



Super Heróis



Arenas Criativas IV



Ação com armas



President Evil



**Manobra do Mês
Flash Light**



Poderes Exóticos

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 36 Ano 6



JASON DAVID FRANK

O RANGER VERDE PARA SFRPG

Material distribuído gratuitamente

EDITORIAL!

Muito se fala de animes e jogos de luta como fundamentais para a invasão da cultura japonesa no ocidente, mas antes mesmo dessas duas mídias, os tokusatus já faziam sucesso entre crianças e adolescentes. E o maior deles, Power Rangers, foi um verdadeiro boom nos anos 90. Utilizando imagens originais japonesas para as cenas após a transformação dos heróis, mas atores e roteiros gravados nos EUA para as outras cenas, a série cativou o público de vários países e fez muitos fãs no Brasil.

Houve um filme para o cinema, e dos vários personagens, talvez o mais famoso tenha sido Tommy Oliver, o Ranger Verde, interpretado por Jason David Frank. Além de Ranger, Jason atuou em outros filmes e séries, e realizou cinco lutas no MMA, quatro amadoras e uma profissional, vencendo todas. Infelizmente, ele nos deixou muito cedo, e como homenagem para ele, esta edição traz quatro versões suas, três fictícias e uma do mundo real, como Lendas do Circuito.

Também falando em super-heróis, trazemos regras simples para montar um personagem como um herói de HQ, ou ainda um mutante, e maneiras fáceis de apresentar vilões com poderes exóticos, surpreendendo os jogadores. Outra forma de surpreendê-los é com arenas criativas, série que retorna agora em seu quarto episódio.

Outras matérias incluem o uso de armas em cenas épicas, a Manobra do Mês, dicas para se virar com dados de seis lados, uma aventura abordando os perigos de um presidente revenant a serviço da Shadaloo e, encerrando, uma arena de touradas como a de SF2 Victory.

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	16
MANOBRA DO MÊS	18
LENDAS DO CIRCUITO	20
STORYTELLER COM D6	26

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Ingo Muller, Marcos Amaral

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

MUTANTES E SUPER-HERÓIS!

Existem diversos RPGs para super-heróis, e, de fato, se você quer uma campanha com os tropos comuns de super-heróis, mesmo em Storyteller há alternativas melhores que Street Fighter, utilizando [Aberrant](#) ou [Scion](#).

Nos anos 90 e 2000, no Brasil, especialmente, não havia muitos títulos. Para utilizar super-heróis, o comum era contar com GURPS Supers, ou, se quisesse algo mais simples, com 3D&T.

Street Fighter RPG surgiu como opção intermediária, com combate tático, porém regras mais palatáveis que as de GURPS, e se mostrou como alternativa especialmente pelos jogos de luta que a Capcom produziu em crossover com o universo da Marvel.

No final dos anos 90, essa série rivalizava com The King of Fighters e Tekken nos arcades, e conquistou uma legião de fãs, o que provavelmente motivou adaptações da Dragão Brasil de [Demolidor](#), [Homem Aranha](#), [Hulk](#), [X-Men](#) e até mesmo [Liga da Justiça](#), da DC.

Essas adaptações traziam fichas para jogar, mas não apresentaram alguma mecânica para construir heróis semelhantes em SFRPG. No máximo, sugeriam (de forma não expressa) que fosse escolhido algum Estilo de Luta próximo, ou que o grupo de jogo deixasse de utilizar Estilos.

O Punho do Guerreiro #14 já abordou esses jogos com regras para os confrontos como nesses crossovers. Agora, será apresentada uma mecânica geral para colocar mutantes e super-heróis em um mesmo universo.



ESTILO DE LUTA: MUTANTE!

Mutante é um termo genérico para alguém que adquiriu seus poderes de uma mutação, natural ou não. Pode ser alguém que passou por um experimento científico, como Hulk, ou um alienígena, como o Super-Homem. Qualquer que seja a explicação, não se trata aqui de um artista marcial que dedicou sua vida ao domínio de uma arte e ao controle do Chi, como Demolidor ou Shang Chi, mas sim a alguém que despertou seus poderes e agora precisa lidar com eles.

Em termos de regras, Mutante funciona como um Estilo de Luta. O personagem não terá acesso a nenhuma lista de Pontos de Poder, mas poderá comprar qualquer Manobra Especial pelo custo mais alto. Assim, há uma grande versatilidade na hora de montar o personagem, embora seja muito custoso. Enquanto os Estilos de Luta representam anos de treino e muito foco em um caminho específico, o que gera atalhos e custos mais baixos na build principal da arte marcial, o mutante é uma força não dominada, despertada, e que permite direcionar para vários caminhos.

Em níveis iniciais, mutantes dificilmente farão frente a Street Fighters normais. Contudo, eles podem conseguir combinações de manobras impossíveis para artistas marciais, que gerarão táticas poderosas em combate.

Caso o grupo utilize as regras de Staff e Sensei do Guia do Jogador, o mutante não poderá aprender suas Manobras Especiais com custo reduzido, a menos que esteja aprendendo com outro mutante.

Se Antecedentes Únicos forem utilizados, o mutante pode se combinar livremente com eles, permitindo, nesses casos, a compra de Manobras Especiais de acordo com a lista em Pontos de Poder do Antecedente Único.

Nem todos os super-heróis são mutantes. Alguns, como Batman, Demolidor e Justiciero, são guerreiros muito bem treinados, construídos como Street Fighters normais.

Chi inicial: 5

Força de Vontade inicial: 2

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ARENAS CRIATIVAS IV!

CROWD CIRCLE MATCH (CERCADO POR MULTIDÃO)

Lutar em meio a uma multidão é a realização pessoal de um lutador Freestyle, de um Lutador de Rua. Lutar em meio a pessoas comuns, sob o som de elogios, gritaria de incentivo e insultos, sentindo o calor da situação, o aqui e agora, de forma única. Desde uma dezena até uma centena podem formar arenas quase que instantaneamente e às vezes sem total consentimento dos guerreiros. Nestas situações os limites da "arena" são os corpos daqueles que compõem essa multidão ávida por presenciar a luta e que, vez por outra, interfere, tornando-se uma barreira viva e perigosa: ela vibra, empurra, ataca e pode até oferecer armas para os lutadores. Lutar nessas condições dobra os ganhos e perdas de glória. Ser derrotado pela plateia incorre na perda de 1 ponto de Glória temporário (2, efetivamente).

Sistema:

- Próximo da multidão – Ficar em um hexágono próximo da multidão é perigoso. Com os ânimos agitados a multidão pode atacar qualquer lutador. Faça um **teste de Glória** (nível permanente, dificuldade 6); caso você tenha **3 ou mais sucessos** você não será atacado; caso tenha **2 sucessos** você leva um empurrão e sofre Knockback de 1 hexágono em direção ao centro da arena; caso tenha **1 sucesso** você recebe um golpe (soco/chute) equivalente a **5 dados de dano** (absorvível e normal). Com **0 sucessos** você recebe um ataque armado de um observador sofrendo **5 dados de dano** armado (absorvível, agravado). Tudo isso ocorre no final do turno.

- Dentro da multidão – Se entrar na multidão ou for jogado nela o lutador encara uma situação ruim: será atacado e forçado de volta ao ringue. No final do turno o lutador é agredido com socos/chutes para **5 de dano** normal e absorvível e arremessado de volta a arena à 2 hexágonos do ponto de entrada da multidão e sofre uma queda (Knockdown).



Fugir de arenas com multidões é difícil, requerendo um **teste prolongado (Força + Manha)** com a dificuldade variando com o tipo de plateia (pouco violenta com dificuldade 5, típica com dificuldade 6 e violenta com dificuldade 7) e conseguir **5 sucessos**. Cada turno na multidão acarretará em ser agredido com socos/chutes para **5 de dano** normal e absorvível. Mais regras para brigar com multidão estão presentes no Punho do Guerreiro 1.

- Ofertas de armas –1 vez a cada 3 turnos, no fim de um turno os lutadores fazem um **teste de Glória** (níveis permanentes, dificuldade 6). O vitorioso tem uma arma jogada a 1d10/2 hexágonos (1-5, mínimo de 1) de sua posição e mais distante o possível do oponente. Armas comuns de serem jogadas aos lutadores são garrafas quebradas (V+0, D+1, M+0), canivetes (V+1, +0, +0) e socos ingleses (+1 de dado de dano em Socos), mas excepcionalmente, armas perigosas podem chegar à arena dependendo da situação enfrentada (Canos, correntes, espadas, machados, motosserras...)

FIRE CIRCLE MATCH (CIRCULO DE FOGO)

Uma arena delimitada por paredes de chama e não cordas ou tela aramada é uma visão que poucos lutadores ficariam felizes de ingressar e lutar. O fogo aquecendo as costas e a visão dele atrás do lutador a sua frente fazem alguns Lutadores tremerem e outros se inflamarem com vontade de lutar. Se aproximar dessas bordas é garantia de ferimentos dolorosos e ser arremessado nelas por seu oponente em uma estratégia sádica pode ser fatal. Essas arenas podem ser criadas e preparadas para entrarem em ignição sob controle ou sua condição flamejante surgir por razão das circunstâncias. Arenas secretas com terra batida e fossos com óleo flamejante são ditas de existirem na Tailândia e corre o rumor de uma de especial selvageria que simula um ringue onde as "cordas" são jatos de fogo alimentados por gás pressurizado vindos dos 4 cantos. Lutar nessas condições dobram os ganhos e perdas de Honra. Arremessar o adversário nas chamas incorre na perda de 1 ponto de Honra temporário (2, efetivamente). Vencer ou perder sem usar as chamas garante +1 ponto de Honra temporária (2, efetivamente).

Sistema:

- Próximo da parede de fogo – Proximidade as chamas cobra seu preço na forma de dano não absorvível e agravado igual a 1 no fim do turno. Se mantiver nessa proximidade perigosa esse dano se repetirá todo turno.

- Dentro da parede de fogo – Dentro das chamas o sofrimento é garantido, todos que terminarem o turno dentro das chamas recebem 2 pontos de dano não absorvível e agravado. Estes ferimentos são muito dolorosos e no turno posterior a ser exposto a este inferno o lutador tem -1 de velocidade.

HIGH PLATFORM MATCH (LUTA EM PLATAFORMA)

A arena, não bastando não ter cordas ou gaiola de proteção, está distante do chão e muito. Arenas em plataformas com alturas acima de 50 cm (e algumas de metros de altura para o chão ou água ou esgoto) são perigosas para lutadores despreparados e aqueles sem recursos táticos. Nestas arenas um ring-out significa derrota automática e, além disso, as quedas podem produzir ferimentos difíceis de escapar, afinal cair de 5 metros de altura no chão machuca qualquer um. Existe uma arena em uma antiga fortaleza em Okinawa onde os combates se realizam em uma “ilha de pedra” cercada por um fosso e, além deste, arquibancadas. Fala-se de outra em Xangai onde as lutas são realizadas em uma plataforma branca à 50 cm de uma superfície de areia, cercada arquibancadas e um camarote especial para os juizes da comissão organizadora. Certas arenas possuem limites formados por barreiras baixas e facilmente transponíveis e outras com barreiras de fácil destruição, e as mais terríveis podem adicionar espetos ou laminas giratórias em seu fundo, transformando a luta em um combate mortal. Lutar nessas condições dobram os ganhos e perdas de Honra. Arremessar o adversário fora da plataforma garante vitória, empurrar um oponente em nocaute garante +1 de Glória temporária. Se utilizar das características mortais da arena incorre na perda de 1 ponto de Honra temporário (2, efetivamente).



Sistema:

- Ring-Out – Duas situações são as mais comuns: (1) arremessar o adversário ou (2) empurrar o adversário. (1) Arremessar um oponente além dos limites da arena é o caminho mais fácil para elimina-lo por Ring-out. Sendo arremessado (Throw, Hair Throw, Backroll Throw e semelhantes) é fácil em arenas sem cercas ou com cercas baixas (objeto tamanho 2). Em arenas com bordas altas (objeto tamanho 3 ou +) requer o gasto de 1 ponto de Força de Vontade para jogar o adversário por cima da barreira. (2) Empurrar o oponente para fora da arena é impossível se a arena tiver cercas ou barreiras definidas. É necessário destruir uma seção da barreira para empurrar o adversário através dela. No momento de um empurrão que quebra a barreira e ainda consegue projetar o oponente para fora (Push ou Heel Stomp, por exemplo.) o oponente pode gastar 1 ponto de Força de Vontade e fazer um teste de Força (dificuldade 6) para resistir o empurrão no limite da arena. Empurrar um oponente em uma arena sem cercas ou barreiras requer apenas executar a manobra que cause empurrão contra um oponente no hexágono limítrofe da arena (ou a distancias maiores usando Heel Stomp ou Push). Oponentes Dizzy e inconscientes não resistem de forma alguma.

- Voltar à arena – Retornar a arena pode ser simples como subir uma escada ou difícil como escalar uma cachoeira. Certas arenas cobram apenas um movimento com custo extra (-1 ou -2 hexágonos) ou um salto (Jump ou Wall Spring) para retornar, mas nenhum golpe pode ser associado a essa movimentação (Como Jump Forward ou Jump Jab). Arenas menos acessíveis podem requerer 1 turno (ou mais) e testes de **Força + Esportes** (dificuldade 6, mas pode variar) para retornar. Alguns torneios param a contagem de turnos para o retorno do lutador outros deixam o relógio correr. Uma arena em Veneza, o Poço do Dinheiro, que dizem ser assombrada, fica suspensa por correntes sobre um poço de água salobra. Cair dessa arena implica em receber dano de uma queda equivalente de 2 andares, retornar do poço só é possível escalando suas paredes retas e escorregadias, uma ação de 2 turnos e testes de **Força + Esportes** (dificuldade 7).

- Barreiras transponíveis – Arenas suspensas ou em plataforma podem ter barreiras que impedem os lutadores de cair, mas ainda assim essas barreiras podem ser quebradas, e adversários arremessados por essas seções quebradas. Amuradas de madeira, cercas, vidro, vidro balístico e até painéis de papel de arroz, todas essas formas de barreira podem ser esfaceladas e abrir espaço para jogar o oponente para a derrota, às vezes ao mesmo tempo (use o oponente para quebrar a barreira e seguir arena afora)

- Fundos Mortais – Criatividade é o limite para criar combates mortais adicionando substâncias letais (ácido, lava, venenos, esgoto), armas (lanças, espinhos, estacas, lâminas, cacos de vidro) e máquinas (serras rotativas, esmagadores de rochas, eletrificação, compactadores de lixo) fora da plataforma.

1) No caso de substâncias nocivas é aconselhado utilizar as regras de dano por chamas (1 para pequenas chamas, 2 para chamas médias e 3 para incêndios conflagrados) para simular o perigo da substância (ex. A temível Arena de Ácido de suposto feiticeiro é composta por uma estreita ponte sobre um tanque de poderoso ácido verde borbulhante. Aqui uma queda no ácido significa receber 2 pontos de dano não absorvíveis e agravados por turno passado dentro do tanque. Sair do tanque requer um Movimento com penalidade de movimento -2, saltos não funcionam pois o tanque é mais profundo que a maioria dos lutadores).

2) Armas e objetos pontiagudos colocados estrategicamente para ferir quem cair da plataforma (Ponte? Ringue?) e talvez prendê-los no fundo (teste de força pra se livrar das estacas, por exemplo). Aqui é aconselhado incluir um dano em forma de dados que será adicionado ao dano da queda, e no caso de não haver dano de queda apenas aplicarem o dano desses implementos de dor (ex. O mesmo suposto feiticeiro da Arena de Ácido construiu uma ponte sobre um poço de lanças pontiagudas e lâminas afiadas. Nessa arena, o Poço, cair da altura de 10 metros causa dano por queda (3 andares de queda, 4 níveis de saúde) e mais 8 dados de dano por armas (agravado e absorvível)).

3) Máquinas de morte são terríveis. Além de machucarem com a queda os lutadores ainda podem ser mastigados, cortados, esmagados, fatiados e/ou triturados por criação de uma engenharia sádica. Aqui se aconselha um sistema semelhante aquele de um **Apresamento Sustentado**, onde a máquina prende o lutador em um “apresamento” e causa dano turno após turno enquanto este não se libertar. A força destas máquinas é em geral 6 mas pode variar de 4 (serra de troncos madeira) até 8 (compactador de lixo). Sugere-se danos acima de 8 (absorvíveis e agravados), talvez em 10 e 12 dados por turno. Outras situações podem ser pensadas como luta em uma estação de metro com a possibilidade de queda nos trilhos de metro e a chance de ser atropelado pela composição.



Lembre-se aqui se fala de Combates Mortais. (Ex. a luta no depósito de lixo se realiza em uma passarela sobre um compactador de lixo. Cair da passarela causa 1 nível saúde, mas o triturador de lixo causa 12 dados de dano e tem uma força igual a 7 para prender quem cair em suas presas.)

ROLLERCOASTER MATCH (LUTA EM OBJETOS MÓVEIS)

Lutar sobre grandes objetos móveis (carros, ônibus, aviões, etc) é insanidade. Os movimentos, os sacolejos, o vento e a chance de queda, isoladas, já são o suficiente para fazer a maioria fugir combates nessas condições adversas, o que dirão reunidas. Entretanto certas lutas ocorrem nessas circunstâncias (até de modo intencional). Quem em sã consciência lutaria sobre as asas de avião em pleno voo?! Praticamente qualquer situação onde os lutadores estão sobre veículos ou objetos em movimento incorre em efeitos parecidos.

Sistema:

- Equilíbrio x Desequilíbrio – balançar, oscilar, aceleração/frenagem, sacolejar, trepidar - veículos e objetos fazem todo tipo de movimento e lutadores sobre sua superfície devem usar seu treino e esperteza para manter o equilíbrio necessário para se mover, defender, atacar e mais o importante, se manterem sobre os objetos. Todo turno os lutadores devem fazer testes de **Destreza + Esportes** para manter o equilíbrio, e apenas 1 sucesso é necessário para isso. A dificuldade do teste está diretamente ligada ao grau de desequilíbrio dos veículos/objetos (movimentos lentos, mas com sacolejos bruscos, dificuldade 4; movimentos constantes e preditivos, como um trem, dificuldade 5; movimentos constantes, dificuldade 6; movimentos com aceleração variável, mas preditivos, dificuldade 7; movimentos de difícil previsão e de velocidade variável, dificuldade 8). Em caso de falha o lutador fica desequilibrado no turno seguinte, recebendo uma penalidade de -1 de velocidade em suas manobras. Falhar em dois testes consecutivos leva ao lutador cair sobre o veículo/objeto (Knockdown e -2 de velocidade nas manobras). Falhar em 3 testes consecutivos acarreta em cair do objeto/veículo. Os testes são realizados no fim de cada turno. Fica sugerido que as quedas dos veículos devem ser tratadas como quedas (veículos lentos (tratores, pistas de baixa velocidade) = 1 andar/1 ponto de saúde; veículos velozes (ônibus, trem, metro, pistas de alta velocidade) = 3 andares/4 pontos de saúde; veículos em altíssima velocidade = 5 andares/9 pontos de saúde (estradas autopistas, trens de alta velocidade)). Veículos em voo podem ser especialmente letais.

VILÕES COM PODERES EXÓTICOS!

O livro de Street Fighter recomenda criar manobras. É um exercício divertido, uma das partes mais empolgantes realizadas fora das sessões de jogo, e todas as mesas certamente já criaram as suas. Ele recomenda que isso seja feito tanto por jogadores, para incrementarem seus personagens, como por Narradores, para oferecerem poderes exóticos para seus vilões.

Criar uma manobra para um vilão nem sempre precisa ser algo feito em todos os seus detalhes, como um jogador faria (com explicação do poder, Pré-requisitos, Pontos de Poder, etc). Um vilão precisa apenas que sua manobra tenha um padrão de funcionamento, e o Narrador não precisa se preocupar com todos os detalhes do poder, a menos que ele queira que os jogadores tenham acesso a ele.

Mesmo nos livros oficiais isso acontece. Corona, ninja espanhol discípulo de Vega, que aparece em *Secrets of Shadoloo*, possui dois chutes novos que podem surpreender muitos jogadores, o Jumping Kick e o Long Foot Sweep.

Outra sugestão do livro é utilizar Manobras Especiais para simular equipamentos de vilões. Quando, por exemplo, ainda não havia regras para cibernéticos, um robô com membros elásticos, pele dura e resistente e poderes elétricos poderia ser facilmente simulado com Extendible Limbs, Maka Wara, Toughskin e Shock Treatment.



Isso independe das regras oficiais e de seu estilo de luta para ter acesso a esses poderes - ele é um NPC, e não segue as regras dos jogadores, estando ali apenas como um desafio para tornar a aventura emocionante.

Um exemplo de um vilão exótico e que pode provocar muitas surpresas em uma mesa de Street Fighter RPG é o Agente Fantasma, que aparece nas edições 9 e 10 da HQ brasileira Super Street Fighter II, publicada nos anos 90 pela Editora Escala. Ele tem identidade desconhecida, e pode assumir a forma de qualquer pessoa. Quando assume sua forma, ele também é capaz de imitar seus poderes, exatamente como Shang Tsung no game Mortal Kombat.

Na história, o assassino é perseguido por Chun Li e Cammy, que unem forças contra o perigo. Ele as confunde quando se transforma nelas, mas também provoca perigo se transformando em Sagat, ou mesmo em M. Bison.

O Agente Fantasma não é tão poderoso quanto os guerreiros de verdade. Quando utilizá-lo em combate, o Narrador pode simplificar utilizando as fichas dos Guerreiros Mundiais nos quais ele se transformou e reduzindo em 1 seus Atributos Físicos, Mentais e seus três modificadores nas Cartas de Combate, para não precisar ficar realizando cálculos na hora. Com certeza será uma sessão memorável, especialmente se os jogadores demorarem a descobrir que se trata de alguém que se transforma em outras pessoas.

E como seria esse poder, caso o jogador queira disponibilizá-lo em mesa? Isso pode ser representado com duas manobras trabalhando em conjunto. Metamorphose, da [adaptação de Mortal Kombat](#), para a transformação, e Record, que apareceu no Punho do Guerreiro #25, para simular poderes de outras pessoas.

Sim, são uma versão um pouco mais limitada do que o Agente Fantasma pode fazer na HQ, ou mesmo Shang Tsung nos games. Os vilões geralmente não seguem regras...

ERIC "MUSASHI" SOUZA

AVENTURAS COM TIROTEIOS!

Em Street Fighter RPG, as armas de fogo são enfraquecidas e simplificadas, exatamente para emular o que acontece em filmes de ação e de artes marciais. Seu dano baixo e comum é para representar os tiros que sempre atingem de raspão os heróis, isso quando atingem (não é incomum que a rolagem de um ou dois dados resulte em zero sucessos).

As armas ainda podem representar algum perigo, especialmente por serem rápidas e atingirem a qualquer distância dentro de um mapa hexagonal. Um pequeno grupo de gângsters ou policiais do outro lado do mapa podem tirar de ação um Street Fighter antes que ele possa se aproximar deles, e por isso é um perigo partir para cima. Mas uma vez estando perto, os artistas marciais farão valer seus punhos e pés, como nos bons filmes de ação.

Ainda há a regra opcional de dano agravado, o que aumentará o temor dos lutadores pelas armas de fogo, caso estejam sendo levianos com elas em campanha.

Por outro lado, qual a motivação para Street Fighters usarem armas de fogo? Em geral, nenhuma, já que o objetivo do jogo é que resolvam com seus poderes e artes marciais. Mas o grupo pode se sentir tentado a rolar cenas de tiroteio, que são comuns em algumas histórias de luta, como Matrix, Identidade Bourne e Mercenários.

Regras complexas para atirar melhor podem ser usadas para essas cenas, para momentos específicos em que o jogador quer anular vários bandidos ao mesmo tempo, ou um bandido muito distante, e o grupo deseja realizar uma cena de tiroteio.



O Punho do Guerreiro trouxe essas ideias em suas edições 6 e 21 (e na 4, com a manobra Gun Kata). Isso, contudo, também oferecerá a possibilidade de bandidos trazerem perigos maiores.

Uma solução interessante para essas cenas é tratar como jogos de tiro, tanto arcade, como Sunset Riders, ou em primeira pessoa, como 007 Golden Eye, tratam: os jogadores geralmente conseguem atirar mais rápido e mais vezes que os bandidos.

No primeiro caso, o Narrador pode simplesmente adotar as regras apontadas no Punho do Guerreiro 6 ou 21, com manobras/ações que ofereçam ao jogador mais disparos por turno, sem utilizar essas manobras com os bandidos. Essa é uma ideia mais arcade, comum em jogos dos anos 80 e primeira metade dos anos 90 que envolviam tiros, tanto com personagens se movendo pela tela, como de naves. Trata-se de uma modificação nas regras, e o perigo é que os jogadores gostem da ideia e resolvam utilizar armas de fogo em todas as suas incursões, desviando o propósito do jogo. Uma solução pode ser evitar essas novas ações, mas adotar a manobra Gun Kata (PdG #4), que tem um custo alto e será usada de forma limitada.

Outra ideia mais narrativa e de menor impacto, é usar as regras padrão, mas garantir um turno extra aos jogadores antes do tiroteio começar. Afinal, como são cenas de infiltração, eles terão sempre a opção de usar Furtividade para chegarem de surpresa, conseguindo esse turno extra antes dos bandidos poderem reagir, desde que tenham uma boa rolagem no teste. Isso tanto gerará boas cenas comuns no cinema de ação (Rambo, Duro de Matar, Máquina Mortífera...) como nem sempre funcionará - caso o teste falhe, os jogadores terão que confrontar os bandidos em igualdade, precisando usar a cabeça (ou seus poderes) para sair dessa situação. Outro ponto positivo é não fomentar o uso de armas de fogo, deixando claro que é totalmente situacional na campanha.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

AVENTURAS!

IDEIAS DE AVENTURAS!

Esta seção traz algumas ideias de aventuras de forma resumida, já divididas em cenas. 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.

President Evil

Cena 1: Os personagens vão participar de um torneio no Brasil. As lutas ocorrem em Brasília, capital federal. Utilize o by Fight do Punho do Guerreiro #29, sediando o evento na Praça da Sé. O time não precisa vencer, mas é importante que ele lute bem.

Cena 2: Na noite após o torneio, antes de deixarem o país, eles são procurados por Abraão Topázio, um ministro do presidente, que alega que a Shadaloo tem tudo pronto para destituir o governante Júlio Flecha, e pede a ajuda do time. Ele mostra que Vega está na cidade, com fotografias do aeroporto, e teme que sua segurança seja capaz de lidar com o perigo. Ele conta que conhece Street Fighters, e que só o time poderia ajudá-lo.

Cena 3: Se o time quiser ajudar, eles montarão guarda junto ao presidente. Júlio parece um homem sério, duro, de poucas palavras, sempre de óculos escuros, assim como a maioria de seus seguidores. O presidente então discursará no Congresso Nacional quando tiros ecoarão e ele será atingido. Caso o time não queira ajudar, descobrirão quando tentarem sair do país que o espaço aéreo está fechado, pois o presidente sofreu um atentado.



Qualquer que seja o resultado, o time será novamente contatado por Topázio, que os chamará para uma missão a fim de destruir a célula terrorista da Shadaloo. A continuação da história depende de aceitarem. Caso não tenham nada contra a Shadaloo, seu agente pode ter sido sequestrado por eles. Narrador, seja criativo.

Cena 4: É a hora de agir. O plano é fechar o Congresso Nacional no meio de uma sessão para encontrar o responsável. Quando os agentes e o time fecham o local, o presidente surge, aparentemente sem ferimentos mesmo com o suposto atentado a bala. Ele diz que o Congresso está destituído, e que ele agora é o governante supremo do Brasil. Ele tira seus óculos, e seus olhos brilham em vermelho: ele é um revenant de M. Bison!

O time terá uma dura luta pela frente: após neutralizar os agentes com fuzis, eles terão que enfrentar o próprio presidente revenant - e Vega, que tira o seu disfarce e entra para a luta: ele realmente estava no Brasil, buscando garantir o sucesso do plano que deixaria o país nas mãos de M. Bison.

Cena 5: É a conclusão das ações. Se o time venceu, o presidente foi exposto e neutralizado, e agora deverá responder por seus crimes (caso não tenha sido destruído e reduzido a fumaça cinzenta). Vega tentará fugir quando as coisas ficarem feias, mas se for capturado, o time saberá depois de algum tempo que ele foi deportado para a Espanha e escapou, e agora possuem um grande inimigo à solta.

Se o time perdeu, eles acordarão num cenário trágico. Estão agora em um porão, aprisionados, destinados à tortura, e veem na televisão do guarda do local que Júlio Flecha destituiu o Congresso e agora é o ditador do Brasil. Tudo parece perdido, mas eles ouvem sinal de luta. O guarda cai, e a porta se abre. Lá estão Cammy e Blanka, dois Guerreiros Mundiais que vieram resgatá-los, e se unirão a eles para derrubarem de vez esse regime. Isso, claro, fica para uma nova aventura.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MANOBRA DO MÊS



FLASH LIGHT!

Pré-requisitos: Soco ••••, Esportes ••••, Destreza •••••

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Um soco rápido em linha reta que causa pouco dano, mas atravessa todos em seu caminho. Simples, mas eficiente e mortal. Espectadores não lutadores (e mesmo alguns lutadores) afirmam não ter visto nada, apenas o usuário se mover a velocidades extremas e parar no outro lado da arena, com o oponente ainda caindo.

Sistema: O usuário da manobra só pode se mover em linha reta. Ele causa danos a todos os lutadores em seu caminho, atravessando seu hexágono sem parar. Apenas objetos grandes e pesados podem pará-lo (Ele precisa de 4 sucessos em teste de Força + Soco para atravessar paredes, carros, etc.). Causa knockdown se causar dano.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: +3

Dano: +0

Movimento: +1

MARCOS AMARAL

LENDAS DO CIRCUITO

Jason David Frank

O artista marcial Jason David Frank nos deixou no final de 2022, mas seu legado para a cultura pop será eterno: intérprete de Tommy Oliver em diversas versões do seriado Power Rangers, Frank foi um dos responsáveis pela popularização das séries de super-heróis japoneses para uma legião de fãs do ocidente.

Aqui no Punho do Guerreiro celebramos seu legado com fichas do JDF da “vida real”, lutador de MMA com cinco vitórias no cartel que equivalem ao posto 2 no RPG, do seu personagem mais famoso na primeira geração de Power Rangers e também como o professor Oliver de Dino Trovão.

Para encerrar, também trazemos a ficha de Lorde Drakkon, uma versão alternativa de Tommy apresentada nos quadrinhos dos estúdios BOOM! em que ele se voltou para o mal, destruiu os Rangers e seus Zords e passou a conquistar diversas galáxias.

Todas as planilhas seguem o formato usado nos guias do circuito – os antecedentes ficam a critério do narrador, e sempre que precisar rolar alguma habilidade que o personagem tenha, considere o atributo chave em dobro.

INGO MULLER

PROCURE AJUDA!

Nós do Punho do Guerreiro acreditamos que o RPG incentiva a socialização, leitura, imaginação e torna nossa vida melhor. Ele não substitui, porém, ajuda especializada – se você estiver se sentindo mal, passando por uma crise, pode ligar gratuitamente para o número 188, do **Centro de Valorização da Vida**. O serviço funciona 24h, e cobre todo o território nacional.



Equipamentos especiais

Tommy: Tommy Oliver possui um morfador e uma moeda do poder. Ao gritar “hora de morfar!” e assumir a forma de ranger verde, ele ganha uma armadura que lhe confere 2 pontos extras de absorção, além de +1 ponto de velocidade, dano e movimento em todos os seus golpes. Em sua forma Ranger, Tommy possui uma adaga mágica (vel +2 dano +2) que ele consegue tocar como uma flauta (mesmo de capacete) para chamar o poderoso Dragonzord.

Professor Thomas: Dr. Oliver possui o braquiomorfador que o permite assumir a forma de ranger preto. Nesta forma ele ganha uma armadura que lhe confere 2 pontos extras de absorção, além de +1 ponto de velocidade, dano e movimento em todos os seus golpes. Como Ranger preto, Tommy empunha o Bráquiocajado, um bastão poderoso que possui velocidade +1, dano +2 e Movimento +1 e, em conjunto com outros rangers, pode formar uma poderosa bazuca que causa o mesmo dano de uma explosão de TNT. Em momentos extremos, o Ranger Preto pode elevar o poder de sua armadura e assumir a forma Superdino, ficando coberto por placas protetoras semelhantes a um estegossauro. Ativar esta forma, porém, drena sua energia: é preciso gastar um turno e 2 pontos de chi para convocar o poder, além de 1 de chi adicional por turno em que a forma estiver ativa. O benefício é que a forma superdino confere proteção adicional (+2 pontos de absorção).

Lorde Drakkon: Lorde Drakkon, o destruidor do Grid de Morfagem, é um conquistador interdimensional que pode assumir uma poderosa forma ranger que lembra sua antiga armadura branca, mas repleta de poderes tenebrosos. Esta armadura lhe confere 2 pontos extras de absorção, além de +1 ponto de velocidade, dano e movimento em todos os seus golpes. Como Drakkon, Tommy empunha a espada sombria, uma lâmina maldita que um bastão poderoso que possui velocidade +2, dano +3 e Movimento +0. Ele possui diversos sentinelas e asseclas em seu serviço, além da terrível matadora de rangers (Ranger Slayer) - ninguém menos que Kimberly Hart, a antiga ranger rosa, que sofreu lavagem cerebral para servir ao cruel Drakkon.

PROFESSOR THOMAS OLIVER, RANGER DINOTROVÃO!

Estilo: Karatê Shotokan

Força ••••• Carisma •••• Percepção •••
 Destreza ••••• Manipulação •••• Inteligência •••
 Vigor ••••• Aparência ••• Raciocínio •••••

Soco ••••• Apresamento ••••• Faca •••
 Chute ••••• Esportes ••••• Bastão ••••
 Bloqueio ••••• Foco •••

Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••
 □□□□□□□□ □□□□□□□□

Saúde ••••••••••••••••••••
 □□□□□□□□□□ □□□□□□□□

Combos: Bloqueio para Back Roll Throw, Lunging Punch para Triple Strike para Foot Sweep, Jump para Fierce para Roundhouse (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	8	5
Strong	5	10	5
Fierce	4	12	4
Short	6	10	5
Forward	5	12	4
Roundhouse	3	14	4
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Lunging Punch	5	10	6
Triple Strike	3	Esp.	-
Power Uppercut	4	12	Um
Foot Sweep	3	13	3
Spinning Foot Sweep	3	13	-
Double Hit Kick	3	11	4
Double Dread Kick	3	11	6
Throw	3	11	Um
Back Roll Throw	4	13	Um
Jump	8	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Zen no Mind	Esp.	Esp.	Esp.

LORDE DRAKKON, O CONQUISTADOR DO GRID!

Estilo: Karatê Shotokan

Força ••••• Carisma ••••• Percepção •••••
 Destreza ••••••• Manipulação ••••••• Inteligência •••••
 Vigor ••••••• Aparência ••• Raciocínio •••••••

Soco ••••••• Apresamento ••••• Faca •••••
 Chute ••••••• Esportes ••••••• Bastão •••••
 Bloqueio ••••••• Foco ••••••• Espada •••••

Chi •••••••••••••••••••• Força de Vontade ••••••••••••••••
 □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Saúde ••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
 □□□□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□□□

Combos: Bloqueio para Back Roll Throw para jab (dizzy), Lunging Punch para Triple Strike para Foot Sweep (dizzy), Jump para Fierce para Roundhouse (dizzy), Elbow Smash para Double Dread Kick (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	5
Strong	6	11	5
Fierce	5	13	4
Short	7	10	5
Forward	6	12	4
Roundhouse	4	14	4
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Elbow Smash	8	12	Um
Lunging Punch	6	11	6
Triple Strike	4	Esp.	-
Power Uppercut	5	13	Um
Foot Sweep	4	13	3
Spinning Foot Sweep	4	13	-
Double Hit Kick	4	11	4
Double Dread Kick	4	11	6
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.
Throw	4	11	Um
Back Roll Throw	5	13	Um
Jump	9	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Telepathy	Esp.	Esp.	Esp.
Mind Reading	Esp.	Esp.	Esp.
Mind Control	2	-	-
Psychic Rage	3	-	-

STORYTELLER COM D6!

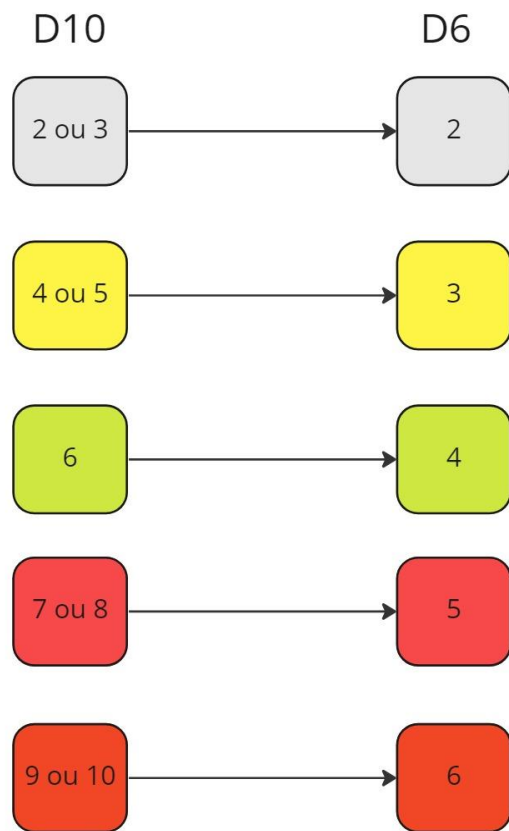
No passado, muitas pessoas tinham dificuldade em encontrar dados diferenciados para os diversos RPGs. Isso favorecia os sistemas que utilizam os dados comuns de 6 lados (d6), mas criava complicações para quem queria tentar outros jogos. Para completar, RPGs geralmente vêm em livros, e não costumam acompanhar acessórios, embora haja exceções.

No século XXI, não é mais tão difícil conseguir dados especiais, como os d10 de Street Fighter RPG. A internet facilitou as coisas, e de qualquer parte do mundo, praticamente, é possível encomendar esses dados.

Além disso, smartphones possuem aplicativos simples que rolam dados, e podem resolver a situação da falta de dados físicos para quem quer jogar RPG.

Contudo, é possível sim jogar Street Fighter RPG com d6. Caso o grupo não tenha d10, e queira sentir a emoção de rolar dados físicos sobre a mesa, uma simples adaptação permite utilizar dados comuns de bozó ou qualquer outro jogo de tabuleiro.

Dificuldades



STORYTELLER COM D6!

Substituir os d10 pelos d6, num improviso ou necessidade, é muito simples.

Primeiro, assuma que a dificuldade 6 agora é 4. Assim, cada dado lançado terá 50% de chance de ser um sucesso. Para dificuldade 7 ou 8, assuma dificuldade 5 no d6. Para 9 ou 10, dificuldade 6. O mesmo acontece com dificuldades menores: para 4 ou 5, assuma dificuldade 3. E para 2 ou 3 no original, assuma dificuldade 2 no d6. O quadro ao lado resume essas correlações.

Embora dificuldades 2 e 10 não sejam recomendadas pelo livro básico, elas podem surgir em teste como Intimidação.

Um último ajuste é sobre a Regra do Um: no caso do d6, os 1's são mais frequentes que em um d10. Assuma que são precisos dois 1's para cancelar um sucesso.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

miro

