

**\$FRPG: OUTROS MUNDO\$ #001**

# **SFRPG: HERCULES & XENA**

Para uso com **Street Fighter: O Jogo de RPG**

Sucesso no final dos anos 90, as séries de TV *Hércules: as Viagens Lendárias* (1995-1999) e *Xena: a Princesa Guerreira* (1995-2001) capturaram a imaginação de toda uma geração de RPGistas, ganhando inclusive seu próprio jogo (o raro *Hercules & Xena Roleplaying Game*, publicado pela lendária West End Games em 1998).

No Brasil, o máximo que conseguimos foi uma adaptação de Xena para **GURPS** e **AD&D** na arqueológica *Dragão Brasil #49*, em abril de 1999... o que foi uma absoluta oportunidade perdida! Com foco em combate desarmado, golpes impossíveis e saltos voadores, muitas idéias acabam surgindo na cabeça de qualquer Narrador de Street Fighter que assista Hércules socando inimigos longe ou Xena paralisando seus oponentes com golpes de Dim Mak – então, por qual razão SFRPG não foi incluso na adaptação, sendo que no passado a própria revista já havia publicado outras adaptações para o sistema?

Para quem gosta do estilo aventura e fantasia, Hércules e Xena são um prato cheio. O cenário das aventuras de Hércules e Xena é a antiga Grécia, completa com seus deuses, monstros e mitologia. Abaixo veremos como trazer o clima heróico dessas séries direto para sua crônica de **Street Fighter: o Jogo de RPG**. Para os Narradores, lembramos que todas as regras apontadas aqui usam **Street Fighter: o Jogo de RPG – Edição de 20 Anos** como referência. O arquivo PDF desse livro (assim como uma imensidão de outros livros, adaptações e material de apoio) está disponível para download em <https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

## **REGRAS GERAIS**

Pode parecer óbvio, mas não custa repetir. Uma vez que é um cenário muito diferente daquele descrito no livro básico de SFRPG, a antiga Grécia (chamada na série de “Mundo Conhecido”, já que mais tarde o cenário é ampliado e os heróis visitam



muitos outros lugares) merece regras opcionais próprias para dar à sua crônica o clima heróico apropriado. Como sempre, todas essas regras são apenas sugestões – cada Narrador é livre para criar sua história da forma que achar mais conveniente.

## Estilos e Manobras Especiais

A maioria dos personagens em uma crônica no Mundo Conhecido não vai ter um Estilo bem definido, podendo adquirir apenas movimentos comuns (SFPRG, p. 74). Porém, o Narrador pode determinar que os personagens dos jogadores em uma crônica podem selecionar um Estilo normalmente para obter manobras por um custo reduzido, simplesmente modificando a história e formas de aprender o estilo.

Embora a princípio possa parecer que a maioria das manobras de artes marciais devessem ser proibidas em um cenário desse tipo, as séries Hércules e Xena mostraram várias vezes alguns personagens dominando golpes fantásticos. Xena, por exemplo, tem o Dim Mak como uma de suas marcas registradas. Já Hércules concentra-se mais em manobras simples e diretas.

**Opção: Sem Estilos.** Se o Narrador não quiser utilizar Estilos de luta em sua crônica, então um personagem iniciante tem 7 pontos para distribuir entre Chi e Força de Vontade no início do jogo, da forma que o jogador preferir.

**Opção: Manobras Secretas.** Opcionalmente, o Narrador pode permitir apenas personagens com movimentos comuns e sem nenhum estilo. Nesse caso, recomenda-se que o Narrador também permita que qualquer personagem aprenda qualquer manobra mais tarde, pagando um custo em pontos de poder igual ao custo mais alto da manobra, mais 1

ponto. Assim, se um personagem quiser seguir os passos da Princesa Guerreira e dominar o Dim Mak, precisará encontrar um mestre que conheça a manobra e gastar 6 pontos de poder (24 pontos de experiência), já que Dim Mak é uma manobra que tem como custo mais alto 5 pontos de poder.

O custo aumentado é válido para manobras especiais raras ou incomuns. Movimentos comuns são aquelas com “Outros” ou “Qualquer Estilo” no parágrafo pontos de poder, e têm custo normal.

## Divisão e Posto

Personagens do Mundo Conhecido não são “Street Fighters” e não fazem parte de um circuito secreto de lutas ou algo assim (embora essa seja uma boa ideia para aventuras envolvendo arenas de gladiadores). Divisão e Posto são ignorados, assim como o registro de número de lutas, vitórias, derrotas, etc. Opcionalmente, o Narrador pode considerar o número de aventuras e missões bem sucedidas como “lutas” para determinar o “Posto” de aventureiro que o personagem tem – isto é, missões mais difíceis só seriam dadas para personagens mais experientes.

## Glória e Honra

Personagens do Mundo Conhecido têm Glória e Honra, da forma normal. Porém, o Narrador deve encarar essas duas características de uma forma um pouco diferente do que elas representam em Street Fighter.

Heróis são definitivamente gloriosos. Nesse cenário, Glória representa como o personagem é visto e o quanto é respeitado entre outros heróis e por seus iguais. Não é uma medida do quanto ele é conhecido (isso é o antecedente Fama), e sim do quanto alguém vai querer ouvi-lo e dar atenção a seus conselhos,



ou desejar que ele esteja a seu lado em uma batalha (claro, nada impede que um personagem tenha Fama e Glória – Hércules é o melhor exemplo disso). Dessa forma, um personagem com Glória alta é extremamente respeitado entre heróis, mágicos e reis, embora o povo comum não necessariamente tenha alguma idéia de quem ele seja.

Em um certo nível, Glória determina o quão bem o personagem será tratado por outros heróis e pela comunidade heróica em geral. Entretanto, também pode ser uma faca de dois gumes, pois quanto mais reconhecimento um personagem obtém, pior ele será visto por aqueles que têm algum motivo para não gostar dele. Normalmente, o personagem pode adicionar um número de dados igual à metade do seu nível permanente de Glória a todos os testes Sociais amigáveis realizados com outros heróis e pessoas de posição elevada que reconheçam e respeitem os seus feitos. Inversamente, caso o PdM tenha motivos para não gostar do personagem (a critério do Narrador), ele terá uma penalidade, ao invés de bônus, em dados.

Onde a Glória representa o que o mundo pensa do herói, a Honra representa o que ele pensa de si mesmo, sua moral dentro e fora das aventuras. Um personagem com Honra alta trata os outros (e espera ser tratado) com cortesia e respeito, enquanto um personagem com Honra baixa será desprezado, ignorado ou temido, dependendo de quão formidável ele é. Honra pode ser usada normalmente em testes ao final das cenas para o personagem recuperar Chi e Força de Vontade.

Por fim, testes de Honra são feitos para que o personagem resista às tentações mais mundanas, como sedução, suborno. Contra tais tentações, normalmente a Força de Vontade não é usada, e sim a Honra. Já no caso de influências mágicas ou sobrenaturais, a Honra normalmente não é usada, apenas a Força de Vontade. Use a tabela abaixo como guia para conceder pontos de Glória e Honra em uma crônica no Mundo Conhecido.

## Habilidades

Obviamente, certas Habilidades não existem ou são substituídas por outras similares em um cenário como a antiga Grécia. Alguns exemplos de como usar ou interpretar as habilidades da ficha incluem:

**Manha:** cobre o conhecimento do submundo do crime, guildas de aventureiros, locais de aventura (masmorras e ruínas cheias de tesouro), além de ser usado para saber “o que está se passando” em um determinado local.

**Condução:** ao invés de carros e outros veículos modernos, essa perícia é usada para cavalgar animais, velejar em barcos e controlar bigas e carroças. Em níveis altos (4+) essa perícia pode ser usada para animais fantásticos, monstros ou animais voadores como montaria.

**Liderança:** também é usado para comandar soldados e exércitos. Grandes generais e lordes da guerra precisam de altos níveis em Liderança e Estilos (v. abaixo).

**Segurança:** cobre capacidade do personagem de realizar uma grande variedade de atividades criminosas, incluindo tanto o conhecimento dos aspectos físicos da vida criminosa (abrir fechaduras, achar e desarmar armadilhas) quanto o aspecto intelectual do negócio (planejamento, etc). Não inclui a parte social das atividades criminosas (isso é coberto pelo talento Manha).

**Arena:** também pode ser usado para conhecer sobre gladiadores e representar a habilidade do personagem em usar o ambiente ao seu redor a seu favor durante a luta. Um teste de Percepção (ou Raciocínio) + Arena permite ao personagem “usar o cenário a seu favor”, obtendo um bônus de +1 na Velocidade, Dano ou Movimento de uma manobra, uma vez por combate para cada sucesso no teste. Opcionalmente, esse conhecimento também pode ser usado para representar quão bem o personagem conhece a geografia e os caminhos do mundo, sendo usada para que ele se oriente em viagens e coisas assim.

**Computador (renomeada “Erudição”):** como não existem computadores na antiga Grécia, esse conhecimento agora representa o nível geral de educação do personagem em áreas como filosofia, matemática e ciências, além capacidade do personagem de lidar com engenharia e tecnologia da era antiga. Pelo menos um nível nessa Habilidade é necessário para o personagem saber ler e escrever (caso contrário ele será considerado analfabeto).

**Estilos:** Aqui essa Habilidade também representa conhecimento nas artes da guerra – desde a operação de máquinas de cerco (muito raras nesse período) até o planejamento de batalhas em massa. Esse conhecimento é essencial para comandar exércitos e preparar táticas de batalha. Associado a Liderança é a marca dos grandes generais e lordes da guerra.

## Novo Antecedente

### Artefatos

Artefatos são itens que concedem vantagens para o personagem com poder equivalente a 4 pontos de bônus por nível no antecedente Artefato. Em troca, Artefatos podem (e devem) ser raros e cobiçados por inimigos do personagem.

Artefatos nunca podem oferecer um bônus maior do que o seu próprio nível nesse Antecedente. Ou seja, mesmo que você tenha um poderoso Artefato de nível 4 (equivalente a aproximadamente 16 pontos de bônus) ele não pode conceder Chi +5, pois o bônus máximo do Artefato é +4. Mas ele poderia conceder +4 pontos de Chi e Força de Vontade extras, além de qualquer outro bônus que o Narrador julgar apropriado.

Manobras de artefatos não podem possuir um nível maior do que o antecedente.

### Custos em pontos para Artefatos

**Atributo ou Técnica:** 5 pontos de bônus por círculo

**Habilidade:** 2 pontos de bônus para +1 dado na parada

**Chi ou Força de Vontade:** 1 ponto de bônus para cada +1

**Manobra Especial:** 4 pontos de bônus por ponto de poder

**Bônus de arma (velocidade, dano ou movimento) ou armadura:** 2 pontos de bônus por +1

- Um artefato com poder equivalente a 4 pontos de bônus
- Um ou mais artefatos com poder total equivalente a 8 pontos de bônus
- Um ou mais artefatos com poder total equivalente a 12 pontos de bônus. Itens desse nível normalmente são os mais poderosos que aventureiros comuns podem possuir.
- Um ou mais artefatos com poder total equivalente a 16 pontos de bônus. Itens desse nível são considerados tesouros nacionais.
- Um ou mais artefatos com poder total equivalente a 20 pontos de bônus. Assim como os Braceletes de Hércules ou o Chakram de Xena, artefatos deste nível são icônicos e provavelmente definem o personagem.



## Premiações em Glória e Honra

Ação	Premiação em Glória	Premiação em Honra
Salvar a vida de um PdM importante	+(Glória permanente do PdM)	+1
Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de importância	+1	+0
Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de abrangência ou importância mundial	+2	+1
Fazer uma descoberta arcana ou exploratória de grande abrangência ou importância vital	+3	+1
Descobrir um novo uso inovador para a mágica, o saber ou a tecnologia atuais	+1	+1
Completar com sucesso uma negociação ou tratado público importante	+1	+0
Completar com sucesso uma negociação ou tratado público extremamente vital ou complexo	+2	+1
Frustrar os planos de um servo, espião ou agente de um inimigo poderoso	+1	+1
Frustrar os planos de um servo, espião ou agente de um inimigo muito poderoso ou próximo a um centro de poder não-hostil	+3	+1
Demonstrar bravura (aceitar um desafio, lutar na linha de frente de uma batalha)	+1	+0
Demonstrar bravura incomum (aceitar o desafio de um líder adversário renomado, lutar na linha de frente de uma batalha contra um exército de força superior)	+2	+1
Demonstrar covardia (fugir de um desafio quando não há motivos fortes, como proteger inocentes)	-1	-1
Demonstrar covardia que mais tarde causa a morte ou prejudica inocentes	-3	-5
Atacar uma força menor (um oponente indefeso ou desarmado, por exemplo), exceto em defesa de terceiros	+0	-1
Atacar uma força maior sem motivo justo (proteger inocentes, etc.)	-1	-1
Vencer um duelo (qualquer tipo: combate, poesia, mágica, charadas, etc.)	+1	+0
Perder um duelo (qualquer tipo: combate, poesia, mágica, charadas, etc.)	-1	+0
Ignorar alguém precisando de ajuda	+0	-1
Sofrer ferimentos enquanto protege um inocente	+0	+1
Evitar o uso de força letal desnecessária (atordoar ou nocautear ao invés de matar)	+0	+1

## LENDAS DO MUNDO CONHECIDO

As fichas abaixo representamos personagens principais em um momento intermediário das séries. Mais tarde, com o desenvolvimento das histórias, tanto Xena quanto Hércules têm poderes superiores ao mostrado abaixo. Todas as fichas foram construídas apenas com manobras encontradas no livro básico de SFRPG (edição de 20 anos). Narradores com acesso a outros títulos podem incluir manobras adicionais que tenham visto nas séries de TV.

P. F.

Última atualização: 3/jan/2024, 1:30, v.1.0.1

### Notas e Informações Gerais

*Adaptar qualquer tipo de mídia famosa para um RPG envolve colocar sua visão como fã ou apreciador da obra – dessa forma, nenhum jogador precisa aceitar o que está escrito aqui como a versão definitiva de qualquer coisa. Use o que quiser, modifique o que não gostar e divirta-se.*

**Escrito por:** P\_Frota

**Arte:** Internet / reprodução

*Mais material de jogo e adaptações, assim como informações em geral sobre Street Fighter: o Jogo de RPG podem ser encontrados em*

<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

**Quer imprimir este artigo?** Fique à vontade, mas note que esse PDF foi otimizado para tamanho A5.



## SRPG: OUTROS MUNDOS #001

# MERCULES...

Estilo Pancrácio | Escola Ginásio de Chiron | Conceito Semideus | Assinatura *DISAPPOINTED!*

### ATRIBUTOS

Força 8, Destreza 4, Vigor 5

Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4

Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

### HABILIDADES

Prontidão 3, Perspicácia 2, Interrogação 2, Intimidação 3, Manha 2, Lâbia 1; Luta às Cegas 1, Condução 2, Liderança 5, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 2; Arena 3, Erudição 2, Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 5, Estilos 2

### TECNICAS

Soco 6, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 2  
Arremesso 4, Armas de Impacto 4, Espada 4

### MANOBRAS ESPECIAIS

(Soco) Buffalo Punch (1pp), Fist Sweep (2pp), Head Butt (1pp), Spinning Back Fist (1pp); (Chute) Double-Hit Knee (1pp), Foot Sweep (1pp); (Bloqueio) Deflecting Punch (2pp), Missile Reflection (2pp), Punch Defense (1pp); (Apresamento) Grappling Defense (3pp), Knee Basher (2pp), Suplex (1pp), Throw (1pp); (Esportes) Disarming (3pp), Kippup (1pp), Jump (1pp); (Foco) Toughskin (2pp)

**Combos:** Bloqueio para Spinning Back Fist (1pp); Deflecting Punch para Deflecting Punch (dizzy) (2pp)

### ANTECEDENTES

Aliados 3, Artefatos 5, Fama 4, Recursos 2, Sensei (Zeus) 5

### POSTO E RENOME

Posto 10, Glória 9, Honra 8

**CHI 6    VONTADE 9    SAUDE 20**



# ... E XENA!

**Estilo** Kung Fu | **Escola** Vários | **Conceito** Guerreira Grega | **Assinatura** Yiyiyiyiyiyiyiyi!

## ATRIBUTOS

Força 5, Destreza 6, Vigor 5  
Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 5  
Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

## HABILIDADES

Prontidão 4, Perspicácia 3, Interrogação 2, Intimidação 4, Lábria 4; Luta às Cegas 3, Condução 2, Liderança 5, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 2; Arena 2, Erudição 3, Investigação 2, Medicina 3, Mistérios 4, Estilos 3

## TECNICAS

Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 4  
Arremesso 5, Bastão 4, Espada 5

## MANOBRAS ESPECIAIS

(Soco) Dim Mak (4pp), Power Uppercut (1pp); (Chute) Backflip Kick (3pp), Double-Hit Kick (1pp), Foot Sweep (2pp), Lightning Leg (4pp), Spinning Foot Sweep (2pp); (Bloqueio) Deflecting Punch (1pp), Missile Reflection (2pp), Punch Defense (1pp); (Apresamento) Back-Roll Throw (2pp), Push (2pp), Throw (1pp); (Esportes) Disarming (2pp), Kippup (1pp), Jump (1pp), Wall Spring (1pp); (Foco) Chi Kun Healing (3pp)

**Combos:** Bloqueio para Push (1pp); Deflecting Punch para Deflecting Punch (dizzy) (2pp); Dim Mak para Dim Mak para Dim Mak (dizzy) (3pp)

## ANTECEDENTES

Aliados 5, Artefatos 5, Contatos 4, Fama 3, Mascote (Argos) 1

## POSTO E RENAME

Posto 9, Glória 8, Honra 5

**CHI 7    VONTADE 8    SAUDE 20**

