



MATERIAIS DE JOGO	03
CENÁRIO	09
MANOBRA DO MÊS	26
LENDA DO CIRCUITO	27
O LEGADO DE SFRPG	29

Expediente

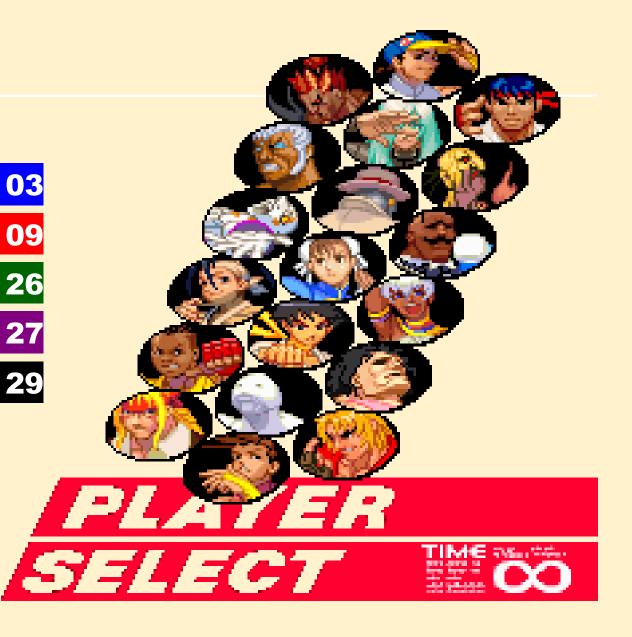
Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Ingo Müller, Odmir Fortes, Richard Brewster, Thiago Rosa **Mapas:** Eric "Musashi" Souza e Felipe

M. Vasconcellos

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



MATERIAIS DE JOGO

Musteal Accompaniment Avançado

No **Punho do Guerreiro #47**, foram propostas várias evoluções para Triple Strike. Agora, a mesma ideia é expandida para Musical Accompaniment.

Musical Accompaniment: Ire

Pré-requisitos: Foco • • • , Musical Accompaniment

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

O praticante aprende a aprimorar seu relacionamento com a música, o que lhe permite entrar em um estado repleto de ira. Eles escolhem músicas que já detestam e, depois, com muita prática e uma quantidade doentia de repetição de músicas, aprendem a entrar em um estado mental diferente. A aparência externa do personagem é a de alguém que está claramente cheio de raiva/ódio. Em geral, somente as pessoas que desejam ver a violência mais horrível apreciarão essas aparências. A maioria das pessoas considera isso desonroso.

Sistema: Anulando os benefícios e a escolha de Acompanhamento Musical, agora o usuário ganha +1 Dano e +1 Velocidade (diferente de Híbrido Animal) e não pode ser atordoado durante esse turno. Ele deve usar Manobras Básicas para atacar, sem defesa; o usuário não pode usar Manobras de Cancelamento. Assim como os Híbridos Animais, o personagem perde uma Honra Temporária para cada rodada em que for usado. Para acabar com a Fúria, é necessário um teste de Chi, dificuldade alvo 6.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja a descrição acima.

Dano: Veja a descrição acima.

Movimento: Veja a descrição acima.

Musical Accompaniment: Controlled Ire

Pré-requisitos: Foco • • • , Musical Accompaniment: Ire

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O praticante aprendeu a gerenciar melhor seu acompanhamento musical: Ire.

Sistema: Além do Musical Accompaniment: Ire, o praticante não precisa mais rolar para terminar um Ire. O usuário pode usar Manobras de Cancelamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja a descrição acima. Dano: Veja a descrição acima.

Movimento: Veja a descrição acima.

Musical Accompaniment: Focused Ire

Pré-requisitos: Foco • • • • , Musical Accompaniment: Controlled Ire

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O praticante desenvolveu ainda mais seu controle com o Musical Accompaniment: Controlled Ire.

Sistema: Além do benefício do Musical Accompaniment: Controlled Ire, o usuário pode usar Manobras Especiais para atacar, ainda sem defesa, mas apenas Manobras Especiais com um Custo de Pontos de Poder combinado de 2 (incluindo Manobras Especiais de Pré-requisitos).

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja a descrição acima.

Dano: Veja a descrição acima.

Movimento: Veja a descrição acima.

Musical Accompaniment: Ear Worm

Pré-requisitos: Foco • • • • • , Musical Accompaniment

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

Um praticante internalizou a música. Alguns personagens conseguem atingir esse estado sem precisar sequer pensar em música, sendo um com seu silêncio interior.

Sistema: Eles podem ser usados com qualquer versão do Musical Accompaniment, mas sem a necessidade de ouvir qualquer música.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja a descrição acima.

Dano: Veja a descrição acima.

Movimento: Veja a descrição acima.

RICHARD "BAT" BREWSTER

Lutes Teg Team

Apresentamos aqui uma expansão do formato de Lutas de Times e Versus Games apresentados respectivamente nas edições PDGs 2 e 14.

Assim como as lutas individuais, as lutas de Wrestling profissional de Tag podem assumir diversas formas. Praticamente qualquer tipo de luta individual ou corpo a corpo pode ser adaptada para duplas; por exemplo, lutas da Divisão tradicional são comuns, mas nada impede a existência de embates de duplas de lutadores *freestyle* e ou mesmo duelistas. Lutas de Tag já foram registradas entre equipes de MMA e até Boxe. Em jogos de luta os exemplos mais famosos são Marvel vs. Capcom, Kizuna Encounter, Tekken Tag Tournament e, de certa forma, a série King of Fighters.

Na maioria das vezes, um membro da equipe compete no ringue com um ou mais de seus companheiros de equipe atrás das cordas. Os lutadores trocam de posição "marcando" (tagging) uns aos outros, geralmente semelhante a um high five e, por isso, essas equipes são chamadas de Tag Teams.

As lutas de Tag podem variar do usual, duas equipes de dois lutadores, a equipes de várias pessoas se desafiando. Exemplos disso são as lutas de times de três pessoas em cada time (conhecidas como "Trios" na Lucha Libre e "*Triple Tag*" no Pro-Wrestling) ou as lutas de oito homens, nas quais duas equipes de quatro lutam em uma luta de Tag

Nos termos de SFRPG essa dinâmica por ser realizada de forma bem simples: 1) sua arena deve ter limites claros, com ringue definido (em geral um canto, ou "Corner" como nas lutas de Wrestling); 2) apenas 1 lutador de cada Tag Team deve lutar dentro do ringue durante a luta; 3) lutadores fora do ringue podem ser alvo de manobras de lutadores dentro do ringue e vice-versa (atacar um lutador dentro do ringue quando se está fora acarreta a perda de 1 Ponto de Honra); 4) os lutadores fora do ringue devem ficar em pontos fixos e opostos (Ponto de Tag); 5) para fazer a troca o lutador dentro do ringue deve se aproximar do lutador fora do ringue (em um hexágono adjacente ao Ponto de Tag) e declarar a troca; 6) os dois trocam de posição instantaneamente; 7) o lutador adentrando o ringue age no turno seguinte; e 8) ser derrotado no ringue causa derrota de todo o Time, não apenas do lutador ativo.

Para simular o efeito de descanso fora do ringue, o Narrador pode permitir que o lutador a espera recupere 1 ponto de saúde a cada turno completo no exterior do ringue. Manobras do tipo Regeneration, Chi Kung Healing e Heal também podem ser permitidas. Recomenda-se que manobras de projétil não sejam usadas pelos lutadores fora do ringue, entretanto manobras com efeitos sutis (Cobra Charm, Blind, Psychic Vise, Mind Control, Telepathy e Mind Reading) ou invisíveis (Air Blast, Lightness, Weight, Vaccum) podem ser usadas se o lutador do lado de fora as ocultar (Manipulação + Focus, Dificuldade 7). Caso seja percebido, o lutador do lado de fora perde 2 Pontos de Honra e o lutador no ringue perde 1 ponto de Honra. Caso se mantenha furtivo, o lutador do lado de fora do ringue perde 1 Ponto de Honra apenas.

Em lutas de Tag controlar a distância do adversário do Ponto de Tag pode ser decisivo para impedir a entrada de um lutador descansado ou para manter um Apresamento Sustentado. Em lutas de Tag se alguém prender outro com qualquer apresamento sustentado, no turno seguinte os lutadores de fora podem baixar cartas de combate para atacar e quebrar o apresamento (com um empurrão, queda ou atordoamento). Quando o sustentado for encerrado por qualquer razão, no turno seguinte os lutadores que adentraram o ringue e estejam na arena precisam baixar movimento para sair dela ou serão desclassificados (deixarão a luta e perdem 1 Ponto de Honra).

No Wrestling profissional e em jogos de luta tipo Marvel vs. Capcom os lutadores adentrando o ringue podem atacar no momento que entram no combate. Para emular essa dinâmica sugere-se que o lutador entrando no ringue gaste 1 Ponto de Força de Vontade para executar uma manobra no momento que for "marcado". Em geral essas manobras serão de maior alcance já o adversário não necessariamente estará próximo do ponto de Tag.

Para simular lutas como vistas em King of Fighters, as trocas de lutadores não podem ser feitas durante os turnos, apenas quando um lutador é derrotado. Então, um próximo lutador do time daquele derrotado assume a luta contra o mesmo adversário. O time vencedor é aquele que tiver derrotado mais lutadores do time adversário ao final do combate (em geral 2 adversários).

FELIPE VASCONCELLOS, INGO MULLER & ERIC "MUSASHI" SOUZA

Stone Fighter RPG

Street Fighter RPG é uma ambientação no mundo moderno, com toques de ficção científica (como clonagem humana) e fantasia científica (como máquinas que amplificam o poder dos usuários, a exemplo do Psycho Drive). É, em essência, uma fantasia marcial no mundo contemporâneo, a exemplo de Baki e Kengan Ashura.

Mas também é possível utilizá-lo para outras ambientações, embora isso não tenha sido explorado pelos autores. O mais comum é o seu uso em <u>campanhas de wuxia</u>, de fantasia marcial na China antiga, ou para jogos de lutas ambientados em outras épocas, como <u>Samurai Shodown</u>.

Até mesmo o seu uso em <u>campanhas de fantasia medieval</u> já foi proposto, pelo seu ótimo suporte para combate tático e armas brancas. Uma adaptação, <u>Spartacus</u>, o apresentou na Roma Antiga.

Uma proposta interessante é o seu uso na pré-história. Uma época em que as armas eram de pedra polida, as pessoas se dividiam em grupos pequenos, de centenas de indivíduos, e o mundo era brutal. O neolítico, em especial, foi talvez uma das épocas mais brutais da história humana, com fases em que 90% dos homens morriam de forma violenta antes dos 25 anos de idade.

Um jogo nesse tipo de cenário, seja em one shot ou em campanha, pode dar um sabor completamente diferente para o grupo. Não é necessário muito suporte para isso: remova as armas de fogo, armas pesadas e equipamentos tecnológicos, substitua algumas habilidades, e você pode preparar seus guerreiros poderosos para confrontarem os perigos de um mundo selvagem e brutal.

Como membros de um povoado ou nômades, os personagens podem desbravar a natureza e rodar a região, fazendo o seu nome como guerreiros invencíveis conforme desafiam lutadores de outras tribos para duelos apostando armas, alimentos ou ferramentas.

Estilos de luta

Todos os estilos são disponíveis. Nenhum deles existia nessa época, claro, mas eles devem funcionar como arquétipos. É possível, inclusive, mudar o nome dos estilos, representando variantes de cada povoado.

Habilidades

Nesse mundo pré-civilizado, a lista de Habilidades deve diminuir. Reduza de 6 para 4 Habilidades em cada área:

- Talentos: retire Interrogação e Manha
- Perícias: retire Condução e Segurança
- Conhecimentos: retire Arena e Computador

Antecedentes

Na verdade, a maior parte dos Antecedentes de Street Fighter continuam valendo, porém repensados. Staff, por exemplo, é um grupo de escudeiros que o acompanha e realiza tarefas rotineiras para você, como cuidar de suas armas, coletar alimentos, preparar bebidas, etc. Empresário pode ser alguém especialista em causar uma boa impressão nas tribos visitadas, arranjando bons desafios. Contatos podem ser outros viajantes que trazem novidades sempre quando encontrados. Sensei pode ser um velho guerreiro de sua tribo que passa ensinamentos de tempos em tempos.

Renome

Continua valendo. Proteger os fracos e lutar honradamente é uma boa forma de se destacar nesse mundo. É um mundo sem lei, no qual o conceito de crime é muito diferente, mas capturar e punir traidores, entregando-os ao povo prejudicado por eles, é uma boa forma de conseguir Honra e Glória. E a Glória, mais do que Atributos Sociais, é a forma de ser bem recebido em um local desconhecido, pois as histórias se espalham nas redondezas, contando os feitos de grandes lutadores.

Combates

Os combates podem ser individuais ou em grupo, como em Street Fighter. Não existem divisões, mas o Posto pode seguir sendo utilizado como uma medida da carreira dos lutadores. Os combates permitem armas, e é esperado que elas sejam utilizadas.

Em pedra polida, são possíveis grande parte das armas de SFRPG, como facas, arcos, machados, bastões. Espadas são incomuns, mas os astecas, por exemplo, produziam o Macuahuitl, um bastão cravejado de pedaços cortantes de obsidiana que produzia ferimentos letais. Ele pode ser representado pelas estatísticas de qualquer tipo de espada do livro básico ou do Contenders. As armas de pedra são menos resistentes que as de metal, provavelmente se partindo em falhas críticas e durando menos em campanha, precisando sempre serem substituídas.

As armas fazem parte do combate, mas isto ainda é SFRPG: Manobras Especiais, ataques de Chi, tudo isso é aplicado nesse neolítico fantástico.

Campanhas de exploração e construção de mundo

É possível conseguir suporte em outros materiais para uma campanha de construção de mundo. Stoneblade, por exemplo, é um RPG com suporte para jogo em grupo, solo e cooperativo centrado no neolítico brutal, com regras para gestão de povoado, combate em massa e exploração do mundo que podem ser muito úteis numa campanha nesse estilo, desbravando uma região continental como lutadores.

Nós vamos ao encontro da pedra mais forte!

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Gostou do tema? Você pode encontrar outros materiais e um conjunto de regras específico para desbravar o mundo na Idade da Pedra em STONEBLADE. Baseado no aclamado Sistema Solo10 (presente em títulos como Vampiro – Sozinho na Escuridão e Herança de Cthulhu), o jogo coloca você no papel de Protagonistas dessa era: caçadores, guerreiros, curandeiros e líderes tribais que buscam garantir a prosperidade de seu povoado — e viver o suficiente para ver o próximo amanhecer.

O jogo pode ser conseguido diretamente com seus autores Eric M. Souza e Giovane do Monte por R\$ 15,00.

- Pague pelo PIX: ericmusashi@gmail.com (Eric Souza)
- Envie comprovante para o WHATSAPP: (53)99158-5539, então receba o PDF e todos os conteúdos extras.

Cobra Ka Bo Game

Cobra Kai renovou a franquia Karate Kid e foi um estrondoso sucesso, permitindo o arco de evolução de Daniel, Johnny, Chozen, Kreese e outros personagens, e trazendo vários novos.

No passado, tanto a franquia de filmes quanto a série de TV foram adaptados, mas também há games criados para a série. Diferente do que ocorre nas dramatizações, esses games são muito mais próximos do universo de Street Fighter. Apresentados como beat 'em ups, ao melhor estilo Final Fight, eles trazem Daniel, Johnny e os adolescentes com poderes de fogo, gelo, eletricidade e golpes comuns em fantasia marcial.

Jogar Cobra Kai nesse contexto traz para uma ambientação perfeita em SFRPG – não na Divisão Tradicional, como acontece com os filmes e a série, mas em Estilo Livre, aproveitando os diversos poderes e feitos que o sistema oferece.

Obviamente, os jogos podem ser encarados apenas como uma fantasia, já que eles consistem nos fatos sendo contados por Demetri e Falcão para o diretor da escola, mas rolar uma crônica nesse cenário possibilitará ação extrema nos torneios e nas brigas de rua protagonizadas por esses personagens.

Há duas formas de conduzir esse tipo de campanha:

- Cobra Kai como Jeet Kune Dô: na série e nos filmes, no melhor estilo American Karate, o Cobra Kai e até mesmo o Miyagi Dô adotam influências de vários outros estilos, como Tang Soo Do, Kickboxing, Taekwondô, Kung Fu, etc. Nesse caso, os personagens serão montados como lutadores de JKD, começando com Manobras Especiais mais voltadas para lutas tradicionais, porém evoluindo para poderes fantásticos.
- Utilizando vários estilos: os Estilos de SFRPG são arquétipos, como classes de personagens em D&D. Karatê Shotokan representa não só Ryu e Ken, mas qualquer "shoto" de jogos de luta (personagens com fireballs e dragon punches), do mesmo modo que Wu Shu não serve apenas para o kung fu acrobático de Chun Li, mas para um taekwondista e qualquer outro tipo de chutador extremo. Assim, os jogadores estão livres para selecionar os Estilos de SFRPG, de acordo com a build que eles quiserem construir.

A seguir, a lista de Manobras Especiais apresentadas por cada um dos personagens do game, e o estilo mais próximo para eles adotarem (caso seja escolhida a segunda opção, usando os Estilos como categorias de personagem). Também são apresentados os movimentos comuns mostrados pelos lutadores de cada dojô (idealmente, devem constar entre os movimentos iniciais dos personagens).

Dojô Cobra Kai (Movimentos comuns):

- Haymaker
- Flash Kick
- Foot Sweep
- Spinning Foot Sweep
- Drunken Monkey Roll
- Shock Treatment (uma explosão no chão ao redor do personagem)

Dojô Miyagi Dô (Movimentos comuns):

- Ice Path (Shockwave)
- San He
- Hundred Hand Slap
- Frozen Lotus (Shock Treatment)

Miguel (Karatê Shotokan, Elemental do Fogo)

- Dragon Punch
- Flaming Dragon Punch
- Backflip
- Tumbling Attack
- Triple Rising Kick (Tempos de Glória)
- Fire Strike

Hawk (Jeet Kune Dô)

- Hurricane Kick
- Air Hurricane Kick

- Hyper Fist
- Dragon Kick

Tory (Kickboxing, Elemental do Ar)

- Air Blast
- Reverse Frontal Kick
- Ax Kick
- Backflip Kick

Johnny (Jeet Kune Dô, Elemental do Fogo)

- Spinning Clothesline
- Double Hit Kick
- Sonic Boom
- Flaming Fist

Daniel (Kung Fu, Elemental da Terra)

- Hundred Hand Slap
- Chi Kung Healing
- Wall
- Ice Blast
- Freeze Strike (Tempos de Glório

Robby (Karatê Shotokan)

- Slide Kick
- Lunging Punch
- Flying Heel Stomp
- Dragon Punch
- Cold uppercut (Flaming Dragon Punch)

Sam (Wu shu)

- Lightning Leg
- Whirlwind Kick
- Fireball
- Ice Path (Shockwave)

Demetri (Kung Fu, Elemental da Terra)

- Wall
- Ice Blast
- lce Clone (Mortal Kombat X)
- Dungeon Lord (Psychokinetic Channeling)

Badass Attack

Se você estiver perto de algum objeto do cenário, como um carro, armário, mesa, banheiro químico, etc, pode usar uma Manobra de Apresamento Básico para empurrar um oponente de encontro ao objeto para um "ataque fodão". Ao contrário do Apresamento Básico, essa Manobra causa knockdown (mesmo que não cause dano; só não causará esse efeito no caso de uma falha crítica).

Desferir um Badass Attack destrói o objeto em questão (ele não pode ser usado com este intuito novamente). O autor do Badass Attack ganha 1 ponto de Glória se sua manobra for bem-sucedida.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & INGO MÜLLER

CENÁRIO

AZTech Corp. e o Coliseu de Toros



A AZTech é uma empresa Mexicana de tecnologia geotérmica que se instalou nos arredores de Kabuki Town não mais do que 4 anos atrás. Produzem energia elétrica a partir das abundantes fontes termais próximas a cidade. Além de trazerem empregos para a cidade, a AZTech trouxe duas outras novidades: o Coliseu de Toros, uma arena similar as "plazas" de touradas mexicanas, e um torneio de combates da divisão Freestyle com Tag Teams, o Toros Tag Team Tournament (ou T4).

Embora nenhuma tourada tenha sido realizada no Coliseu de Toros, é ali o local das disputadas lutas da T4, onde duplas de lutadores combatem pela possibilidade de enfrentarem os campeões da AZTech, Mercedez "Quetzalcoatl" Villareal e Piedro "Tezcatlipoca" Kantún, o Time de Tag Sangre Azteca.

Piedro Tezcatlipoca Kantún

Estilo: Luta Livre

Conceito: Lutador Profissional Assinatura: "Viu,

Cabron? Lucha Libre é pra valer!"

Atributos: Força •••••, Destreza ••••, Vigor ••••, Carisma •••, Manipulação ••, Aparência •••, Percepção •••, Inteligência ••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão ••, Perspicácia ••, Intimidação ••••, Manha ••, Apostar •••, Condução ••, Luta às Cegas •; Segurança •, Sobrevivência •, Investigação ••, Arena ••••, Estilos ••

Técnicas: Soco ••••, Bloqueio ••••, Apresamento •••••, Esportes •••

Combos: Bloqueio para Neck Choke; Bloqueio para Suplex para Pin (dizzy); Jumping Fierce para Bloqueio para Storm Hammer; Grappling Defense para Stomach Pump; Ear Pop para Suplex (dizzy)

Renome: Glória •••••, Honra •••••

Manobra Vel. Dano Mov. Jab 6 8 Strong 4 10 3 3 12 Fierce 8 Bloqueio 5 10 Apresamento Movimento 12 Suplex 3 12/10 Pin 3 13 Neck Choke Jump Kippup Ear Pop Storm Hammer 1/3 Stomach Pump Grappling Defense

Divisão: Estilo Livre, Posto: 6; 24 lutas, Vit. 3 Der. 2 Emp. 13 Kos (226 xp)

Mercedez Quetzalcoat I Villareal

Estilo: Luta Livre Nativo Americana

Conceito: Lutadora Profissional Assinatura: "A Serpente Emplumada voa novamente!"

Atributos: Força ••••, Destreza ••••, Vigor •••, Carisma •••, Manipulação •••, Aparência •••, Percepção ••••, Inteligência •••, Raciocínio •••

Habilidades: Prontidão ••, Lábia •••, Intimidação •, Perspicácia •••, Condução •, Liderança ••, Luta às

Cegas ••; Segurança ••, Furtividade ••,

Sobrevivência •, Investigação •, Computador ••,

Arena •, Estilos •••

Técnicas: Chute •••, Bloqueio ••••, Apresamento ••••, Esportes •••••, Foco ••

Combos: Thigh Press para Thunderstrike para Air Smash (dizzy); Diving Hawk para Bloqueio para Bear Hug; Jumping Short para Forward para Tigh Press (dizzy); Diving Hawk para Thunderstrike

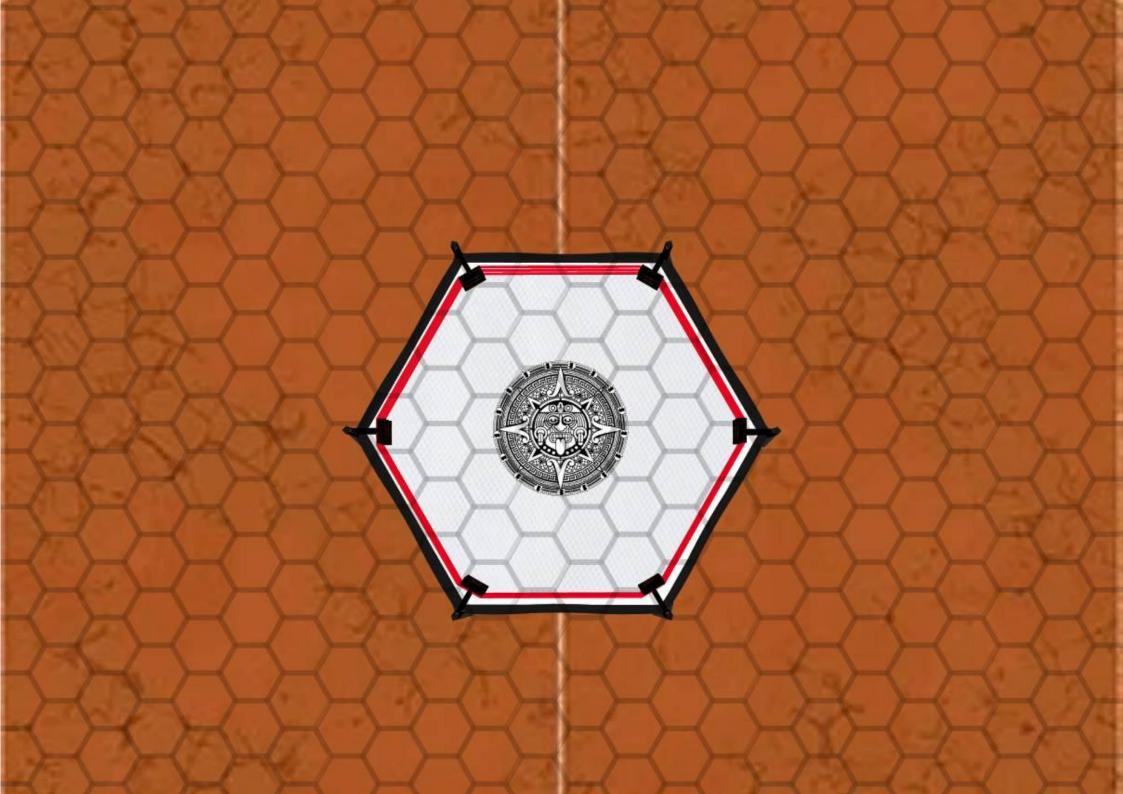
Renome: Glória •••• •, Honra •••• •

Chi •••, Força de Vontade ••••• ••
Saúde ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	6	7	5
Forward	5	9	4
Roundhouse	4	11	4
Bloqueio	9	-	-
Apresamento	5	8	1
Movimento	8	-	8
Jump	9	-	5
Tigh Press	3	12	1
Air Smash	4	13	4
Thunderstrike	5	14	4
Throw	3	10	1
Кіррир	-	-	-
Diving Hawk	5	14	7
Air Throw	7	13	5
Grappling Defense	9	-	4
Bear Hug	4	11	1

Divisão: Estilo Livre, Posto: 6; 24 lutas, Vit. 1 Der. 3 Emp. 14 Kos (244 xp)





A Méscare de Tempestade

Uma aventura de posto 1 para Street fighter RPG.

Senhorita Kei estava inquieta em seu escritório, localizado no alto de uma torre de vidro de onde era possível ver toda cidade. Ela tamborilava a mesa de mogno enquanto a secretária lhe dava más notícias: o dono da máscara de Susanoo, que ela há tempos cobiçava, não aceitou sua generosa oferta pelo item.

Maldito orgulhoso – disse a executiva, levando a tigela de chá aos lábios, para se acalmar. – Triplique o valor. Até um homem rico como Markus Hansen não deixará passar a oportunidade de adicionar dois bilhões à sua conta.

Senhora, Hansen-san disse que já tem planos para a máscara: o item será dado ao campeão de um de seus torneios de artes marciais, e por isso não irá vendê-la por qualquer valor oferecido. O que devemos fazer agora? – inquiriu a secretária, fazendo o seu melhor para disfarçar o nervosismo.

Kei se levantou da cadeira e caminhou até a janela. Pingos de chuva deslizavam pela vidraça. Ela olhou para os céus, e viu o horizonte tomado de nuvens negras – prenúncio de uma forte tempestade.

Ao que tudo indica, o senhor Hansen não é versado na linguagem dos negócios. Muito bem, tratarei com ele em seus termos... através da linguagem da violência.

INTRODUÇÃO

"A Máscara da tempestade" é uma aventura para um grupo de 2 a 4 Street Fighters iniciantes, de posto 1, que se desenrola ao longo de diversas sessões de jogo como uma mini campanha que pode chegar até o posto 3. Esta trama coloca os jogadores no centro de um antigo conflito familiar que envolve vingança e misticismo e, ao final da história, os personagens estarão se verão diante de uma situação complicada que pode servir de pontapé inicial para o narrador desenvolver uma campanha maior.

Para utilizar este material você precisa do módulo básico de Street Fighter RPG e seus suplementos, ou da edição compilada feita pela comunidade. Também é recomendável ter os suplementos "Guia do Circuito" para ter acesso a centenas de fichas de npcs prontos para povoar sua aventura.

Esta história pode se passar em praticamente qualquer grande cidade do mundo – as descrições iniciais são propositadamente genéricas, permitindo que o narrador situe a trama no lugar de sua preferência.

O material descrito aqui é destinado ao narrador. Se você pretende participar desta aventura como jogador, pare de ler neste ponto para evitar revelações sobre a trama (spoilers) – caso contrário, perca 1 ponto de honra da sua planilha da vida real.



RESUMO

A aventura se desenrola em 10 cenas:

- Cena 1 A reunião: os Street Fighters são procurados pela senhorita Kei, que forma um time com o intuito de participar do Torneio da Tempestade organizado pelo milionário norueguês Markus Hansen.
- Cena 2 A seleção: Os Street Fighters viajam para a Noruega, onde participam da seletiva do torneio em Oslo.
- Cena 3 A emboscada: Os lutadores sofrem uma emboscada.
- Cena 4 O trem: Os lutadores pegam um trem rumo à cidade de Alta, de onde sairá o barco para o local final do torneio. O problema é que nem todos chegarão ao seu destino...
- Cena 5 O sequestro: Os lutadores precisam salvar uma aliada das garras do perigo.
- Cena 6 A estrada: o grupo precisa fazer um pequeno desvio para poder chegar ao seu destino.
- Cena 7 O porto: Os streetfighters deverão assegurar passagem para atravessar as frias águas do mar do norte.
- Cena 8 O barco: O time encara ondas e tempestade em uma luta na semifinal.
- Cena 9 A plataforma: Os personagens chegam até seu destino final uma plataforma de petróleo em Alto-mar – para a luta mais importante de suas vidas. Mas será que os vencedores terão acesso ao seu prêmio?
- Cena 10 A conquista: O grupo retorna com a máscara em mãos, e deve decidir se entregará o artefato para seu empregador ou dar outro destino a ela.

CENA 1 - A reunião

Peças que cada jogador apresente seu personagem, descrevendo um pouco de sua rotina de vida e de treinamento. Aproveite os ganchos dados pelos jogadores para informar a cada um deles que alguém ligado à sua história – pode ser um empresário ou sensei, mas na falta destes pode ser um membro do staff, aliado ou mesmo algum contato – foi procurado por um representante da empresa Kabuki Eletronics, uma multinacional do ramo da energia, para um importante trabalho. O convite veio acompanhado de uma passagem aérea, caso isso seja necessário, e dinheiro para despesas.

Esperamos que os jogadores aceitem o convite para ver o que senhorita Kei tem a dizer (caso contrário não deveriam estar jogando RPG, não é mesmo?). Caso eles queiram investigar um pouco sobre sua contratante permita que façam testes apropriados, revelando informações conforme seus sucessos:

Senhorita Kei é a presidente da Kabuki Eletronics.

A Kabuki Electronics é uma multinacional líder na fabricação de eletrodomésticos.

Senhorita Kei começou a empresa do zero, em um galpão de uma garagem, fazendo pequenos produtos como rádios e torradeiras.

Antes de fundar a Kabuki Eleronics senhorita kei era funcionária de uma grande corporação japonesa chamada Denshi Co.

A Kabuki eletronics fechou acordos de exclusividade mais vantajosos com todos os fornecedores da Tanaka Denshi Co., causando uma crise que resultou na sua falência.

O último presidente da Denshi Co. foi Yano Tanaka – irmão da senhorita Kei.

Senhorita Kei nunca assina o sobrenome da família. Ela usa apenas o nome próprio, inclusive em seus documentos oficiais.

De posse destas informações, os lutadores já podem ter uma boa ideia de com quem estão lidando – mas eles ainda não sabem o que esta rica industrial pode querer com eles. Isto será revelado tão logo cheguem no local marcado para a reunião.

O escritório da senhorita Kei fica no topo de um arranha-céu de vidro que serve como sede para a Kabuki Eletronics. O narrador pode situar a sede da empresa em qualquer cidade de sua preferência.

Assim que se identificarem, os lutadores serão recebidos por Mariko, fiel secretária da senhorita Kei. Mariko se veste como uma gueixa e é sempre muito educada. Ela serve chá e pede que esperem que sua chefe termine uma reunião. Qualquer tentativa de extrair informações de Mariko será muito difícil, ja que lealdade e discrição são suas características principais.

Este é um bom momento para os personagens interagirem entre si. Peça que cada jogador descreva seu lutador (provavelmente estão se conhecendo agora) e permita que conversem, se desejarem. Quando achar que a interação foi suficiente, faça Mariko receber uma chamada no interfone ordenando que todos entrem.

O escritório de senhorita Kei é amplo e pouco mobiliado – há apenas a mesa de mogno da presidente, de modo que visitantes devem esperar em pé ou se ajoelhar no chão de tatame. Atrás da senhorita Kei há uma ampla janela, com vista para toda cidade, e as paredes são decoradas com gravuras japonesas – um teste de inteligência+mistérios permite reconhecer os desenhos como sendo passagens da lenda de Susanoo, que derrotou o dragão de oito cabeças Orochi.

Mariko acompanha os lutadores para a sala, os apresenta e em seguida é dispensada, deixando os personagens a sós com sua anfitriã.

Senhorita Kei é uma pessoa discreta. Ela é magra e não muito alta. Usa cabelo preso em um coque por dois palitos elegantes de laca, e um blazer que combina com sua saia lápis e seus sapatos que devem custar um mês de aluguel de uma pessoa comum. Kei não usa maquiagem e também não faz nada para disfarçar as rugas que surgiram na lateral dos olhos e os seus primeiros fios de cabelo prateados. Ela aparenta ter mais de 40 anos e se comportar como uma mulher de negócios que não tem tempo a perder – seu interesse aqui é contratar os personagens para uma missão, e nada mais.

Senhorita Kei cumprimenta os lutadores, se levanta e caminha até a janela, ficando de costas para seus convidados. Ela fita a cidade e começa a contar a sua história. Leia o trecho abaixo para os jogadores, interpretando a senhorita Kei:

-Meu pai era um grande empresário no Japão, e desde pequena trabalhei ao seu lado para que os negócios da família prosperassem. Graças ao meu esforço ele ficou ainda mais rico, e a companhia que levava o nosso nome se tornou uma das maiores multinacionais de artigos eletrônicos do planeta. Mas quando ele estava em seu leito de morte, papai ordenou que a empresa fosse passada para o meu irmão mais novo, que sequer havia terminado o colegial. Na cabeça de meu pai, uma mulher jamais poderia herdar o legado da família – aquilo que havia sido determinado pela natureza tinha mais importância para ele do que todos os meus esforços em vida.

Foi por isso que eu vim para essa cidade, para começar meu próprio legado. Minha empresa cresceu, e logo os antigos fornecedores do meu pai perceberam que era mais vantajoso fechar contratos comigo do que com a companhia antiga. Nos tornamos concorrentes, meu irmão é eu, e após poucos meses de uma guerra comercial eu tirei a empresa da família dos negócios.

Aquilo me trouxe alegria, mas a alegria não durou. Eu não podia parar de pensar em quantas mulheres da nossa família haviam sido, assim como eu, preteridas e apagadas da história.

Viajei pelo Japão em busca de registros antigos das minhas antepassadas, e uma em especial me chamou atenção: seu nome era Kyoko, e ela era uma das pioneiras do Teatro Kabuki.

Quatrocentos anos atrás a minha ancestral protagonizou uma peça que moveu multidões: Ela usava uma máscara de porcelana azul com raios dourados para interpretar Susanoo, o Deus da tempestade, em sua luta contra a serpente de oito cabeças.

Só que, no auge da sua popularidade, o teatro foi considerado impróprio para mulheres. As atrizes foram proibidas de praticar a sua arte, e muitas tiveram de se voltar para funções menos honrosas. Minha ancestral se recusou, e foi perseguida pelos servos do xogum até ser morta no palco, durante sua derradeira performance.

Com seu último suspiro, Kyoko amaldiçoou seus perseguidores. Os assassinos não levaram a sério a maldição e, para piorar, decidiram roubar sua bela máscara de porcelana. O espírito inquieto de Kyoko fez com que os ladrões morressem no mar, e a máscara ficou perdida por 400 anos... Até o mês passado, quando pescadores chineses encontraram a máscara de Susanoo em uma de suas redes.

O objeto foi a leilão, e acabou sendo adquirido por um milionário nórdico, um magnata do petróleo que tem como hobby promover lutas artes marciais. Ele disse que a máscara será o prêmio para o campeão do próximo torneio que ele organizar.

Este homem desconhece a real importância da máscara de Susanoo, transformando a minha herança em um simples troféu.

Eu tentei comprar a máscara dele, expliquei minhas razões, mas ele se mostrou impassível. Infelizmente única coisa que ele parece entender é a linguagem da violência, mas eu também sou alfabetizada neste dialeto.

É por isso que contratei vocês. Estou formando um time de lutadores para o torneio. Quero que vocês vão lá, vençam e tragam a máscara para mim, para que o artefato fique em posse de alguém que o valorize e o mereça.

Pagarei generosamente pelos seus serviços. O que me dizem?

É possível que algum dos jogadores queira negociar um pagamento melhor com Senhorita Kei. Se o pedido for razoável, ela pode ate atender – mas embora Kei tenha amplos recursos, ela não chegou a ocupar sua atual posição cedendo a qualquer pedido: um lutador que se demonstre inflexível ou muito exigente será dispensado ("É uma pena que não podemos fechar negócio, tenho certeza que no mundo das artes marciais existem outros atletas que ficariam satisfeitos em trabalhar para mim,nos meus termos", dirá a senhorita Kei – nesta hora o narrador pode pedir ao jogador que faça um outro personagem que tope participar da aventura).

Quando o grupo aceitar o trabalho, Senhorita Kei se mostrará bastante satisfeita. "Excelente. Só tenho um pedido: antes de assinarmos o contrato que me colocará como patrocinadora do time, desejo ver se as habilidades de vocês correspondem à sua reputação", diz ela, apertando o botão do interfone. "Mariko, diga para General Gao entrar, sim?".

General Gao é o chefe de segurança da senhorita Kei. Ele é um soldado profissional, e vem acompanhado de um grupo de soldados veteranos (as fichas do soldado profissional e dos veteranos estão disponíveis no módulo básico de Street Fighter Rpg).

Gao bate continência para senhorita Kei e tira a camisa, exibindo uma gigantesca tatuagem de tigre nas costas. Ele faz sinal para os soldados circularem os lutadores, dando início ao teste.

Durante esta luta os soldados não vão usar armas de fogo, mas eles irão lutar com afinco par aprovar o seu valor – de fato Gao gostaria que Senhorita Kei confiasse nele e em seu destacamento para a missão, mas ela preferiu contratar os lutadores para não envolver o nome da empresa diretamente na tarefa – uma desculpa que Gao não engoliu...

Quando Gao ou metade dos veteranos forem nocauteados, senhorita Kei irá ordenar que a luta pare, concedendo a vitória aos streetfighters e os considerando dignos da missão. Trate como uma vitória em seus cartéis, e diga que enquanto estiverem trabalhando para senhorita Kei eles têm o antecedente apoio em Nível 3, além do antecedente staff em nível 1 já que a secretária Mariko deve acompanhá-los na missão.

Quanto ao general Gao, ele não fica satisfeito com a derrota. Mesmo contrariando as ordens de sua contratante, ele irá seguir os street fighters de perto, já que não confia nos lutadores de rua para esta missão.

CENA 2 - A seleção

Os lutadores são instruídos a irem ao aeroporto da cidade. Lá encontrarão com a secretária Mariko, que irá acompanhá-los na jornada – mesmo sem ser lutadora, Mariko atuará como uma espécie de "capitão" do time: oficialmente seu papel é auxiliar o time na viagem, mas Na realidade senhorita Kei decidiu mandar sua secretária de confiança com eles como uma forma de manter um par de olhos em seus contratados.

(O que Kei não sabe é que General Gao também irá seguir o time disfarçadamente. Faça isso como um jogo de gato e rato, pedindo testes periódicos de percepção e prontidão para o grupo notar se foram seguidos – Gao irá gastar força de vontade para aumentar suas chances de furtividade sempre que possível, mas se alguém do grupo vencer e quiser confronta-lo isso pode ser interessante para a crônica!).

Os jogadores entram no avião e seguem para Oslo – uma viagem tranquila, salvo algumas nuvens de tempestade que provocam turbulência.

Na capital da Noruega eles ficam hospedados em um hotel confortável, que tem uma área comum ampla, com bar piscina, academia e restaurante. Se desejarem desfrutar deles ambientes poderão acabar encontrando os capitães de outros times – deixe que interajam entre si, criando tensão que vai contribuir para animar as lutas!

Mariko explica que o torneio promovido pro Markus Hansen tem vagas limitadas, apenas oito times devem participar e, como tiveram um número maior de inscritos, no

dia seguinte haverá uma seletiva em um ginásio de uma arena local. Os personagens terão a noite livre na cidade, e se decidirem passear poderão ver cartazes de divulgação do torneio colados por todos os lugares, dando uma ideia da dimensão do negócio – dependendo de seu nível de glória e fama eles podem até ser reconhecidos e dar alguns autógrafos.

Se os personagens optarem por permanecer descansando no hotel, podem recuperar seus níveis de chi e força de vontade ao valor inicial.

No dia seguinte Mariko irá levar o time para o local da seletiva: um clube de sauna (prática bem comum nos países nórdicos) onde os lutadores poderão se enfrentar em uma sala aquecida enquanto são observados por uma duzia de patronos que pagaram um bom dinheiro para estar ali, suando e vendo lutas.

Narrador, nesta hora você deve sortear qual time enfrentará os personagens dos jogadores. Ao final desta aventura disponibilizamos as planilhas dos capitães de cada time – sinta-se livre para completar o time com npcs de posto 1 do guia do Circuito, e também para criar os demais times que fazem parte do torneio. Nosso foco descritivo será com os rivais dos personagens, mas é importante que eles saibam que existem mais pessoas participando da contenda além deles.

Se os lutadores vencerem, você pode prosseguir para a próxima cena!

CENA 3 - A emboscada

Após poucos grupos terem conquistado sua vaga no torneio Mariko decide presenteá-los com um jantar de comemoração. Ela levará os lutadores para jantar em um restaurante temático chamado Valhalla, que serve pratos à base de bacalhau e carne de rena, além de hidromel digno dos deuses nórdicos.

Se o narrador quiser, pode fazer uma cena de confusão e briga de bar (jogadores adoram isso...) envolvendo alguns locais – use a ficha de valentão para um combate rápido, cujo objetivo é apenas drenar recursos dos personagens para o que esta por vir...

Ao sair do bar (com ou sem briga) os jogadores serão abordados por um grupo de Ninjas, que saem das sombras e os atacam sem piedade.

Cada streetfighter precisa fazer um teste de percepção+ luta às cegas para perceber os ninjas nas sombras antes que eles ataquem – quem falhar é considerado dizzy no 1 o turno.

004 143

São dois ninja (Genin) para cada personagem. Um lutador que tenha bebido hidromel na taverna estará intoxicado, sofrendo -1 de velocidade neste combate. Outro complicador é que os StreetFighters terão de defender Mariko, já que a NPC não tem habilidade de combate e pode ser alvo de ataques.

Os ninja não querem na verdade matar os lutadores, eles vieram dar um recado – então se estiverem levando a pior, os ninja irão simplesmente jogar bombas de fumaça no chão e desaparecer como se fossem fantasmas.

Caso os ninjas consigam nocautear um dos personagens, o líder dos ninja irá dizer para eles que isto foi apenas um aviso, e que eles devem partir da Noruega e parar de perseguir a Máscara das Tempestades... ou se preparar para enfrentar a ira do clã das sombras.

CENA 4 - A jornada

Não há muito tempo para processar o ocorrido da noite anterior, já que não manhã seguinte o grupo precisa pegar um trem de passageiros para a Alta, uma localidade gelada no norte do país.

Na plataforma do trem há uma equipe das indústrias Hansen. São funcionários de Markus, o organizador do torneio, que aguardam os street fighters para o embarque. Só há um problema: eles têm apenas quatro cabines livres no trem, e como são oito times classificados o grupo terá de ser reduzido... o funcionário diz que os street fighters terão de lutar em uma rodada eliminatória e apenas os vencedores poderão embarcar!

Narrador, aqui você novamente deve sortear um dos times de npcs para enfrentar os personagens dos jogadores, mas com uma diferença: os npcs estarão mais fortes. Adicione na ficha dos NPCs lutadores do time sorteado a manobra Jump ou, caso eles já a possuam, alguma manobra genérica equivalente de 1 ponto de poder como kippup.

Role a luta normalmente e, se os jogadores vencerem, permita que embarquem no trem para dar prosseguimento à sua jornada.

Durante a viagem eles podem interagir com outros passageiros, e conversar com capitães de times com quem ainda não tenham dialogado.

É provável que estejam cansados da luta recente e ainda abalados pela emboscada da noite anterior. Se isso acontecer fomente a desconfiança deles e crie situações para que comecem a duvidar de si mesmos, gerando um clima de paranoia entre o grupo – de repente um deles pode ter a impressão que viu um vulto no trem, um segundo pode ter a impressão que foi seguido e teve sua bagagem revirada, enquanto outro

pode sentir um gosto estranho na bebida e pensar que por acaso teria sido envenenado (mas na verdade era só o suco de laranja que estava fora da validade, o vagão restaurante pede mil desculpas pelo inconveniente)... faça com que se sintam desconfortáveis durante esta etapa da viagem, mas sem nunca mostrar perigo real até que seja tarde demais.

CENA 5 - O sequestro

Os Street Fighters ouvem um grito de mulher – Mariko está em perigo! O barulho vem da cabine dela que, por motivos óbvios, dorme separada do time. Ao chegar lá será preciso arrombar a porta (um teste simples de força dá conta disso). Quando entrarem na cabine o grupo verá a janela aberta e as cortinas balançando – Mariko acaba de ser sequestrada.

O caminho a seguir é bem óbvio. Subindo pela janela até o teto do trem eles encontrarão o clã das sombras, segurando Mariko na ponta de uma espada.

-Vocês foram avisados! Rendam-se agora, ou a garota morre! – diz o líder Ninja (um chunin), enquanto os demais (dois ninja Genin para cada personagem) aguardam atrás, segurando espadas e estrelas de arremesso.

A questão é que ele está blefando – se o grupo se render, os Ninja irão atacar de qualquer jeito.

Esta luta pode ser complicada por conta do espaço: há risco de cair do da arena, e pra piorar o trem está se aproximando de um túnel: Jogue um dado, o resultado indica em quanto tempo eles chegarão no túnel. O trem leva três turnos para atravessar o túnel e durante a travessia a escuridão é total, exigindo testes de luta às cegas para enxergar seu inimigo.

Se os streetfighters estiverem tendo dificuldades para vencer a luta, você pode fazer com que algum outro participante do torneio ouça a confusão e suba para investigar, dando uma mãozinha. O ideal aqui é que os ninja sejam derrotados, para pôr fim ao mistério: se os jogadores conseguirem derrotar e desmascarar o líder Ninja, poderão obter respostas valiosas.

Não será fácil, já que os ninja dão grande valor à sua honra. Alem disso os ninja não cedem à intimidação e tem alta tolerância à dor, de modo que tentar tortura-los não dará resultado, é ainda faz com que o personagem perca honra. Apenas com um sucesso de manipulação+interrogação será possível saber a verdade: eles foram contratados por Yano Tanaka, irmão da senhorita Kei, para impedir que ela coloque as mãos na máscara de Susanoo.

Não existe um grande motivo por trás disso: Tanaka não deseja a máscara, mas

impedir a irmã de conseguir o que deseja é uma forma dele obter uma pequena vingança contra quem o tirou dos negócios.

CENA 6 - A estrada

Após a briga o trem para em uma cidade no meio do caminho, para todos que possam acionar a polícia. Os homens da lei levam os ninja embora, mas Mariko não se sente segura em seguir viagem de trem. Ela sugere que aluguem um carro e sigam pela estrada até a cidade de Alta, que deve ser a próxima parada do grupo.

Mariko cuidará dos custos, mas seria bom que um dos personagens pudesse dirigir o veículo (caso ninguém dirija, Mariko assume o volante com sua destreza 2 e condução 1).

A viagem segue por rotas alternativas, evitando grandes estradas, em caminhos quase desertos e com pavimentos cobertos de neve. Se tudo correr bem, o grupo chegará em Alta em três horas.

Só que tudo não ocorre bem: um jipe militar surge na estrada, seguindo o grupo. Eles aceleram e iniciam uma perseguição. Os streetfighters podem parar e encarar ou tentar fugir - neste caso os ocupantes do jipe começam a atirar, tentando atingir um dos pneus do carro dos lutadores.

Se eles forem bem-sucedidos, o motorista precisa fazer um deste de destreza+condução para evitar bater o jipe em uma árvore ou placa da beira da estrada. Em caso de colisão, cada ocupante do carro sofre dano igual a 8 menos o seu vigor, e ainda fica com -2 de velocidade para o próximo turno.

Os ocupantes do jipe militar se aproximam. E possível identificar General Gao e seus soldados. O segurança da Kabuki soube o que ocorreu com os Ninja, e após o sequestro de Mariko considera que o grupo não é apto a defender os interesses de sua contratante. Ele planeja eliminar os streetfighters e tomar o lugar dele com seu time de elite.

Para complicar as coisas, durante este combate os seguranças usam armas de fogo. Sugerimos ao narrador que ferimentos por bala causem dano agravado - isso deixará os jogadores legitimamente preocupados em evitar tiros.

Se a luta estiver muito complicada, Mariko ordenará a Gao que pare imediatamente com esta loucura, tocando um áudio no celular com a voz de senhorita Kei dizendo que ele está demitido. Incapaz de lidar com a vergonha, Gao depõe as armas e parte.

Caso os streetfighters dominem a luta, Gao reconhece o seu valor e concorda em deixá-los em paz. Mariko vai dizer lara aceitarem a oferta e seguirem viagem, já que estão muito atrasados - ela vai dizer para senhorita Kei lidar com seu segurança de maneira adeauada.

Qualquer que seja a solução, o grupo finalmente pode seguir viagem.

CENA 7 - O porto

Alta é uma comunidade de 20 mil habitantes no norte da Noruega. Faz bastante frio, e os personagens tem de correr para chegar até o porto de onde sairá o barco para o local final do torneio.

Todos os outros times já estão lá e o barco está pronto para partir. Dependendo da relação que os jogadores construíram com os participantes restantes eles podem ficar preocupados com o atraso ou provocar os jogadores pela demora.

Uma equipe das indústrias Hansen aguarda os lutadores. Eles informam que o barco, um navio quebra-gelo de médio porte, sairá em breve – só que pelo tamanho da embarcação não há lugar para todos: os quartos times restantes terão de se enfrentar, e apenas dois irão embarcar.

Novamente o narrador precisa sortear qual dos capitães enfrentará o time dos streeffighters (o outro lutará contra um time genérico de npcs, como de costume).

Pode ser uma luta complicada para os jogadores - eles estão cansados, possivelmente com danos agravados e com menos recursos de chi e força de vontade, enquanto seus oponentes estão 100% - mas a experiência acumulada pelos personagens deve ser suficiente para que possam prevalecer.

CENA 8 - O barco

O AHTS Ymir é um barco de transporte de suprimentos equipado com um casco resistente para lidar com o gelo do mar do norte. Ele mede 24 metros de comprimento, mas todos os espaços abaixo do deck são muito apertados para poder conter cabines, cozinha e sala de máquinas.

Normalmente a parte superior fica cheia de engradados e caixas com suprimentos que serão levadas para a plataforma de petróleo Jotun, mas desta vez a carga transportada são os lutadores que estão sendo levados para onde Markus Hansen os aguarda para a final do torneio.

Apesar do espaço apertado, o grupo pode gozar de algum conforto que inclui uma refeição de salsichas enlatadas aquecidas em fogareiro, camas e um chuveiro de água tão fria que faz com que todos repensem imediatamente suas escolhas de vida. Esse descanso permite que os personagens recuperem seu chi e força de vontade ao valor inicial. Além disso, há um médico a bordo, que pode fazer primeiros-socorros para recuperar até 3 pontos de dano agravado de cada lutador.

A viagem é marcada pelo clima severo, com o barco lutando bravamente para vencer as ondas. Em dado momento os dois times restantes são chamados para o deck: aparentemente há uma emergência que precisa ser discutida com todos.

A tripulação diz que os ventos estão muito fortes, impedindo o avanço da embarcação. Será preciso descartar peso para deixar o barco mais leve e, como desta vez eles não estão levando carga, o único peso que podem descartar são pessoas...

Os dois times restantes terão de se enfrentar no deck do navio, e aquele que perder será lançado ao mar! (Sim, eles vão receber um bote e serão resgatados depois, Hansen planejou tudo – mas não conte aos jogadores ainda. Deixe que tenham medo de falhar).

O deck do navio é uma arena relativamente pequena e instável. Ao final de cada turno o narrador terá de jogar um dado: se o resultado for ímpar, todos os personagens são movidos 1 hex para a esquerda, se for par são movidos 1 hex para direita. Este movimento forçado pode ser resistido com um teste da habilidade arena+esportes, mas em caso de falha crítica a pessoa que tentou resistir sofrerá um knockdown em adição ao movimento forçado. Ter usado a manobra San He no turno também evita o movimento forçado, sem necessidade de teste.

Para tornar as coisas mais interessantes, os oponentes dos streetfighters estarão mais fortes: aumente a saúde e a força de vontade máximas de cada um deles em 1 ponto para esta batalha.

O time vencedor é celebrado como finalista do torneio – mas, ao olharem ao redor, é fácil perceber que eles estão sós. Isso significa que seu desafio final os aguarda na plataforma de petróleo Jotun, que começa a surgir no horizonte.

CENA 9 - A plataforma

A plataforma de petróleo Jotun é um amontoado de metal e ferrugem que perfura o fundo do oceano atrás de petróleo. É uma das 12 instalações deste tipo geridas pelas indústrias Hansen.

O milionário os aguarda no alto da plataforma. Ele é um homem grande, com uma enorme barba loura e um tapa olho cobrindo o globo ocular esquerdo, que ele perdeu durante um acidente envolvendo uma solda subaquática anos atrás. Apesar de sua fortuna, Hansen é um homem habituado a sujar as mãos: ele veste o mesmo

uniforme de trabalho sujo de óleo que seus funcionários usam, mas com as mangas rasgadas para exibir seus bíceps protuberantes.

Há uma multidão em volta dele, todos aguardando o grande anúncio. Tão logo os lutadores se aproximem, Hansen irá abrir os braços poderosos em um abraço apertado, cumprimentando-os pela sua força e tenacidade.

"Vocês lutaram muito para chegar aqui, e agora está na hora de enfrentar seu desafio final... que SOU EU! Sim, este torneio não foi organizado para ser algo exibido na mídia...tudo isto foi feito para que eu pudesse encontrar um OPONENTE À ALTURA! Será que vocês estão prontos para o desafio?"

O vencedor, como prometido, levará para casa um troféu especial: a máscara de Susanoo, que foi colocada dentro de um recipiente fechado de acrílico para servir se troféu.

Hansen não lutará sozinho: ele chamará seus operários mais fortes (escolha lutadores dos estilos luta-livre e sambo do guia do circuito, elevados ao posto 2) até completar o time para uma luta sem limite de tempo – o vencedor será aquele que fizer o time adversário ficar inconsciente ou se render, e Hansen definitivamente não irá se render!

Se Hansen for derrotado, ele vai se levantar após o último golpe e reconhecer que foi superado. Ele congratula os streetfighters e lhes entrega o troféu

Se Hansen vencer, ele se gaba de que ainda é o maioral, mas resolve entregar o troféu para os lutadores mesmo assim, para recompensar o esforço deles. Hansen não vê qualquer valor simbólico ou místico na máscara, para ele é apenas um prêmio que seus oponentes podem trocar por dinheiro, se quiserem.

De posse da máscara, o grupo concluiu sua missão, correto? Errado.

Ao longe, o grupo consegue ouvir a aproximação de um helicóptero, cujo alto falante anuncia "entreguem a máscara ou MORRAM!"

As armas do helicóptero começam a disparar. Os trabalhadores da plataforma correm pelas suas vidas. Hansen é atingido tentando proteger um dos heróis, Mariko tenta proteger a máscara com sua vida... e do helicóptero são jogadas cordas, por onde deslizam General Gao é os principais rivais dos personagens.

Para esta luta final teremos um Gao armado e evoluído (aumente sua saúde em 2 e seu vigor em 1), acompanhado dos NPCs que melhor se encaixarem an trama: o líder do clã das sombras, capitães dos times derrotados pelos personagens com quem eles tenham uma rixa, soldados ou ninjas. O ideal é que tenha Gao + 1 NPC para lutar contra cada streetfighter, fazendo do final da aventura uma luta mortal para ver se eles podem assegurar o prêmio que mereceram.

Se Gao vencer, ele irá executar os streetfighters e jogar o corpo deles no oceano, levando a Máscara para sua patroa como um prêmio final, na esperança de que ela o aceite novamente.

Se Gao perder, ele irá revelar uma série de explosivos presos ao corpo, acionando a contagem regressiva na esperança de mandar todos pelos ares. Os personagens deverão pensar em uma forma de evitar que ele exploda a plataforma (tipo jogar ele no mar do norte) ou ter de fazer uma evacuação de emergência, sendo resgatados pela guarda costeira norueguesa após o incidente.

Hansen, caso termine vivo, irá agradecer aos lutadores pelo desafio e pedir que eles mantenham tudo aquilo que ocorreu em sua plataforma em sigilo. Ele sabe que uma investigação pode fazer com que ele perca o direito de exploração de petróleo, e tentará acobertar tudo como um "acidente".

Cena 10 – A conquista

Mariko está muito feliz com o desempenho do time, e espera que eles cumpram o acordo de voltar para a cidade e entregar a máscara para senhorita Kei, mas pode ser que tenham outros planos.

Caso tenham conversado com outros times, pode ser que achem que não é uma boa ideia entregar a máscara. Pode ser que tentem destruida-la, mas isso se revela impossível. Até mesmo retirar a máscara de seu suporte de acrílico pode ser perigoso, já que o artefato pode reagir ao toque dos lutadores (mais detalhes no Apêndice "A máscara de Susanoo", a seguir).

Se o grupo não quiser entregar a máscara, Mariko irá apenas lamentar. Ela sabe que não pode impedi-los fisicamente, mas voltará para sua chefe para coordenar uma caçada implacável aos lutadores para reaver o item. A empresa irá usar seus recursos para se aliar a um clã de ninjas cibernéticos, os ninja Tetsujin (descritos no Punho do Guerreiro 4), para caçar os streetfighters. Os personagens não terão um dia de paz enquanto a máscara estiver com eles.

Se o grupo cumprir o acordo, Mariko os levará para senhorita Kei, que elogiar o seu desempenho e retirará com cuidado a máscara de seu suporte. Nuvens jegras ocupam o céu, e a noite é cortada por trovões. Leia o trecho abaixo para os jogadores.

"Finalmente, após quatro séculos,o legado de minha ancestral retorna para alguém que partilha de seu sangue. Nunca mais permitirei que as mulheres do meu clã sejam apagadas da história e subjugados por criaturas inferiores. Essa máscara será um símbolo de tudo aquilo que meus inimigos deverão temer"

Senhorita Kei coloca a máscara, e um trovão arrebenta a vidraça do escritório. Ela não é mais a presidente da Kabuki Co., agora ela é o receptáculo do espírito vingativo de sua ancestral, a atriz Keiko – também conhecida como Madame Kabuki.

"Eu estou se volta! O mundo sentirá a minha irá! Quanto a vocês, está na hora de receber seu pagamento – a morte!"

Madame Kabuki avança contra os personagens, atacando furiosamente. Eles precisam se defender e encarar este último desafio!

EPÍLOGO

Pode ser que eles não consigam vencer esta luta – o espírito raivoso é muito forte. Mais prudente seria fugir – neste caso Mariko, assustada ao ver no que sua chefe se tornou, pode ajudá-los abrindo a porta e distraindo o monstro.

Caso resolvam encarar a luta, é provável que Madame Kabuki acabe com eles rapidamente, defenestrando o grupo sem dificuldade.

Pode ser que os personagens milagrosamente vençam. Neste caso diga que a vilã, pressentindo a derrota, convoca a força dos ventos para arremessá-los pela janela. Os personagens caem na Baía da cidade sobrevivendo milagrosamente, e sabendo que o maior império econômico desta parte do país será controlado por um espírito vingativo.

É evidente que Madame Kabuki tentará expandir seu domínio, iniciando uma expansão criminosa até tomar conta da cidade e transformá-la em..."Kabuki Town"

Caberá aos sobreviventes da ira do fantasma organizar uma resistência contra a vilã, impedindo que ela tome a cidade, o país e posteriormente, o mundo – mas isso é assunto para outra história, que você, narrador, irá criar!

APENDICE A - A MASCARA DE SUSANOO

Também chamada de "Máscara da tempestade", a máscara de Susanoo é um item de poder (antecedente descrito no Punho do Guerreiro 5) de 6 pontos, que guarda 2 pontos de chi (recarregáveis durante tempestades) e permite ao portador conjurar um efeito semelhante ao da manobra shock treatment.

Ela, porém, não é uma máscara comum: o item abriga o espírito vingativo de Keiko, e possui consciência própria. Considere que o espírito da máscara tem manipulação 5, atributos mentais 4 e força de vontade 10.

A máscara só aceita ser tocada por alguém digno – se uma pessoa indesejada tocar a máscara, ela o eletrocutará causando 15 pontos de dano.

Se o usuário da máscara for uma mulher do clã Tanaka a máscara libera poderes adicionais, permitindo que a pessoa compre o antecedente elementar do ar.

A máscara não pode ser destruía por meios normais e, após se unir a um hospedeiro, não pode ser removida à força. Seu hospedeiro precisa ser bem sucedido numa disputa de força de vontade para retirar a máscara, mas mesmo sem ela poderá ouvir sua voz e ser tentado por seus sussurros (algo semelhante ao duende verde de William Defoe no filme do Homem Aranha).

APENDICE B - NPCS

Os personagens abaixo são os capitães de seus respectivos times do torneio. Eles são os personagens relevantes da trama, que podem render boas interações com os personagens dos jogadores e servir para movimentar o enredo, de modo que eles recebem tratamento individual por serem importantes para a história – os demais componentes dos seus times, bem como dos outros times que não irão interagir com os jogadores, devem ser extraídos dos guias do Circuito, conforme indicado.

AMBROSE FONTAINE

Ambrose é o filho mais novo de uma rica família de colecionadores de arte franceses. Ele ficou encantado com a máscara de Susanoo ao vê-la em um leilão de arte, e não se conformou ao perder o objeto para Markus Hansen no último lance do leilão. Sabendo que o seu cobiçado item seria o prêmio do torneio, ele montou um time para tentar obter seu desejado prêmio.

Ambrose é arrogante e acha que ninguém além dele é digno de ganhar este torneio.

A equipe de Ambrose é composta por mercenários contratados e ex-membros da legião estrangeira que lutam kickboxing ocidental, forças especiais e savate.

ELIZABETH MILLER

Elizabeth é uma brilhante pesquisadora do museu britânico que já liderou escavações na Grécia, Egito, Peru e Camboja. Foi durante suas pesquisas que ela encontrou registros arqueológicos da antiga arte do Pancrácio, que aprendeu de forma autodidata para mesclar com suas técnicas de luta romana que havia praticado na faculdade.

Ela ficou chocada ao saber que a máscara de Susanoo, um artefato japonês com 400 anos de idade, serviria de prêmio para algo trivial como um torneio de lutas. Elizabeth juntou um grupo de pesquisadores das artes marciais para participar do Torneio na esperança de vencer e incorporar a máscara ao acervo da ala asiática do museu. Ela acha que um item como esse não pode ficar em uma coleção particular, a máscara de Susanoo deve pertencer a um museu que zele por ela é permita que o grande público admire sua beleza.

O time de Elizabeth é composto por lutadores de boxe, pankration ou luta-livre nativo-americana de posto 1.

JOHNNY MÚSCULO

O grande sonho de Johnny é ser uma estrela do cinema de Hong Kong. Só há um problema para isso: ele nasceu em no interior dos EUA e não consegue atuar nem pra conseguir vaga interpretado jumento em presépio de Natal.

Apegar disso Johnny é um fisiculturista de destaque e artista marcial relativamente competente, de modo que ele conseguiu um agente que o representasse. Adotando o pseudônimo de Johnny Músculo, o rapaz foi disputar o torneio achando que a competição seria televisionada, o que infelizmente não aconteceu.

Ainda assim ele espera ser campeão para se projetar junto com seu time, formado por artistas marciais que como ele são aspirantes a atores. O problema é que o resto da turma é asiática, e Johnny não fala o idioma deles. Mas talvez essa dificuldade de comunicação seja voa: se soubesse o que os colegas falam dele, Johnny poderia ficar bem decepcionado.

O time de Johnny é composto de lutadores de Wu Shu, Silat e Muay Thai de posto 1.

UMI MAEDA

Umi é uma sacerdotisa xintoísta de um templo oculto em uma floresta sagrada no Japão. Quando a máscara foi descoberta ela sentiu a emanação de uma energia maligna, e desde então procura o objeto para evitar que ele caia em mãos erradas.

Quando soube do torneio, viu nele a possibilidade de obter o artefato e dar um destino seguro para ele antes que algo ruim acontecesse.

Ela está acompanhada de outros membros do templo, que farão de tudo para auxilia-la na missão.

O time de Umi é composto por lutadores de kabbadi, soul Power e kung fu.

MARKUS HANSEN

Hansen era um trabalhador braçal que herdou do tio solteiro e sem filhos o direito de explorar 12 poços de petróleo no mar do norte. A empresa tem um conselho de gestão eficiente e basicamente de administração sozinha, de modo que ele poderia viver confortavelmente dos seus dividendos – só que esta vida de almofadinha não lhe caiu bem: Hansen não gostava de focar no escritório, preferia estar nas plataformas trabalhando junto com seus operários.

Isso lhe trouxe certa reputação entre os funcionários do baixo escalão, mas também uma grande preocupação dos acionistas em preservar sua integridade já que ele era, ao menos no papel, o presidente da empresa.

A solução foi permitir algumas de suas excentricidades, como a promoção de torneios secretos de lutas. Embora a briga de rua não seja uma atividade saudável, pelo menos não envolve riscos de vida como a solda subaquática das ferragens das plataformas.

Hansen é um cara simples, que acredita no valor do trabalho duro e na importância da honestidade. Ele não é má pessoa, mas despreza qualquer tipo de fraqueza e não hesita em nocautear um oponente atordoado caso ele não o considere digno.

Uma excentricidade particular de Markus Hansen é que ele acredita ser descendente dos antigos Gigantes de Gelo, tendo força extraordinária por causa desta ancestralidade. Ele fez várias tatuagens rúnicas pelos braços para exaltar seus "antepassados".

Seu time é composto de lutadores de sambo, luta livre e sumô.

MADAME KABUKI

Madame Kabuki é uma vilá para ser usada como antagonista principal em uma crônica centrada em Kabuki Town, o cenário de campanha apresentado ao longo das edições de "Punho do Guerreiro".

Sua história remonta de séculos atrás, quando a artista de kabuki Keiko Tanaka foi perseguida e morta quando sua arte foi declarada imprópria para mulheres. Seu espírito residiu na máscara que ela usava em suas apresentações, um adereço que representava o Deus das Tempestades Susanoo.

A máscara se perdeu p<mark>or déca</mark>das, até chegar novamente às mãos de uma mulher do clã Tanaka que, ao vestir o adereço, se tornou hospedeira do espírito vingativo.

O espírito de Keiko fez com que a sua hospedeira assumisse a identidade de Madame Kabuki. Controlando a força dos elementos ela prometeu deixar a cidade inteira sob seus pés.

Com seu poder atual Madame Kabuki poderia fazer frente a alguns guerreiros mundiais, mas a maioria dos heróis está ocupada com as tramoias de Bison, de modo que caberá aos streetfighters da cidade a missão de lidar com esta ameaça, e rápido: há rumores de que Madame Kabuki fica mais forte a cada tempestade, e em breve ela não vai poder expandir seu domínio por todo país ou, quem sabe, o mundo!

APÊNDICE C – alternativas para quando as coisas saem do controle

O andamento desta aventura depende de um fator importante: que os jogadores vençam suas lutas e, ao final, entreguem a máscara para senhorita Kei.

Mas pode ser que isso não ocorra na sua mesa, e tudo bem: com jogo de cintura o narrador pode adaptar a história para qualquer situação.

Digamos que o time seja derrotado e eliminado do torneio. Neste caso em vez de uma rivalidade com General Gao ele poderia propor uma aliança, fazendo com que os streetfighters estivessem no helicóptero que faz o ataque à plataforma para reaver a máscara! Seria uma perspectiva totalmente nova para a aventura.

Quanto ao final, a criação da vilã depende da máscara ser entregue... ou não. Se o grupo não entregar a máscara senhorita kei fará de tudo para obtê-la, mas caso isto falhe pode se que a cidade tenha outra hospedeira para o artefato – Mariko ou mesmo um dos personagens jogadores pode ser, sem seu conhecimento, descendente do clã Tanaka e acabar tentado a experimentar o item, virando a vilã no lugar da NPC! Obviamente este personagem teria de ser aposentado em uma campanha mais duradoura, mas está nova origem faria o grupo ter uma razão adicional para deter o espírito que abriga a máscara de Susanoo.

Lembre-se, você está contando a sua história, e os seus jogadores precisam ter liberdade para colaborar com a narrativa. Se a aventura não acabar como previsto, tudo bem – o importante é que, através dos elementos propostos pelo grupo, amarrar uma história para que todos se divirtam.

INGO MÜLLER

Ambrose Fontaine

Estilo: Savate; Escola: professor particular; Equipe: Família Fontaine; Time: Peças Raras; Conceito: Colecionador de arte; Assinatura: Sapatos caros

Atributos: Força •••, Destreza ••••, Vigor •••, Carisma •, Manipulação ••••, Aparência •••, Percepção ••, Inteligência •••, Raciocínio ••

Habilidades: Interrogação •, Intimidação ••, Manha
•, Lábia •••, Condução •••, Liderança ••,
Furtividade ••, Segurança ••, Arena ••, Computador
•, Investigação •

Antecedentes: Contatos •, Recursos ••••

Técnicas: Soco •••, Chute ••, Bloqueio ••, Esportes

Combos: Esquives para Slide Kick

Renome: Glória ••, Honra •

Chi ••, Força de Vontade •••••

Saúde •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	5	3
Strong	5	7	3
Fierce	4	9	2
Short	6	5	3
Forward	5	7	2
Roundhouse	3	9	2
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	6
Esquives	7	-	Dois
Displacement	7	5	4
Slide Kick	4	8	4

+1 dano para chutes em pé se utilizar sapatos de savate

Elizabeth Miller

Estilo: Pancrácio; Escola: Universidade de Oxford; Equipe: Museu Britânico; Time: Os Arqueólogos; Conceito: Pesquisadora de história antiga; Assinatura: Aieita os óculos

Atributos: Força ••••, Destreza ••••, Vigor •••, Carisma ••, Manipulação ••, Aparência ••, Percepção •, Inteligência ••••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão •, Perspicácia •, Manha •, Lábia •, Condução •, Liderança •, Segurança ••, Furtividade •, Sobrevivência ••, Arena ••••, Computador •, Investigação •, Estilos ••, Mistérios ••

Antecedentes: Apoio ••, Recursos ••, Staff •

Técnicas: Soco ••, Apresamento ••, Esportes ••, Foco

Combos: Suplex para Buffalo Punch

Renome: Glória ••, Honra ••

Chi ••••, Força de Vontade •••••

Saúde •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	2
Strong	4	7	2
Fierce	3	9	1
Apresamento	4	6	Um
Movimento	7	-	5
Buffalo Punch	2	11	Um
Fist Sweep	3	9	0
Suplex	4	8	Um
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.

Johnny Músculo

Estilo: Jeet Kune Dô; Escola: aprendeu vendo filmes; Equipe: Puro músculo; Time: Super-dragões invencíveis; Conceito: estrela em ascensão; Assinatura: corpo musculoso coberto de óleo

Atributos: Força •••••, Destreza ••, Vigor ••••, Carisma ••, Manipulação •, Aparência •••, Percepção ••••, Inteligência •, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão •••, Intimidação •••,
Perspicácia •••, Luta às Cegas •••, Furtividade ••,
Sobrevivência ••, Arena •, Estilos •••

Antecedentes: Arena •, Empresário •••, Recursos •

Técnicas: Soco ••, Chute ••, Apresamento •, Esportes

Combos: Backflip para Cartwheel Kick

Renome: Glória ••, Honra •

Chi •, Força de Vontade ••••• •
Saúde ••••• ••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	4	6	4
Strong	2	8	4
Fierce	1	10	3
Short	3	7	4
Forward	2	9	3
Roundhouse	0	11	3
Apresamento	2	6	Um
Movimento	5	-	7
Monkey Grab Punch	0	8	4
Cartwheel Kick	2	8	6
Dagliff; p	E		4

Uni Maeda

Estilo: Aikidô; Escola: Templo Xintoísta; Equipe: Sacerdotes do templo; Time: Purificadores; Conceito: Sacerdotisa; Assinatura: roupa exótica

Atributos: Força ••, Destreza ••, Vigor •••, Carisma ••, Manipulação ••, Aparência ••, Percepção ••, Inteligência •••••, Raciocínio •••

Habilidades: Interrogação •, Perspicácia •••, Luta às Cegas ••, Liderança •, Furtividade ••, Sobrevivência ••, Investigação ••, Medicina •••, Mistérios ••••

Técnicas: Chute ••, Bloqueio ••, Esportes •, Foco •••

Combos: Bloqueio para Foot Sweep

Renome: Honra •••

Chi ••••• •, Força de Vontade ••••

Saúde •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	3	4	1
Forward	2	6	0
Roundhouse	0	8	0
Bloqueio	6	-	-
Movimento	5	-	4
Foot Sweep	0	7	0
Fireball	1	10	-
Zen no Mind	-	-	-

Markus Hansen

Estilo: Luta Livre; Escola: Olaf Wrestling World; Equipe: Indústrias Hansen; Time: Os Gigantes do gelo; Conceito: Industrial entediado; Assinatura: Braços tatuados

Atributos: Força •••••, Destreza •••, Vigor ••••, Carisma •••, Manipulação •••, Aparência •, Percepção ••, Inteligência ••, Raciocínio •••

Habilidades: Intimidação • • • , Interrogação • • , Perspicácia • • • , Manha • • , Luta às Cegas • , Condução • • , Liderança • • , Segurança • , Sobrevivência • • • , Arena • , Medicina • , Mistérios • , Estilos •

Técnicas: Soco ••••, Bloqueio •••, Apresamento •••, Esportes •••, Foco ••

Combos: Strong para Power Uppercut (dizzy); Jump para Air Throw; Shockwave para Air Smash; Improved Pin para Improved Pin para Improved Pin (dizzy)

Chi •••••, Força de Vontade ••••• •• Saúde ••••• ••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	5	8	3
Strong	3	10	3
Fierce	2	12	2
Apresamento	3	8	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	6
Power Uppercut	2	12	Um
Shockwave	3	9	-
Pile Driver	1	12	Um
Pin	2	10	4
Improved Pin	3	10	4
Throw	1	10	Um
Air Throw	5	13	3
Jump	6	-	3
Air Smash	2	12	2

Madame Kabuki

Estilo: Karate Shotokan; Escola: Japão antigo; Equipe: Kabuki Electronics; Conceito: Espírito vingativo; Assinatura: Máscara de Susanoo

Atributos: Força •••••, Destreza •••••, Vigor ••••, Carisma
••, Manipulação •••••, Aparência ••••, Percepção ••••,
Inteligência ••••, Raciocínio ••••

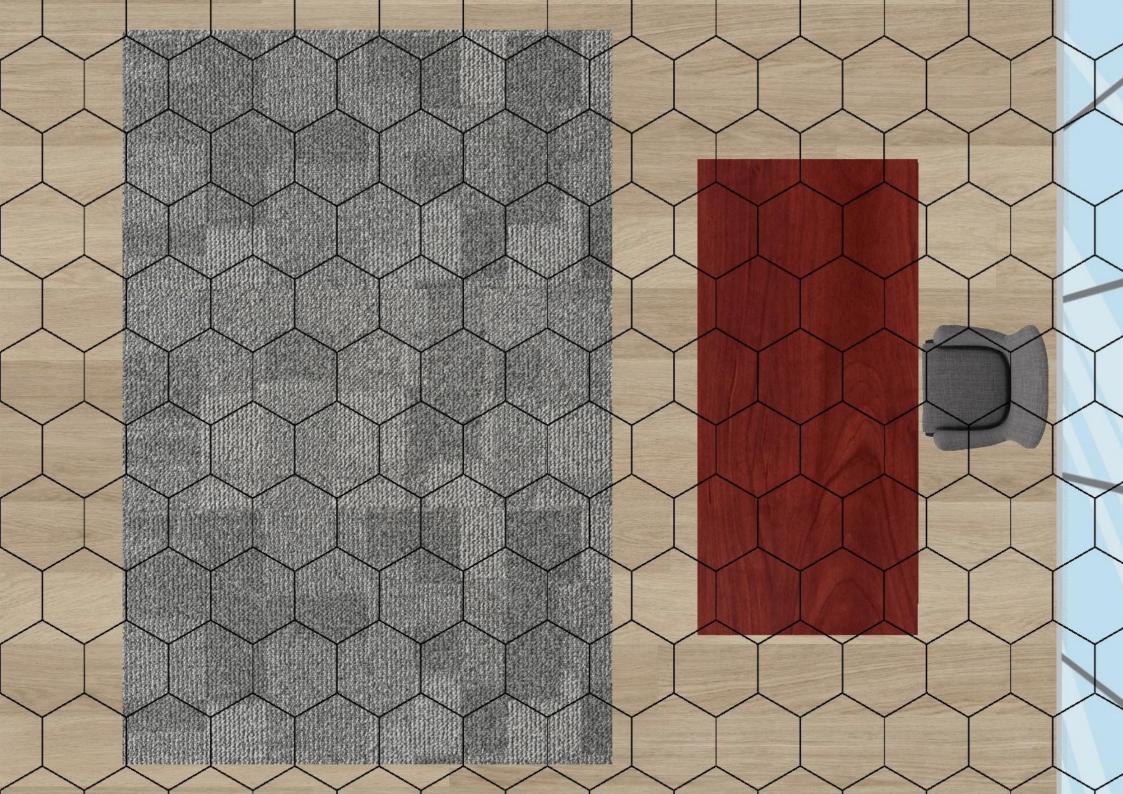
Habilidades: Prontidão •••, Interrogação •••••, Intimidação
•••, Perspicácia ••••, Manha ••, Lábia ••••, Luta às cegas
•••, Liderança •••, Furtividade •••, Sobrevivência ••,
Investigação •••, Medicina ••••, Mistérios ••••, Estilos ••

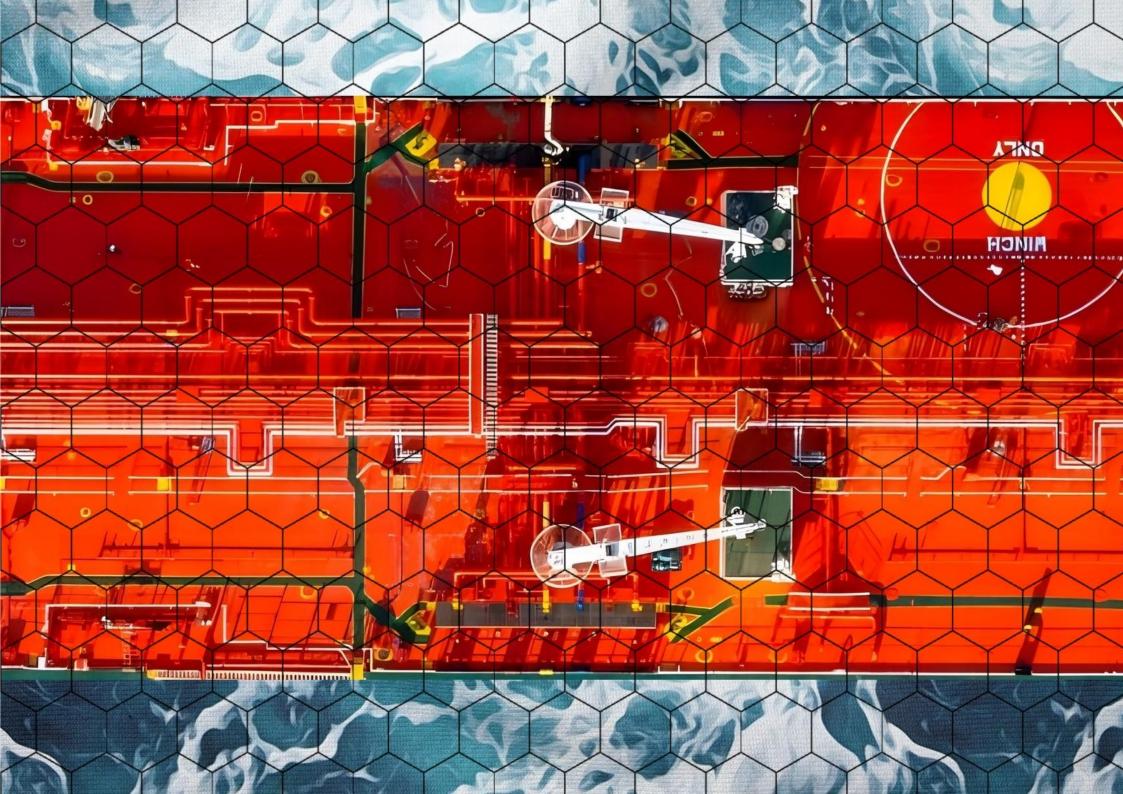
Antecedentes: Arena •••, Aliados •••, Contatos •••, Fama •, Elemental •••••, Item de Poder ••••, Recursos ••••, Staff

Técnicas: Soco •••••, Chute ••••, Bloqueio ••••,
Apresamento ••••, Esportes •••••, Foco ••••

Combos: Lunging Punch para Shock Treatment para Knife Hand Strike (dizzy); Jumping Roundhouse para Foot Swep para Jumping Jab (dizzy); Bloqueio para Hurricane Kick; Push para Air Blast; Flight para Vacuum para Air hurricane kick

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	6
Strong	6	11	6
Fierce	5	13	5
Short	7	10	6
Forward	6	12	5
Roundhouse	4	14	5
Apresamento	6	9	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	9
Lunging Punch	6	11	7 5
Knife Hand Strike	7	9	
Foot Sweep	4	13	4
Hurricane Kick	6	9	5 7
Air Hurricane Kick	5	9	
Missile Reflection	9	-	5
Energy Reflection	7	-	-
Throw	4	11	Um
Push	3	10	-
Jump	9	-	6
Wall Spring	8	-	6/8
Balance	Esp.	Esp.	Esp.
Lightness	Esp.	Esp.	Esp.
Flight	Esp.	Esp.	Esp.
Air Blast	4	12 11	-
Vacuum	3	11	4
Stunning Shout	7	-	4
Musical Accompaniment	Esp.	Esp.	Esp.
Shock Treatment	5	16	-





MANOBRA DO MÊS



Wounded Arm

Pré-requisitos: Soco • • •

Pontos de Poder: Baraqah, Boxe, Forças Especiais, Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental, Lua, Pancrácio 2; Outros 3

Muitos estilos de pugilismo têm golpes que miram os braços do oponente no intuito de limitar a potência dos seus socos e diminuir sua capacidade de defesa. Com um golpe bem colocado, o Street Fighter consegue induzir dor e fadiga no oponente, dificultando sua reação, atingindo o seu ombro, costelas ou um ponto sensível no braço.

Sistema: Além do dano normal, o ataque do Wounded Arm faz com que a vítima sofra, nos próximos 2 turnos, -2 na Absorção de qualquer Manobra de Bloqueio e -2 na Velocidade de suas Manobras de Soco.

Custo: Nenhum Velocidade: -1 Dano: +2 Movimento: -1

ERIC "MUSASHI" SOUZA & INGO MÜLLER

LENDA DO CIRCUITO

Jesse Enkamp

Jesse Enkamp, o "Nerd do Karatê", é uma personalidade bastante conhecida no mundo das artes marciais: ele se dedicar a estudar as raízes da arte, viajando constantemente para Okinawa em busca de tradições perdidas do karatê, ao mesmo tempo que expande seus horizontes aprendendo com senseis de outros estilos e praticantes de diversas artes marciais.

Jesse registra suas experiências na Internet através de um canal de YouTube, mas ele também possui livros sobre karatê, um blog e um site dedicado a seus projetos de artes marciais.

Em uma campanha de SFRPG Jesse poderia procurar os personagens dos jogadores para propor a gravação de vídeos sobre artes marciais, o que poderia aumentar sua glória, mas também despertar atrair rivais para provar que eles "não são tudo isso".

Também é possível aproveitar Jesse de uma forma mais mística: talvez ele precise de ajuda para recuperar pergaminhos antigos com Técnicas secretas, e os streetfighters são as pessoas ideais para ajuda-lo nesta missão antes que este conhecimento perdido caia nas mãos da Shadaloo.

INGO MÜLLER



Jesse Enkamp

Estilo: Karatê Shotokan

Escola: Vários professores particulares

Conceito: Estudante

Chi • • •

Assinatura: Mesura oriental

Força •• Carisma • • • • Percepção ••• Manipulação ••• Inteligência •••• Destreza •••• Vigor •••• Aparência • • • Raciocínio ••• Prontidão • Luta às Cegas •• Arena ••• Interrogação •• Condução • Computador •• Liderança •• Intimidação Investigação •• Perspicácia • • • Segurança Medicina • Manha Furtividade • Mistérios • Estilos • • • • Lábia •• Sobrevivência Aliados • Soco • • • Contatos • • • Chute •• Fama • Bloqueio •• Recursos • • • Apresamento • Sensei • • • Esportes • Foco • Bastão •

Saúde • • • • • • • • • •

Combos: Bloqueio para Fierce, Movimento para Forward, Throw para Jab

Força de Vontade • • • •

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	4	1	Básica
Strong	4	6	1	Básica
Fierce	3	8	0	Básica
Short	5	4	1	Básica
Forward	4	6	0	Básica
Roundhouse	2	8	0	Básica
Apresamento	4	3	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	4	Básica
Lunging Punch	4	6	2	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Knife Hand Strike	5	4	0	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Triple Strike	2	Esp.	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de teste Chute com +1, use somente os 2 maiores resultados
Foot Sweep	2	7	-1	Agachamento; Knockdown
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Throw	2	5	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown

O LEGADO DE SFRPG

Jogos de RPG são curiosos em vários sentidos. Frequentemente relacionamos os jogos aos livros que nos ensinam a jogá-los. Dessa forma, quando você baixa *Street Fighter O Jogo de RPG: Aniversário de 20 Anos*, aquele artigo representa o jogo. Faz sentido que façamos essa relação na maioria das vezes. Os livros são manuais que nos ensinam a jogar determinado RPG, manifestações físicas e palpáveis dele mesmo.

Mas, e essa sim é a parte curiosa, manuais não são sinônimos de jogos. São componentes deles. Muito mais existe para fazer um jogo funcionar. E o elemento mais importante são as pessoas. Sem jogadores, não há jogo. Felizmente, graças ao avanço tecnológico, hoje em dia temos muito mais facilidade para encontrar jogadores. Podemos conhecer pessoas com interesses em comum em outras cidades, outros estados e até outros países.

E foi assim, através de pessoas, que um jogo publicado apenas entre 1994 e 1995 continua vivo até hoje. Aqui no Brasil, contou com uma comunidade tão dedicada que produziu cinquenta edições do seu fanzine (em pelo menos, 2 idiomas!). Na verdade, o próprio fanzine durou muito mais que a publicação oficial. A quantidade de material produzida pelos fãs eclipsa (por muito) a produção oficial. Se esse fosse o único legado deixado por *Street Fighter: O Jogo de RPG*, já seria um excelente motivo para se orgulhar. Esse jogo de pontapés e Hadoukens já teria deixada uma marca indelével na cena brasileira de RPG, afinal. Mas o legado de Street Fighter vai além disso. Vai além, inclusive, do nosso país.

Quando o manual de Street Fighter foi lançado em meados dos anos 90, o objetivo era atingir a juventude. Os jogos da sua editora, White Wolf, miravam em um público adulto. Eram RPGs de horror pessoal, como *Vampiro: A Máscara e Lobisomem: O Apocalipse*. Da mesma forma que *AD&D* teve seu *First Quest*, Street Fighter tentava ser um jogo de entrada para o Mundo das Trevas. A escolha do videogame de luta pode parecer estranha hoje, mas fazia muito mais sentido na época. Era o auge da popularidade de *Street Fighter II* nos EUA, com o lançamento do filme protagonizado por **Jean-Claude Van Damme** alinhado com o RPG.

O resultado foi um jogo à frente do seu tempo, com um sistema de combate ágil e dinâmico, e que foi pioneiro em diversas mecânicas que até hoje estão presentes em RPGs com game design moderno. Infelizmente, o licenciamento não durou, as vendas não corresponderam às expectativas (altas) da Capcom e o jogo foi rapidamente descontinuado. Mas, como mencionamos anteriormente, jogos tocam pessoas e são essas pessoas que os fazem viver.

Ewen Cluney construiu seu jogo independente *Thrash* como um sucessor espiritual de *Street Fighter: O Jogo de RPG.* Ele não tinha intenções de publicá-lo

comercialmente e nem as preocupações nacionalistas que afligiram o jogo da White Wolf. Não havia necessidade de fugir da influência de anime ou de abraçar a estética dos quadrinhos da Image Comics. Em vez disso, Thrash se voltou ainda mais para anime do que jogos de luta. Em pouco tempo era claro que, muito embora a essência de SF continuasse ali, o caminho do jogo era diferente. Uma pequena mas robusta comunidade online se formou em torno de Thrash, perseverando mesmo quando Clooney decidiu se voltar para outros trabalhos. Um desses outros jogos desenvolvidos por ele, Magic Fury, chegou a ser publicado comercialmente em português pela editora Gentle Ogre.

Ainda na gringa, SF influenciou mais jogos. Um jogo de 2008, Haiii-Yal, dá um passo para trás e tenta vender sua estética de anime como a estética dos desenhos americanos de ação. Contando com poucas referências e ainda menos pesquisa, seu impacto foi mínimo, mas o DNA de Street Fighter é inquestionável.

Contando com duas edições, Fight! pode de certa forma se colocar como tendo superado suas origens. Esse jogo altamente customizável vai na veia oposta a Thrash: aqui, o foco é em jogos de luta e sua emulação acima de qualquer outra métrica. Existe até um atributo Control, regulando quão eficientes são os comandos dos movimentos especiais do personagem (presume-se que Control alto você joga como o Ed de Street Fighter V e com Control baixo cada ataque é como a Deadly Rave de Fatal Fury).

A própria White Wolf voltou às origens de Street Fighter com o suplemento *Shards* of the *Exalted Dream*, para seu RPG de fantasia heroica *Exalted*. Um dos cenários alternativos apresentados nesse livro é Burn Legend, transformando a Criação em um jogo de luta. A conversão é um pouco extrema (os personagens só têm atributos físicos, por exemplo), mas ainda tem novas ideias e boas interações.

Aqui no Brasil, tivemos alguns sucessores espirituais de Street Fighter, o mais bem sucedido sendo *A Lenda do Dragão de Fogo*. Nascido de uma campanha de Thrash, o jogo evoluiu até se tornar seu próprio cenário e sistema, levando o combate tático para uma estética mais próxima dos animes e mangás. A primeira edição teve um financiamento coletivo em 2018 e a nova edição chegou em 2024 pela Jambô Editora, trazendo o mesmo conjunto de regras, foco em narrativa compartilhada e muitos materiais de apoio para o mestre. Além dele, tivemos jogos como *Fight – Em busca do mais forte*, que traz as ideias de Street Fighter RPG sobre antecipação e punição em combate.

Uma coisa é certa, independente do manual ser publicado ou não, de quantas iniciativas dos fãs ainda estão ativas, sempre será possível continuar em busca do mais forte!

ODMIR FORTES & THIAGO ROSA



Presentation of the Management of the Company of th

SMADLOG (rest ment) by a product of SECRETS OF SMADLOG (rest ment) by a product of SECRETS OF SMADLOG (rest ment) by a product of SECRETS OF SMADLOG (rest ment) by a product of SECRETS OF SECRET OF SECRETS OF SECRET OF SEC

