



Conflitos mentais



Sistema de Skirmishing



Arco de Treinamento



Combate 3D

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição Especial nº 10

SISTEMAS ALTERNATIVOS



E MAIS: MANOBRA DO MÊS

Material distribuído gratuitamente

EDITORIAL!

As edições especiais do Punho do Guerreiro surgem em ocasiões... especiais. Geralmente, quando há um grande evento temático, ou quando há uma chuva de ideias resultando em um maior volume de colaborações.

No caso desta décima edição especial, um pouco de ambas situações. O seu foco, principalmente, é em sistemas alternativos, conjuntos de regras que podem trazer uma nova experiência ao jogar SFRPG.

Quis o destino que quatro sistemas nascessem juntos, de ideias e propostas diferentes, e que pudessem ser reunidos nesta edição: um sistema que trata investigações e problemas mentais como combates, a exemplo do que vários RPGs já faziam com disputas e interações sociais. Um sistema para aventuras focadas em arcos de treinamento, tão comuns em animes e histórias de artes marciais. Um sistema de Skirmishing, usando o que SFRPG tem de melhor a oferecer para batalhas campais. E um sistema de combate 3D, com movimentação vertical em combates aéreos e submersos.

A presente edição, deste modo, é praticamente um suplemento de SFRPG com regras opcionais para adicionar às crônicas. Quisemos apresentá-la desta forma, como um pequeno livro que oferecerá novas oportunidades enquanto guerreiros trilham sua jornada em busca do mais forte!

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

CONFLITO MENTAL	4
ARCO DE TREINAMENTO	10
MANOBRA DO MÊS	14
STREETS OF SKIRMISHING	16
COMBATE 3D!	26

Editor: Eric M. Souza

Textos: Eric M. Souza, Giovane do Monte

Mapas: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

CONFLITO MENTAL!

Um sistema para a resolução de investigações e desafios mentais

Street Fighter possui um elogiado e estratégico combate físico. Para todas as outras situações, é utilizado o sistema de rolagem de Atributo + Habilidade padrão do Storyteller. Isso simplifica e agiliza o jogo, e praticamente tudo pode ser resolvido com ações simples, prolongadas, resistidas ou prolongadas e resistidas.

Em certos casos, os Narradores podem se ver sem saberem como lidar com uma situação para que ela seja realmente empolgante. A investigação, quando é tema de uma cena ou de uma história, acaba dependendo muito mais do feeling do Narrador e da interpretação dos jogadores do que da escolha estratégica da abordagem. E essa ausência de mecânicas, embora possa não ser um problema para grupos experientes, tem o potencial de tornar uma aventura que tinha tudo para ser um momento épico de Sherlock Holmes em uma cena frustrante, simples e esquecível.



Esta matéria traz orientações para a resolução de mistérios e enigmas que podem ser utilizadas na maioria dessas situações, trazendo um pouco da lógica do combate para a resolução de problemas, mas ainda mantendo os testes de Habilidades em ações prolongadas. Ela pode ser aplicada em cenas de investigação, que provavelmente será o seu uso mais comum, mas também funciona para enigmas a serem decifrados ou descobertas científicas/históricas, dentre outras possíveis situações (por exemplo, o diagnóstico de uma doença, que pode ser física ou espiritual).

A lógica do confronto mental

Os problemas mentais são tratados aqui como um confronto. Quando um ou mais personagens confrontam um problema mental, esse problema deve ser tratado como um inimigo, uma oposição em uma ação prolongada. Deste modo, haverá um número alvo de sucessos para a sua resolução.

A cada turno, os personagens farão suas rolagens, que representam suas abordagens para lidarem com o problema; e, ao fim do turno, o problema realizará a sua própria rolagem, que representa o tempo passando, as pistas esfriando, um criminoso dificultando a investigação e a situação se aproximando de ficar sem solução. Essa rolagem do problema é a grande novidade desse sistema.

O problema terá algumas características: a sua rolagem de ataque e as dificuldades que ele possui contra cada tipo de rolagem que os jogadores poderão fazer. Por exemplo: os personagens jogadores são investigadores, e se depararam com um caso de assassinato em uma festa. Eles podem coletar evidências no local da festa, interrogar testemunhas e suspeitos e investigar as finanças dos presentes no local (no caso de ser um crime encomendado).

O Narrador, ao criar o problema, estabelece que ninguém viu o crime acontecendo ou alguma relação suspeita com a vítima, então o problema terá uma dificuldade muito alta contra interrogatórios (afinal, há pouco a se extrair dali, o que torna difícil obter um grande sucesso). No local há evidências, embora seja difícil encontrar a arma do crime, já que ela não é algo usual (uma dificuldade relativamente alta contra investigação). O crime foi encomendado, e uma análise das finanças dos convidados pode revelar quem ganhou uma bolada naquele dia e tenta ocultar por meio de alguma fraude (dificuldade baixa contra uma investigação financeira). É um crime para o qual as pistas vão esfriar rapidamente, o que torna um problema com um nível de rolagem elevado a cada turno. A rolagem do problema é sempre realizada com dificuldade 6.

Deste modo, esse problema pode ser representado da seguinte forma:

- Interrogar testemunhas: Interrogação (Dificuldade 9)
- Procurar pistas: Investigação (Dificuldade 7)
- Verificar finanças e fraudes: Finanças (Dificuldade 5)
- Número alvo de sucessos: 15
- Parada de dados do problema: 6 dados por turno

Cada turno representa um período. Isso pode significar uma manhã, tarde ou noite, ou ainda um dia inteiro. Às vezes, investigadores se separam e vão para localidades diferentes, e o turno pode representar alguns dias.



Um investigador genial, como Sherlock Holmes ou Patrick Jane, pode resolver um caso sozinho, mas em geral é preciso trabalho em equipe. Os jogadores terão a escolha de sua abordagem em cada turno. No turno 1, por exemplo, a manhã seguinte após a festa, um jogador pode resolver interrogar as testemunhas. Outros dois decidem procurar evidências. Eles fazem suas rolagens e somam os sucessos na ação prolongada. O que decorre de cada uma das rolagens é narrado pelo grupo de jogo, que vivencia a cena, o que foi ouvido nos interrogatórios, os objetos encontrados, etc.

Em seguida, o problema faz a sua rolagem (que significa apenas o tempo passando e as evidências esfriando, ou ainda o criminoso dificultando a resolução do caso) e, então, o turno se encerra, seguindo para o próximo, onde os jogadores podem manter suas abordagens, ou tentarem uma diferente.

Uma falha crítica por parte de algum jogador é algo desastroso. É interessante narrar de forma adequada o que ocorreu (o interrogador pode ter passado dos limites com uma testemunha, e foi afastado do trabalho, não atuando no turno seguinte, por exemplo). O efeito prático é a perda de um sucesso já conquistado pelo grupo. O problema não sofre efeitos de eventuais falhas críticas em suas rolagens.

Enquanto os jogadores somam seus sucessos de forma colaborativa para atingirem o alvo, o problema rola sozinho contra eles, turno a turno. Independentemente de haver um ou cinco investigadores, haverá apenas uma rolagem por parte do problema.

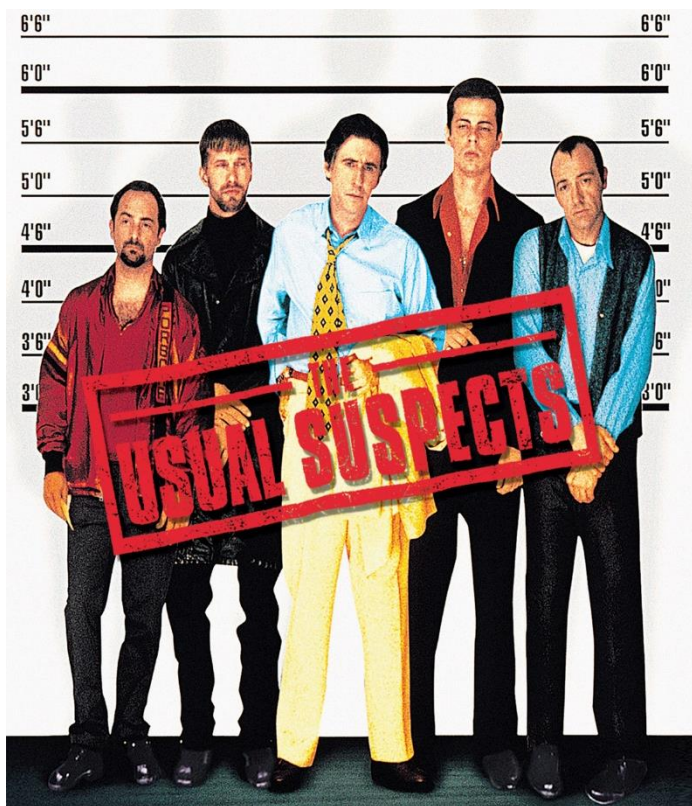
Como os jogadores só descobrirão as dificuldades de cada Habilidade após tentarem suas ações iniciais, o turno 1 geralmente é uma análise geral do ocorrido, aquele momento das histórias de detetive em que muitas coisas são tentadas e se revelam infrutíferas. Mas é possível, com muita sorte, chegar perto da resolução de um problema ou mesmo resolvê-lo rapidamente, especialmente trabalhando em grupo.

O problema é resolvido quando os jogadores atingem o número alvo de sucessos. Mas se ele atingir primeiro esse número alvo, significa que o caso se tornou insolúvel. As pistas esfriaram, e os investigadores se encontram um beco sem saída. O caso não será resolvido, o que pode ser especialmente frustrante quando os jogadores conseguiram algumas pistas (por exemplo, a bengala como arma do crime, o que reduz para 5 suspeitos, mas impede que consigam ter certeza).

Obviamente, isso pode se desdobrar para outras situações. Personagens de moral duvidosa podem tentar interrogar os suspeitos com violência. Outros, mais persistentes, podem segui-los por meses em busca de novas evidências. O Narrador pode tranquilamente transformar isso em enredo para novas aventuras, mas essa investigação específica foi uma derrota. Os jogadores fizeram escolhas ruins e foram derrotados.

Nada impede que o caso seja revisitado futuramente. É comum em histórias de detetive – e também na vida real – que meses ou anos se passem, e então surja uma nova visão sobre o mistério, reabrindo as investigações e oferecendo novas provas. Isso significa um novo embate sendo travado com o problema. A contagem de sucessos necessários será renovada, tanto para os investigadores, quanto para o problema. Mas não será possível utilizar nenhuma das Habilidades anteriormente invocadas. Elas já coletaram todas as evidências que podiam no passado, e agora são inúteis.

Portanto, para reabrir um caso, é preciso que os jogadores sejam criativos. Eles terão que analisar muito tudo o que têm até agora, de modo a justificar o uso de uma nova Habilidade na investigação. Contra essa nova Habilidade será utilizada a dificuldade 7, da mesma forma que aconteceria se esse uso criativo das Habilidades fosse invocado no primeiro embate.



As regras transcorrerão normalmente, com os jogadores investigando por meio dessa nova Habilidade ou de alguma outra ainda não utilizada (desde que eles justifiquem seu uso), e o problema contra-atacando ao fim de cada turno.

Se os jogadores conseguiram resolver o caso, cabe ao Narrador expor a eles suas descobertas. O mais divertido, claro, é que elas venham pouco a pouco, a cada turno, conforme cada jogador faz suas jogadas e vai aumentando a contagem de sucessos. Um jogador descobre que a vítima foi morta com uma bengala, e havia cinco pessoas com bengalas na festa; outro, que interrogou as testemunhas e conseguiu algum sucesso (mesmo diante de tal dificuldade) pode ter reduzido essa lista para 4, já que um desses suspeitos foi embora cedo, muito antes do assassinato; um terceiro, que investigou as finanças dos suspeitos (mas sem ainda dar o golpe final no mistério, porém deixando-o perto da resolução) completa descobrindo que dois entre eles ganharam uma grande quantia em dinheiro nos últimos dias.

Os ataques do problema também podem ser narrados como acontecimentos. Uma pista que foi perdida por deterioração, uma evidência que foi ignorada e agora não pode mais ser usada, uma testemunha que desapareceu ou mesmo a descoberta de escutas na sala dos investigadores.

Isso é muito mais imersivo e divertido do que apenas rolar dados e revelar o mistério após sucessos nessas rolagens, que é o que muitas vezes acontece em sessões de RPG. Os jogadores vão se ver forçados a pensarem em uma abordagem, sentirão que seus personagens estão realmente atuando como detetives e terão satisfação ao verem um mistério resolvido e realizarem uma prisão – essa, inclusive, pode ser pacífica, ou se transformar em mais uma cena de combate. Desta vez, é claro, um combate físico!

ARCO DE TREINAMENTO!

Street Fighter é um RPG de jogos de luta, então suas mecânicas são voltadas para emular os tropos desses games. O combate na arena é exatamente como um jogo de luta ou um torneio de artes marciais, e fora dela, como um beat 'em up.

Mas o sistema de manobras e de combate tático de SFRPG é usado também para outros contextos, sendo um deles o anime. Artes marciais são um gênero muito comum nas animações japonesas, estando presente em todas as mais famosas entre elas (mesmo One Piece, sobre piratas, tem um grande foco na luta corpo a corpo, técnicas de combate e poderes místicos marciais).

Não é preciso muita coisa para adaptar SFRPG para animes. As Manobras Especiais, sobretudo com o Guia do Jogador, simulam a maioria dos poderes vistos nos animes, como o poder de se esticar em One Piece, os elementos dos dobradores em Avatar (que é ocidental, mas tem a estética de um anime), os poderes de fogo, água e gelo em Saint Seiya/Os Cavaleiros do Zodíaco, etc.



Mas algo presente em animes, e que não é muito comum em RPGs (incluindo SF), é o arco de treinamento. Nesse tipo de episódio, o personagem passa por um treinamento intenso, às vezes carregando pesos, ou ainda em um lugar com uma força da gravidade extrema, ou mesmo num local com percepção alterada do tempo, em que meses equivalem a horas aqui fora. O arco de treinamento pode ser também uma sequência de cenas em que o personagem executa tarefas aparentemente rotineiras, mas que trazem um aprendizado marcial, como em Karate Kid.

Nos RPGs, geralmente a experiência é coletada de eventos de roleplay, e o personagem vai evoluindo conforme se aventura e interage com os outros. O arco de treinamento, portanto, seria apenas a narrativa do personagem gastando a experiência que ele coletou previamente, com a construção de cenas nas quais ele aprende coisas novas e se torna mais forte.

Contudo, o arco de treinamento é algo marcante para quem acompanha animes. Muitas vezes, quando conduzi crônicas de SFRPG, distribuí experiência para meus jogadores num arco de treinamento, em que eles ficavam em monastérios, dojôs ou outros lugares afastados por meses, havia um lapso temporal entre as histórias, e eles voltavam mais fortes. Diversos outros jogadores e narradores também já relataram experiências semelhantes no fandom de SFRPG, seja no antigo Yahoo! Grupos ou no atual grupo do Facebook.

É interessante, portanto, que haja mecânicas para um arco de treinamento.

Ganhando experiência

O arco de treinamento se baseia em duas premissas:

a) Haverá um lapso temporal no qual os personagens estarão afastados de aventuras, e eles se dedicarão ao treino intenso;

b) Os jogadores realizarão testes de Habilidades que definirão como eles se saíram nesse treino, e isso influenciará o seu ganho de experiência.

Existem duas formas de abordar esse período de treinos. Existem narrativas em que os personagens simplesmente se afastam. Em *Saint Seiya*, era comum ver Shiryu voltar para os Cinco Picos, na China, para treinar, enquanto Seiya visitava Marin na Grécia, e Hyoga buscava treino intenso no frio da Sibéria. Nesse caso, os jogadores estarão livres para dizer como aproveitaram o treinamento, e eles poderão buscar Habilidades em que têm mais chances de conseguirem sucessos.

Por exemplo: um time é formado por Marcos, Laura e Brenda. Eles se afastam para treinar. Marcos resolve melhorar sua resistência fazendo escaladas. Então o Narrador determina que ele testará Vigor + Esportes. Laura viaja até um monastério no Tibete onde há uma rotina de tarefas diárias e meditação. Ela testará Força de Vontade. E Brenda apenas realizará uma rotina de treinos de artes marciais em um dojô diferente, testando Inteligência + Estilos para aprimorar o seu arsenal.

Cada sucesso representará 1 ponto de experiência por semana de treino. Nesse caso, eles treinaram por um mês (4 semanas). Marcos tirou 2 sucessos, Laura 5 e Brenda 3. Então eles receberão, respectivamente, 8, 20 e 12 pontos de experiência. Mesmo se um jogador não tirar nenhum sucesso, considere 1 ponto de experiência por semana.

Em caso de falha crítica, significa que o personagem não se adaptou ao treino. Ele provavelmente percebeu isso nos primeiros dias, e não faz sentido ele perder todo o tempo continuando com algo que não funciona. Dê ao jogador a chance de tentar outro tipo de treino, porém agora com dificuldade 7 na rolagem.

GASTANDO XP!

A experiência ganha no arco de treinamento deve ser gasta com alguma lógica, havendo uma relação, mesmo que tênue, com o que foi treinado. É interessante que o jogador possa explicar como a experiência que ele ganhou plantando arroz pôde ajudá-lo a aumentar o seu nível de Soco.

Como haverá várias cenas em um arco de treinamento, cada uma representando uma ou mais semanas, os jogadores podem usar isso a seu favor. Eles podem reservar uma cena para um treinamento específico ligado a algo que pretendem aumentar ou aprender, mesmo que não seja uma rolagem tão favorável ao ganho de experiência. Desde que eles possam explicar, tudo é válido.

Uma outra abordagem é todos treinarem juntos em um treino específico, como Goku e Kuririn em *Dragon Ball*, quando treinaram sob a tutela de Kame, e trabalhavam na lavoura. Neste caso, todos farão a mesma rolagem.

Alguns personagens podem se beneficiar disso, e a escolha quanto ao tipo de treino pode criar divergências no grupo, com certos jogadores se sentindo desprestigiados por serem ruins na Habilidade a ser testada. Por isso, o recomendado é que esse treino igual para todos seja breve, com uma ou duas semanas, representando pouco ganho de experiência.

Em geral, os arcos de treinamento mesclarão tanto treino individual como treino em grupo. O Narrador pode conduzir tudo como uma história, com várias cenas. Cada cena representará uma ou mais semanas, e o jogadores descreverão o que fizeram nesse período, realizando os seus testes e anotando a experiência ganha. Isso abre espaço para abordagens distintas e para o uso da criatividade. O Narrador pode inclusive apresentar eventos dentro de cada período, eventos esses que serão resolvidos rapidamente como no prelúdio (por exemplo: "um velho rival de treino visitou o dojô e realizou alguns sparrings com você; como você reagiu a esse reencontro?"). O ideal é preencher as descrições e tornar a experiência vívida, sem realizar combates ou outros testes além da rolagem central do treinamento.

Filmes de artes marciais também podem oferecer boas ideias. Em *Kill Bill Volume 2* há um ótimo arco de treinamento de Beatrix com Pai Mei. Ele a subjuga em combate, depois exige que ela quebre tábuas com o soco de uma polegada, e até a força a aprender a comer com hashi, sob pena de ter que dormir fora da casa, na chuva. Todas essas narrativas tornarão mais divertido e memorável o arco de treinamento.

Os arcos de treinamento são muito frequentes em animes, e mesmo jogos de luta (o foco de SFRPG) possuem animes memoráveis, o caso de *Street Fighter*, *Fatal Fury*, *Samurai Shodown* e outros. Haver uma mecânica para orientar a sua condução e a participação dos jogadores nas ações e rolagens engrandece essa experiência e a torna significativa. Mais do que isso, é fundamental a construção da narrativa, para que esses arcos sejam de fato uma etapa importante para a crônica, e não apenas um atalho no desenvolvimento do personagem.

MANOBRAS DO MÊS!



BOOMERANG!

Pré-requisitos: Técnica da Arma ••

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

O lutador aprende a arremessar a sua arma de modo que ela volte para sua mão, não precisando recuperá-la após o uso.

Sistema: Esta Manobra possui funcionamento automático, não precisando de uma Carta de Combate. O lutador poderá utilizar armas de arremesso em forma de disco, como o Chapéu de Borda Afiada ou o Chakram, ou ainda um bumerangue, e ela voltará para sua mão após o arremesso, mesmo se atingir um oponente. Para que esse efeito funcione, o lutador não poderá se mover no turno em que arremessa a arma. Caso ele tire falha crítica em seu ataque, o efeito da manobra também não funcionará.

Custo: Nenhum

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: veja descrição acima

ERIC "MUSASHI" SOUZA

STREETS OF SKIRMISHING!

Jogos de batalha de miniaturas em SFRPG!

Street Fighter RPG é um RPG, ora bolas, nós sabemos disso! Mas tem o sistema de combate mais legal de todos os RPGs existentes e ele é tão versátil que pode comportar uma infinidade de situações, não apenas lutas um-contra-um em arenas.

Nesta matéria, vamos mostrar como organizar partidas diferentes, não focadas em interpretação e narrativa, mas tão somente nas batalhas. E mais: não apenas entre lutadores, mas entre grupos de combatentes! Forças opositoras em campos de batalha diversos, desde as ruas repletas de gangues de uma metrópole decadente dos anos 1980 até arenas gigantescas, cheias de armadilhas mecânicas armadas para deixar tudo emocionante, num futuro Cyberpunk. E não se esqueça das guerras históricas e de qualquer cenário fantástico em que você quiser colocar personagens para brigar!



Criando Cenários

Antes de começar efetivamente a jogar, você pode escolher um cenário pronto, ou precisará criar o seu.

A aplicação da palavra “cenário” que estamos utilizando inclui o mapa tático por onde as miniaturas dos personagens em conflito vão se movimentar, com características de terreno variadas. Mas, além disso, um cenário deve incluir o contexto que dá razão ao conflito, definindo quais são as forças em oposição, por que motivo lutam, quais são seus objetivos nessa batalha e, talvez, regras opcionais que dão alguma variação para essa batalha, em relação a outras que poderiam ser experimentadas.

A definição do contexto ajuda a pensar nos tipos de personagens que poderão ser escolhidos por cada jogador na montagem de suas tropas/forças. E, por outro lado, sendo feita antes da criação de um mapa, facilita definir o que vai ser visível nele. Também é recomendado a quem criar o cenário que disponibilize uma lista de personagens para serem “comprados com Pontos”, como você verá em detalhes adiante.

Características de Terreno

Obstáculos sobre o chão, como carros semidestruídos, troncos de grandes árvores caídos, pilares, rochas, móveis, paredes, relva em chamas, fumaça... Todas essas coisas e muitas mais são chamadas de Característica de Terreno e podem intervir, mecanicamente, no modo como as unidades em conflito se movem pelo local, ou na visibilidade. Em alguns casos, elas podem oferecer oportunidades de usar Cartas de Feito com alguma regra particular.

Na criação de um cenário, enquanto está elaborando seu mapa, é importante ter em mente que tipos de intervenções você espera: atrapalhar a mobilidade, gerar cobertura contra disparos, dar oportunidades de novas formas de ação, etc., então você deve deixar essas possibilidades escritas.

Como as partidas deste sistema de batalha serão competitivas, é importante que todas as possibilidades fiquem claras para ambos os lados e, preferencialmente, sejam acessíveis a qualquer personagem (seja para efeito benéfico ou punição). Logo, a distribuição desses tipos de coisas pelo mapa deve ser equilibrada. Além disso, não é desejável exagerar, pois isso se refletirá num combate maçante, lento e até mesmo chato.

Quando uma Característica de Terreno intervém na mobilidade, você terá uma definição do custo adicional de Movimento que ela impõe (normalmente, 1 hex extra) para entrar naquele tipo de local. Já características de terreno que atrapalhem a visibilidade, em geral, estarão relacionadas à seguinte regra:

Cobertura Parcial: Qualquer obstáculo sólido que possa atrapalhar a visão, mas que não cobre completamente um alvo, dificulta o acerto, de forma similar ao que ocorre quando há mais de um alvo no mesmo hexágono. Assim, um atacante que usa um disparo de projétil, estando do lado oposto do obstáculo, deve passar em um teste de Percepção (dif.8) para mirar o alvo certo, não atingindo a cobertura. Numa falha, o disparo acerta o obstáculo (você só precisa rolar o dano se ele for relevante para o obstáculo).

Se você quer criar uma Característica de Terreno que possa ser usada como oportunidade para um tipo especial de ação, é preciso indicar:

- Se um teste é necessário para ativar a ação especial, indique qual é e sua dificuldade;
- Qual o resultado de ativar a ação especial? Funciona como uma Manobra de combate, com Velocidade, Dano, Movimento? Se pode atingir um alvo afastado, qual é o seu alcance? Se afetará uma área, qual a dimensão, em hexes, a partir do centro?



- O que acontece depois que a ação especial é ativada? É possível realizá-la de novo, seja por parte deste mesmo personagem, ou por outro? Se não, alguma mudança no Terreno surgiu da ação especial ter sido utilizada?

Veja dois exemplos. O primeiro, é uma Característica de Terreno que permite um uso único de ação especial; o segundo, pode ser usado várias vezes.

Barril sobre ribanceira: Característica de Terreno. Oferece Cobertura Parcial contra-ataques do lado oposto. Serve como obstáculo ao deslocamento. É possível subir nele, ao custo de 1 hex de Movimento adicional, ou usando a Manobra *Jump*. Pode-se empurrá-lo, para que role pela ribanceira e atinja alguém (usando a Carta de Feito). **Sistema:** faça um ataque usando Força + Esportes + 3, menos absorção do oponente. O alvo deve estar numa linha reta hexagonal, a até 3 hexágonos do usuário da Manobra, no nível inferior à ribanceira. Quando atinge o alvo, ou o máximo de 3 hexes, o Barril estoura, causando o seu dano, ou simplesmente se tornando um terreno acidentado (impondo 1 hex adicional de movimento para entrar no hexágono ocupado por seus pedaços).

Ponte de madeira e cordas: Característica de Terreno. Quando se desloca sobre a ponte, o personagem pode escolher andar sobre velocidade controlada (1 hex adicional de Movimento por hex da ponte), ou à velocidade normal. Se escolher a segunda opção, a ponte balança, obrigando o personagem (e quem mais estiver sobre a ponte) a fazer um Teste de Destreza + Esportes para se equilibrar e/ou agarrar-se às cordas, evitando a queda. É possível balançar a ponte de propósito, com um teste de Vigor + Esportes, oposto por uma rolagem de Destreza + Esportes de todos os que estiverem sobre a ponte - quem não superar os sucessos do balanço cairá, *incluindo o usuário dessa Manobra*.

Montagem das Forças

Obviamente que, num jogo competitivo, é essencial pensar em como as forças que se opõem serão montadas e como determinar um “equilíbrio” entre os lados, ainda que existam diferenças significativas entre elas. Para isso, precisamos de personagens (daqui por diante, referidos como *minis*) criadas com algum padrão.

Adotaremos, como regra, que o Posto da mini serve como referência perfeita de sua experiência e competência em combate, usando a Construção de Personagens Experientes vista na *Punho do Guerreiro #3* e focando nas características combativas. E é exatamente seu Posto que serve como custo para pagar a mini na Montagem de uma Força. Ou seja, uma mini de Posto 1 custa 1 Ponto de Força.

Ao criar seus próprios Cenários, você pode adotar os modelos visto no suplemento fanmade *Guia do Circuito, Guia do Circuito Básico*, ou construir os seus próprios. O cenário, então, deve indicar com quantos pontos cada Força deve ser montada, por exemplo, 10 a 20 pontos.

CENÁRIO: HERDEIROS DO ASFALTO!

As ruas da mais violenta cidade do mundo foram tomadas pelas gangues. Sob as ordens de uma única organização criminosa, as gangues conquistaram prédios públicos e arrasaram a polícia, até que uma engenhosa e audaciosa operação das Forças Especiais do exército liquidou com as lideranças do submundo. Isso dispersou as gangues... por um tempo.

É hora de reformar as gangues e retomar as ruas. Quem vencer, comandará o submundo!

Montagem das Forças

Cada jogador comandará uma gangue, tendo 15 pontos para comprar lutadores, dentre os disponíveis no *Guia do Circuito Básico* - recomenda-se usar Duelistas, mas isso não é obrigatório.

Beco da Morte

O mapa do beco representa o local onde o clímax da guerra de gangues ocorrerá e apresenta as seguintes Características de Terreno:

Hexágonos iniciais: Cada uma das forças no conflito deve iniciar de uma das extremidades do beco (próximo da saída, ou junto aos sacos de lixo), numa distância mínima de 3 hexes de oponentes.

Sacos de lixo: são considerados terreno acidentado e elevado, onde é preciso pagar 1 hexágono a mais de Movimento para adentrar cada hexágono. Os sacos de lixo e seus conteúdos são facilmente inflamáveis (por exemplo, usando *Fireball*) e, se forem incendiados, permanecerão em chamas do momento em que são atingidos por mais 3 turnos, causando Dano de 2 pontos à Saúde de quem estiver sobre as chamas, ou a um hexágono de distância, no início de seu turno. Depois de completamente incendiados, os sacos de lixo deixam de ser considerados.

Lixeiras: Os hexágonos ocupados por lixeira são considerados terreno acidentado, sendo preciso gastar 1 hexágono adicional de movimento para adentrar neles. Também é possível arremessar uma das latas de lixo do mapa contra um oponente, com manobras de Apresamento que façam isso, mais a carta de Feito. Para o objetivo de calcular o dano, a lixeira tem Vigor 3. Mas, uma vez que uma lixeira seja arremessada, considera-se que ela é removida do jogo (ela se destrói totalmente, ou sai rolando pelo beco).

Telhados: É possível subir nos telhados somente usando *Jump* ou Manobras aéreas similares.

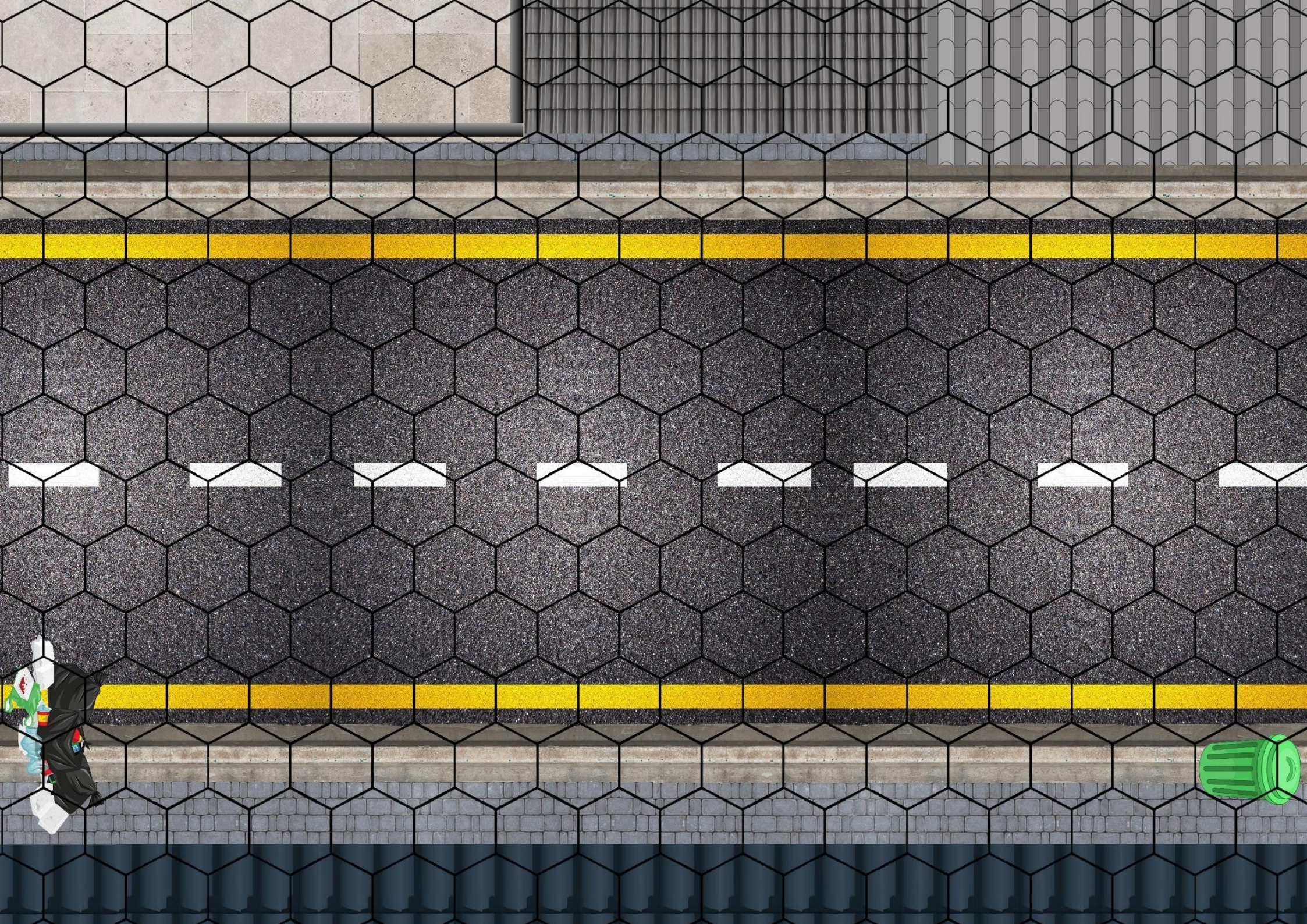
Coordenando Muitas Unidades

Embora seja muito divertido utilizar as Cartas de Combate em jogos com poucos lutadores em cada Força, quando você enche o tabuleiro de combatentes, é preciso um sistema alternativo para controlar Velocidades e efeitos das Manobras: uma tabela de turnos, como aquela que vem ao final desta matéria.

Para usá-la, é bem fácil. Identifique as unidades da sua força e, a cada turno, anote a Manobra que cada uma vai usar. Quando a unidade completa sua etapa de Movimento, marque “M”; assim que os efeitos de sua Manobra aparecem, ou se for impedido de realizar aquela ação (por exemplo, porque o inimigo se afastou, ou o personagem foi derrubado), marque “A” e o turno daquele lutador se encerra.

Se utilizar Manobras de Cancelamento/Interrupção (Bloqueio ou *Jump*) em algum momento, risque sobre a Manobra original e anote a nova, com sua nova Velocidade.

ERIC “MUSASHI” SOUZA &
GIOVANE DO MONTE



COMBATE 3D!

O combate de Street Fighter é efetivamente em três dimensões. O RPG apresenta um mapa plano no qual os personagens se deslocam de pé, agachados (Manobras de Agachamento) ou aéreos (Manobras Aéreas).

Pequenas particularidades, como a altura de um salto, são pouco relevantes durante o combate, que adota uma premissa mais gamista. Valorizam-se as táticas e escolhas estratégicas, e a cena é construída narrativamente.

Em certos momentos, porém, pode haver o desejo por uma representação de uma movimentação totalmente 3d, como em combates nos quais todos os lutadores estão voando a grandes alturas ou estão debaixo d'água. Obviamente, essas cenas podem ser roladas utilizando o Combate Narrativo, e fica pela imaginação de cada um como os lutadores se movem para cima e para baixo e em diagonais no ar e na água. Contudo, certamente é divertido posicionar a miniatura da Lula Gigante (*Secrets of Shadoloo*) em um mapa hexagonal azul e movimentar os lutadores enquanto lidam com esse monstro.

A seguir, é apresentado um sistema simples, com poucas nuances, que pode trazer profundidade para essas ações, permitindo a variação de altura e a adoção de novas táticas, movimentações e cenas realmente épicas (como um lutador vindo debaixo do inimigo, outro de cima dele, e um terceiro de sua frente).

Os planos

O mapa 3d é composto de três planos: o principal, um inferior e outro superior. Obviamente, há quase infinitas pequenas variações de altura e possibilidades, mas assumo que o combate se desenrola em três planos principais.

Um personagem apenas um pouco mais abaixo do outro está no mesmo plano que ele, pois eles podem trocar socos e chutes; o plano inferior é realmente inferior, com um personagem entre 2 e 5 metros abaixo do outro. A mesma coisa acontece com o plano superior.



Os personagens geralmente estarão no plano principal. Para os outros planos, adote tokens que indicarão que os personagens estão neles. Por exemplo: um pequeno pedaço de papel ou um clipe azul junto da miniatura indica que o personagem está no plano superior, e um pequeno pedaço de papel ou clipe vermelho indica que ele está no plano inferior. Qualquer coisa pode ser um token, desde que você adote um padrão, com uma cor para o superior e outra cor para o inferior. Isso evitará confusões no turno e deixará claro quem está em cada plano.

Interações entre planos

Personagens em planos diferentes não podem interagir fisicamente. Ainda, poderão ocupar o mesmo hexágono, mas não se tocarão – metros os separarão, na vertical. Alguém pode se deslocar pelo mapa passando livremente pela miniatura de outro personagem num plano diferente. A única forma de interagirem é se um deles mudar de plano (veja mais adiante).

Projéteis, Extendible Limbs e outros ataques a distância funcionam contra oponentes em planos diferentes, mas perdem 1 ponto de alcance para cada plano de distância. Por exemplo: se Dhalsim está no plano superior e quer acertar um soco em um capanga no plano inferior, o seu alcance cai de 6 para 4. Isso representa a perda de alcance atacando na diagonal para cobrir a diferença entre os planos.

Mudando de plano

Mudar de um plano para outro consome 1 ponto de movimento. Assim, se um personagem está no plano inferior e decide atacar com um Short um oponente no plano superior, ele usará 2 pontos desse movimento para as duas mudanças de plano.

O jogador deve indicar, no meio de seu movimento, quando ele muda de um plano para outro, retirando ou pegando o token específico. Em seguida, ele segue seu movimento até quando decidir fazer uma nova mudança. Alguém mais rápido pode interrompê-lo a qualquer momento. Por exemplo: Rashid está no plano inferior. Ele se move 3 hexágonos e muda para o plano principal. Ele gasta mais um ponto de movimento com isso. Agora ele se move mais 2 hexágonos e decide mudar para o plano superior. Gill, porém, avisa que o interrompe antes dessa última mudança, ainda no plano principal. Apenas depois de sua ação Rashid poderá continuar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

