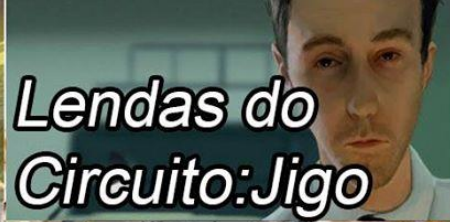




Kabuki Town
Refúgio do M. bison



Lendas do
Circuito: Jigo



Manobra do Mês:
Ice Clone



Combate Avançado



CyberMascotes

PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº9

Ano 2



**E MAIS
ERAS E MUNDOS EM CONFLITO
CLUBE DA LUTA!**



CRIANDO NOVOS ESTILOS

PARA
Street Fighter RPG

Material Distribuído Gratuitamente

EDITORIAL!

Regras avançadas. Ao longo de sua breve vida, o RPG Street Fighter da White Wolf trouxe um bocado de regras avançadas em seus suplementos. Coisas como arremessar oponentes em barris ou quebrar muros com eles, ou mesmo venenos, armas laser, treinamento com Sensei ou staff e muitas outras.

Essa é, obviamente, a função dos suplementos. Contudo, como a Capcom não deu continuidade (e, infelizmente, jamais saberemos o que viria no sétimo livro, o Shadows Over Mexico), muitas outras situações não foram abordadas pela White Wolf. Por outro lado, páginas de fãs seguiram fazendo esse trabalho, algo que é também a função desta revista.

De todas as edições, a atual é a mais centrada em regras avançadas que certamente surgiriam em suplementos de Street Fighter. Cicatrizes de batalha, novas técnicas em combate, a construção de novos estilos e também como utilizar o sistema em outras épocas, sendo elas no passado ou no futuro.

O mais legal das novas regras surgidas em suplementos é que elas são totalmente opcionais. O livro básico é o corpo de regras fundamental, o resto são adições. Assim também deve ser com o material apresentado. O importante é que as regras adotadas possam tornar a experiência mais divertida e marcante.

Os editores mantendo viva a chama

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
SIMULANDO DEZENAS DE ESTILOS!	30

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

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

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

Lobisomem: O Apocalipse é o pai de Street Fighter RPG. Traz renome, movimentação em manobras, três socos básicos e orienta a utilizar mapas hexagonais e miniaturas. Uma regra interessante desse jogo que não apareceu em Street Fighter é sobre cicatrizes de batalha.

É um evento importante em Street Fighter, principalmente considerando a cicatriz que Ryu provocou em Sagat. Este artigo busca adaptar a regra para o mundo de nossos brigões preferidos.

Em primeiro lugar, cicatriz em Lobisomem é glorioso. Demonstra bravura. Num mundo de lutadores, porém, é infame. Significa uma derrota vexatória – como ocorreu com Sagat.

Assim, sofrer uma cicatriz em Street Fighter resulta na perda de um ponto permanente de Glória. A única exceção é pelas cicatrizes de balas e rajadas laser: nesse caso, o personagem sempre ganha um ponto temporário de Glória quando é atingido e está desarmado, por sua bravura no combate ao crime.

Sempre que um lutador perde um ponto em alguma característica em razão de cicatrizes de batalha, ele recebe de volta os pontos de experiência equivalentes ao nível perdido. Ele pode gastar esses pontos representando o seu aprendizado com a situação ou sua ânsia em treinar e se vangloriar.

Os pontos perdidos podem, eventualmente, serem comprados novamente. Mas é preciso interpretação: treinos exaustivos, busca por grandes mestres e formas de curar ou contornar a dificuldade. Sagat, por exemplo, nunca recuperou seus pontos em Aparência.



CICATRIZES DE BATALHA!

O personagem ganha uma cicatriz sempre que recebe uma quantidade volumosa de dano agravado. Se o dano agravado do golpe recebido ultrapassar o seu Vigor, ele precisa rolar 1d10 para descobrir que tipo de cicatriz ele recebe, conforme a tabela a seguir:

1-3: cicatriz na pele, como a de Sagat. O lutador perde 1 ponto em Aparência. Se for um golpe de cima para baixo, pode ser também afundamento do crânio.

4: olho perdido. Além de perder 1 ponto em Aparência, o lutador perde 1 ponto em Percepção.

5: ajustamento ósseo impróprio. Lutador perde 1 ponto em Destreza. Sendo arma de corte ou garras o causador do ferimento, então a cicatriz é de dedos perdidos.

6: queixo quebrado. Ele se reconstitui, mas afeta a fala. Lutador perde 1 ponto em Manipulação.

7: incapacidade de ter filhos. Se for homem, por atingir severamente os testículos. Se for mulher, por afetar o aparelho reprodutivo e levar a uma histerectomia. Não há perda de Atributo, mas a perda em Glória é de dois pontos permanentes (se for arma de fogo ou laser, são ganhos dois pontos temporários).

8: pulmão arruinado. Perda de 1 ponto de Vigor.

9: braço mutilado ou arruinado, ou danos severos nas pernas. Para braços, perda de 1 ponto em Destreza e em Bloqueio. Se o ataque for baixo, a perda é em Esportes ao invés de Bloqueio, por ser dano nas pernas.

10: dano cerebral. Causa amnésia parcial e a perda de 1 ponto em um Atributo Mental. Também há a perda de 1d10 pontos em Conhecimentos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

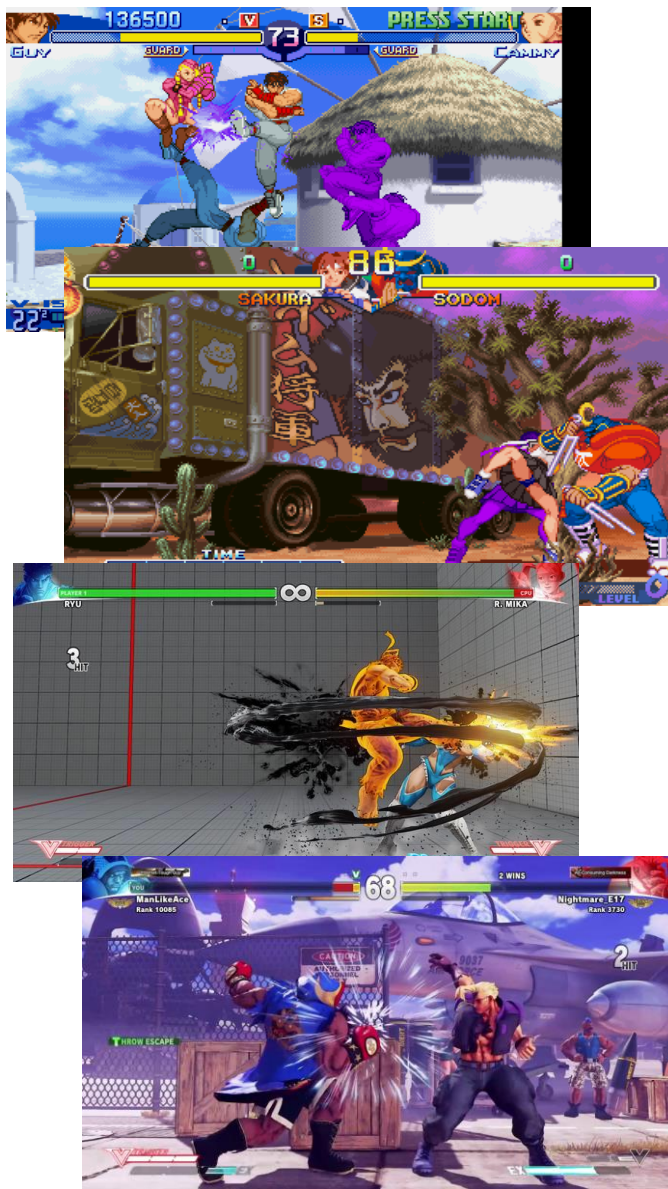
COMBATE AVANÇADO!

Quando Street Fighter: O Jogo de RPG foi criado, o jogo de luta mais atualizado da série era Super Street Fighter II. O RPG trouxe elementos presentes nesse jogo, como a variedade de manobras, os combos, movimentos de comando, entre outros.

Contudo, mais tarde surgiram outros elementos táticos tanto em jogos da série Street Fighter quanto em outros jogos de luta. Esta breve matéria abordará como simular esses elementos utilizando ideias presentes no próprio Street Fighter RPG.

- Recuperação de arremesso (Super Street Fighter II X e jogos seguintes): o lutador gira no ar e amortece o dano do arremesso. Simule com Breakfall.
- Defesa aérea (Street Fighter Alpha): o lutador executa um bloqueio em um salto. Simule com gasto de 1 Força de Vontade para mudar para bloqueio no meio de uma Manobra Aérea.
- EX Especiais (Street Fighter III): uma versão mais poderosa de uma manobra gastando um pouco da barra de super. Simule com um dado a mais gastando 1 Força de Vontade, como no exemplo de combate.

* Lembrando que ainda é possível fazer isso com Manobras Especiais, como um EX Dragon Punch que teria, dessa forma, +7 de dano ao invés do +6 original da manobra. Um soco de respeito!



- Esquiva (vários jogos): o lutador se move, evitando um golpe. A esquiva pode ser simulada de várias formas. A manobra Esquives, o passo de lado de Aikidô, é uma delas. Mas simplesmente se mover para fora do alcance de um golpe é outra forma de esquiva. Um Punch/Kick Defense é uma forma de bloqueio tão avançada contra soco/chute, com bônus tão alto, que também pode simular uma esquiva especializada.
- Ataque overhead (Street Fighter III): determinados ataques aéreos são tão baixos que podem acertar oponentes em Manobras de Agachamento. Simule com manobras como Ax Kick.
- Evitar agarrão (The King of Fighters, principalmente): o lutador empurra o oponente com o braço ou com a perna, evitando o agarrão. Simule facilmente com o lutador saindo do hexágono e evitando o Apresamento (até mesmo abortando para Jump gastando 1 Força de Vontade).
- Lutar no chão após ser derrubado (Tekken): o lutador permanece no chão, evitando a maioria dos ataques e podendo bater no oponente. Simule com Ground Fighting.
- Explosão de barra/V-trigger (vários jogos): o lutador expõe todo seu poder por um tempo limitado. A simulação varia bastante, podendo ser um Elemental Skin (como no caso de Urien), um Flaming Fist (Ken teve uma simulação semelhante) ou o uso contínuo de Toughskin, por exemplo. Uma série de manobras podem simular esse efeito, até mesmo o uso de 1 Força de Vontade para dados a mais ao longo de turnos seguidos, quando o personagem está extremamente focado na vitória.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CRIANDO NOVOS ESTILOS!

No livro básico de **Street Fighter**, o jogador é incentivado a criar novas manobras, mas não há qualquer regra para isso. No *Punho do Guerreiro #2*, Pietro de Castro resolveu esse problema trazendo uma adaptação das regras do *WoD Combat* para orientar na criação de novas manobras balanceadas.

Igualmente, o *Competidores* orienta razoavelmente a criação de novos estilos a partir de artes existentes, usando como exemplo o Taekwondô, que tem sua origem no Karatê. Novamente, não há qualquer orientação sobre como fazer esse processo por meio das regras.

As artes marciais acabam nascendo de outros estilos. De seu desenvolvimento ou de pinceladas de características de várias artes. Sendo assim, fundir estilos nada mais é do que o caminho natural para muitos mestres. De fato, um mestre que domine seu estilo e tenha diversas manobras de outros estilos (que contaria como Sensei 4 ou 5) conseguiria, ao fim de sua carreira, criar uma nova arte marcial unindo tudo o que ele sabe, mais ou menos como Gouken fez.

Par um lutador novato, o caminho de certa forma é mais fácil. Ele precisa obrigatoriamente começar com Sensei 4 ou 5, representando um verdadeiro mestre que já trilhou seu próprio caminho e criou uma arte marcial própria.



O jogador então tem 7 pontos para distribuir entre Força de Vontade e Chi Iniciais; o valor máximo dessas características é igual ao maior valor entre os estilos de luta fundidos.

Após fusão ser executada, o jogador irá escolher 3 técnicas, dentre os estilos fundidos, e anotar as manobras especiais das respectivas listas.

Por exemplo: Alex é um lutador de Wrestling e possui um mix de socos e chutes de Kickboxing, ensinados por seu sensei, que serviu no exercito. Ele escolhe manter Apresamento do estilo Luta Livre, depois acrescenta Soco e Chute de Kickboxing.

Já nas outras técnicas, o Narrador incluirá manobras que combinam com todas as artes mescladas, sendo que se não combinar com alguma delas, não poderá ser incluída. Caso existam custos diferentes para as manobras, o maior custo é o que deverá ser anotado. Note que no nosso exemplo, Alex não possui nenhuma manobra em comum nos seus estilos escolhidos (kickboxing e luta-livre), então ele pula essa etapa.

Fundir Estilos é também algo que se torna mais complexo conforme você mistura formas de luta completamente diferentes do seu estilo primário. Para um boxer aprender chutes ou um praticante de luta livre soltar fireballs, o esforço é dobrado. Sendo assim, algumas observações devem ser feitas ao fundir estilos.

Sempre que você fundir estilos e trocar a lista de manobras especiais de uma técnica por outra lista que contenha mais que o dobro de manobras especiais da mesma, você deve remover uma manobra de custo 4 ou 5 de uma de suas listas de manobras especiais.

No caso de Alex, ao comparar as listas de manobras especiais, ele percebe que Luta Livre possui mais que o dobro de manobras de Apresamento do que o estilo Kickboxing. O mesmo acontece de forma inversa em Soco e Chute. Sendo assim, ele precisa remover 3 manobras de Custo 4 ou 5 de suas listas, sendo 1 de Soco, 1 de Chute e 1 de Apresamento. Alex escolhe então remover Rekka Ken (5), Stepping Front Kick (4) e Iron Claw (4) de suas respectivas listas.

Caso o novo estilo de luta não possua manobras neste valor nas listas de Técnicas específicas, você deverá remover 2 manobras de custo 3 de qualquer uma das suas lista de manobras especiais.

O jogador pode querer personalizar ainda mais eu estilo de luta, selecionando uma manobra que existe em apenas um de seus estilos. Nesse caso ele deverá abandonar uma manobra qualquer de custo equivalente à manobra perdida. Caso a nova manobra possua algum custo de Força de Vontade ou Chi, o valor dela deverá também ser aumentado em 1 ponto.

No exemplo de Alex, ele irá desistir das manobras Reverse Frontal Kick (1) e Stomach Pump (3) para adquirir respectivamente Air Smash (1) e Ground Fighting (4). Perceba que o custo de Ground Fighting foi aumentado, já que a manobra exige 1 ponto de força de vontade em seu custo. Vejamos agora como ficou o estilo de combate de Alex.*



KICKWRESTLING Luta livre + Kickboxing

SOCO:

Dashing Punch (5), Fist Sweep (2), Heart Punch (4), Hyper Fist (4), Lunging Punch (2), Spinning Backfist (1), Spinning Knuckle (3), Turn Punch (5)

CHUTE

Ax Kick (3), Double Dread Kick (3), Double Hit Kick (1), Flying Knee Thrust (1), Slide Kick (2), Tiger Knee (5), Wounded Knee (2)

BLOQUEIO

Nenhum

APRESAMENTO

Air Throw (2), Back Breaker (2), Bear Hug (1), Brain Cracker (1), Disengage (2), Dislocate Limb (3), Grappling Defense (3), Improved Pin (2), Knee Basher (2), Neck Choke (1), Pile Driver (3), Pin (2), Spinning Pile Driver (3), Storm Hammer (5), Suplex (1), Thigh Press (2)

ESPORTES:

Air Smash (1), Ground Fighting (4)

FOCO:

Nenhum

ERIC "MUSASHI" SOUZA E ODMIR FORTES

* Originalmente, Alex é um lutador de Luta Livre, conforme sua bio. Seu Kickwrestling serviu apenas de exemplo para a regra.

CYBER MASCOTES!

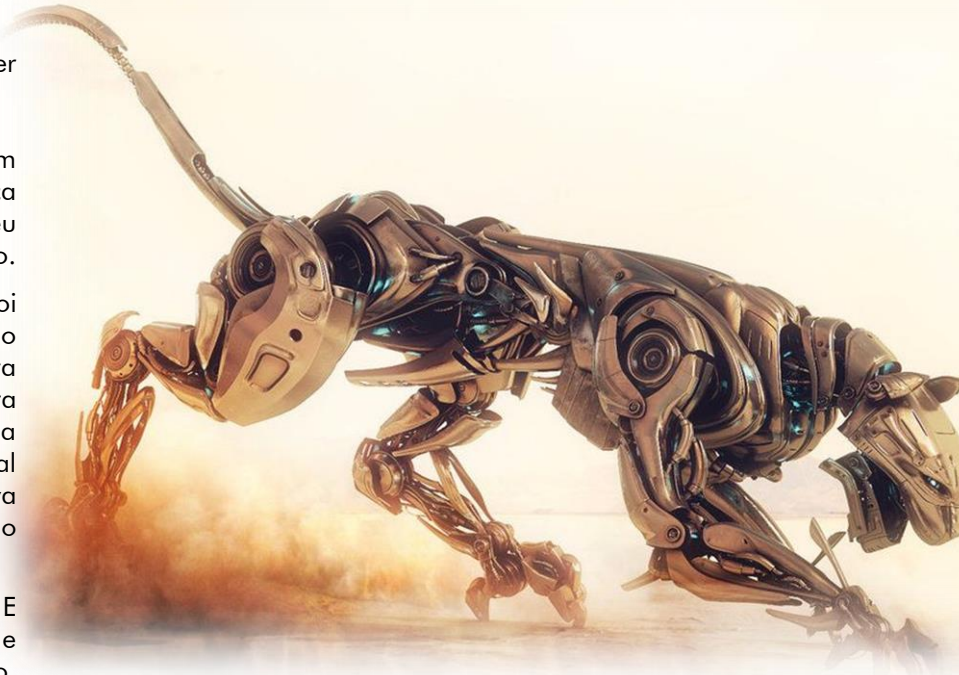
“Não devemos mostrar a nossa cólera ou o nosso ódio senão por meio de atos. Os animais de sangue frio são os únicos que têm veneno.”

Arthur Schopenhauer

Todos nós já nos perguntamos em algum momento “E os Mascotes? Será que nunca lançarão nada para eles?”. Pois bem, meu amigo, está na hora de mudarmos essa visão.

No livro não oficial “[Guia de Circuito](#)” foi colocada a mais importante regra sobre o assunto, que é a adaptação de animais para **Street Fighter**, bem como novas regras para mascotes mais fortes e novas manobras. Na revista “Punho do Guerreiro Edição Especial de Natal” saiu uma manobra especial nova somente para usuários de mascote, trazendo assim mais material sobre o tema.

“Mas e aí?” Você pode estar pensando. E aí que ainda achamos essa lista incompleta e decidimos dar uma nova atenção ao assunto. Nesta edição trazemos uma nova mecânica para mascotes chamada “Cyber”.



Mascotes mais raros (com três ou mais pontos no Antecedente) podem ter novos poderes estranhos. São animais lendários. Mas até onde isso pode ir? E se a Shadaloo tivesse feito experiências não apenas com meu personagem, mas também com seu mascote, o transformando assim em um cyber?

Para que seu mascote tenha a característica Cyber, você precisa abrir mão dos bônus de um nível de Mascote, que acrescentariam +1 dano e movimento às manobras do animal (descritos com mais profundidade no World Tour).

A partir de então, você pode usar seus pontos para adquirir uma manobra nova, que normalmente só poderia ser comprada com Cibernético. O Mascote passa a poder comprar, por exemplo, Fireball ou Acid Breath.

Abrir mão de 1 ponto em Mascote para as vantagens nos ataques do animal possibilita comprar uma manobra que pede até Foco 3; para manobras que pedem Foco 4 ou 5 (como Extendible Limbs), é preciso abrir mão de 2 níveis de vantagem.

Por exemplo: Aileen tem Mascote 4. Seu animal poderia ter +4 em dano e movimento de seus ataques, mas Aileen quer um implante cibernético que permita Ice Blast e Yoga Teleport. Assim, seu Mascote usa 3 níveis para adquirir esses poderes, e resta 1 nível para bônus, somando +1 em dano e movimento de seus ataques normais.

Além da Shadaloo, existem outros laboratórios pelo mundo explorando a nova tecnologia cyber recém aparecida no circuito Street Fighter. Está na hora de a colocar à prova no circuito!

MARCOS AMARAL

ERAS E MUNDOS EM CONFLITO!

Street Fighter - O Jogo de RPG pode ter sido baseado em um videogame, cujo cenário está situado no século XX, mas é um desperdício de ideias supor que seus conceitos principais são exclusivos da Idade Contemporânea. Torneios de lutadores poderosos treinados nas mais diversas artes marciais podem acontecer em todos os lugares e épocas, uma vez que podemos assumir que a grande maioria dos povos tem ou teve (ou terá) algum relacionamento com técnicas de luta ao longo da sua história. E se admitirmos que a Fantasia faz parte do gênero de aventuras trazido por SFRPG - com disparos de bolas de fogo, pessoas que podem voar, monstros escondidos nos recantos do mundo e mesmo hipertecnologia além de seu tempo -, podemos transportar nossas histórias para qualquer tempo e lugar sem remorsos!

Games que colocam torneios de lutadores como ponto chave de suas tramas existem aos montes e muitos deles se situam em épocas (ou Terras) diferentes do cenário padrão de SFRPG. O mesmo acontece com os *beat'em up's*, aqueles clássicos de sair por aí distribuindo porrada em vilões. E já que SFRPG pode se basear em ambos os modelos, não é difícil presumir que adaptações desses games sejam um caminho a seguir. Aliás, isso já foi feito por muitos Narradores e você encontra facilmente adaptações que vão desde *Samurai Shodown* (medieval) a *Double Dragon* (futuro próximo). Outros, como *Golden Axe*, *Knights of the Round* e *Captain Commando* também poderiam lhe dar boas campanhas!

Você, entretanto, não precisa se sentir preso ao universo dos games pra jogar um Street Fighting alternativo. Livros, quadrinhos, séries de TV e mesmo outros gêneros de RPG podem servir de base para novas aventuras.



Vendo por outro ângulo: como ficaria aquele ambiente se focarmos as crônicas em lutadores de artes marciais, seja nas arenas de torneios secretos ou no combate a tiranos ambiciosos? E se lembrarmos que mesmo SFRPG não precisa ficar restrito a personagens que são lutadores (profissionais ou clandestinos), temos um sistema que pode servir bem a vários contextos (mesmo que não a todos), bastando usar criatividade e algum planejamento.

Se pensarmos em futuro e tecnologia avançada, o filme "Arena", de 1989, mesmo que não seja um espetáculo do cinema, mostra um humano que participa de um torneio de Artes Marciais num mundo alienígena e pode ser uma ideia legal. E por falar em alienígenas, o confronto entre as raças mais famosas do cinema - "Aliens vs Predadores" - também é um cenário interessante (e, teve, por sinal, videogame próprio, antes de existir o filme). Já no passado longínquo, a série "Mortal Kombat - A Conquista" e filmes como "Gladiador", ou mesmo "Ben-Hur" envolvem o tanto de conflitos e heroísmo que SFRPG emula bem.

Para que sua adaptação não tenha problemas, alguns passos são relevantes:

1) Considere o nível tecnológico da ambientação em questão. Quanto isso influencia no acesso dos personagens a informações, por exemplo, durante uma investigação? Como é a comunicação entre pessoas distantes? Como são as armas pessoais, a artilharia militar, os veículos? E, acima de tudo isso, quão acessíveis são as opções presentes no cenário para os personagens-jogadores? É preciso adquirir determinado nível de Recursos para ter acesso a certos equipamentos, ou é preciso Antecedentes exclusivos?

2) Estabeleça onde está a ação. SFRPG é, acima de tudo, um jogo sobre conflitos, seja nas arenas ou fora delas. Determine o tipo de história que pretende criar no cenário e os tipos de personagens que espera como protagonistas, enquanto imagina como eles vão encontrar e encarar cenas de ação. Tenha também em mente,

que o sistema comporta muito bem combates um contra um, perseguições e competições esportivas individuais, mas lutas e esportes de grupo demandam regras mais complexas e acabam tornando as cenas mais lentas.

3) Assinale as mudanças que o cenário traz à ficha de personagem e ao próprio processo de construção de um personagem, em razão de suas particularidades. Você pode precisar retirar, restringir, mudar ou acrescentar Habilidades e Antecedentes, mais comumente. Raramente terá que mexer nas Técnicas Básicas e Manobras Especiais, mas pode ter de adaptar Estilos, por exemplo, mudando algo no seu histórico e seus nomes e listar técnicas apropriadas para armas diferentes.

Como exemplo e sugestão, vão duas listas de Habilidades: uma é própria para cenários Antigos/Medievais de Fantasia e a outra para um cenário de futuro distante Sci-Fi ou Space Opera.

- **Antigo/Medieval:** Neste cenário, podem existir arenas de lutadores, mas elas não são o foco das aventuras. Em vez disso, os personagens são aventureiros, mercenários ou heróis voluntários, combatendo a tirania, exércitos inimigos ou monstros das áreas selvagens. Use 11/8/5 para a distribuição de pontos, em vez do corriqueiro 9/7/4.
 - **Talentos:** *Empatia, Instrução, Interrogação, Intimidação, Intuição, Manha, Lábria, Perspicácia, Procurar, Prontidão.*
 - **Perícias:** *Cavalgar, Disfarces, Etiqueta, Furtividade, Liderança, Luta às Cegas, Ofícios (inclui "Reparos"), Performances, Segurança, Sobrevivência.*



- **Conhecimentos:** *Conhecimento de Local (inclui "Arena"), Direito, Educação (inclui "Ciência), Investigação, Linguística, Medicina, Mistérios, Política & Heráldica, Religião, Senescalia (Administração)*

- **Sci-Fi/Space Opera:** Neste cenário, grandes torneios de artes marciais ocorrem em arenas de toda galáxia, em estações orbitais, em planetas exóticos ou a bordo de espaçonaves. Os competidores podem ser humanos, meta-humanos, alienígenas e até andróides. Também acontecem guerras espaciais em diversas áreas, movidas pelas ambições de mega-corporações ou pelas expansões de impérios galácticos, mas o foco (ao menos, inicial) dos personagens, é nos torneios. Use 9/7/4, como de costume.

- **Talentos:** *Administrar, Instrução, Interrogação, Intimidação, Intuição, Manha, Lábria, Perspicácia, Procurar, Prontidão.*
- **Perícias:** *Apostar, Pilotagem, Disfarces, Demolições, Furtividade, Liderança, Luta às Cegas, Reparos, Segurança, Sobrevivência.*
- **Conhecimentos:** *Arena, Computadores, Cibernética, Ciência, Estilos, Finanças, Investigação, Linguística, Medicina, Mistérios.*

GIOVANE DO MONTE

KABUKI TOWN

REFÚGIO DE M. BISON!

M. Bison possui incríveis poderes psíquicos e também vários aparatos tecnológicos, artefatos como o Canhão Mental, por exemplo, que amplia seus poderes para controlar milhares de mentes nas regiões próximas. As tecnologias da Shadaloo incluem também um satélite, submarinos, aviões e armas.

Existe um projeto para utilizar as energias de seu meteoro místico ou de grandes fragmentos dele para criar uma área isolada para treinamentos e testes de seus poderes e de armas sem gerar danos em nossa realidade. Estima-se que as pessoas protegidas pela bolha gerada sejam transportadas para outro plano, uma realidade sombria e sem paredes ou fronteiras, com nuvens de miasma que brilham em várias cores conforme o Chi das energias psíquicas de M. Bison se espalha pelo ar.



Contudo, é possível visualizar de fora as paredes em domo dessa área protegida. É uma esfera gigantesca azulada enterrada no solo, que volta e meia tem sua paz aparente perturbada pelas energias que escapam de sua proteção e ricocheteiam para o lado de fora.

Essa arena pode ser criada em qualquer lugar onde esteja o maquinário da Shadaloo e o fragmento do meteoro. Esses fragmentos costumam ser esculpidos como cabeças de águia, polidos até ficarem brilhantes como diamantes. Na base de Kabuki Town, onde são mantidos reféns grandes lutadores e presos políticos, alguns que sofrem lavagem cerebral são enviados para dentro desse plano de batalha a fim de lutarem batalhas mortais.

A arena é simples. Ela é escura, mas os lutadores conseguem se ver. As nuvens chamuscam apenas com o Chi dos corpos dos lutadores. O solo é plano, regular, difícil de enxergar, mas ele brilha ao redor de cada lutador, e também quando alguém tomba. Sair desse lugar é praticamente impossível. Possivelmente, um grande choque de energias poderá danificar o mecanismo; alguns fragmentos de meteoro já foram perdidos em condições extremas. Quando o próprio M. Bison luta aí dentro, seu elo com o meteoro comanda as ações: se ele desejar sair, a sala se abre; enquanto ele estiver consciente, a sala será mantida.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



REFÚGIO DE M. BISON

MANOBRA DO MÊS

Ice Clone / Clone de Gelo

Os Lin Kuei apresentados na franquia Mortal Kombat são um clã ninja muito peculiar. Em primeiro lugar, sua base de operações é na China. O próprio nome do clã é chinês. Eles têm uma história incrível, com um processo de adoção de implantes cibernéticos em seus ninjas e grandes confrontos com o clã Shirai Ryu.

A manobra Clone de Gelo é um dos segredos dos Lin Kuei. Em campanha, porém, o Narrador pode atribuir a qualquer ninja ou NPC. É uma versão do próprio Shrouded Moon, com o terrível efeito de congelar a vítima do ataque.



ICE CLONE!

Pré-Requisitos: Esportes ••, Foco •••••, Ice Blast

Pontos de Poder: Ninjitsu 3; Outros 4

Quando vai ser atacado, o lutador tem sua pele coberta por uma camada de gelo. Como uma serpente trocando de pele, ele se joga para trás, deixando a carapaça congelante para atingir a vítima.

Sistema: O lutador precisa interromper um ataque físico inimigo. Quando o oponente atacá-lo, ele interrompe, move-se para trás e rola o dano. Se o oponente for congelado, ele sofre os mesmos efeitos do Ice Blast, devendo quebrar o gelo para poder escapar.

Custo: 2 Chi

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: Dois (para trás)

ERIC "MUSASHI" SOUZA

LENDAS DO CIRCUITO

Jigo

Poucos sabem quem é Jigo, sua origem e por que ele veio para Kabuki Town. Alguns especulam que seu nome é Jigoro, mas não há nada certo sobre isso. Ele é um americano, mas fala japonês tão bem que poderia ter nascido no Japão. Trabalhando em uma seguradora, fiscalizando acidentes, em seu tempo livre ele conduz um notório clube de lutadores que se digladiam durante as noites em estacionamentos da cidade.

Eventualmente, o Clube da Luta de Kabuki Town se tornou uma seita, crescendo e atraindo muita gente. Ele faz parte do Circuito Street Fighter, mas tem suas próprias regras. No clube, todos lutam descalços, sem armas e sem camisa. Os clubes, em tese, são secretos, mas é praticamente impossível esconder isso, e a cada dia chega mais gente.



Existem rumores de que Jigo busca preparar um exército de lutadores para espalhar o caos por Kabuki Town, derrubando as autoridades e instaurando um regime de anarquia. Dizem que ele costumava ser conhecido como Tyler Durden nos EUA, e que fugiu de lá após uma tentativa fracassada de aplicar o mesmo plano.

AS REGRAS DO CLUBE DA LUTA

A primeira regra do Clube da Luta é: você não fala sobre o Clube da Luta.

A segunda regra do Clube da Luta é: você não fala sobre o Clube da Luta.

Terceira regra do Clube da Luta: se alguém gritar "Pára!", fraquejar, sinalizar, a luta está terminada.

Quarta regra: apenas dois caras numa luta.

Quinta regra: uma luta de cada vez, pessoal.

Sexta regra: sem camisas, sem sapatos.

Sétima regra: as lutas duram o tempo que for necessário.

E a oitava e última regra: se esta for a sua primeira noite no Clube da Luta, você tem de lutar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

JOGO!

Estilo: Kickboxing Ocidental
Escola: Autodidata
Conceito: Fundador do Clube
Assinatura: Levanta o braço

Força ••• Carisma ••••
Destreza ••••• Manipulação •••••
Vigor ••••• Aparência ••• Percepção •••

Prontidão •• Luta às Cegas
Interrogação ••• Condução ••
Intimidação ••• Liderança ••••
Perspicácia •• Segurança •••
Manha •••• Furtividade ••
Lábia ••• Sobrevivência
Demolições ••• Arena •

Aliados ••••• Soco •••••
Arena •• Chute •••
Contatos •••• Bloqueio ••••
Fama • Apresamento •••
Recursos •• Esportes •••
Foco
Armas de Fogo •••

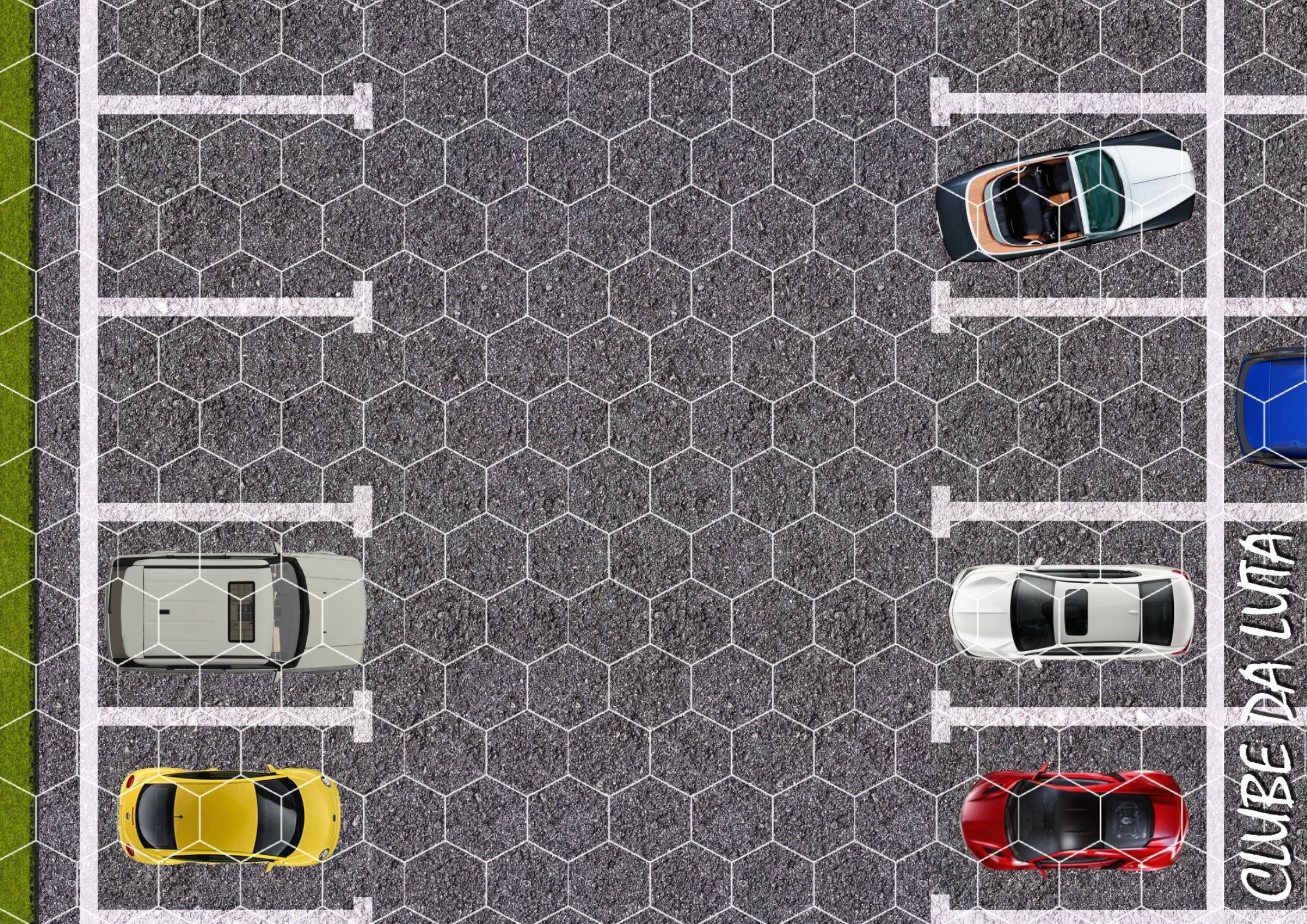
Glória ••••••• Honra ••••
Chi •• Força de Vontade ••••••••••

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

Combos: Punch Defense para Strong para Elbow Smash (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker (dizzy), Bloqueio para Knee Basher para Double Dread Kick

Divisão: Estilo Livre, Posto: 7; 30 Vit, 6 Der, 3 Emp, 18 KOs

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	7	3	Básica
Strong	5	9	3	Básica
Fierce	4	11	2	Básica
Short	6	6	3	Básica
Forward	5	8	2	Básica
Roundhouse	3	10	2	Básica
Apresamento	5	6	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	6	Básica
Jump	8	-	3	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Elbow Smash	7	10	Um	
Brain Cracker	5	10	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Foot Sweep	3	9	1	Agachamento; Knockdown
Knee Basher	4	10	Um	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute
Punch Defense	9	-	-	+4 Abs contra socos, -2 contra outras Técnicas
Double Hit Kick	3	7	2	Role duas vezes em oponente de pé
Double Dread Kick	3	7	4	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance; 1 FV
Pistola	6	6 (agr.)	-	



CLUBE DA LUFA

SIMULANDO DEZENAS DE ESTILOS

De modo geral, existem dois tipos de RPG: aqueles de criação totalmente livre, em que o personagem possui um número de pontos e os usa de forma aberta para comprar poderes, habilidades e vantagens, e outros nos quais é preciso escolher aspectos do personagem dentro de certos arquétipos. No primeiro grupo é possível citar GURPS e 3D&T; no segundo, D&D e Street Fighter.

Em Street Fighter, fisicamente o personagem é humano. Comprando Antecedentes Únicos é possível modificar sua "raça" para elementalista, cibernético ou híbrido animal. Desde o módulo básico, contudo, é preciso escolher o Estilo de Luta. Esse estilo funciona como a "classe" do personagem, sua profissão, determinando o que ele poderá aprender e guiando como o jogador gastará seus pontos em outras áreas, para ser mais eficiente.

Diferentes, contudo, de classes medievais, os estilos de luta são incontáveis. Street Fighter não é nosso mundo, mas um mundo parecido com o nosso. Mesmo assim, em geral é encarado que os estilos de luta de nosso mundo existem no mundo de Street Fighter. O que fazer, portanto, se um jogador resolver criar um lutador que pratica Karatê Goju-ryu? E Kenpo Havaiano? E Hapkidô?

O livro Contenders (Competidores) orienta a criação de novos estilos. Inclusive dá o exemplo de criar Taekwondô com base no Karatê Shotokan, por causa da ligação dessas artes no mundo real – o Taekwondô foi criado por nobres coreanos que aprenderam Karatê Shotokan no Japão.

Na criação de um novo estilo, por vezes é preciso fazer grandes modificações (como o Kickwrestling apresentado nesta edição). Em outros casos, é basicamente pegar um estilo relacionado e retirar algumas manobras, adicionando outras de peso semelhante. É possível facilmente criar um taekwondista utilizando o Karatê Shotokan de estilo base. Isso é algo que é chamado de "Lente" – ao invés de inserir um novo estilo de forma completa no jogo, o jogador abraça um estilo existente e o modifica ligeiramente. Um jogo com dezenas - ou mesmo centenas de estilos - tende facilmente ao desequilíbrio. De fato, alguns estilos criados pelos designers são lentes de estilos prévios, como Majestic Crow Kung Fu, Sanbo, Savate e Jeet Kune Dô, que são oriundos de Kung Fu, Luta Livre, Kickboxing e Kung Fu novamente.

Com essa ideia em mente, a presente matéria aponta quais estilos devem servir como base para lentes que simulem uma série de estilos do mundo real, ampliando as opções sem que seja criada uma lista interminável de estilos que desequilibrará o jogo e dificultará a criação de personagem.

SIMULANDO ESTILOS COM LENTES!

- An Chi: Kung Fu (lista de Foco de Ninjitsu)
- Bandô: Kung Fu (lista de Soco de Muay Thai)
- Bkyukl Bökh: Luta Livre Nativo Americana
- Briga de Rua: Kickboxing (Boxe para autodidatas)
- Bujutsu: Kung Fu
- Escrima: Silat
- Goju-ryu (e outros karatê): Karatê Shotokan
- Hapkidô: Forças Especiais
- Hashishin: Baraqah
- Hsing-Yi: Kung Fu (lista de Foco de Tai Chi Chuan)
- Hwarang-dô: Wu Shu
- Kalari Payat: Kung Fu
- Kempo Shaolin: Kung Fu
- Kobujutsu: Karatê Shotokan
- Krav Maga: Forças Especiais
- Kuntao: Kung Fu
- Kushti: Luta Livre
- Pakua: Tai Chi Chuan
- San Shou: Kickboxing
- Shuai Jiao: Luta Livre Nativo Americana
- Taekwondô: Karatê Shotokan (sem Dragon Punch e com Flying Thrust Kick e Flash Kick mais baratos)
- Wudong: Tai Chi Chuan

ERIC "MUSASHI" SOUZA