GUN
FU

MANOBRAS PARA ARMAS DE FOGO

Armas de fogo são categorias de armas diferentes das brancas, elas são mais letais, mais rápidas e com maior alcance do que qualquer arma branca pode ter. Para se calcular o dano de Armas de fogo é computado somente a técnica (armas de fogo) e o modificador da arma. Para sua velocidade, se utiliza o raciocínio, e não a destreza. O Alcance é calculado pela destreza. Armas de fogo usam as manobras abaixo:

Manobras únicas de Armas de Fogo

- **QUICK SHOT:** Velocidade:+2, Dano: -1, Movimento: +0.
  Especial: consome uma munição. Você não pode apontar usando quick shot. Tipo: *Arma de fogo.*
- **STANDARD SHOT:** Velocidade:+0, Dano: +0, Movimento: +0.
  Especial: consome uma munição. Tipo: Arma de fogo.
- **DOUBLE TAP:** Velocidade:-1, Dano: +2, Movimento: +0.
  Especial: consome duas munições. Tipo: *Arma de fogo.*
- **BURST:** Velocidade: -2, Dano: +4, Movimento: -1.
  Especial: consome 3 munições, pode ser usado em mais de um oponente, para cada novo alvo remova um dado de dano e divida o restante entre os alvos. Apenas armas Automáticas podem usar Burst. Você não pode apontar usando burst. Tipo: *Arma de fogo.*
- **FULL BURST:** Velocidade: -3, Dano: +5, Movimento: -3.
  Especial: consome 7 munições, pode ser usado em mais de um oponente, para cada novo alvo remova um dado de dano e divida o restante entre os alvos. Apenas armas Automáticas podem usar Full Burst. Você não pode apontar usando full burst. Tipo: *Arma de fogo.*

Bugigangas

MIRA TELESCÓPICA:
Se você gastou pelo menos um turno apontando e usando uma mira telescópica você aumenta para +2 sua parada de dados de dano ao usar uma arma de fogo, arco ou besta, mas apenas no primeiro tiro dado no turno (além do bônus de apontar).

MUNIÇÃO NÃO LETAL:
Munição não letal são feitas com mateirais menos danosos, como balas confeccionadas de borracha, ou cartuchos preenchidos com sal grosso. O objetivo de tais projéteis é capturar alvos vivos e controlar massas de civis. Munição não letal causa o dano da arma, mas em compensação não causa dano agravado.

Descrição de Armas de Fogo

Espingarda
Espingarda padrão de dois canos modelo Rossi Overland 12 gauge ou similares.
Velocidade: +0; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 2

Escopeta
Escopeta padrão modelo Ithaca M37 ou similares.
Velocidade: +1; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Faz dois testes de dano. Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 6

Escopeta Automática
Escopeta padrão modelo Ithaca M37 ou similares.
Velocidade: +0; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Automática; Faz dois testes de dano. Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 6

Fuzil
Fuzil do tipo Remington M-700 ou similares.
Velocidade: +0; Dano: +5; Movimento +0; Especial: Distância 198 hexes+Destreza; Munição: 6

Fuzil de Assalto
Fuzil de Assalto do tipo AK-47 ou similares.
Velocidade: +1; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Automático; Distância 148 hexes+Destreza; Munição: 43

Pistola
Pistola padrão modelo Glock 17 ou similares.
Velocidade: +2; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Distância 18 hexes+Destreza; Munição: 18

Pistola Metralhadora
Metralhadora leve do tipo Ingram Mac-10 ou similares.
Velocidade: +1; Dano: +2; Movimento +0; Especial: Automático; Distância 23 hexes+Destreza; Munição: 31

Pistola Pesada
Pistola de grosso calibre do tipo Sig P220 ou similares.
Velocidade: +1; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Distância 28 hexes+Destreza; Munição: 8

Revolver
Revolver do tipo SW M640 ou similares.
Velocidade: +1; Dano: +4; Movimento +0; Especial: Distância 10 hexes+Destreza; Munição: 6

Revolver Pesado
Revolver de calibre grosso do tipo Colt Anaconda ou similares.
Velocidade: +0; Dano: +5; Movimento +0; Especial: Distância 33 hexes+Destreza; Munição: 6

Submetralhadora
Metralhadora de mão do tipo UZI ou similares.
Velocidade: +2; Dano: +3; Movimento +0; Especial: Automático; Distância 48 hexes+Destreza; Munição: 33

Manobras Especiais e Armas

Nem todas as manobras especiais podem ser usadas com armas. Consulte seu narrador para definir que manobras podem ser usadas em conjunto com armas.

De qualquer forma, substitua do pré-requisito da técnica pela técnica com a arma.

IGOR LINS

MANOBRA

Gun Kata / Kata com Arma

Depois da análise de várias lutas conhecidas, o Clero concluiu que a distribuição geométrica dos antagonistas em qualquer batalha armada se trata estatisticamente de um elemento prenuncial. O Kata com Arma considera o revólver uma arma completa, onde cada posição representa a zona máxima de alcance, colocando o maior número de oponentes em risco máximo, enquanto mantém o defensor em posição estatisticamente segura em relação à trajetória da bala de contra-ataque. Com o domínio dessa arte, a eficácia do disparo aumenta para em não menos que 120%. A diferença de 63% aumenta a eficácia letal e faz com que o mestre do Kata com Arma não seja tido como insignificante.

- Dupont, Equilibrium

As armas de fogo são terminantemente proibidas no circuito Street Fighter, porém os lutadores podem precisar delas fora do ringue. Caso eles sejam agentes especiais, acabarão tendo que usá-las, ainda que o design original de Street Fighter desestimule, e apenas no Competidores tenha vindo, como correção, a opção de elas causarem automaticamente dano agravado, como o laser lightknife já causava.

O Kata com Arma surge como uma alternativa para personagens se virarem fora da area, utilizando pistolas para atingirem mais de um oponente em um mesmo turno.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Gun Kata!

Pré-requisitos: Esportes •••, Armas de Fogo ••••

Pontos de Poder: Forças Especiais 4; Outros 5

O Kata com Arma consiste numa série de posições treinadas para que o lutador consiga disparar em vários alvos continuamente em curto período de tempo. Semelhante aos katas do karatê, ele é treinado exaustivamente em uma série de variações, para que o soldado esteja pronto a disparar sem precisar pensar. Quanto mais perspicaz é um lutador, mais alvos ele consegue acertar. Além disso, sua movimentação constante dificulta que ele se torne um alvo.

Sistema: Durante o Gun Kata, o lutador pode utilizar sua pistola ou pistola pesada para atingir um número de alvos igual a sua Técnica Armas de Fogo. Ele rolará o dano contra esses alvos normalmente, escolhendo-os dentre aqueles que o cercam. Além disso, sua movimentação dificulta que seja atingido por projéteis ou armas de fogo, elevando para 8 a dificuldade de quem atira contra ele. Se ele estiver dividindo o hexágono com alguém, e o Narrador for rolar um dado para descobrir, na sorte, quem foi atingido pelo projétil ou pela arma de fogo, ele só será acertado se sair 9 ou 10 no dado.

Usar o Gun Kata descarrega totalmente a arma. O personagem terá que gastar um turno para carregá-la novamente (caso ainda tenha munição), podendo usar apenas a carta de Movimento.

Custo: 2 Força de Vontade

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Run and Gun

Run and Gun é um gênero popular de jogos de arcade, com jogabilidade em 2d (assim como Street Fighter), e personagens ágeis que correm e atiram insanamente contra inimigos que não são tão bons atiradores assim. Na jogabilidade desses games, as balas dos inimigos são lentas pela tela, dando oportunidade para o jogador desviar delas deslizando pelo chão, pulando ou correndo, e podendo atirar de volta.

Os tiros do jogador são mais rápidos, o que simula a sua grande habilidade. Alguns chefes, embora tenham tiros lentos, podem disparar muitas balas na tela, dificultando a missão do jogador.

Com sua jogabilidade, esses games traduzem cenas de ação como de Commando ou John Wick, em que o protagonista corre e mata dezenas de capangas, evitando ser acertado, por mais fantasioso que isso seja.

Certo, mas por que Street Fighter? Acontece que alguns beat 'em ups possuem momentos em que os personagens usam armas de fogo, como Cannon Spike, Punisher e Cadillacs and Dinosaurs. E, embora os designers de SFRPG queiram que os jogadores utilizem socos e chutes contra capangas armados, pode haver momentos em que os cenas estilo Gun Fu e como em Mercenários e outros filmes do gênero possam ser jogadas pelo grupo.

O ideal é que em aventuras de Run and Gun os personagens jogadores tenham acesso às regras aqui apresentadas, mas não os vilões. Um chefe de grupo criminoso pode dispor delas, porém não capangas comuns. Para eles, utilize gângsters e outros atiradores do livro de Street Fighter, dando aos jogadores o prazer e a diversão de uma cena em que correm, pulam e atiram, evitando (ou não) serem atingidos.

As ideias também podem ser expandidas para uma crônica de Run and Gun, a exemplo de Sunset Riders, Wild Guns e do belo Terminator 2d No Fate, conforme o grupo queira variar um pouco.

Run and Gun

Pré-requisitos: Esportes •••, Armas de Fogo ••

Pontos de Poder: Forças Especiais 1; Outros 2

A arte de atirar com precisão enquanto corre, salta e realiza outras proezas. Enquanto atiradores comuns precisam parar para atirar, quem possui esse treinamento consegue se mover e disparar sem prejuízo para sua mira.

Sistema: Run and Gun é utilizado em conjunto com a Carta de Combate de qualquer arma de fogo que esteja com o personagem. Enquanto utiliza a Manobra, o personagem pode se mover livremente para disparar com um modificador de +0 Movimento. Caso seja declarado alvo de algum disparo ou projétil, o personagem poderá interrompê-lo e tentar se esquivar como o Jump, rolando Destreza + Esportes contra a Técnica do rival (Foco para projéteis, Armas de Fogo para essas armas, etc). Se bem-sucedido, ele evita o disparo e pode se mover, completando então sua ação com o seu próprio disparo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0 (veja descrição acima)

Dano: +0 (veja descrição acima)

Movimento: +0 (veja descrição acima)

Se o Narrador não quiser complicar adicionando essa nova manobra, ele pode simplesmente permitir que seus jogadores utilizem Jump junto com as Cartas de Combate de suas armas de fogo, assim como é feito com os Socos e Chutes Básicos. Nesse caso, eles terão o Movimento +0 do Jump, e poderão interromper disparos contra eles, esquivando-se (caso sejam bem-sucedidos no teste).

ERIC "MUSASHI" SOUZA