



Kabuki Town:
Shadaloo Lab



Punho Bêbado



Arena da praia



Automobilismo



SF origins



PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº7

Ano 2

Material Distribuido Gratuitamente

E MAIS

ANIVERSÁRIO DA REVISTA

© RETORNO DE UMA LENDA!

EDITORIAL!

Um ano. Ao longo de doze meses, 6 edições bimestrais e duas especiais. Quando começamos o Punho do Guerreiro, não fazíamos ideia se ia dar certo. A vontade era trazer toda a comunidade fã de Street Fighter para participar e contribuir, revivendo o que foi o Orgulho da Arte no começo da década passada.

Havia, claro, temores. Podia começar animado e depois perder o fôlego, como foi com o Oda. Podia cair a qualidade nas edições. Podia ter muito conteúdo desbalanceado. Coisas comuns de fanzine. Por isso, fomos conservadores nas diretrizes. Uma manobra por edição. Não trazer novos estilos. Um NPC bem trabalhado. Edições bimestrais. Tudo para manter a qualidade do material.

Após um ano, podemos dizer que estamos muito orgulhosos do trabalho feito. Surgiram ideias que nem imaginávamos. Muita gente contribuiu com material que expandiu bastante as possibilidades de SFRPG. E sabemos que vamos muito longe ainda com esta fanzine. Esperamos novas contribuições, e que cada vez mais gente ajude com outras visões sobre nosso RPG favorito. E que sigamos indo ao encontro do mais forte!

Os editores aniversariantes

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
UM ANO DE PUNHO DO GUERREIRO!	30

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza, Giovane do Monte, Marcos Amaral, Odmir Fortes e Pedro Tolosa

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

Street Fighter utiliza o sistema Storyteller, que foi inovador em seu tempo, enfatizando a importância da narrativa em prol das regras. De fato, o livro orienta o Narrador a quebrar regras quando necessário para a narrativa, enfraquecendo bandidos se é uma luta importante para o desenrolar da trama e os personagens estão perdendo, ou fortalecendo um vilão que está caindo muito fácil. Este que vos escreve vive fazendo isso, diga-se de passagem.

Embora Storyteller tenha sido inovador, já se vão 26 anos de sua criação. O mundo mudou bastante nesse período, e outros jogos surgiram. O RPG mudou, e coisas como a velocidade de evolução dos personagens foi acelerada – algo já abordado no Punho do Guerreiro #4.

Um ponto interessante foi a criação de formas de permitir que os jogadores assumam o fio condutor da narrativa em determinados momentos, tirando-o das mãos do Narrador. Claro que isso costuma ter um preço, mas permite que o jogador, ao menos por um momento, possa conquistar algo que almeja, ou mesmo sentir que seu personagem realmente é capaz de ditar os rumos de seu destino.



FERRAMENTAS DE CONTROLE NARRATIVO!

Storyteller já trazia algo parecido desde o princípio com a Força de Vontade. Ela permite que o personagem se esforce e consiga, por exemplo, um sucesso automático, sem precisar recorrer aos dados.

Em Street Fighter, ainda, ela permite obter outros efeitos sem depender de dados, como mudar sua manobra para sair de uma situação de risco, aumentar o dano de um ataque, ampliar sua movimentação, tentar sair de um frenesi, dentre outras possibilidades. Nunca houve, porém, a oportunidade de corrigir um erro, uma vez rolados os dados.

Vampiro 5ª Edição, ainda em produção, inovou em adotar algo parecido: um jogador pode gastar 1 Força de Vontade e repetir um rolamento – seja um lance de intimidação, um blefe, um dano mal rolado, etc.

Não é algo que pode ser usado de forma desmedida, ainda mais em Street Fighter, que a Força de Vontade é fundamental nos combates e difícil de ser recuperada. Mas é uma regra interessante, que permite que um lance de azar nos dados não prejudique a trama - algo que Street Fighter sempre tentou evitar, inclusive não tendo regras fixas para morte, por exemplo.

Adotar essa ferramenta de controle narrativo certamente engrandecerá as experiências e tornará mais épico esse jogo que já é fantástico.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

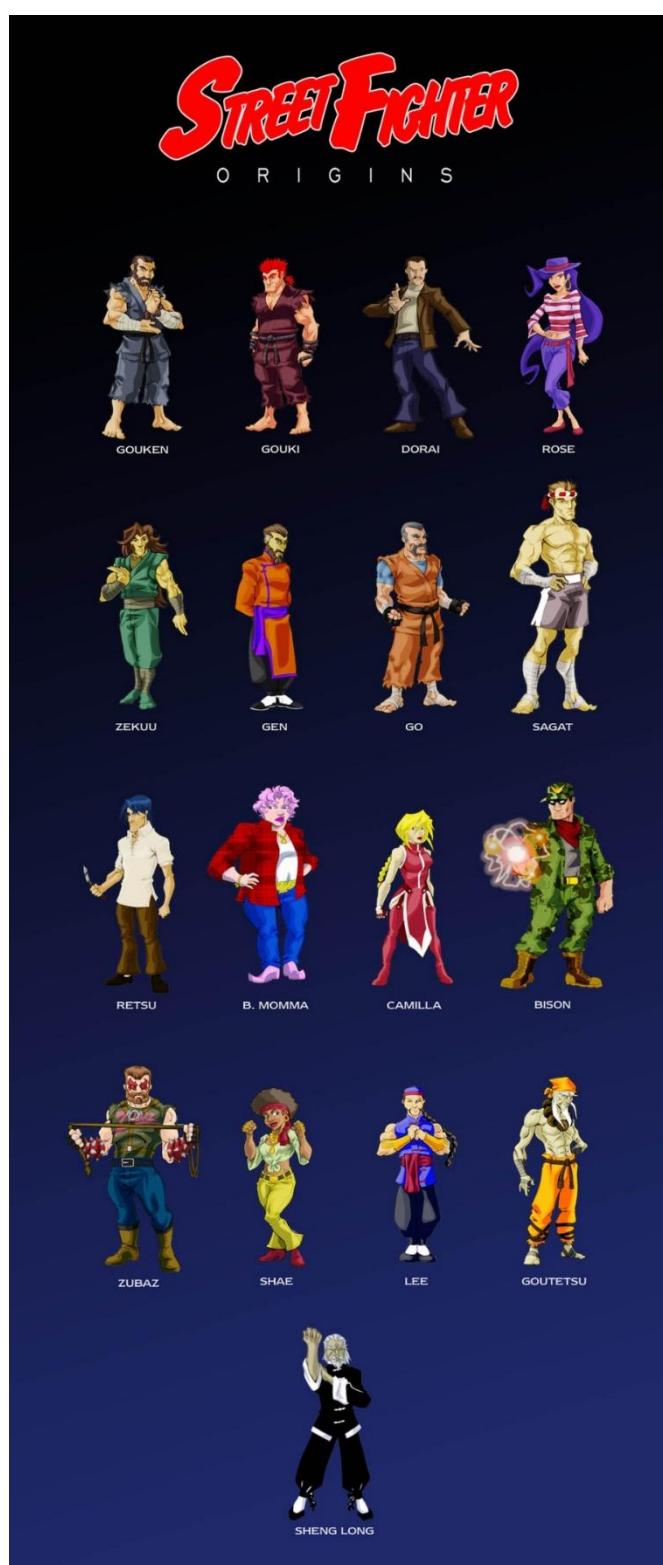
STREET FIGHTER ORIGINS!

Na década de 2000, após concluir [Conspiração Total](#), levei para meu grupo a ideia de realizar uma crônica nos anos 1970, quando Akuma e Gouken eram jovens lutadores iniciando sua jornada. Ainda não existia o ótimo *Street Fighter Assassin's Fist*, com essa temática, mas o grupo comprou a ideia, e tínhamos lutadores num circuito muito menos organizado, no qual Gen era uma lenda, M. Bison era desconhecido e Nua Khan era o Rei do Muay Thai.

É uma ideia interessante para quem quer jogar **Street Fighter**, mas já explorou temas sobre a Shadaloo – inclusive abordando a série Zero/Alpha, SFIV e SFV – e já chutou a bunda de Gill. O passado permite que o Narrador crie seu mundo e traga algo desconhecido para jogadores que cresceram nos anos 90, e pouco conhecem sobre a década de 1970.

O cenário apresentado a seguir é de criação de [Alan McMillian](#), trazendo alguns nomes já esperados e outros novos. Eles podem servir de base para o Narrador definir as maiores lendas nesse novo mundo, em que a Guerra Fria determina os eixos da política mundial, o rock promove uma onda de libertação entre os jovens e o submundo das lutas conta com brigões que saem desafiando lutadores de outras academias, no maior estilo Bruce Lee.

Hong Kong é o centro de todo o circuito, onde ocorrem os maiores torneios e o Torneio dos Guerreiros Mundiais. O Kunitê (de O Grande Dragão Branco, também abordado no Punho do Guerreiro #1) é a arena principal dos maiores eventos.



GUERREIROS MUNDIAIS

Muitos deles são conhecidos, tanto do livro básico de **Street Fighter** e seus suplementos, como também do [Tempos de Glória](#), como Lee, Gen, Gouken, Akuma, Sagat, Zeku, Rose, Retsu e M. Bison. Eles são mais jovens, menos experientes e poderosos – M. Bison, por exemplo, ainda era um revolucionário lutando com seu exército na Tailândia. Todos estarão mais fracos, sem Atributos, Habilidades ou Técnicas sobre-humanas, e sem alguns de seus poderes.

Os novos Guerreiros Mundiais são:

- Zubaz: O homem que se chama Zubaz está lutando sua própria guerra pessoal nas ruas de Hong Kong, tirando do caminho aqueles que ele percebe como uma ameaça. A polícia pensa que ele é apenas um maluco maquiado. Mas Zubaz cometeu o erro de atacar os negociantes do novo grupo que controla a cidade, e eles são mais perigosos do que qualquer coisa com que ele lutou dentro ou fora do ringue. *Estilo: Luta Livre.*
- Shae: Uma caçadora de recompensas americana que cresceu nas ruas de Detroit, Shae está em Hong Kong para perseguir um vietnamita que matou o marido de seu empregador enquanto eles estavam de férias no verão passado. *Estilo: Kickboxing Ocidental.*
- Dorai: Dorai é um detetive da polícia de Hong Kong. Um aluno de uma variação de Kenpo chinês que foi passada através de gerações de sua família, e que ele atualmente está ensinando a sua filha de cinco anos - Chun Li. Dorai está atualmente preocupado em trabalhar com uma série de assassinatos de gangues. Alguém está tentando consolidar o poder em Kowloon assassinando os líderes locais da tríade. Dorai só conseguiu descobrir um nome: Bison. *Estilo: Kung Fu.*

- Goutetsu: Antes de Goutetsu, o Karatê Shotokan era uma arte letal. Sendo o primeiro mestre da arte a transformar o Hadoken (Fireball), o Shoryuken (Dragon Punch) e o Tatsumakisempuu Kyaku (Hurricane Kick) em técnicas não-letais, tornou-se uma lenda. Ele ensinou dois irmãos, alertando-os para o perigo da versão letal de sua arte. Contudo, ensinar esses jovens pode ser sua ruína... *Estilo: Karatê Shotokan.*
- Go Hibiki: Go Hibiki era um lutador temido e poderoso há dez anos. Ele era conhecido em toda a Ásia. Quando se aposentou, chamou-se o fim de uma era. Mas a perda de sua esposa e as pressões de criar um filho jovem colocaram um encargo financeiro sobre Go Hibiki, obrigando-o a sair da aposentadoria em uma época em que ele não deveria estar entrando no ringue. Ele logo criou rivalidade com um jovem lutador tailandês que já está ganhando reputação por seu tamanho e força. *Estilo: Karatê Shotokan.*
- Momma: Uma organização como a de Bison sempre precisa de alguém para cuidar dos detalhes, e é aí que entra Momma. Ela lida com livros, recursos humanos e inventário. Claro, Bison não confiaria em ninguém com essa tarefa, então Momma tinha que provar sua força aos soldados. Sempre que falham, costumam sofrer uma sessão de espancamento de Momma. *Estilo: Boxe.*



- Camilla: Onde quer que o misterioso M. Bison vá, Camilla está sempre ao seu lado. Mais do que apenas um olhar doce, ela é sua assassina mais mortal, mão direita confiável – e muito mais. O que Bison não sabe é que Camilla é uma infiltrada; uma agente secreta do M16, enviada para denunciar a organização de Bison. O que ela descobriu é que Bison não é apenas um traficante de drogas ou uma arma. Ele está construindo um exército e investindo em ciência e tecnologia de ponta, com uma agenda definitivamente sinistra. *Estilo: Forças Especiais.*
- Sheng Long: Quando Goutetsu era jovem, viajou pela Ásia em busca de lutadores para treinar ou aprender. Em Hong Kong, ele perdeu uma briga para um homem usando uma técnica não-usual, uma técnica que ele nomeou Sheng Long, que em cantonês significa “Dragão Ascendente”, ou Dragon Punch. Agora, com seus dois melhores estudantes iniciando sua carreira, Goutetsu voltou a Hong Kong para testar suas habilidades contra o seu maior adversário. Goutetsu quer provar que sua versão do movimento que o derrotou é mais poderosa, no entanto ele deve derrotar Sheng Long para ter uma chance. *Estilo: Kung Fu.*

STREET FIGHTER O R I G I N S

ERIC “MUSASHI” SOUZA



AUTOMOBILISMO EM STREET FIGHTER!

Street Fighter é focado em combates e, por isso, é especializado nisso e traz regras divertidas e abrangentes. Em outras situações, testes simples devem resolver. Contudo, muitas vezes os personagens se envolvem em disputas importantes e o grupo pode desejar regras mais elaboradas, como, por exemplo, em disputas esportivas. Assim, o presente artigo trará regras para competições automobilísticas.

Vamos começar resumindo como será um Grande Prêmio: os pilotos iniciarão em suas posições, definidas na Classificação; cada um deles tentará impor seu ritmo, podendo os mais velozes tentar ultrapassar os mais lentos e os testes apontarão os resultados. Para não ficar maçante, o sistema é simples: a corrida é dividida em três trechos, e cada um testa seu ritmo em cada um deles. Se alguém é mais rápido que o piloto que está à sua frente, pode tentar ultrapassar. O carro e os pneus influenciam essas disputas. Ao fim do terceiro trecho, são apontados os resultados.

Fases de um Grande Prêmio

Classificação: é o momento, geralmente no dia anterior, em que os corredores tentam fazer o melhor tempo na pista, definindo a posição em que vão largar. O teste utilizado é Raciocínio + Condução. Na classificação, existem três fases: o Q1, o Q2 e o Q3. Em cada uma delas, os pilotos tentam dar a volta mais rápida e os últimos colocados são eliminados, de modo a restar apenas os 10 mais rápidos no Q3.



Por exemplo: se há 22 pilotos numa classificação, no Q1 todos fazem seus tempos. Os 6 piores, do 17º ao 22º, são eliminados. No Q2, restam 16 pilotos. Novamente, os 6 piores, do 11º ao 16º, são eliminados. Restam, por fim, 10 pilotos para o Q3. Encerrado o Q3, todos os 22 competidores estão com posições definidas para a corrida.

Havendo tantos pilotos, é comum que haja empates nos rolamentos. Havendo empate, os pilotos que empataram rolam Destreza uns contra os outros. Persistindo o empate, testam Percepção. Mantido o empate, eles rolam um dado para desempatar.

Em geral, as equipes possuem ajustes de motor específicos para a classificação que dão bônus de +1 na parada de dados. O piloto pode escolher ou não utilizar esse bônus. É um ajuste que força o carro, adicionando um ponto de estresse e facilitando uma quebra (veja mais adiante). É comum que seja utilizado apenas no Q3, que é o momento decisivo.

Em cada fase da classificação, o piloto consegue realizar pelo menos duas voltas rápidas. Se o piloto fez uma volta ruim, ele pode tentar mais uma vez, a menos que algo ocorra e o prejudique; havendo chuva durante alguma das fases da classificação, a segunda tentativa do piloto será em condições chuvosas, com testes de dificuldade aumentada; se houver um safety car, não é possível tentar uma segunda vez (veja mais adiante).

Corrida: o desempenho em uma corrida é resultado do teste de Ritmo de Corrida. Para cada uma das três partes da corrida, o piloto testa Destreza + Condução, definindo quão bom é seu ritmo.

Se ele conseguir ser mais rápido que um piloto que vai à sua frente, pode tentar ultrapassá-lo. O teste para a ultrapassagem é Raciocínio + Condução. O piloto que tenta se defender da ultrapassagem testa Percepção + Condução. Se houver empate, os carros ficam lado a lado.

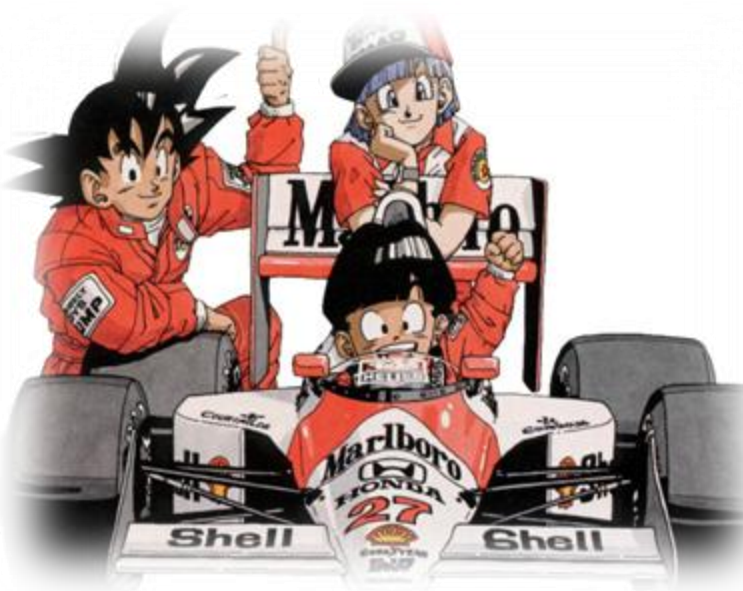
Os dois podem testar sua Força de Vontade permanente, de modo que o perdedor desiste. Persistindo o empate, os carros se tocam, devendo ambos pilotos rolarem Destreza + Condução (dif. 8), precisando de três sucessos para não saírem da pista. Nessa situação, uma falha normal já resulta em acidente, sendo fim de prova. Qualquer um dos pilotos tem a opção de desistir e ceder antes do teste de Força de Vontade.

Nessas situações de disputa, tanto o piloto que ataca quanto o piloto que defende podem adotar um ajuste de motor mais agressivo, ganhando +1 dado em sua parada. Esse ajuste força mais o carro, facilitando a quebra (veja mais adiante).

Por fim, cumpre lembrar que é possível ultrapassar mais de um carro em cada terço de corrida, desde que o ritmo seja superior. É preciso ter pelo menos um sucesso a mais no ritmo para ultrapassar o carro que vem logo à frente, dois sucessos a mais para o que vem em seguida e assim por diante.

Por exemplo: Daniel Ricciardo largou em quarto, e teve 6 sucessos no ritmo de corrida, apresentando um ritmo fenomenal. À sua frente vem Valteri Bottas, que tem 3 sucessos de ritmo. Após alcançá-lo, Ricciardo o ultrapassa com sucesso. Em segundo, vem Kimi Raikkonen, que tem 4 sucessos de ritmo. Ele estava duas posições acima de Ricciardo, mas teve dois sucessos a menos no ritmo, e Ricciardo pode tentar ultrapassá-lo.

Por fim, em primeiro, vem Lewis Hamilton, com problemas. Ele tem um ritmo de apenas 2 sucessos por estar poupando equipamento. Assim, mesmo estando originalmente 3 posições à frente de Ricciardo, ele teve 4 sucessos a menos. Se Ricciardo for bem sucedido nas disputas, ele pode, já no primeiro terço de corrida, sair de quarto para primeiro lugar.



Ordem de ação: sempre a primazia na ação é daquele com mais sucessos no ritmo de corrida. Ele age primeiro, realizando um ataque, se puder. Em seguida, age aquele com o segundo melhor ritmo, e assim por diante. Uma vez todos os jogadores tendo realizado seus ataques, voltamos ao de melhor ritmo, caso ele ainda tenha algum adversário para atacar. Findos todos os ataques, quem for para os boxes anuncia que pretende trocar pneus e o Narrador encerra o terço da corrida.

Parada nos boxes: é preciso parar nos boxes em alguma fase da corrida, em geral na segunda fase. Quando para nos boxes, o piloto perde posições para os carros que não pararam. Ele perde 10 posições, subtraindo seus sucessos em ritmo de corrida. Obviamente, não perderá as posições para pilotos que também estão parando. Por exemplo: se Fernando Alonso teve 4 sucessos em Ritmo de Corrida, ele perderá 6 posições ao parar. Ele está em quarto, então voltaria dos boxes em décimo. Contudo, os pilotos que estão em sexto, sétimo e oitavo também vão parar; logo, Alonso continuará na frente deles, em sétimo.

* **Complicação:** quando um piloto para no box, ele rola 1d10; se tirar 1, houve problemas em sua parada e ele perde 10 posições além das que perderia (5 se a parada for em safety car). Se o resultado for 10, a parada foi fenomenal, e o piloto perde uma posição a menos do que perderia (duas a menos, se a parada for em safety car).

A Falha

Falhar nos testes costuma resultar numa saída de pista. O piloto provavelmente perde uma ou mais posições em corrida; na classificação, a sua volta é arruinada (algo não tão grave). Falha crítica resulta em acidente, comprometendo definitivamente o treino/corrída.

Há, contudo, uma exceção: o teste de Ritmo de Corrida não é definitivo. Se quiser, o piloto pode testar com +1 de dificuldade, depois com +2, etc, conforme descrito no Livro Básico. Se ele conseguir sucessivas falhas até não poder testar mais, assume-se que o piloto cometeu algum erro tentando encontrar ritmo e sofreu um acidente.

Opcionalmente, o piloto pode se dar por satisfeito com a falha e não tentar testar de novo naquele terço de corrida. Contudo, ele será uma presa fácil para os carros que vêm atrás.

Piloto

Em geral, um piloto de Fórmula 1 está entre os melhores do mundo. Certamente ele tem nível 4 em Destreza, Percepção, Raciocínio e Condução. Os melhores de sua geração costumam ter 5 em pelo menos duas ou três dessas características. Por exemplo, a julgar por suas carreiras (ainda em andamento), Lewis Hamilton teria Destreza 5, Percepção 4, Raciocínio 5 e Condução 5, e Sebastian Vettel teria Destreza 5, Percepção 5, Raciocínio 4 e Condução 5. Dessas diferenças decorrem o seu destaque em áreas diferentes.

Utilizar as Especializações de outros jogos Storyteller (que concedem mais um dado a cada 10 no teste) permitem mais possibilidades. Ayrton Senna, por exemplo, poderia ter Múltiplas Ações (Destreza; permitindo ao mesmo tempo frear e encher a turbina), Classificação (Raciocínio) e Guiar na Chuva (Condução). Nessas situações, seria muito mais difícil competir contra ele.

Carro

Como nos outros jogos Storyteller, o veículo afeta a manobrabilidade, limitando o máximo da parada de dados.

EVENTOS NA CORRIDA!

O resultado de uma corrida dependerá também de eventos aleatórios. O Narrador deve rolar 1d10 antes de cada terço da classificação e da corrida, definindo eventos aleatórios, com base nos resultados:

- 1-3: acidente com safety car (permite parar nos boxes para troca de pneus perdendo metade das posições);
- 4-5: chuva (o ritmo de corrida passa a utilizar Raciocínio ao invés de Destreza; a dificuldade de todos os testes aumenta +1 ou +2, conforme a intensidade da chuva; 4 no dado resulta em chuva leve e 5 em chuva pesada); uma vez que comece, a chuva só para se nas próximas rolagens sair um resultado entre 6 e 10;
- 6-10: nada acontece.

Assim, se no primeiro terço de corrida há um safety car, por exemplo, quem largou com pneu option tem uma grande oportunidade de mudar para prime e obter um ganho estratégico. Já quem largou com prime não tem vantagem em trocar agora, pois sua primeira perna do GP precisa ser maior, ou então terá que fazer duas paradas. Os dados sempre são rolados antes dos jogadores decidirem se farão ou não a parada naquele terço de corrida. Se houver chuva, o ideal é entrar nos boxes para trocar pneus, mas o piloto pode permanecer na pista acreditando que a chuva vai parar ou que pode se segurar com pneu de pista seca.

Este último caso é muito interessante: quando o piloto resolver ficar com pneu de pista seca, seu próximo teste de ritmo de corrida será realizado com dificuldade 9 para chuva leve e 10 para chuva pesada.

Os carros mais competitivos costumam ter manobra 10, sendo das equipes de ponta (como em 2017 e 2018, Mercedes, Ferrari e Red Bull). Para apimentar, o Narrador pode definir que um carro excepcional tem bônus de +1 em uma única determinada condição (como Mercedes melhor em classificação, Ferrari melhor em corrida e Red Bull melhor na chuva).

Carros de equipes do meio do grid possuem manobra 9, e carros do fundo do grid possuem manobra 8. Isso limita a parada nos testes em classificação e ao longo da corrida.

Pneus

A Fórmula 1 utiliza compostos diferentes e possui uma regra na qual é preciso utilizar pelo menos dois tipos de pneus em uma corrida. Como linha-guia, há duas opções para cada GP:

- Padrão (prime): -1 dado na parada em disputas e ritmo de corrida;
- Opção (option): +1 dado na parada em disputas e ritmo de corrida.

O pneu utilizado determina quando o piloto vai parar. O prime dura dois terços da corrida, enquanto o option dura apenas um.

Por regra, o piloto precisa largar com o pneu que ele fez sua volta mais rápida na qualificação. Por isso, é normal que os pilotos iniciem a corrida com o option, mudando para o prime no fim do primeiro terço e indo com ele até o fim.

Mas outras estratégias são possíveis. Se o piloto precisa de muitas ultrapassagens, ele pode apostar numa estratégia de duas paradas, utilizando o option duas vezes para conseguir ultrapassar. A parada nos boxes custa algumas posições, mas se ele for capaz de ultrapassar muitos carros, pode compensar.

Em corridas com chuva, existem pneus específicos para essas condições, que ajudam a dispersar a água e reduzem a dificuldade de guiar no molhado. Esses pneus duram dois terços de corrida como os primeiros, mas apenas em condições chuvosas. Se parar de chover (veja mais adiante), é preciso trocá-los, ou o piloto perderá muita velocidade (-3 dados em paradas de disputas e ritmo de corrida).

Um ponto interessante de uma corrida chuvosa é que o piloto automaticamente cumpre a regra dos dois tipos de pneu assim que ele para e troca para pneus de chuva. Existem corridas caóticas em que chove apenas por um tempo. Muitas vezes, um piloto faz o primeiro terço de pneus option, o segundo de pneus de chuva e volta para os option no terceiro terço. Acaba havendo apostas, já que pode parar de chover a qualquer momento.

Mesmo uma corrida que comece com chuva - na qual todos largam com pneus de chuva, portanto - pode ter a pista seca no segundo e no terceiro terços, movimentando as estratégias. Pode haver quem aposte no primeiro no segundo terço para ir até o fim sem precisar trocar pneus de novo; outros podem apostar no option esperando que uma chuva no terço final obrigue o grid inteiro a uma nova troca. É uma grande loteria, que traz resultados imprevisíveis. A chuva sempre é um elemento que traz o imponderável num esporte de precisão como o automobilismo.

Quebras

Por fim, é preciso falar das quebras, uma realidade do automobilismo. As quebras são raras hoje com equipes de ponta, mas podem ocorrer, muitas vezes em momentos decisivos.



Forçar um equipamento numa perseguição pode facilitar uma quebra, e o piloto às vezes é avisado pela equipe sobre isso, sendo preferível desistir (mas é ele que decide). Em geral, o Narrador rola 1d10 para cada terço da corrida. Para cada 1 nesses rolamentos, é considerado que o equipamento sofreu 1 ponto de estresse. Se o piloto forçou na disputa de posição em algum terço da corrida, soma-se outro ponto de estresse. Se ele usou o ajuste agressivo na classificação, mais um ponto. Havendo 3 pontos de estresse, o equipamento quebra, resultando em abandono.

Outros esportes

As regras foram pensadas para a Fórmula 1, mas adaptam facilmente outros eventos automobilísticos, como Fórmula Indy, Super Fórmula, Nascar, Stock Car, Endurance ou Rally. É possível, com poucos ajustes, adaptar Moto GP ou Superbike, e o artigo pode servir de ideia para outros esportes, como, por exemplo, futebol.

Cada time, por exemplo, pode ter uma chance de gol com bate na média do nível de seu elenco ($\text{Destreza} + \text{Raciocínio} + \text{Percepção} + \text{Esportes} / 2$) e na escalação de seu técnico (sua atuação em $\text{Raciocínio} + \text{Perspicácia}$ pode resultar em bônus ou redução nas chances de gol). As chances de gol seriam os encontros de atacante (usando Destreza ou $\text{Raciocínio} + \text{Esportes}$) contra defensor ($\text{Percepção} + \text{Esportes}$), com a margem de sucesso do atacante influenciando a finalização contra o goleiro. Falha crítica do atacante ou derrota por grande margem para o defensor pode resultar num contra-ataque (uma chance a mais para o outro time).

Enfim, são inúmeras as possibilidades para apimentar uma crônica com algo além do combate.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & GIOVANE DO MONTE

KABUKI TOWN

SHADALOO LAB!

A Shadaloo possui dezenas de bases pelo mundo. Se em Mriganka está a sua sede e seus principais projetos, em outras localidades também há pesquisas intensas e muitas descobertas. M. Bison não poupa recursos como forma de aprimorar seus poderes, o potencial de seus soldados e formas de estender seu controle sobre as nações do mundo.

A base em Kabuki Town fica em construções antigas na área rural, lembrando templos do Sudeste Asiático, com paredes de blocos enormes de pedra amarela em meio à vegetação. Para lá, são levados prisioneiros de grande potencial de combate e cobaias de projetos genéticos da organização.

Não muito longe dali, híbridos lobo se reúnem no Caern da Cachoeira e se organizam tentando derrubar essa manifestação degenerada de forças destrutivas que eles conhecem como Wyrn. Eles já tentaram vários ataques infrutíferos, e Brisa, a líder do Caern, agora procura Street Fighters valorosos que possam ajudá-los.

Em geral, os outros híbridos abominam os lobisomens por seus problemas do passado, mas ultimamente, diante das aberrações surgidas dos laboratórios, o trabalho em conjunto não parece algo impossível. Em Kabuki Town, lutadores sempre estarão em perigo, podendo ser sequestrados e arrastados para a base...



A base possui três níveis, sendo cada um deles mais extenso que o anterior. Na superfície, há apenas quatro salas rústicas guardadas por poucos soldados, mas a entrada para os subterrâneos é blindada e bem protegida.

No andar inferior, há seis salas em que são conduzidos estudos e experimentos, com corredores sombrios guardados por soldados rasos.

E, por fim, no andar mais profundo, há um centro cirúrgico, um laboratório e um grande salão com monitores gigantescos. As vítimas costumam acordar nesse salão, em camas cirúrgicas, com implantes de controle mental em suas testas. Trata-se de uma pesquisa em andamento para facilitar o trabalho de M. Bison e conseguir servos melhores que os revenants, facilmente identificáveis e que morrem após serem abatidos.

Esse dispositivo funciona como o Mind Control, exceto que é aplicado com o alvo desacordado – portanto, sem poder resistir. Ele passa por um desgastante processo de sonhos com imagens horríveis até que sua Força de Vontade seja drenada, e então o cientista aplica o controle, rolando Inteligência + Ciência. Os sucessos determinarão a duração da lavagem cerebral, sem resistência.

Por outro lado, alguém que conheça a natureza do implante pode atacá-lo tentando quebrá-lo. Qualquer golpe violento contra a face que cause mais de 5 pontos de dano arrancará o implante (e também alguns dentes), deixando a vítima confusa por alguns turnos enquanto recobra sua consciência. O Narrador é árbitro para julgar qual manobra é capaz de fazê-lo: golpes básicos, ou ainda um Dragon Punch ou uma Fireball são possibilidades, ao passo que um Foot Sweep ou um Suplex certamente não funcionariam com esse propósito.

Para os personagens identificarem o dispositivo como a fonte do domínio mental, precisam de três sucessos em Percepção + Ciência (dif. 6) ou Inteligência + Perspicácia (dif. 9).

Se o personagem dominado for nocauteado sem que o dispositivo se quebre, ele despertará ainda controlado, podendo criar uma série de problemas para seus colegas.

SHADALOO LAB



MANOBRA DO MÊS

Drinking Feet / Pés Bêbados

O Zui Quan (Palavras que, em Mandarim, significam “Punhos Embriagados”), popularmente conhecido como “Punho do Deus Bêbado” ou “Drunken Boxing” é o único estilo a reter ainda esse conhecimento.

Misturando uma incrível agilidade com movimentos compassados de pés e fintas de corpo, o lutador consegue tornar seus golpes, mais rápidos, fortes e com maior alcance, ludibriando seu oponente que tenta (e normalmente falha miseravelmente) prever quais movimentos o lutador do estilo bêbado irá realizar a seguir.

ERIC “MUSASHI” SOUZA & MARCOS AMARAL



DRUNKING FEET!

Pré-requisitos: Esportes •••, Manipulação •••

Pontos de Poder: Jeet Kune Dô, Kung Fu 1 ; Wu Shu 2

Valendo-se de manipulação e representação, o lutador distrai seu oponente simulando estar bêbado para pegá-lo desprevenido.

Sistema: Ao início da luta, se o lutador estiver bêbado (caso não esteja, ele deve gastar 1 turno bebendo onde pode apenas se mover ou bloquear, mas não atacar), ele pode realizar um teste de Manipulação + Esportes contra Percepção + Perspicácia do alvo. Caso seja bem sucedido o lutador pode adicionar +1 aos modificadores de Velocidade, Dano ou Movimento a cada turno durante um número de turnos por sucesso, escolhendo no início de cada turno como na Manobra Especial Musical Accompaniment. Caso o oponente vença o teste, então é ele (o oponente) que ganhará o bônus pelos próximos 3 turnos. Entende-se que o bêbado não conseguiu realizar os passos muito bem e se colocou em posição previsível e vulnerável para o oponente.

Na ação resistida, o número de sucessos da margem de vitória definirá a duração dos efeitos para o usuário do Drinking Feet (como na Manobra Especial Mind Control):

- 1 sucesso: 1 turno
- 2 sucessos: 3 turnos
- 3 sucessos: 5 turnos
- 4 sucessos: 7 turnos
- 5 sucessos: todo o combate

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

LENDAS DO CIRCUITO

Sheng Long

Sheng Long, a maior lenda da história dos jogos de luta e uma das maiores dos jogos de todos os tempos, é um velho mestre presente no cenário *Street Fighter Origins*, matéria desta edição. Sua ficha pode ser usada como o grande desafio em uma campanha na década de 1970, como também pode surgir no mundo de **Street Fighter: O Jogo de RPG** como um NPC poderoso e imprevisível.



A ARENA DE SHENG LONG

Sheng Long luta numa praia no sul da China, numa área bastante afastada da civilização. É difícil encontrá-lo, e ele geralmente não será amistoso com estranhos, ignorando-os. Aos mais insistentes, ele reserva o poder de seu Dragão Ascendente. Aqueles, porém, que o impressionarem, serão convidados a ficar, podendo dormir em alguma das cabanas próximas e recebendo água e comida - além de uma dura rotina de treinamento.

Pedras: As pedras contam como objetos de tamanho 1, 2 ou 3, conforme o seu comprimento em hexágonos. Assim, elas adicionam +1, +2 ou +3 ao dano de quem é arremessado sobre elas. Para as maiores, é preciso saltar sobre elas, gastando 1 ponto de movimento, como no caso do carro apresentado em *O Guerreiro Perfeito*. Ainda é possível saltar e ficar em cima de uma delas, sendo o personagem considerado aéreo quando luta nessa posição, sendo imune a agachamentos, mas também não acertando personagens em agachamento (a menos em casos específicos, como utilizando *Extendible Limbs*).

Mar: Nas águas, todos os personagens têm -1 Movimento em suas manobras. São águas rasas, mas provocam essa limitação.

SHENG LONG!

Estilo: Kung Fu

Escola: Desconhecida

Conceito: Lutador Misterioso

Assinatura: "Você deve me derrotar para ter uma chance"

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
Lábria Sobrevivência Estilos

Arena .. Soco
Fama .. Chute
Recursos .. Bloqueio
 Apresamento
 Esportes
 Foco

Glória
Honra

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

Saúde
□□□□□□□□
.....
□□□□□□□□

Combos: Bloqueio para Iron Claw (dizzy), Repeating Fireball para Dragon Punch, Bloqueio para Dislocate Limb

Divisão: Estilo Livre Posto: 10
Situação atual: 150 Vit, 0 Der, 0 Emp, 105 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	8	10	4	Básica
Strong	6	12	4	Básica
Fierce	5	14	3	Básica
Short	7	11	4	Básica
Forward	6	13	3	Básica
Roundhouse	4	15	3	Básica
Apresamento	6	10	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	7	Básica
Dim Mak	6	11	4	Pode retardar o dano se desejado; -1 para qualquer atributo físico
H. Hand Slap	4	11	Um	3 testes de dano, 1 FV
P. Uppercut	5	14	Um	Knockdown vs. Aérea
Dragon Punch	6	17	2	Knockdown vs. Aérea; força o oponente 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil de que se esquiva, 1 FV
G. Defense	10	-	3	Adiciona Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Hurricane Kick	6	10	3	Movimento em Linha Reta; acerta todos os hex adjacentes e o mesmo hex, causando dano toda vez que se move; todos os alvos recuam um hex; Aérea, 1 Chi, 1 FV
Chi Kun Healing	5	-	3	Restaura 1 Saúde/ponto de Chi, até um máximo de (Foco do lutador) por turno; pode ser usado em outros no mesmo hex
Fireball	4	12	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão, 1 Chi
Flying Fireball	4	12	4	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; Não pode ser esquivada com Jump, 1 Chi, 1 FV
Repeating Fireball	4	10	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; produz uma Fireball por ponto de Foco; pode atingir diferentes inimigos; alvos que tentam esquivar de vários ataques devem testar para cada ataque separado, 2 Chi
Iron Claw	5	14	Um	Apresamento Sustentado, 1 FV
Jump	9	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis
Throw	4	12	Um	O alvo é aremesso a (Força) hex; Knockdown
Hair Throw	4	15	Dois	Atacante deve se mover para o hex do alvo e atravessá-lo; o alvo é jogado (Força do atacante) hex na linha do movimento; Knockdown
Zen No Mind	Esp.	Esp.	Esp.	Personagem seleciona outras 3 cartas, precisa esperar até o final do turno para escolher uma delas para jogar, 1 FV
Dislocate Limb	5	11	5	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & PEDRO TOLOSA

PRAIA DE SHENG LONG



UM ANO DE PUNHO DO GUERREIRO!

Punho do Guerreiro inicia seu segundo ano com sua sétima edição, mantendo os padrões adotados e prenunciando uma grande longevidade para a zine. Em primeiro lugar, devemos agradecer a todos que contribuíram para que esta revista fosse tão incrível:

- Bruno Barbosa
- Carlos Dalben
- Davi Campino
- Devayr Junior
- Eric M. Souza
- Giovane do Monte
- Gustavo Maru
- Marcos Amaral
- Odmir Fortes
- Pedro Tolosa
- Pietro de Castro
- Roberto Levita
- Thiago Rosa Shinken

Que esse número de colaboradores se multiplique. Você, que acompanha a revista, tenho certeza que tem sua visão sobre o jogo e aquele seu material original para contribuir. Junte-se a nós, ampliando o jogo e tornando centenas de mesas pelo Brasil muito mais divertidas!

Os editores

