



*Justas em  
SFRPG*



*Custom-Combo*



*SFRPG Lite*



*By Fight: Cidades  
Emergentes*



*Sociais em  
combate*

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

*Edição 30 Ano 5*

## VI

A HEROÍNA DE ARCANÉ  
EM STREET FIGHTER RPG



*Material distribuído gratuitamente*

# EDITORIAL!

O projeto By Fight é bem antigo, surgido de uma brincadeira com o By Night da White Wolf, que faz versões sombrias de cidades reais para seus jogos. Street Fighter também ocorre numa versão modificada do mundo real, com tecnologias genéticas e cibernéticas avançadas, e grande atuação de organizações criminosas, combatidas por lutadores de torneios secretos de artes marciais.

Trazer cidades reais para o contexto de Street Fighter é algo feito desde o livro básico deste RPG, e esta edição apresenta uma ferramenta para gerar essas cidades de forma espontânea e simples, utilizando tiles que determinam locais da cidade (centro, porto, área industrial, etc) e tokens para o que encontrar nesses locais (cassinos, dojôs de artes marciais, dentre outros). Assim, grupos podem montar rapidamente o local em que chegaram, deslocando-se por essas áreas em meio a suas aventuras, com um grande apoio visual.

As cidades muitas vezes são o coração de uma campanha, seja Metro City, de Final Fight, ou Piltover, na série de sucesso Arcane. Vi, a heroína dessa animação, é uma lutadora, acima de tudo, e aparece nesta edição como Lenda do Circuito.

Mas o coração do Punho do Guerreiro sempre foram os hacks, e esta edição traz pelo menos três: jogo medieval, dividido em duas matérias; maior uso para Atributos Sociais; e uma versão Lite do sistema, sem Sociais ou Habilidades, para um jogo mais simples e mais rápido. Que cada grupo adapte o jogo às suas necessidades e vida suas aventuras!

*Nós vamos ao encontro do mais forte!*

## SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
BY FIGHT	18
MANOBRA DO MÊS	20
LENDAS DO CIRCUITO	22
STREET FIGHTER RPG MEDIEVAL	26

**Editor:** Eric M. Souza

**Textos:** Arnaldo Ferrão, Eric M. Souza, Gabriel Tabatcheik, Giovane do Monte, Ingo Müller, Victor Rocha

**Mapas:** Eric M. Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Layout da Capa:** Eric M. Souza

# MATERIAL DE JOGO

## CORAÇÃO DE CAVALEIRO!

### Regras para a Justa

Essas são as regras para a competição de lanças de justa, conforme o filme *Coração de Cavaleiro*, e os sistemas para aplicar essas regras em Street Fighter RPG:

Os cavaleiros se enfrentam em embates um contra um, objetivando obter mais pontos que o adversário para o total. A cada embate, é preciso quebrar a lança no alvo, o que se pode conseguir com um mínimo de 2 de dano no golpe aplicado.

No início de cada embate/turno, os Competidores escolhem suas cartas de Manobras como de costume: Jab Lance, Strong Lance ou Fierce Lance. A disputa de Velocidade ocorre normalmente, assim como a possibilidade de interrupção.



Se conseguir o dano mínimo exigido com o golpe Jab, acerta a cabeça e marca 2 pontos para o placar; se o golpe usado for Strong ou Fierce, marca 1 ponto, acertando o tronco. Entretanto, se o dano causado for suficiente para atordoar, há a possibilidade de o alvo cair do cavalo, o que permitiria obter uma vitória imediata – todavia, o alvo atingido tem direito a um teste de Vigor+Esportes, devendo superar o dano sofrido para evitar a queda.

A disputa acaba se um dos cavaleiros marcar 5 pontos, ou quando um deles cai do cavalo.

### Arma e Armadura

A Lança de Justa para a competição costuma ter uma ponta rombuda, o que significa que não causará dano letal. Suas estatísticas são Velocidade +0, Dano +3, Movimento +1.

A armadura média do cavaleiro usa os modificadores Velocidade -1, Absorção +3, Movimento -1. No filme, Sir William Tatcher consegue uma variedade mais ágil da armadura, com a ajuda de sua excepcional ferreira (Velocidade e Movimento +0), mas é uma exceção que o Narrador só deve conceder aos personagens se for adequado ao enredo.

GIOVANE DO MONTE

# CUSTOM COMBO!

Super Street Fighter 2 Turbo (jogo que substituiu o cenário de SFRPG) trouxe os Super Combos, sequências imparáveis realizadas após o Medidor de Super, na parte de baixo da tela, ficar cheio. São poderes dramáticos que podem ser simulados gastando Força de Vontade para um dado a mais ou usando a Carta de Feito, e muitos grupos não adicionam essa mecânica, pois o combate em Street Fighter já é bastante tático de cheio de recursos.

Para grupos que queiram adicionar a mecânica de Medidor de Super, que concentra a fúria e o calor do combate, o [Tempos de Glória](#) trouxe essa regra.

Outro uso para o Medidor de Super, além dos Super Combos, é o Custom Combo, que surgiu em Street Fighter Alpha 2 e se transformou no Modo W em Street Fighter Alpha 3. Utilizando a regra de Medidor de Super, esse é um elemento que pode ser facilmente adotado numa campanha de Street Fighter RPG.

Funciona da seguinte forma: o Custom Combo consiste em aplicar em um único turno um combo da personagem. Se o combo tiver duas manobras, o personagem gasta 6 caixinhas do Medidor de Super. Se ele tiver três manobras, devem ser gastas todas as 10 caixinhas do Medidor de Super.

Se um oponente não bloquear o primeiro acerto do Custom Combo, ele não poderá bloquear os próximos, pois todos são entendidos como uma única manobra. Contudo, executar um Custom Combo prejudica a precisão, pela velocidade com que os golpes são desferidos. A primeira manobra tem -1 em seu modificador de dano; a segunda tem -2 e a terceira tem -3. Se alguma das manobras causar knockdown, o oponente cairá ao fim do Custom Combo.



Por exemplo: Guile executa um Roundhouse Kick, e Ryu interrompe com Improved Fireball, decidindo aproveitar a situação para iniciar um Custom Combo. Sua Improved Fireball possui dano 15, mas ele é reduzido em -1. Após a rolagem, Ryu completa o combo com Dragon Punch. O dano 17 é reduzido em -2. Concluído o Custom Combo, Guile é derrubado, pois a Improved Fireball, que abriu a sequência, causa knockdown se causar dano.

Em outro exemplo, Dee Jay dispara um Max Out em Ken, que interrompe com Jumping Fierce. Ken se esquiva do projétil, se move até Dee Jay e decide iniciar um Custom Combo. Seu Fierce tem dano 14, mas atinge com dano 13 (-1). Em seguida, Ken realiza um Strong. O golpe tem seu dano 12 reduzido para 10 (-2). Por fim, Ken encerra com Flaming Dragon Punch. O dano 17 é reduzido para 14 (-3), mas a manobra atinge duas vezes. O combo é violento e brutal.

Num terceiro exemplo, Chun Li executa um Jumping Roundhouse, e Ken interrompe com Hurricane Kick, aproveitando para iniciar seu Custom Combo. O Hurricane Kick tem dano 10, mas ele é penalizado em -1. Ken a atinge três vezes com dano 9. Agora, Ken vai concluir seu combo com Foot Sweep. Contudo, Chun Li está no ar, e ele não a acerta. Após o Custom Combo acabar, ela pousa de seu Jumping Roundhouse, também sem acertá-lo (Ken concluiu em agachamento), e eles partem para o próximo turno.

Portanto, fica claro que o Custom Combo sempre deve ser bem planejado, considerando a posição do oponente, a fim de evitar desperdiçar golpes. Também é importante analisar onde se encaixa cada golpe, para não deixar o dano de uma Manobra de Múltiplo Impacto baixo demais (como segunda ou terceira manobra de um Custom Combo).

ERIC "MUSASHI" SOUZA & VICTOR ROCHA

# STREET FIGHTER RPG LITE!

Um Hack com regras simplificadas para o nosso jogo favorito

## INTRODUÇÃO

Apesar de abandonado por sua Publisher, Street Fighter RPG se mantém vivo graças ao amor dos fãs, que ao longo desses mais de 20 anos criam conteúdos inéditos e regras caseiras para curtir seu RPG favorito. Esta é mais uma dessas iniciativas, com o diferencial que em vez de buscar corrigir os bugs do sistema, o objetivo aqui é simplificar o jogo, para dar mais agilidade para a ação e remover alguns elementos que, em muitas campanhas, já são secundários mesmo.

## MENOS É MAIS

A versão lite de SFRPG remove atributos sociais e habilidades, suprimindo do jogo elementos onde os jogadores normalmente não gostam de gastar seu suado XP. Nossa ideia, nesses casos, é trocar a mecânica pelo roleplay.

## DE QUE FORMA FUNCIONA?

No universo Street Fighter Lite, Glória e Honra passam a ser os atributos sociais. Sempre que um jogador quiser impressionar, coagir, intimidar ou manipular alguém o narrador pode checar o nível permanente de Glória – se o narrador achar que é suficiente, determina que a ação for bem-sucedida, ou pode pedir uma rolagem do nível permanente caso haja chance de falha.



Exemplo: *Jack Daring* chega em um bar casca grossa, onde pretende descobrir o paradeiro de um artefato Inca roubado por ladrões. Ele não quer parecer um fracote, então senta no balcão, pede uma bebida e dá uma olhada intimidadora para todos os locais. O narrador pergunta qual é o nível de Glória permanente de Jack. A jogadora responde que é 4 –considerando o conceito do personagem, o narrador acha que é mais do que suficiente para nenhum patife incomodar Jack durante a negociação.

Quando precisar ser diplomático, sincero, amistoso e demonstrar cortesia, o narrador aplica a mesma lógica mas usando honra permanente.

*Exemplo 2: O contato de Jack* chega, coloca uma mala na mesa e revela. “Eu tenho o artefato aqui comigo, mas vai lhe custar caso você queira comprar”. Os olhos de Jack brilham, mas antes que ele possa falar alguma coisa, as luzes do bar se apagam e todos ouvem um tiro no escuro! Quando as luzes acendem, o contato de Jack está morto... e a maleta sumiu! Jack tenta parecer inocente, mas sua honra permanente é apenas 1, então o narrador pede uma rolagem em vez de conceder sucesso automático – para o azar de Jack, o jogador rola 1d10 e tira 1, uma falha crítica... Jack é visto por todos como o principal suspeito. Melhor começar a correr para limpar seu nome, Jack!

Para as habilidades, a rolagem passa a ser sempre de atributo ou técnica, sendo que o jogador pode reivindicar, de acordo com o conceito do personagem, um bônus nesta rolagem: toda vez que o personagem precisar fazer um teste que alguém como ele teria mais chance de ser bem-sucedido, some metade do posto do personagem ao atributo-chave (Arredondado para cima).

*Exemplo 3: Após fugir a polícia*, Jack precisa fazer uma investigação paralela para tentar achar os verdadeiros culpados. Ele está no Posto 1 e seu raciocínio é 3, mas como o personagem é especialista em resolver enigmas (e toda esta situação é um grande enigma, conforme argumenta a jogadora ao narrador), o mestre do jogo deixa que Jack role 4 dados (3 do seu raciocínio, +1 do seu posto 1 por causa do conceito de Jack) para tentar obter pistas. Jack gasta rola 4 dados e obtém 2 sucessos – ele ainda não sabe quem cometeu o crime, mas está no caminho certo...

## EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

### Passo 1: Conceito

Marina deseja criar um novo personagem para participar de uma crônica em Kabuki Town. Ela gosta muito dos jogos da série Uncharted, e pensa em um caçador de tesouros semelhante a Nathan Drake – alguém que saiba explorar cavernas, conheça história e saiba desvendar enigmas. O narrador aprova o conceito e ela escreve **CAÇADOR DE TESOUROS** na ficha de personagem, além do nome “Jack Daring”, que lhe pareceu apropriado para alguém que vive desafiando o perigo, e escolhe como estilo o Wu Shu, já que enxerga Jack como alguém capaz de dar saltos poderosos para escapar de qualquer encrenca.

### Passo 2: Atributos

Como Jack Daring vai viver escalando, nadando e saltando, Marina acha que os atributos físicos devem ser sua prioridade. Ela distribui seus pontos para ter Força 3, Destreza 4 e Vigor 3.

Jack é bom de papo e sabe lidar com as pessoas, então Marina escolhe Renome como secundário. Ela coloca 4 pontos em glória e 1 ponto em Honra – Jack está bem acostumado a transitar entre patifes e ladrões, mas seu sorriso sínico não costuma convencer pessoas decentes.

Com apenas 3 atributos mentais, ela distribui igualmente para ter percepção 2, inteligência 2 e raciocínio 2. Marina considera que seus atributos mentais estão abaixo do que gostaria, e espera poder usar seu conceito para melhorar as rolagens mentais de Jack nas situações em que isso realmente for importante!

### Passo 3: Habilidades:

Opa, não temos habilidades em Street Fighter RPG lite! Pode pular esta etapa :D

## CRIAÇÃO DE PERSONAGENS!

O jogador continua recebendo 7/5/3 para criar o seu personagem, sendo que ele pode escolher entre Físicos, Mentais e renomes para alocar seus pontos primários, secundários e terciários.

Um lutador carismático poderia ter físico como primário e renome como secundário, e aí teria 5 pontos para distribuir entre Glória e Honra – o que não é um negócio ruim, pois ao contrário dos outros atributos estes não podem ser aumentados com XP, apenas com as recompensas dadas pelo narrador.

É possível comprar renome temporário na criação de personagem ao custo de 1 ponto de bônus por ponto.

As demais mecânicas (Técnicas, pontos de poder) seguem inalteradas.

Portanto:

- Escolha conceito e estilo
- Escolha Atributos (7/5/3): Físicos, Mentais e Renome
- Escolha Antecedentes (5 pontos)
- Escolha Técnicas (8 pontos)
- Escolha Manobras Especiais/combo (7 pontos)
- Defina Chi e Força de Vontade (conforme o estilo)
- Gaste Pontos de Bônus

Nos Extras desta edição é disponibilizada, além dos mapas da revista, uma ficha de personagens modificada para SFRPG Lite.

### Passo 4: Vantagens

Marina decide que Jack terá os antecedentes Recursos 2, Contatos 2, Aliados 1. Suas técnicas são Chute 3, Bloqueio 2 e Esportes 3. Com 7 pontos de manobras especiais, Marina escolhe para Jack as manobras Punch Defense (Jack sabe aguentar um soco), Jump, Wall Spring, Kippup e Flying Heel Stomp.

### Passo 5: Toques finais

Como Marina já marcou o renome de Jack no passo 2, ela anota o Chi (3) e Força de Vontade (4) de Jack, além dos seus 10 níveis de saúde. Ela usa seus pontos de Bônus para aumentar seu vigor para 4, o raciocínio para 3. Com os cinco pontos restantes ela compra mais um nível de saúde e eleva a força de vontade para 6. Jack está pronto para a ação!

## COMO USAR ESSAS REGRAS?

Este hack pode ser usado de forma parcial, apenas para NPCs, ou integral, com jogadores e NPCs fazendo suas fichas de forma “lite”.

É possível ainda usar suas próprias regras da casa com este Hack. As regras de usar posto para complementar as rolagens de atributo dão uma sensação, por exemplo, foram feitas para dar um senso de progressão ao personagem (a Chun Li seria melhor investigadora que um personagem de posto 1), mas se o narrador achar uma complicação desnecessária pode usar a solução apresentada nos “Guias do Circuito”, e simplesmente considerar o dobro do atributo nas rolagens relevantes de acordo com o conceito do personagem – mas esteja avisado que rolar o dobro de glória ou honra pode resultar em muitos dados conforme os personagens ganharem renome!

# SOCIAIS EM COMBATE!

*Regras para tornar o investimento em Atributos Sociais relevantes em combate!*

Eu amo o Street Fighter: The Storytelling Game. Mas uma coisa sempre me frustrou: as “partes inúteis” da ficha de personagem, como meus jogadores as chamavam. Eles tinham suas razões para pensar assim. Afinal, por que algum membro da mesa, em sua sã consciência, iria dedicar seus preciosos pontos para incrementar os caríssimos Atributos Sociais, quando quase não afetam o combate, sendo que esse é um RPG de luta?

Para tentar resolver parcialmente isso, apresento aqui **três regras** que permitem que o investimento nessas características repercuta, de alguma forma, no poder de fogo dos seus jogadores. Indiretamente, os personagens terão a chance de apostar em novos contornos e conceitos, sem sacrificar sua tão estimada competitividade.

Acrescento ainda que as regras abaixo não são de minha autoria exclusiva. Vieram do amadurecimento proporcionado por muitas discussões no grupo de Facebook do jogo no Brasil e de conversas com outros amigos jogadores, de modo que apenas consolidei o material aqui apresentado. Ele é de uma miríade de autores que eu, para evitar esquecimentos, não ousei mencionar.

## REGRA 1: DEFININDO CHI E FV POR SOMA DE ATRIBUTOS

Ao invés do Chi e da FV (Força de Vontade) serem determinados pelo Estilo e depois aumentados por pontos de bônus e de experiência, eles poderão ser o produto da soma de Atributos Mentais e Sociais. Assim, será possível aumentar o Chi e a Força de Vontade por meio do incremento dos Atributos Mentais ou Sociais relacionados.

O Chi será definido por Carisma + Inteligência, enquanto que a Força de Vontade será igual a Aparência + Percepção.



O Narrador deve perguntar a cada Jogador, na criação dos personagens, qual regra cada um deles seguirá: se **por estilo** (Chi e FV pelo Estilo) ou **por atributos** (a regra descrita acima). O jogador não poderá mudar de padrão após ter escolhido um deles.

É importante ressaltar que um personagem que adote o padrão por atributos **não poderá** aumentar Chi e FV com Pontos de Bônus ou de Experiência. A forma de ele aumentar essas características é comprando os Atributos relacionados. Igualmente, o limite de Chi e de FV ainda é 10, mesmo que os atributos somem um valor superior.

Por exemplo, Jones luta Capoeira (Chi 2, FV 5). Seus atributos são Força 3, Destreza 4 e Vigor 3; Carisma 1, Manipulação 2 e Aparência 3; Percepção 3, Inteligência 1 e Raciocínio 4.

Ele poderá manter as estatísticas definidas pelo estilo ou então optar pela regra de soma de atributos. Neste caso, Jones manteria o Chi em 2 (Carisma 1 + Inteligência 1) e aumentaria a Força de Vontade para 6 (Aparência 3 + Inteligência 3). O jogador de Jones opta pela regra de atributos e anota isso em sua ficha.

Depois de viver algumas aventuras, o jogador decide que Jones amadureceu e representa isso aumentando os atributos Carisma e Inteligência em um ponto cada. Como consequência direta, seu Chi passará de 2 para 4 (Carisma 2 + Inteligência 2).

A proposta de definição de Chi e Força de Vontade por soma de atributos pretende emular a lógica de tríades presente no Novo MdT (Mundo das Trevas), versão do sistema Storyteller no qual a Força de Vontade também é definida dessa maneira.

No Novo MdT, as Tríades de Atributos são Poder (Força, Presença e Inteligência), Refinamento (Destreza, Manipulação e Raciocínio) e Resistência (Vigor, Autocontrole e Perseverança)

No Storyteller clássico, a lógica não define outras estatísticas, mas existe. Porém, com outro padrão: Imposição (Força, Carisma e Inteligência), Finesse (Destreza, Manipulação e Raciocínio) e Passivo (Vigor, Aparência e Percepção).

Assim, enquanto no Novo MdT a Força de Vontade é definida pela soma dos Atributos Sociais e Mentais da tríade de Resistência (Autocontrole + Perseverança), nesta proposta o mesmo ocorrerá para o Chi, que somará as “tríades” de Imposição (Carisma + Inteligência), e para Força de Vontade, que anotarás as “tríades” de Passivo (Aparência + Percepção).

## REGRA 2: DESEMPATANDO VELOCIDADES COM ATRIBUTOS SOCIAIS

Outra sugestão para o Narrador motivar investimentos em Atributos Sociais é permitir que os mesmos sejam apresentados em substituição aos Atributos Mentais no momento de desempate de Velocidade em situações de combate.

Dessa maneira, ao ser verificado o empate entre Velocidades declaradas nas Cartas de Combate, um Jogador poderá escolher se vai desempatar utilizando seus Atributos Mentais ou Atributos Sociais. Se escolher os Atributos Sociais, irá usar Manipulação no lugar de Raciocínio e Aparência ao invés de Percepção. Não é possível escolher uma combinação (exemplo: Raciocínio e Aparência). Cada jogador escolhe se usará os Mentais ou se usará os Sociais para desempatar naquele turno em questão.

Observe-se que a proposta trata de uma paridade entre Atributos Mentais e Sociais. Em SFRPG, se desempata Velocidade com os Atributos Mentais, com as “tríades” de Finesse (Raciocínio) e, em segundo lugar, com a de Passivo (Percepção).

Com essa regra, o mesmo passará a valer para os Atributos Sociais. Também usarão Finesse (Manipulação) para o primeiro desempate de Velocidade, e Passivo (Aparência) para o segundo.

Curiosamente, a Aparência como segundo critério de desempate lembra aquele bolado pelo sistema 3D&T (Defensores de Tóquio terceira edição), com sua vantagem “Aparência Inofensiva”. Ou seja, um guerreiro (ou uma guerreira) com uma bela aparência possui uma tendência a distrair um adversário.

Dessa maneira, um jogador poderá, a cada turno que haja empate, escolher livremente entre usar Raciocínio/Percepção ou então Manipulação/Aparência, dependendo do momento da evolução do seu personagem e da conveniência dos Atributos. A única coisa que mudaria seria a justificativa. Ao invés dos reflexos de aço representados pela combinação de Raciocínio e Percepção, entrariam em cena a linguagem corporal falsa (Manipulação) e a distração em caso de um personagem atraente (Aparência).



O descuido pode ser causado por excesso de beleza ou por, no fundo, ser subestimado e considerado pouco ofensivo.

Por exemplo, o boxeador russo Bóris empatou sua velocidade com Julian, praticante de Ninjitsu Espanhol que treinou com Vega. Bóris decide que usará Atributos Mentais para o desempate, ao passo que Julian opta pelos Atributos Sociais.

Bóris tem Raciocínio 4. O Raciocínio de Julian é 3, o que faria ele perder para Bóris. Contudo, sendo um assassino que se infiltra em eventos sociais, possui Manipulação 4. Ele apresenta esse atributo. O empate permanece: Raciocínio 4 de Bóris contra a Manipulação 4 de Julian.

O próximo passo é verificar o segundo critério de desempate. Para Bóris, esse atributo é a Percepção. Ele tem um valor 3 nessa estatística, o mesmo que Julian. Porém, esse último conta com sua Aparência 4. Por essa razão, o jogador de Julian apresenta a Aparência 4 como segundo critério de desempate. Assim, Julian é mais rápido que Bóris neste turno! Bóris nunca imaginava que uma criatura tão bela e inofensiva como Julian poderia se releva um lutador tão feroz. Bóris atacou com seu Dashing Punch, mas foi interrompido por Julian, que aplicou nele um mortal Tumbling Attack!

## REGRA 3: CALCULANDO MANOBRAS COM ATRIBUTOS SOCIAIS

Por fim, é possível também definir as estatísticas das Manobras Especiais de um personagem a partir dos seus Atributos Sociais, em substituição aos Atributos Mentais.

Por essa proposta, o Jogador poderá utilizar Manipulação no lugar de Raciocínio e Carisma no lugar de Inteligência para calcular a Velocidade e o Dano de Manobras Especiais.

A exemplo da regra opcional de definição de Chi e Força de Vontade por atributos, explicada anteriormente, aqui também o jogador deverá optar, na criação de seu personagem, se adotará como base de cálculo de suas manobras os Atributos Mentais, como manda a regra original, ou então os Atributos Sociais.

Não é permitido escolher, por exemplo, Atributos Mentais para Velocidade e Atributos Sociais para Dano. Deve-se escolher, no momento da criação, o conjunto todo de Atributos. Ou o personagem calcula Manobras Especiais com Raciocínio e Inteligência ou então a matemática é realizada com Manipulação e Carisma. Dessa maneira, é possível que um personagem totalmente voltado para o social possua manobras de Foco bastante efetivas.

Por exemplo, Zingaros é um cigano romeno que luta Kabbadi e anota em sua ficha as manobras Cobra Charm e Fireball. Contudo, o jogador de Zingaros acha que faz pouco sentido que ele domine esses poderes por disciplina marcial tradicional.

Assim, ele define os Atributos Sociais como primários e coloca Carisma 3, Manipulação 5 e Aparência 2. Ele ainda anota Foco 3 para o personagem. Também anota em sua ficha que esse personagem usa os atributos Manipulação no lugar de Raciocínio e Carisma no lugar de Inteligência na hora de calcular a Velocidade e o Dano de suas Manobras Especiais.

Dessa forma, a velocidade da Fireball de Zingaros é 3 (Manipulação -2) e o dano é 8 (Carisma 3 + Foco 3 + 2 de dano da Fireball). Cobra Charm ficou com Velocidade 4 (Manipulação -1) e dano nenhum, padrão da manobra.

Há uma variante dessa regra. Se o Narrador preferir, os Jogadores poderão escolher se vão calcular suas Manobras Especiais com Atributos Mentais ou com Atributos Sociais não mais no momento de criação do personagem, mas sim **no momento em que adquirem a Manobra Especial em questão**. Ele poderá marcar a manobra em sua ficha com um asterisco, ou escrevendo (S) após o seu nome.

Assim, um personagem poderá ter algumas manobras calculadas com os Atributos Sociais e outras com os Mentais. Talvez o jogador queira concentrar velocidade em Atributos Sociais e Dano em Atributos Mentais, confundindo também a leitura de suas cartas por parte de seus oponentes. Nesse caso, o jogador deverá anotar na ficha como cada manobra é calculada.

Por exemplo, Xanadu é um estabonado chinês praticante de Karate Shotokan, além de um disparador de bolas de fogo. Ele conta com Força 1, Destreza 1 e Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 4 e Aparência 1; Percepção 3, Inteligência 5 e Raciocínio 2. Além disso, possui Foco 3.



O jogador de Xanadu montou os Atributos Mentais para concentrar manobras com dano elevado, deixando os Atributos Sociais para adquirir aquelas que exigem Velocidade.

Xanadu escolhe a manobra Stunning Shout, que não causa dano, e a compra com Atributos Sociais. A Velocidade é 6 (Manipulação 4 + 2 da manobra). O personagem em seguida adquire a manobra Fireball. Como sua Inteligência é 5 e ele não está interessado em Velocidade nesse momento, decide comprá-la com Atributos Mentais. A manobra então fica com Velocidade 0 (Raciocínio 2 - 2 da manobra) e Dano 10 (Inteligência 5 + Foco 3 + 2 da manobra).

## CONCEITO DAS NOVAS REGRAS

O jogo afirma que as Manobras Especiais de Foco são calculadas com Atributos Mentais, o que dá a entender que a disciplina cerebral tradicional é a chave para acessá-las. As regras propostas mudam isso, permitindo fazê-lo pelos Atributos Sociais.

O Narrador e os jogadores podem explorar isso na hora de justificar seus poderes ou as situações que se colocam, de forma já rapidamente elencada ao longo das regras. Como Ken na série "Assassin's Fist", ao comparar seu Ki com o de Ryu. Ken menciona que seu Ki é como o de Ryu, porém, não é "frio": às vezes é morno, até mesmo quente. Dessa maneira, a energia cerebral pode ser representada pelos Atributos Mentais, enquanto um personagem alinhado com os Atributos Sociais poderia contar com essa energia quente. Ken é um personagem com elevados Atributos Sociais. Em sua mesa, talvez ele possa ser configurado para operar sob essa égide.

A discussão lembra o D&D 3.5 e as diferenças no uso da magia entre Magos (baseados em inteligência e estudos livrescos) e Bruxos (pautados no improviso e no talento da manipulação livre da magia). O Narrador e os jogadores podem, se desejarem, elaborar conceitos diversos para personagens que usam as mesmas Manobras Especiais, mas que as calculam com atributos diferentes.

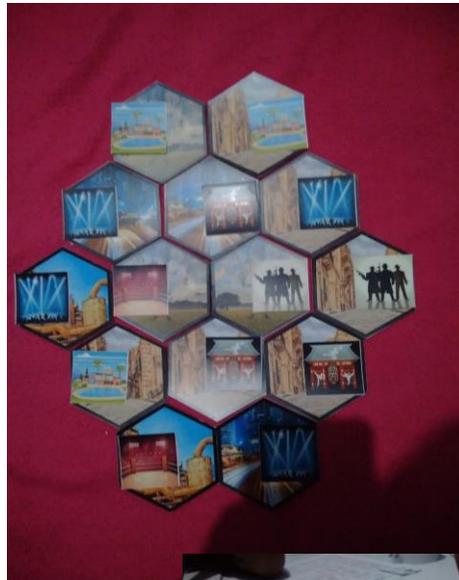
# BY FIGHT!

## CIDADES EMERGENTES!

Muitas vezes os jogadores chegam a novas cidades em suas aventuras, e o Narrador tem dificuldade em organizar o mapa da cidade. Os jogadores também podem se sentir perdidos, ou não conseguirem visualizar as áreas, para onde devem ir, ou mesmo como podem seguir em busca de aventuras.

As cidades emergentes consistem em uma definição de áreas específicas de uma cidade, que podem ser utilizadas de forma aleatória, ou de acordo com a disposição que o Narrador preferir, para que em poucos minutos seja montada uma nova localidade para os jogadores explorarem. Os locais existentes nas cidades foram retirados do [Street Fighter RPG Solo](#), criado por Jhan Aragão. Eles são os seguintes:

- **Cidade Nova:** a parte mais desenvolvida e cuja ocupação é normalmente maior na cidade. Lugar do comércio mais diversificado e maiores oportunidades de emprego.
- **Cidade Velha:** antigo centro da cidade, onde os prédios públicos e residências mais antigas se encontram.
- **Centro Industrial:** área de indústrias pesadas e grandes pátios industriais.
- **Porto:** área de embarcações, pátios de containers e imensos galpões logísticos. Quando localizado dentro da cidade, pode ser um porto fluvial, ou ainda um deque ao redor de um lago, com embarcações de passeio.
- **Ermo:** grandes parques urbanos, bases militares, sítios, campos ou fazendas próximas à cidade, onde poucas pessoas vivem e a tranquilidade normalmente reina. No litoral, representará praias.



Em cada região, o Narrador poderá depositar marcadores de locais de conflito, também disponibilizados neste arquivo. Os locais de conflito são os seguintes:

- **Dojô de artes marciais:** o Narrador pode escolher a arte marcial, ou sortear um lutador do [Guia do Circuito](#) ou do [Guia do Circuito Básico](#), que representará o estilo de luta do local.
- **Arena de Street Fighting:** a arena dependerá do lugar. Na Cidade Nova, será um local luxuoso para ricos, como a arena de Vega; na Cidade Velha, um ringue sujo e perigoso; no Centro Industrial, algo como a arena de Zangief; no Porto, podem ser as docas ou um galpão; no Ermo, pode ser uma base militar, uma clareira na floresta, dentre outros. Os oponentes também poderão ser sorteados utilizando o [Guia do Circuito](#) ou o [Guia do Circuito Básico](#).
- **Mansão de magnata do circuito:** a região determinará o tipo de NPC, podendo ser um investidor ou empresário na Cidade Nova; um criminoso poderoso na Cidade Velha; um magnata das indústrias no Centro Industrial; um político corrupto em sua casa de campo ou base militar no Ermo; e um barão do tráfico no Porto.
- **Casa de shows/eventos:** na Cidade Nova, um local bonito e luxuoso, talvez um cassino; na Cidade Velha, uma boate ou pub sujo e perigoso; no Centro Industrial, ponto de venda de drogas e armas; no Porto, local de reunião de mafiosos; no Ermo, uma festa temática ou rave.
- **Base de organização criminosa:** na Cidade Nova, serão escritórios de criminosos; na Cidade Velha, pontos de venda de drogas e armas; no Centro Industrial, local para negociações entre facções; no Porto, galpões para estocagem; no Ermo, um quartel general de bandidos.

Essas ideias básicas foram expandidas para um [pequeno PDF com modelos de tiles e tokens para imprimir](#), além de regras para sorteio das áreas e montagem aleatória de seu próprio By Fight. Baixe-o, e vá ao encontro do mais forte!

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# MANOBRA DO MÊS



## SLIPPERY FLOOR!

**Pré-Requisitos:** Foco ••••, Elemental (Água) •••, Drench

**Pontos de Poder:** Elemental (Água) 2

O lutador torna o chão em frente a ele escorregadio, como se estivesse com sabão. Em piso de terra, vira uma poça de lama escorregadia, servindo até mesmo como armadilha para os adversários.

**Sistema:** esta manobra especial afeta três hexágonos à frente do usuário. Qualquer um que termine seu movimento nessa área sofre automaticamente um Knockdown, e recebe -2 de velocidade no próximo turno. O chão ficará molhado por duas rodadas, então qualquer um que, no turno seguinte, não se mover da área afetada, cairá novamente. Personagens podem usar manobras aéreas para passar com segurança pelos hexágonos, mas caso ele pare em algum hexágono afetado pelo Slippery Floor, sofrerá os efeitos da manobra.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** Nenhum

ARNALDO FERRÃO

# LENDAS DO CIRCUITO

## Vi

Antiga criminosa das ruas impiedosas de Zaun, Vi é uma mulher temível, impulsiva e explosiva com um respeito bem frágil pelas autoridades. Ao crescer praticamente sozinha, Vi desenvolveu instintos de sobrevivência afiados e um senso de humor ácido. Agora, trabalhando lado a lado com os Vigias para manter a paz em Piltover, ela porta poderosas manoplas hextec capazes de esmagar paredes e suspeitos com facilidade.

Em League of Legends e na animação Arcane, grande sucesso de 2021, Vi possui uma extensa história envolvendo Piltover, uma tecnológica cidade vitoriana, e Zaun, outrora conhecida como Subferia, a cidade subterrânea onde viviam os mais pobres. Desde pequena, Vi se aliou às gangues de arruaceiros, com quem logo aprendeu a usar sua astúcia e seus punhos para sobreviver. Com seu cabelo rosa vibrante, a garota se tornou uma presença única nas ruas de Zaun. O dono de um bar na divisa das Rotas acabou se tornando um mentor para Vi, sendo uma figura importante em sua vida. Ele acabou morrendo em uma época de grande tumulto, no auge das tensões com Piltover.



Os anos passaram, e uma série de eventos colocaram Vi ao lado das autoridades de Piltover, em ferrenho conflito com Zaun. De todo modo, seu conceito e história podem ser transportados facilmente para o mundo de Street Fighter, em que Vi seria uma ferrenha lutadora, com um passado no submundo, e agora lutando ao lado das forças da lei - isso poderia ocorrer até mesmo em Metro City.

**Jogando com Vi:** Você é obstinada, e nada ficará em seu caminho. Cresceu vendo as pessoas que amava morrendo na luta por melhores condições de vida, e por isso tem um sério problema com o governo e as autoridades. Mas a vida lhe ensinou também que o caos é perigoso especialmente para os mais pobres, e por isso lutará contra as injustiças, mas evitando que uma guerra urbana seja deflegrada.

**Aparência:** Vi tem cabelos rosas, piercing no nariz e uma tatuagem escrita VI em sua maçã esquerda. Ela raspa os cabelos nas laterais e sempre luta com suas manoplas hextec, com poderosa tecnologia mágica.

**Item de Poder:** Vi possui um par de manoplas hextec. Elas funcionam como o Cestus, conferindo +2 dano para Socos básicos e +1 Absorção ao bloquear. Também têm as manobras San He (2) e Psychokinetic Channeling (3).

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# VII

Estilo: Boxe

Escola: Professor Particular

Conceito: Sobrevivente

Assinatura: Sorri e fecha a guarda de boxe

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 ●

Item de Poder ●●●●●

Bloqueio ●●●

Apresamento ●●

Esportes ●●●●

Foco

Glória ●●●●●●●

Honra ●●●●

Chi ●●●●

Força de Vontade ●●●●●●●●●●

□ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ●●●●●●●●●●

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Punch Defense para Hyper Fist (dizzy), Monkey Grab Punch para Deflecting Punch (dizzy), Bloqueio para Brain Cracker

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	9	4	Básica
Strong	4	11	4	Básica
Fierce	3	13	3	Básica
Short	5	6	4	Básica
Forward	4	8	3	Básica
Roundhouse	2	10	3	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Jump	7	-	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)
Fist Sweep	3	13	2	Agachamento, Knockdown
Dashing Punch	4	14	6	1 FV
Dashing Uppercut	4	14	6	Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Hyper Fist	5	10	Um	3 testes de dano, 1 FV
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	6	10	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Power Uppercut	3	13	Um	Knockdown vs. Aérea
Turn Punch	NaN	NaN	Dois	Gaste 1 FV no 1º turno; a carta pode ficar na mesa e ser jogada outras em conjunto; outras manobras jogadas enquanto Turn Punch está na mesa recebem -1 na VEL, no DAN e no MOV; os modificadores do Turn Punch modifiers dependem de quanto tempo a carta ficou na mesa, no máximo de 4 turnos
Brain Cracker	4	12	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Wall Spring	6	-	4	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; o lutador pode pular em um obstáculo com +0 MOV, quando quica na direção oposta com +2; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use o modificador de MOV do Wall Spring)

# STREET FIGHTER MEDIEVAL!

Existem muitos RPGs medievais incríveis, focando nas temáticas desse estilo de narrativa, em que as técnicas de combate escolhidas e a capacidade de antecipar e interromper a ação do oponente não são tão importantes como em cenários de artes marciais.

Contudo, alguns filmes de wuxia oferecem um interessante intercâmbio desses gêneros, como Os Cavaleiros da Tempestade. E existem grupos que testam os limites de SFRPG jogando em cenários medievais.

O quadro ao lado faz uma relação dos estilos do livro básico de Street Fighter e do Secrets of Shadoloo (publicados no Brasil na Dragão Brasil #90) com as principais classes de RPGs medievais. Isso permitirá, sem mudanças mecânicas, emular essas classes e realizar campanhas mais focadas no combate próximo e tático, nas escolhas de golpes e na antecipação.

Essas narrativas podem ser muito divertidas para sair da rotina, gerando aventuras num passado mitológico, ou mesmo emulando beat'em ups como Golden Axe e jogos de luta como WeaponLord. Vista sua cota de malha, empunhe seu mangual e vá ao encontro do mais forte!



## SFRPG MEDIEVAL!

Classes medievais nos estilos de SFRPG:

- Ladino: Ninjitsu Espanhol
- Mago: Kabaddi e Ler Drit
- Paladino: Sumô
- Guerreiro: Kickboxing e Muay Thai
- Ranger: Forças Especiais
- Monge: Karatê Shotokan e Wu Shu
- Clérigo: Kung Fu
- Bárbaro: Boxe e Sanbo
- Bardo: Capoeira
- Druida: Luta Livre Nativo Americana

*ERIC "MUSASHI" SOUZA & GIOVANE DO MONTE*

