



KABUKI TOWN:
CLA JOROGUMO



LENDAS DO CIRCUITO:
JON JONES



MANOBRA DO MÊS:
TRANSCENDENCE



BRUCE LEE VS
CHUCK NORRIS



KABUKI TOWN:
U.S.S. SARATOGA

降世神通

AVATAR

O ÚLTIMO MESTRE DO AR

PARA Street Fighter RPG



PUNHO DO
GUERREIRO

EDIÇÃO 17 ANO 3

E MAIS:

NARRATIVA EMERGENTE

TESTES AGILIZADOS



**KABUKI TOWN:
CLA JOROGUMO**



**LENDAS DO CIRCUITO:
JON JONES**



**MANOBRA DO MÊS:
TRANSCENDENCE**



**BRUCE LEE VS
CHUCK NORRIS**



**KABUKI TOWN:
U.S.S. SARATOGA**

降世神通
AVATAR

O ÚLTIMO MESTRE DO AR
PARA Street Fighter RPG

**PUNHO DO
GUERREIRO**

EDIÇÃO 17 ANO 3

E MAIS:

NARRATIVA EMERGENTE

TESTES AGILIZADOS

SUMÁRIO

4 MATERIAL DE JOGO

*Avatar; Street Fighter Origins: Bruce Lee X Chuck Norris;
Testes agilizados*

12 KABUKI TOWN

Clã Jorogumo; U.S.S. Saratoga

16 MANOBRA DO MÊS

Transcendence / Transcendência

17 LENDAS DO CIRCUITO

Jon Jones

19 ESPECIAL

Narrativa Emergente

EXPEDIENTE

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Davi Campino, Eric M. Souza, Geoffrey Brandhuber, João Eduardo Schleich, Marcos Amaral e Wagner Nascimento Gonçalves

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Rafael Bezerra

Capa: Odmir Fortes e Rafael Bezerra

Lendas. Assim chamam aqueles que se destacam nas diversas modalidades, equiparados a verdadeiros heróis mitológicos. No mundo das lutas, não é diferente, e há lendas em várias épocas e lugares, mas sobretudo no século XX.

A presente edição do **PUNHO DO GUERREIRO** aborda duas das maiores lendas das artes marciais: Bruce Lee e Chuck Norris. O primeiro fez muitas lutas clandestinas, tornou-se um superastro de cinema e fundou o Jeet Kune Dô, uma modalidade fluida que é considerada o pai do MMA (o Pancrácio seria o avô).

O segundo teve uma carreira incrível em karatê, tornou-se aluno de Bruce Lee, treinou Jiu Jitsu com os Gracie, enfrentou Lee no cinema e fez sua própria carreira como astro das artes marciais, tornando-se um dos primeiros memes da internet – o Chuck Norris cheio de feitos impossíveis.

Eles são abordados no cenário dos anos 60/70 que já apareceu no **PUNHO DO GUERREIRO #7**, mas podem ser utilizados no mundo de Street Fighter em plena forma, ou ainda como mestres e outro tipo de NPCs.

As lendas não existem só no passado: na fantasia, esta edição aborda o Avatar, desenho inspirado em animes de grande profundidade e muito sucesso no mundo todo. E na atualidade, a Lenda do Circuito é Jon Jones, provavelmente o maior lutador de MMA que já existiu.

OS EDITORES LENDÁRIOS

AVATAR

Avatar: A Lenda de Aang é ambientada em um mundo baseado na cultura asiática onde algumas pessoas podem manipular os quatro elementos com variantes telecinéticas das artes marciais chinesas, chamadas de “dominação” ou “dobras”.

A série foi comercialmente bem-sucedida e foi aclamada pela audiência e pela crítica, e conquistou fãs em todo o mundo, rendendo o desdobramento **AVATAR: A LENDA DE KORRA**, uma adaptação para o cinema e vários outros produtos.

A série é ambientada em um mundo – adjacente a um mundo espiritual paralelo – que abriga humanos e animais híbridos. A civilização humana é dividida em quatro nações, cujos nomes são derivados dos elementos clássicos: as Tribos da Água, o Reino da Terra, a Nação do Fogo, e os Nômades do Ar.

Cada nação possui uma sociedade distinta em que algumas pessoas, conhecidas como “dominadores” (dominadores de água, dominadores de terra, dominadores de fogo e dominadores de ar), possuem a habilidade de telecineticamente manipular e controlar o elemento de sua nação utilizando artes marciais.

Com toda essa pegada, é uma série que roda tranquilamente em Street Fighter RPG, sem a necessidade de grandes modificações (talvez restringir a compra de poderes de Foco a quem possui o Antecedente Elemental). Um dos conceitos

mais legais da série, que lhe dá nome, é o Avatar: a única pessoa com a habilidade de dominar todos os quatro elementos.

O Avatar, que pode ser homem ou mulher, é um árbitro internacional cujo dever é manter a harmonia entre as quatro nações, e atuar como um mediador entre seres humanos e espíritos. Quando o Avatar morre, o seu espírito é reencarnado no próximo Avatar, que será da próxima nação em uma sequência conhecida como o ciclo do Avatar: Nação do Fogo, Nômades do Ar, Tribos da Água, e Reino da Terra.



Avatar, em Street Fighter, funciona como um novo Antecedente. Pelo mundo da série, só é possível um Avatar em cada tempo; em Street Fighter, o Narrador pode permitir mais de um. O Avatar é capaz de dominar outros elementos: com 1 ponto, ele domina um segundo elemento; com três pontos, um terceiro elemento; com cinco pontos, um quarto elemento, dominando, então, todos.

Quando o personagem adquire um novo elemento, os bônus e penalidades se somam, podendo até se anular (como Fogo e Ar; o primeiro fornece +1 absorção contra manobras de fogo, o segundo tem uma penalidade de -1, resultando em nenhum ajuste). Um avatar com os quatro elementos teria +1 absorção

contra ataques aéreos e -1 absorção contra ataques que causem knockdown, apenas.

Os Avatares também possuem a habilidade de entrar em uma condição física e mental conhecida como o Estado de Avatar, no qual eles ganham o conhecimento e as habilidades de todas os Avatares anteriores. Isso significa que o Avatar pode gastar 1 Chi e rolar o seu Antecedente no lugar de alguma Habilidade, significando que teve acesso aos conhecimentos dos avatares anteriores. Além disso, ele pode ativar o Elemental Skin somando as vantagens dos elementos que conhece.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



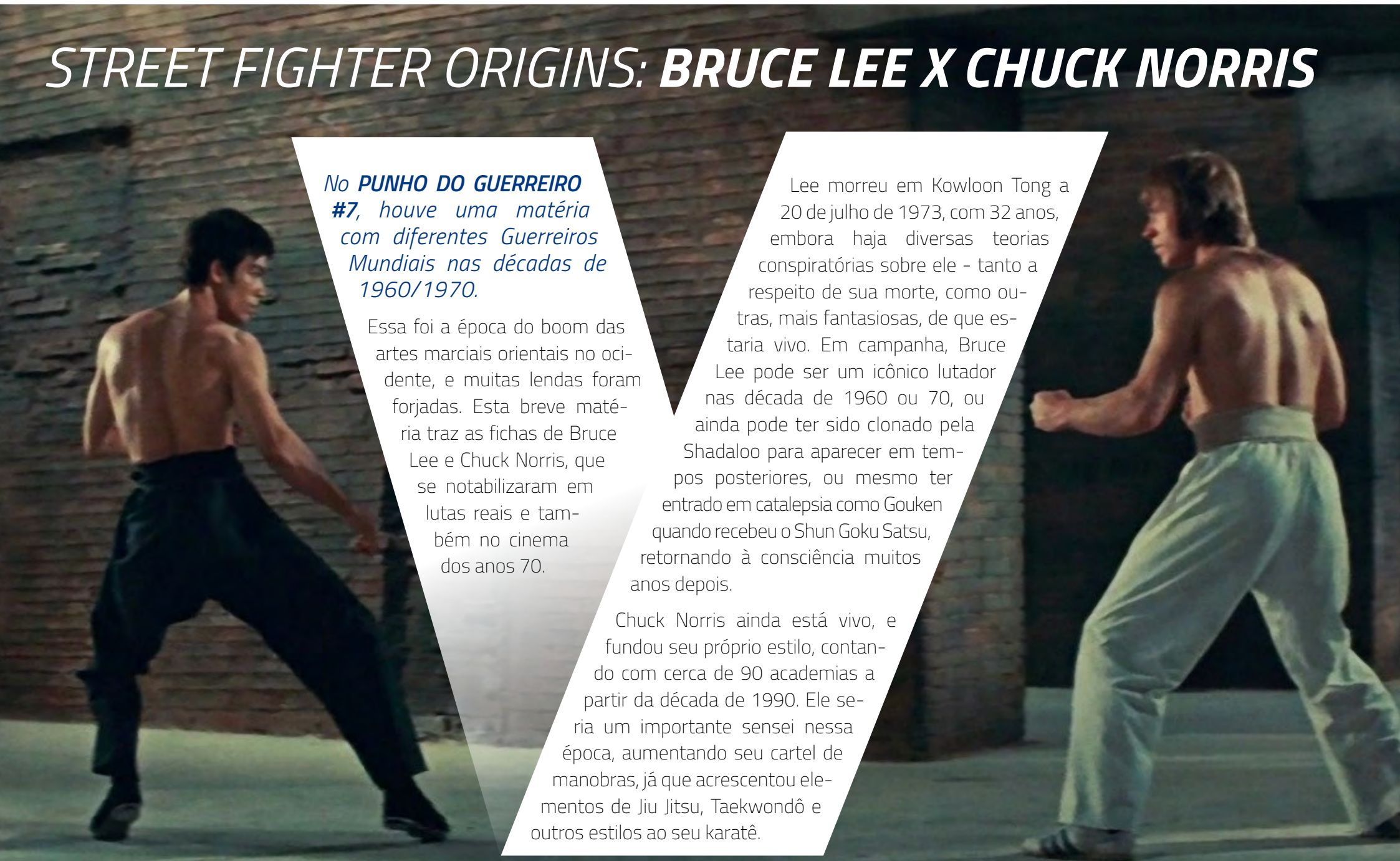
STREET FIGHTER ORIGINS: BRUCE LEE X CHUCK NORRIS

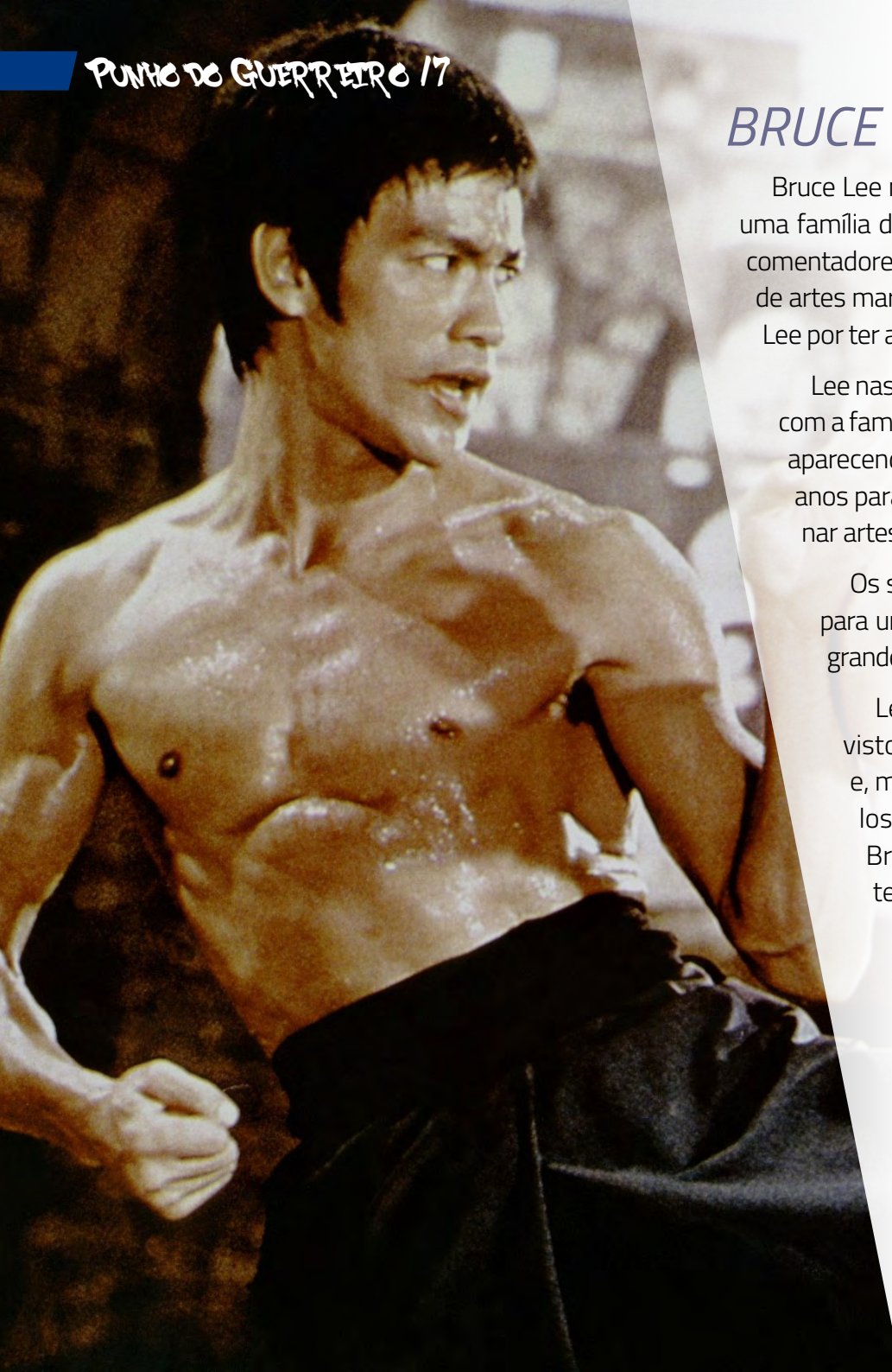
No **PUNHO DO GUERREIRO #7**, houve uma matéria com diferentes Guerreiros Mundiais nas décadas de 1960/1970.

Essa foi a época do boom das artes marciais orientais no ocidente, e muitas lendas foram forjadas. Esta breve matéria traz as fichas de Bruce Lee e Chuck Norris, que se notabilizaram em lutas reais e também no cinema dos anos 70.

Lee morreu em Kowloon Tong a 20 de julho de 1973, com 32 anos, embora haja diversas teorias conspiratórias sobre ele - tanto a respeito de sua morte, como outras, mais fantasiosas, de que estaria vivo. Em campanha, Bruce Lee pode ser um icônico lutador nas década de 1960 ou 70, ou ainda pode ter sido clonado pela Shadaloo para aparecer em tempos posteriores, ou mesmo ter entrado em catalepsia como Gouken quando recebeu o Shun Goku Satsu, retornando à consciência muitos anos depois.

Chuck Norris ainda está vivo, e fundou seu próprio estilo, contando com cerca de 90 academias a partir da década de 1990. Ele seria um importante sensei nessa época, aumentando seu cartel de manobras, já que acrescentou elementos de Jiu Jitsu, Taekwondô e outros estilos ao seu karatê.





BRUCE LEE

Bruce Lee nasceu em São Francisco, em 27 de novembro de 1940, como Lee Jun-fan. Lee veio de uma família de Hong Kong, e é o fundador do Jeet Kune Do. É amplamente considerado por muitos comentaristas, críticos, pela mídia e por outros artistas marciais como um dos mais influentes artistas de artes marciais de sempre e um ícone da cultura pop do século XX. É, muitas vezes, dado crédito a Lee por ter ajudado a mudar a maneira como os asiáticos eram apresentados nos filmes americanos.

Lee nasceu no bairro de Chinatown em São Francisco filho de pais oriundos de Pequim e cresceu com a família em Kowloon, em Hong Kong. Foi introduzido na indústria cinematográfica pelo seu pai aparecendo em diversos filmes como um ator infantil. Lee foi para os Estados Unidos com dezoito anos para ter ensino superior na Universidade de Washington, em Seattle, onde começou a ensinar artes marciais.

Os seus filmes em Hong Kong e Hollywood elevaram os filmes tradicionais de artes marciais para um novo nível de aclamação e popularidade, criando no Ocidente, na década de 1970, um grande interesse nas artes marciais chinesas.

Lee tornou-se uma figura icônica por todo o mundo, particularmente entre os chineses, visto que ele retratava o nacionalismo chinês nos seus filmes. Treinou a arte do wing chun e, mais tarde, combinou as suas influências de outras fontes no espírito da sua própria filosofia de artes marciais, à qual chamou jeet kune do (O Caminho do Punho Interceptor). Bruce Lee realizou muitas lutas de rua e participou de torneios oficiais e clandestinos, tendo um cartel invicto como Street Fighter, e chegando ao posto de Guerreiro Mundial.

Jogando com Bruce Lee: você é confiante, e faz tudo o que tem para fazer com seus maiores esforços possíveis. Dedicção e esforço são a chave para o sucesso, como também realizar as melhores escolhas. Lutar nem sempre envolve trocar socos e chutes; traçar o melhor caminho é a chave para a vitória. Você deseja promover ao mundo sua nova visão sobre as artes marciais, como também seguir com sua carreira de sucesso e deixar seu nome marcado nas culturas ocidental e oriental.

Aparência: Bruce Lee é baixo e esguio, com grande definição muscular. Em combate, usa roupas acrobáticas, principalmente um collant amarelo que cobre seus braços e pernas em sua totalidade.

CHUCK NORRIS

Carlos Ray Norris nasceu na cidade de Ryan, estado de Oklahoma, nos Estados Unidos, filho de Wilma Scarberry e Ray Norris, um camionista, motorista de autocarro e mecânico. Tem dois irmãos mais novos, Wieland (falecido) e Aaron, um produtor de Hollywood. Quando Norris tinha dezesseis anos, os seus pais divorciaram-se, tendo ido depois viver com a sua mãe e irmãos para Prairie Village, Kansas e de seguida para Torrance, na Califórnia.

Norris começou a sua carreira em 1964, num pequeno torneio em Salt Lake City, Utah. Foi derrotado nos seus dois primeiros torneios, com as decisões a cair para Joe Lewis e Allen Steen, e três combates no Campeonato Internacional de Karate, para Tony Tulleners. Em 1967, Norris já tinha melhorado consideravelmente e venceu combates contra Lewis, Skipper Mullins, Arnold Urquidez, Vic Moore, Ron Marchini e Steve Sanders.

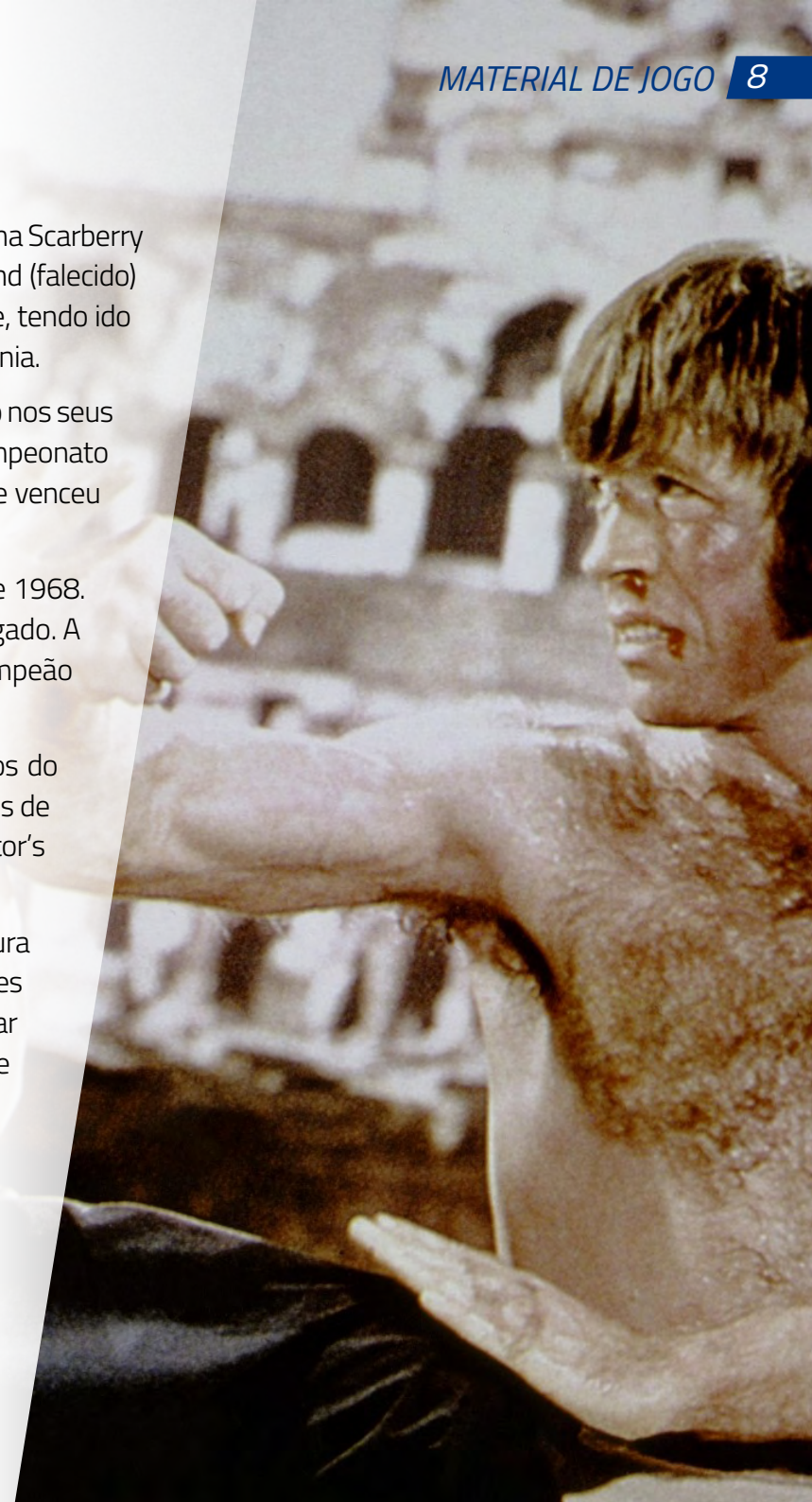
Norris tornou-se então duas vezes consecutivas vencedor do Torneio All American's, em 1967 e 1968. Em 1968, sofreu a décima e última derrota da carreira, perdendo uma decisão virada para Louis Delgado. A 24 de Novembro de 1968, vingou-se da derrota de Delgado e ao fazê-lo ganhou o título mundial de Campeão Profissional de Karatê de Pesos-Médios, estatuto que manteve por seis anos consecutivos.

Em 1969 ganhou a Coroa Tripla de Karatê, atribuída por ter o maior número de torneios vencidos do ano. A revista Black Belt, que cobre artes marciais e desportos de combate, atribuiu a Norris os prémios de 'Lutador do Ano' em 1968, 'Instrutor do Ano' em 1975, 'Homem do Ano' em 1977 e 'Fighting Stars Editor's Award' em 1979.

Jogando com Chuck Norris: Você é sério, dedicando-se ao treinamento e às lutas, e valoriza a cultura de seu país e homens e mulheres de família. Sua confiança em suas técnicas de karatê e de outras artes marciais que pôde treinar posteriormente, como jiu jitsu e taekwondô, o levam a crer que pode superar qualquer adversário. As eventuais derrotas são oportunidades de aprendizado e aperfeiçoamento. Joe Lewis e Louis Delgado são grandes rivais que você respeita, mas sempre busca superar.

Aparência: Norris tem boa compleição física, e deixa os cabelos caindo sobre os ombros. Ele mantém bigode e barba, e tem um ar ao mesmo tempo duro e carismático, rapidamente conseguindo a simpatia das pessoas. Em combate, usa calças de gi de karatê na cor tradicional branca, em contraste com o vermelho de Joe Lewis. Fora da arena, se veste como um americano do interior, usando trajes de cowboy.

ERIC "MUSASHI" SOUZA, GEOFFREY BRANDHUBER, JOÃO EDUARDO SCHLEICH,
MARCOS AMARAL & WAGNER NASCIMENTO GONÇALVES



PUNHO DO GUERREIRO 17



Bruce Lee

Estilo: Kung Fu, Jeet Kune Dô
Escola: Yip Man; Autodidata
Conceito: Astro do cinema
Assinatura: Gritos agudos

Força	●●●●	Carisma	●●●●●	Percepção	●●●●●
Destreza	●●●●●	Manipulação	●●●●	Inteligência	●●●●●
Vigor	●●●●	Aparência	●●●	Raciocínio	●●●●●
Prontidão	●●●●●	Luta às Cegas	●●●●●	Arena	●●●●
Interrogação	●●●	Condução	●●●	Computador	●
Intimidação	●●●●	Liderança	●●●●	Investigação	●●
Perspicácia	●●●●●	Disfarce	●●●	Medicina	●●
Manha	●●●●	Furtividade	●●●	Mistérios	●●●
Lâbia	●●●●	Sobrevivência	●●●	Estilos	●●●●●

Divisão: Guerreiros Mundiais	Aliados	●●●●●	Soco	●●●●●●
Posto: 9 (Estilo Livre)	Contatos	●●●	Chute	●●●●●●
Vitórias: 55	Fama	●●●●●	Bloqueio	●●●●●●
Derrotas: 0	Recursos	●●●●●	Apresamento	●●●●
Empates: 1	Sensei	●●●●●	Esportes	●●●●●●
KO: 43			Foco	●●●
			Nunchaku	●●●●●
			Honra	●●●●●●
			Glória	●●●●●●●●
			Chi	●●●●●●
			Força de Vontade	●●●●●●●●●●
			Saúde	●●●●●●●●●●●●

Combos: Nunchaku Jab para Nunchaku Fierce (dizzy),
 Monkey Grab Punch para Knife Hand Strike (dizzy),
 Lunging Punch para Stepping front Kick (dizzy),
 Bloqueio para Throw para Pin

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	8	9	5	Básica
Strong	6	11	5	Básica
Fierce	5	13	4	Básica
Short	7	9	5	Básica
Forward	6	11	4	Básica
Roundhouse	4	13	4	Básica
Apresamento	6	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	8	Básica
Jump	9	-	5	Aérea; Interrupção; Esquiva de projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Punch Defense	10	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflectin Punch	8	10	-	Bloqueio apenas para socos; depois contra-soco
Foot Sweep	4	12	3	Agachamento; Knockdown
Kick Defense	10	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Throw	4	10	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Flying Heel Stomp	6	10	7	Aérea; esquiva de projéteis; Linha Reta; pode fazer o ataque e continuar o movimento, 1 FV
Backflip Kick	6	11	Dois	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Backflip	9	-	7	Linha Reta; lutador não pode ser atingido, 1 FV
Rekka Ken	NaN	NaN	NaN	Jogado com um Soco Básico, adiciona +3 na VEL, 1 FV
Monkey Grab Punch	4	11	5	Ignora Bloqueio
Knife Hand Strike	7	9	4	½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Lung.Punch	6	11	6	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Neck Choke	5	11	Um	Apresamento Sustentado
Double-Hit Kick	4	10	4	Dois testes de dano
Lightning Leg	4	10	5	3 testes de dano, 1 FV
Reverse Frontal Kick	5	12	4	Ignora bloqueios
Stepping Front Kick	6	10	6	2 testes de dano; força o alvo a recuar um hex antes do 2º teste, 1 FV
One Inch Punch	7	14	Um	Empurra dois hexágonos e causa knockdown, 1 FV
Barrier Kick	8	10	-	Deve interromper, absorve com Vigor + Bloqueio + 4; se não for chute, apenas com Vigor; depois, rola seu dano com Força + Chute + 1; se causar dano, efeitos do Wounded Knee
Pin	5	10	6	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; -2 DAN e 0 MOV nos outros turnos; +3 na Força para manter; precisa de 2 de dano para segurar, 1 FV
Grappling Defense	10	-	4	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos

TESTES AGILIZADOS

Sistemas mais modernos costumam simplificar os testes, abandonando, por exemplo, a ideia de dois jogadores rolando um contra o outro, preferindo, por design, que apenas um role e as características do outro (do passivo) determinem o quanto é fácil ou difícil. O próprio Street Fighter já deu um passo nessa direção quando determinou que Vigor simplesmente absorvia do dano o valor fixo, ou que Força de Vontade é a dificuldade do teste para intimidar.

Noutros pontos, porém, o sistema favorece um jogando contra o outro, como é comum no Storyteller clássico. Nesses casos, o ativo precisa superar o passivo para ser bem-sucedido. Mas acelera muito o funcionamento adotar essa lógica das características do passivo determinarem a dificuldade para o ativo. No caso, por exemplo, de

Entrancing Cobra, o ninja rolará Destreza + Foco tendo como dificuldade Raciocínio + Mistérios do alvo.

No caso de um teste de apenas uma característica, basta dobrar o valor do passivo. Como em Mind Control, que ambos rolam Inteligência, o atacante rolaria, tendo como dificuldade o valor dobrado da Inteligência do alvo. Ou, se o Narrador preferir, pode somar uma Habilidade específica, como Mistérios.

Em alguns testes específicos nos quais ambos são ativos (como cabo de guerra ou queda de braço, por exemplo, ou ainda quando dois personagens tentam ser mais rápidos e agarrarem o mesmo objeto no ar), é recomendado manter o sistema original.

Outra medida interessante para agilizar o jogo é assumir que NPCs costumam ter a metade da parada em seus testes. Assim, o Narrador não rola dados. O NPC atacou com dano 12 e o jogador tem Vigor 4? Causou 4 pontos de dano, que é metade dos 8 dados que seriam jogados.

Ou ainda no caso citado no parágrafo anterior, de um jogador e um NPC tentando agarrar a bola de basquete no ar no início do jogo, o jogador rola Destreza + Esportes, e o NPC tem como sucessos metade de sua parada. Cada ponto de dificuldade acima de 6 deve tirar um sucesso do NPC.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



CLÃ JOROGUMO

As lendas dizem que o ninjutsu surgiu na China, ao menos as técnicas centrais podem ter surgido nessas terras além do mar de Okinawa, mas foi no Japão que as artes ninja do assassinato e da infiltração floresceram.

Por muito tempo, ninjas eram vistos como lendas, afinal, quem assumiria ter visto uma pessoa de pijama preto correndo, invadindo propriedades e matando pessoas por aí?

Mas muito dessa mística se deve ao clã Jorōgumo, criaturas híbridas de aranha e humanos, que possuem grandes poderes característicos de sua parte aranha.

Podem escalar paredes como se estivessem andando na mais lisa superfície horizontal, algumas têm a habilidade de andar pelas águas e até mesmo podem desenvolver uma peçonha muito forte e debilitante. Coisa que suas primas aranhas muitas das vezes não possuem.

O clã Jorōgumo é todo composto por seres híbridos de aranhas com humanos. Existem vários níveis de membros, em níveis diferentes de estágio de bestialidade, o que acaba dando em escalas diferentes de acesso aos segredos do clã: um agente que tenha os requisitos para o título de



Jonin, mas não tenha desenvolvido sua herança animal, não consegue muita entrada na política do clã, permanecendo como Genin até que seu nível de Híbrido Animal chegue a 3, para só depois disso poder ter Herança do clã em 3, o que formaliza o título de Genin. Para se tornar Chunin, o ninja deve ter seu antecedente de Híbrido em 4, para só assim ter Herança do clã em 4, e para ser Jonin, ele precisa de algo entre 4 e 5 em Híbrido, mas só terá total conhecimento dos segredos do clã quando possuir Híbrido 5 para adquirir o nível de Herança do clã 5 e se tornar um com o clã. Pode passar a controlar outros ramos do clã e mesmo ser cotado para ser o líder da família em algum ponto do futuro.

Em cada um dos muitos níveis no antecedente Híbrido Animal, o clã tem uma utilidade para o membro; os mais humanos sempre ficam com as missões em que é preciso tratar diretamente com pessoas, e

A ARENA

O Clã Jorōgumo tem sua base de operações na Zona Rural de Kabuki Town, num velho campo de mineração abandonado. Eles usam as cavernas para se esconder, e lutam em pontes de várias alturas, usando suas teias e habilidades de escalada para colocar invasores e inimigos em maus lençóis.

já os híbridos totalmente animais, dependendo de suas habilidades, têm missões à altura.

Matar o Xogum dentro de seu castelo? Podem mandar o membro que tem a habilidade de escalar paredes, ou podem mandar um membro que tem o poder de Shapeshift na forma de uma geisha, que quando o xogum menos estiver esperando, será envenenado...

Não é necessário dizer que o clã Jorōgumo deu origem a lenda das Jorōgumo, ainda mais com a habilidade de se transformarem em pessoas.

Toda lenda tem um fundo de verdade; por sorte, os ninjas Jorōgumo sumiram, tem muito tempo que ninguém ouviu falar deles. Ou eles estão levando a sério o seu trabalho como assassinos furtivos e sombras noturnas que só são encontrados quando querem...

DAVI CAMPINO



2 ANDARES

3 ANDARES

4 ANDARES

2 ANDARES

3 ANDARES

MINAS

U.S.S. SARATOGA

O Saratoga é um porta-aviões norte-americano em operação há quatro décadas. Ele foi destacado para vigiar as águas japonesas da baía de Kabuki Town, principalmente após denúncias de atuação de embarcações da Shadaloo carregando armas e drogas para a cidade.

Em geral, ele apenas mantém sua presença ostensiva a fim de afugentar criminosos, e por isso os soldados ficam ociosos. Muitos deles acabam buscando passar o tempo em desafios de Street Fighting, e entre os turistas que visitam o porta-aviões nos dias de maior proximidade do cais, há muitos lutadores.

A ARENA

As lutas ocorrem na pista, e os oficiais fazem vista grossa. Preferem que seus soldados se divirtam e se exercitem, e até ganhem algum dinheiro em apostas. Dizem que há um capitão fazendo muito dinheiro com apostas, e que às vezes ele aparece para lutar e demonstrar seus golpes acrobáticos.

Lutar na pista de decolagem é simples, e não há muitos elementos no cenário para interagir. Não raro, lutadores são atirados em algum helicóptero próximo, o que pode gerar problemas com os oficiais. Além dos limites da pista, há uma grade na qual os lutadores podem se agarrar se empurrados ou arremessados, precisando de três sucessos num teste de Destreza + Esportes.

Caso o lutador não consiga se agarrar, ou seja, arremessado para além dos limites da grade, ele cairá direto no mar. A queda é equivalente a 13 andares, e a essa altura, cair na água é como cair em concreto. O dano, seguindo a tabela do livro básico, é de 17 níveis de Saúde.

Como quando cai no solo, o lutador pode rolar Destreza + Esportes para reduzir o dano, mas com dificuldade 5, ao invés de 6, que é o padrão. Cada sucesso reduz um ponto do dano sofrido.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





TRANSCENDENCE / TRANSCENDÊNCIA

Alguns elementalistas criam uma conexão tão profunda com seu elemento que são capazes de abandonar seus corpos, convertendo-se em existências fantasmagóricas de informação. Povos antigos dizem que os espíritos deixam os corpos para viajarem pelo mundo astral; alguns cientistas (muitos deles, da Shadaloo) defendem que se trata da singularidade, tornando possível o download da mente.

Pré-requisitos: Foco ■■■■■, Elemental ■■■■■, Mistérios ■■■■■, Elemental Stride

Pontos de Poder: Elemental 5

Quando um elementalista utiliza este poder, ele deixa seu corpo e se converte em informação viajando por seu elemento. É preciso que o elemento esteja presente no ponto de partida - não raro, elementalistas deixam seus corpos no alto de edifícios, cercados por velas, enterrados ou submersos, conforme o elemento -, mas a essência do personagem poderá viajar livremente.

Sistema: Quando esta carta é jogada, o personagem desaparece, convertendo-se em uma forma

inatingível (seu corpo, contudo, estará vulnerável), com Movimento igual a Vigor + Foco em milhas por hora.

O contato com o mundo físico é limitado. O personagem pode aparecer em sonhos de outros, se bem-sucedido em Mistérios + Foco. Outra forma de comunicação é utilizando televisores, computadores ou telefones. O personagem testa Mistérios + Foco, dificuldade 6, mas pode ser maior se for um equipamento protegido. Sistemas governamentais podem chegar a dificuldade 9. São necessários três sucessos para um uso eficiente e claro, como para encontrar informações e roubá-las.

Do mesmo modo, o personagem pode dominar máquinas, veículos, aeronaves e robôs. O teste é o mesmo, e com 1 ou 2 sucessos o controle é ineficaz, resultando

em lentidão ou baixa resposta aos comandos (no caso de um robô, pode resultar em reduções em seus Atributos Físicos). Dominando uma forma humanoide, o personagem poderá usar suas Manobras físicas, porém com os Atributos do equipamento. Em qualquer equipamento bem dominado (três sucessos), poderá usar seus poderes de Foco.

O transcendental não possui Atributos Físicos, Aparência ou Saúde. Ele não pode ser atingido por ataques, exceto mentais (como Psychic Vise). Ele só pode ser destruído caso o equipamento que ele ocupa for destruído antes que ele possa escapar. Nesse caso, o personagem estará morto.

O personagem não se alimenta, mas ele gasta 1 Chi/dia nessa condição, podendo recuperar seu Chi cena a cena. O corpo não envelhecerá ou adoecerá, retomando suas funções quando seu dono retornar. Contudo, se o corpo por algum motivo for destruído, o personagem estará preso em sua forma transcendental, não mais gastando Chi diário, porém precisando ocupar objetos ou equipamentos para interagir com o mundo físico. Personagens que possuam Mascote 5 podem se valer de seu elo espiritual para ocupar seus animais, como fariam com objetos ou máquinas.

A manobra não causa nenhum dano real.

Custo: Veja descrição acima

Vel: +3

Dano: Nenhum

Movimento: : Veja descrição acima

ERIC "MUSASHI" SOUZA



JON JONES

Antes de iniciar sua carreira no MMA, Jones era um grande wrestler no ensino médio e campeão estadual pelo Union-Endicott High School, em Los Angeles. Ele ganhou um campeonato nacional JUCO na Iowa Central Community College. Após sua transferência para Morrisville State College, ele decidiu abandonar a faculdade onde estudava Justiça Criminal, para começar sua carreira no MMA.

Jones fez sua estréia no MMA profissional em abril de 2008. Ele acumulou um recorde invicto de 6-0 durante um período de três meses, finalizando todos os seus adversários. Isto levou-o para a atenção do UFC, que lhe pediu para substituir um lutador à duas semanas da luta, em julho de 2008. Em sua última luta antes de assinar com o UFC, Jones derrotou Moyses Gabin na BCX 5 pelo o Cinturão Meio-Pesado USKBA. Ele venceu a luta por nocaute técnico no segundo round.

Quando Jones ganhou o título em março de 2011, ele se tornou o campeão mais

novo da história do UFC. Durante sua carreira pelos meio-pesados, "Bones" já venceu 5 ex-campeões da categoria.

'Jones foi destituído de seu cinturão após se envolver em um acidente de trânsito. Antes da punição, Jones era classificado em #1 no Ranking Peso por Peso do UFC. Praticamente invicto, sua única derrota foi por desclassificação, após nocautear Matt Hamill com um golpe ilegal.

Seu maior rival é Daniel Cormier, que Jones já venceu duas vezes no Octógono, mas a segunda luta foi considerada sem resultado (empate) após Jones falhar no antidoping. Isso aumentou as provocações entre os dois, e Jones se sentiu vitorioso após Cormier abandonar o cinturão e mudar de categoria quando ele retornou de sua punição.

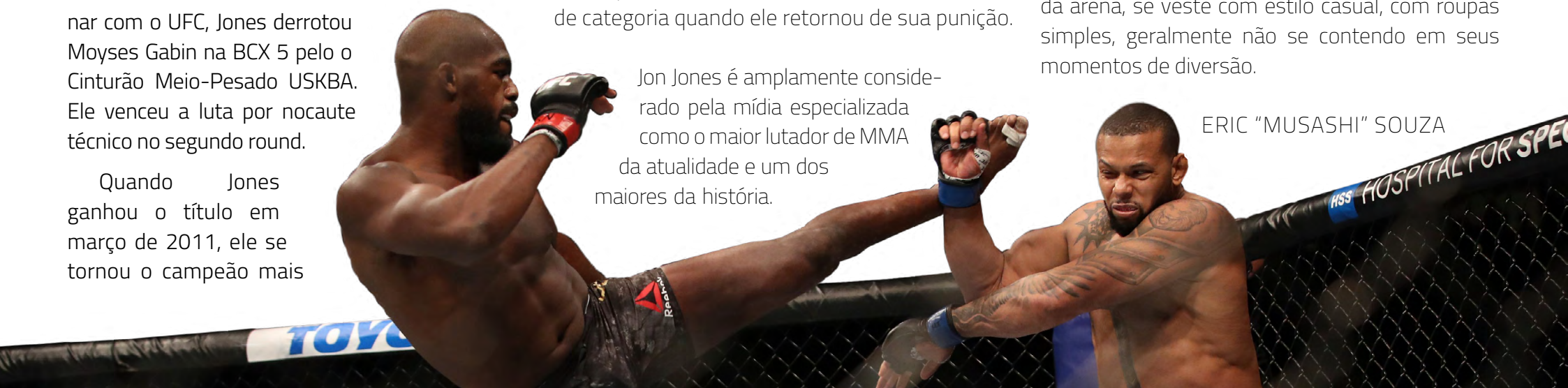
Jon Jones é amplamente considerado pela mídia especializada como o maior lutador de MMA da atualidade e um dos maiores da história.

Ele segue em sua carreira vitoriosa buscando se tornar a maior lenda do esporte.

Jorgando com Jones: Sua confiança é gigantesca, o que é elevado pelo fato de nunca ter conhecido a derrota - qualé, vai considerar aquela desclassificação ridícula? A luta é um momento de expor toda a sua agressividade, e se um golpe não é impedido pelas regras, você vai usá-lo sem qualquer pudor. Você nasceu para lutar, e ser campeão permite que você possa obter o que quiser da vida. Nada irá impedi-lo.

Aparência: Jones é muito alto, com quase 2 metros de altura, e magro. Seus braços são longos e ele os usa para manter distância frente a seus oponentes. Quando luta, usa shorts de muay thai. Fora da arena, se veste com estilo casual, com roupas simples, geralmente não se contendo em seus momentos de diversão.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: : Gaidojutsu Dojô

Conceito: Lutador profissional

Assinatura: Salta na grade e comemora

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	●
Lâbia	●●●●	Sobrevivência	●●	Estilos	●●●●

Divisão: Tradicional
Posto: 6
Vitórias: 24
Derrotas: 1
Empates: 1
KO: 10

Aliados	●●●●●●	Soco	●●●●●●
Apoio	●●●●●●	Chute	●●●●●●
Fama	●●●●●●	Bloqueio	●●●●●●
Recursos	●●●●●●	Apresamento	●●●●●●
Sensei	●●●●●●	Esportes	●●●●●●
		Foco	●
		Glória	●●●●●●●●●●

Honra	●●●●●●
Chi	●●
Força de Vontade	●●●●●●●●●●
Saúde	●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

Combos: Flying Tackle para Pin (dizzy), Bloqueio para Sleeper, Flying Tackle para Brain Cracker (dizzy), Tiger Knee para Elbow Smash (dizzy), Spinning Back Fist para Elbow Smash (dizzy), Grappling Defense para Suplex, Wounded Knee para Double Dread Kick (dizzy)

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	8	4	Básica
Strong	5	10	4	Básica
Fierce	4	12	3	Básica
Short	6	9	4	Básica
Forward	5	11	3	Básica
Roundhouse	3	13	3	Básica
Apresamento	5	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Interrupção; Esquiva projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Foot Sweep	3	12	2	Agachamento; Knockdown
Grappling Defense	9	-	3	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Pin	4	10	5	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; -2 DAN e 0 MOV nos outros turnos; +3 na Força para manter; precisa de 2 de dano para segurar, 1 FV
Flying Tackle	4	8	6	Atacante e alvo sofrem Knockdown se nenhum dano for causado; ambos voam por 2 hex a partir do hex do oponente; +2 VEL na próxima manobra se ela for um Apresamento
Suplex	5	10	Um	Knockdown; o alvo cai no hex adjacente
Sleeper	4	10	Um	Apresamento Sustentado; se o apresamento for mantido por 3 turnos o alvo é atordoado
Brain Cracker	5	11	Um	Apresamento Sustentado, dano calculado c/ soco
Disengage	6	-	2	2º teste para sair do apresamento (Destreza vs. Força)
Wounded Knee	3	12	3	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Tiger Knee	8	11	4	Knockdown; Aérea; esquiva de projétil como Jump, 2 FV
Elbow Smash	7	11	Um	
Eye Rake	7	6	4	Apresamento; se causar dano, alvo fica atordoado no próximo turno caso não tenha Luta às Cegas; -1 Honra
Spin. Back Fist	4	11	5	
Knee Basher	4	13	Um	Apresamento Sustentado; Knockdown
Double Hit Kick	3	10	3	Dois testes de dano
Double Dread Kick	3	10	5	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance, 1 FV



Jon Jones



NARRATIVA EMERGENTE

A narrativa emergente é uma contraposição à aventura preparada como demonstrada e enfatizada no livro básico de Street Fighter. O Storyteller se notabiliza pelo foco em preparação, mas não é único nesse sentido.

A preparação em si é uma tarefa que toma tempo, um recurso que nem sempre está disponível. Assim, a narrativa emergente de exploração é um estilo de jogo que vem ganhando destaque após alguns anos de ostracismo - sobretudo na década de 1990. É possível jogar Street Fighter pela narrativa emergente?

Para responder a essa questão, é preciso primeiro entender o que é o estilo de jogo de

Street Fighter. Uma imagem clássica do jogo é um mapa-múndi e um avião se deslocando por ele conforme o lutador visita outra cidade para lutar. Isso se popularizou no Street Fighter 2, mas já existia desde o primeiro Street Fighter. A White Wolf publicou quatro aventuras oficiais. O autor do Guia do Jogador escreveu uma quinta aventura que publicou em uma revista americana. A Dragão Brasil também fez uma aventura própria. O que há em comum nessas seis

histórias? Os jogadores vão a um lugar para um torneio, e isso resulta também em uma aventura fora da arena, provavelmente combatendo a Shadaloo.

Assim como D&D clássico é explorar dungeons e hexcrawl é percorrer um mundo desbravando, Street Fighter é sobre viajar para lutar e combater o crime no meio disso. Esse é o ponto inicial para entender como fazer narrativa emergente nesse mundo.

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

PREPARAÇÃO PARA O IMPROVISO

Dispensar a preparação demanda, por mais contraditório que isso possa parecer, uma preparação inicial. Jogos que enfatizam em narrativa emergente, como os clássicos de hexcrawl ou o moderno *Mutant Ano Zero*, já trazem essa preparação realizada, dizendo o que será encontrado em cada área ou trazendo sistemas aleatórios para isso.

No caso de *Street Fighter*, o livro básico dá uma pincelada sobre o que há em cada região geográfica, mas é bastante genérico. O **PUNHO DO GUERREIRO #13** trouxe tabelas para rolar encontros aleatórios, poupando o trabalho de quem não quer determinar o que há em cada localidade, e este é um caminho. Outro caminho é escolher as principais cidades (as capitais dos países, por exemplo, e outras cidades importantes pelas quais os jogadores podem passar) e algumas áreas não urbanas genéricas, definindo o que será

encontrado nelas (grupos de capangas, ninjas, pequenos exércitos de veteranos renegados, etc).

De todo modo, o Narrador não precisa deixar o mundo como um lugar aberto para os jogadores irem aonde lhes der na telha (só o Brasil tem 5500 municípios, seria impossível deixar preparados todos os lugares!); pelo contrário, é bacana lhes dar opções: "Nesta semana existem torneios em Londres, Paris, Miami, Rio de Janeiro, Bangkok e Xangai, para onde vocês vão?" Uma vez os jogadores indo a um lugar, as informações básicas sobre o lugar já dizem o que há lá, que tipo de perigos encontrarão, quais criminosos combaterão e a história se construirá com base nas ações desempenhadas.

Sobre os street fighters que podem ser encontrados nesses locais, é possível utilizar NPCs que apareceram nos livros. Há lutadores de quase todos os postos para serem encontrados nessas andanças.

O Narrador pode criar uma lista por postos de NPCs disponíveis e distribuí-los pelo mundo, ou ainda selecionar um NPC adequado para o momento, independente da localização (assim como os jogadores, os NPCs lutadores também viajam pelo mundo procurando por lutas). Com uma lista (se possível, até com o nome do livro em que a ficha está, para agilizar), o Narrador rapidamente pode colocar de improviso alguém no caminho dos jogadores.

Pode ser interessante construir relações entre essas NPCs e os eventos criminosos que os jogadores enfrentarão nessas cidades, sejam essas relações de parceria ou de antagonismo. E no fim, as ações dos jogadores construirão a narrativa e ditarão seus rumos, proporcionando um jogo mais participativo e reduzindo o trabalho de preparação do Narrador.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

