



**Kabuki Town**



Lendas do Circuito - FrankDux



Luta contra Hordas



Força Sobre-Heróica



Luta às Cegas

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição 01



**E MAIS**

**MANOBRA DO MÊS**

**CIRCUITO SF-ONLINE**

**E PODER DE LUTA**

**CHEGOU AO RINGUE A SUA REVISTA MENSAL COM CONTEÚDO EXCLUSIVO PARA**

**Street Fighter RPG**

# EDITORIAL!

Há muito tempo atrás, ~~numa galáxia muito distante~~ nos idos de 2002, um grupo do *Yahoo!* reunia adolescentes brigões de todo o Brasil com o propósito de dividir suas experiências de jogo e criar material para **Street Fighter: O Jogo de RPG**. O livro básico havia sido lançado há três anos pela Dragão Brasil, mas problemas legais com a Devir impediram a chegada dos suplementos, de modo que os fãs do jogo se sentiam órfãos, utilizando suas páginas na internet para compartilhar material oficial e fanmade. Nesse ínterim, surgiu o *Orgulho da Arte*, uma fanzine dedicada apenas a SFRPG.

O Oda teve saudosas 21 edições, e sucumbiu ao afastamento de uma geração do RPG por diversos motivos – vida adulta, encerramento de publicações sobre o jogo, etc. 2016, porém, foi um ano especial para o RPG. Houve algum alinhamento estranho dos planetas que promoveu uma série de ocorrências relacionadas ao RPG, como *Stranger Things*, o retorno da Dragão Brasil e um boom no grupo do Facebook STREET FIGHTER RPG. Este editor que vos fala, webmaster da [Shotokan RPG](#) e criador do Oda, também sentiu uma nostalgia tremenda antes mesmo disso tudo acontecer e voltou a mestrear SF e produzir conteúdo.

O **Punho do Guerreiro** surge com a proposta de trazer conteúdo novo para SFRPG, produzido por esses velhos brigões, todos mais maduros e dispostos a não deixar seu jogo favorito morrer. Todos estão convidados a contribuir para suas edições bimestrais. Isso mesmo, você que está lendo, se tem uma boa ideia, aquele NPC bacana, a manobra diferente na qual ninguém nunca pensou, é sua chance de dividir isso com os fãs de SFRPG pelo Brasil. Que o **Punho do Guerreiro** tenha longa vida e honre esse legado, não só trazendo material para SF, mas unindo pessoas em uma paixão!

*Os nostálgicos editores*

# SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	16
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
CIRCUITO ONLINE	30

**Editores:** Eric M. Souza e Odmir Fortes

**Textos:** Eric M. Souza, Gustavo Maru, Odmir Fortes e Roberto Levita

**Mapas:** Bruno Barbosa

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAL DE JOGO

## FORÇA SOBRE-HEROICA!

Jogadores e narradores muitas vezes se perguntam quantos quilos um personagem pode levantar. Embora o livro básico de **Street Fighter** dê uma indicação para Força 1 a 5, não há qualquer projeção para valores maiores.

Força, entre 1 e 3, aumenta numa proporção de 2,5 para cada ponto a mais. Contudo, no nível 4 e no 5 o aumento é de 1,6. Assim, para valores sobre-humanos, mantendo essa taxa de crescimento, é possível levantar:

- Força 6: 520 kg
- Força 7: 830 kg
- Força 8: 1.330 kg
- Força 9: 2.130 kg
- Força 10: 3.400 kg
- Força 11: 5.450 kg
- Força 12: 8.720 kg
- Força 13: 13.950 kg
- Força 14: 22.330 kg
- Força 15: 35.720 kg
- Força 16: 57.150 kg
- Força 17: 91.450 kg
- Força 18: 146.330 kg
- Força 19: 234.130 kg
- Força 20: 374.600 kg

ERIC "MUSASHI" SOUZA

## LUTA ÀS CEGAS!

Embora Street Fighter apresente Luta às Cegas como uma Perícia, não há qualquer exemplo de combate sobre como utilizá-la, ou algum apontamento, a não ser a regra do Eye Rake de que se falhar no teste, o lutador é considerado atordoado no turno. Este breve artigo buscará inspiração unicamente nas regras originais do jogo para a utilização dessa Habilidade.

Uma vez em condições de escuridão, nas quais o personagem não pode utilizar sua visão, o Narrador deve exigir um teste de Percepção + Luta às Cegas (dif. 6, mas pode ser aumentada por qualquer justificativa que dificultaria a percepção, como música alta, por exemplo). Um sucesso é o bastante para que o personagem possa lutar normalmente, movimentando-se e executando seus golpes. Falha indica que ele está atordoado, incapaz de reagir. Falha crítica indica pânico e desorientação total, e o personagem precisará gastar 1 Força de Vontade para tentar voltar à ação.

Como regra opcional, podem ser necessários 3 sucessos para lutar sem penalidades; nessa variante, 1 ou 2 sucessos significam que ele é capaz de detectar os oponentes, porém com algum atraso ou dificuldade. Assim, com 1 sucesso ele pode lutar, mas com -2 Velocidade. Com 2 sucessos, a penalidade é de -1. 4 sucessos ou mais indicam uma percepção bastante aguçada da situação; o Narrador deverá fornecer ao jogador dicas sobre armadilhas e coisas ocultas, facilitando sua ação e lhe dando vantagem.

O teste é feito apenas quando a ação começa, depois todo mundo luta conforme se saiu. Contudo, quem falhou ou foi mal-sucedido no primeiro turno de combate pode testar novamente para tentar agir melhor no segundo, com +1 dificuldade, assim como ocorre normalmente no Storyteller. Caso o personagem tenha menos sucessos do que anteriormente, ele deverá arcar com as consequências.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



# COMBATE CONTRA HORDAS!

Um dos grandes problemas em SFRPG é realizar um combate de heróis contra múltiplos adversários. É realmente demorado e cansativo para o mestre e jogadores, além de deixar o controle do mesmo muito lento.

Seja enfrentando uma gangue de Metrocity ou esmurrando soldados da Shadaloo, mais cedo ou mais tarde, o personagem acabará sendo confrontado com um numero absurdo de adversários. Em níveis baixos um personagem será massacrado, mas admite-se que personagens heróicos – como os Guerreiros Mundiais – podem lidar facilmente com dezenas de inimigos. Contudo, SFRPG tem sérios problemas para lutas com 4 ou mais personagens.

Para solucionar isso, resolvi adaptar uma ideia presente em diversos RPGs que lidam com combate com massas, e essa ideia consiste basicamente em considerar um grupo de inimigos como um só.

## As Hordas

Uma Horda representa uma grande quantidade de inimigos fracos, porém numerosos, que atacam os jogadores por todos os lados, mas são facilmente derrotados. Ela deve ser tratada como um personagem único, que segue as seguintes regras especiais:

- **Hordas têm grande quantidade de Saúde:** em geral, 10x o valor base de um indivíduo da mesma. Utilize grandes quantidades de Saúde para representar as hordas. 40, 50, 60 pontos são comuns para representá-las. Hordas mais fortes (ou virtualmente inacabáveis) podem possuir até mais de 100 ou 300 pontos de Saúde.

## EXEMPLO DE HORDA: GANGUE DE MOTOQUEIROS



*E aí, vai encarar?*

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

Habilidades Relevantes:  
Prontidão ••  
Intimidação ••••  
Condução •••

Força de Vontade •••  
Chi •

Gloria •• Honra •

Saúde: 60

Manobras (Vel / Dan / Mov / Especial)

Bastão\* Strong 3 / 8 / 2 /  
Simula ferramentas, barra de ferro entre outros

RoundHouse Kick 1 / 9 / 0

Apressamento 2 / 5 / 1 /  
Ignora bloqueios

- **Hordas são imunes a atordoamento (dizzy):** Cada golpe do jogador na realidade nocauteia um membro da horda, ou o incapacita por um turno ou mais, mas sempre alguém surge para tomar o lugar do aliado caído.
- **Hordas podem sofrer knockdown:** porém apenas de manobras que causem dano em área. Isso significa que uma grande quantidade de adversários caiu, dificultando a reação da horda. Manobras como Spining Foot Sweep podem causar este efeito, além de outras semelhantes.
- **Hordas não podem bloquear:** eles atacam quase movidos por um frenesi, e dificilmente a horda se preocupará em proteger seus aliados.
- **Hordas atacam a todos, a todo turno:** Enquanto a horda tiver pontos de Saúde, seus membros atacam incessantemente. Como eles estão em todos os lugares, é impossível se distanciar delas, mas também não se tem problemas de movimento para atacá-los. *Opcionalmente manobras como Backflip ou Drunken Monkey Roll podem fazer com que o jogador não seja atingido por 1 turno.*
- **Horda tem ataques limitados:** Uma horda não pode realizar uma diversidade grande de ataques, no geral 2 ou 3 manobras são o ideal para representá-las. Não recomendo utilizar manobras que custem Força de Vontade ou Chi; hordas são inimigos em grande quantidade, mas no geral não são tão bem treinadas quanto lutadores profissionais. Neste caso, seguem de sugestão as seguintes manobras:
  - Short Kick: Vel +1, Dan +0.
  - Fierce Punch: Vel -1, Dan +3
  - Throw: Vel -2, Dan +2, Ignora Bloqueio.
- **Manobras de dano em área são mais eficientes:** Quando você utiliza manobras como Fire Strike, Great Wall of China, Inferno Strike, Shockwave, Spinning Clothesline, a dificuldade para rolar o dano é reduzida em 1. Exemplo: Se a dificuldade normal para dano é 6, ao utilizar um Spinning Foot Sweep ou Hurricane Kick, o personagem rolará seus dados com dificuldade 5.

*ESPANCADOR DE MULTIDÕES, ODMIR FORTES*

# PODER DE LUTA!

"Kakarotto! Mostre todo o seu Ki!"

- Vegeta, em *Dragon Ball Z*

A expressão destacada acima é comumente ouvida por aqueles que assistem ao anime *Dragon Ball*, não importa a fase. A palavra *Ki* ou Poder de Luta refere-se à quantidade de poder que o lutador possui; é a soma de toda a sua habilidade e treinamento. Teoricamente, quanto maior o Poder de Luta, mais poderoso é o lutador.

Porém, no cenário de *Street Fighter RPG*, este conceito não é abordado. Pelo menos, não da maneira como é tratada nos animes. Esta regra caseira que criamos visa suprir esta ausência, buscando acrescentar um "charme" aos personagens durante as crônicas.

## Medindo O Poder De Luta Do Street Fighter

Para isso, somamos todas as características do personagem que de alguma forma influenciam no combate e multiplicamos por 10. Dentre Atributos, Habilidades e Vantagens, temos:

- Atributos: Força, Destreza, Vigor, Inteligência e Raciocínio;
- Habilidades: Arena, Intimidação, Lutas às Cegas e Perspicácia;
- Vantagens: todas as Técnicas, Antecedentes Únicos, Saúde, Chi, Força de Vontade, Honra, Manobras Especiais e Combos.

Vejamos um exemplo com o *Grande Mestre Street Fighter*, o karateca Ryu.

- Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Inteligência 5 e Raciocínio 5, totalizando 25 pontos de atributos;



- Habilidades: Perspicácia 5, Intimidação 4, Lutas às Cegas 5 e Arena 5 somam 19 pontos de habilidades;
- Vantagens: Chi 10, Força de Vontade 10, Honra 10 e Saúde 20, somam 50 pontos;
- Manobras Especiais: Dragon Punch 4, Foot Sweep 1, Back Roll Throw 1, Hurricane Kick 4, Air Hurricane Kick 1, Fireball 3, Improved Fireball 3, Power Uppercut 1, Throw 1, Jump 1 e Kippup 1 totalizam 21;
- Combos: Hurricane Kick para Foot Sweep 1, Jab para Improved Fireball (Dizzy) 2, Short para Short para Short 2, Improved Fireball para Dragon Punch 1 somam 6 pontos.

Não perca as contas! Temos 25 (Atributos), 31 (Técnicas), 19 (Habilidades), 50 (Vantagens), 21 (Manobras Especiais) e 6 (Combos), que somam 152 pontos. Multiplicados por 10, temos 1520 de Poder de Luta!

Fazendo os mesmos cálculos para o novato Dehrik Savitch, encontramos o Poder de Luta dele como sendo igual a 560, o que reflete os anos de treinamento e experiência que Ryu tem de vantagem em relação ao jovem...

O Poder de Luta de todos os Guerreiros Mundiais do livro básico mais os líderes da Shadaloo (encontrados no suplemento Segredo da Shadaloo) calculado se encontra na tabela abaixo.

<b>Balrog</b>	<b>1130</b>	<b>Dee Jay</b>	<b>1380</b>
<b>Blanka</b>	<b>1360</b>	<b>Dhalsim</b>	<b>1580</b>
<b>Cammy</b>	<b>1290</b>	<b>E. Honda</b>	<b>1390</b>
<b>Chun Li</b>	<b>1360</b>	<b>Fei Long</b>	<b>1470</b>
<b>Guile</b>	<b>1330</b>	<b>Sagat</b>	<b>1460</b>
<b>Ken</b>	<b>1400</b>	<b>T. Hawk</b>	<b>1350</b>
<b>M. Bison</b>	<b>1700</b>	<b>Vega</b>	<b>1420</b>
<b>Ryu</b>	<b>1520</b>	<b>Zangief</b>	<b>1480</b>

Os valores trazem um dado interessante: dentre os líderes da Shadaloo, estão o Poder de Luta mais baixo (Balrog) e o mais alto (Bison) de todos os Guerreiros Mundiais.

### Pessoas... “comuns”!

Nem todas as pessoas são lutadores formidáveis, que atingiram grandes objetivos dentro das artes marciais. Na verdade, a maioria absoluta das pessoas é dita “comum”, pessoas sem grandes habilidades combativas ou poderes sobrenaturais. Sim, a maioria das pessoas são simples humanos.

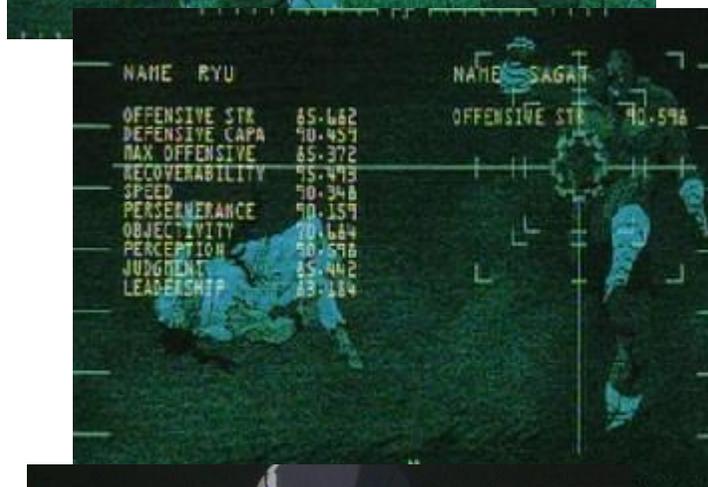
Qualquer pessoa que não tenha um Estilo de Luta definido é considerada uma pessoa comum. Neste caso, apenas soma-se todas as características supracitadas, sem multiplicar por 10.

### Aprendendo e Reconhecendo o Poder de Luta

O Street Fighter pode aprender sobre o Poder de Luta com alguém (seu Sensei, provavelmente) que tenha a Habilidade Instrução e que domine esta habilidade. Para isso, quem estiver ensinando deve testar Carisma + Instrução, precisando obter um mínimo de sucessos igual a 5 – Foco de quem está aprendendo (no mínimo 1 sucesso), que reflete que quanto maior o domínio do seu Chi (medido pela Técnica Foco do personagem) mais fácil é para o lutador entender o processo de sentir o Poder de Luta dos outros.

O lutador que tenha aprendido sobre o Poder de Luta pode passar a reconhecer outros lutadores através dele (veja mais adiante). Para isso, o Street Fighter deve ter lutado contra este oponente ou ter observado ele por pelo menos três rodadas seguidas. Feito isso, o Street Fighter pode testar Percepção + Foco.

Com um sucesso, o lutador identifica o Poder de Luta de quem ele observou; cada sucesso a mais



Ciborgue Monitor: especialista em poder de luta

permite “contar” 200 pontos do Poder de Luta, dando uma ideia razoável sobre o outro lutador.

### Sentindo o Poder de Luta

Qualquer lutador experiente, com o devido auxílio de alguém que já tenha dominado esta “técnica”, pode aprender a se concentrar para sentir a presença de um lutador que ele conheça pelo seu Poder de Luta.

Primeiramente, o lutador deve saber qual é raio de alcance que ele pode alcançar. Isso é determinado por sua Percepção + Foco, multiplicado por 100 metros. Logo, Ryu conseguiria sentir alguém conhecido num raio de até 1100 (Percepção 5 e Foco 6) metros!

O teste é feito com o MENOR valor entre Percepção e Perspicácia do Street Fighter mais o seu Foco. No caso de Ryu, tanto seu Atributo quanto sua Habilidade são nível 5, mais o seu Foco (nível 6), ele terá 11 dados para testar seu “sensor”.

Em segundo lugar, a quantidade de sucessos que deve ser alcançada no teste é igual à Furtividade do lutador “procurado”, mas isso pode variar (veja Escondendo o Poder de Luta, a seguir). Este teste é feito para saber se o lutador está próximo, mas não diz necessariamente ONDE está. Obviamente, quanto mais sucessos, mais precisa é a informação obtida sentindo o Poder de Luta de alguém. Cada sucesso acima do mínimo daria uma informação como direção correta, a distância estimada entre ambos e coisas do tipo.

*Exemplo: Ryu está numa missão, ajudando Dehrik a encontrar Pantara. Porém, ambos se separam e Dehrik não dá notícias. Como Ryu não conhece Pantara ainda, ele se concentra para tentar encontrar Dehrik pelo Poder de Luta dele. Ryu pode sentir a pouco mais de 1 km. Se Dehrik estiver neste raio, Ryu precisa alcançar 2 (Dehrik possui Furtividade 2) sucessos em 11 dados para sentir sua presença. Em caso positivo, mais alguns sucessos permitiriam determinar a direção correta e a que distância eles estão mais ou menos um do outro.*

**Sentindo no "escuro":** o *Street Fighter* pode, a critério do *Narrador*, perceber a presença de outras pessoas num dado recinto. Ele não vai saber quem são, mas vai poder fazer idéia de mais ou menos quantos são. O lutador deve se concentrar por um turno inteiro e fazer um teste, precisando obter mais sucessos que a maior Furtividade + 2 dentre as pessoas que estiverem no lugar em questão. Cada sucesso a mais, permite perceber a presença de 5 pessoas comuns (ou 1 *Street Fighter*). A critério do *Narrador*, o *Street Fighter* talvez precise gastar um ponto de Chi para realizar a façanha.

*Exemplo: Chegando num galpão, Dehrik tenta perceber se está realmente vazio. Ele testa, para sentir o Poder de Luta, rolando 2 dados (sua Percepção tem nível igual à sua Perspicácia e seu Foco é 0). Existem alguns bandidos lá dentro, armando uma cilada. O líder deles tem Furtividade 3, logo o teste de Dehrik precisa de 5 sucessos, o que é mais do que ele pode alcançar. Infelizmente, ele acha que não tem ninguém lá dentro...*

**Lutando às cegas pelo Poder de Luta:** a critério do *Narrador*, o lutador pode substituir o teste de Percepção + Luta às Cegas, caso não possa ser realizado (o adversário luta em completo silêncio, talvez), por um teste de Foco + Luta às Cegas, ao custo de 1 Chi e duraria até o fim do combate. Isso permitiria ao lutador continuar o combate sentido as vibrações do Poder de Luta do adversário.

**Impossível de sentir:** personagens que tenham Antecedente Único Cibernético em nível 5 ou mais não poderão ser sentidos pelo Poder de Luta, pois seu corpos foram completamente substituídos por partes mecânicas e não emitem energia. Embora isso aconteça, Cibernéticos neste nível AINDA têm Poder de Luta calculável e PODEM sentir outros lutadores. Um Cibernético adiciona seu nível no Antecedente (caso seja menor que 5) à sua Furtividade, sendo este o número mínimo de sucessos que alguém precisa obter para procurar o Poder de Luta do Cibernético,



*Dhalsim: sentidos aguçados na percepção de oponentes*

o que representa a dificuldade para sentir perfeita e corretamente a energia de alguém com partes mecânicas no corpo. Assim, um lutador que esteja procurando por alguém com Furtividade 3 e Cibernético 2 precisaria alcançar ao menos 5 sucessos, ao invés de 3.

**Sensor Cibernético:** Uma particularidade que os Cibernéticos possuem está na forma de sentir o Poder de Luta de outros lutadores. A critério do Cibernético, o teste pode ser feito com Percepção + Cibernético, ao invés de Percepção + Foco. Isso representa um que o Cibernético pode está usando sensores mecânicos internos com o intuito de identificar e procurar o Poder de Luta de outros *Street Fighters*.

### Escondendo o Poder de Luta

Às vezes, acontece do lutador conseguir ocultar o seu Poder de Luta, ou pelo menos parte dele, o que dificulta bastante para quem esteja procurando-o.

No início da cena, o lutador deve declarar se irá querer ocultar seu Poder de luta. O lutador pode testar Manipulação + Foco e a cada dois sucessos, a quantidade de sucessos que quem o estiver procurando deve alcançar aumenta em 1.

Em termos numéricos, cada sucesso diminui temporariamente 200 pontos do Poder de Luta do personagem. Este número voltará ao normal ao fim da cena, quando o personagem entrar num combate ou quando ele decidir parar de esconder o seu Poder de Luta. Assim, Ryu poderia testar sua Manipulação + Foco e obter 5 sucessos: seu Poder de Luta de 1520 reduziria em 1000 pontos, mas voltaria ao normal quando algumas das condições supracitadas ocorressem.

Se o lutador que estiver procurando não obtiver sucessos suficientes na procura, não poderá testar

novamente durante a mesma cena. O contrário é que se o lutador que estiver escondendo o Poder de Luta entrar num combate, automaticamente revelará o mesmo.

*Exemplo: Dehrik foi emboscado e preso enquanto procurava por Pantara. Os bandidos querem usá-lo como isca, para atrair Ryu para uma emboscada ainda maior e mais perigosa. Dehrik aprendeu com Ryu sobre o Poder de Luta, e tem certeza que será procurado com base nisso. Ele não quer meter Ryu numa confusão, pois acredita que pode se virar sozinho para sair desta! Portanto, ele vai ocultar seu Poder de Luta, esperando que Ryu NÃO o encontre! Ele rola apenas 2 dados (Manipulação 2 e Foco 0) e obtém sucesso em ambos. Ryu rola seu teste precisando alcançar no mínimo 3 sucessos, e obtém 6! Apesar do esforço do jovem, Ryu conseguiu percebê-lo com certa facilidade...*

### Expondo o Poder de Luta

Ao contrário de esconder o Poder de Luta, o *Street Fighter* pode simplesmente “expô-lo” para todos, mostrando toda a amplitude de seu poder. Desta forma, qualquer um que tenha o domínio da habilidade de sentir o Poder de Luta poderá percebê-lo, caso o “exibido” esteja dentro do alcance de sua percepção.

A exposição intencional do Poder de Luta faz com que todos capazes de senti-lo o percebam automaticamente sem testes, além de terem idéia (do valor numérico) do Poder de Luta do “exibido”. Pessoas que não tenham domínio da habilidade de sentir o Poder de Luta dos outros podem ter simplesmente calafrios, tonturas e coisas do tipo.

A depender do poder do *Street Fighter* em questão, a exposição do Poder de Luta dele pode vir acompanhada por ventanias, pequenos raios, tremores no chão e outros efeitos visuais característicos. A cada 200 pontos de Poder de Luta que o *Street Fighter* possuir, os “efeitos especiais” atingem 5 metros ao redor dele. Ryu, por exemplo, como tem 1520 de Poder de Luta, causaria transtornos a até 35 metros dele!

*Exemplo: Akuma resolve procurar por Ryu nas redondezas do antigo dojo de Gouken. Sabendo que Ryu está nas proximidades, mas sem querer perder tempo*

*procurando-o, Akuma faz a exposição de todo o seu Poder de Luta, causando uma tremenda reviravolta na silenciosa região: ventos extremamente fortes, raios que se formam nos céus e caem próximos ao templo, além de perturbar seriamente as pacatas pessoas que vivem numa vila próxima dali. Como Ryu pode perceber Poderes de Luta num alcance de até 1100m e estava meditando numa clareira a cerca de 400 metros do templo, ele imediatamente percebe a presença de Akuma.*

**Exibir o Poder de Luta ao entrar num combate:** um lutador que exponha todo o seu Poder de Luta quando entrar num combate recebe + 1 ponto temporário de Glória.

**Intimidando com o Poder de Luta:** a critério do *Street Fighter*, antes de iniciar um combate ele pode tentar intimidar o seu oponente com a exibição de seu Poder de Luta. Para isso, ele deve expor completamente o seu Poder de Luta (ao custo de 1 ponto de Chi) e testar Foco + Intimidação. Funciona de maneira similar ao teste de Carisma + Intimidação, onde cada sucesso reduz em 1 ponto a velocidade da primeira manobra que o oponente realizar.

**Duelo de Intimidação:** caso dois *Street Fighters* tentem intimidar um ao outro através da exposição de seus respectivos Poderes de Luta, eles testam Foco + Intimidação (ao custo de 1 Chi) e os sucessos de ambos se anulam. Vence quem ainda possuir sucessos após a disputa, reduzindo a velocidade da primeira manobra que o oponente realizar e ainda recebe + 1 ponto temporário de Glória.

Note que se forem dois lutadores muito poderosos, os resultados da disputa podem ser muito mais que pura intimidação. Caso Ryu e Akuma disputassem intimidação desta forma, poderia haver catástrofes naturais ao redor deles! Em regras, os sucessos obtidos pelos lutadores se somam e causam dano a qualquer estrutura próxima a eles, desde a própria arena às arquibancadas passando por paredes e tudo o mais que estiver por perto. Caso alguém fora do combate se machuque devido a isso, os lutadores envolvidos perdem um ponto temporário de Honra cada. É preciso ter cuidado com estas habilidades...

ROBERTO “GÁRGULA” LEVITA

# KABUKI TOWN

*Kabuki Town* é uma cidade fictícia que ambientou parte da trama do anime **Street Fighter Alpha**. Aqui daremos “vida” a essa cidade como cenário oficial do **Punho do Guerreiro**. O cenário estará em constante crescimento, visto que serão adicionados eventos, localidades, personalidades e outros pontos de interesse ao longo das edições do **Punho do Guerreiro**, com a contribuição de nossos lutadores... quer dizer, leitores! Não podemos deixar de citar que a ideia deste cenário (sugerida por este que vos escreve) foi inspirada em *Gorendill*, a cidade do leitor, conhecida por aqueles que acompanhavam a antiga revista **Tormenta** (e que, por sua vez, inspirou-se na revista **Dragon Magazine**, que criou a cidade *Raven's Bluff*, a ser desenvolvida por seus assinantes para o cenário de *Forgotten Realms*, na época do AD&D).

Nosso intuito é tornar *Kabuki Town* em algo muito mais que a cidade base de nossas crônicas, um local para onde os lutadores retornam para descansar após suas jornadas, mas um ambiente rico para desenvolver histórias com os mais diversos temas. Uma cidade que não seja apenas “a cidade onde nossos lutadores têm sua arena”; um lugar que não seja apenas “o local ermo onde vou encontrar meu sensei e aprender novas técnicas”. *Kabuki Town* é mais do que isso. É uma cidade onde os lutadores precisarão investigar o repentino sumiço de jovens da periferia, sabendo que todos frequentavam um suspeito dojô que abriu recentemente. É o local para combater as gangues que agem com toda liberdade onde uma polícia ineficaz opera em defesa apenas dos poderosos. É a cidade onde aquele famoso mafioso promove um torneio de artes marciais no submundo com o objetivo de identificar e eliminar possíveis ameaças ao seu mercado negro numa arena sombria, escura e escondida que pode ser no esgoto ou numa estação abandonada de metrô...

Situada na região de *Kansai*, próxima a *Kyoto*, o mais próximo grande centro urbano, a história de nossa ambientação remete ao período do Japão Feudal como uma cidade de grande cunho artístico, sendo o teatro *kabuki* um dos grandes expoentes da cultura local, de onde saíram



*O kabuki Sodom e os becos violentos de Kabuki Town*

muitos atores que ganharam reconhecimento em várias regiões do país. Com o passar dos anos, após um rápido salto na globalização e também com o envolvimento do Japão em guerras, muito mudou para a cidade e grande parte de sua essência se perdeu com o tempo. A arte deu lugar à uma economia predominantemente pesqueira e de seu passado restou apenas um novo nome para a cidade: *Kabuki Town*, em alusão aos tempos de outrora.

Recentemente, várias empresas têm investido na criação de polos industriais em *Kabuki Town*, mas vêm “sofrendo” com a resistência de moradores, principalmente de áreas periféricas, que se recusam a vender seu pedaço de chão para as empresas. Vários conflitos já foram relatados, mas o que acabou por colocar a cidade de volta no cenário nacional foi um incidente envolvendo um torneio de artes marciais ilegal. Alguns lutadores famosos do Japão e do mundo (alguns chamados de aspirantes à *Guerreiro Mundial*) estavam envolvidos, o que gerou uma ação totalmente inesperada: o então governante da cidade viu ali uma oportunidade de crescimento ímpar. Eis que *Kabuki Town* deixou de ser “A Cidade da Arte” e tornou-se a “A Cidade do Lutador”. Com o novo slogan político, o torneio que antes era ilegal, passou a ser oficial, patrocinado e diretamente ligado ao governo local, que estipulou as regras e tratou de criar uma boa imagem para o evento.

Hoje, sem dúvida, um dos principais atrativos de *Kabuki Town* é o torneio anual de artes marciais, que costuma ter fases preliminares antes do evento principal, televisionado para várias partes do país (e, quem sabe, do mundo!). As fases preliminares variam de acordo com a quantidade de inscritos no ano corrente. Às vezes são torneios menores que ocorrem nos bairros e classificam os melhores colocados para a próxima fase; às vezes são seletivas com o lutador socando uma máquina que gera um número para representar a sua força (pegou a referência?); ou simplesmente critérios confusos não explicados corretamente pelos organizadores e acabam selecionando uns tipos muito estranhos para a fase principal... A fase principal conta com os melhores classificados das preliminares e com convidados especiais (sejam campeões anteriores ou lutadores famosos no mundo).

Se você está preparado para lutar, vista seu *kimono* e calce suas luvas. Seja bem vindo à *Cidade dos Lutadores*!

ROBERTO “GÁRGULA” LEVITA

# ARENA DO METRÔ ABANDONADO!

## Surgimento

Um prefeito de Kabuki Town resolveu investir para fazer a cidade crescer e ter mais conforto para os moradores com a construção de um metrô nos subúrbios. Quando as obras já estavam bem adiantadas, por algum motivo o prefeito foi retirado do cargo (o Narrador deve decidir motivo) e o projeto abandonado. Depois de algum tempo, alguém, ninguém sabe com que interesses e com muito dinheiro, comprou uma grande parte da obra inacabada e acabou com os túneis, pelo que se conta nas ruas.

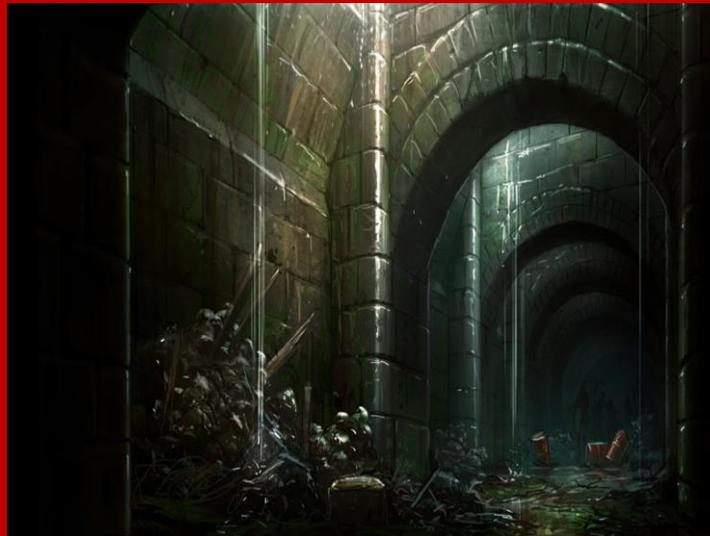
## Descrição do metrô

O local aparentemente abandonado é povoado por parasitas, viciados e mendigos, esses usados como olheiros e guardas a troco de drogas e migalhas.

Esse é um cenário de abandono, sujeira e submundo que se estende escadas abaixo da velha obra, proporcionando olhares desconfiados, intimidadores e maldosos pra qualquer um estranho que por ali passar.

O ar do local começa a ficar pesado pela falta de ventilação, e uma parede desabada leva a um túnel que mais parece um esgoto pela umidade e infiltrações. Adiante, uma porta metálica com visor estreito e dois guardas grandes à frente.

## REGRAS PARA A ARENA!



### Teto baixo

O teto baixo da arena dificulta a maioria dos saltos e a esquiva de projéteis. Quando salta unicamente para atacar, o lutador não sofre nenhuma penalidade; contudo, quando tenta se esquivar de projéteis, ele rola os dados com dificuldade 8, enquanto o atirador de projéteis usa a dificuldade padrão (6).

### Alagamento

Quando chove forte em Kabuki Town, a arena fica alagada. O alagamento causa penalidade de -1 movimento para todos os turnos de combate devido à água subindo constantemente. As condições podem piorar, levando os lutadores a sofrerem os mesmos efeitos de lutarem embaixo d'água, como descrito em **Segredos da Shadaloo**.

## Salão geral

Ao entrar, há um salão grande com arquibancadas improvisadas, com bancos de madeira velhos e uma área superior pouco iluminada e de difícil acesso para os gerenciadores de apostas.

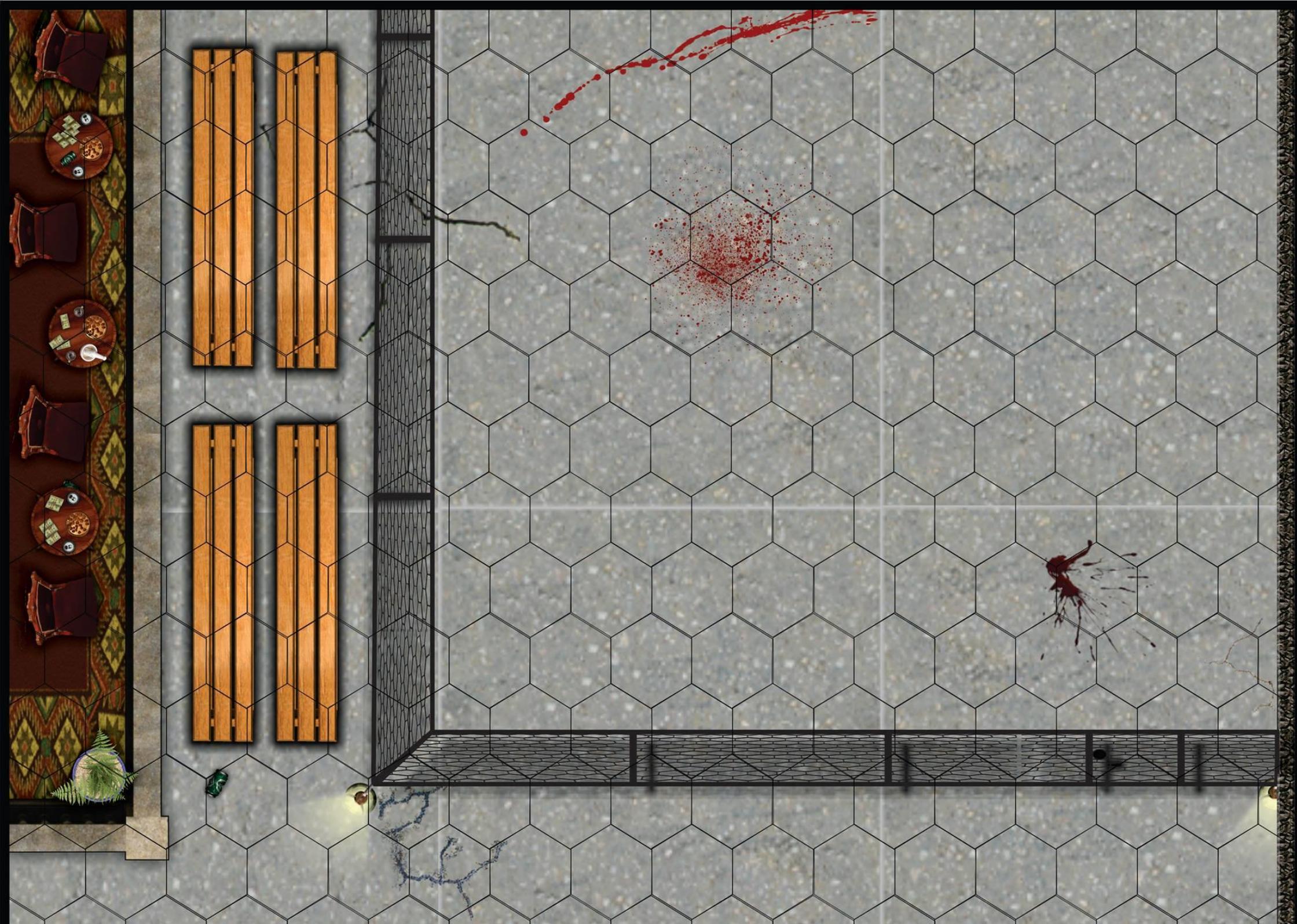
## Arena

O local onde acontecem as lutas é quadrado com uma parede de concreto e as outras três cercadas com alambrados onde os lutadores entram pelas laterais. O teto é baixo, com cerca de 2,4 metros, dificultando saltos na arena (veja o box central), alguns holofotes iluminam e há câmeras escondidas para que as lutas sejam gravadas ou transmitidas a bons pagadores.

Essa arena se situa numa área pobre da cidade, e também mais baixa, o que faz com que quando chova, a água escoe grande parte para esse lugar, resultando em alagamento de toda a área inferior do salão e da arena que fica no nível do solo. Existe um mecanismo escondido na área superior para mexer com as tubulações de encanamento liberar água alagando propositalmente a arena se necessário.

A arena é frequentada por todo tipo de lutadores e pessoas do submundo, muitos sem honra nenhuma em busca de sangue, dinheiro e coisas ilícitas.

GUSTAVO MARU

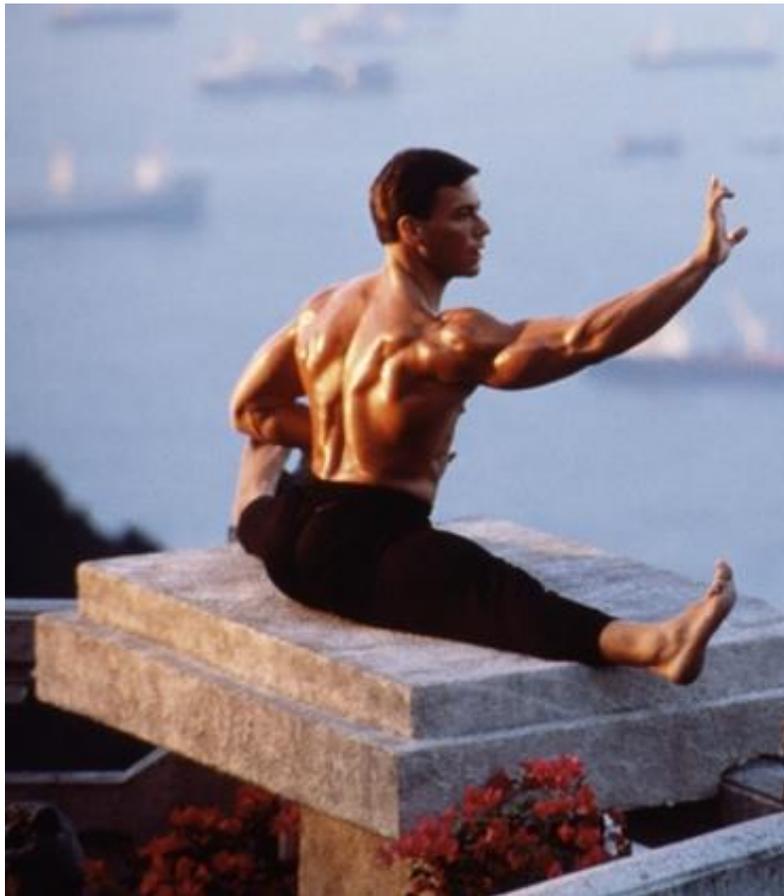


# MANOBRA DO MÊS

A seção “Manobra do Mês” aborda alguma manobra geralmente envolvida com outros temas da edição do **Punho do Guerreiro**. A proposta é apresentar manobras que tragam efeitos especiais e incentivem os jogadores e narradores a explorarem ao máximo todo o potencial que o sistema de combate de Street Fighter oferece.

A manobra desta edição, *Split Punch*, consiste num soco dirigido às partes íntimas do oponente numa rápida finta após uma abertura completa realizada pelo lutador. A manobra é difícil de ser bloqueada, a exemplo do Lunging Punch do suplemento Tons de Cinza, que veio no Escudo do Narrador. Como agravante, ela ignora o Vigor de oponentes homens, lembrando as características do Ear Pop e do Eye Rake.

Em sua descrição, nada é comentado sobre a manobra ser considerada desonrada ou ser proibida nos torneios. Ela apareceu primeiro no filme *O Grande Dragão Branco*, em que Frank Dux a utiliza contra um lutador de sumô. Em *Mortal Kombat*, tornou-se a marca registrada de Johnny Cage - que é uma homenagem ao próprio Van Damme em sua atuação como Frank Dux. Se o Narrador preferir, pode proibi-la em torneios tradicionais, ou ainda retirar 1 ponto de Honra por seu uso.



ERIC “MUSASHI” SOUZA

É preciso investir em Esportes para um bom Split Punch

## SPLIT PUNCH!

**Pré-requisitos:** Soco ••, Esportes •••

**Pontos de Poder:** Jeet Kune Dô 3; Outros 4

Frank Dux desenvolveu essa manobra esmagadora. Ele faz uma abertura total e soca uma parte bem vulnerável no oponente (sua genital), atordoando-o.

**Sistema:** Esta manobra conta como um Agachamento. O oponente não conta com o seu Vigor para absorvê-la, a menos que ele bloqueie. Caso não seja bloqueado, e cause algum ponto de dano, o oponente estará automaticamente atordoado no próximo turno.

Utilizar essa manobra causa a perda de 1 ponto temporário de Honra.

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -1

**Dano:** +2

**Movimento:** Nenhum

# LENDAS DO CIRCUITO

Frank Dux teve seu primeiro contato com as artes marciais quando adolescente, ao invadir, em uma brincadeira com seus amigos, a casa de Senzo Tanaka para observar os artigos japoneses que o mestre guardava, sobretudo sua espada ancestral. Enquanto Dux observava a espada, foi pego de surpresa por Shingo Tanaka, um garoto mais jovem do que ele, que o atacou com força e o levou ao chão. Ao invés de chamar a polícia, Senzo Tanaka propôs algo a Dux: ele seria parceiro de treinos de Shingo, e o assunto morreria ali. Dux, obviamente, aceitou.

O tempo mostrou que Senzo não procurava, na verdade, um parceiro para seu filho, mas sim um sparring para o garoto. Dux acabou se revoltando, e ouviu do mestre que este não lhe prometera nada. Embora revoltado, Dux manteve-se no treinamento, e jamais se indispôs com Shingo - pelo contrário, até o ajudava na escola quando este, por ser japonês, apanhava de garotos mais velhos.

Dux se tornou o principal aluno de Tanaka quando, no início da idade adulta, Shingo foi assassinado após uma briga. Senzo o preparava para lutar no Kumitê, uma competição secreta asiática de Estilo Livre, aberta a lutadores de todo o mundo e com poucas regras, de forma a honrar o seu estilo. Dux insistiu, e acabou convencendo o velho mestre de que ele poderia representá-lo.



O treinamento foi brutal. Dux teve seu corpo e sua mente levados ao extremo, e se tornou um lutador completo. Ele era capaz de servir chá para Senzo e sua esposa de olhos vendados, e ainda se prevenir de ataques furtivos enquanto o fazia. Assim, considerando-se pronto, ele ignorou uma ordem de seus superiores militares e viajou clandestinamente para Hong Kong, a fim de lutar no Kumitê. Dux despistou os agentes Rawlins e Helman, enviados para o escoltarem de volta para casa e competiu em todos os dias, fazendo amizade com o lutador Ray Jackson e tendo um affair com a repórter Janice Kent, que investigava a competição.

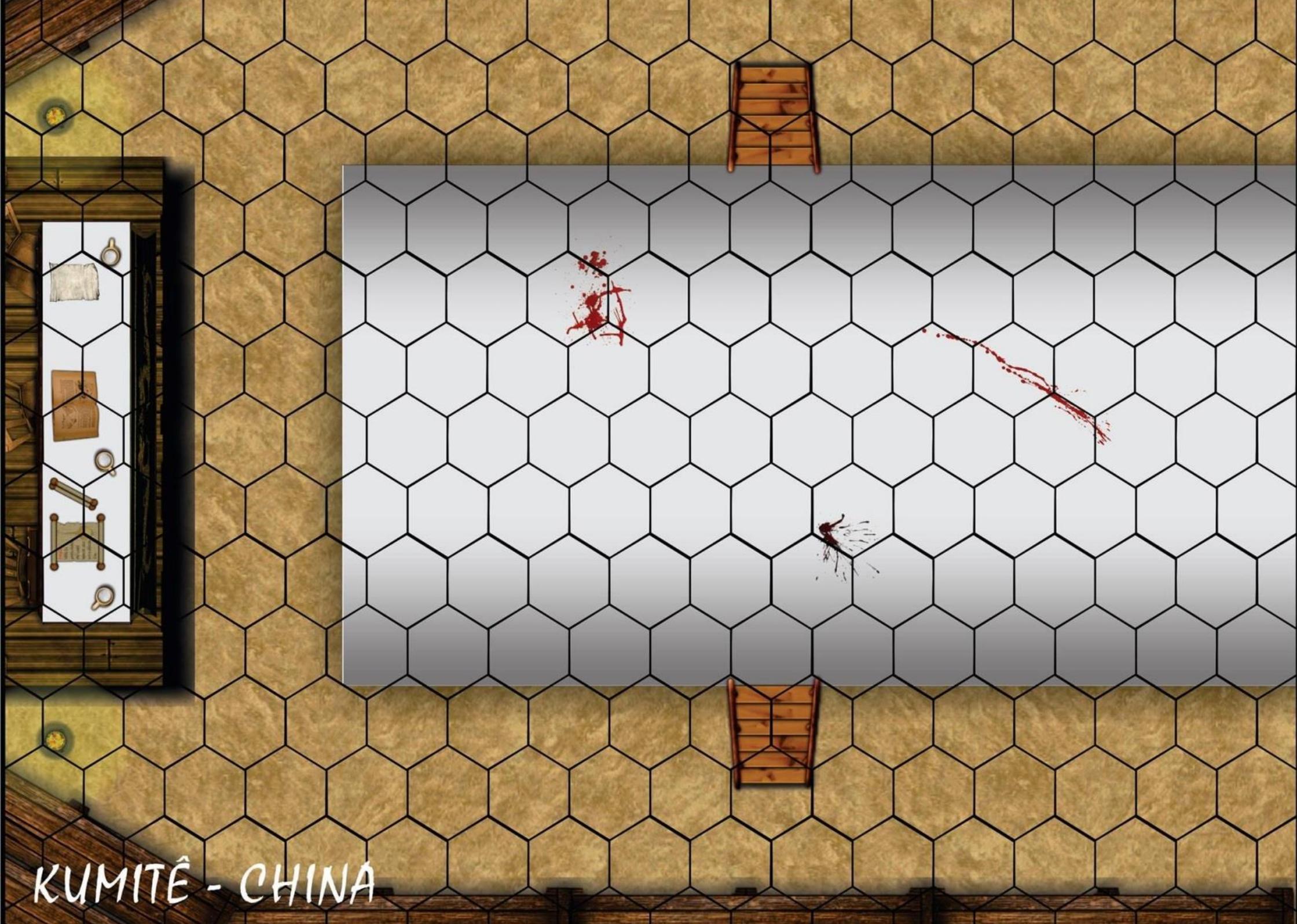
Na final, venceu com autoridade o então campeão invicto Chong Li, que enviara seu amigo Jackson para o hospital – não sem antes perder a visão por um golpe sujo do oponente, o que quase complicou a luta. Frank, sem enxergar, acalmou seu espírito e se lembrou do treinamento com Tanaka, utilizando seus outros sentidos e dominando o sul-coreano Chong Li.

Após essa vitória, Dux ainda competiu em outros Kumitê, mantendo sua invencibilidade e se tornando pentacampeão.

**Jogando com Frank Dux:** Você é determinado acima de tudo. Se coloca algo na cabeça, ninguém poderá impedi-lo. Você leva a luta com seriedade e busca a vitória de forma honrada. A amizade e a lealdade são muito importantes para você, e, como sua vida profissional já é consolidada, você busca a glória como lutador como objetivo de vida.

**Aparência:** Frank Dux é de estatura mediana, porém muito atlético, com um aspecto físico que se destaca onde quer que ele esteja. Tem cabelos castanhos e é de sorriso fácil. Seus olhos sagazes estão sempre analisando tudo, o que dificulta que ele seja encurralado ou pego de surpresa. Veste-se na moda dos anos 1980, com calças de cós alto e regatas justas. Na arena, Dux utiliza apenas shorts justos de acrobata.





KUMITÊ - CHINA

# CIRCUITO ONLINE



## CIRCUITO ONLINE!

O circuito online de Street Fighter RPG é a sua oportunidade de testar suas forças contra jogadores do Brasil inteiro. Com batalhas frenéticas, você finalmente poderá testar aquele seu personagem em ação.

As regras são simples, e estão disponíveis através da comunidade no Facebook, no seguinte endereço: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1662667750415677&set=gm.1506629296074269&type=3&theater>

Basicamente, você deve criar um personagem utilizando qualquer livro oficial. As lutas ocorrem por temporada; no momento, estamos encerrando a 2ª temporada. Portanto, em breve começaremos a recrutar novos jogadores para participar da 3ª temporada de lutas.

Conheça agora os campeões da primeira edição do nosso torneio:

- 1º lugar: Eric M. Souza; personagem Eric Rivail
- 2º lugar: Davi Souza; personagem Álvaro Dias
- 3º lugar: Marcos Felipe; personagem Eliyah

Na próxima edição, falaremos mais sobre o início da 3ª temporada.

*O RECRUTADOR, ODMIR FORTES*