campanha com Dragon Punches com espadas, Spinning Knuckles com nunchakus e Buffalo Punches com machados? O caminho mais simples foi apontado em Contenders (novamente ele): se o personagem possui uma manobra, e tem pontos suficientes na Técnica da arma, ele pode utilizá-la com sua arma.

Em geral, utilizar com a arma é mais difícil do que com as mãos, pedindo dois pontos a mais, com um máximo de 5: Spinning Back Fist pede Soco 2. Fazê-lo com um Cacete pede 4 pontos na Técnica. Já Flaming Dragon Punch pede Soco 5. Assim, você precisará de Nunchaku 5 para fazer como Hon Fu. O Narrador é árbitro final para decidir quais manobras combinam com quais armas, podendo vetar combinações perigosas e/ou incoerentes (sim, Katar, estou falando de você).

Novamente, trata-se de uma regra oficial resolvendo essas questões, mas é possível um hack para simular estilos armados, como em Samurai Shodown. Neste caso, você escolhe um estilo de molde. Por exemplo, Forças Especiais para Bojutsu: boa parte das manobras de Soco e Apresamento se tornarão manobras de Bastão. Elas ainda terão os mesmos nomes, mas serão designadas como manobras armadas - como "Spinning Back Fist (Bastão)" e "Air Throw (Bastão)". Essas são novas manobras idênticas às suas contrapartes desarmadas, mas pedirão Bastão ao invés de Soco ou Apresamento em seus Pré-requisitos. Também usarão Bastão para o dano.

Pronto, está criado um estilo armado. Ele ainda terá algumas manobras desarmadas nas outras Técnicas, o que é bem comum em jogos de luta e histórias de artes marciais. E ainda é possível mesclar este hack com o anterior, retirando algumas manobras da lista e trocando por outras, criando estilos realmente únicos.

BREAKERS!

Em algum lugar de Hong Kong, dois artistas marciais se enfrentam em um vasto pátio. O desafiante é um homem corpulento de pele morena. O chão está manchado de sangue, no entanto, sua lâmina crescente ainda não tocou seu oponente. Foi uma batalha unilateral. Ele já estava exausto e não demoraria muito para que ele caísse. "Tolo, você vai se tornar um membro da minha família" ressoou a voz do adversário, enquanto o desafiante desmoronava no chão e se transformava em pó.

O "Fighting Instinct Tournament", ou FIST, é um torneio tão feroz quanto o próprio nome sugere. Não faltaram artistas marciais que entraram no torneio em busca de fama, mas muitos deixaram o torneio como cadáveres. O último desafiante que restar neste torneio sem lei desafia o organizador do torneio, o chefe do Grupo Financeiro Huang, pela chance de ganhar o enorme prêmio em dinheiro. O artista marcial que conseguir derrotá-lo obterá a honra de se proclamar o verdadeiramente mais forte.

No entanto, nenhum dos artistas marciais que foram escolhidos para desafiar o campeão em uma luta final final privada, longe dos olhos do público, voltou vivo. Ninguém sabe exatamente quando o torneio é realizado, já que as lutas dependem da vontade e cobiça de seu patrocinador – que é, na verdade, um espírito maligno que possuiu o corpo de um homem da moderna Hong Kong. Esta criatura estabeleceu um sistema de seleção de oponentes para amplificar seus poderes sombrios, agregando os espíritos dos derrotados a uma "família" de almas sacrificadas, que serve de combustível para sua força.

O demônio tem fome novamente, e o torneio FIST reuniu inúmeros participantes de todo o mundo. Parece que outro sacrifício será escolhido este ano...

Breakers é um jogo de luta produzido pela Visco em 1996 para a plataforma Neo Geo. O jogo teve uma continuação, Breakers Revenge, lançada em 1998 para corrigir bugs, melhorar o balanceamento e expandir o elenco de personagens jogáveis.



É um game de luta vibrante, com personagens carismáticos e um sistema divertido, inspirado em tudo aquilo que fazia sucesso nos arcades dos anos 90. Com isso, Breakers bebe da fonte de inspiração da Capcom sem negar o DNA de jogo da SNK, e desta forma consegue unir o melhor dos dois mundos ao manter o jogo neutro presente em Street Fighter e os combos divertidos com cancelamentos de especiais presentes em King of Fighters.

Os dois jogos da franquia Breakers são considerado "cult" entre amantes de jogos de luta e, graças ao lançamento da coletânea BREAKERS COLLECTION, podem ser apreciados nas plataformas modernas por uma nova geração de jogadores – e também fazer parte da sua mesa de RPG através desta adaptação!

O torneio FIST

A trama de Breakers gira em torno de um torneio mundial de artes marciais, o Fighting Instinct Tournament – ou FIST, que aceita lutadores das divisões freestyle, tradicional e até duelistas. A disputa é organizada por Huang Bai-Hu, um espírito maligno que existe desde a china antiga se alimenta da alma de guerreiros poderosos. A vítima mais recente de Bai-Hu foi um poderoso artista marcial chinês (pai do lutador Dao-Long), que agora serve de hospedeiro para a entidade.

Bai Hu posa como um magnata de um grupo financeiro, que ofertou um opulento prêmio em dinheiro para atrair lutadores de todos os cantos do mundo. Aqueles que vencem o torneio são chamados para uma disputa particular contra o atual campeão, que tentará se alimentar do espírito dos guerreiros derrotados – um processo doloroso que transforma os corpos dos infelizes inimigos em pó.

Caso um oponente se mostre verdadeiramente digno e o vença em batalha, Bai-Hu irá simplesmente mudar de hospedeiro, deixando para trás sua última vítima como quem descarta uma roupa suja, possuindo o corpo do ganhador e reiniciando o ciclo de morte que ele pratica desde a china imperial.

Enfrentar Bai-Hu é certeza de morte, ou de um destino pior! Será que os personagens dos jogadores vão perceber a trama sinistra por trás do torneio em tempo de salvar suas almas, ou serão eles vítimas da própria cobiça e da fome incessante de Bai-Hu?

Novas regras opcionais

"Breakers" se inspira em muitos jogos, mas tem algumas mecânicas próprias que, obviamente, não fazem parte do sistema de SFRPG. Você pode jogar Breakers como uma adaptação direta, mas caso queira trazer mais fidelidade ao sistema de jogo em sua mesa pode adotar as regras opcionais das próximas páginas.

1) Quatro ataques

Breakers foi desenvolvido para o Neo Geo, que só possui quatro botões (A,B,C,D) – ao contrário do padrão Capcom, de seis botões. Caso você queira emular isso na sua campanha, considere que existem apenas dois golpes básicos de soco e dois golpes básicos de chute, com os seguintes modificadores:

- Soco Rápido (jab): +1 velocidade, +0 dano, +0 movimento.
- Soco Forte (Fierce): +0 velocidade, +2 dano, -1 movimento.
- Chute rápido (Short): +0 velocidade, +1 dano, +0 movimento.
- Chute forte (Roundhouse): -1 velocidade, +3 dano, -1 movimento.

2) Estilos proibidos

Ler Drit, Ninjitsu Espanhol e Soul Power são estilos com profundas raízes no cânone de Street Fighter. O narrador tem total autonomia para vetar em sua campanha de Breakers estilos que ele considere inadequados, ou modificar esses estilos para que eles sejam mais condizente com o cenário.

O mesmo vale para antecedentes, que podem ser limitados ou até mesmo proibidos já que o universo de Breakers é menos tecnológico que o do game da Capcom, sem a presença de ciborgues e híbridos geneticamente modificados – mesmo a “mulher fera” Rila é bem mais humana que o guerreiro mundial Blanka.

3) Aprendendo manobras de outros estilos

Os personagens de Breakers tem muitas manobras que não constam nos estilos retratados em SFRPG, já que o jogo da White Wolf se propõe a adaptar o game da Capcom. Para permitir que os personagens de Breakers sejam fiéis ao game, temos dois caminhos: expandir a lista de manobras de cada estilo para que eles fossem fiéis ao game ou pensar em uma solução de compra de manobras de outros estilos.

A primeira opção iria exigir uma revisão geral de cada estilo no jogo, e alguns seriam bem mais beneficiados que outros – ninjitsu, por exemplo, não ganharia nada de especial... mas Baraqah teria a adição de Dashing Punch, Dashing Upper, Yoga Flame e tumbling attack para que o lutador Maherl pudesse ser representado de maneira fiel ao jogo.



A segunda opção é entender que, no universo de Breakers, existe muito mais interação entre as artes marciais. Enquanto em Street Fighter cada estilo se assemelha a uma classe de personagem que determina o que ele pode ou não fazer até o fim da sua vida, em Breakers eles seriam apenas o ponto de partida para a jornada do guerreiro – com um pouco mais de esforço e um sensei adequado qualquer personagem poderia aprender qualquer golpe.

Isso pode ser simulado tornando as regras de Jeet Kune Do como uma mecânica universal no cenário de Breakers: praticantes de qualquer estilo podem aprender manobras geralmente proibidas pelo custo mais caro + 1.

Exemplo: Tia é uma lutadora de Kickboxing Ocidental da Tailândia que deseja aprender Lightning Leg. Para isso ela compra double hit kick, que é acessível ao seu estilo por 1 ponto de poder, mas como Lightning Leg não está normalmente disponível para Kickboxing Ocidental ela precisa procurar um sensei de outro estilo que tope lhe ensinar a manobra. Como não há um custo listado para Kickboxing Ocidental na manobra lightning Leg, Tia precisará pagar o custo mais caro para Lightning Leg (que é de 5 pontos para Capoeira e Forças Especiais) +1 ponto – ou seja, para ela Lightning Leg custará 6 pontos de poder, ou 24 pontos de experiência.

Isto é algo interessante pois permite que personagens de origens diferentes se beneficiem de treinar com um mesmo sensei (algo que é citado no conto introdutório de SFRPG, já que Felipe D'argon é um ninja espanhol que busca aprender Dim Mak – o que mecanicamente seria impossível pelo livro básico), além de possibilitar diversos ganchos de aventuras – já pensou em um torneio onde o prêmio fosse a tutoria de uma manobra poderosa?

4) Armas e golpes especiais

Armas brancas são permitidas no torneio FIST, e guerreiros como Pielle, Maherl e Saizo se aproveitam do regulamento para fazer uso de lâminas durante o combate – isto está previsto nas regras do torneio, logo um oponente armado não perde honra se enfrentar um oponente desarmado em uma partida oficial. Porém o oponente desarmado que vencer um oponente armado ganha 1 ponto temporário de glória e 1 ponto temporário de honra adicionais, e um oponente armado que for derrotado por alguém desarmado perde 2 pontos de glória.

Qualquer lutador pode usar uma arma, desde que tenha 1 ponto na técnica da arma em questão – ele recebe gratuitamente um número de manobras básicas da arma iguais as manobras básicas de soco, e pode comprar manobras para a arma da lista das manobras de soco pelo custo listado +1.

Manobras compradas desta forma tem seu dano calculado com base na técnica de arma do lutador, e não podem ser usadas com as mãos nuas, somada ao modificador da arma. Dependendo da arma, os parâmetros de velocidade e movimento também podem ser alterados. Armas brancas não causam danos agravados.

Sempre que comprar uma manobra de soco, um lutador que use armas brancas precisa deixar claro se a manobra faz parte de suas técnicas armadas ou desarmadas. Caso queira poder usar a manobra das duas formas ele irá precisar aprender a manobra duas vezes – uma para soco e outra para sua técnica de arma.

As armas brancas são poderosas, mas usar técnicas especiais com elas é mais complicado: cada manobra especial, ao ser associada a arma, passa a custar 1 ponto de força de vontade adicional durante a sua ativação – ou seja, manobras especiais que não consumiriam fdv custam 1 ponto, e manobras que consumiriam 1 ponto passam a consumir 2.

Exemplo: Saizo resolve comprar a manobra Power Uppercut para usar com sua espada. Ele anota na ficha Katana Power Uppercut, e só poderá utilizar a manobra se estiver armado. Sempre que usar esta manobra ele irá precisar gastar 1 ponto de força de vontade. Caso deseje usar o Power uppercut como manobra de soco, ele precisará adquirir a manobra novamente, mas poderá utilizar o golpe com custo zero.

Exemplo 2: Maherl adquiriu a manobra Dashing Punch para usar com sua cimitarra, o que lhe confere um ataque devastador. Como Dashing Pnch já tem custo natural de 1 ponto de força de vontade, Maherl gastará 2 pontos de Fdv sempre que for aplicar este golpe.

Exemplo 3: Pielle tem como manobra especial sua fireball Bonjour Shot, em que ele usa ao sabre para canalizar eletricidade pelo solo. Esta é uma manobra de foco, de modo que a utilização da espada para canalizar a eletricidade da fireball é uma decisão apenas cosmética, sem impacto mecânico. Pielle não precisa pagar 1 ponto de força de vontade para usar este golpe, e poderá utilizar a técnica mesmo que perca o sabre.



Vale ressaltar que, a critério no narrador, empunhar uma arma branca pode impossibilitar a utilização de determinadas técnicas especiais, como apresamentos.

Armas brancas podem ser bloqueadas com as mãos nuas, mas o atacante não sofre danos de um eventual maka wara. Por fim, um lutador atordoado (dizzy) pode ser desarmado sem resistência, sendo obrigado a gastar uma rodada para recurar sua arma.

A critério no narrador, empunhar uma arma branca pode prejudicar ou até impossibilitar a utilização de determinadas técnicas especiais, como apresamentos – sugerimos, como regra alternativa, que ter uma mão ocupada reduz o nível de apresamento do lutador em 1, e ter as duas mãos ocupadas (com duas armas ou uma arma grande, tipo um machado) reduz em dois pontos. A mesma penalidade pode ser usada para manter ou tentar escapar de apresamentos sustentados.

5) Armas de fogo, projétil e arremesso

Armas de fogo e armas de projétil, como arcos e bestas, seguem proibidas no torneio. Armas de arremesso como facas, dardos e estrelas ninja são permitidas – mas o personagem precisa ter a técnica arremesso para usar uma arma desta forma.

6) Animais em combate

Alguns lutadores têm mascotes que podem usar suas garras e presas para defender seus donos em combate. Usar animais em uma luta do torneio FIST não é proibido, mas empregar esta tática contra oponentes desarmados, ou sem um recurso semelhante, sempre considerado desonrado – tanto que apenas o Ninja Saizo os usa mascotes em combates oficiais.

Existem duas formas de utilizar mascotes em sua crônica: fazendo a ficha do animal, ou considerando o animal de forma abstrata, como um recurso de seu dono, semelhante a uma arma.

Caso adote a primeira opção, os animais são criaturas que agem de forma independente e precisam ter suas fichas feitas, como npcs. Considere que os atributos e a saúde do animal são iguais ao valor do antecedente Mascote de seu dono, e que a fera é capaz de atacar usando manobras como claw e bite.

Se o dono gastar um turno fazendo um teste de carisma+liderança ele pode somar seus sucessos aos atributos do animal naquele turno. O adestrador pode, em vez de liderar o animal, intimidar criatura rolando manipulação+intimidação, com dificuldade reduzida caso ele use algo como um açoite para instigar o mascote – mas tratar um animal desta forma acarreta em perda de honra, a critério do narrador.

Caso opte pela segunda opção – considerar os animais de forma abstrata, semelhante a uma arma que está sempre com seu dono – ordenar um ataque de animal equivale à ação do personagem no turno. O jogador precisa fazer uma carta de combate para ataque animal, anotando velocidade igual a perícia Liderança ou Intimidação do dono (com porretes e açoites dando bônus de +1 na velocidade, mas ao custo de 1 ponto de honra por combate), causando dano igual a manipulação + o nível do antecedente Mascote e movimento nenhum para o lutador, mas com alcance igual ao nível de carisma do dono para representar o quanto o mascote pode se mover.

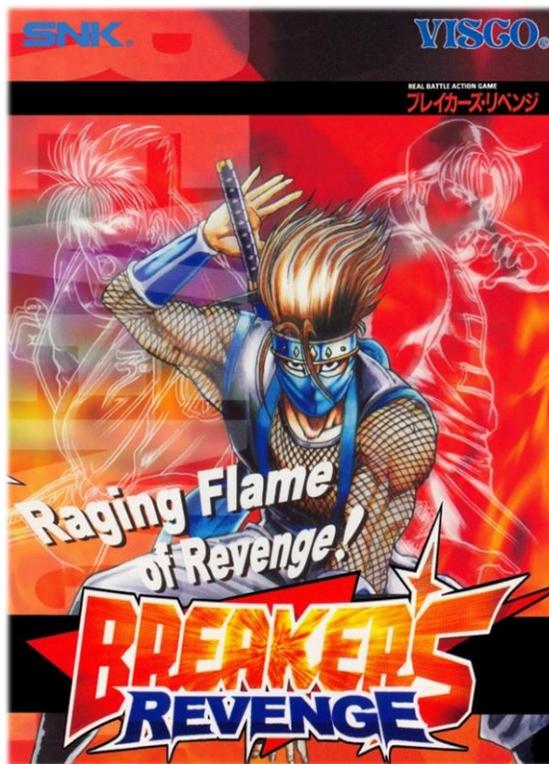
7) A barra de SUPER

Em Breakers todo lutador possui uma barra de energia extra, que começa zerada e acumula pontos conforme o personagem ataca e sofre danos. Esta barra tem três níveis permanentes, com três pontos temporários cada, e é preenchida da seguinte forma:

- Golpear um oponente com um ataque básico forte ou um golpe especial: 1 ponto.
- Ser atingido pelo oponente, sem bloquear: 1 ponto.
- A manobra consumiu chi e/ou força de vontade: 1 ponto adicional.
- Usar carta de efeito para provocar o oponente: o oponente perde 1 ponto de super.

Para gerar pontos no medidor SUPER com manobras o ataque precisa conectar (causar dano), esteja o alvo bloqueando ou não. Manobras de impacto múltiplo geram super apenas uma vez, mesmo que acumulem vários acertos. Manobras que causam dano ao longo de diversos turnos – como acid breath e apressamentos sustentados – só conferem super para o atacante no primeiro turno em que forem usadas, mas permitem que o alvo ganhe SUPER a cada turno que sofrer dano.

Dano proveniente de Maka Wara não gera pontos na barra de Super.



Quando preencher os três níveis de permanentes da barra de super o personagem entra no MODO MAX – isso significa que seu espírito de luta está incandescente. Neste modo o personagem ganha 1 dado adicional de dano em todo o ataque. Caso ele gaste a energia acumulada (veja a seguir) ele perde este benefício.

Acumular SUPER depende de seu espírito de combate. É impossível acumular SUPER fora de uma luta, e ao término do combate o seu medidor de SUPER é automaticamente zerado.

8) Golpe BREAKER

Um lutador pode usar um nível de sua barra de SUPER para desferir um golpe capaz de interromper um combo do inimigo – estes ataques são chamados de BREAKERS. Ele precisa declarar isso no momento em que anuncia o ataque, gastando 1 ponto permanente de Super para ativar o Breaker e, se causar dano, a sequência do oponente é interrompida.

O alvo de um Breaker perde todos os benefícios de seu combo a partir do momento em que é atingido pelo ataque Breaker – bônus de velocidade passam a não contar mais a partir daquele momento, e os golpes não mais se acumulam para efeitos de atordoamento mesmo que o combo seja dizzy.

Exemplo: Saizo possui um combo de jab para short para slide kick. Ele acerta Condor com o Jab no primeiro turno e no segundo anuncia o short com velocidade 10 – Condor entende, pela velocidade, que se trata de um combo, e teme o que vem a seguir. Sua manobra era um Power Uppercut – mais lenta que o short, mas para evitar o que viria no turno seguinte, ele anuncia que irá gastar 1 ponto de SUPER para interromper o combo com um Breaker. Saizo acerta o chute short, mas toma dano do Uppercut e por isso, no turno seguinte, seu Slide Kick não tem o Bônus de +2 de velocidade, permitindo que Condor tenha uma chance de bloquear no turno seguinte. Caso o combo de Saizo fosse Dizzy, apenas os danos do jab e do short se somariam para efeito de atordoamento, pois Condor interrompeu o combo antes do último ataque.

Exemplo 2: Tia possui um combo de short para Lightning Leg (dizzy). Ela aplica o Short em Dao Long causando 1 ponto de dano. Tia espera, no turno 2, usar seu combo para conectar os três chutes com velocidade 6. Sabendo que corre risco de ser atordoado, Dao Long gasta uma barra de Super para no turno seguinte aplicar um Jab BREAKER, que sai com velocidade 7 – um ponto acima do combo de Tia. Ele ainda vai tomar os três chutes, mas seu Jab usado como Breaker quebra o combo dela, impedindo que os danos se acumulem para efeito de atordoamento.

9) SUPER especiais

Lutadores de Breakers costumam desenvolver técnicas secretas, os SUPER especiais. Estes golpes podem ser comprados na criação de personagem ou com pontos de experiência por um custo mais barato (1 ponto de poder a menos, mínimo de 1), mas tem como limitação só poderem ser ativados com a energia da barra de SUPER em vez de chi ou força de vontade.

Cada nível de poder permanente da barra de SUPER pode ser usado no lugar de 1 ponto de Chi ou Força de vontade para ativar golpes especiais. Apenas manobras que gastem chi e/ou FDV podem ser compradas como SUPER moves. Uma vez definido que uma manobra é um SUPER, ela não pode ser ativada de forma normal (com chi ou FDV).

Exemplo: Sho Kamui possui a técnica Rekkou Ha, uma fireball. Ele deseja aprender a versão aérea do golpe, mas Flying Fireball normalmente custaria 2 pontos de poder para seu estilo. Transformando sua Flying Fireball em um Super, Sho consegue comprar o golpe por apenas 1 ponto de poder, ou 4 de experiência. Como Flying Fireball custa 1 ponto de chi e 1 ponto de força de vontade, Sho poderá ativar este SUPER ao gasto de duas barras. Ele não pode usar sua Flying Fireball de outra forma.

Exemplo 2: Pielle tem como SUPER uma poderosa estocada em que todo seu corpo fica revestido de eletricidade – em termos de jogo, este ataque seria um Shock Treatment. Normalmente esta manobra custaria 4 pontos de poder mas, por ser um Super, o custo é de apenas 3 para Pielle. A desvantagem é que shock treatment geralmente necessita de 2 pontos de chi para ativação, então para utilizar esta manobra como SUPER Pielle precisará ter duas barras de especial cheias.

10) SUPERS sem pré-requisitos

Muitos lutadores não controlam inteiramente seu poder, e podem usar técnicas extremamente poderosas em momentos de desespero graças a sua força interior – mesmo sem dominar as técnicas que seriam essenciais para utilizar aquele poder. Desta forma, um personagem pode comprar uma manobra especial como um SUPER mesmo que não atenda aos pré-requisitos dela, só que isto terá um custo adicional de 1 ponto de poder por pré-requisito que não for atendido.

Exemplo: A selvagem Rila tem a capacidade de se transformar em uma onça, capaz de saltar e quicar entre vários inimigos. Em termos de jogo, este golpe seria próximo do ataque Beast Roll – a transformação em onça seria apenas um efeito visual, mas a mecânica do ataque se mantém a mesma.

RIVAIS!

No videogame Breakers não existem palletes swaps – em vez disso quando dois jogadores escolhem o mesmo personagem um deles controla uma variação do outro, com os mesmos golpes mas com um nome e personalidade diferente.

Podemos simular isso no RPG de forma interessante: cada personagem terá um rival controlado pelo narrador com exatamente os mesmos atributos, técnicas e manobras especiais do personagem do jogador. Este NPC sempre terá motivos fortes para desafiar o personagem do jogador – talvez eles briguem para saber quem será o sucessor de seu mestre, talvez o NPC acuse o PJ de copiar seu estilo... não importa a razão, o fato é que sempre que o personagem ficar mais forte o inimigo também ficará.

Esses rivais podem ser uma ferramenta narrativa interessante, além de ensinar uma lição para jogadores excessivamente combeiros (“ah, você quer comprar improved pin, head bite e tiger knee? Tudo bem, seu rival também vai ter esses golpes”). Use-os com parcimônia e eles poderão dar um tempero adicional em sua crônica.

Só que Rila não possui as manobras Rolling Attack e Vertical Rolling Attack, que são pré-requisitos para o Beast Roll. Além disso, seu nível esportes é 4, enquanto o mínimo para a manobra que ela deseja seria 5. Fazendo os cálculos, Beast Roll custaria 2 pontos de poder para Capoeira, mais 1 ponto por cada pré-requisito que Rila não atende (duas manobras e um ponto de esportes), menos 1 ponto por ser um SUPER. O custo final para Rila comprar Beast Roll como um super é de 4 pontos de poder.

11) SUPER combos

Algumas técnicas secretas de Breakers são combinações de golpes executadas com mais precisão e ferocidade que um combo comum. A estas sequências damos o nome de SUPER Combos.

Um combo pode ser comprado como SUPER durante a criação de personagem ou com pontos de experiência. Super Combos podem ter dois ou três golpes, e podem ou não ser dizzy, mas as similaridades com os combos comuns acabam por aí.

As diferenças entre um combo comum e um SUPER combo são as seguintes:

- O SUPER combo consome um ponto permanente da barra de SUPER no momento da ativação (quando a primeira carta é baixada).
- O bônus de velocidade de um SUPER combo é de +3 em vez do costumeiro +2.
- SUPER combos não podem ser interrompidos por um golpe BREAKER.
- Da feita que um SUPER combo for iniciado ele precisa ser executado até o final. Se você tiver um SUPER Combo de Jab para Fierce para Roundhouse e baixar o Jab pagando o ponto de SUPER, precisa baixar o Fierce e o Roundhouse para atingir o oponente nos turnos seguintes – a menos que aborte para jump ou bloqueio, quebrando o combo por conta própria ao custo de 1 ponto de força de vontade. Isto pode ser útil caso você não deseje atingir um oponente que ficou Dizzy durante o super combo.

e) SUPER combos não podem incluir manobras SUPER especiais, mas podem incluir manobras especiais, pagando o curto normal de força de vontade ou chi. Caso o personagem não tenha como pagar pela execução de um golpe de um super combo já iniciado, o SUPER COMBO é encerrado e o personagem fica com -2 de velocidade no turno seguinte.

AVENTURAS!

IDEIAS DE AVENTURAS!

Esta seção traz algumas ideias de aventuras de forma resumida, já divididas em cenas. A proposta é facilitar para os grupos, que poderão adequá-las a seus personagens e tons de narrativa, por isso os textos serão simples, como roteiros.

O Rei dos Lutadores

Esta aventura pode ser utilizada no cenário padrão Street Fighter, em uma campanha de [King of Fighters](#) ou em um crossover dos cenários.

Cena 1: Os personagens estão em South Town, cidade da Flórida, para lutarem no Rei dos Lutadores. O torneio tem lutas de times (em combates individuais, até um time ser totalmente derrotado) e individuais, para lutadores de Posto alto. Se os jogadores forem iniciantes ou de postos baixos, eles lutarão nas preliminares, competindo pelo título de Rookies.



Na primeira cena, eles conhecem Geese Howard, que mantém o torneio e é o desafio final, e os lutadores promissores Terry Bogard, Andy Bogard e Joe Higashi, todos nomes proeminentes no circuito. Eles também fazem sua primeira luta.

Cena 2: No Pao Pao Cafe, após a primeira rodada de lutas, o time presencia uma bela jovem de cabelos azuis sendo repreendida por Billy Kane. Eles discutem e ele a agride, o que deverá levar o time a agir. Se eles forem novatos, enfrentarão Billy sozinho. Se forem de Posto alto, ele estará acompanhado de outros lutadores, como Richard Meier e Hwa Jai. Equilibre as forças para que seja uma boa luta.

Quando um dos lados estiver quase perdendo, a luta será interrompida pelas seguranças de Geese. A garota, chamada Lily MgGuire, agradecerá a ajuda, e contará algo aos jogadores: o torneio está manchado, e Geese não deixará que os irmãos Bogard sobrevivam, pois ele matou seu pai Jeff Bogard no passado. E agora que o time arrumou problemas com Billy Kane, eles também dificilmente terão uma luta justa no dia seguinte. Ela se dispõe a ajudá-los contra os planos de Geese.

Cena 3: Na noite seguinte, as lutas continuam. O time enfrenta adversários com armas de impacto (soco inglês, tonfa, cestus, sapatos de bicos duros, etc), geralmente disfarçadas, o que deixa claro que Billy e Geese querem subverter as regras.

Cena 4: Lily os procura após suas lutas, e conta que há atiradores pretendendo matar Terry e Andy Bogard quando forem lutar. O plano é que cortem a luz do ginásio e os ajudem a escapar. Eles precisam passar por capangas de Geese para isso, e caso consigam, logo Terry, Andy, Joe e Tung Fu Rue se juntam a eles em um jipe para fugirem. Se não conseguirem, há disparos, e em seguida eles se aproximam com Terry e Andy feridos de balas, carregados por Tung e por Joe Higashi. De todo modo, eles poderão fugir, quando serão atacados por Billy Kane e os outros capangas.

Na fuga, Billy Kane se concentra em Lily, que possui Vigor 2, Saúde 5 e não luta; ele quer tirar a sua vida, e se o time conseguir evitar, não só ela, mas Terry Bogard será eternamente grato a eles. Como Tung dirige o jipe, ele também será um alvo e não poderá se defender. É importante que pelo menos um dos dois seja ferido, acirrando o espírito de vingança do grupo.

Cena 5: Chegou a hora da verdade. Se Terry e Andy não tiverem sido feridos, eles convocarão o time para irem até a ilha de Geese em busca do acerto de contas. Se tiverem sido baleados, Joe Higashi liderará essa missão, e o desafio será maior para o time. No primeiro caso, eles deverão ter seu acerto de contas com Billy Kane na ilha (e seus asseclas, caso o time seja experiente), dando o tempo para os outros procurarem Geese.



Se Terry e Andy tiverem sido baleados, Joe Higashi tentará sozinho lutar com Geese. Após o time se resolver com Billy Kane, eles próprios poderão escalar a colina e enfrentar o vilão, que estará com 15 de Saúde e 2 pontos de Chi e Força de Vontade gastos, mas ainda sendo um desafio considerável.

Cena 6: A conclusão da aventura. Se o time foi responsável por parar Geese e colocá-lo na cadeia, os irmãos Bogard serão muito gratos. Eles ainda terão suas perdas (Tung, Lily ou ambos), e ainda desejarão confrontar Geese no ringue no futuro, mas se tornarão Aliados do time, podendo lhes ensinar algumas manobras em gratidão. Se Terry e Andy tiverem escapado do atentado, eles estarão ainda mais gratos: terão eles próprios se vingado de Geese na ilha, e tomarão os membros do time como discípulos para um período de treino, em que mais de uma Manobra Especial poderá ser aprendida, além de se tornarem Aliados e Contatos. Por outro lado, se o time falhar, eles estarão em problemas: acordarão na praia com os danos agravados eventualmente sofridos na derrota. Terão perdido suas lutas por W.O. no Rei dos Lutadores, que terá continuado, já que Geese não foi preso. Saberão, ainda, que não há notícias de Terry e Andy Bogard, e receberão um aviso de Geese: devem deixar South Town em 24 horas e nunca mais voltar. Joe Higashi vai querer ajuda para encontrar seus amigos, e conseguir pistas numa cidade proibida para eles pode ser uma nova aventura.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MANOBRA DO MÊS



SLOW FIREBALL!

Pré-Requisitos: Fireball, Foco ••••

Pontos de Poder: Aikido, Karatê Shotokan 3; Thai Kickboxe, Kabbadi, Soul Power, Wu Shu, Kung Fu 4; Outros 5

Alguns lutadores desenvolveram tanto sua habilidade de concentrar energia Chi que se tornam capazes de canalizar essa energia como velozes e fugazes projéteis flamejantes. Entretanto, alguns destes tomam um caminho diferente, canalizando o Chi em lentos e duráveis projéteis de longo alcance. Estes mestres da energia Chi buscam usar esses projéteis como armadilhas sorrateiras e tirar proveito de suas trajetórias para controlar o campo de batalha por vários turnos.

Sistema: Slow Fireball tem um alcance no turno que é jogada igual ao Raciocínio do lutador. Nos turnos seguintes, e até no máximo um número de turnos igual a Foco do lutador, a Slow Fireball se desloca um número de hexágonos igual ao Raciocínio em linha reta hexagonal até atingir um adversário ou obstáculo. Qualquer lutador que atravessar pelos hexágonos durante aquele turno será atingido, mas ele pode tentar se esquivar se estiver utilizando uma manobra que permita realizar esquiva de projétil (como Jump, Drunken Monkey Roll, Spinning Knuckle, Air Throw e semelhantes).

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum

*ERIC "MUSASHI" SOUZA, FELIPE M. VASCONCELLOS &
INGO MULLER*

LENDAS DO CIRCUITO

Sho Kamui

Sho é o protagonista de Breakers, um jovem karateca do Japão que está sempre em busca de novos desafios para ficar mais forte. Ele é um lutador versátil, que rodou o mundo para dominar várias manobras especiais e, desta forma, ter sempre uma carta na manga contra seus oponentes. Sho participa do torneio para enfrentar oponentes poderosos e aprimorar suas habilidades.

Rival: Jin Sawamura (沢村 陣), um karateca japonês pouco mais velho que Sho e Dao Long, adora artes marciais e pop-rock japonês, especialmente de Nobuteru Maeda e da banda Tube.



ADAPTAÇÃO DE BREAKERS!

Esta edição trouxe uma matéria com os hacks para emular uma campanha ao estilo de Breakers, e traz também a ficha de Sho como Lenda do Circuito para a sua mesa de Street Fighter RPG. Contudo, também há uma adaptação completa com todos os personagens de Breakers. Você pode baixá-la em:

<https://sfrpg.com.br/shotokan/Breakers.pdf>

INGO MULLER

SHO!

Estilo: Karate Shotokan

Assinatura: Flexiona o bíceps e ergue o punho

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 •••••
 Arena ••••• Chute •••••
 Contatos ••••• Bloqueio •••••
 Fama ••••• Apresamento •••••
 Recursos ••••• Esportes •••••
 Sensei ••••• Foco •••••

Glória •••••••••• Honra ••••••••••

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

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	9	4	
Strong	5	11	4	
Fierce	4	13	3	
Short	6	10	4	
Forward	5	12	3	
Roundhouse	3	14	3	
Apresamento	5	9	Um	
Bloqueio	9	-	-	
Movimento	8	-	7	
Power Uppercut	4	13	Um	
Lunging Punch	5	11	5	
Foot Sweep	3	13	2	
Flying Knee Thrust	6	12	5	1 FdV
Flying Body Spear	5	12	5	1 FdV
Fireball	3	11	-	1 Chi
Dragon Kick	4	16	2	1 Chi 1 FdV
Ax Kick	4	14	2	
Hundred Hand Slap	3	10	Um	1 FdV
Throw	3	11	Um	
Air Throw	7	14	4	1 FdV
Jump	8	-	4	
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Drunken Monkey Roll	8	-	6	
Super Moves*				
Flying Fireball	3	11	4	1 Chi 1 FdV
Repeating Fireball	3	9	-	2 Chi
Air Hurricane Kick	4	9	5	1 Chi 1 FdV

Combos: Lunging Punch para Jab para Jumping Fierce (Dizzy), Short para Dragon Kick, Ax Kick para Drunken Monkey Roll, Flying Knee Thrust para Flying Fireball, Air Hurricane Kick para Dragon Kick (dizzy).

* Caso sejam utilizadas as regras da matéria sobre Breakers desta edição. Se não utilizá-las, considere como manobras que fazem parte do arsenal de Sho.

SUBMISSÕES!

Street Fighter RPG propõe um meio-termo entre o genérico e o específico. Existem manobras que se propõem a serem executadas de mais de uma forma, como Fireball, Buffalo Punch, Brain Cracker, dentre outras, e algumas bem específicas como Power Uppercut e Slide Kick.

Seguindo essa lógica, muitos jogadores podem se ver tentados a criar novas manobras para representar as diversas submissões possíveis do jiu jitsu e do MMA. Contudo, é possível utilizar as manobras existentes para quase todas, e este breve artigo mostrará o caminho para isso.

Outras manobras também podem simular diversas situações, com abordagens distintas. Por exemplo: double lag/baiana pode ser representado por Siberian Bear Crusher, ou, se o lutador se joga e se sacrifica, por Flying Tackle. Ainda, se o lutador agarra a vítima pelo tronco ou pescoço e se joga com ela (DDT), Choke Throw cumpre bem esse papel.



SUBMISSÕES COMUNS!

- **Bear Hug:** Kimura, Triângulo
- **Neck Choke ou Sleeper:** Ezequiel, Guilhotina, Mata-leão, Estrangulamentos em geral
- **Arm/Wrist Lock ou Pin:** Armlock (e suas várias formas), Chave de pulso, Omoplata (para quem utiliza apenas o livro básico, Bear Hug pode representar essas manobras)
- **Dislocate Limb ou Improved Pin:** Armlock voador

ERIC "MUSASHI" SOUZA

