



**KABUKI TOWN:
ARENA DO TEMPLO**



**LENDAS DO CIRCUITO:
MARTIN RIGGS**



**MANOBRAS DO MÊS:
BREATHE UNDERWATER**



**SANGUE AMALDIÇOADO
E SANGUE SAGRADO**



**EQUIPAMENTOS DE
TREINO DE LUTA**



PUNHO DO GUERREIRO

EDIÇÃO 19 ANO 4

FUTEBOL

PARA Street Fighter RPG

E MAIS:

MUDANDO DE ESTILO

ARENAS CRIATIVAS

SUMÁRIO

3 MATERIAL DE JOGO

Equipamentos de treino e de luta; Futebol para SFRPG; Sangue Amaldiçoado e Sangue Sagrado; Arenas criativas

11 KABUKI TOWN

Arena do Templo

13 MANOBRA DO MÊS

Respirar Debaixo D'Água

14 LENDAS DO CIRCUITO

Martin Riggs

16 ESPECIAL

Mudando de estilo

EXPEDIENTE

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Carlos Wind Dalben, Eric M. Souza e Odmir Fortes

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Rafael Bezerra

Capa: Odmir Fortes e Rafael Bezerra

2020 é ano Olímpico, e talvez isso tenha motivado boa parte desta edição. Equipamentos para lutas nem sempre têm o objetivo de aumentar a letalidade ou a proteção, por isso, muitos deles não precisam ser considerados armas. O sapato do Savate foi o pontapé inicial no Guia do Jogador, mas também dá para considerar equipamentos de proteção de boxe, karatê e taekwondô, dentre outros.

Ah, e o futebol... Adaptar esportes de equipe com longas partidas pode ser um desafio para muitos designers de RPG, e com o futebol não é diferente. Com uma abordagem simples e focada no papel de cada jogador, esta edição traz regras para futebol (e aproveitando também que está para sair um novo jogo de Captain Tsubasa/Super Campeões, com feitos dignos de poderosos street fighters).

O **PUNHO DO GUERREIRO** já abordou matérias sobre ascensão divina e pacto demoníaco. A edição atual traz versões diferentes, baseadas no sangue/linhagem do personagem, como é comum em The King of Fighters e, principalmente, Tekken.

A lenda do circuito é alguém que pode não ser conhecido de muitos, já que foi herói principalmente nos anos 80 (e seu potencial marcial foi explorado no primeiro Máquina Mortífera, sendo deixado de lado nos outros): o temerário Martin Riggs.

Por fim, há uma abordagem sobre trocar de estilo de luta no meio da campanha, seguindo o que sugere o livro básico e The Perfect Warrior. Não é algo comum, mas alguns personagens famosos já o fizeram, como Kyo Kusanagi e Jin Kazama.

OS EDITORES OLÍMPICOS

EQUIPAMENTOS DE TREINO E DE LUTA

Armas são equipamentos que permitem vantagens em luta, mas nem todos os equipamentos podem entrar nessa classificação. Por exemplo, os sapatos de Savate são mais uma proteção ao lutador, e ele ganha bônus em dano pelo jeito com que os chutes do estilo são desferidos.

Assim, equipamentos de treino ou de competição não buscam vantagens ao lutador, ainda que possam trazer algumas.

EXEMPLOS DE EQUIPAMENTOS!

Luvas de boxe reduzem o impacto dos socos, evitando lesões perigosas. Em regras, elas dariam uma penalidade de -1 dano para todos os golpes com punhos desferidos pelo lutador. Outro impedimento é a proibição de executar apresamentos. O lutador simplesmente não consegue agarrar ninguém.

Por outro lado, elas são tão grandes que garantem +1 absorção sempre que o lutador bloqueia. E também reduzem os impactos nos punhos: quando o lutador soca alguma superfície que lhe devolve dano (inclusive Maka Wara), esse dano tem um redutor de -1.

Outro exemplo de treinamento são luvas e botas de competições olímpicas, como karatê e taekwondô. Elas reduzem em -1 o dano de socos e chutes, mas também protegem contra o impacto em superfícies duras e ossos enrijecidos pelo Maka Wara.

Com criatividade, Narradores e jogadores podem criar diversos equipamentos e efeitos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



FUTEBOL PARA SFRPG

Em edições anteriores, o PUNHO DO GUERREIRO já abordou regras para modalidades de luta esportivas, corridas de carro, arrancadas e outras situações inusitadas. Obviamente, cada uma dessas situações pode ser resolvida de forma simples, com testes e ações resistidas, mas algumas cenas podem pedir regras mais aprofundadas, para uma boa construção narrativa.

O futebol é o esporte mais popular do mundo, como também o mais popular no Brasil, e atuar em uma partida de futebol pode ser marcante para um time de Street Fighters, seja num momento descontraído ou numa disputa que tenha alguma relevância para a trama.

BOLA NA TRAVE NÃO ALTERA O PLACAR

Para quem assiste, uma partida de futebol é cheia de variáveis, intensa o tempo todo. Para o jogador, porém, ela se resume a um punhado de atuações separadas por momentos ociosos. RPG é sobre jogadores, e o importante não é simular centenas de passes



ao longo de 90 minutos, mas sim colocar o jogo no ponto de vista do personagem.

Por isso – e também para não ser algo maçante –, uma partida de futebol significará um determinado número de chances de marcar um gol. O Narrador pode determinar de forma arbitrária quantas chances cada time tem, ou então é feita uma rolagem com base no potencial do time e na capacidade do treinador.

A rolagem é simples: uma parada de dados de Destreza + Esportes média do time (dificuldade 6). O treinador, por sua vez, rola Inteligência + Perspicácia. Somam-se os sucessos de ambas rolagens e esse será o número de chances de gol.

O Narrador deve ser razoável, mesmo no caso de falha ou falha crítica, e deve reservar duas ou três chances para a equipe, senão nem tem por que realizar um jogo.

A distribuição das chances pode ser realizada de forma alternada, tanto para gerar emoção, quanto para não ficar monótono. Assim, se o São Paulo teve 11 chances, e o Vasco

teve 10, o jogo começa com um ataque do São Paulo, seguido de um do Vasco, e alternando dessa forma, encerrando com um ataque do São Paulo.

Se o Flamengo teve 12 chances, e o Grêmio teve 7, o Narrador as distribui, dando duas para o Flamengo entre cada uma do Grêmio, e em algum momento o Flamengo tendo só uma entre as chances do Grêmio, tudo para dar um andamento alternado e gradual.



BOLA NA ÁREA SEM NINGUÉM PRA CABECEAR

As chances são o momento em que os jogadores se destacarão. O ideal é que eles atuem em duplas. Por exemplo: um jogador é meia armador e o outro é atacante; enquanto isso, outro é zagueiro e seu colega é volante marcador ou goleiro. Assim, as jogadas serão construções em equipe, de fato.

Ocorrendo a chance, o jogador de ataque confronta o jogador de defesa. O meia armador confronta um volante ou zagueiro; um atacante confronta um zagueiro ou goleiro. Quem o atacante confronta dependerá do sucesso da jogada do meia armador.

O ataque se inicia com o meia armador (mas o atacante pode trocar de lugar com ele, se combinado, o que significa que ele está de costas para o gol, jogando de pivô, para receber uma bola e passar para o meia). Ele pode driblar ou passar.

Drible: o jogador rola Destreza + Esportes (dificuldade 7) contra Raciocínio + Esportes do defensor. Se vencer, sua margem de sucessos já entra como sucessos na jogada seguinte (seja ela passe ou chute a gol). **Por exemplo:** Messi recebe a bola e decide driblar antes de passar; ele tira 5 sucessos, e seu marcador tira 3. O drible foi executado corretamente. Sua próxima jogada já terá 2 sucessos extras.

Quando o drible falha, a chance de ataque é perdida. Por outro lado, o drible é a única situação em que aquele que inicia a jogada de ataque pode chutar direto para o gol.

Passe: o jogador tenta um passe em profundidade para colocar o atacante na cara do gol. Ele rola Destreza + Esportes contra Vigor + Esportes do marcador. Se vencer, o passe é executado. Se não vencer, ele perdeu a bola ou tocou forte demais, e a chance de ataque é encerrada.

BOLA NA REDE PRA FAZER O GOL

Uma vez que a jogada de ataque tenha avançado, com a bola chegando àquele que vai concluí-la, ele deve chutar a gol. O chute a gol é uma jogada realizada contra o goleiro, mas geralmente também é atrapalhada pelo zagueiro. O atacante rola Destreza + Esportes, para um chute colocado, ou Força + Esportes, para bater o mais forte que puder. É uma ação resistida contra Vigor do zagueiro, que tenta atrapalhá-lo ou bloquear o chute, e Destreza do goleiro, que tenta interceptar a bola.

Se o atacante não tirou nenhum sucesso, ele chutou para fora. Falha crítica é um chute horrível, que pode deixar a torcida na bronca. Se o atacante vence, é gol. Pode comemorar! Já o empate é bola na trave: a zaga atrapalhou e talvez o goleiro até tenha tocado nela (caso tire alguns sucessos nesse empate). Se o atacante perde, a defesa o venceu,

bloqueando seu chute (mais sucessos do defensor) ou em defesa do goleiro (mais sucessos do goleiro).

Como no passe, o atacante tem a opção de tentar um drible. É um risco, e caso não vença, a chance de ataque foi desperdiçada. Mas se vencer, ele elimina o defensor da disputa. Passa a disputar apenas com o goleiro (Destreza ou Força + Esportes contra Destreza), e ainda somando os sucessos excedentes do drible.

Nessa situação, o zagueiro ainda poderá tentar pará-lo provocando um pênalti. Ele rola Destreza e deve ao menos igualar os sucessos excedentes do driblador. A jogada será parada de forma faltosa e o defensor receberá cartão amarelo (se repetir no mesmo jogo, portanto, será expulso).

O pênalti é uma situação parecida com a chance de gol após o drible: Destreza + Esportes do batero contra Destreza do goleiro. A diferença é que não haverá mais os sucessos excedentes do drible, podendo tornar uma opção interessante para o marcador driblado.

Por exemplo: Romário está de frente para o gol, e dribla Mancuso conseguindo 4 sucessos (contra 2 de Mancuso). Ele tem, portanto, 2 sucessos acumulados para chutar ao gol. Mancuso sabe que é um gol claro, e tenta parar Romário puxando sua camisa. Ele rola Destreza e consegue 2 sucessos. Romário foi parado, e Mancuso recebe cartão amarelo. Romário então baterá o pênalti rolando Destreza + Esportes contra Destreza do goleiro Carlos Germano.

Caso Mancuso não tivesse feito o pênalti, Romário faria a mesma rolagem, mas já iniciaria com dois sucessos por causa de seu drible.

O chute de longe, situação em que aquele que inicia a jogada executa um drible e bate direto para o gol, é resolvido com Destreza (ou Força) + Esportes do atacante contra Destreza + Esportes do goleiro. Os sucessos excedentes do drible, obviamente, entram na soma do atacante. O goleiro pode utilizar Esportes na jogada porque, sendo um tiro a distância, ele tem tempo de se deslocar e se posicionar.

QUEM NÃO SONHOU EM SER UM JOGADOR DE FUTEBOL?

As regras são essas. Há muitas outras variáveis em jogos de futebol, e mesmo as chances podem representar momentos distintos da partida, como um escanteio ou uma falta a ser batida, com o Narrador reinterpretando as rolagens para simularem esses momentos.

Além disso, Street Fighter é um jogo de superpoderes e grandes habilidades. Suas regras não precisam se restringir a uma partida como as do mundo real. Com suas habilidades atléticas, os personagens podem fazer feitos dignos de Captain Tsubasa, grande sucesso nos animes e nos games. A imaginação do grupo é o limite!

ERIC "MUSASHI" SOUZA



SANGUE AMALDIÇOADO

Muitas histórias sinistras rondam as artes marciais, e uma delas conta sobre poderosos guerreiros que foram escolhidos como recipientes para o sangue de demônios antigos. Uma forma desses demônios manterem sua linhagem.

O sangue amaldiçoado confere ao portador poderes inimagináveis, mas cobra um preço: pessoas sem capacidade corporal suficiente acabavam sendo destruídas assim que o sangue desperta. Apenas lutadores de níveis elevadíssimos conseguem se manter vivos. Sempre há uma forma de reconhecer o portador do sangue, uma marca em algum lugar do corpo funciona como uma forma de "assinatura" da linhagem.

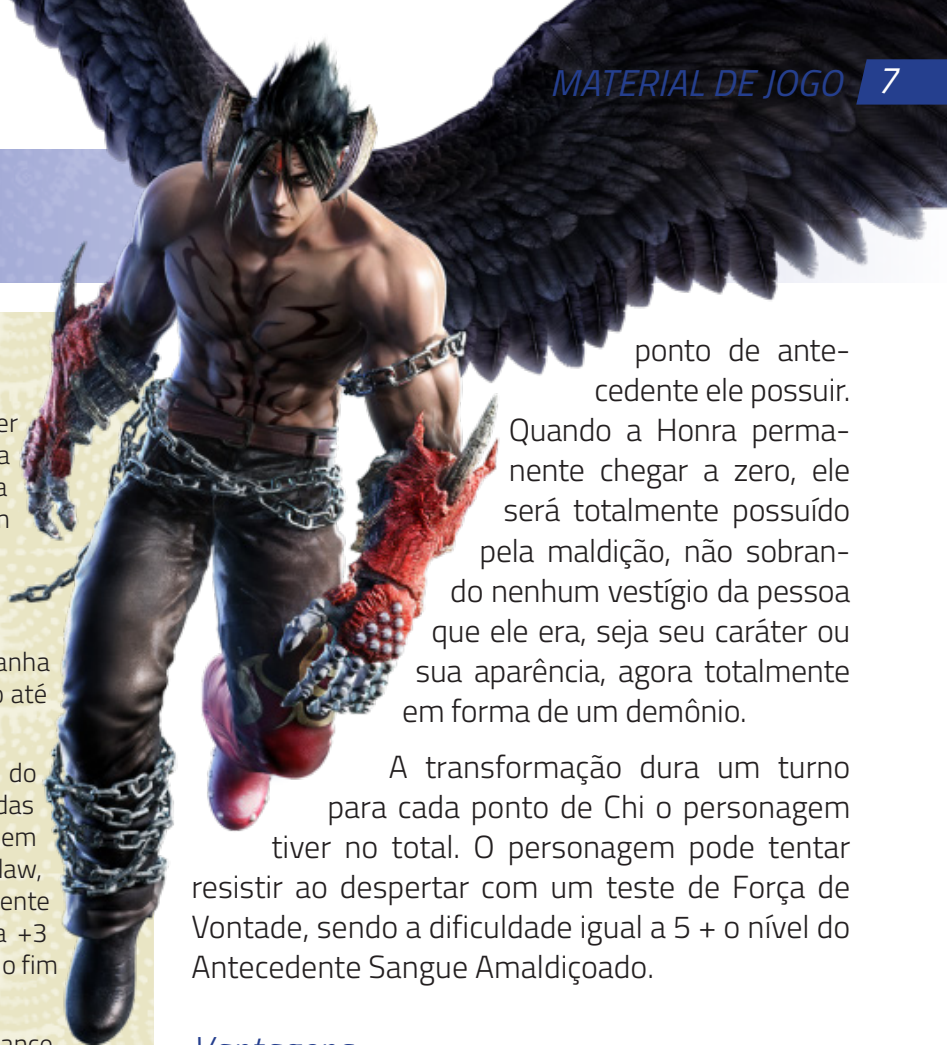
Cada demônio possui a sua marca. E cada detentor dessa marca consegue sentir um outro que possua o sangue da mesma linhagem. Ele não sabe com precisão onde se encontram os demais, mas sabem que tem mais de um por aí.

O sangue desperta toda vez que o personagem fica muito irritado ou sofre um dano quase letal. Quando isso acontece, ele entra em frenesi e só para de lutar quando todos estiverem derrotados ou mortos, amigos ou inimigos. O portador já não consegue distinguir quem é aliado ou não.

Toda vez que o sangue desperta, o portador perde um ponto temporário de Honra por cada

ANTECEDENTE ÚNICO

- Seu personagem ainda consegue manter certo controle sobre o sangue, nenhuma mudança física ocorre. Ganha +1 para alocar em qualquer Atributo Físico até o fim do frenesi.
- O personagem já começa a sentir os efeitos psicológicos do sangue, aparecem diversas marcas no tórax e nas costas. Ganha +2 para alocar em qualquer Atributo Físico até o fim do frenesi.
- Seu personagem já tem metade do seu sangue total amaldiçoado, além das características anteriores, garras aparecem em suas mãos, permitindo utilizar a manobra Claw, dos Híbridos Animais (utilizando o Antecedente Sangue Amaldiçoado para o dano). Ganha +3 para alocar em qualquer Atributo Físico até o fim do frenesi.
- Seu personagem já tem pouca chance de resistir ao despertar do sangue. Além das características anteriores, o personagem ganha asas negras que podem fazê-lo voar numa velocidade de 10km/h por cada ponto em Destreza. Ganha +4 para alocar em qualquer Atributo Físico até o fim do frenesi.
- É praticamente impossível resistir ao despertar do sangue nesse nível. Além das características anteriores, seu personagem adquire o terceiro olho, que o faz receber um bônus de +3 em Chi e pode fazê-lo saber a localização de qualquer pessoa na Terra. Chifres também podem ser vistos em alguns casos. Ganha +5 para alocar em qualquer Atributo Físico até o fim do frenesi.



ponto de antecedente ele possuir. Quando a Honra permanente chegar a zero, ele será totalmente possuído pela maldição, não sobrando nenhum vestígio da pessoa que ele era, seja seu caráter ou sua aparência, agora totalmente em forma de um demônio.

A transformação dura um turno para cada ponto de Chi o personagem tiver no total. O personagem pode tentar resistir ao despertar com um teste de Força de Vontade, sendo a dificuldade igual a 5 + o nível do Antecedente Sangue Amaldiçoado.

Vantagens

No nível 5 do antecedente, enquanto no frenesi o personagem pode disparar um raio dos olhos com o dano de Sangue Amaldiçoado + Foco -2. Esse raio é impossível de ser bloqueado.

Desvantagem

Quando o frenesi acaba o personagem se sente esgotado, todos os pontos de Chi, Força de Vontade e Saúde são zerados, e o personagem cai desacordado, precisando de no mínimo 5h de descanso.

E SANGUE SAGRADO

O Sangue Sagrado pode ficar anos sem despertar; já houve casos em que a pessoa morreu sem ter despertado nenhuma vez. Mas todos os portadores têm uma característica em comum, todos possuem um bom coração, não são imunes a sentimentos negativos, ódio, raiva, ainda existem para eles, porém eles sempre conseguem reconhecer quando esses sentimentos estão sendo usados em momentos errados e injustos.

As pessoas comuns se sentem bem ao lado de pessoas que possuem o sangue, pois sempre transmitem uma aura de paz. O portador, depois que o sangue despertou alguma vez, pode escolher usar esse poder sempre que desejar, bastando um teste de Força de Vontade com dificuldade 8 -Nível do Antecedente.

O custo para se comprar esse antecedente também é mais caro: gastam-se 2 pontos normais para cada ponto de Antecedente. A transformação dura um número de turnos igual ao total de Chi do personagem.

Vantagens

A manobra Chi Kun Healing executada em um personagem que tiver o Sangue Amaldiçoado desperto no momento faz com que o efeito de frenesi desapareça e a transformação se reverta.

Toda vez que faz isso o personagem ganha +1 de Honra temporário. O personagem torna-se imune a qualquer manobra de controle da mente enquanto estiver com o sangue ativo.

Desvantagem:

Quando a transformação acaba o personagem se sente esgotado, todos os pontos de Chi, Força de Vontade e Saúde são zerados, e o personagem cai desacordado, precisando de no mínimo 5h de descanso.

CARLOS "WIND" DALBEN



ANTECEDENTE ÚNICO

- Seu personagem possui um nível fraco de sangue, mas uma aura de bondade já pode ser vista em sua volta. Ganha +1 para alocar em qualquer Atributo até o fim da transformação.
- Seu personagem já possui um nível médio de sangue no corpo, algumas marcas suaves aparecem em seu corpo. O personagem ganha a Manobra Chi Kun Healing durante a transformação, mesmo que não tenha os pré-requisitos para executá-la. Ganha +2 para alocar em qualquer Atributo até o fim da transformação.
- Metade do sangue de seu personagem é Sagrado, ele recebe a habilidade de se comunicar telepaticamente com qualquer ser vivo da Terra quando transformado. Ganha +3 para alocar em qualquer Atributo até o fim da transformação.
- Nesse nível, seu personagem pode ser confundido com um anjo, já que asas angelicais aparecem em suas costas, fazendo-o voar numa velocidade de 10km/h por cada ponto em Destreza durante a transformação. Ganha +4 para alocar em qualquer Atributo até o fim da transformação.
- A aura sagrada já está completamente em seu corpo, fazendo-o receber um bônus de +3 em Chi e um modificador de +2 em todas as absorções e testes de esquiva.

ARENAS CRIATIVAS

O **PUNHO DO GUERREIRO #12** abordou alguns exemplos de arenas criativas, com elementos que encerram o combate ou o paralisam, ou ainda coisas que podem atingir os lutadores e feri-los. Contudo, existem ainda muitos outros tipos de arenas inusitadas que podem surgir.

Um bom exemplo são arenas de cenas de ação, fora de torneios, em que lutas ocorrem de forma inesperada, como o combate no Transcontinental Railway em *O Guerreiro Perfeito*: lutas em vagões abertos enquanto o trem cruza a neve dos Alpes, em que os lutadores podem cair a qualquer momento e retornar em outros vagões, precisando correr até retomar a luta - ou não retornar mais.

Uma cena comum em filmes de ação é um personagem escalando um paredão rochoso e sendo perseguido por capangas. Nesse caso, o mapa hexagonal representará o paredão, com a movimentação sendo afetada pela gravidade e muitas manobras sendo impossíveis de serem realizadas. Qualquer golpe mais forte pode derrubar o lutador para uma queda dolorosa, ou mesmo fatal. É um combate tenso e inovador.

Outro exemplo são arenas flutuantes. *Killer Instinct* possui uma arena no céu: uma plataforma azul mantida no ar por hélices, como um drone, e sem paredes ou cordas nas extremidades. O menor erro é fim de luta. Pode ser o combate mortal promovido por um vilão, ou um desafio radical, no qual os lutadores possuem paraquedas - ou sabem voar para se salvar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

SKIES OF HONOR

A arena utilizada como exemplo nas páginas seguintes é o avião de Rashid, de *Street Fighter V*. A luta é conduzida em suas asas, conforme o avião voa em baixa velocidade, e os lutadores precisam se preocupar em não serem atirados para uma queda letal.

Em geral, lutadores honrados não tentarão deliberadamente derrubar seus adversários, mas não é possível esperar isso de lutadores patrocinados pela Shadaloo. De todo modo, provocar essa queda de forma deliberada - posicionando-se de propósito para empurrar o oponente para fora do avião, ou arremessando-o - causa a perda de 5 pontos de temporários de Honra.

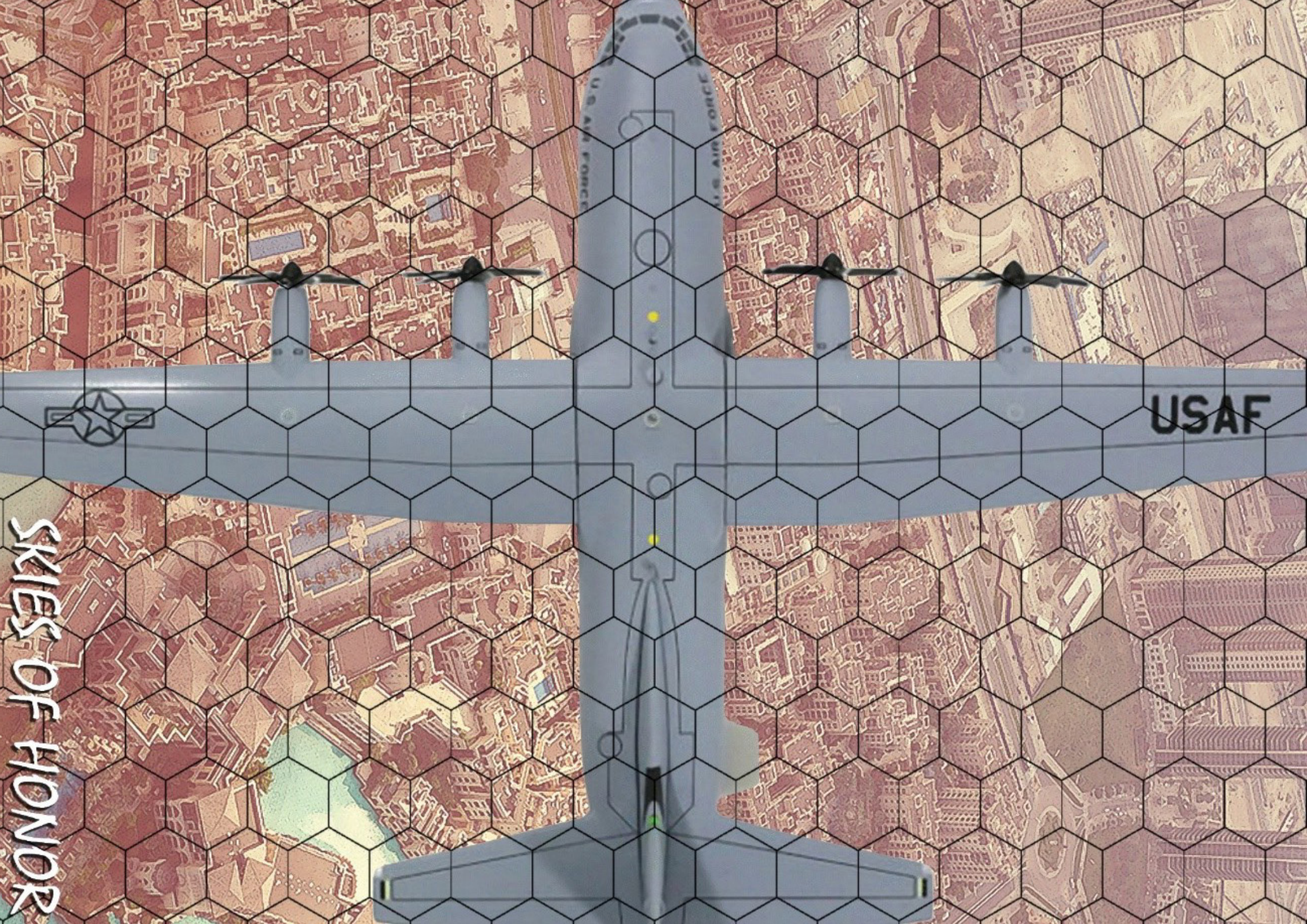
Um lutador que seja apenas empurrado - e não arremessado - pode realizar um teste de Destreza + Esportes (3 sucessos) para se agarrar no avião, ficando pendurado.

Ele ainda precisa de um turno para retornar.

Não atacar um oponente que retorna dá um bônus de +1 de Honra e +1 de Glória a um lutador. O oponente que retorna ainda será considerado Knocked Down (-2 Velocidade) ao voltar.

É possível ajudar o oponente a retornar, o que lhe tirará esse redutor de Knockdown. Essa ajuda converte o bônus em Renome em +2 Honra e +2 Glória.





U.S. AIR FORCE

USAF

SKIES OF HONOR

ARENA DO TEMPLO



O Templo Shorin de Budismo de Kabuki Town, na região rural da cidade, é famoso por peregrinações e pela paz transmitida em suas cercanias. Apenas uma coisa é capaz de quebrar a paz do lugar: os treinamentos de Kung Fu Shaolin dos monges.

Assim como nos templos chineses do passado, esses monges treinam em busca de firmeza de caráter e de maestria física, para auxiliar em suas sessões de meditação.

Além de suas sessões de treinamento, os monges também promovem um torneio a cada cinco anos, convidando lutadores do mundo todo. Não há registro de forasteiros que tenham vencido, dado que os monges são lutadores formidáveis. Mas é oferecido, ao vencedor, um treinamento com os mestres do templo, que possuem incríveis segredos marciais.

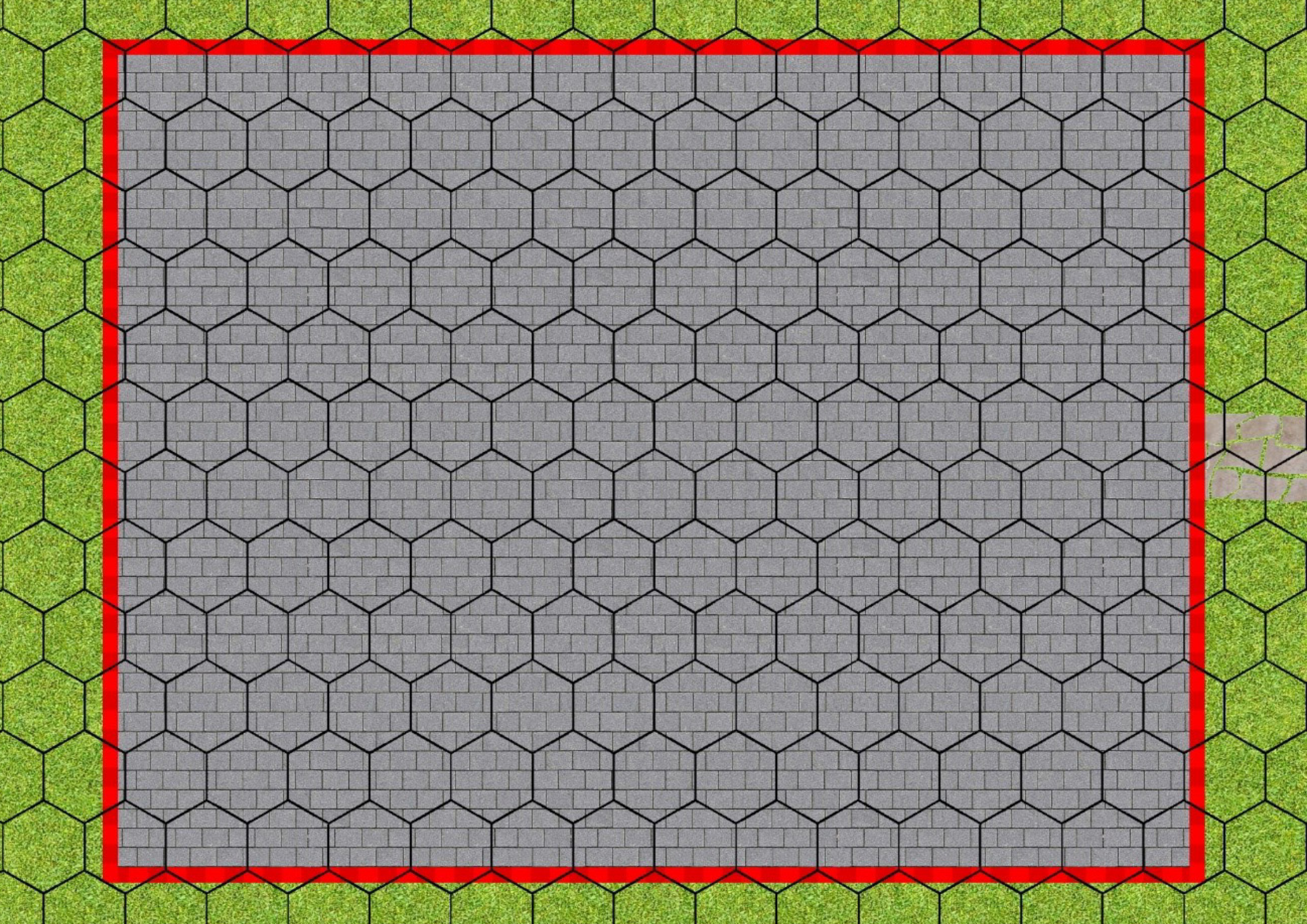
ERIC "MUSASHI" SOUZA

A ARENA!

Semanalmente, os monges combatem numa arena elevada na parte sul do complexo de templos.

As regras, sejam elas desses combates combinados ou do torneio quinquenal, são simples: os combates devem ser justos e honrados, e aquele que for nocauteado, desistir ou for arremessado para fora da arena perde.





RESPIRAR DEBAIXO D'ÁGUA

Alguns Híbridos Animais possuem guelras e conseguem respirar debaixo d'água. Elementais da água em Pool ou Elemental Stride (ou mesmo Elemental Skin) também conseguiriam esse feito.

Outros guerreiros, buscando lidar com essa situação adversa, aprenderam a canalizar seu chi para extraírem oxigênio da água, como fazem os peixes. É um poder de pouco uso na arena, mas fundamental em situações de vida ou morte.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

BREATHE UNDERWATER

Pré-requisito: Foco ••

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Kabaddi 2; Outros 3

Alguns ninjas são conhecidos por passarem muito tempo debaixo d'água espionando. Eles podem se valer de pedaços de bambu para puxarem o ar, ou mesmo prender a respiração por muito tempo, mas se necessário, eles podem utilizar seu chi para respirar como peixes, retirando oxigênio da água.

Sistema: Quando ativa este poder, o lutador pode respirar normalmente embaixo d'água, sem precisar prender a respiração para executar suas ações. O poder dura um número de turnos igual ao Foco do lutador.

Uma vez que o número de turnos tenha passado, o lutador pode gastar mais 1 Chi, reativando-o, sem precisar lançar a carta de novo na mesa.

Fora de combate, ele dura um número de minutos igual ao Foco do lutador. Por exemplo: se Connor tem Foco 4, seu poder dura 4 minutos a cada ponto de Chi gasto.

Custo: 1 Chi

Vel: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0

MARTIN RIGGS

Martin Riggs nasceu em 16 de outubro de 1949. Riggs ingressou nas forças armadas aos 19 anos, tornando-se membro das Forças Especiais do Exército dos EUA, recebendo treinamento especializado em armamento e combate corpo a corpo. Essas habilidades serviram mais tarde, quando ele se tornou um policial.

A maior parte do tempo de Riggs nas Forças Especiais foi no Vietnã, onde atuou como assassino sob a diretiva "Projeto Phoenix" da CIA; embora sua habilidade como assassino treinado mais tarde afligisse sua consciência, ele pensava nisso como a única coisa em que era realmente bom.

Mais tarde, Riggs se tornou um policial e, em 1973, casou-se com uma linda mulher chamada Victoria Lynn. A vida dos dois era simples, mas muito boa. No entanto, em 1984, após 11 anos de casamento, Victoria foi morta em um acidente de carro, levando Riggs uma profunda depressão. À beira da tristeza e da raiva, e tendo apenas um cão como companhia, ele regularmente se colocava (e qualquer outra pessoa perto dele) em perigo, secretamente esperando que alguém o afastasse de sua miséria, algo que ele era incapaz de fazer consigo mesmo. Esse total desprezo por sua segurança lhe deu uma vantagem sobre seus inimigos, transformando-o em uma "arma letal".

Jogando com Riggs: Você não se importa com sua vida ou sua segurança. Sofreu suas perdas, e tenta executar seu trabalho sem medo, utilizando-se de suas habilidades militares. Se for para morrer, que seja; você ao menos terá cumprido seu papel, e sua dor terá fim. Seu parceiro Murtagh e sua família são os entes queridos que lhe restaram, e fará qualquer coisa para protegê-los.

Aparência: Riggs é esbelto e atlético, com cabelos longos e volumosos, adequando-se à moda dos anos 1980. Ele costuma usar roupas simples, como jeans, camisas e jaquetas. Seu humor é instável, indo do sarcástico ao obsessivo com muita facilidade.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Estilo: Forças Especiais
Escola: Exército dos EUA
Conceito: Policial
Assinatura: Olhar compenetrado

Divisão: Tradicional
Posto: 6
Vitórias: 24
Derrotas: 3
Empates: 1
KO: 14

Aliados ●●●●
 Apoio ●●
 Contatos ●●●
 Recursos ●

Soco ●●●●
 Chute ●●●
 Bloqueio ●●●
 Apresamento ●●●●●
 Esportes ●●●●
 Foco ●
 Armas de fogo ●●●●●

Força ●●●
 Destreza ●●●●●
 Vigor ●●●●●

Carisma ●●●
 Manipulação ●●●
 Aparência ●●●●

Percepção ●●●●
 Inteligência ●●●
 Raciocínio ●●●●●

Honra ●●●
 Glória ●●●●●

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

Prontidão ●●●●●
 Interrogação ●●
 Intimidação ●●
 Perspicácia ●●●
 Manha ●●●
 Lábia ●●●

Luta às Cegas ●
 Condução ●●●●
 Liderança ●●●
 Segurança ●●●
 Furtividade ●●●
 Sobrevivência ●●●

Arena
 Computador ●
 Investigação ●●●●
 Medicina ●●
 Mistérios
 Estilos ●●

Combos: Disengage para Improved Pin, Bloqueio para Sleeper, Dislocate Limb para Improved Pin

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	7	6	4	Básica
Strong	5	8	4	Básica
Fierce	4	10	3	Básica
Short	6	6	4	Básica
Forward	5	8	3	Básica
Roundhouse	3	10	3	Básica
Apresamento	5	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis
Kippup	-	-	-	-1 VEL ao levantar
Spinning Back Fist	4	9	5	
Disengage	6	-	2	Role Destreza x Força para sair de Apresamento Sustentado
Pin	4	10	5	Apresamento Sustentado, Força + 3 para manter, dano 8 e mov 0 do segundo turno em diante, alvo deve estar dizzy no knocked down, 1 FV
Improved Pin	5	10	5	Apresamento Sustentado, Força + 3 para manter, dano 8 e mov 0 do segundo turno em diante, 1 FV
Foot Sweep	3	9	2	Agachamento, knockdown
Power Uppercut	4	10	Um	Knockdown em manobras aéreas
Head Butt	5	10	2	
Grappling Defense	9	-	3	Como bloqueio, mas usando Apresamento para reduzir dano de Apresamentos
Dislocate Limb	4	9	5	Alvo tem -3 VEL para recolocar braço no lugar e -2 DAN para socos por um turno; pode apenas chutar se não recolocar
Throw	3	10	Um	Apresamento, knockdown, arremessa a Força hexes
Breakfall	-	-	-	Destreza + Esportes para reduzir dano de arremessos
Sleeper	4	10	Um	Apresamento Sustentado, se mantido 3 turnos, atordoamento do alvo

MARTIN RIGGS



MUDANDO DE ESTILO

Aprendizado de novos estilos já foi tratado como multiclasse em matérias anteriores, mas pode haver grupos que considerem essa combinação complicada demais ou ainda perigosa. Além disso, não parece ser a intenção dos designers, que comentavam que havia lutadores que “mudavam” de estilo, mas que não obtinham sucesso por não aprenderem os segredos marciais.

Deste modo, fica claro que os estilos são um denominador do estilo de luta dominante do personagem. É o seu foco em seu desenvolvimento e em sua forma de lutar. Mudar o estilo, assim, significa abandonar as bases que aprendeu anteriormente e iniciar um novo caminho.

Como aplicar isso em jogo? Pelas palavras dos designers nas poucas vezes em que trataram isso, como o Capítulo 6 do módulo básico e o Perfect Warrior, eles entendiam realmente como uma troca, a qualquer momento. O jogador simplesmente decide que seu personagem vai abandonar o estilo antigo e adotar um novo.

Esta breve matéria traz orientações para abordar esse evento em uma campanha.

Em regras, mudar de estilo significa que o lutador passará a ter uma nova lista de Pontos de Poder. O jogador deverá comparar a lista do novo estilo com a do antigo. Ele deverá pagar com Pontos de Experiência pelas manobras que já conheça, mas agora estão mais caras no novo estilo.

Por exemplo: Jay luta Karatê Shotokan, mas resolve mudar para Wu Shu. Ele possui Foot Sweep, Jump, Kippup, Hurricane Kick e Air Hurricane Kick. Wu Shu e Shotokan pagam o mesmo preço em Jump, Kippup e Air Hurricane Kick, mas Shotokan paga 4 em Hurricane Kick e 1 em Foot Sweep, enquanto Wu Shu paga 5 em Hurricane Kick e 2 em Foot Sweep. Jay precisa gastar 8 pontos de experiência para concluir a troca de estilo. Isso pode ser representado com ele treinando com seu novo instrutor enquanto acumula essa experiência nas sessões.

No caso de manobras que o novo estilo não possa comprar, o lutador simplesmente deixará de utilizá-las. Ele mudou tanto sua base e seu jeito de lutar que não mais é capaz de desferi-las. O personagem não perde os pontos de experiência referentes à manobra: ele realiza um teste de Inteligência + Estilos, e cada sucesso capacita a guardar 4 desses pontos de experiência para aprender manobras especiais relacionadas ao novo estilo de luta.

Por exemplo: Jay ainda possuía Power Uppercut e Dragon Punch. Wu Shu compra normalmente Power Uppercut, mas não pode adquirir Dragon Punch. Jay perderá esta manobra. Dragon Punch custa 4 pontos de poder para Karatê Shotokan, resultando em 16 pontos de experiência. Jay rola Inteligência + Estilos, conseguindo 3 sucessos. Ele terá 12 pontos de experiência reservados para aprender novas manobras de Wu Shu, e 4 pontos serão perdidos definitivamente (afinal, o tempo perdido não volta mais).

ERIC “MUSASHI” SOUZA

