



Arrancadas!



Aventura
Desafio das Profundezas!



Portal Warp!



Improvisando Arenas!



O Contador!

Edição Especial n° 5

PUNHO DO GUERREIRO



E MAIS
MAPA DE KABUKI TOWN!

ALIENS!



EDITORIAL!

Alienígenas são um tema muito comum na ficção, e também nos RPGs. Tão comum, que um suplemento da White Wolf, o Contenders (Competidores), trouxe alguns deles – porém de forma totalmente tosca. Esse suplemento foi a "saideira" da editora, já que eles pretendiam continuar, mas a Capcom não quis renovar a licença, e saiu com muitos personagens estranhos e desequilíbrio em estilos de luta.

Outros games de luta também abordam alienígenas, como o Killer Instinct e o Mortal Kombat. Eles não são comuns no mundo de Street Fighter (talvez apenas com Ingrid, que provavelmente nem é canônica), mas podem ser simulados com Híbridos Animais. O Predador, por exemplo, seria um desafio incrível para uma campanha. Por outro lado, existem alienígenas geniais, que se destacam por suas capacidades mentais e poderes. Esta edição traz uma regra para esses casos.

Aproveitando a temática, a aventura Desafio nas Profundezas coloca os jogadores numa aventura subterrânea na qual se depararão com um extraterrestre comum nas lendas brasileiras. Aproveitando essa temática, a manobra Portal Warp possibilita uma viagem para qualquer parte do planeta, ou mesmo dimensional.

Combatendo alienígenas ou lutando ao lado deles – ou, como os agentes do MIB, fazendo as duas coisas ao mesmo tempo –, as campanhas podem adquirir um novo sabor e trazer muita surpresa e diversão aos jogadores!

Os editores de outro mundo

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO 4

MAPA DE KABUKI TOWN 22

MANOBRA DO MÊS 24

LENDAS DO CIRCUITO 26

IMPROVISANDO CAMPOS DE BATALHA! 30

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza, Giovane do Monte, Marcos Amaral e Odmir Fortes

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

CENAS AUTOMOBILÍSTICAS!

O Punho do Guerreiro #7 trouxe regras para corridas de automobilismo, com muitas variáveis e considerando eventos complexos com muitas voltas em autódromos ou pistas de rua. Mas os jogadores também podem se envolver em situações de corridas de arrancada ou corridas de rua estilo Velozes e Furiosos. O que fazer nessa situação?

Esta breve matéria traz algumas linhas-guia para essas cenas de perseguições simples que podem dar todo um clima especial a uma aventura de **Street Fighter**.



ERIC "MUSASHI" SOUZA

ARRANCADAS E PERSEGUIÇÕES!

Para arrancadas, as regras são mais simples e viscerais. O Narrador estabelece um número alvo de sucessos e os jogadores disputam em Ação Prolongada turno a turno. Quem atingir primeiro, venceu. O teste envolve o desempenho na corrida, como troca de marcha no momento certo, evitar patinar os pneus na largada, etc. Assim, todos testam Destreza + Condução até que a corrida termine.

10 sucessos de alvo é um número interessante para uma corrida divertida e visceral de 400 metros. É muito útil nessa tarefa a lista de veículos que apareceu na edição #8 do Punho do Guerreiro, com os níveis de Manobra (número máximo possível de sucessos com cada veículo). Como linha-guia, um caminhão tem Manobra 2, um sedã ou motocicleta simples têm 3, um carro ou moto esportivos têm 4, e um superesportivo tem 5.

Por fim, essas regras também se adaptam bem a situações de perseguições de rua. O Narrador pode exigir que o carro que vem atrás consiga superar o que vem à frente em dois ou três sucessos, dependendo da distância, e iniciar a perseguição com os testes turno a turno na ação resistida. Ele vai narrando os acontecimentos conforme os sucessos, e uma vez acontecendo a abordagem, é possível bater no outro carro, ou mesmo que um membro do time salte para ele.

Se o fugitivo tiver uma falha, ele cometeu um erro e é abordado. Se o perseguidor falhar, ele perdeu o fugitivo de vista. Falha crítica de qualquer um dos dois representa um acidente, com dano - provavelmente atordoamento - todas as suas consequências.

EXTRATERRESTRES!

“Há 1500 anos, todos sabiam que a Terra era o centro do universo. Há 500 anos, todos sabiam que a Terra era plana. E há 15 minutos você sabia que os seres humanos estavam sozinhos nesse planeta. Imagine o que você saberá amanhã.”

– Agente K.

Relatos chegam de todos os lugares há bastante tempo. Aparições extraterrestres aqui, símbolos incompreensíveis ali, e em todo lugar, alguém que diz ter feito contato com seres de outros planetas aparece em fotos preto e branco de algum tabloide qualquer. Tudo isso era (Para a maioria de nós) apenas história mal contada, mas depois de homens-fera, dominadores de elementos e homens-máquina, recentemente ouviu-se boatos de seres ainda mais incompreensíveis no circuito. Seres tão incompreensíveis que não poderíamos chamar de outra forma senão de extraterrestres. (E olha que os Impronunciáveis são conhecidos no circuito).

Alguns extraterrestres conseguem se passar por humanos sem grandes dificuldades, enquanto outros são tão alienígenas que não podem ser vistos sem arriscarem ser caçados por forças governamentais ou por homens sedentos de poder e carentes de escrúpulos.



M. Bison vem fazendo testes com cobaias humanas há anos, buscando descobrir uma forma de armazenar todo o poder que possui sem que esse poder o destrua. E se a resposta para suas questões não estiver em um corpo humano?

O Antecedente: Extraterrestre

É importante frisar que a regra de Híbrido Animal oficial (Encontrada no Guia do Jogador) simula muito bem raças guerreiras de habilidades físicas, como xenomorfos, aliens, predadores e metalianos. Para simular raças mentais como Ethereal (X-Com), o ideal é comprar o Antecedente Extraterrestre, pois embora existam algumas semelhanças, há também diferenças gritantes entre os dois tipos.

O nível do Antecedente indica quão próximo sua aparência é a de um ser humano. Níveis de 1 a 3 geralmente indicam uma aparência mais ou menos humana, e nesses níveis, ainda é possível esconder sua natureza alienígena. Níveis 4 ou 5 geralmente são diferentes demais para que qualquer disfarce pareça real. Desnecessário dizer que um ser assim andando por Nova York geraria pânico e o caos completo.

Um Extraterrestre tem acesso a todas as Habilidades Naturais de Híbridos Animais, podendo selecionar uma se tiver o antecedente em níveis de 1 a 3, ou duas, caso tenha 4 ou 5. Isso pode parecer vantajoso, mas em contrapartida um Extraterrestre não tem acesso a manobras especiais ou básicas de híbridos animais. Seus corpos raramente desenvolvem armas físicas para o combate.

Um Extraterrestre sempre começa com 9 pontos nos atributos mentais. Isso simula suas capacidades mentais e sensoriais desenvolvidas. Em contrapartida, ele receberá apenas 4 e 2 pontos para utilizar nos outros atributos. Seus corpos são frágeis mesmo em relação aos seres humanos.

Também é algo dificultoso para seres de outros planetas se acostumarem e se tornarem completamente sociais com os seres humanos. Todavia, isso nunca impediu alguns de tentarem e obterem sucesso. Um extraterrestre possui um limite inicial nos atributos mentais de 6 pontos. Físicos e Sociais mantem seu limite inicial de 5 pontos.

Extraterrestres não sofrem os efeitos da Fúria dos híbridos. Há muito tempo suas mentes avançadas e racionalidade superaram suas ardentes emoções primais. Isso não impede um Extraterrestre de se enfurecer ou agir emocionalmente como qualquer um de nós, mas um Extraterrestre jamais queimará em fúria assassina como os híbridos animais.

Extraterrestres obviamente não ganham 2 pontos grátis em Mascote.



Extraterrestres não ganham um ponto grátis em Esportes, pois seus corpos raramente desenvolvem habilidades atléticas invejáveis, porém, eles começam com um ponto grátis em Foco, simulando assim sua facilidade a desenvolver habilidades telepáticas e similares.

Extraterrestres sempre podem comprar Telepathy (2 pontos), Mind Reading (3 pontos) e Cobra Charm (2 pontos), independente do estilo de luta de sua escolha.

Por fim, também diferente dos híbridos, todo Extraterrestre começa com 1 ponto nas seguintes Habilidades: Prontidão, Perspicácia, Intimidação, Mistérios, Computador e Ciência.

Para aumentar tais Habilidades, o Extraterrestre paga apenas nível x1.

MARCOS AMARAL

O DESAFIO DAS PROFUNDEZAS!

Uma aventura sombria para Street Fighter
- O Jogo de RPG

Sinopse

Os personagens dos jogadores são reunidos no interior do Brasil, vindos de diferentes lugares do mundo e com diferentes antecedentes, para participar de uma expedição, que explorará as cavernas de um antigo sítio de mineração, recentemente reativado, após ter sido comprado por uma megacorporação estrangeira.

Alguns dias antes, uma grande tragédia se abateu sobre uma das minas: uma explosão de origem desconhecida soterrou os operários que trabalhavam no local.

Os jogadores ficarão sabendo logo que estarão sendo liderados de perto pelo próprio dono da corporação Kinsheng. Trata-se de um grupo bastante diversificado, mas todos têm algo em comum: o histórico de treinamento avançado em artes marciais. E cada qual terá seu propósito, que o empresário, Senhor Mutsu Kinsheng, afirma que revelará na hora devida.

O grupo parte para sua missão, enquanto bombeiros e exército seguem as operações de resgate dos operários presos nas minas. Eles adentram uma segunda mina, próxima dali. Em seu caminho, confrontos mortais, armadilhas e perigos, além de, acima de tudo, um grande mistério.



Logo mais, no fundo das cavernas, descobrem-se criaturas sobrenaturais, um torneio de artes marciais é criado, do qual os personagens serão forçados a participar, e uma trama de medo e mentiras se revela! Tudo culmina num momento em que aos jogadores, ou apenas a um deles, caberá decidir o destino de todos!

Montando o grupo

É provável que sua aventura tenha de começar pela montagem de um grupo adequado. Como nos melhores filmes que misturam suspense e ação, precisamos de uma boa gama de antecedentes e conceitos; um grupo heterogêneo dá o tom para o estilo de trama que se pretende criar, mais do que qualquer função que possa desempenhar em jogo. Todavia, um treinamento razoável em artes marciais é elemento comum para todos eles (o equivalente a Posto 3 ou 4). Algumas sugestões:

- Arma de aluguel: um mercenário que aceita qualquer serviço onde seu treinamento militar seja útil, de segurança a um playboy até infiltração em zonas de guerrilha;

- O investigador: Membro de um departamento de inteligência ligado ao governo (seja de polícia civil ou militar), que alega estar investigando possível envolvimento de terroristas na explosão que fez desabar a mina, mas que, com ajuda do Narrador, pode saber mais do que revela no princípio...;

- Cientista exótico: arqueólogo, paleontólogo, geólogo, espeleólogo... Muitos peritos cientistas podem encontrar justificativa para estar no sítio de mineração das Corporações Kinsheng. Talvez existam indícios de uma antiga civilização no interior das minas, ou talvez haja suspeitas de que fósseis de uma nova espécie de dinossauros estejam enterrados nas profundezas das cavernas.

Pode ser que veios de ouro tenha sido encontrado nas antigas minas de cobre, ou uma formação nunca antes descrita de cavernas tenha chamado atenção. Em todos os casos, O Senhor Mutsu considera esses profissionais bem-vindos;

- Doutor em Mistérios: um verdadeiro Mestre no Conhecimento de Mistérios, que pode ser um ufólogo, ocultista, ou misto dos dois. O Senhor Mutsu requisitou sua vinda, mas pede que exerça seu papel em segredo.

Cena 1 - Reconhecimento do local

O ano é 1993. Os personagens vieram de longe para a pequena cidade interiorana onde ficam as minas recém-adquiridas pela megacorporação Kinsheng. É provável que cheguem à cidade pela estação rodoviária, um prédio discreto e humilde, em frente do qual não mais que um ônibus pode estacionar por vez.

Um motorista contratado pelo senhor Mutsu virá buscar os personagens numa van, levando-os logo até a residência do velho empresário, que fica a poucos quilômetros da cidade, na área rural. No caminho, os personagens devem perceber o quanto a cidade é singela e que muitas casas parecem estar abandonadas há tempos. Todavia, também devem notar que o povo, nas ruas, parece agitado e apreensivo. Além disso, devem ver alguma movimentação de membros da imprensa televisiva.

A residência do Senhor Mutsu Kinsheng fica no centro de um vasto campo e um caminho ladeado por árvores frondosas leva até lá. A casa é enorme e tem dois andares. Na sua frente, vários enfeites em gesso, incluindo uma fonte e um pequeno heliporto, com um helicóptero estacionado, fica num dos lados. O velho ricoço receberá o grupo numa varanda.

Mutsu Kinsheng é um homem chinês de pouco mais de 50 anos, com cabelo ralo e grisalho atrás da nuca e aos lados da cabeça, porém nenhum fio no topo.



Usa um bigode espesso e tem olhos escuros e marcados por rugas. Sua complexão física é algo notável para sua idade. Ele aparenta ser um homem sério e obstinado, mas simpático e bem-educado.

Durante essa primeira conversa, O Senhor Kinsheng dirá aos personagens que há quartos diversos onde podem ficar na residência que, segundo conta, fora uma pousada, onde se trabalhava turismo rural, antes de ele vir para o Brasil. Ele também pode contar um pouco sobre os eventos que se tornaram razão de os personagens estarem ali, conforme você verá a seguir.

Os fatos até o momento

As corporações Kinsheng foram fundadas pelo avô do Senhor Mutsu na década de 1950 e têm se envolvido em variados tipos de empreendimentos desde sua origem, como a fabricação de máquinas, materiais e acessórios para a construção civil, o ramo madeireiro, plantações de arroz, produção de bebidas e, mais recentemente, extração mineral.

Todos foram empreendimentos de sucesso, administrados através de criação ou compra de companhias subsidiárias, na China e em vários países da Ásia e Europa. Recentemente, a empresa adquiriu um velho sítio de mineração de cobre do Brasil, abandonado há quase 30 anos.

O Senhor Mutsu Kinsheng veio pessoalmente vistoriar as operações de reativação das minas, incluindo construções, contratação de pessoal (embora muitos funcionários tenham sido contratados na China e trazidos de lá) e outros elementos do negócio, que antecedem o trabalho de mineração em si.

Como se podia esperar, a velha pequena cidade, que há muito não via movimentação e prosperidade, adquiriu nova vida, graças à oportunidade de empregos e à chegada de nova gente.

Na segunda semana desde que os trabalhos começaram, uma tragédia abalou o local: uma explosão numa das minas que estava sendo preparada, o que fez com que toda uma galeria de cavernas desabasse, ocasionando o aprisionamento de trinta trabalhadores, além da morte de outros três. Porém, pelo que se sabe, nenhum operário trabalhava com explosivos ali, de modo que, até o momento, não há nenhuma informação oficial sobre como a explosão aconteceu.

Bombeiros de uma cidade vizinha foram chamados e também o exército está participando das operações de resgate, que se iniciou há dois dias. Contudo, o Senhor Mutsu deseja investigar pessoalmente e em sigilo o que está por trás da explosão. Ele não revelará motivos maiores para querer se envolver diretamente, mas diz ter razões para isso, além da grande confiança somente em si mesmo.

Dessa forma, Mutsu Kinsheng revelará aos personagens que estão ali para ajudá-lo a desvendar esse mistério, cada um com suas capacidades, podendo esperar ótimo pagamento. Ele próprio irá liderá-los em uma jornada para o interior de uma outra mina, vizinha daquela que ficou soterrada, assim que tiver feito todos os preparativos.

Por motivos de discrição, ele pretende começar a missão à noite. Enquanto isso, se desejarem, os personagens podem visitar a cidade, aproveitando a ocasião para se conhecerem melhor e, quem sabe, investigarem um pouco mais sobre o local.

Fatos para o Narrador

Como seria esperado, Mutsu Kinsheng está escondendo informações preciosas do grupo e elas estão aqui.

CHUPACABRAS!

Força ••••
Percepção •••••
Manipulação ••••
Vigor ••••
Raciocínio •••••

Carisma •
Destreza ••••
Inteligência •••
Aparência •

Prontidão •••••
Luta às Cegas ••
Furtividade ••••

Intimidação •••••
Sobrevivência ••••

Aliados •••••

Híbrido Animal •••••

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Jab / 6 / 6 / 4
Strong / 4 / 8 / 4
Fierce / 3 / 10 / 3
Short / 5 / 7 / 4
Forward / 4 / 9 / 3
Roundhouse / 2 / 11 / 3
Apresamento / 4 / 8 / Um
Bloqueio / 8 / - / -
Movimento / 7 / - / 7
Claw / 3 / 10 / 4
Bite / 5 / 9 / 3
Head Bite / 5 / 11 / Um
Jaw Spin / 3 / 13 / - / 1 Chi
Ripping Bite / 3 / 10 / Um / 1 FdV
Tearing Bite / 5 / 12 / Um / 1 Chi

Combos: Bite para Head Bite (Dizzy), Bloqueio para Jaw Spin, Claw para Tearing Bite, Bite para Ripping Bite

Chi •••• Força de Vontade ••••••••
□□□□ □□□□□□□□
Saúde ••••••••••
□□□□□□□□□□

Por volta do início da década de 1980, o pai do empresário, senhor Jing, na época, chefe de toda a corporação, esteve visitando a região das minas, já com interesse de adquirir o que sobrou da companhia de mineração falida que ali tinha funcionado. O motivo? A descoberta de uma estranha emanação de energia, que ele fora capaz de detectar, usando poderes e conhecimentos secretos.

Antes de falecer, de causa desconhecida, há quase 6 anos, o senhor Jing deu instruções a seu filho para iniciar trabalhos em extração mineral numa nova subdivisão da Corporação Kinsheng e adquirir o terreno das minas brasileiras onde havia estado. Todavia, não deixou detalhes sobre a energia que havia descoberto e seus motivos para ter tanto interesse no lugar.

O tempo passou. Durante esse tempo, Mutsu Kinsheng esteve concentrado em fazer prosperar a nova subdivisão da companhia, antes de realizar o desejo confuso do pai. Só recentemente, considerando-se pronto, Mutsu fez a aquisição das minas e iniciou os trabalhos, conforme planejado. E foi quando foi contatado por estranhas entidades, em sua suíte, na residência recém-adquirida.

Os estranhos seres eram humanoides, de um modo geral, mas insanamente bizarros. Corpos pequenos, postura rastejante, pele coriácea cinzenta, garras com membranas entre os dedos, cabeças ovaladas, olhos negros enormes e bocarras cheias de dentes pontiagudos. Pareciam ter saído do mais profundo abismo marítimo.

Apenas um dentre aquele grupo era diferente, mais forte, mais alto, mais cabeçudo - aquele era o seu líder. Usando telepatia, a abissal criatura disse ao senhor Mutsu que se afastasse e nunca mais voltasse, que desistisse das minas. Ele recusou. Sem dizer mais nada, as criaturas sumiram na noite, como se jamais tivessem estado lá.

No dia seguinte, durante o trabalho dos operários na preparação da entrada de uma das galerias, houve a explosão. Mutsu soube imediatamente que havia ganhado inimigos poderosos. Entretanto, mesmo aterrorizado, desejou ainda mais tomar o controle da situação. Ele não se entregaria sem luta!

Novamente durante a noite, o líder das criaturas veio vê-lo e disse-lhe que, se pretendia ficar e tomar as minas, Mutsu deveria aceitar um pacto e dar-lhe algo em troca: a vida de um guerreiro de valor. Foi a criatura, então, que lhe deu as instruções para convocar lutadores, que seriam testados nas cavernas, e um deles seria escolhido... O resto é como já foi dito...

Cena 2 - Descida para o Inferno

Os personagens se reúnem com o senhor Mutsu Kinsheng e partem, por volta das 23 horas, para um dos sítios de mineração, vizinho da mina que desabou. Ele fornece à equipe equipamentos variados, incluindo óculos de visão noturna, sinalizadores, rádios-comunicadores e pode atender a pedidos por equipamentos mais especializados, dentro de limites razoáveis, que tenham sido feitos com antecipação.

É claro, o Narrador também pode usar o conhecimento que tem dos jogadores e personagens para fornecer esses “brindes” por sua própria iniciativa. Tal atitude pode ajudar a disfarçar as intenções do Senhor Mutsu, como fica óbvio.

Para evitar chamar atenção, principalmente da imprensa que está fazendo a cobertura do resgate dos operários soterrados, Mutsu pede a um dos PJs que dirija o veículo que transportará a equipe, uma van escura, e o pedido inclui dirigir com os faróis desligados. O caminho é bastante fácil e acessível, tornando desnecessário qualquer rolamento de dados, desde que o personagem que dirija a van tenha no mínimo 1 nível de Condução e use os óculos especiais.

Chegando à entrada da velha mina, os personagens podem se organizar como acharem melhor. Mutsu irá com eles, mas sempre na retaguarda, independente de qualquer outra ordem de caminhada sugerida pelo grupo.



De modo geral, os corredores da mina são sempre estreitos, com passagem máxima para três homens e não mais que dois metros e meio de altura. Vários metros depois de adentrarem a caverna, quando já for impossível alcançar a entrada com qualquer disparo ou numa corrida de apenas um turno, o corredor rochoso se abre para uma área mais larga, algo em torno de nove metros de lado, com altura próxima dos sete metros. Ali, os personagens sentem que a mina começa a tremer, um grande estrondo se ouve, na direção da entrada, e pedregulhos caem do teto. Os jogadores devem testar Raciocínio + Esportes para evitar serem feridos (Dano 7 contra quem não passar).

Depois de quase um minuto, tudo se tranquiliza. Se alguém resolver dar a volta e investigar a entrada, descobrirá que a abertura foi fechada por pedras enormes, que levariam horas para ser removidas - eles estão trancados! Mesmo assim, o senhor Mutsu mantém a convicção de chegar ao fundo das galerias, quanto mais cedo, melhor.

É nesse momento que o grupo é atacado por um bando de grotescas criaturas (da mesma espécie que já havia visitado o senhor Mutsu). Há um para cada membro do grupo de personagens (talvez mais de um, se os jogadores forem “combistas” e o grupo estiver muito forte).

Durante a luta, é provável que o senhor Mutsu resulte um tanto ferido, por mordidas e arranhões. Como consequência, ele se mostrará um pouco surpreendido e apavorado, mas irreduzível quanto a seguir em seu caminho.

Cena 3 - O Covil das Criaturas

Muitos metros abaixo e adiante, os personagens alcançam um novo saguão rochoso. Muito maior em largura e altura que o anterior. Ali, os personagens serão outra vez cercados por criaturas, numa quantidade quase três vezes maior que antes; porém, dessa vez, as bestas vão se manter afastadas. É nesse momento que o líder dessas criaturas surgirá, para falar com o grupo.



MAPA DE KABUKI TOWN

Kabuki Town cresceu, ganhou identidade própria e muitos lugares de interesse. Assim, ela ganhou contornos e seu mapa toma vida neste terceiro ano de sua existência.

Em cada matéria sobre Kabuki Town, agora haverá um mapa destacando a área em que se passa o conteúdo abordado.

A seguir, localizações de matérias que já surgiram no Punho do Guerreiro:

Centro Financeiro

- Arena Tetsujin (PdG #5)
- Beco de Nida (PdG #11)
- Clube da Luta (PdG #9)

Área Industrial

- Arena dos Prazeres Secretos (PdG #5)
- Galpão Abandonado (PdGE #2)

Porto

- Iate dos Masters (PdG #8)



Área Residencial

- Arena do Metrô Abandonado (PdG #1)
- Arena do Subsolo (PdG #6)
- Dojô Cobra Kai (PdGE #2)
- Estação de Metrô (PdG #14)

Parque

- Arena de Yamada Aiko (PdGE #4)

Universidade

- Arena de Brock (PdG #6)
- Minami Gakuen (PdG #4)

Rock Beach

- Rock Beach Arena (PdG #11)

Shiroi Beach

Reserva

- Arena Suspensa (PdG #10)
- Caern da Cachoeira (PdG #3)
- Refúgio de M. Bison (PdG #9)
- Shadaloo Lab (PdG #7)

Vila Antiga

- Arena de Bankuu Toshiro (PdG #10)
- Arena de Yuki Takada (PdG #8)

Zona Rural

- Arena de Lama (PdG #12)
- Dojô Abandonado (PdG #14)
- Dojô Uemura (PdG #2)

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MANOBRA DO MÊS

Portal Warp (Portal Dimensional)

Alguns magos elementais conseguem uma ligação tão profunda com seu elemento que são capazes de abrir portais dimensionais, para que eles e seus colegas passem. O portal permanece aberto por um tempo, e o único requisito é que o elemento esteja presente na entrada e na saída.



ODMIR FORTES

PORTAL WARP!

Pré-requisitos: Foco •••••, Elemental Stride

Pontos de Poder: Elemental 4

O elemental, após entrar em sintonia com seu elemento, consegue criar uma fenda espaço-temporal que permite com que ele transporte pessoas ou objetos através da sua translocação.

Sistema: funciona como Elemental Stride, mas permite que várias pessoas possam passar pelo portal criado. A passagem pode ficar aberta por um numero de turnos maximos igual ao Foco do usuário, e quem quiser pode atravessa-la, inclusive inimigos do personagem ou objetos arremessados. O elemento se manifesta tanto no local de criação como no destino, seja em chamas, água jorrando, padras caindo ou vendavais.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

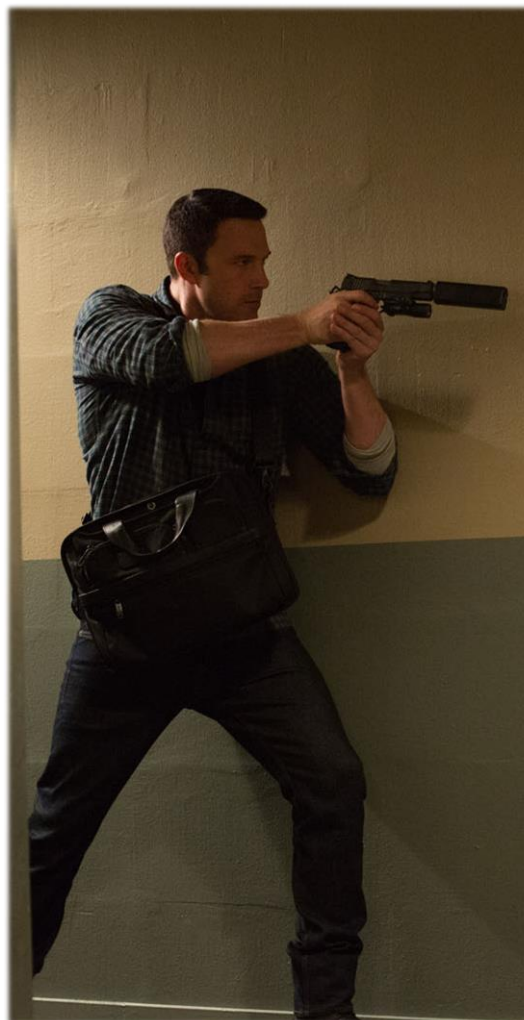
LENDAS DO CIRCUITO

O Contador

Christian "Chris" Wolff é portador de autismo de alto funcionamento (Síndrome de Asperger), contador matemático que tem mais afinidade com números do que com pessoas. Atrás desse disfarce, num escritório de uma pequena cidade, ele trabalha como freelance para as mais perigosas organizações criminosas.

Desde pequeno, Chris e seu irmão Braxton foram treinados por ordem de seu pai, um militar de alta patente que rodou o mundo. Eles tiveram um instrutor de Silat em Jacarta, e também aprenderam a atirar com precisão. Sua mãe acabou os abandonando em razão da doença de Chris, o que gerou o ódio de Braxton. Quando ela morreu, Chris acompanhou seu pai no velório, mas eles foram expulsos, já que eram desconhecidos da nova família de sua mãe, o que gerou uma briga generalizada, que culminou na morte do pai de Chris e em sua prisão.

Na cadeia, Chris conheceu Francis Silverberg, que era contador de mafiosos de Nova Iorque, e aprendeu com ele tudo sobre o seu ofício. Chris recebeu dele a principal orientação: encontre uma pessoa em quem confia, e nada mais, e esteja sempre em movimento. Francis colaborava com o FBI, e acabou sendo solto; não demorou até ele ser torturado e morto pelos mafiosos que traíra, o que gerou revolta em Chris.



Ele fugiu da prisão e promoveu uma sangrenta vingança matando todos em seu caminho, exceto Raymond King, um agente do FBI que Chris poupou por ele ser um bom pai.

Desde então, Chris vem atuando resolvendo casos de organizações criminosas que suspeitam de fraudes e traições de seus membros, e certamente já trabalhou para braços da Shadaloo. O fato dele ser um grande atirador e lutador competente, como também um contador de talento único, despertou a atenção de M. Bison, que deseja Chris em suas fileiras. Mas o Contador, como é conhecido, é difícil de rastrear e usa muitos pseudônimos, o que dificulta a missão do ditador de recrutá-lo. Se M. Bison encontrá-lo, porém, pode ser difícil para Chris poder resistir...

Jogando com o Contador: você tem muita dificuldade em interagir com as pessoas e expor seus sentimentos, então costuma se retrair. As pessoas são um enigma para você; até compreende se estão felizes, zangadas ou empolgadas, mas não há lógica no que motiva seus sentimentos. O mundo dos números é o único que lhe faz sentido, e você é incapaz de desistir de algo que começou e deixá-lo inacabado. Você se mantém em movimento e se recusa a se prender a qualquer padrão. No fundo, tem sentimentos - vigia seu irmão há anos sem contactá-lo, por exemplo -, só é incapaz de expô-los.

Aparência: Chris é um homem alto e de boa compleição. Suas feições inspiram confiança, mas sua sinceridade e falta de contato visual podem afastar as pessoas. Ele costuma vestir paletó e roupas sociais, e mantém seu cabelo curto, podendo passar despercebido na multidão.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CHRIS WOLFF!

Estilo: Silat
 Escola: Prof. Particular
 Conceito: Gênio do crime
 Assinatura: Olhar distante

Força ••••
 Destreza •••••
 Vigor •••••

Carisma ••
 Manipulação •
 Aparência •••••

Percepção •••••
 Inteligência ••••••
 Raciocínio •••••

Prontidão •••••
 Interrogação ••••
 Intimidação ••
 Perspicácia •••••
 Manha •••••
 Administrar •••••

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

Arena •••••
 Computador ••••
 Investigação ••••
 Medicina ••
 Estilos ••••
 Direito ••••
 Finanças •••••

Aliados •
 Contatos •••••
 Fama ••
 Recursos •••••

Soco •••••
 Chute ••••
 Bloqueio •••••
 Apresamento •••••
 Esportes ••••
 Foco ••
 Armas de Fogo •••••, Faca •••••, Chicote •••••

Glória •••••
 Honra ••••

Chi •••••
 □ □ □ □

Força de Vontade •••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 • • • • • • • • •
 □ □ □ □ □ □ □ □

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	8	3	Básica
Strong	5	10	3	Básica
Fierce	4	12	2	Básica
Short	6	7	3	Básica
Forward	5	9	2	Básica
Roundhouse	3	11	2	Básica
Apresamento	5	9	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	6	Básica
Jump	8	-	3	Aérea; Esquiva projéteis, Interrupção
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	7	9	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Neck Choke	4	12	Um	Apresamento Sustentado
Sleeper	4	11	Um	Apresamento Sustentado; dizzy se mantido 3 turnos, 1FV
Disengage	6	-	1	Destreza vs. Força do atacante para sair de sustentado
Grap. Defense	9	-	2	Adiciona Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Pin	4	11	4	Apresamento Sustentado; o alvo precisa estar Knocked Down ou Atordoado; +2 DAN e +1 MOV 1º turno, +0/Zero para todos subsequentes; +3 na Força para manter; precisa causar 2 pontos de dano para segurar o apresamento, 1FV
Improved Pin	5	11	4	Como Pin, mas não precisa de alvo dizzy ou knocked down
Throw	3	11	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	4	13	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Monkey Grab Punch	3	10	3	Ignora Bloqueio
Drunken Monkey Roll	8	-	5	Agachamento; esquiva de projéteis como Jump
Dislocate Limb	4	10	4	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.

Combos: Drunken Monkey Roll para Pistola Pesada, Bloqueio para Back Roll Throw para Improved Pin (dizzy), Deflecting Punch para Dislocate Limb (dizzy), Bloqueio para Sleeper, Chicote/Corrente Desarme para Chicote/Corrente Fierce

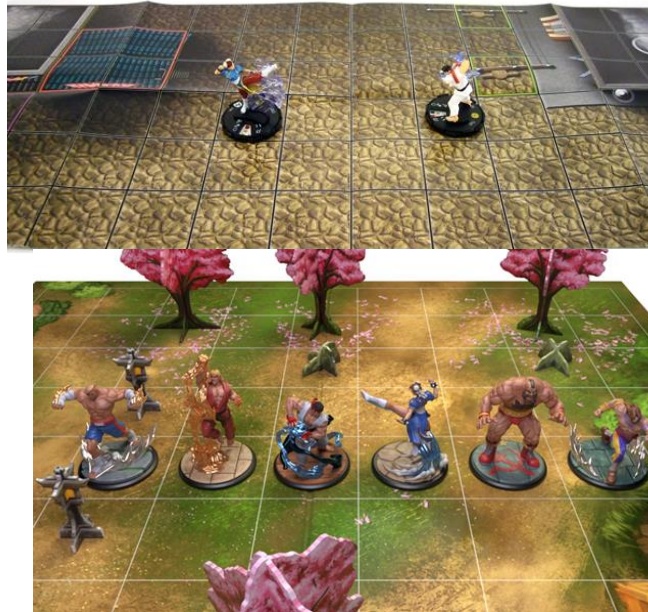
IMPROVISANDO CAMPOS DE BATALHA!

Hoje existem muitos materiais repletos de novos mapas, sejam para Street Fighter (<http://sfrpg.com.br/shotokan/StreetFighter-WorldTour.pdf>) ou para outros cenários de fighting games (<http://sfrpg.com.br/shotokan/MapasMK.zip>), fornecendo bastante suporte para diversos grupos. O Punho do Guerreiro vem bimestralmente com pelo menos dois mapas, e todos podem ser baixados individualmente na página da revista.

Ainda assim, jogadores e Narradores podem desejar ou precisar usar mapas com quadrados ao invés de hexágonos. O jogo de miniaturas Heroclix tem uma edição de Street Fighter, que fornece personagens bacanas para o uso em **Street Fighter RPG**, como também mapas de cenários clássicos em sua caixa básica – de Ryu, Ken, Chun Li e Guile. Os mapas são muito bonitos e funcionais, com caixas, placas e barris, e uma representação bacana dessas arenas, o que pode suscitar seu uso no RPG. Contudo, eles são planejados com quadrados, e não hexágonos. Também há um boardgame de Street Fighter lançado em 2018 com miniaturas e mapas de grande qualidade, na mesma condição.

Street Fighter foi planejado para utilizar mapas hexagonais e funciona bem com eles, mas os combates podem rolar livremente em mapas com quadrados, tanto em três quanto em duas dimensões, com os lutadores apenas indo para frente ou para trás. Ainda é possível esse combate 2d sem mapas, com o Narrador marcando a distância entre os lutadores (poder fazer isso quando não se dispõe de um mapa é uma grande vantagem para realizar o combate e avançar com a aventura). No fim de tudo, o importante é que a pancadaria não pare e todos sigam ao encontro do mais forte!

ERIC "MUSASHI" SOUZA



MAPAS QUADRICULADOS!

Existe uma diferença de tamanho entre a diagonal do quadrado e a medida de seu lado. Por isso, alguns jogos usam uma movimentação distinta para esses casos: o lutador gasta mais pontos de movimento para se deslocar pelas diagonais.

Essa pode parecer uma boa solução para respeitar as medidas físicas do espaço percorrido, mas ela gera uma série de problemas. As manobras de múltiplo impacto, por exemplo, perderão acertos. Ou então haverá dois acertos em um só movimento, descaracterizando o fluir da manobra.

Além disso, mesmo com hexágonos as distâncias não são respeitadas perfeitamente. Uma Fireball atirada contra alguém fora da linha reta, por exemplo (utilizando a régua, como manda o livro), faz um ziguezague em hexágonos e percorre, na prática, uma distância menor. Quando um jogador anda em ziguezague com alguma manobra sua, ocorre o mesmo efeito.

O que importa, afinal? A distância física ou a demarcação do terreno? No respeito às regras, o ideal é considerar apenas a demarcação. Um quadrado é um quadrado, um hexágono é um hexágono. Se o oponente saiu pela diagonal e percorreu uma porção maior do mapa, basta perseguí-lo pelo mesmo caminho (em pontos de Movimento, isso não faz diferença alguma!). Por esse ponto de vista, os quadrados podem até ser mais interessantes que os hexágonos, com 8 direções em linha reta ao invés de 6. Usá-los pode ser uma grande adição aos combates.