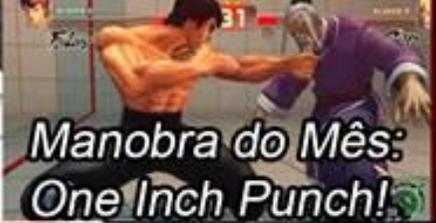




Kabuki Town  
Kyle Travers



Lendas do  
Circuito: Rickson



Manobra do Mês:  
One Inch Punch!



Manobras  
com Armas



Encontros Aleatorios

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº13

Ano 3



# STREET FIGHTER II

PARA

Street Fighter RPG



E MAIS  
BOXE PROFISSIONAL

DINHEIRO NÃO COMPRA TUDO

# EDITORIAL!

Combar em RPG é normal. Não esqueçam nunca do G da sigla – game; jogo –, pois no fim, estamos jogando. Se fosse unicamente contar histórias, não precisaríamos de regras. A ideia é inventar histórias juntos e sofrer a tensão de algo não der certo, enquanto outras dão, conforme nosso personagem criado lida com diversas situações.

As regras nem sempre são claras o bastante, sobretudo em jogos mais antigos, quando o game design ainda engatinhava. Por isso, muitos pontos podem ficar obscuros e é preciso identificar a intenção do designer. Isso não é exclusivo de RPGs, todo país tem tribunais em várias hierarquias para tentar entender o que é justo e o que o legislador quis dizer.

Muitas questões de jogo já surgiram dessas dúvidas, e o Punho do Guerreiro já abordou algumas, como o fato de Cibernético ser uma arma e o jogador precisar escolher se subirá sobre-humanos mais baratos em Físicos ou Mentais. A presente edição aborda Recursos, pois existem jogadores que acreditam que com Recursos 5 poderão simplesmente comprar outros Antecedentes contratando pessoas. O jogo jamais foi pensado assim, mas a matéria vai fundo na questão de modo a deixar tudo muito claro.

É importante não esquecer que RPG é um jogo, e que combar não é ruim. Como dizem, “morto não interpreta”. Devemos tentar criar um personagem eficiente. Mas sem extrapolar as regras ou prejudicar o jogo como um todo.

*Os editores combeiros (porque perder lutas é muito chato)*

## SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	20
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
CIRCUITO ONLINE	30

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

**Textos:** Eric M. Souza, Marcos Amaral, Odmir Fortes e Wagner Nascimento

**Mapas:** Bruno Barbosa e Eric M. Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAL DE JOGO

Os livros oficiais nunca deixaram claro como eles gostariam de abordar armas brancas no jogo, uma vez que eles foram descontinuados muito cedo. Mas se olharmos bem para a descrição da Espada Gancho no livro *Contenders/Competidores*, podemos ter uma ideia do que era planejado a início.

O livro nos dá a ideia de que, ao invés de criarmos novas manobras com armas ou nos limitarmos a usar apenas as manobras básicas de armas brancas, nós podemos usar as manobras oficiais que o personagem sabe utilizar em combate desarmado para encaixarmos seu uso dentro do uso de armas. Ou seja, exatamente como na descrição da Espada Gancho, que diz que um lutador que possua a manobra "Monkey Grab Punch", se possuir também 3 pontos na técnica "Espada", pode usar a manobra mesmo se estiver usando um par de espadas gancho.

De início, essa solução pode parecer simples, mas ela exige bom senso e uma análise cuidadosa para não cometermos erros que podem facilmente desbalancear a mesa de jogo. Não são todas as armas que funcionam com manobras especiais, e certamente não é toda manobra especial que pode aceitar o uso de uma arma. Um exemplo é o Dragon Kick. O chute de Fei Long possui uma forma tão única de aplicação que simplesmente não existe arma q possa ser usada nesse momento (e não, uma lâmina oculta no pé não encaixa no movimento também).

A seguir, eu criei uma pequena lista de armas que podem ser usadas com algumas manobras específicas. O Narrador deve se sentir livre para analisar os exemplos e então descobrir novas armas que funcionem com essas ou mesmo outras manobras. Lembrando que, em todos os casos, o jogador deve comprar a manobra especial de forma normal primeiro. Só depois disso (e de cumprir os outros pré-requisitos listados) ele poderá usar a versão armada.



## MANOBRAS USANDO ARMAS!

**Bagh Nakh – Hundred Hand Slap** (É preciso valor 5+ na técnica "Facas" para usar a versão armada)

**Bastão (curto ou longo) – Spinning Clothesline** (É preciso valor 5+ na técnica "Bastão" e 4+ em "Esportes" para usar a versão armada)

**Garrote – Sleeper** (É preciso valor 5+ em "Apresamento" para usar a versão armada)

**Corrente/Chicote – Neck Choke** (É preciso valor 4+ na técnica "Chicote/Corrente" e 4+ em "apresamento" para usar a versão armada)

**Katana/Espada Longa – Air Smash** (É preciso Valor 3+ na técnica "Espada" e 2+ em "Esportes" para usar a versão armada)

**Facas – Spinning Back Fist** (É preciso valor 4+ na técnica "Facas" para usar a versão armada)

MARCOS AMARAL

# DINHEIRO NÃO COMPRA TUDO (AO MENOS NÃO NO RPG)

Recentemente, surgiu uma intensa discussão num grupo de Facebook de Vampiro: A Máscara sobre Recursos 5 quebrar o jogo. Surgiram opiniões de ambos lados, mas afinal de contas, Recursos 5 quebra a mesa?

Em primeiro lugar, é preciso entender o que significa Recursos 5. O livro é claro: renda mensal de 50 mil dólares e se falir e vender tudo (ou seja, perdendo a renda mensal), ainda fica com 5 milhões. São valores de 1994, mas a inflação do dólar foi de 67% no período, conforme algumas calculadoras disponíveis no Google. Quando muito, eles seriam de renda mensal de 80 mil e 8 milhões caso falisse e vendesse tudo. Não faz tanta diferença.

O ponto é: quem, na sociedade atual, tem esse tipo de renda? Colocando na realidade brasileira, é a renda de alguns juízes, ou de médicos de renome, ou mesmo de jogadores de futebol medianos de clubes da Série A. É a renda de políticos corruptos, a renda de um dono de um supermercado, etc. A despeito da maioria dos brasileiros sobreviverem com Recursos 1, existe muita gente com Recursos 5 no país.

O que se pode fazer com essa renda? Muita coisa: andar de carros importados, viver em condomínios de luxo, viajar constantemente para o exterior, comer em restaurantes caros, vestir roupas de grife, frequentar camarotes especiais. Não muito mais que isso. A menos que o personagem possua Fama, não vai estampar capas de revistas. Se não tem Contatos, não terá informações privilegiadas. Ele não vai controlar o governo ou tapear a justiça. Afinal de contas, o goleiro Bruno foi condenado, não?

Nos números frios, Recursos 5 pode ir de um Cristiano Ronaldo a um Mark Zuckerberg, ainda que haja um abismo entre as rendas e o patrimônio que eles possuem. É o valor máximo do Antecedente, representando um personagem que não tem problema com dinheiro, e tem acesso ao que quiser.



Apoio e Staff podem representar uma equipe privada de cientistas que trabalham pelo personagem e criam aparatos eletrônicos, como no caso de M. Bison e Batman – com seus seis satélites. E esse é o ponto importante das regras: Recursos são unicamente o acesso ao dinheiro e a bens que podem ser comprados. Se o personagem possui um arsenal de tecnologias como Tony Stark, ele vai ter Apoio, representando suas empresas, além de Recursos.

Resumindo: seus Recursos 5 não funcionarão como Contatos. No máximo você vai descobrir do bartender como comprar drogas ou o drink preferido da garota da mesa ao lado.

Também não servirá como Staff. Staff é alguém especial, uma pessoa que, por exemplo, o ajuda a desenvolver seu lado físico, social, mental ou suas Habilidades a um custo bem menor. São pessoas revolucionárias em métodos de treinamento. Anderson Silva, em determinado momento da carreira, mudou de nutricionista e perdeu quase 10kg de gordura, ganhando pelo menos 7kg em massa magra. Ele já estava invicto há anos e era o maior astro do UFC. O problema não era dinheiro. Mas um dia achou esse nutricionista que revolucionou seu ganho físico. Portanto, ou você paga os pontos em Staff, ou não tem Staff. Ou paga os pontos, ou não tem.

Nem é preciso dizer que não se pode comprar um Sensei. A menos que você dê uma porção considerável de sua fortuna a ele e seja um Sensei sem Honra. O Narrador pode até permitir a troca por meio de roleplay: ao menos será uma troca justa de pontos, e o Sensei nem de longe será alguém invejável como um Gouken.

Recursos não compra Mascote. Recursos não compra um bom Empresário. Ou o lutador se destaca e atrai um, ou é melhor ele próprio adquirir as Habilidades para empresariar. Melhor isso do que gastar dinheiro com um incompetente.

Para que, então, servem Recursos? Para comprar coisas. Ter onde morar. Pagar uma viagem, pagar o tratamento de um NPC muito ferido que tem informações vitais – eis uma boa chance de conseguir um Contato, desde que INTERPRETANDO. Quando tudo der errado numa missão num país distante, conseguir um transporte ou um quarto de hotel, ou mesmo subornar um soldado para permitir a passagem. Recursos permite essas coisas, mas jamais simulará outros Antecedentes.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# BOXE PROFISSIONAL!

Simular uma luta de boxe pode ser o desejo de jogadores e Narradores para momentos específicos de uma crônica. No passado, o Punho do Guerreiro já trouxe regras para simular combates no UFC, em Karatê Tradicional e Olímpico, e de Luta Livre. O boxe também é uma forma importante de competições regulamentadas, provavelmente a mais famosa de todas.

Uma luta de boxe não é tão diferente assim de uma luta de UFC ou Wrestling, possuindo regras específicas, e preservando a integridade dos lutadores. No Street Fighting, tudo é permitido, inclusive bater alguém atordoado e desprotegido. No Boxe, quando um lutador é atordoado, o juiz abre contagem. As restrições são grandes nos golpes permitidos: só é possível utilizar os punhos para bater, e sempre acima da linha da cintura.

De fato, lutas de boxe consistem em lutadores se precavendo, por meio de esquivas ou de Punch Defense - já que não precisam esperar outro tipo de ataque, então é normal que a guarda se centre em se defender de socos -, e atacando no momento certo. Os combos são fundamentais (não é, Sr. Samson Jr.?), e toda a estratégia é montada em cima deles.

As manobras principais para um lutador de boxe são: Jab, Strong (direto/straight), Fierce (gancho/hook), Power Uppercut, Monkey Grab Punch (cruzado/cross), Punch Defense (bobbing/ducking) e Deflecting Punch (soco com esquiva ou por dentro do soco do oponente).



ERIC "MUSASHI" SOUZA

## REGRAS BÁSICAS!

- **Luvax:** as luvas de boxe de competição reduzem sensivelmente os danos aplicados e aumentam a área da guarda do lutador; se o Narrador quiser mais simulacionismo, pode considerar que elas dão um redutor de -1 nos danos e um bônus de +1 em absorção, embora essa medida possa deixar os combates muito mais lentos.
- **Golpes:** são permitidos apenas socos desferidos acima da linha da cintura. Deste modo, são proibidas manobras de Chute, Apresamento, Foco e manobras de Esportes que sejam ataques. Em geral, não é comum ver boxeadores saltando, embora haja socos voadores no UFC, mas o Jump é uma manobra tática importante para evitar um ataque inesperado. Mesmo entre os socos, são proibidos aqueles que usam a técnica, mas não são realmente com os punhos, como Head Butt, Ear Pop e Elbow Smash.
- **Clinch:** o clinch é uma situação comum no Boxe, por não serem permitidos chutes ou projeções. O lutador agarra o outro e trava a luta, até o juiz separá-los. O clinch também é um ótimo momento para desferir cabeçadas. Se os lutadores estiverem no mesmo hexágono, é possível aplicar um Head Butt sem ser punido por isso. Mas em hipótese alguma é permitido aplicar Head Bite, ok?
- **Pontuação:** as lutas de boxe são longas e estratégicas, algo que pode se tornar tedioso numa sessão de RPG. Street Fighter é sobre combates rápidos, viscerais. O UFC foi simulado com uma rodada de 10 turnos, assim como o street fighting. O boxe pode ser simulado da mesma forma, e com rounds de 15 turnos para lutas de cinturão.
- **Atordoamento:** quando um lutador sofre atordoamento, o juiz abre contagem para ele se levantar, e o outro lutador não pode atacá-lo. Se um lutador atinge o outro com uma manobra de múltiplo impacto, e atordoa antes de ter resolvido todos os ataques, ele receberá 1 ponto temporário de Honra se interromper seu ataque para não ferir um alvo indefeso.
- **Nocaute técnico:** Se um lutador sofrer três atordoamentos em uma luta, ele é considerado derrotado por nocaute técnico, para preservar a sua integridade física.
- **Vitória:** a luta de boxe termina com nocaute, nocaute técnico ou vitória na pontuação. Em geral, é um esporte muito digno e honrado, de modo que atitudes sujas ou excessivamente violentas não são aceitas, levando ao banimento do lutador.

# STREET FIGHTER II V!

Street Fighter 2 Victory, ou apenas SF2V, foi um anime de muito sucesso na década de 1990. Ele surgiu quando o passado dos Street Fighters ainda era pouco conhecido, e a Capcom ainda trabalhava na série Street Fighter Zero/Alpha, que contou eventos entre SF1 e SF2.

Victory foi produzido pela mesma equipe que fez o excelente Street Fighter 2 Animated Movie. Hoje, o Animated Movie é semi-cânônico - ele poderia representar melhor os eventos de Street Fighter Alpha 3 do que os de Street Fighter 2 -, mas na época foi produzido com apoio do pessoal da Capcom com o papel de aprofundar o cânone do jogo.

SF2V, por sua vez, mostra um passado alternativo, muito distinto do oficial. Ryu e Ken, com 17 anos, se reencontram e saem pelo mundo buscando aprimorarem suas técnicas após ambos sofrerem derrotas para Guile. Chun Li, de 15 anos, se torna sua guia turística em Hong Kong, e assim eles foram um grupo de amigos que acabam lidando com desafios cada vez maiores e, é claro, esbarrando na Shadaloo.

Muita coisa é diferente, inclusive as idades dos personagens. Chun Li é mais jovem que Cammy, por exemplo. A seguir, as principais mudanças:

- Ryu: é muito mais impulsivo que no original, talvez por ser jovem, encarando o típico protagonista de animes de ação.



- Ken: ele é mais sereno, diferente do Ken falastrão que estamos acostumados a conhecer, e em certos momentos parece ter um flerte com Chun Li.
- Chun Li: uma adolescente alegre, sem qualquer sombra da dor da perda de seu pai - que, afinal, ainda está vivo.
- Sagat: preso por um crime que não cometeu, ele é amargo como o Sagat original, e pela primeira vez passa por uma redenção fazendo amizade em meio à rivalidade com Ryu, algo que mais tarde a Capcom adotou. Ele não tem cicatriz e nunca lutou com Ryu no circuito Street Fighter.
- Dhalsim: é um mestre de yoga que conduz Ryu e Ken nos caminhos do Hadouken.
- Charlie/Nash: diferente do lutador poderoso da série Alpha, ele é um agente que seria melhor simulado com a ficha do Veterano.
- Balrog: ele é manipulador, bem diferente de sua versão conhecida, e atua infiltrado na Interpol.
- Cammy: Uma assassina freelancer que possui um código de ética e mata apenas criminosos. Ela utiliza um Garrote em seus assassinatos.
- Zangief: ele trabalha para a Shadaloo, provavelmente iludido pela promessa de M. Bison de proteger a natureza.
- Dorai (Dubal no Brasil): o pai de Chun Li é um detetive durão da Interpol que se converte no alvo de Cammy. Ele possui relações com Fei Long, e o astro passa a tentar protegê-lo.
- Fei Long, Guile, Vega e M. Bison, por sua vez, são muito semelhantes à sua versão conhecida. Bison, inclusive, utiliza os poderes de uma cabeça de águia de cristal que em muito se parece com a ideia de seu meteoro no cânone de Street Fighter RPG.

O mundo é distinto do mundo normal de Street Fighter pela raridade de poderes e técnicas fantásticas. Proezas físicas são comuns, desde o começo Ryu e Ken utilizam Dragon Punch e Hurricane Kick. Contudo, poucos conhecem os poderes do Chi. Guile desconhece Sonic Boom, Fei Long não utiliza Dragon Kick, Sagat não possui Tiger Fireball, etc. Inicialmente, apenas Dhalsim e M. Bison utilizam poderes de Chi, mas Ryu e Ken começam a aprender ao longo da série, até que Ryu domina Fireball e Improved Fireball. Ken aprende o Hadou Shoryu (Flaming Dragon Punch), mas não chega a aprender a Fireball.

SF2V marcou a infância de muita gente, como também foi fundamental para o estabelecimento dos animes no Brasil, chegando na segunda leva, junto de Dragon Ball e Fly, poucos anos depois da intensa invasão de Os Cavaleiros do Zodíaco. Uma campanha em SF2V pode dar um sabor muito diferente a uma mesa. Poderes mais raros, a maioria dos Guerreiros Mundiais ainda em início de carreira, ramificações bem distintas, mas ainda com lutas em becos sujos e a atuação de organizações criminosas poderosas.

O desfecho da saga, que em muito lembra Street Fighter Alpha 3 (assim como o Animated Movie), com M. Bison destruído, mas podendo voltar, resultaria num mundo muito diferente daquele apresentado no RPG. Chun Li, por exemplo, não seria uma lutadora do submundo - a menos que um retorno de M. Bison leve à morte de Dorai. Sagat definitivamente não estaria na Shadaloo. Cammy não seria do Delta Red, mas sim alguém desejando vingança por ter sido enganada. São ótimas possibilidades.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



## CAVERNA DO DEMÔNIO!

Cenário de um momento icônico da série, A Caverna do Demônio fica na Índia, e é utilizada por Dhalsim para treinar o espírito e a percepção de seus pupilos. Ela possui mais de uma entrada, de modo que personagens em treinamento podem ser enviados sem saber que encontrarão seus amigos ali. O ambiente é escuro e enevoado, uma névoa alucinógena que confunde os sentidos dos personagens.

O Narrador deve descrever que eles encontram seres demoníacos que lembram a própria aparência de Akuma. O ideal é que ele simule cada luta de uma vez, para que eles não tentem se encontrar e atuar juntos, como se cada um deles estivesse num ponto diferente da caverna. Ele pode improvisar cópias das fichas dos personagens antes da aventura, e utilizar um contra o outro. Outra opção é colocar cada um deles num canto do mapa e adotar miniaturas genéricas para simular que enfrentam outros oponentes, e não seus companheiros.

A cada turno, eles podem fazer uma ação prolongada de Percepção, precisando de 5 sucessos para reconhecerem movimentos e trejeitos de seus amigos.

Outra alternativa é jogar lutadores contra seus aliados NPCs, o que vai facilitar para o Narrador. De todo modo, jogando os lutadores contra seus amigos, o Narrador não precisa se preocupar caso não repita exatamente a manobra que o lutador original usou naquele turno. A ideia é brincar com a percepção dos jogadores e personagens e gerar um aprendizado. Lute como eles geralmente lutam e se concentre em criar uma boa ambientação para a cena.

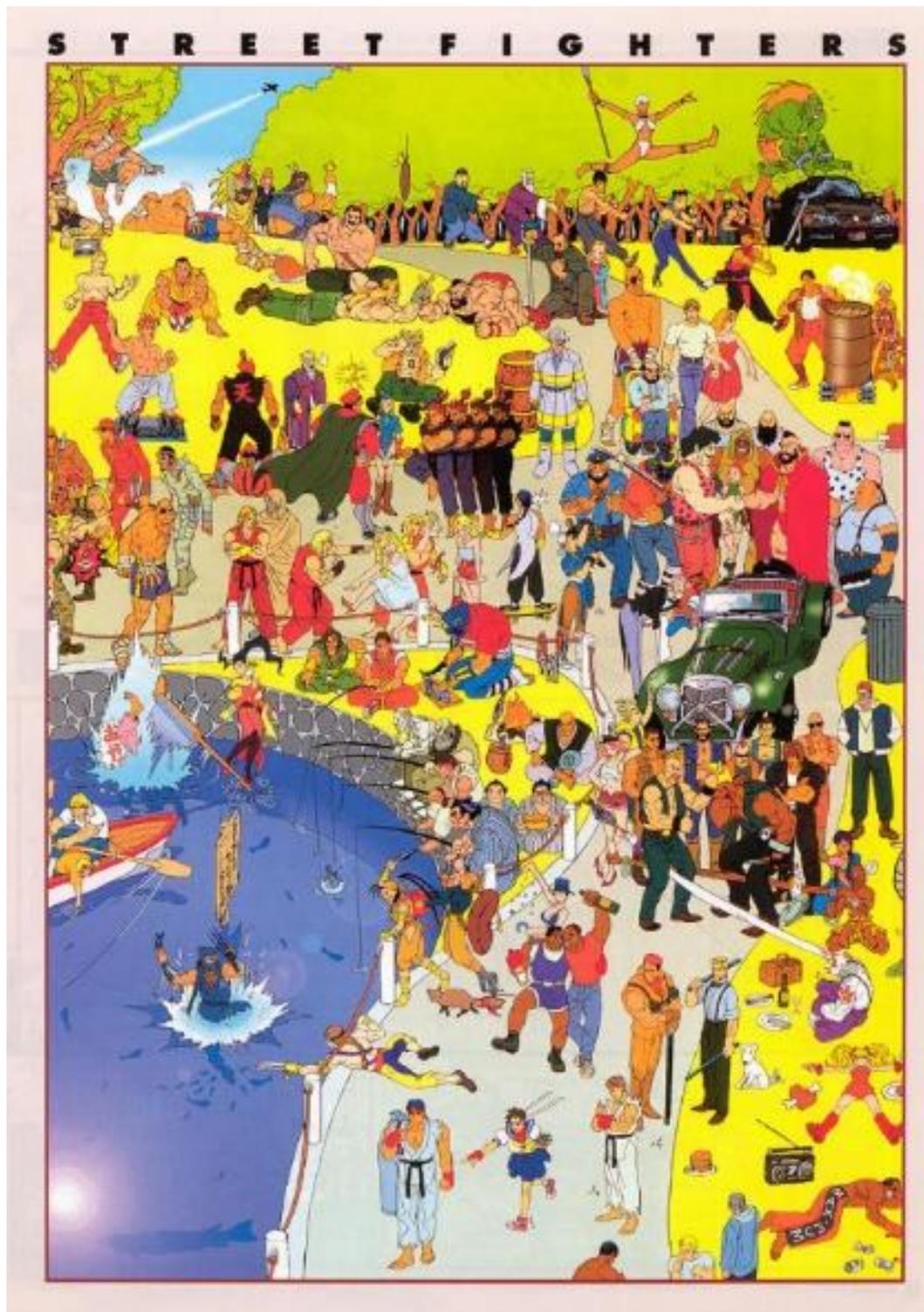


DEMON CAVE - INDIA

# ENCONTROS ALEATÓRIOS!

Encontros aleatórios são um elemento comum em muitos RPGs medievais, embora não seja algo frequente em RPGs modernos, e sequer mencionado em Storyteller. A ideia do Storyteller é construir uma narrativa direcionada, uma ideia praticamente oposta ao imprevisto dos encontros aleatórios.

Seria como, ao invés de construir uma história com base nos conceitos apresentados no livro básico e no Segredos da Shadaloo, simplesmente rolar um dado e o resultado definir qual rumo a aventura tomará.



Os encontros aleatórios são uma alternativa importante quando o Narrador está sem ideias ou com dificuldade de improvisar. Por exemplo: o grupo resolve tomar um rumo inesperado, ir de repente para Metro City ou Las Vegas, e o Narrador não tinha cogitado essa possibilidade e não havia preparado nada para isso. Ele, claro, pode simplesmente improvisar, mas pode se divertir - e surpreender o grupo - com encontros aleatórios.

Os encontros aleatórios dependem de uma tabela que definirá no que resultarão os lançamentos de dados, e também de NPCs prontos, que podem muito bem ser aqueles apresentados nos livros oficiais ou aventuras publicadas. O Narrador rola um dado, e ele determina o tipo de encontro. O segundo dado determina o subtipo e o terceiro as condições. Tudo isso direcionará a narrativa.

Se bem utilizados, podem resultar em tramas completamente inesperadas e muita diversão. A seguir, uma tabela exemplo de encontros aleatórios, mas cada Narrador pode criar a sua, excluindo elementos e adicionando outros conforme sua ideia de aventura e construção de mundo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

## TIPO DE ENCONTRO

1. Alguém pedindo de ajuda
2. Alguém importante
3. Um grupo de arruaceiros
4. Uma briga que envolve os personagens
5. Um convite para um evento
6. Um velho conhecido
7. Um ou mais fãs
8. Uma atividade suspeita
9. Um desafio
10. Uma proposta de agenciamento

## CONDUZ A

1. Docas
2. Dojô de artes marciais
3. Casa de lutas clandestinas
4. Mansão de magnata
5. Evento de luxo
6. Cassino
7. Área selvagem
8. Área militar
9. Lugar desabitado
10. Fábrica

## RESULTA EM

1. Uma trama de agentes da Shadaloo
2. Uma chance de enfrentar agentes da Shadaloo
3. Uma casa de lutas é gerida por um criminoso
4. Um Guerreiro Mundial está em perigo
5. Um Sensei famoso está em perigo
6. Um Sensei está buscando gente capacitada
7. Uma empresa bem vista é um braço da Shadaloo
8. O promotor de um torneio trabalha para a Shadaloo
9. A Shadaloo quer sequestrar um ou mais personagens
10. Uma autoridade política da cidade está em perigo

## EVENTOS ALEATÓRIOS!

Rolar um em cada cena ao longo da resolução da aventura:

1. Um contato trai os personagens
2. Eles se envolvem numa disputa de gangues
3. Ocorre uma batida policial

4. Um monstro/híbrido experimento da Shadaloo entra em confronto com o time
5. Os personagens são obrigados a lutar num torneio clandestino
6. Ocorre algum tipo de desastre natural ou acidente

7. Outro time de Street Fighters desconfia dos personagens e entra em confronto
8. Os personagens são envenenados de algum modo
9. As forças são muito superiores para que eles sejam capturados
10. Os personagens recebem ajuda de um novo aliado

# KABUKI TOWN

## KYLE TRAVERS!

Irmão do famoso Cody Travers, Kyle é um jovem com experiência militar. Ultimamente, ele vem lutando no submundo em Kabuki Town, subindo nos postos e conquistando uma bela carreira. Ele busca fazer uma carreira como o irmão, estando longe de Metro City para esquecer os velhos problemas de sua família com o crime.



Estilo: Forças Especiais  
Escola: Marines  
Conceito: Valentão  
Assinatura: Grito de guerra

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

Prontidão ••• Luta às Cegas •• Arena •••  
Interrogação • Condução ••• Computador •  
Intimidação ••• Liderança • Investigação ••  
Perspicácia •• Segurança •• Medicina •  
Manha ••••• Furtividade •• Mistérios •  
Lábia •• Sobrevivência • Estilos ••

Aliados ••••• Soco •••••  
Contatos ••• Chute •••••  
Fama •• Bloqueio •••••  
Recursos •• Apresamento •••  
Esportes •••  
Foco •••••  
Bastão ••  
Faca ••

Glória •••••  
Honra •••••

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

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

Combos: Strong para Strong para Haymaker (dizzy), Strong para Strong para Double-Hit Kick, Knee Basher para Forward (dizzy), Bloqueio para Throw

Divisão: Estilo Livre, Posto: 8

30 Vit, 2 Der, 3 Emp, 22 KO

## LISTA DE MANOBRAS!

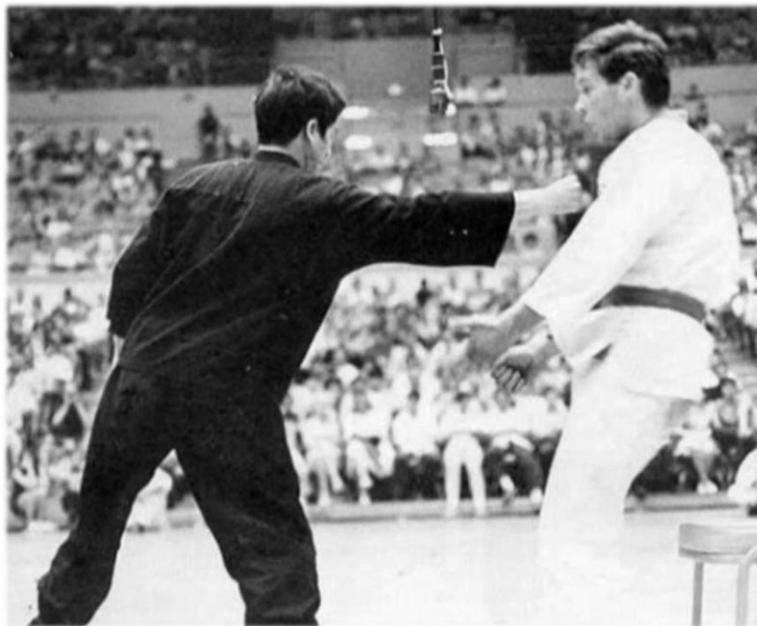
Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	9	3	
Strong	5	11	3	
Fierce	4	13	2	
Short	6	10	3	
Forward	5	12	2	
Roundhouse	3	14	2	
Apresamento	5	8	Um	Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	6	
Foot Sweep	3	13	1	Agach.; Knockd.
Knee Basher	4	14	Um	Apresamento Sustentado
Double-Hit Kick	3	11	2	Dois testes de dano (exceto aé/ágach)
Air Smash	4	12	2	Aérea; esquiva de projéteis; Linha Reta; termina no hex do alvo
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Throw	3	10	Um	Arremessado (Força) hex; Knockdown
Deflecting Punch	7	10	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos
Jump	8	-	3	Aérea; Interrupção, esquiva de proj.
Haymaker	3	14	1	
Power Uppercut	4	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Fireball	3	9	-	Alcance 9;; 1 Chi
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Ground Fighting	Esp.	Esp.	Esp.	Após sofrer Knockdown o lutador continua no chão; não pode usar manobras que precisem estar de pé; ataques contra esta manobra terão -2 na VEL e DAN, exceto Manobras de Agachamento, 1 FV

# MANOBRAS DO MÊS

## One Inch Punch (Soco de Uma Polegada)

O soco de uma polegada é uma técnica das artes marciais chinesas, que foi popularizada no ocidente por Bruce Lee. Em regra geral, as artes marciais chinesas do sul confiam na maior parte em suas técnicas com as mãos em ataques bem próximos (ao contrário dos estilos do norte, que focalizam mais em técnicas de média e longa distância).

Os lutadores dos estilos do sul lutavam frequentemente o cara a cara com seus oponentes, por isso, tiveram que criar uma maneira simples e prática de distribuir golpes curtos e rápidos. O soco de uma polegada é uma habilidade que usa o fa jing (traduzido como "o poder explosivo") para gerar quantidades tremendas de força de impacto em distâncias extremamente próximas.



## ONE INCH PUNCH!

**Pré-requisitos:** Soco ••••

**Pontos de Poder:** Kung Fu 2; Jeet Kune Do, Silat, Tai Chi Chuan 3; Outros 4

O lutador aproxima-se do oponente e, com os dedos da mão a cerca de uma polegada do corpo do mesmo, cerra fortemente o punho e desfere um potente soco, que faz o oponente estatelar as costas no chão duas jardas adiante.

**Sistema:** Se o One Inch Punch causar dano, o adversário move-se dois hexágonos para trás e sofre knockdown.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** +1

**Dano:** +4

**Movimento:** Um

WAGNER NASCIMENTO

# LENDAS DO CIRCUITO

## Rickson Gracie

Rickson é o quarto filho de Hélio Gracie. Sua família foi responsável pela criação de um sistema de combate denominado de jiu-jitsu brasileiro ou jiu-jitsu Gracie, que basicamente usa o peso e a força do adversário contra ele mesmo. Essa característica da luta possibilita que um lutador, mesmo sendo menor que o oponente, consiga vencer. Outra característica marcante o diferencia de outras artes: suas avançadas técnicas de luta de chão, com as quais é possível finalizar um adversário por meio de uma queda. É possível também o uso de torções com ambos deitados.

Os desafios de Rickson se davam dentro das academias ou nas ruas. Como exemplo de tais desafios, podemos citar um evento ocorrido nas praias do Rio de Janeiro, onde Rickson Gracie venceu o duelo travado com Hugo Duarte, outro Guerreiro Mundial e seu grande rival no Brasil. Posteriormente, um grupo de aproximadamente 30 lutadores de Luta Livre invadiram a academia de seu pai Hélio Gracie, para Hugo Duarte lutar com Rickson. Só que Rickson estava em casa, e frente à invasão e possibilidade de quebra-quebra, Hélio Gracie pediu um momento, ligou para Rickson e o chamou para ir lá, porque a situação estava tensa.



Na mesma hora ele concordou e saiu de casa. Quando chegou, houve um acordo rápido sobre ninguém se intrometer para evitar um conflito incontrolável, e então Rickson e Hugo lutaram e em pouco tempo Rickson dominou as ações e Hugo pediu para parar, aceitando a derrota. E assim ocorreu essa revanche, na qual Rickson foi novamente vencedor.

Rickson e sua família venceram diversos desafios no Brasil durante décadas, atuando no Street Fighting e se tornando o maior lutador do circuito numa época anterior ao domínio de Sagat. Por isso, a família Gracie é sinônimo de temidos lutadores, odiados e idolatrados por muitos, mesmo em sua terra natal. Foi na década de 1980 que sua família criou a prática de desafiar para lutas sem regras os mestres de outras artes marciais, contribuindo para disseminar o Street Fighting e torná-lo um evento de sucesso mundial mais tarde.

**Jogando com Rickson:** Você é sério e duro. Desde cedo, aprendeu a ser firme diante das adversidades, mas também a ser respeitoso e inteligente. Sabe que a disciplina é a melhor lição que poderia ter recebido de seu pai, e leva isso em todos os momentos de sua vida. Cuida de sua alimentação, preza pelo respeito a regras e acredita que a seriedade é o caminho para a plenitude de espírito e para o sucesso na vida. Admira lutadores dignos e não recusa um desafio.

**Aparência:** Rickson é um homem forte, com cabelos curtos e expressão taciturna. Em muitos aspectos, ele lembra Ryu, e existem diversos promotores de torneios de Street Fighting querendo colocá-los frente a frente, ainda que Rickson, por ser mais velho, tenha se retirado do circuito. Ele usa roupas simples, e na arena prefere utilizar shorts curtos para aproveitar sua mobilidade.



GRACIE DOJO



# CIRCUITO ONLINE



Arte de Dustin Wolfe

## SHADALOO PRECISA DE VOCÊ!

O circuito online de Street Fighter RPG está de volta, e agora ele é permanente! 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. Sinta-se convocado!

As regras são simples, e estão disponíveis na comunidade do Facebook, no seguinte endereço: <https://www.facebook.com/groups/sfrpgbr/permalink/2518519231551932/>

Basicamente, você deve criar um personagem utilizando qualquer livro oficial. As lutas ocorrem diariamente, com desafios livres e regras bem definidas para evitar conflitos.

Conheça agora os lutadores enviados até o momento:

- Bryan, Boxe, Rodrigo Lira
- Éder Freitas, Boxe, Eric M. Souza
- Elyah Jones, Kickboxing Ocidental, Marcos Amaral
- Farrokh Bulsara, Kabaddi, Eric M. Souza
- Gabby Gator, Luta Livre Nativo Americana, Pedro Villanova
- Gus Kyriakos, Pankration, Pedro Gustavo
- Hazar R'Ghull, Ler Drit, Júlio César
- John Abobo, Ninjitsu, Davi Campino
- Justino, Forças Especiais, Geoffrey Brandhuber
- Kane, Pankration, Marcos Amaral
- Kryssor, Muay Thai, Odmir Fortes
- Leona, Wu Shu, Thiago Rosa
- Masawo Tekiwara, Jiu Jitsu, Giovane do Monte
- Sam Colt, Muay Thai, Odmir Fortes
- Son Dae Wong, JKD, Davi Souza
- Thanatos, Luta Livre, Júlio César
- Uriel, Lua, Davi Souza
- Xi Jimping, Kung Fu, Diego Sestito
- Yamato Jin-Emon, Sumô, Davi Campino

ERIC "MUSASHI" SOUZA