



THE BATMAN



PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 32 Ano 6

E MAIS: MANOBRA DO MÊS
QUEBRANDO ARMAS

EDITORIAL!

Todo mundo, em algum momento da vida, já foi fã do Batman. Eu me lembro de que ele era meu herói favorito quando Michael Keaton protagonizava seus filmes, com o Batmóvel mais incrível já feito. Lembro de meu irmão pequeno fã do Batman, e de meu filho caçula perguntando, quando apresentei Heroclix para ele: "Tem o Batman?" Esse herói sem poderes permeia o nosso imaginário, e sempre ele ressurge no cinema ou em séries de TV.

Batman está de volta em nova encarnação, e sua ficha para Street Fighter RPG, que apareceu na Dragão Brasil 87, em uma adaptação de Liga da Justiça, foi ampliada e atualizada por Wagner Nascimento, estourando tranquilamente qualquer limite de Manobras Especiais para um NPC, já que estamos falando de Batman, o Preparado!

Falando em preparo, WoD Combat, suplemento que levou muitas mecânicas de SFRPG para o Mundo das Trevas, é uma boa aquisição para fãs de Street Fighter, e nesta edição contaremos o porquê. Também trazemos todos os Super Combos dos Guerreiros Mundiais em Super SF 2 Turbo e na série Street Fighter Alpha, adaptados para as regras originais, funcionando como combos.

A seção Aventuras continua trazendo plots de animes de Street Fighter para sua campanha, e novas regras são apresentadas para incrementar as lutas, com juízes no ringue e armas sendo quebradas. A Manobra do Mês vai além das possibilidades de Haymaker e Widowmaker e traz o famoso Super Hero Punch para sua arena, e fechamos com chave de ouro com uma arena de um quarto de hotel e dicas para lidar com o movimento furtivo do Shrouded Moon.

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO 4

AVENTURAS 16

MANOBRA DO MÊS 20

LENDAS DO CIRCUITO 22

COMBATE SOLO 2.0 26

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Guilherme Rabelo Alves, Igor Lins, Wagner Nascimento Gonçalves

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

QUEBRANDO ARMAS!

Street Fighter RPG lidou de forma simples com as armas, de modo a emular o gênero a que pertence (artes marciais fantásticas e jogos de luta). As armas brancas batem com golpes Jab, Strong e Fierce, ou ainda são armas de arremesso; as armas de fogo disparam tiros de pouco dano que em geral são tiros de raspão.

Quebrar armas, porém, é uma mecânica que pode ser interessante no meio de uma cena. Não tentaremos complicar as regras aqui, mas sim apenas oferecer ideias para situações em que as armas se quebrariam.

Qualquer que seja a variante utilizada, quebrar a arma de um oponente rende +1 ponto de Glória se feito com um ataque, e +2 pontos de Glória se feito com uma defesa.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



QUEBRANDO ARMAS!

- **Quebrando a arma do oponente com a sua arma:** essa é uma opção já apresentada no Contenders utilizando o Ataque Berserk. O jogador pode escolher algum efeito para esse ataque, e um deles é quebrar a arma com que o oponente bloqueia.
- **Quebrando a arma do oponente com sua manobra:** o Narrador pode definir que uma arma utilizada para Bloquear ou Aparar pode ser quebrada por um ataque muito forte, a exemplo do que acontecia com Vega nos jogos de Street Fighter. Considere que um ataque que causar pelo menos 5 pontos de dano quebrará a arma usada para defesa.
- **Quebrando a arma do atacante com o seu bloqueio:** se um ataque de arma tirar falha crítica contra alguém que Bloqueou ou Aparou, considere que a arma se quebrou. O atacante utilizou o pior ângulo possível, e sua arma foi inutilizada. Se for uma espada, a lâmina se partiu; se for uma faca, o cabo quebrou; etc.
- **Quebrando a arma do atacante com Maka Wara:** no Maka Wara, o defensor enrijeceu tanto seus membros que eles são como barras de ferro, e causam dano em quem ataca. Com as armas brancas, não seria diferente. Sempre que um lutador que possui Maka Wara for atacado por uma arma branca e bloquear, ele deve rolar o dano de seu Maka Wara contra ela (utilize um padrão de Absorção 2 para armas, podendo elevar para até 5 no caso de armas lendárias). Se o Maka Wara causar pelo menos três pontos de dano na arma, ela se quebrou. Por exemplo: Song Ho ataca Sagat com um Bastão Strong, causando dois pontos de dano. Mas o golpe foi bloqueado, e Sagat agora rola o dano de seu Maka Wara ($8 - \text{Absorção } 2 = 6$ dados), tirando três sucessos. O bastão se quebrou, sendo inutilizado. Se o dano não for suficiente para quebrar, a arma continua funcionando normalmente. Ela não tem uma Saúde para ser controlada, nem nada parecido.

WORLD OF DARKNESS: COMBAT EM STREET FIGHTER RPG

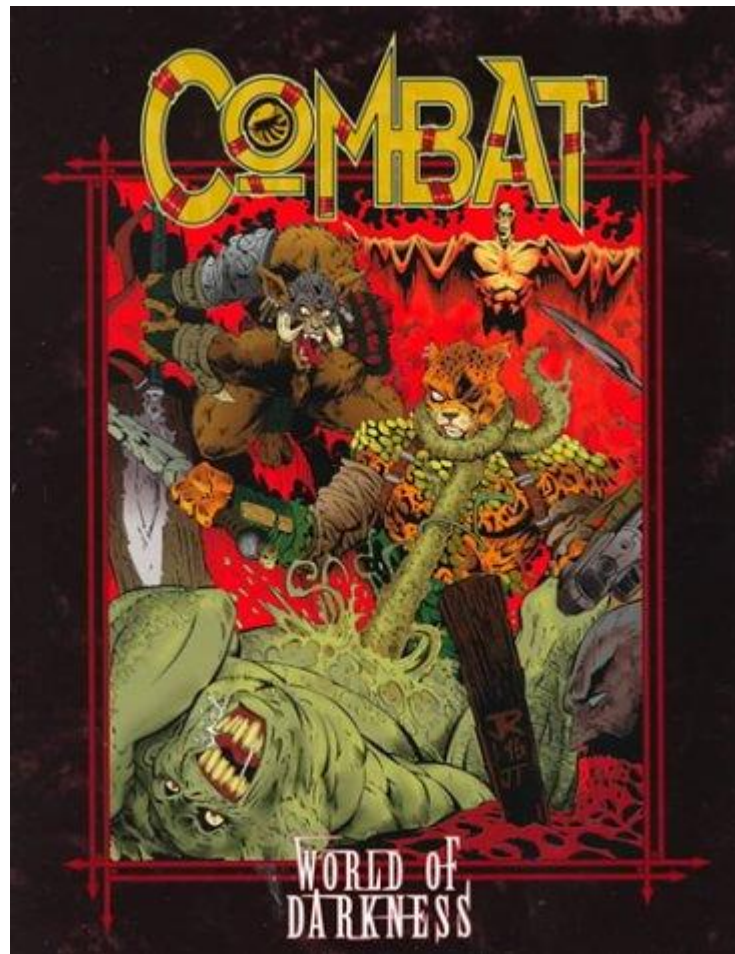
[World of Darkness: Combat](#), popularmente conhecido como WoD Combat, é um herdeiro espiritual de Street Fighter RPG. Mas diferente do que acontece em jogos como Thrash, Fight e Karyu Densetsu, ele é um herdeiro oficial, produzido pela própria White Wolf.

WoD Combat foi lançado em 1996, um ano após o encerramento da linha Street Fighter RPG, e aproveitou as ideias e o sistema de combate de Street Fighter na linha Mundo das Trevas (Vampiro, Lobisomem, Mago, etc).

Cartas de Combate, estilos de luta, Manobras Especiais, está tudo ali, com pequenas modificações. A Velocidade foi substituída por Iniciativa, dentro da lógica do WoD de rolar a ordem de jogo, e foi acrescentado um modificador Precisão, já que no WoD há dois testes para atacar: acerto e dano (em SFRPG, é uma rolagem unificada).

Além disso, o WoD Combat trouxe novas manobras, disponibilizou manobras de híbridos para criaturas que possuem presas e garras, e trouxe várias manobras para armas brancas. Ele brilha principalmente em sua biblioteca de estilos: 28 no total, sendo 13 releituras de estilos que apareceram em SFRPG, e 15 novos.

Afinal, WoD Combat pode ser considerado o último suplemento de SFRPG e utilizado em mesa? Respondendo rapidamente: sim. Ele foi feito para levar o combate de SFRPG para o WoD, mas traz várias mecânicas novas que podem deixar uma mesa de Street Fighter mais divertida, e este artigo dará dicas de como usar tudo o que esse livro pode oferecer.



USANDO OS ESTILOS DO WOD COMBAT

A primeira coisa que chama a atenção são os estilos de luta. 15 estilos não vistos em Street Fighter, como Hapkidô, Hsing-I, Hwarang-Dô, Kalaripayat, Pakua e Tae Kwon Dô. E como usar esse material?

O WoD Combat traz de volta várias manobras de SFRPG, e os estilos têm elas em suas listas com custos em Pontos de Poder. Transpor esses estilos para SFRPG é muito simples, bastando seguir suas listas para a compra de manobras.

Algumas delas possuem nomes diferentes, devendo ser feita uma correlação:

- Aerial Throw = Air Throw
- Axe Kick = Ax Kick
- Choke Hold = Neck Choke
- Double Kick = Double Hit Kick
- Ducking Punch = Ducking Fierce
- Evasion = Esquives
- Grab Punch = Monkey Grab Punch
- Iron Broom = Spinning Foot Sweep
- Knucke Fist = Shikan Ken (Ninja's Knucle Fist)
- Missile Deflection = Missile Reflection
- Reverse Front Kick = Reverse Frontal Kick
- Shoulder Smash = Jumping Shoulder Butt
- Sword Hand = Shuto (Sword Hand)
- Two-Fisted Smash = Buffalo Punch

Caso alguma dessas manobras tenha um custo igual ou superior ao custo de "Outros" ou "Qualquer estilo", considere que o estilo do WoD Combat a adquire pelo custo mais alto -1 (mínimo de 1). Por exemplo: quase todos os estilos do WoD Combat compram Jump por 1 Ponto de Poder; esse é o custo para Qualquer Estilo em SFRPG, e isso deverá ser mantido. Já Tae Kwon Dô, no WoD Combat, compra Breakfall por 3 Pontos de Poder; em SFRPG, há o custo de Outros 2; logo, Tae Kwon Dô comprará Breakfall por 1 Ponto de Poder.

O WoD Combat brilha principalmente nos estilos armados: Arnis/Kali/Escrima, Bojutsu, Esgrima (Fencing), Kobujutsu, Kenjutsu e Krabi-Krabong são alguns exemplos, com uma série de Manobras Especiais de armas que permitem o desenvolvimento de um personagem no combate armado, propiciando uma série de estratégias e possibilidades.

Os 13 estilos modificados de SFRPG em geral são mais fracos, e o Narrador e os jogadores vão acabar preferindo as versões poderosas de Street Fighter. Mas alguns, como Kung Fu, Karatê e Jujutsu, apresentam variações que podem dar outro sabor para os personagens, com golpes novos e outras possibilidades. Fica a critério de cada grupo permitir essas variantes como novos estilos a serem escolhidos.

Os estilos apresentados no WoD Combat não possuem poderes, em geral. Assim, eles terão Chi 1 e Força de Vontade 6. Caso o estilo tenha algum poder, cada poder na lista dará +1 em Chi inicial e -1 em Força de Vontade inicial, até o máximo de Chi 6, Força de Vontade 1.

USANDO AS MANOBRAS DO WOD COMBAT

As Manobras Especiais são outro atrativo do WoD Combat. Dentre as novas manobras, é possível citar: Atemi Strike, Phoenix Eye Fist (Socos), Flying Kick, Knee Strike, Roundhouse Kick, Spinning Thrust Kick (Chutes), Fighting Hold, Joint Break, Joint Lock, Neckbreaker (Apresamentos), Kongjin (Foco), Bash, Dazing Blow, Fleche, Great Blow, Jab, Riposte, Slash, Smash, Sweep, Thrust (Armas), além de novas manobras para híbridos.

Usar essas manobras é muito simples: os modificadores são adequados para o jogo em Street Fighter. Precisão (Accuracy) deve ser deixado de lado. Para os Pré-requisitos, basta substituir os valores em Briga, Dô, Armas Brancas ou alguma outra característica pela Técnica da Manobra. Assim, Atemi Strike pede Briga 4, que deve ser substituído por Soco 4. Kongjin pede Dô 4, devendo ser substituído por Foco 4. Dazing Blow pede Armas Brancas 3, e basta substituí-lo pela Técnica da Arma, e assim por diante.

Algumas manobras causam dano Letal (Kill damage), algo específico da terceira edição do Mundo das Trevas. Basta o Narrador considerar esse dano como agravado, para os propósitos de Street Fighter. Se ele achar muito pesado, pode simplesmente tratar como dano normal não absorvido pelo Vigor.

Existem, ainda, versões diferentes das Manobras Especiais de Street Fighter RPG. Em geral, elas estarão iguais (como Pin e Improved Pin) ou mais fracas (como Foot Sweep). Por essa razão, não há motivo para utilizá-las. Há casos especiais, como o Dim Mak, que traz modificadores diferentes e pode ser interessante. Um saldo positivo é a descrição muito mais clara de Dislocate Limb.

Algumas manobras, por fim, são inúteis em Street Fighter, como Parry (Aparar) e Disarm (Desarme), coisas já feitas por manobras básicas nas regras do Contenders, ou ainda Weapon Block, algo que o Bloqueio Básico já faz em SFRPG.

USANDO AS ARMAS DO COMBAT

O WoD Combat ainda oferece uma lista de armas brancas mais completa que a do Contenders. Em geral, os valores são os mesmos, mas alguns parecem ter sido corrigidos (como o dano da Bokken e do Katar). Essa lista traz coisas interessantes para cenas de ação, como Motosserra e Britadeira, além de uma grande variedade de espadas, e será útil para qualquer grupo.

Elas possuem Técnicas listadas, e podem ser usadas prontamente. Como nas Manobras Especiais, basta ignorar o modificador Precisão (Accuracy).

Ainda há uma grande lista de armas de fogo e munições. Em Street Fighter, isso é equipamento para os caras maus e foi deixado propositalmente simples. O Narrador, de todo modo, pode se divertir muito com as várias munições.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



JUIZES NO RINGUE!

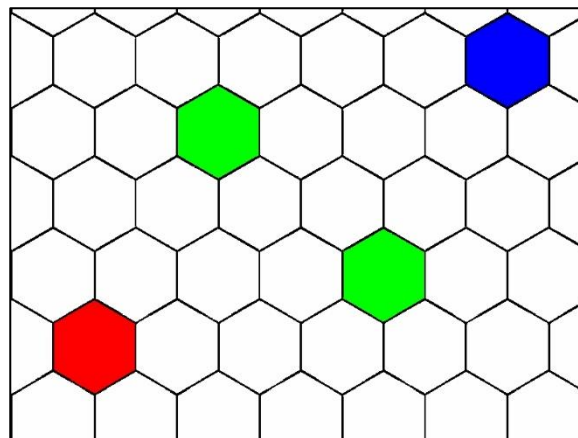
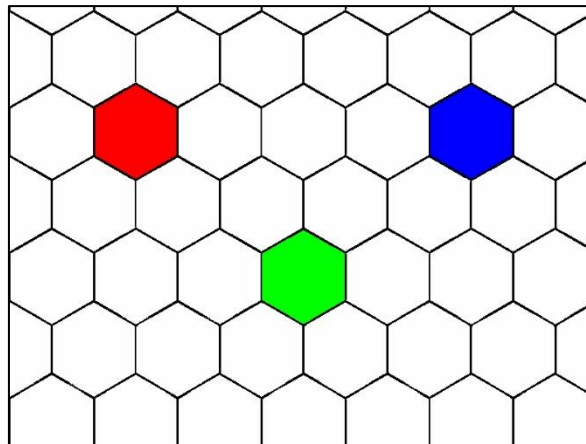
Nas lutas de Street Fighting, não costuma haver árbitros, e quando há, eles não ficam dentro do ringue. Isso, contudo, é comum em eventos oficiais de esportes de combate, e também em alguns filmes de artes marciais.

O árbitro tem a missão de interromper a luta quando um lutador está fora de combate, e também de avaliar a aplicação de qualquer golpe ilegal.

Em geral, eles se movimentam bem e ficam a uma distância segura, mas [nem sempre conseguem evitar levar um golpe](#).

O juiz no ringue pode adicionar um elemento divertido para lutas de Street Fighter RPG, como serem atingidos, de forma intencional ou não, ou sendo ainda usados como escudo por um lutador.

O quadro ao lado traz as diretrizes para o uso desses novos elementos nas arenas.



*ERIC "MUSASHI" SOUZA &
GUILHERME RABELO ALVES*

JUIZES NO RINGUE!

O juiz inicia a luta a uma posição segura, entre os dois lutadores, de forma oblíqua a eles, como na figura ao lado (início do combate). Ele sempre tentará manter esse alinhamento, se posicionando mais ou menos no meio do caminho entre os dois, porém fora da linha em que os lutadores se encaram (como no exemplo ao lado, que mostra duas posições possíveis que o juiz poderia escolher). O Narrador deve se guiar por seu instinto, observando onde seria seguro arbitrar a luta sem ficar no meio do caminho.

O juiz é considerado um elemento estático ao longo do turno, como um objeto. Ele poderá ser atingido, empurrado e até arremessado, mas não se moverá por si só.

Apenas ao fim do turno, caso esteja consciente e de pé, o juiz poderá se mover, para se reposicionar buscando uma distância segura. Ele se moverá até três hexágonos ao fim de cada turno.

Os lutadores podem atingir os árbitros sem intenção, em manobras como Hurricane Kick ou Yoga Flame. Ou mesmo quando o adversário esquiva de um projétil e o juiz está na mesma linha. Se o lutador não teve culpa, e tentava apenas atingir seu adversário, ele não perderá renome.

Lutadores sujos podem se mover para trás do juiz para evitem ser atingidos, perdendo 1 ponto de Honra e 1 ponto de Glória por isso. E o atacante, se atingir o juiz nessa situação, apenas para atingir seu rival, perderá 1 ponto de Honra.

Atingir o juiz deliberadamente, ou ainda atirá-lo na direção do rival, como Chong Li fez na luta com Frank Dux em O Grande Dragão Branco, provoca a perda de 2 pontos de Glória e 3 pontos de Honra. Em torneio Tradicionais, isso também provoca a desclassificação do lutador.

Em lutas de times, juizes procurarão se manter fora da confusão, observando pelas laterais de onde os lutadores se enfrentam. Pode haver mais de um juiz para essas lutas.

Em geral, árbitros não são grandes lutadores. Use a ficha de Valentões ou, no caso de juizes corpulentos, do Guerreiro do livro básico. Mas cuidado: Street Fighters com Glória alta frequentemente são chamados para arbitrar lutas, e não será uma boa ideia atinai-los, intencionalmente ou não!

O MOVIMENTO FURTIVO DO SHROUDED MOON!

Shrouded Moon é uma manobra muito criativa, e representa ninjas desaparecendo para reaparecerem em outro lugar, geralmente atrás do oponente.

Quando o ninja a utiliza, ele desaparece, e o inimigo pode rolar Percepção + Prontidão contra Foco + Furtividade para vê-lo. Se não vencer a ação resistida, não pode atacar o ninja. Mas ainda há a opção de atacar às cegas em algum ponto aleatório, achando que o ninja está lá. Se falhar, terá -2 velocidade no próximo turno.

Caso seja capaz de se mover escondido, o ninja terá +1 velocidade no próximo turno.

A manobra realmente é muito legal (como a maioria dos poderes ninjas do Player's Guide), mas gerir esse movimento escondido do ninja pode ser complicado numa sessão de jogo.



Os hexágonos em Street Fighter não possuem numeração, como é comum em mapas de GURPS ou em tabuleiros de xadrez, ou ainda mapas de heroclix. Usando esses mapas, é fácil: o jogador do ninja pode anotar num papel para onde se moveu, ou sussurrar ao Narrador. Apenas ao fim do turno, caso não tenha sido encontrado por ninguém, ele reposiciona sua miniatura no local.

Outra opção, caso mapas com casas numeradas não estejam sendo usados, é possível ter um esboço de mapa hexagonal em branco. O jogador do ninja marca onde seu personagem está e para onde vai, guardando isso para si (ou entregando o papel ao Narrador). O turno então prossegue com as pessoas tentando encontrá-lo.

Shrouded Moon possui Movimento -1. Em situações extremas, com Esportes 8 e Light Feet, pode chegar a Movimento 10. Com Speed of the Mongoose, até a 16 (combinando com todo o resto), mas com a limitação de ser em linha reta. Neste caso, bastaria registrar a direção e o número de hexes.

Qualquer que seja o caso, é importante ter esse rascunho, para facilitar o andamento e evitar confusões. Registre no rascunho qual é a direção Norte, alinhada com o mapa usado na batalha, e pronto. Isso facilitará muito o uso dessa manobra criativa e tática em todo o seu potencial.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

SUPERS NAS REGRAS OFICIAIS!

A última versão do [Tempos de Glória](#) adicionou uma variante para os Super Combos: realizá-los com as regras oficiais, montando combos ou adotando Manobras Especiais poderosas para representá-los. O texto tinha alguns exemplos, e aqui traremos outros.

A seguir, os Super Combos dos 16 Guerreiros Mundiais de Street Fighter RPG como representados no Super Street Fighter II Turbo:

- Ryu (Shinkuu Hadouken): Repeating Fireball
- Ken (Shoryureppa): Dragon Punch para Flaming Dragon Punch (dizzy)
- Chun Li (Senretsukyaku): Forward para Lightning Leg para Lightning Leg (dizzy)
- Guile (Double Flash): Flash Kick para Flash Kick (dizzy)
- E. Honda (Super Killer Head Ram): Flying Head Butt para Flying Head Butt (dizzy)
- Blanka (Ground Shave Roll): Beast Roll para Vertical Rolling Attack (dizzy)
- Dhalsim (Yoga Inferno): Yoga Flame para Yoga Flame (dizzy)
- Zangief (Final Atomic Buster): Siberian Suplex para Spinning Pile Driver (dizzy)
- Fei Long (Rekkashinken): o combo Fierce para Rekka Ken (ele já possui)
- Cammy (Spin Drive Smasher): Cannon Drill para Flying Thrust Kick (dizzy)
- Dee Jay (Sobat Carnival): Double Dread Kick para Double Dread Kick (dizzy)
- T. Hawk (Double Typhoon): Storm Hammer para Storm Hammer (dizzy)
- Balrog (Crazy Buffalo): Dashing Punch para Dashing Punch para Dashing Punch (dizzy)
- Vega (Rolling Izuna Drop): Wall Spring para Suplex para Suplex (dizzy)
- Sagat (Tiger Genocide): Tiger Knee para Tiger Uppercut (dizzy)
- M. Bison (Knee Press Nightmare): Scissor Kick para Scissor Kick (dizzy)



Esses personagens ganharam novos Super Combos em Street Fighter Alpha. A seguir, esses novos Super Combos:

- Ryu: Hurricane Kick para Hurricane Kick (dizzy) (Shinkuu Tatsumaki Senpuukyaku) e Dragon Punch para Dragon Punch (dizzy) (Shin Shoryuken)
- Ken: Flaming Dragon Punch para Flaming Dragon Punch (dizzy) (Shinryuken) e Hurricane Kick para Air Hurricane Kick (dizzy) (Shippu Jinraikyaku)
- Chun Li: Energy Ball para Energy Ball (dizzy) (Kikoshou) e Triple Rising Kick para Triple Rising Kick (Hazan Tenshokyaku) (dizzy)
- Guile: Sonic Boom para Sonic Boom para Spinning Back Fist (dizzy) (Sonic Hurricane)
- E. Honda: Face Slam para Air Smash para Air Smash (dizzy) (Orochi Kudaki) e Air Smash para Air Smash (dizzy) (Fuji Orochi)
- Blanka: Vertical Rolling Attack para Vertical Rolling Attack (dizzy) (Tropical Hazard)
- Dhalsim: Air Suplex para Air Suplex (dizzy) (Yoga Strike)
- Zangief: Air Throw para Siberian Suplex (dizzy) (Aerial Russian Slam)
- Fei Long: Dragon Kick para Dragon Kick (dizzy) (Shenrenkyaku)
- Cammy: Choke Throw para Flying Thrust Kick (dizzy) (Reverse Shaft Breaker)
- Dee Jay: Hyper Fist para Hyper Fist (dizzy) (Climax Break) e Triple Rising Kick para Triple Rising Kick (dizzy) (Theme of Sunrise)
- T. Hawk: Thunderstrike para Diving Hawk (dizzy) (Canyon Splitter)
- Balrog: Dashing Punch para Turn Punch (dizzy) (Gigaton Blow)
- Vega: Tumbling Attack para Tumbling Attack (dizzy) (Red Impact; já possui) e Forward para Forward Backflip Kick para Fierce (dizzy) (Scarlet Mirage)
- Sagat: Repeating Fireball (Tiger Cannon) e Double-Hit Kick para Tiger Knee (Tiger Raid) (dizzy)
- M. Bison: Psycho Crusher para Psycho Crusher (dizzy) (Psycho Cannon)

ERIC "MUSASHI" SOUZA

AVENTURAS!

IDEIAS DE AVENTURAS!

Esta seção traz algumas ideias de aventuras de forma resumida, já divididas em cenas, baseadas nos animes de Street Fighter. A proposta é facilitar para os grupos, que poderão adequá-las a seus personagens e tons de narrativa, por isso os textos serão simples, como roteiros.

Recrutados pela Shadaloo 2

Cena 1: O time está em Barcelona para lutar no El Toreador Restaurante. Eles enfrentam lutas duras contra ninjas espanhóis, e a luta principal é um combate entre Ken e Vega. Os jogadores podem assumir a ficha de Ken, e o Narrador de Vega. Após as lutas, todos são colocados para dormir nos alojamentos por gás sonífero.



Cena 2: Os membros do time acordam em uma base subterrânea da Shadaloo, todos separados. Eles eventualmente se encontrarão, dois a dois. Contudo, alguns de seus colegas terão sofrido o efeito do Psychic Rage, e atacarão seus colegas. Esses combates serão intensos e brutais, mas é esperado que os lutadores não controlados no fim possam vencer, e liberar seus amigos do controle. Se isso não ocorrer, Ken, também feito prisioneiro, surgirá e ajudará o time a recuperar o controle.

Cena 3: Eles tendo encontrado Ken após trazerem seus amigos de volta, ou precisando de seu apoio, acabarão rumando com ele para tentar fugir da base. Mas então se depararão com dois alvos poderosos: Ryu e Chun Li, ambos sob forte controle mental por meio de aparatos cibernéticos. Ken cuidará de Ryu, e o time lutará contra Chun Li. Caso o time seja muito forte, ela pode estar acompanhada de Vega, já recuperado da luta.

Cena 4: O resultado da luta da Cena 3 é fundamental: se o time perder, todos acordarão numa praia deserta, descartados por sua inutilidade, mas Ken, Chun Li e Ryu estarão controlados pela Shadaloo, o que levará a novas aventuras. Eles serão resgatados por Guile, que investigava a situação, e terão que tentar resgatá-los futuramente. Se o time vencer, Ken consegue fazer Ryu recobrar a consciência, e Vega foge. A base já estava abandonada, e saindo dali, são resgatados por Guile, que investigava seu rastro. Eles terão muitos arquivos e informações sobre a Shadaloo recolhidos na base, de modo a planejar futuras ações

Recrutados pela Shadaloo 3

Cena 1: Os lutadores estão em Kabuki Town para um torneio em um prédio abandonado. Após suas lutas, há uma luta de Ryu contra Zangief. Eles recebem o prêmio (que é baixo), mas ficam sabendo de outro torneio com muito mais prêmio e Renome em uma ilha próxima, dali a dois dias.

Cena 2: Se o time tiver recusado o convite, serão atacados por ninjas tetsujin ([Punho do Guerreiro #4](#)) em quantidade suficiente para derrotá-los, e então acordarão na Cena 4. Se o time tiver aceitado, irá de barco para a ilha tranquilamente, acompanhado de Ryu e outros street fighters famosos, como Ken, Chun Li, Guy, Dan, Birdie, Adon e outros (utilize as fichas apresentadas no [Tempos de Glória](#)). É uma boa oportunidade para conhecer esses lutadores e fazer um roleplay.

Cena 3: O torneio ocorre na ilha. Os lutadores enfrentarão rivais de seu nível. Caso sejam realmente fortes, podem lutar com Guy e outros famosos, senão enfrentarão um time que podem vencer. Uma vez em seu quarto após essas lutas, serão adormecidos pelo sistema de ar; se lutaram bem, vá para a Cena 4. Se lutaram muito mal, acordarão na praia de Kabuki Town, tendo notícias do desaparecimento dos lutadores e podendo fazer algo para salvá-los em novas aventuras.



Cena 4: Os lutadores acordarão em laboratórios. Seu sangue é retirado, há aparelhos e tubos de ensaio. Eles poderão se soltar, mas o estrago já estará feito; o monitor mostrará experimentos genéticos feitos com o seu poder. Todos serão levados para a arena, para testarem as novas armas de Sadler, o promotor do torneio.

O time deverá enfrentar Rosanov, um lutador poderosíssimo criado com a informação coletada dos lutadores envolvidos no torneio (utilize o Cibernético D de Posto 7 da página 168 do [Guia do Circuito](#), mas com Vigor 7).

Se o time vencer, poderão invadir o resto do laboratório e soltar os guerreiros capturados antes que Sadler possa extrair mais informação deles e criar novas versões de Rosanov. Isso dará tempo para o vilão fugir com o que ele já tem. Se o time perder, acordarão na praia, e o salvamento deverá ficar para novas histórias.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MANOBRA DO MÊS



SUPER HERO PUNCH!

Pré-requisitos: Soco ••, Esportes ••

Pontos de Poder: Kickboxing Ocidental, Luta Livre 1; Forças Especiais, Silat 2; Outros 3

Um Super Hero Punch é uma técnica que envolve trazer a perna traseira para frente fingindo um chute, depois lançá-la para trás de volta impulsionando um salto e jogar um soco, resultando em grande força atrás do soco.

Sistema: Um oponente atingido por este soco não pode mais se movimentar neste turno e se ficar dizzied também é jogado para trás um hexágono. Em adição, se sua técnica de chute for igual ou mais forte que sua técnica de soco, a velocidade desta manobra passa a ser +0 no lugar de -1 e o dano passa a ser +4 no lugar de +3. Isso representa a surpresa do oponente ao acreditar que levaria um chute baixo no lugar de um soco alto.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1 ou +0

Dano: +3 ou +4 (veja descrição acima)

Movimento: -2

IGOR LINS

LENDAS DO CIRCUITO

Batman

O Batman, também conhecido pelas alcunhas Homem-Morcego e Cavaleiro das Trevas, é um super-herói encapuçado de Gotham City, nos EUA.

A identidade secreta do Batman é Bruce Wayne, um bilionário americano, playboy, magnata de negócios, filantropo e dono da corporação Wayne Enterprises. Depois de testemunhar o assassinato dos seus pais enquanto criança, Wayne jurou vingança contra os criminosos — um juramento moderado por um ideal justiça.

Wayne, então, treina física e intelectualmente e cria uma persona inspirada no morcego para combater o crime.

Batman é ajudado por seu mordomo Alfred Pennyworth, o comissário da polícia Jim Gordon e aliados vigilantes como Robin.



Ao contrário da maior parte dos super-heróis, Batman não tem superpoderes; assim, na sua guerra contra o crime, utiliza seu intelecto de gênio, sua perícia em artes marciais e sua destreza física — bem como sua riqueza, que lhe garante um enorme arsenal de armas e equipamentos de última geração.

Uma grande variedade de vilões compõe a galeria de inimigos do Batman, incluindo o Coringa, seu nêmesis.

Jogando com Batman: Você é frio e sóbrio, falando sem emoções e buscando ser vigoroso no combate ao crime. Surge, cumpre seu objetivo e desaparece, deixando as interações para a sua vida social, durante o dia. Em ação, tenta não demonstrar fraquezas, e age de forma precisa, porém não letal.

Aparência: Batman é alto e forte. Ele comumente é visto com seu uniforme preto com detalhes amarelos, como no cinto e no emblema em seu peito, além da máscara de morcego que cobre seus olhos. Ultimamente, ele vem utilizando roupas totalmente negras, mesclando-se com a noite como um ninja.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA &
WAGNER NASCIMENTO GONÇALVES*

BATMAN!

Estilo: Forças Especiais
 Escola: Desconhecida
 Conceito: Combatente do crime
 Assinatura: Máscara de morcego

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
Apoio	Chute
Contatos	Bloqueio
Fama ...	Apresamento
Recursos	Esportes
Staff ..	Foco
	Arremesso, Armas de Impacto
	Arquearia, Bastão, Cabos Conectados
, Espada, Faca, Lança ...

Glória	Honra
Chi	Força de Vontade
□ □ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □ □
Saúde	
□ □ □ □ □ □ □ □	
● ● ● ● ● ● ● ●	
□ □ □ □ □ □ □ □	

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo	Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Custo
Jab	7	9	6		Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	
Strong	5	11	6		Missile Reflection	8	-	5	
Fierce	4	13	5		Punch Defense	9	-	-	
Short	6	10	6		Back Roll Throw	4	14	Um	
Forward	5	12	5		Brain Cracker	5	12	Um	
Roundhouse	3	14	5		Disengage	6	-	4	
Apresamento	5	10	Um		Eye Rake	3	13	6	
Bloqueio	9	-	-		Flying Tackle	4	10	8	
Movimento	8	-	9		Grappling Defense	9	-	5	
Buffalo Punch	3	15	Um		Hair Throw	3	15	Dois	
Ear Pop	4	6	5		Head Bite	6	13	Um	
Elbow Smash	7	12	Um		Improved Pin	5	12	7	1 FV
Haymaker	3	14	4		Knee Basher	4	14	Um	
Head Butt	5	13	4		Neck Choke	4	13	Um	
Knife Hand Strike	6	9	5		Pin	4	12	7	1 FV
Lunging Punch	5	11	7		Suplex	5	12	Um	
Monkey Grab Punch	3	11	6		Thigh Press	4	14	Um	
Power Uppercut	4	13	Um		Throw	3	12	Um	
Spinning Back Fist	4	12	7		Air Smash	4	15	5	
Spinning Knuckle	4	11	9	1 FV	Backflip	8	-	8	1 FV
Triple Strike	3	Esp.	-		Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	
Widowmaker	2	15	Dois		Flying Heel Stomp	5	12	8	1 FV
Backflip Kick	5	12	Dois		Jump	8	-	6	
Double-Hit Kick	3	11	5		Jumping Shoulder Butt	5	14	5	
Double-Hit Knee	5	10	4		Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	
Flying Knee Thrust	6	12	7	1 FV	Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.	
Foot Sweep	3	13	4		Wall Spring	7	-	6	
Forward Flip Knee	3	14	Dois		Cobra Charm	4	-	5	1 Chi
Reverse Frontal Kick	4	13	5		Regeneration	5	-	-	1 Chi
Wounded Knee	3	13	5		Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.	1 Chi
Deflecting Punch	7	10	-		Zen No Mind	Esp.	Esp.	Esp.	1 FV
Kick Defense	9	-	-						

Combos: Bloqueio para Double-Hit Kick para Backflip Kick, Bloqueio para Head Butt, Bloqueio para Head Butt Hold, Bloqueio para Knee Basher para Throw, Deflecting Punch para Triple Strike, Disengage para Head Butt, Double-Hit Kick para Backflip Kick, Monkey Grab Punch para Triple Strike, Movimento para Thigh Press para Throw

COMBATE SOLO 2.0!



COMBATE SOLO 2.0!

Em uma matéria apresentada no Punho do Guerreiro #18, foi esboçado um sistema de combate solo como um beta, feito para ser testado - e esses testes, eventualmente, ocorreram. Eles mostraram que o sistema era bacana, mas tinha dois problemas bem gritantes:

a) Street Fighter RPG se baseia em tentar adivinhar o que o oponente está fazendo. Escolher a manobra primeiro, mas logo em seguida descobrir a ação do oponente não mantém essa sensação de perigo. Na verdade, permite ler o turno já a princípio, e controlar o mapa mesmo se for mais lento. O oponente nunca vai te pegar num Backflip Kick, por exemplo, mesmo se ele for mais rápido.

b) Havia muita margem de decisão para o jogador. Em um oráculo, isso é ruim. O ideal é o oponente ser um constructo, com ações 100% definidas, nem que seja por sorteio. Não cabe aqui um "ele se movimenta da melhor forma possível", porque isso leva o jogador, mesmo que não queira, a tomar inconscientemente decisões favoráveis a ele.

E o resultado é que em poucas jogatinas o NPC se tornava um saco de pancadas, principalmente para os combeiros do sistema (inclusive este que vos fala).

Assim, foi criado um sistema aprimorado de combate solo, resolvendo os problemas apontados, aumentando a inteligência da IA e tirando do jogador a decisão sobre sua movimentação e ação. Ele está disponível no [Guia do Circuito](#) e no [Guia do Circuito Básico](#). Também foram produzidos dois vídeos demonstrativos para ele: [Aqui](#) e [Aqui](#).

Nós vamos ao encontro do mais forte!

ERIC "MUSASHI" SOUZA

