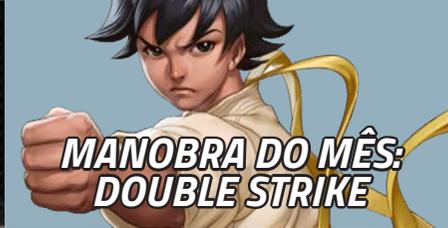




**MATERIAL DE JOGO:
ESCOLA DE COMBOS**



**LENDAS DO CIRCUITO:
ISRAEL ADESANYA**



**MANOBRA DO MÊS:
DOUBLE STRIKE**



**MATERIAL DE JOGO:
APOSTAS SIMPLIFICADAS**



**KABUKI TOWN:
PAO PAO CAFE**



**ELEMENTALISTAS:
A ORIGEM**

PARA **Street Fighter RPG**

**PUNHO DO
GUERREIRO**

E MAIS:

**MANOBRAS DE TAUNTS
DANO MÁXIMO DE QUEDA
JOGANDO COM GUERREIROS MUNDIAS**

EDIÇÃO 23 ANO 4

SUMÁRIO

3 MATERIAL DE JOGO

Apostas simplificadas; Taunts; Escola de combos VI; Narrando para Guerreiros Mundiais (ou: como eu narrei SFRPG para meus filhos); Elementalistas: A Origem

16 KABUKI TOWN

Pao Pao Café

18 MANOBRA DO MÊS

Double Strike / Ataque Duplo

19 LENDAS DO CIRCUITO

Israel Adesanya

21 ESPECIAL

Dano máximo de queda

EXPEDIENTE

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Giovane do Monte, Igor Lins e Ingo Muller

Mapas: Eric M. Souza

Projeto Gráfico e Diagramação: Rafael Bezerra

Capa: Odmir Fortes e Rafael Bezerra

As provocações são um elemento importante das lutas. É muito comum que um lutador provoque seu oponente para tirá-lo do sério e abrir uma brecha para um golpe decisivo. Anderson "Spider" Silva ficou famoso por isso – até o dia em que provocou além da conta contra Chris Weidman e iniciou sua derrocada –, mas o maior nome do trash talk e da provocação em luta talvez seja Muhammad Ali.

Na edição passada, trouxemos uma décima manobra básica: Taunt/Provocação. Desta vez, Igor Lins foi mais longe e trouxe uma série de mecânicas para provocações no jogo. E já que falamos em provocação e em bater no momento certo, nada mais justo que a Lenda do Circuito seja Israel Adesanya, esse lutador incrível com cartel de Guerreiro Mundial.

Também trazemos regras simples para usar a Habilidade Apostar no jogo, sem precisar ficar fazendo contas de cada centavo que o personagem tem em seus bolsos – ou em sua conta. Isso permite concentrar no principal do jogo, o combate na arena, e usar regras simples para outros elementos.

A Escola de Combos chega à sua sexta edição, desta vez abordando Manobras de Foco, e também trago um breve relato de como introduzi crianças – minhas crianças – no universo de SFRPG deixando-os usarem os Guerreiros Mundiais, apontando alguns breves ajustes em Alto Risco para a aventura ser jogada como uma *one shot* com os lutadores mais ferozes do mundo. Hoje eles já criaram seus personagens e até o caçula, de 4 anos, entrou na diversão, mas essa iniciação usando os lutadores que eles conhecem do videogame foi fundamental para criarem seu amor pelo RPG.

NÓS VAMOS AO ENCONTRO DO MAIS FORTE!

APOSTAS SIMPLIFICADAS

O Guia do Jogador trouxe regras para empresários e valorizou diversas Habilidades e Antecedentes. Uma delas foi Apostar, que permite realizar apostas no mundo das lutas e lucrar com isso.

Um problema que essa regra pode gerar é a obrigação de registrar quanto dinheiro um personagem tem no momento. Muitos grupos não gostam de jogar dessa maneira, preferindo apenas medir o que o personagem pode e não pode comprar com base em seu nível de Recursos. Mas sem medir a quantidade de dinheiro, como utilizar Apostar?

Uma forma simples, e alinhada com a regra original, é fazer os sucessos nas apostas aumentarem o nível de Recursos do personagem durante a aventura. Isso não significa que ele de repente se tornou milionário, mas que ganhou uma bolada e pode adquirir coisas caras, pagar viagens, fazer muitas coisas até aquele dinheiro acabar.

Essa mudança de padrão de vida também pode trazer um impacto interessante nas aventuras.

O personagem rola Raciocínio + Apostar. O resultado do teste define o ajuste em Recursos do personagem para aquela aventura:

Isso pode ser feito no começo da aventura, simulando a rotina de apostas do personagem, ou então quando o torneio começar. O valor máximo é 5, e o mínimo é 0. Contudo, se o personagem chegou a um resultado negativo, ele adquiriu dívidas, e isso pode dar um bom plot para aventuras.

Falha crítica:	-3
Falha:	-2
1-2 sucessos:	-1
3 sucessos:	sem ajuste
4-5 sucessos:	+1
6-7 sucessos:	+2
8-9 sucessos:	+3
10 sucessos:	+4

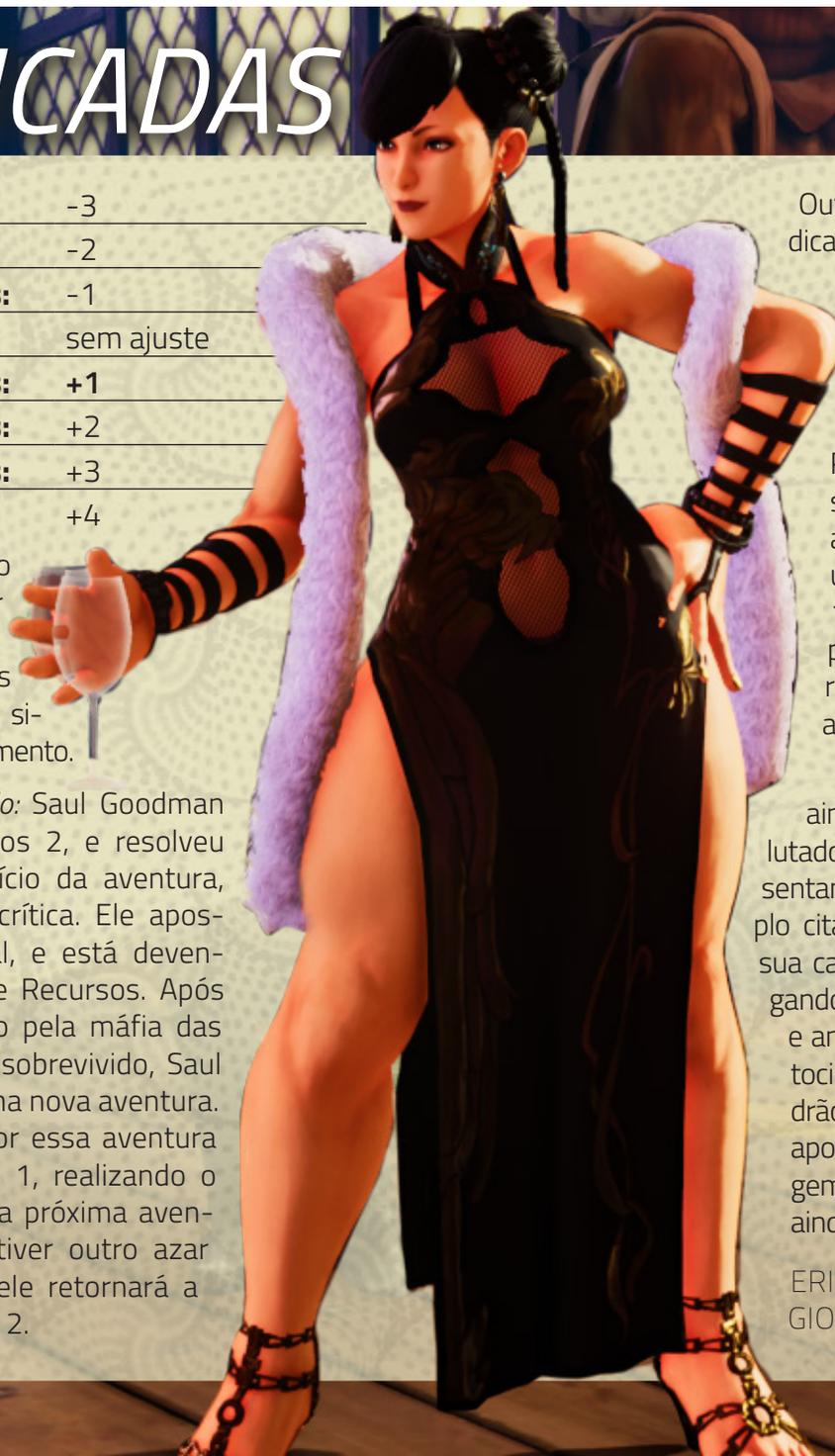
Enquanto deve, o jogador pode aplicar redutores em seus Recursos para simular um pagamento.

Por exemplo: Saul Goodman possui Recursos 2, e resolveu apostar no início da aventura, tirando falha crítica. Ele apostou muito mal, e está devendo 1 ponto de Recursos. Após ser perseguido pela máfia das apostas e ter sobrevivido, Saul enfim inicia uma nova aventura. Ele passará por essa aventura com Recursos 1, realizando o pagamento. Na próxima aventura, se não tiver outro azar nas apostas, ele retornará a seus Recursos 2.

Outra forma de pagar é abdicando de um ganho em Recursos. *Por exemplo:* Nacho Vargas tem Recursos 1, apostou e tirou uma falha. Ele está devendo um ponto em Recursos, e está sendo perseguido. Mas nessa mesma aventura Nacho consegue um patrocínio, concedendo 1 ponto em Recursos. Ele paga a dívida, mas só contará com esse ponto a partir da aventura seguinte.

Ao reduzir seus Recursos, ainda que temporariamente, o lutador abdica do que eles representam. Saul Goodman, no exemplo citado acima, teria que deixar sua casa e vender seu carro, alugando um pequeno apartamento e andando de metrô ou de motocicleta até recuperar seu padrão de vida. Ainda, lucrar em apostas permite que o personagem desfrute de muitos luxos, ainda que só por uma história.

ERIC "MUSASHI" SOUZA &
GIOVANE DO MONTE



TAUNTS

Street Fighter: The Storytelling Game é um jogo que procura dramatizar um jogo relativamente simples, mas bastante profundo em história e potencial de dramatização. Estão aí para provar quadrinhos, filmes, desenhos e até mesmo livros.

E quando ocorre a dramatização, já imaginamos nossos personagens lançando insultos, provocações e desafios aos oponentes e recebendo alguns de volta. Isso também é bastante presente em filmes de luta e ação dos anos 80 e 90, que as partidas de SFRPG tanto se inspiram. Então porque não criar algumas mecânicas para que esses artifícios não possam fazer a diferença no meio de uma luta?

O jogo já tem esses tipos de coisa, como o teste de intimidação (Psyche Out) e algumas manobras de Foco que podem muito bem serem interpretadas como insultos ou provocações lançadas. Mas a verdade é que o teste de intimidação é bem limitado, só pode ser usado antes do início de um combate, e enquanto as manobras de Foco, por mais que se esforce, elas ainda são meio mágicas, quando acaba o que aconteceu o que? Ficou rouco?

Pensando nisso, as manobras de "Taunt" foram criadas.

Taunts são manobras que lidam com o psicológico do oponente, elas são eficientes para você ganhar uma vantagem estratégica temporária sobre o oponente e geralmente não causam dano. Usar a mesma manobra de taunt no mesmo oponente é desvantajoso, pois o oponente já viu o



taunt e pode ter entendido como ele funciona. O oponente recebe um dado extra na parada de dados para resistir por uso da mesma manobra nele, isto é, se você usa o mesmo taunt 3 vezes, o oponente ganhará +3 dados para resistir. Alguns Taunts exigem Foco, estes podem ser mantidos por um número de rodadas igual ao foco do personagem. O oponente pode resistir fazendo o mesmo teste resistido da manobra depois do final do turno, mas antes do começo do próximo.

Diferente de um apresamento sustentado, o personagem que lançou o taunt pode realizar qualquer outra manobra à sua disposição.

Todos os Taunts podem ser usados sem a necessidade de comprá-los, mas apenas fora das lutas. Taunts são baseadas nos seus Atributos Sociais do lutador.

Menacing Visage

Pré-requisitos: Intimidação ●●●●

Pontos de Poder: Qualquer 2

Você encena uma ameaçadora presença fazendo o oponente ficar nervoso ou mesmo com medo

Sistema: Faça um teste de Aparência + Intimidação contra a Força de Vontade do oponente. Se você interrompeu o oponente, ele deve usar o restante da movimentação de sua manobra para se afastar de você (mas ainda pode lhe atacar ou atacar outro alvo se no alcance).

Se você agiu depois do oponente ou está mantendo o taunt, seu oponente se afastará de você. Na próxima rodada ele deve usar a manobra com maior movimentação para se afastar de você (geralmente é movimento).

Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: Nenhum
Movimento: +0

Menacing Threat

Pré-requisitos: Intimidação ●●●●
Pontos de Poder: Qualquer 2

Você profere uma convincente ameaça contra o oponente que pode deixá-lo nervoso ou mesmo com medo. Encena uma ameaçadora presença fazendo o oponente hesitar por momentos preciosos

Sistema: Carisma + Intimidação contra a Força de Vontade do oponente. Se você interrompeu o oponente, ele perde seu ataque.

Se você agiu depois ele hesitará na sua próxima manobra, recebendo -1 de velocidade para cada sucesso a mais que você teve no seu teste.

Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: Nenhum
Movimento: +0

Enraging Taunt

Pré-requisitos: Lábia ●●●●, Foco ●
Pontos de Poder: Qualquer 2

Usando de palavras ferinas e provocadoras, você enfurece seu oponente momentaneamente.

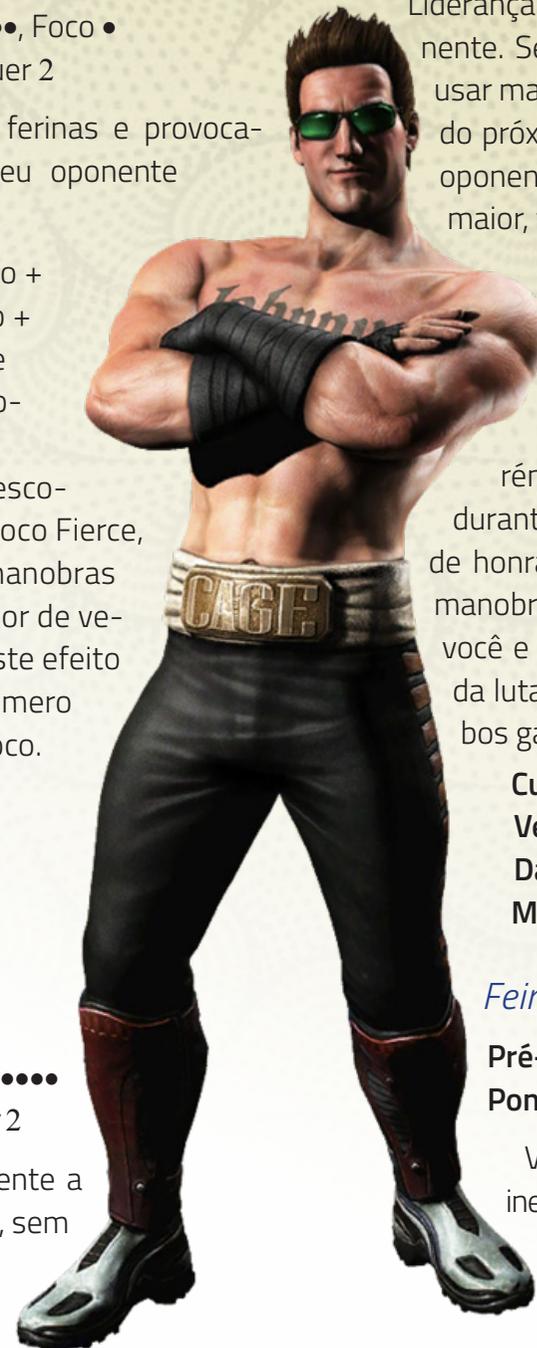
Sistema: Manipulação + Lábia contra a Raciocínio + Intuição do oponente. Se você teve sucesso, o oponente entra numa fúria ensandecida só poderá escolher como manobras o Soco Fierce, Chute Roundhouse ou manobras especiais com modificador de velocidade -1 ou menor. Este efeito perdurará por até um numero de turnos igual ao seu foco.

Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: Nenhum
Movimento: +0

Traditional Challenge

Pré-requisitos: Liderança ●●●●
Pontos de Poder: Qualquer 2

Você desafia o oponente a uma luta justa e honrada, sem truques, sem surpresas.



Sistema: Você faz um teste de Carisma + Liderança contra o Raciocínio + Manha do oponente. Se o oponente falhar, ele não poderá usar manobras especiais contra você a partir do próximo turno. A dificuldade do teste do oponente aumenta se a honra dele for 7 ou maior, ficando igual a sua honra.

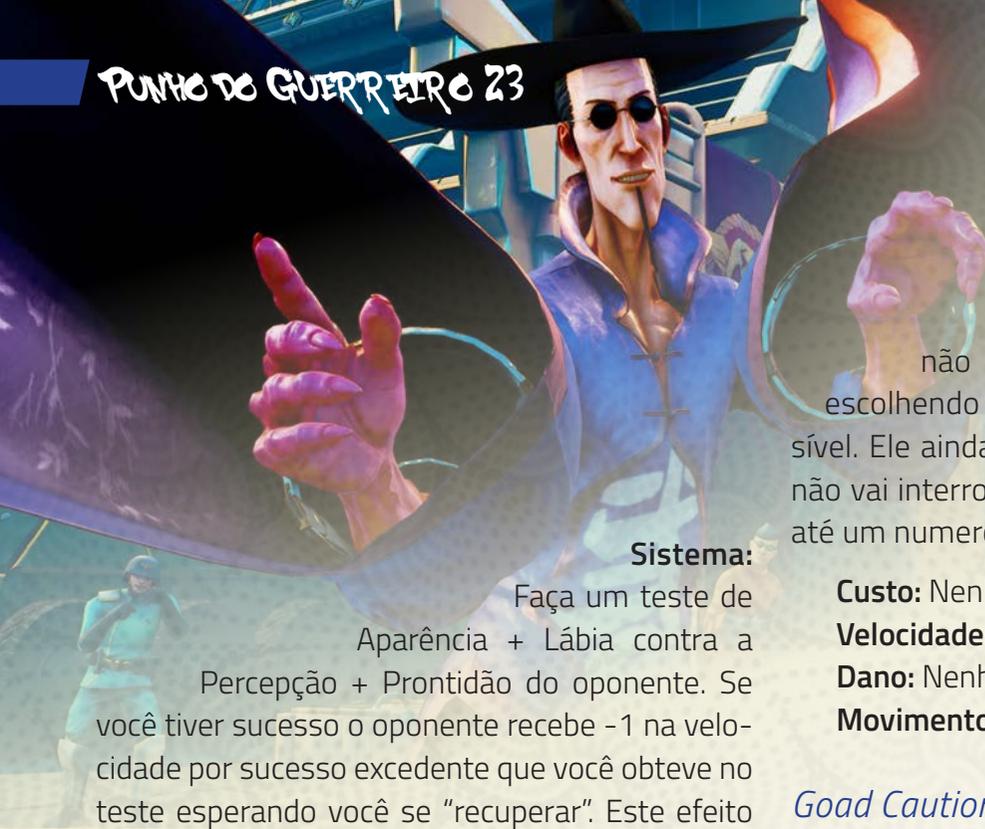
Ele deverá continuar lutando sem usar manobras especiais por um número de turnos igual ao seu Foco excedente de sucessos no teste (mínimo 1), mas há um porém. Se você usar manobras especiais durante este período, você perde 1 ponto de honra e o oponente está livre para usar manobras especiais em você. Entretanto, se você e seu oponente realizarem o restante da luta sem usar manobras especiais, ambos ganham +1 de honra.

Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: Nenhum
Movimento: +0

Feign Weakness

Pré-requisitos: Lábia ●●●●, Foco ●
Pontos de Poder: Qualquer 2

Você finge algum tipo de fraqueza, medo, inebriação, tontura ou raiva. Se o oponente acredita no seu fingimento, ele acabará com uma surpresa desagradável.



Sistema: Faça um teste de Aparência + Lábia contra a Percepção + Prontidão do oponente. Se você tiver sucesso o oponente recebe -1 na velocidade por sucesso excedente que você obteve no teste esperando você se “recuperar”. Este efeito perdurará por até um numero de turnos igual ao seu foco. Se você realizar uma manobra contra o oponente neste período, você recebe +2 de velocidade na sua manobra, mas o taunt termina.

Custo: Nenhum
Velocidade: +1
Dano: Nenhum
Movimento: -1

Exhort Overconfidence

Pré-requisitos: Lábia ●●●●, Foco ●
Pontos de Poder: Qualquer 2

Fingindo covardia ou medo, você faz o oponente se encher de confiança e ele pode acabar cometendo um erro.

Sistema: Faça um teste de Carisma + Lábia contra a Inteligência + Intuição do oponente. Se você passar no teste, seu oponente não lhe interromperá nas manobras, escolhendo sempre agir primeiro, quando possível. Ele ainda irá lutar “inteligentemente”, mas não vai interrompe-lo. Este efeito perdurará por até um numero de turnos igual ao seu foco.

Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: Nenhum
Movimento: +0

Goat Caution

Pré-requisitos: Intimidação ●●●●
Pontos de Poder: Qualquer 2

Por meio de um bem pensado jogo psicológico, você manipula o oponente a tomar cuidado com você.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Intimidação contra a Inteligência + Intuição do Oponente. Se você passar no teste o oponente perde toda a movimentação de sua manobra se foi interrompido, ou recebe uma penalidade de movimento no próximo turno igual ao seu número excedente de sucessos no teste resistido (mínimo 1).

Custo: Nenhum
Velocidade: +0
Dano: Nenhum
Movimento: +0

Inspire Pity

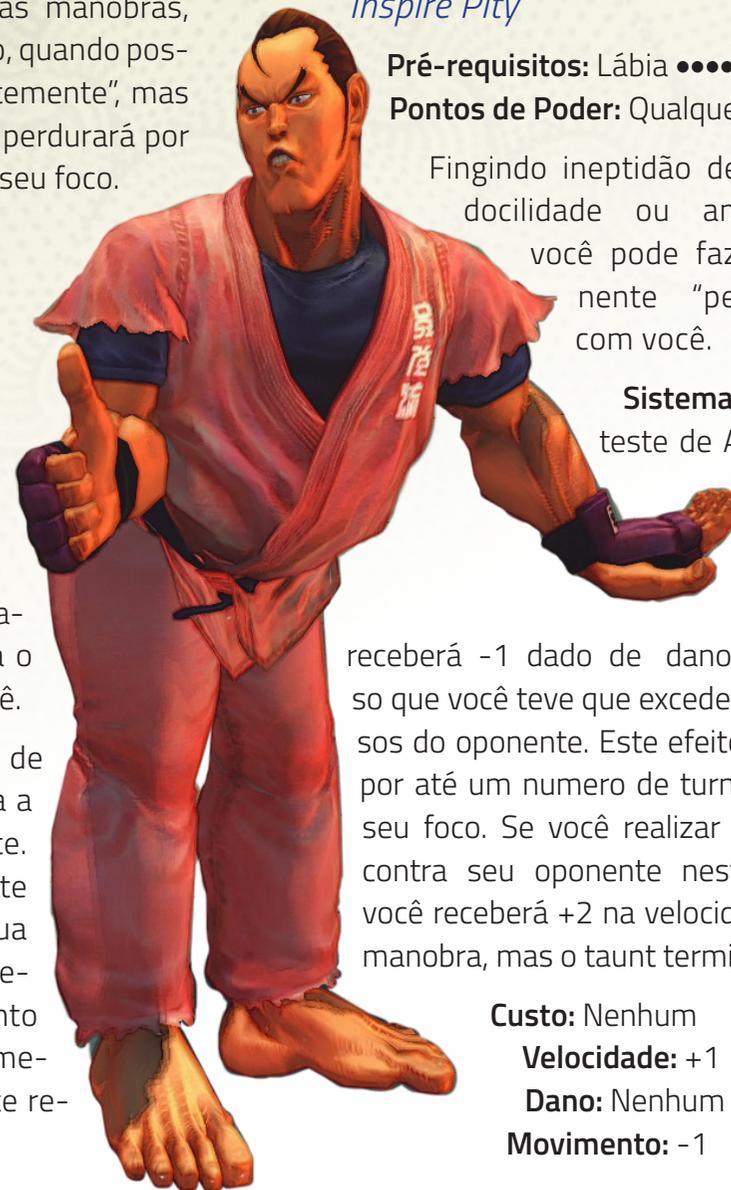
Pré-requisitos: Lábia ●●●●, Foco ●
Pontos de Poder: Qualquer 2

Fingindo ineptidão de combate, docilidade ou amadorismo, você pode fazer o oponente “pegar leve” com você.

Sistema: Faça um teste de Aparência + Lábia. Se tiver sucesso, o oponente

receberá -1 dado de dano por sucesso que você teve que excedeu os sucessos do oponente. Este efeito perdurará por até um numero de turnos igual ao seu foco. Se você realizar um ataque contra seu oponente neste período, você receberá +2 na velocidade da sua manobra, mas o taunt termina.

Custo: Nenhum
Velocidade: +1
Dano: Nenhum
Movimento: -1



Feing Incapacity

Pré-requisitos: Lábia ●●●●, Feing Weakness, Inspire Pity.

Pontos de Poder: Qualquer 2

Fingindo que está inconsciente, morto, ou de alguma forma fora do combate, você faz o oponente achar que a luta está acabada para contra-atacá-lo de forma devastadora.

Sistema: Faça um teste de Aparência + Lábia contra Percepção + Prontidão do alvo. Se obteve sucesso, seu oponente acha que venceu a luta e não pode lhe atacar. Em uma luta formal, você perde a luta automaticamente se não realizar alguma manobra no turno seguinte ou se realizar esta manobra antes da luta. Porém, fora de uma luta formal ou se usada durante a luta no turno seguinte, você ganha +2 de velocidade e +2 no dano na sua próxima manobra.

- Custo:** Nenhum
- Velocidade:** +3
- Dano:** Nenhum
- Movimento:** nenhum

Maneuver Challenge

Pré-requisitos: Liderança ●●●●

Pontos de Poder: Qualquer 2

Você manipula seu oponente a usar uma manobra que você sabe que ele pode executar.

Sistema: Escolha uma manobra de seu oponente

que você presenciou ele usar nesta luta. Faça então um teste de Manipulação + Liderança contra Inteligência + Intuição do oponente. Se tiver sucesso, o oponente usará a manobra escolhida no próximo turno da forma mais inteligente possível. Porém se a manobra for extremamente danosa para o oponente e ele souber disso (como dar Jump sabendo que o lutador possui Power Uppercut, bloqueio sabendo que o oponente é um apressador, ou pedir kick defense ou punch defense), ou as condições não forem propícias para usá-la (ele tenha vontade ou chi para ativá-la, ele tenha movimentação para executá-la com sucesso, etc), o oponente pode gastar 1 ponto de força de vontade para escolher qualquer manobra que quiser normalmente. Você só pode usar esse taunt uma vez por oponente, outra vez exige gasto de força de vontade.

- Custo:** Especial
- Velocidade:** +2
- Dano:** Nenhum
- Movimento:** -2



One Trick Pony

Pré-requisitos: Liderança ●●●, Foco ●

Pontos de Poder: Qualquer 2

Você desafia seu oponente a deixar de usar uma manobra que você presenciou ele usando.

Sistema: Faça um teste de Manipulação + Liderança contra Inteligência + Intuição do oponente e escolha uma manobra que você presenciou o oponente usando nesta luta. Se obtiver sucesso, o oponente deixará de usar aquela manobra por até um número de turnos igual ao seu foco.

- Custo:** Especial
- Velocidade:** +2
- Dano:** Nenhum
- Movimento:** -2

IGOR LINS

ESCOLA DE COMBOS VI

Assim como o mago do D&D, o streetfighter que possui controle do chi consegue lidar com diversas situações de forma inesperada. Porém o chi é um recurso finito – é preciso saber como e quando usar. Pensando nisso, a sexta edição da “Escola de combos” é dedicada aos personagens que se focam no Foco para ir ao encontro do mais forte.

A DISTÂNCIA CORRETA

Personagens de foco são como o bispo do tabuleiro de Xadrez: seus ataques cobrem grandes distâncias, mas eles precisam de posicionamento correto para não serem encurralados e sofrerem a retaliação. Por isso, se o seu jogo envolve magias, espere correr bastante para manter a distância do oponente e impor o seu jogo.

Dito isto, porque não começar com um combo envolvendo movimento? Movimento para o seu ataque de projétil permite que ele saia com +2 de velocidade, pegando os saltadores mais lentos de surpresa. Melhor ainda: um combo de jump para seu projétil permite que você responda rapidamente após fugir de uma situação perigosa graças a possibilidade de abortar sua manobra para um salto simples, inclusive vencendo outros atiradores no jogo deles.

SALTO DE FÉ

Tão logo fique evidente que o seu personagem é capaz de disparar projéteis, os oponentes tentar ataques aéreos para escapar das suas magias e contra-atacar. Surpreenda-os montando um combo de uma magia para um ataque anti-aéreo, assim como o guerreiro mundial Ryu fez de improved fireball para dragon punch.

Faça-os pensar que você irá lançar um projétil e, quando eles pularem, revele um golpe que derruba os oponentes durante suas manobras aéreas - depois de tomar um knockdown desses, o oponente vai continuar querendo pular as suas magias... mas vai ter muito receio de pular na sua direção.

DEVASTAÇÃO EM ÁREA

Uma das vantagens das manobras de foco é a possibilidade de atingir vários oponentes ao



mesmo tempo através de manobras como Shock Treatment e Yoga Flame. Um combo que comece com bloqueio e inclua essas manobras pode permitir que um lutador que esteja sofrendo pressão de diversos oponentes vire o jogo rapidamente, causando dano massivo em todos os adversários. Outra vantagem dessas manobras é que mesmo que o alvo original tenha saído do alcance elas ainda podem ser executadas para ferir os demais oponentes, já que seu efeito é de área e não fica limitado ao inimigo declarado no momento em que a carta de combate é revelada.



JOGOS MENTAIS

Cobra Charm é outra manobra que favorece muito o lutador de foco: um dos comandos possíveis é “deitar-se”, que na prática equivale a um knockdown - o oponente perde 2 de velocidade ao se levantar e você ganha +2 do combo. Para o praticante de Kabbadi, isso pode significar encaixar um slide kick ou brain cracker nos turnos seguintes com a maior facilidade.

COMBOS ATORDOANTES

Salvo por repeating fireball, que o lutador só vai ter acesso lá no fim da carreira, as magias não combinam bem com a mentalidade de pressão total de um combo atordoante - mas existem exceções: Ice Blast, por exemplo, é uma manobra bem cara... mas permite criar situações maravilhosas: pensem num apresador vindo de regiões frias que pode congelar seus oponentes, acertar um Fying Tackle no inimigo imobilizado e daí emendar outro apresamento estonteante.

Mas a campeã de todas as estratégias sórdidas é colocar Acid Breath em um combo atordoante. Com seu dano contínuo, a manobra permitiria a rolagem de muitos dados extras a cada turno, causando dizzy até em personagens que fugirem dos demais golpes. Só fique atento porque os dados só

são somados enquanto o combo estiver em andamento: um Acid Breath encerrando o combo não somaria as rolagens com +0 e -3 de dano dos turnos 4 e 5 para efeitos de atordoamento.

Isso não impede, claro, que você adote a manobra desenvolvida pelo Musashi (o gringo, não o editor do **PUNHO DO GUERREIRO**): Acid Breath para Acid Breath para Acid Breath (dizzy), rolando uma pilha de dados a cada turno e com o potencial de cuspir em três oponentes diferentes e atordoar os três ao mesmo tempo.

MÚLTIPLAS POSSIBILIDADES

Mestres zen que dominam a técnica Zen no Mind devem evoluir seus personagens de modo a terem sempre um combo começando com suas cartas preferidas.

Deste modo, ao jogarem a manobra eles terão um enorme leque de opções à sua disposição para surpreender o adversário, fazendo o melhor uso possível da habilidade única de jogar três cartas de uma vez.

Considerando que ainda é possível abortar ZNM para jump ou block, o personagem pode construir sua planilha de modo a ter cinco aberturas de combo diferentes no mesmo turno - garanto que, após ver uma dessa em jogo, o oponente ficará “zen” de fesa para todas as suas combinações!

INGO MULLER

NARRANDO PARA GUERREIROS MUNDIAIS

(OU: COMO EU NARREI SFRPG PARA MEUS FILHOS)

RPGS DE CENÁRIOS FAMOSOS SEMPRE TRAZEM A EMPOLGAÇÃO DE PODER JOGAR COM PERSONAGENS FAMOSOS.

Foi assim que comecei em 3D&T, podendo jogar com Ryu, Chun Li, Blanka e Ken em Street Fighter Zero 3. Também é assim em jogos de heróis da Marvel e DC, em Dragon Ball Z ou em qualquer outro cenário do tipo. Claro, a maior satisfação em Street Fighter RPG é criar seu lutador, customizá-lo como quiser (pois é um jogo de alta customização, com várias características e 107 Manobras Especiais apenas no livro básico), vê-lo crescer e se tornar uma lenda.

Mas também há o apelo de controlar os personagens clássicos do videogame. Uma saída é os jogadores controlarem um deles enquanto o Narrador controla outro, como sugerido em Guile x Balrog em *Alto Risco*. Outra opção é chutar o balde e deixar os jogadores controlarem esses lutadores que, sozinhos, podem derrubar pequenos exércitos.

Esta matéria é um breve relato de como introduzi meus filhos de 10 e 7 anos ao mundo dos RPGs de mesa, e dos ajustes que fiz em *Alto Risco* para que a aventura não fosse pouco desafiadora para Guerreiros Mundiais.

NÚMEROS

Esse é o ajuste mais óbvio. *Alto Risco* é uma aventura introdutória e possui uma curva de aprendizado do sistema. Assim, primeiro os jogadores enfrentam os capangas de Mr. Ray, em mesmo número; depois, os capangas e Samson Jr., que já é um Street Fighter (mesmo sendo iniciante, é mais perigoso que qualquer capanga). Por fim, na arena, enfrentam um time de lutadores iniciantes como eles.

Meus filhos são crianças, nunca jogaram RPG e não conhecem bem o sistema. *Alto Risco* já esperava por um público assim (exceto por serem crianças), e não foram necessários ajustes relevantes em números.

Como eles são dois jogadores (e não três ou quatro, como o esperado para *Alto Risco*), coloquei dois capangas para cada um. Era óbvio que eles iam surrá-los, pois estavam jogando com Ryu e Cammy.



O esperado, ali, era que conhecessem a movimentação, a ordem de jogo, as rolagens e se familiarizassem com o sistema. Foi incrível ver a alegria deles usando golpes clássicos como Hadouken, Shoryuken e Spinning Knuckle.

SEPARANDO AS FORÇAS

Essa é outra estratégia interessante quando se está utilizando Guerreiros Mundiais. Eles costumam agir sozinhos, pois foi assim que trilharam seus caminhos e por geralmente não precisarem de ajuda.

No enredo original de *Alto Risco*, o time salva Doninha de ser levado pela máfia de Mr. Ray, e então assume a missão de ir até o Palace Hotel recuperar os arquivos Polvo (com a chance de encontrarem os arquivos Kraken, cheios de segredos da Shadaloo).

Aqui, optei por uma abordagem distinta, tanto pelos desafios, quanto pela inexperiência deles com RPGs. Doninha temia que a presença de Balrog nos escritórios dificultasse tudo, portanto, foi até lá com Cammy e Ryu ganhou a missão de evitar que Balrog voltasse aos escritórios.

Ter Doninha como NPC foi interessante, pois ele guiou Cammy em suas escolhas (ela tirou um suado sucesso marginal para hackear o sistema do hotel e se colocar como hóspede), distraiu o faxineiro enquanto Cammy surrupiava sua chave (com insanos 7 sucessos em Destreza + Furtividade), e foi lá recuperar os arquivos

enquanto ela teve que lidar com Samson Jr. e dois capangas. Foi uma luta longa e sofrida, mas no fim deu tudo certo.

ELEVANDO OS DESAFIOS

E isso leva ao ajuste final: Cammy teve mais desafio que um personagem iniciante, ao lutar sozinha contra Samson Jr. e dois capangas (ela precisou usar bem o mapa para não ser alvejada por eles, até poder atordoá-los, quando derrubaram suas armas e precisaram lutar com os punhos).

Ryu, por sua vez, não enfrentaria iniciantes como os membros do Time Corvos. Como Guerreiro Mundial, ele estava na cidade exatamente para desafiar Balrog, mas acabou se vendo no meio da confusão de Doninha. Portanto, ele desafiou o boxeador, evitando que ele pudesse retornar ao escritório ou receber qualquer pedido de ajuda.

Isso também contribuiu para o aprendizado do sistema: Balrog é o mais fraco dos Guerreiros Mundiais, e Ryu controlou a luta, embora tenha havido um começo equilibrado e um momento tenso em que eu o orientei a se afastar para evitar um Turn Punch. No fim, ele nocauteou Balrog no turno 10 com um Back Roll Throw em cima de um carro.



EPÍLOGO (E CONTINUAÇÃO)

Finalizada a aventura, Ryu e Cammy celebravam a parceria que fizeram quando ela recebeu uma ligação sobre os arquivos Kraken, que ela enviara por fax para o M-12: havia indicativos de uma base da Shadaloo na Amazônia, com prisioneiros street fighters e atividades ilegais. Guile ainda contatou Cammy e pediu que ela averiguasse uma pista sobre Charlie na base, embora ele duvidasse que o amigo tivesse sobrevivido.

Isso abriu caminho para *O Resgate de Charlie*, aventura de Street Fighter Zero 3, que foi narrada para eles algumas semanas depois com algumas modificações: Cammy enfrentou Blanka enquanto Ryu coletou informações com os pescadores sobre plantações de drogas próximas; na selva, eles foram atacados pelo touro mutante Diablo, enviado para enfraquecê-los; na base, Vega surgiu para capturar Cammy de volta para a Shadaloo, revelando um pouco sobre seu passado, e Sagat queria sua revanche contra Ryu. Com Vega vencido após um botch numa luta insana, Sagat recuou, mas a base estava em frangalhos e não era usada há meses, talvez anos. Ryu, porém, encontrou a placa com o nome de Charles Nash no chão, e ao saírem, não havia mais sinal de Sagat ou Vega.

Vê-los jogando me lembrou de minhas primeiras experiências com RPG. 3D&T é um sistema muito mais simples para começar, mas eles realmente se divertiram com a complexidade das manobras e a movimentação nos mapas.

O tempo todo atuei como conselheiro, sugerindo manobras, explicando seus usos e efeitos, e isso é fundamental com quem está começando com o sistema, seja jogando com Guerreiros Mundiais ou iniciantes.

O desafio não foi tão alto, mas foi digno de um Guerreiro Mundial, sempre enfrentando mais de um capanga ao mesmo tempo, e travando uma luta no ringue com outra lenda.



ELEMENTALISTAS: A ORIGEM

O Guia do Jogador trouxe uma grande gama de novas opções, dentre elas os Antecedentes Únicos, incluindo Elementalista. Com ele, você pode dominar Manobras Especiais exclusivas, ligadas aos quatro elementos clássicos da natureza: água, ar, fogo e terra. Contudo, nenhum personagem pode (ou deve) ser apenas um amontoado de Manobras e Combos – oportunidades de interpretação e conceitos narrativos diferenciados são coisas que não se pode simplesmente deixar passar!

Corre, porém, que o lado interpretativo/narrativo do Antecedente Elementalista foi apresentado em termos muito vagos. De fato, a escolha do autor foi enumerar possíveis origens para tais poderes e deixar a cargo de cada jogador (ou Narrador) decidir o que é mais interessante para seu personagem ou campanha. Em todo caso, o livro deixa claro que o Elementalista não é somente um artista marcial com poderes diferentes, mas alguém que tem dentro de si um algo incomum, mais poderoso a cada nível do Antecedente.

Por isso, a proposta que a **PUNHO DO GUERREIRO** traz nesta matéria, que inicia uma pequena série, é abordar cada uma das possíveis origens para os poderes Elementais e as relações que personagens criados com essas origens terão com o cenário de SFRPG.

1) ELEMENTALISTAS ANIMISTAS

Para essa cota de elementalistas, o mundo espiritual é uma realidade. Porém, não há divisão real entre o mundo terreno e o espiritual, exceto para os sentidos, que, sendo bem treinados e ainda abençoados com uma conexão aos elementos naturais, conseguem alcançar um mundo novo e amplo de possibilidades.



CARLOS DOS SANTOS

Carlos nasceu numa cidade do interior da Bahia, mas mudou-se para a capital aos 10 anos, com a mãe e os três irmãos, depois que o pai foi encontrado morto, vítima de um assassinato ainda inexplicado. Em Salvador, começou a praticar Capoeira na escola, no turno oposto das aulas, onde se apaixonou pela mistura de arte e luta, mas já aos 16 anos percebeu que precisaria encontrar um verdadeiro mestre do estilo para desenvolver seu máximo potencial.

Em sua busca, encontrou uma comunidade esotérica, chamada "Herdeiros de Gaia", onde um dos membros - que se autodenominou "Huku" - ofereceu-se para ensiná-lo.

Numa fatídica noite, a comunidade foi atacada por um bando de mascarados. Huku e Carlos tentaram impedir que conseguissem destruir tudo que lá havia, mas Carlos acabou desmaiando, enquanto seu mestre foi morto por uma facada. As cabanas da comunidade e boa parte da mata onde se localizava foram incendiadas.

No hospital, Carlos sonhou. Em seu sonho, um

espírito do ar o contactou, pedindo que descobrisse quem eram os destruidores da comunidade esotérica e concedendo-lhe poderes antes impensáveis. Assim, Carlos adotou o nome Ybitu (Vento) e se tornou um vingador em nome dos Elementos.

Aparência: Carlos é um jovem negro, de cabelos encaracolados volumosos, porte atlético e semblante atraente. É vaidoso, mas, por sua condição humilde, prefere vestir-se com as roupas da prática de capoeira - as poucas roupas que tem em casa já estão desgastadas e manchadas pelo uso.

Interpretação: Carlos é um jovem amargurado e desconfiado, mas muito confuso. Em sua memória, repousam momentos alegres de aprendizado com seu mentor Huku, sempre conflitando com a lembrança da perda deste e do pai. A busca por descobrir como seu pai foi assassinado e por vingança pela morte do seu mestre são seus objetivos de vida.

Ficha: use a ficha do Capoeirista Elementalista de Posto 1, no [Guia do Circuito](#) (pág.136)



Para os Animistas, toda coisa e criatura na natureza tem um espírito: as pedras, as cachoeiras, as árvores, as nuvens, a lava de um vulcão, os animais e, é claro, os homens. Infelizmente, a espécie humana tem se aproveitado de inúmeras maneiras erradas dos dons que a natureza lhe proporcionou, com exploração indiscriminada de recursos, modificação ambiental descontrolada, destruição de paisagens naturais e extinção de espécies.

Isso acaba por eliminar incontáveis espíritos, ou até mesmo gerar versões corrompidas, maculadas por energias nocivas, de espíritos antes existentes. Isso é uma grande preocupação dos Animistas, que recebem seus dons pela benção dos espíritos da natureza ou fundindo suas almas a espíritos Elementais.

1.1 Tocados pelos Espíritos

Os Animistas se referem à origem de seus poderes como tocado pelos espíritos quando, em algum momento de sua vida, fizeram contato (ou foram contactados) com o mundo espiritual e algum espírito elemental o abençoou com o poder de manipular Manobras Especiais Elementais. Um Tocado pelos Espíritos pode continuar a manter contato com a entidade espiritual que o abençoou, adotando-a como Sensei ou Aliado.

É muito comum que Elementalistas Animistas com essa origem adotem os Estilos: Capoeira, Luta Livre Nativo Americana, Kabbaddi ou Tai-Chi-Chuan.

1.2 Inanimae

Os Animistas se referem a si mesmos como Inanimae* quando nascem com uma alma especial, uma fusão da alma humana com a alma de uma fada elemental, ou quando seu corpo foi possuído por uma entidade espiritual Elemental (o que pode ocorrer, por exemplo, quando alguém está à beira da morte ou entra em coma, entre outras possibilidades). Uma terceira possibilidade é de o personagem não ser um humano de verdade, mas sim um espírito elemental que foi capaz de criar uma “Casca” semelhante ao corpo humano para si.

Os Inanimae buscam criar lares adequados, onde possam praticar seus poderes e manter contato com o mundo espiritual, preferencialmente afastados da civilização. Esses lares servem como Arena.

Conforme o elemento de seus poderes, os Inanimae se denominam Ondinas (água), Sílides (ar), Salamandras (fogo) e Colossos (terra). Os Inanimae adotam os mais diversos Estilos de Artes Marciais.

** Os Inanimae desta matéria foram livremente inspirados nas criaturas do cenário de Changeling: O Sonhar, não sendo, porém, uma tentativa de adaptação... mas o Narrador pode sentir livre para brincar com a ideia!*

EXEMPLOS DE PERSONAGENS

Nos boxes laterais, são apresentados dois exemplos de personagens seguindo os conceitos desta matéria. Na próxima matéria desta série, magos elementalistas!

GIOVANE DO MONTE



LANA

Essa loira gigantesca e imponente foi encontrada por praticantes de Caving, numa galeria de cavernas da Sibéria, desmaiada, ferida e vestindo apenas trapos enlameados. Levada a um hospital, surpreendeu aos médicos por apresentar uma pele muito rígida e ter uma temperatura corpórea muito baixa. Antes que fosse submetida a mais exames, acordou-se e fugiu.

Foi encontrada outra vez, escondida num beco da cidade, assustada e confusa, pela investigadora policial Karmina, que, por coincidência, também fora uma das exploradoras esportistas que a tinham tirado das cavernas. Foi ela quem a ajudou a se ambientar ao mundo, dando-lhe abrigo em sua própria casa.

Lana parecia apenas alguém sem memória, mas a verdade era muito mais complexa: ela era uma legítima Inanimae, uma entidade espiritual mágica incorporada numa casca falsa, semelhante à forma humana. A Inanimae havia usado seu poder natural para tornar-se “humana”, no interesse de servir como embaixadora de sua espécie, mas algo aconteceu e fez ela perder boa parte de sua

memória, incluindo os motivos para ter arriscado-se tanto nessa missão.

Graças à influência de Karmina, Lana foi incorporada a uma força-tarefa policial para investigar atividades ilegais relacionadas a torneios de artes marciais do submundo. Assim, Lana acabou tornando-se uma Street Fighter, galgando postos e ganhando renome como “Savage Rock”.

Aparência: Lana é uma loira imponente e descomunal. São 2,06m de uma mulher forte, de cabelo baixo e arrepiado, que parece mais com fios de ouro. A pele quase albina lembra o mármore, capaz de refletir a luz do sol, em certos ângulos.

Interpretação: Lana é uma estranha no mundo. Ingênua e curiosa, mas com grande dificuldade de compreender o comportamento e as emoções humanas. Sua perda de memória faz com que viva constantemente preocupada, mas ela tem se sentido feliz como agente especial da polícia e Street Fighter.

Ficha: use a ficha para Sanbo Elementalista da Terra de Posto 4, no [Guia do Circuito](#) (pág. 161)

PAO PAO CAFÉ



Pao Pao Café é um bar famoso de South Town, uma cidade no sul da Flórida, nos EUA. Ele se tornou famoso por abrigar lutas do submundo, cooptando lutadores talentosos para o King of Fighters, torneio principal da cidade.

Após problemas com a lei, Geese Howard e Mr. Big, proprietários do Pao Pao Café, resolveram expandir para o Japão. A cidade escolhida foi Kabuki Town, onde foi montado um bar luxuoso no Centro Financeiro da cidade, mantendo a tradição de lutas de street fighting e muitas apostas – regadas a música eletrônica.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

A arena do Pao Pao Café é simples, montada no meio da pista de dança. Os lutadores entram por um tapete vermelho, e têm um grande espaço para se movimentar.

Existem barris e vasos de plantas que contam como obstáculos de tamanho 2, adicionando +2 ao dano sofrido por quem é arremessado contra eles.

As colunas em que estão as chamas são objetos de tamanho 4, podendo ser destruídas num arremesso violento, como no Perfect Warrior.





DOUBLE STRIKE / ATAQUE DUPLO

Alguns lutadores desenvolveram formas de bater seguidamente com o mesmo braço, aproveitando-se da distância curta e de movimentos rápidos para atingirem o oponente com o cotovelo e o dorso do punho.

É uma manobra treinada em várias artes marciais, mas que depende de coordenação e agilidade para funcionar.

DOUBLE STRIKE

Pré-requisitos: Soco ●●, Elbow Smash

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Muay Thai 1; Outros 2

O lutador desfere uma cotovelada frontal, acertando o plexo solar do oponente, e então bate em semicírculo com o braço, atingindo o rosto do oponente com um backfist. Sozinhos, não são golpes tão duros, mas numa combinação maior, podem mudar o resultado de uma luta.

Sistema: role duas vezes o dano abaixo. Contra oponentes aéreos ou em Manobras de Agachamento, a manobra só atinge uma vez (a cotovelada em oponentes agachados; o backfist em oponentes aéreos).

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +0

Movimento: Um

ISRAEL ADESANYA

Israel Adesanya, também conhecido como Izzy, nasceu na Nigéria, mas muito cedo se mudou com a família para a Nova Zelândia. Lá, ele cresceu apaixonado por animações e filmes de artes marciais. Isso, somado ao bullying sofrido na escola, logo fez seus pais o matricularem para aulas de taekwondô.

Izzy era muito talentoso, mas sentia o desejo de participar de competições intensas como via nos filmes. Assim, ele acabou adotando o kickboxing como estilo de luta, dominando as defesas, esquivas, chutes rodados e socos em linha reta do estilo.

Sendo um homem muito alto, Israel se deu melhor no estilo contragolpeador, adotando uma postura defensiva para responder aos ataques inimigos. Ele então passou a competir em torneios tradicionais de kickboxing, conquistando vários títulos, como do Glory, competição conceituada no mundo das lutas.

Izzy fez um cartel incrível de 75 vitórias e apenas 5 derrotas, consolidando-se como um Guerreiro Mundial e um dos lutadores mais temidos do mundo. Buscando novos desafios, ele migrou para o MMA, com regras um pouco mais flexíveis e lutas mais curtas e brutais.

Israel não decepcionou em sua nova jornada: venceu todas as 20 lutas que fez, tornando-se o campeão do peso médio do UFC, o maior torneio de MMA do mundo. Agora ele segue se aprimorando e aceitando novos desafios, buscando se consolidar como uma lenda dos esportes de combate.

Jogando com Israel: Você é autoconfiante e provocador. Adora tirar seus adversários do sério, pois seu estilo de combate depende de entrar em suas

mentes e derrotá-los de dentro para fora. Quando provocado, você tenta se concentrar, pois não pode permitir que o desconcentrem assim como faz com todas suas presas.

Aparência: Israel é um homem muito alto, com membros longos e um corpo esbelto. Em combate, ele usa shorts de muay thai. Fora das lutas, costuma ser sorridente e adotar um visual provocativo, pintando o cabelo de cores chamativas e usando roupas caras.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Estilo: Kickboxing Ocidental
Escola: City Kickboxing
Conceito: Lutador profissional
Assinatura: Poses de vitória

Divisão: Guerreiros Mundiais
Posto: 9 (Tradicional)
Vitórias: 95
Derrotas: 5
Empates: 0
KO: 44

Apoio: ●●●
Empresário: ●●●●
Recursos: ●●●●
Sensei: ●●●●
Staff: ●●●●

Soco: ●●●●●
Chute: ●●●●●
Bloqueio: ●●●●●
Apresamento: ●●●●
Esportes: ●●●●
Foco: ●●

Força: ●●● **Carisma:** ●●●●●
Destreza: ●●●●● **Manipulação:** ●●●●●
Vigor: ●●●●● **Aparência:** ●●●●
Percepção: ●●●●●
Inteligência: ●●●●●
Raciocínio: ●●●●●
Prontidão: ●●●●● **Luta às Cegas:** ●
Interrogação: ●●●●● **Condução:** ●●
Intimidação: ●●●●● **Liderança:** ●●
Perspicácia: ●●●●● **Segurança:** ●
Manha: ● **Furtividade:** ●●●
Lábia: ●●● **Sobrevivência:** ●●●●

Honra: ●●●●●●
Glória: ●●●●●●●●
Chi: ●●●●● **Força de Vontade:** ●●●●●●●●●●
Saúde: ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

Combos: Forward para Hyper Fist (dizzy), Bloqueio para Hyper Fist (dizzy); Bloqueio para Brain Cracker, Punch Defense para Deflecting Punch para Spinning Back Fist (dizzy), Kick Defense para Wounded Knee para Elbow Smash (dizzy), Punch Defense para Knee Basher, Knee Basher para Wounded Knee

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	7	4	Básica
Strong	5	9	4	Básica
Fierce	4	11	3	Básica
Short	6	8	4	Básica
Forward	5	10	3	Básica
Roundhouse	3	12	3	Básica
Apresamento	5	6	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	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)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL (não -2) após sofrer knockdown
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Deflecting Punch	7	8	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Brain Cracker	5	10	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Knee Basher	4	12	Um	Apresamento Sustentado; uma vez que o alvo é arremessado, ele é considerado Knocked Down, dano calculado c/ chute
Spinning Back Fist	4	10	5	
Elbow Smash	7	10	Um	
Wounded Knee	3	11	3	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Power Uppercut	4	11	Um	Knockdown vs. Aérea
Hyper Fist	6	8	Um	3 testes de dano, 1 FV
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	Jogado com qualquer outra carta; lutador ganha +2 na absorção neste turno, 1 Chi

ISRAEL ADESANYA



DANO MÁXIMO DE QUEDA

O dano de queda em Street Fighter aumenta de forma exponencial até quatro andares, em seguida aumentando menos, à taxa de 1 ponto de Saúde por andar.

Assim, temos:

1 andar:	1 ponto de Saúde
2 andares:	2 pontos de Saúde
3 andares:	4 pontos de Saúde
4 andares:	8 pontos de Saúde
5 andares:	9 pontos de Saúde

E assim por diante, aumentando 1 ponto por andar. Esse dano, assim como o de fogo e o do laser lightknife (e, dependendo do ponto de vista, como o de armas de fogo), não é absorvido, mas o lutador pode reduzir rolando ao cair, com Destreza + Esportes (o que pode gerar confusões caso ele tenha Breakfall, mas aí já é outro assunto).

Mas e aí, qual dano aplico se o personagem cai de um avião? Provavelmente ele vai morrer, mesmo sendo um Street Fighter; porém, ter que calcular isso aí pode ser um grande problema. O box ao lado discute esse assunto e dá as razões sobre como o Narrador deveria proceder nessa situação maluca.

CAINDO DE GRANDES ALTURAS!

Se o personagem cai de um avião (ou mesmo do Burj Khalifa), a sugestão é aplicar 200 pontos de dano. Por quê? Por causa do arrasto aerodinâmico, um corpo humano caindo não costuma passar de 200 km/h. Após atingir essa velocidade, ele estabiliza e a mantém até o impacto. Para isso, é preciso cair por cerca de 600m (ou 200 andares).

O cálculo exato seria 196 (do 5º ao 200º andar) + 8 (o dano por cair do quarto andar), resultando em 204, mas não somos jogadores de GURPS e podemos arredondar para 200. De todo modo, é uma queda fatal, e nenhum rolamento ou argumentação sobre rolar duas vezes por ter Breakfall irá salvar o personagem.

Como existem pessoas que sobrevivem (casos RARÍSSIMOS) a quedas de centenas

de metros, o Narrador deveria evocar a regra de que ele decide quando alguém morre, e considerar o que é melhor para sua narrativa. Já deixei um personagem em coma por um tempo, situação em que ele teve cenas de sonhos e memórias e descobriu algo de seu passado, por exemplo.

O conselho é: não caia de mais de 600 metros de altura! (Na realidade, cair de 16 andares já é o suficiente para levar toda a Saúde de um Guerreiro Mundial!). O esperado é que esses riscos rendam cenas incríveis como [Ethan Hunt escalandando o Burj Khalifa](#) – e quase caindo, mas salvando o dia.

ERIC "MUSASHI" SOUZA