



**Planejando
a campanha**



**By Fight:
Brasília**



**Manobra do Mês:
Stuntsman**



**Lenda:
Eder Jofre**



Jogos de luta 3D

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 29 Ano 5

16
HIT

**ESCOLA DE COMBOS VII:
COMBOS IMPARÁVEIS**



Material distribuído gratuitamente

EDITORIAL!

Procure um RPG melhor que Street Fighter RPG para simular artes marciais, fantásticas ou não, e falhe miseravelmente. Ainda assim, Street Fighter foi criado para emular jogos de luta 2D, com saltos muito acrobáticos, ações extremas e estética de animes e filmes de wuxia. Assim, esta edição traz pequenos ajustes para trazer o feeling de jogos de luta 3D, como Tekken e Virtua Fighter.

E os combos? Street Fighter foi fundo na emulação de gênero e trouxe regras para combos, mas diferente de um videogame, em que o que conta é a habilidade manual do jogador, no RPG as decisões, a leitura e a reação do oponente definem se um combo vai encaixar ou não. Muita gente pergunta de combos imparáveis, como nos games, e a Escola de Combos desta edição traz várias dicas para conseguir aplicar esse efeito.

A Lenda do Circuito é uma homenagem ao maior boxeador brasileiro da história e um dos maiores de todos os tempos, o Galinho de Ouro, Éder Jofre. Também há dicas sobre como distribuir a quantidade de lutas ranqueadas em uma campanha, e é revivido o Brasília By Fight, de décadas atrás, nos primórdios da Shotokan RPG e de SFRPG no Brasil.

A Manobra do Mês, Stuntsman, revive as artimanhas de Jackie Chan e dá um novo sentido à Carta de Feito, que Street Fighter inaugurou. Use a criatividade e capriche no feito!

Nós vamos ao encontro do mais forte (de preferência, fazendo muitos feitos épicos)!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO 4

BY FIGHT 12

MANOBRA DO MÊS 20

LENDAS DO CIRCUITO 22

JOGOS DE LUTA 3D 26

Editor: Eric M. Souza

Textos: Arnaldo Ferrão, Eric M. Souza, Felipe Vasconcellos, Igor Lins, Willians Jorge

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

PLANEJANDO A CAMPANHA!

Quantas lutas deve haver por aventura? Como organizar minha campanha? Essas são dúvidas que por vezes os Narradores têm, mas se guiam pelo instinto. E isso pode provocar distorções mais tarde, com lutadores cheios de pontos de experiência ainda em postos baixos, ou, pior ainda, lutadores com pouco xp sendo surrados por lutadores de postos altos.

Com base nos NPCs apresentados nos suplementos, é possível extrair uma pontuação média de cada posto. Foi essa pontuação que guiou a matéria sobre construir personagens experientes (Punho do Guerreiro #3) e orientou os adversários dos livros Guia do Circuito e Guia do Circuito Básico.

Independente da quantidade de experiência concedida pelo Narrador, já que a definição de Capítulo é fluida (sessão de jogo pode ser entendida como um dia inteiro de jogo, ou como uma sessão ininterrupta de cenas, para que haja então um intervalo, e depois se retome mais tarde), é possível se guiar por uma quantidade de lutas ranqueadas por um determinado número de pontos de experiência.



Posto	Experiência	Mínimo de lutas
1	0	0
2	35,4	5
3	89	10
4	121	15
5	182,4	20
6	217,6	25
7	284,8	30

Essa tabela foi originada de análises dos NPCs dos livros. Com base nela, e tomando pelo Posto 7, há uma média de uma luta ranqueada a cada 9 pontos de experiência.

Se o Narrador costuma conceder de 10 pontos de experiência por história, ele pode fazer uma história com uma luta ranqueada para cada jogador, por exemplo, e de vez em quando colocar duas lutas ranqueadas por história. Já no caso do Narrador que cria histórias mais longas ou mais divididas em Capítulos, e concede 15 pontos de experiência, em média, por história, ele pode colocar uma luta ranqueada em uma e duas na outra, e seguir alternando.

Claro que isso é um guia para o Narrador. Ele pode se corrigir com o tempo. Se perceber que está colocando poucas lutas e os personagens já estão bem fortes, ele só precisa criar um grande torneio com várias fases (aventuras de torneio sempre são muito legais!). E se for o contrário, ele pode criar uma ou duas histórias focadas em missões, viagens e outras situações longe das arenas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ESCOLA DE COMBOS VII!

COMBOS IMPARÁVEIS!

Nos games, os combos são sequências que, uma vez se iniciem, são imparáveis. Em geral, eles tiram uma boa fatia da energia do oponente, mas não resolvem uma luta, embora em certos jogos haja combos que tiram toda a vida do oponente.

Independente disso, é uma sensação de prazer encaixar um bom combo. Street Fighter 2 criou os combos como um erro de programação, mas ao perceberem isso nos testes, os programadores resolveram manter, pois era muito divertido.

No RPG, os combos podem ser parados. O jogador ainda tem uma gerência maior sobre o risco que seu personagem corre, e há recursos que podem evitar a punição. Por isso também é possível abortar para Bloqueio ou Jump quando o personagem está em apuros, coisa que no videogame não existe.

Assim, os combos possuem um bom bônus de velocidade, mas em muitas situações eles podem ser quebrados (c-c-combo breaker!). Contudo, existem algumas artimanhas que podem provocar combos imparáveis, e elas serão discutidas neste breve artigo.



ALTA VELOCIDADE

A alta velocidade é o segredo para um combo imparável, aquele em que duas manobras conectam sem que o oponente possa reagir. Muitos jogadores podem ser levados a iniciar um combo com uma manobra rápida, fechando com uma lenta e forte, mas geralmente o melhor é fazer o contrário (como já foi discutido na primeira Escola de Combos, no Punho do Guerreiro #2).

Em geral, uma boa tática é escolher uma manobra com velocidade +2 para ser a segunda manobra do combo (o que levará esse +2 para +4). O oponente só poderá bloquear, caso a Destreza dos dois lutadores seja a mesma. E se Raciocínio e Percepção forem iguais, ele dependerá do dado de desempate para conseguir.

Manobras de velocidade +2 costumam ter dano baixo, mas Elbow Smash, por exemplo, possui dano +2 e é ótima para esse efeito. É possível, assim, iniciar com um chute Forward, que tem um dano sólido e uma boa velocidade +0, e encerrar com um Elbow Smash, que iria a velocidade +4 no combo, e também tem dano +2.

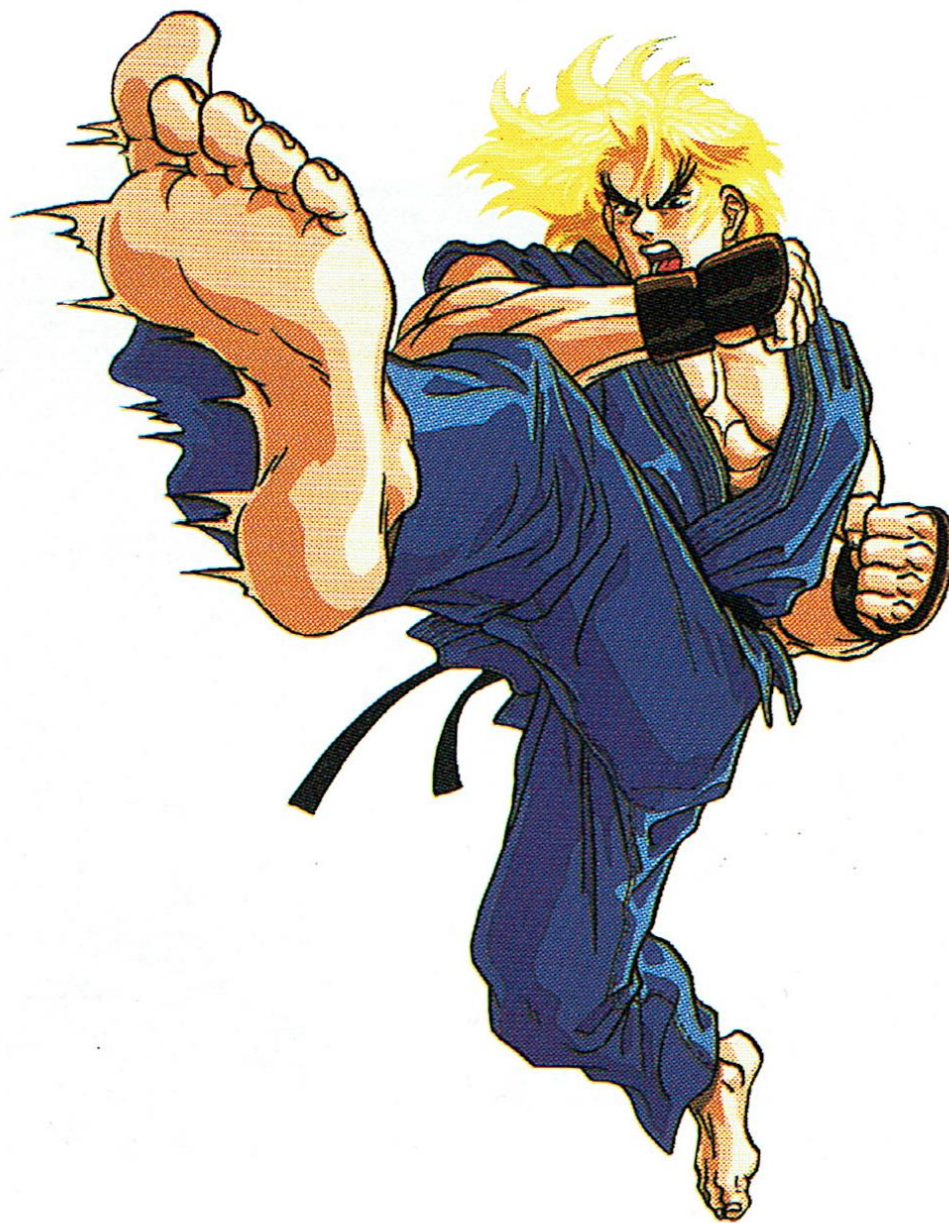
Se a segunda manobra do combo for um Apresamento, a velocidade +1 já basta (como Head Bite e Iron Claw), pois o bloqueio do oponente não terá serventia. Ele poderá apenas tentar fugir, o que nem sempre será possível, como já discutido acima, no caso de estatísticas iguais em Destreza, Raciocínio e Percepção.

O combo também pode iniciar com Bloqueio ou alguma Manobra Especial de Bloqueio. Nesse caso, o bônus de +2 irá a +4, e mesmo uma manobra com velocidade +0 já pode se tornar imparável. Ok, Bloqueio não é um ataque (a menos que você tenha Maka Wara), mas se o combo continuar com um Apresamento Sustentado, o oponente estará muito encrencado (Stomach Pump e Iron Claw que o digam). Nesse caso, o combo pode durar vários turnos causando dano no oponente sem que ele consiga reagir.

Um combo baseado em velocidade também pode se valer de apresamentos que derrubam, como Suplex. Um bom combo pode iniciar num Bloqueio, avançar para um Suplex (que irá a velocidade +4) e encerrar com Elbow Smash (novamente, +4). Se ele for dizzy, então, o oponente estará muito encrencado, mas isso é assunto para o último tópico.

KNOCKDOWN

Outra forma de realizar um combo imparável é se valer do knockdown. Em geral, manobras que derrubam são lentas, mas nem sempre é o caso. Realizar um combo em que você derruba o oponente no segundo turno pode permitir que você bata nele três ataques antes que ele possa reagir.



Por exemplo: Sagat poderia ter um combo de Fierce para Tiger Knee para Elbow Smash. No primeiro turno, ele apanha primeiro, por ser mais lento, mas depois encaixa seu Fierce. O Tiger Knee sai então com velocidade +5, e causa knockdown. No terceiro turno, o Elbow Smash sai com velocidade +4, e dificilmente será interrompido. Se esse combo for dizzy, é o cúmulo da maldade.

O combo poderia ser ainda mais tático: Dragon Punch para Tiger Knee para Elbow Smash. No turno 1, ele deixa um oponente lento se aproximar e baixar o seu ataque, declarando o alvo. Então interrompe com Dragon Punch, rola o dano e empurra o oponente, evitando apanhar. E depois segue com o combo malvado. Mas falemos mais um pouco sobre empurrar e se afastar.

KNOCKBACK E BOUNCING

Outra forma de realizar combos nos quais apenas você bate é usar esses efeitos. Uma vez, joguei com um capoeirista que tinha Backflip Kick e Cartwheel Kick. O combo iniciava com Cartwheel Kick, que empurra para trás. Como o capoeirista era muito rápido, geralmente eu interrompia o ataque declarado do oponente, de modo que não fosse acertado por ele após o meu golpe. Em seguida, o Backflip Kick saía muito rápido (+2, por causa do combo), e eu batia nele (mais uma vez, após seu ataque declarado) e me movia dois hexágonos para trás. Dois turnos batendo sem ser atingido.

Isso também pode ser feito usando apenas o livro básico (redesenhei o capoeirista para uma nova campanha, e agora ele tem Rolling Attack no lugar de Cartwheel Kick).

E isso pode ser feito com uma série de manobras. Ryu e Ken possuem o combo Hurricane Kick para Foot Sweep. Ok, Foot Sweep é lento e isso vai funcionar perfeitamente apenas em personagens com Destreza não tão alta, mas o combo é interessante. O Hurricane Kick evitará um ataque declarado que ele tenha interrompido, pois empurra para trás hit a hit, inclusive após o último. E depois o Foot Sweep derrubará o oponente (ou ao menos forçará um bloqueio ou uma fuga dele).

DIZZY

Chegamos agora à cereja do bolo, a mãe dos combos imparáveis. O efeito dizzy, especialmente se combinado com golpes de múltiplo acerto, geralmente jogará o oponente no atordoamento e dará turnos livres para combos imparáveis realmente gigantescos.

Aqui a imaginação é o limite. Podemos partir de exemplos simples, como o combo de Ken: Jumping Fierce para Strong para Flaming Dragon Punch. É um combo clássico do videogame. A pegadinha está no efeito dizzy: é provável que o Strong entre logo após o Fierce, por ter +2 velocidade. E com os danos altos dos socos de Ken, a chance de atordoar o oponente já nesse golpe é alta. O Flaming Dragon Punch apenas destruirá um oponente indefeso.



Vega tem uma artimanha pior: Tumbling Attack para Tumbling Attack (dizzy). Como ele é um speed demon, seu segundo Tumbling Attack sairá com velocidade 8. Ryu conseguiria pular, mas Ken, nem isso (novamente, os Mentais).

As coisas se tornam mais perigosas quando eles iniciam em um Bloqueio. Um combo Bloqueio para Hurricane Kick (dizzy) será o terror da maioria dos oponentes. Já um Bloqueio para Hyper Fist (dizzy) só será defendido por alguém mais rápido. E a chance de dizzy é incrivelmente alta.

CONCLUSÃO

Street Fighter RPG fez um grande esforço para trazer a sensação de estar jogando o videogame, e foi muito bem nessa tarefa. Mas ele ainda é um RPG, e a punição não é tão alta, havendo recursos para o jogador evitar uma situação perigosa, como abortar para Jump ou Bloqueio, ou simplesmente fugir de um combo lento. Contudo, assim como no game, há um grande foco na estratégia e nas decisões do jogador. É possível jogar iscas (o combate por Cartas é todo baseado na antecipação e na surpresa) e também usar efeitos como dizzy, knockdown, knockback e bouncing para realizar sequências destruidoras capazes de resolver uma luta.

Agora é estudar essas sequências e ir ao encontro do mais forte!

ERIC "MUSASHI" SOUZA

BY FIGHT!

BRASÍLIA!

Brasília é a capital federal do Brasil e a sede de governo do Distrito Federal. A capital está localizada na região Centro-Oeste do país, ao longo da região geográfica conhecida como Planalto Central. Sua população gira em torno de 3 milhões de habitantes, sendo, então, a terceira cidade mais populosa do país. Brasília é também a quinta concentração urbana mais populosa do Brasil. Ela é a maior cidade do mundo construída no século XX.

A cidade tem um estatuto único no Brasil, já que é uma divisão administrativa distinta de um município legal, como outras cidades brasileiras, semelhante ao que acontece com Washington, D.C., nos Estados Unidos, e com Camberra, na Austrália. A cidade, comumente referida como "Capital Federal" ou "BSB", é considerada um Patrimônio Mundial pela UNESCO, devido ao seu conjunto arquitetônico e urbanístico e possui a maior área tombada do mundo, com 112,5 quilômetros quadrados.

LOCAIS DE CONFLITO

Em Brasília, houve maior repercussão em relação ao circuito Street Fighter e muitas academias estão sendo abertas Distrito Federal. Várias lutas estão acontecendo pela cidade e até mesmo as autoridades não impedem algumas lutas que ocorrem em certos lutadores habilidosos. Os principais locais que ocorrem as lutas são:

Torre de TV: Uma imensa torre de 280 metros de altura. Ao redor da torre se encontram barracas que vendem de cordões artesanais a exóticos quadros de pintura. Aqui aparecem muitos estrangeiros e pessoas ricas, ou pessoas simples que vem justamente para assistir as lutas.



Um lugar muito preferido por muitos lutadores. Na maioria das vezes, aparecem muitos lutadores destemidos e habilidosos por aqui, já que o circuito não é aprovado e as autoridades estão presentes (mas muitos gostam de assistir a essas lutas). Geralmente, lutadores de posto 3 a 5 lutam na torre de TV, mas ainda assim, lutadores iniciantes gostam de lutar aqui para se exibirem. Durante a noite a presença de lutadores é ainda maior, sendo mais comum os desafios entre lutadores, estando presente vários playboys e patricinhas que gostam e acompanham esses duelos.

Rodoviária Plano Piloto: Uma rodoviária de grande movimentação. Muitas pessoas vão e vem nesse lugar. É raro que se aconteça lutas na rodoviária, principalmente de lutadores iniciantes.

Banco Central: Muitos lutadores experientes gostam de lutar na plataforma do banco central. Geralmente as lutas ocorrem no final da tarde entre 6:30 e 7:00 e muitos funcionários do banco param para assistir as lutas.

Parque da Cidade: Um grande parque de lazer. Aqui funciona um parque de diversão, alguns barzinhos, áreas de ducha, churrasqueiras, áreas de esportes e restaurantes. Vários tipos de pessoas e lutadores passam pelo parque da cidade. Durante as manhãs existem grupos de praticantes de Tai Chin Chuan, karatê e kung fu que gostam de fazer seus treinamentos e muitos que gostam de fazer exercícios. Durante a tarde acontecem algumas lutas (geralmente nos finais de semana). À noite, um grupo de capoeiristas, da academia Esfinge de Pedra, fazem rodinhas de capoeira e lutas entre eles e quando algum de seus membros são desafiados, o mestre deles aparece para testemunhar as lutas de seus discípulos.

Pirâmide Show (Taguatinga Sul/Centro): Uma boate bastante conhecida pelos moradores de Taguatinga, principalmente para as pessoas que curtem um som de hip hop. Funciona de Sexta a Domingo, com muitos DJ's que abalam as pistas, principalmente com as black music's. Existem lutadores que andam pela área e na sua maioria são dançarinos de break que costumam intimar seus oponentes no meio da pista de dança.

Praça do Relógio (Taguatinga Centro): Uma praça próxima ao metrô de Taguatinga. Nesta praça existem traficantes, usuários de drogas, prostitutas e vagabundos. Durante o dia, geralmente no horário de almoço, acontecem lutas que na maioria das vezes são realizadas por iniciantes e muitas pessoas param para assistir.

Já durante a noite e nas madrugadas, é bem comum que se aconteça lutas bem sérias e geralmente de apostas altas com lutadores experientes.

Estacionamento do Mané Garrincha: Um estacionamento de bastante espaço, que se localiza atrás de um estádio de futebol. Muitos lutadores, quando são desafiados ou quando desafiam optam por esse lugar devido a grande liberdade e espaço que o estacionamento tem a oferecer para seus movimentos, a não ser quando são projetados diretamente para o chão de asfalto puro (como um Suplex).

Ponte JK: Uma enorme ponte que liga o Lago sul ao Lago Norte. Lutas importantes costumam acontecer neste lugar durante a noite. Geralmente, duelistas ou grandes lutadores de postos respeitáveis, lutam aqui com grandes apostas.

Hangar de Brasília (Aeroporto): O hangar de Brasília fica bastante próximo do aeroporto. Um lugar amplo, onde se comporta jatinhos e aviões. É possível acompanhar vários aviões decolando e pousando e se tiver um pouco de sorte, pode ser visto o porta aviões da força aérea brasileira. Existem várias empresas que alugam jatinhos dentro do hangar e por isso, existe uma segurança razoável. Lugar bastante conhecido pelos lutadores, não só pelas pequenas festas que acontecem por lá durante a noite, mas também por ser um lugar bastante interessante para se lutar.

Shopping Pátio Brasil: Um shopping bastante conhecido em Brasília. Muitos grupos passam por lá, desde roqueiros a ricos. As lutas que acontecem nesse lugar geralmente são uma atração para o público, sendo a luta anunciada, mas geralmente os lutadores ou seus empresários (ou apostadores) fazem um acordo com o dono do shopping para que isso venha a gerar lucro para ambos.

O CRIME EM BRASÍLIA

O crime em Brasília nunca foi uma coisa de grande preocupação para o governo, mas ultimamente, gangues poderosas vem se formando, grupo de traficantes e apostadores vem se unindo para dominar a cidade e ainda mais, políticos corruptos vem alimentando algumas facções criminosas.



De cima para baixo: Rodoviária Plano Piloto, Parque da Cidade, Ponte JK e Shopping Pátio Brasil

Abaixo segue algumas facções em Brasília:

Garras Noturnas: Uma facção criminosa feita totalmente por Street Fighters, dos mais variados postos. Costumam atuar principalmente no Lago sul e em Taguatinga Centro. Frequentemente armam golpes em apostas ilegais. Ela ainda é pequena, mas seus atos vêm ganhando destaque. Liderada pelo mexicano Roberto Rodrigues, um lutador de Savate (utilize o Savate B de Posto 4 da página 91 do [Guia do Circuito](#)), que vêm ganhando destaque no circuito e está quase se tornando um respeitoso lutador nas arenas. Entre seus integrantes existem diversos lutadores, mas todos de artes orientais (principalmente Muay Thai, Jiu Jitsu, Kung Fu e Tae Kwon Dô, utilizando versões de Posto 1 para esses estilos no [Guia do Circuito](#) e [Guia do Circuito Básico](#)).

Boatos ocorrem que eles organizam torneios entre academias desses estilos, e para os vencedores é prometido um “prêmio” de entrar para os Garras Noturnas. Atualmente também procuram praticantes de Karatê para aumentar seu número e eficiência.

Membros: Capangas dessa academia na campanha podem utilizar as fichas-padrão de Capangas e Guerreiros mostrados no livro básico de Street Fighter. Eles costumam rondar o Fight Hard Café (mapa nas páginas 18 e 19).

Academia de Capoeiristas “Contra”: Aparentemente uma academia comum localizada na W3 Norte, apenas diferente das outras por ser especificamente para capoeiristas. Você entra, se matricula, treina, etc. Porém existem alguns membros “convidados”. Esses geralmente são pequenos ladrões que estão dispostos a trabalhar para alguém. Então ali você é treinado nas artes da Capoeira pelo Mestre Faraó, que além de grande lutador de Capoeira, também é um renomado traficante na região. Assim, após algum tempo de treino, os “convidados” são levados aos subterrâneos da academia, que é onde acontece o verdadeiro “negócio lucrativo”. A academia é responsável por grande parte do tráfico de alucinógenos para dentro das casas noturnas da cidade.

Membros: Seus membros iniciantes começam como “comerciantes”. Recebem uma grana para comprar algumas roupas da moda, e a noite saem para as baladas em grupos de 3, acompanhados por alguém mais importante (e mais forte). Então eles entram na casa e vendem, e caso alguém não pague ou alguém tente impedir, utilizam suas “artes” ensinadas na Academia.

Agem principalmente nas boates mais caras da cidade, onde é praticamente impossível entrar armado, então se tornam praticamente invencíveis. Os membros iniciantes que não trabalham como comerciantes trabalham como recepcionistas, recebendo gente na academia para comércio. Cargos acima são os Gerenciadores, que lideram os grupos de Comerciantes, e os Lutadores, que participam de apostas ilegais e lutam no Circuito Street Fighter. A gangue tem as seguintes variações de capangas:

- “Comerciante” ou “Recepcionista”: use os Valentões do livro básico
- Gerenciador ou lutador: use o Guerreiro do livro básico
- Mestre Faraó (Líder da gangue): utilize o Capoeira de Posto 4 da página 7 do [Guia do Circuito Básico](#)

Bi Boys: uma nova facção criminosa que se formou recentemente em Brasília. Na verdade, ela não mostra grande ameaça em questão de força, mas o seu grande forte mesmo é no negócio das drogas. Muitos playboys e garotos da periferia agem nessa facção. Sua distribuição é rápida e precisa. Geralmente, eles agem dentro de boates ou esquinas. Muitos traficantes da cidade vem os observando e alguns já confiam suas mercadorias com o grupo. Realmente, com o grande aumento de usuários de drogas, a tendência da facção é só de crescimento.

Membros: muitos de seus membros são filhos de militares, playboys e garotos da periferia. Mas existem dançarinos de break e freestyle no grupo e eles geralmente se apresentam na Pirâmide Show. Esses dançarinos impressionam suas vítimas com movimentos de dança, fazendo a galera entrar no clima de agitação, aí sim começam a fazer apologia as drogas e depois manda seus lacaios venderem as drogas. Seu líder é um antigo rapper americano, e ele se chama Willy Jay. Willy sempre passa uma boa impressão para os membros iniciantes para que eles não se sintam inseguros e despreparados. Oferece aulas de break e hip hop grátis e quando sente que o novo recruta pegou o jeito na dança, ele começa a revelar a real função do novo dançarino.

ACADEMIAS EM BRASÍLIA

Com o surgimento do circuito Street Fighter, a comunidade brasileira começou a se empenhar em artes marciais e muitas academias foram abertas.



Regiões de Brasília

Fonte: [Pinterest](#)

Abaixo seguem algumas academias de Brasília onde os jogadores podem encontrar desafios:

Academia Zeus: Essa academia está focalizada em ensinar um estilo que é bem novo no Brasil, o Pancrácio, um estilo de luta livre grega. O mestre dessa academia se chama Thielsi Apolo e é um mestre muito orgulhoso de seu estilo e ensina com bastante determinação. Essa academia foi aberta recentemente e por isso está lotando de alunos e isso está incomodando algumas academias vizinhas e alguns traficantes donos de algumas delas. Seus alunos geralmente não recusam desafios feitos por outros oponentes, principalmente pelo motivo de poderem mostrar a força do estilo. Para seus melhores alunos, utilize os lutadores de Pancrácio de Posto 1 do [Guia do Circuito](#), na página 82. Para Thielsi Apolo, utilize o Pancrácio A de Posto 4, na página 83.

Esfinge de Pedra: Essa é uma academia de capoeira. Ela é conhecida aos redores do Plano Piloto por muitos jovens e praticantes de artes marciais e também por terem muitos alunos agressivos. O mestre dessa academia é o Faraó, um capoeirista experiente, mas ele não participa do circuito Street Fighter. Faraó faz parte de uma facção criminosa em Brasília e ele é um traficante não usuário de drogas. Faraó treina seus alunos com agressividade e rigidez e muitos alunos ficam revoltados com isso, mas não desistem, porque realmente o mestre Faraó ensina muito bem. Para seus melhores alunos, utilize os lutadores de Capoeira de Posto 1 do [Guia do Circuito Básico](#), nas páginas 7, 28 e 50.

Punhos de ferro: Quer aprender socos potentes e rápidos? Então está na academia certa, a academia dos Punhos de Ferro. Muitos jovens estão se inscrevendo nessa academia, pois muitos elogiam o mestre dela, que se chama mestre Gorila. Gorila é bastante paciente e disciplina seus alunos para que eles não sejam agressivos. Para seus melhores alunos, utilize os lutadores de Boxe de Posto 1 do [Guia do Circuito Básico](#), nas páginas 21, 43 e 65. Para Gorila, utilize o lutador de Boxe de Posto 4 da página 66.

WILLIANS JORGE



MANOBRA DO MÊS



STUNTSMAN!

Pré-requisitos: Esportes •

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Realizar uma improvisação ou feito no meio da luta pode ser algo complicado, e apenas os lutadores mais oportunistas ou criativos tomam total proveito da improvisação. Você não apenas é um deles como pode muito bem viver disso.

Sistema: Se a stunt que fizer vier a realizar dano, adicione +1 dado a parada de dano (ou +1 se o dano for automático). Se o stunt melhorar sua movimentação, adicione +1 no movimento. Quando realizar um stunt, use as estatísticas abaixo:

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: nenhum ou +1

Movimento: +0 ou +1

IGOR LINS

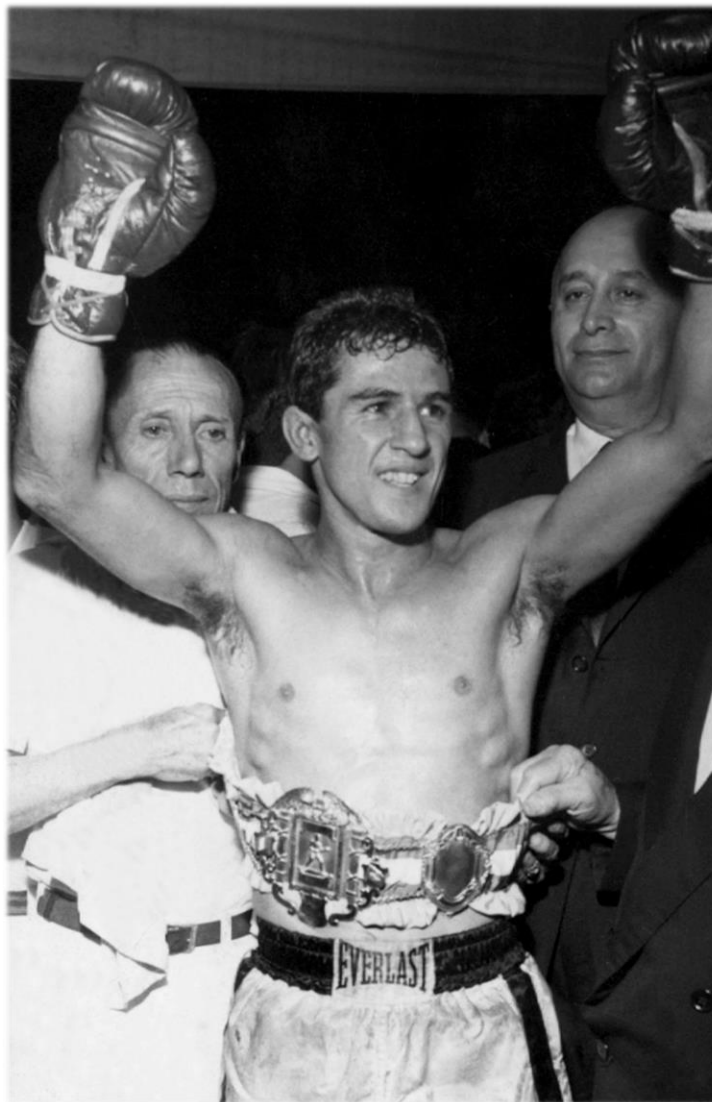
LENDAS DO CIRCUITO

Éder Jofre

Nascido em São Paulo – 1936, Éder Jofre é um ex-pugilista brasileiro. Sua família era de boxeadores, pois seu pai, o argentino José Aristides Jofre, conhecido como "Kid Jofre" (1907 - 1974), já havia sido um respeitável pugilista, passando assim os ensinamentos para o filho, que logo aprendeu a "amar a nobre arte".

Em 1953, subiu pela primeira vez nos ringues como amador, no torneio "Forja de Campeões", patrocinado pelo jornal "A Gazeta Esportiva". Ainda na condição de amador, disputou os Jogos Olímpicos de 1956 em Melbourne, Austrália. Chegou aos jogos como um dos favoritos, já que estava invicto como amador até então, mas devido a organização brasileira, que o fez treinar com um lutador bem maior e cuja consequência foi a quebra de seu nariz, fez com que ele lutasse sem muitas condições, tendo que respirar pela boca, culminando na derrota, em sua segunda luta na competição, por decisão dos jurados para o chileno Claudio Barrientos, que após tornar-se profissional voltou novamente a lutar contra Éder e foi derrotado sendo "vítima" de 8 knock downs.

Profissionalmente, começou em 1957 na categoria "peso-galo". No ano seguinte, era já um campeão brasileiro em sua categoria. Em 1960, contra o argentino Ernesto Miranda, conquistou o título sulamericano dos "galos", começando assim, a escrever o seu nome na história do boxe mundial.



Em 1961, muda-se para os Estados Unidos e torna-se campeão mundial pela National Boxing Association, a mesma que se tornou a Associação Mundial de Boxe (WBA) em 1962, vencendo, por nocaute, o mexicano Eloy Sanchez no Olympic Auditorium. Um ano depois, unificou os títulos da categoria "peso-galo", vencendo o irlandês Johnny Caldwell, campeão europeu. Éder conseguiu manter o seu título mundial até 1965, ganhando todas as lutas por nocaute. Naquele ano, em um resultado contestado, foi derrotado pelo japonês "Fighting" Harada. Em 1966, na revanche, outra derrota em um resultado controverso, culminando em enorme desilusão

Em 1970 fazia várias exibições pelo Brasil afora, voltando aos ringues pela categoria "peso-pena". Foram 25 vitórias, sendo uma delas em cima do gigante cubano, naturalizado espanhol, José Legra que lhe valeu o título mundial do Conselho Mundial de Boxe (WBC), em uma categoria superior a que ele começou; isso aconteceu em 5 de maio de 1973. Fez uma única defesa do título dos penas contra um dos maiores pugilistas mexicano, Vicente Saldivar, e o derrota por nocaute no 4º round mantendo seu cinturão.

Em 1974, seu pai e treinador, Kid Jofre, morreu devido a um câncer no pulmão, e em 1976, devido a morte do irmão Dogalberto, aposenta-se do boxe profissional. Mesmo após ter se aposentado do esporte, continuou a disputar lutas em forma de exibições. Também foi professor de boxe em uma famosa academia paulistana, treinando modelos, atores e empresários.

Utilizando Éder em campanha: Em campanhas na cronologia de Street Fighter RPG, Éder Jofre será um valioso sensei e um lutador amplamente reconhecido. Ele também será um valioso oponente e um Guerreiro Mundial de Divisão Tradicional em campanhas nos anos 50, 60 e 70.

ARNALDO FERRÃO

ÉDER JOFRE!

Estilo: Boxe

Escola: Professor Particular

Conceito: Lutador profissional

Assinatura: Levanta os braços

Força ••••

Destreza ••••

Vigor •••••

Carisma ••••

Manipulação ••

Aparência •••

Percepção ••••

Inteligência •••

Raciocínio •••••

Prontidão ••••

Interrogação

Intimidação •••

Perspicácia

Manha ••

Lábia ••

Luta às Cegas ••

Condução ••

Liderança

Segurança

Furtividade ••••

Sobrevivência •

Arena •••••

Computador

Investigação

Medicina

Mistérios

Estilos ••

Contatos ••••

Fama ••••

Recursos •••

Sensei •••••

Soco •••••

Chute

Bloqueio ••••

Apresamento

Esportes ••••

Foco ••

Glória •••••

Chi •••••

□ □ □ □ □

Honra ••••

Força de Vontade ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Jab para Jab para Fierce (dizzy), Bloqueio para Hyper Fist para Power Uppercut (dizzy)

Divisão: Guerreiros Mundiais, Posto: 10 (Tradicional)

75 Vitórias, 52 KO, 4 Empates, 2 Derrotas

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	8	4	Básica
Strong	4	10	4	Básica
Fierce	3	12	3	Básica
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Power Uppercut	3	12	Um	Knockdown vs. Aérea
Lunging Punch	4	10	5	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Deflecting Punch	6	9	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	Jogado com qualquer outra carta; lutador ganha +2 na absorção neste turno, 1 Chi
Haymaker	2	13	2	
Dashing Punch	4	13	6	1 FV
Hyper Fist	5	9	Um	3 testes de dano, 1 FV
Dashing Uppercut	4	13	6	Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Ducking Fierce	3	13	-	Agachamento

JOGOS DE LUTA 3D!

Street Fighter RPG foi criado para emular Street Fighter, funcionando muito bem para outros jogos de luta 2D, como [King of Fighters](#), [Mortal Kombat](#), [Samurai Shodown](#) e outros.

Utilizando apenas o livro básico já é possível emular esses jogos. Se for buscado maior detalhismo, é possível complementar com alguns dos suplementos, ou ainda modificar algumas regras.

Com jogo de luta 3D, funciona da mesma forma. A movimentação de Street Fighter e o funcionamento dos combates, assim como a dinâmica das builds e dos estilos de luta, simula combates de jogos de luta, filmes de artes marciais e até campeonatos de MMA.

Existem detalhes, porém, que são ligeiramente diferentes em jogos de luta 3D. O box ao lado traz dicas de como emulá-los em SFRPG.

Essas regras simples permitem emular elementos dos jogos de luta 3D. Mas se você quiser ir além, há adaptações dos principais personagens das séries [Tekken](#) e [Virtua Fighter](#).



O FEELING DE JOGOS 3D EM SF!

Esquiva: Na experiência de jogos de luta 3D (ou para qualquer outro tipo de campanha que queira trazer essas novas características), é interessante uma nova manobra básica:

* Esquiva (Dodge): Manobra Básica de Esportes. +3 Velocidade, Nenhum Dano, Movimento Dois. O lutador interrompe o ataque declarado contra ele, e se move, saindo de seu alcance. É uma Manobra de Interrupção (Abort Maneuver).

Jump: O Jump é cinematográfico em SFRPG, representando os saltos incríveis de jogos de luta 2D, que são semelhantes a saltos de animes e de filmes de wuxia (artes marciais fantásticas). Em jogos 3D, o salto é mais próximo da realidade. Considere que o Jump não é uma Manobra de Interrupção (Abort Maneuver). A Manobra Básica Esquiva cumpre esse papel, e o Jump surge como uma ação planejada e realizada com tempo.

Outra modificação é que o Jump passa a ter um modificador de Velocidade +2, ao invés de +3.

Manobras proibidas: Jogos de luta 2D são mais próximos de animes e animações, com rajadas de energia, saltos gigantescos e outros efeitos exagerados. Nos jogos de luta 3D, ainda há espaço para fantasia, mas os combates são mais próximos de filmes de artes marciais.

Assim, devem ser proibidos todos os poderes com efeitos externos (como Fireball, Sonic Boom, Acid Breath, ou até mesmo Shockwave, dentre outros). Manobras físicas fantasiosas, como Whirlwind Kick e Dim Mak, ainda podem ser utilizadas normalmente. Poderes internos, como San He, Toughskin e Regeneration, também não estão proibidos.

Existem algumas manobras em uma linha cinzenta, como Stunning Shout. Um kiai poderoso que amedronta os oponentes é condizente com um universo menos fantástico, e mesmo sendo um poder externo, poderia ser utilizado.⁷

ARNALDO FERRÃO, ERIC "MUSASHI" SOUZA & FELIPE M. VASCONCELLOS