

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 49

Ano 9

Lenda do Circuito:
Sho-Nuff

ShootFighter

Manobra do Mês:
Footstep

Carta de Combate
Alternativa



SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 09

MANOBRA DO MÊS 12

LENDA DO CIRCUITO 13

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Ingo Müller, Richard "Bat" Brewster

Mapas: Eric "Musashi" Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME
para jogar o
seu jogo no
modo online
é necessário
um sistema
de internet



MATERIAIS DE JOGO

Run and Gun

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

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

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

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

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

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

Run and Gun

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

Pontos de Poder: Forças Especiais 1; Outros 2

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

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

Custo: Nenhum

Velocidade: +0 (veja descrição acima)

Dano: +0 (veja descrição acima)

Movimento: +0 (veja descrição acima)

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

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Nova regra opcional!

Interrupção de velocidade variável

Street Fighter RPG é um jogo revolucionário, que conseguiu traduzir vários conceitos do videogame para o tabuleiro.

Um, em especial, chama atenção: a frame data, que no jogo digital determina quem age primeiro e quem pode interromper quem, foi transportada de maneira muito satisfatória para o RPG na forma da velocidade. Graças a este sistema o RPG da White Wolf pode deixar de lado a tradicional iniciativa, presente em tantos jogos de imaginação, para adotar um sistema mais fluido e interessante baseado em ação e interrupção.

Só que o RPG foi lançado na década de 90 e, portanto, refletia os games da época. Com as novas versões de Street Fighter o estudo de framedata se tornou crucial para o sucesso do jogador, sendo um fundamento tão importante em partidas de alto nível quanto a execução e a antecipação das ações do oponente – é através da contagem de frames de execução, ativação e recuperação que um jogador pode saber se seu golpe é seguro (safe) ou não.

Se o seu grupo tem experiência com SFRPG e gosta dos jogos mais novos da Capcom (sobretudo SF6) é provável que sintam falta de uma forma de representar essa situação de um golpe ser safe ou não – mas não se preocupe! Neste artigo vamos apresentar uma regra alternativa para representar isso.

A velocidade variável de interrupção

Toda ação de combate em SFRPG tem um modificador de velocidade que, somado ao atributo relevante (destreza se a ação for física, raciocínio se for mental), determina a velocidade do personagem em um turno.

Se o seu personagem usar uma ação lenta e for interrompido, você ainda pode abortar sua ação para bloqueio simples ou jump, escapando de uma enrascada. Isto representa os games antigos, mas é algo ausente nos jogos novos: se você entrar acertar o oponente com Fierce ou Roundhouse, estará sujeito a uma retaliação (como um drive impact do SF6) sem que tenha tempo para se defender.

É o contrário do que ocorre com golpes mais rápidos, como o Jab, que podem ser facilmente cancelados.

Como podemos representar isso no game?

É simples: sempre que você for abortar uma manobra para Bloqueio ou jump, precisa adicionar o modificador de velocidade da manobra anterior ao da nova manobra.

Isso pode criar situações interessantes: Se você aplicar um pesado Widowmaker (velocidade -3) e o oponente vier com um Tiger Knee (velocidade +3), pode ser que você não consiga abortar para bloqueio e evitar a joelhada, já que a velocidade do seu bloqueio seria 4-3, para um total de +1.

Da mesma forma, caso sua ação tenha sido um Jab de velocidade +2, bloquear o Tiger Knee seria mais fácil, pois naquele contexto sua velocidade seria +6 (4 do bloqueio +2 do Jab).

Esta regra estimula uma abordagem mais cautelosa, valorizando golpes Jab e Short, fazendo com que ataques pesados – que podem decidir uma luta, sejam muito bem pensados antes de serem executados.

Evitando apelações

Para evitar que jogadores abusem destas regras, o narrador precisa ficar atento a duas coisas:

O que entra na conta da nova velocidade é a base da manobra anterior. Se o Widowmaker do primeiro exemplo estiver em um combo, o aborto para Bloqueio não ganha +2 de velocidade do combo.

Outra situação a se observar é a de manobras especiais com modificadores positivos – golpes como Tiger Knee, Hyper Fist e Iron Claw são muito perigosos para serem “safe”. Neste caso, caso utilize este hack, o narrador deve definir que o jogador que abortar para bloqueio ou jump uma manobra especial que tenha modificador positivo precisa pagar o custo da manobra original, além do custo de 1 ponto de força de vontade pelo abort. Desta forma abortar após um Tiger Knee custaria 3 pontos de força de vontade, mas resultaria em um bloqueio com modificador +7 ou um jump com velocidade +6 – algo caro, porém poderoso.

Por fim, o uso de manobras que modificam a velocidade base do golpe como Speed of the Moongoose e Rekka Ken deve ser cuidadosamente considerado pelo mestre. Nestes casos nossa sugestão é desconsiderar o bônus concedido, e permitir a interrupção com o custo base mantendo apenas a velocidade base do golpe.

INGO MÜLLER

Cartas de Combate Alternativas

Por que o SFRPG usa Cartas de Combate, mas nenhum outro RPG de mesa importante usa? Quando Street Fighter RPG foi criado, *Magic: the Gathering (1993)* (M:tG) era incrivelmente popular e muitas empresas de RPG começaram a pensar em seus próprios jogos de cartas. Portanto, além de as Cartas de Combate proporcionarem um ótimo clima de jogo de luta, acho que o fato de as Cartas de Combate lembrarem os duelos de M:tG ajudou a justificar o experimento de design. Sejam quais forem os motivos, felizmente valeu a pena.

Breve histórico e especulação: A White Wolf produziu rapidamente jogos de cartas, trabalhando com Richard Garfield e a Wizards of the Coast (WotC) para criar *Vampire: The Eternal Struggle* (V:TES); originalmente chamado de Jyhad. Eu me perguntei se Lisa Stevens, que havia adquirido o M:tG para a WotC e era vice-presidente da WotC em 1994, foi parte da razão pela qual seus antigos colegas da White Wolf conseguiram chegar rapidamente a um acordo para um jogo com a WotC. Lisa fez parte do Lion Rampant, juntamente com Jonathan Tweet e Mark Rein-Hagen, a equipe que criou o *Ars Magica*, do qual o *World of Darkness* utiliza ideias. A Lion Rampant (1987) se fundiu com a White Wolf Magazine (1986) para formar a White Wolf Publishing em 1991.

Posso confirmar que todos os jogadores de RPG com os quais joguei no início dos anos 90 haviam jogado M:tG, muitas vezes bastante. Dizer a eles que o *Street Fighter the Storytelling Game* incluía um minijogo de cartas de combate era uma maneira eficaz de incentivá-los a experimentar o jogo. Nós nos divertimos muito, às vezes com várias lutas 1 contra 1 ocorrendo ao mesmo tempo, outras vezes todos assistindo a uma única luta, além, é claro, das lutas em equipe. Exatamente como em algumas noites de jogos e torneios de M:tG.

Embora seja divertido e rápido de jogar, para alguns jogadores, preparar todas as cartas rapidamente se mostrou uma tarefa árdua. Grande parte da velocidade de jogo do Street Fighter se deve ao trabalho realizado durante a criação do personagem e ao preenchimento das cartas de combate, o que é ótimo e o livro de regras destaca isso. Para um jogador com um único personagem, isso geralmente não era um problema.

Além disso, a morte do personagem é diferente dos outros RPGs da década de 1990, portanto, é improvável que um jogador precise criar outro personagem por algum tempo. Entretanto, como em muitos RPG, normalmente o Narrador/MJ tem muito mais trabalho de preparação do que os jogadores, ainda mais no SF, onde há pilhas de cartas de combate para preparar.

O livro de regras tem as fichas de personagem menores, focadas no combate, para Minions e Extras, com os detalhes das Manobras Especiais elaborados e colocados em uma tabela. Com tantos NPCs em meus jogos, uma solução rápida que usei, e imagino que muitas outras pessoas também, foi numerar as manobras especiais. Em vez de colocar uma carta com a face voltada para baixo, eu colocava um dado em um copo de dados, com o número indicando qual Manobra Especial na ficha do personagem. Uma boa desculpa para usar um D30. Isso funcionou muito bem e certamente acelerou a preparação do jogo.

Infelizmente, embora funcionasse, não era a mesma coisa que colocar uma carta de combate. Um dia, pensei em uma ideia que era óbvia em retrospectiva: usar cartas de baralho numeradas ou criar minhas próprias cartas de combate numeradas.

Se estiver usando cartas de baralho, talvez seja possível atribuir um conjunto para unidades, um conjunto para 10s, um conjunto para 20s e o conjunto restante para 30s; ou algum outro sistema. Existem até cartas de baralho oficiais do Street Fighter, e tenho certeza de que há inúmeros conjuntos feitos por fãs. Dessa forma, todos podem usar o aspecto de carta de combate do jogo, e o Narrador pode cruzar rapidamente as referências com as fichas de personagens de diferentes NPCs.



RICHARD "BAT" BREWSTER

Funis de Personagem em SFRPG

Pelo que sei, o termo Funil foi usado pela primeira vez em [Dungeon Crawl Classics / DCC](#) (2012). Em um Funil DCC, cada jogador controla de 2 a 4 personagens básicos de nível 0. Todos os personagens estão em uma “aventura” mortal juntos, por exemplo: aldeões sequestrados precisam escapar de uma masmorra, portanto, a maioria dos personagens provavelmente morrerá. Os sobreviventes se tornam de nível 1 e talvez sejam mais desenvolvidos. Além disso, os sobreviventes compartilham uma experiência que pode ajudar o grupo a se manter unido.

Pode-se ponderar se alguns jogos de *D&D* da década de 1970 poderiam contar como um Funil, já que um jogador poderia ter um personagem com vários capangas e mercenários. Alguns jogadores tinham vários personagens. O DCC está sendo bastante intencional com sua abordagem, mecânica e convenção de nomes, por isso acho que eles merecem o rótulo de criador da ideia. Uma citação que encontrei: “Uma vez ouvi *Call Of Cthulhu* ser descrito como um jogo em que o funil nunca termina”. Enfim...

Li sobre alguns Funis maravilhosos, bem como sobre alguns Funis em que todos os personagens sobreviveram, mas também, infelizmente, alguns jogadores disseram que odiaram toda a experiência do Funil. Como é de se esperar, como qualquer ideia, a utilidade depende de fatores como as preferências do jogador e a forma como ela é implementada.

Por que usar um funil para SFRPG

O combate do SFRPG pode ser considerado “um jogo dentro do jogo”. Alguns jogadores gostam do combate por si só. Esses jogadores podem jogar e experimentar ideias de personagens, acelerando o aprendizado do combate. O Funil oferece uma maneira de o jogador experimentar vários designs de personagens dentro do jogo.

Para grupos que permitem que cada jogador tenha vários personagens, ou um estilo de trupe como no [Ars Magica](#), o funil é uma maneira interessante de estabelecer vários personagens. Um funil oferece uma maneira de todos os jogadores experimentarem vários designs de personagens dentro do jogo.

Para muitos jogadores, criar um Street Fighter eficiente é um objetivo essencial. Com tantas manobras especiais e diferentes custos (pontos de poder), que também

variam de acordo com o estilo, normalmente é preciso tentar e errar. Há vários motivos para isso. Em particular, as Manobras Especiais mais caras geralmente têm pré-requisitos. No decorrer de uma crônica, uma reclamação comum sobre SFRPG é que alguns jogadores se arrependem das decisões que tomaram durante a criação do personagem. Além disso, leva tempo para aprender como as diferentes combinações de manobras especiais se comparam umas com as outras, a importância dos combos e do Dizzy.

Além da eficiência, para alguns jogadores, as opções são tantas que podem ser esmagadoras ([Analysis Paralysis](#)). O livro de regras principal tem 10 estilos de arte marcial, há 26 na 20ª edição, e ainda mais se considerarmos os suplementos feitos por fãs. É claro que, na vida real, há um número impressionante de artes marciais, portanto, um jogador pode usar um estilo existente como substituto ou criar sua própria lista de estilos de manobras especiais. Apenas mais complexidade. Um funil poderia permitir que o jogador escolhesse personagens com estilos diferentes, talvez descobrindo seu favorito atual. Como alternativa, talvez eles saibam o estilo que desejam, mas não tenham certeza de quais manobras especiais focar, de modo que possam criar personagens com objetivos diferentes.

Não é necessário um cenário mortal para um Funil de SF. Embora haja muitas maneiras de fazer isso, gosto da ideia de vários torneios, como uma liga. Essa poderia ser uma maneira de determinar os melhores alunos de várias escolas de artes marciais diferentes. As escolas poderiam competir umas com as outras. O grupo decide qual é a condição final do Funil. O evento do Funil pode proporcionar aos personagens uma história compartilhada, além de possivelmente estabelecer diferentes escolas e o relacionamento entre elas.

Uso de um funil no SFRPG

Depois de decidir as opções para o Funil, os jogadores podem criar personagens usando um sistema simplificado. Eles só precisam escolher um estilo, alocar os pontos para atributos, técnicas e manobras especiais. Talvez possam ser alocados Antecedentes, para permitir determinadas construções, mas eu recomendaria ignorá-los para novos jogadores. As habilidades e os pontos de brinde podem ser deixados para depois do fim do Funil.

O [Guia do Circuito: Básico](#) tem o **Apêndice B - Iniciantes**, com fichas de personagens voltadas para o combate. Além disso, há as fichas de personagens parciais para lutadores de Rank 1 em todo o [Circuit Guide: Básico](#), bem como no outro livro do [Guia do Circuito](#). Além disso, ambos os livros contêm uma tabela de estilo aleatório, que também inclui a classificação; eu recomendaria que os novos jogadores

se limitassem a personagens iniciantes ou de classificação 1. Após o Funil, o restante da criação de personagens pode ser realizado para cada personagem relevante.

Um grupo pode decidir que o resultado de qualquer luta do Funil conte para a Divisão apropriada, normalmente Estilo Livre. Como alternativa, as competições podem não ser consideradas para contar para o registro de um lutador. Seja porque são classificadas como amadoras ou talvez porque as lutas eram, na verdade, apenas sparring; somente um tolo consideraria sparring como uma luta, mas o mundo tem tolos.

Lutadores tradicionais simples

Os lutadores tradicionais raramente desenvolvem poderes, portanto, para ajudar os novos jogadores a aprender os fundamentos do combate, considere ignorar as manobras especiais em suas primeiras lutas. Usar apenas as manobras básicas dá aos jogadores a chance de aprender por que o básico é importante. De acordo com o livro de regras, a Traditional Division exige que o personagem tenha 5 de Honra. Para um Funil inicial, considere ignorar essa exigência. Talvez considere que as lutas do Funil são lutas honorárias, um passo para entrar em uma das muitas Divisões Tradicionais.

Após o Funil

Há muitas opções que podem ser usadas. Para muitos grupos, é normal que um jogador controle um personagem de cada vez, portanto, talvez cada jogador escolha seu personagem favorito para jogar. Talvez o jogador só conclua a criação de personagem para aquele personagem específico, e a criação de personagem para outro personagem só seja concluída quando esse personagem for jogado. Outra consideração é se os personagens não controlados estão disponíveis para outros jogadores ou se podem ser usados pelo narrador como NPCs. Esperamos que os jogadores tenham tido a chance de experimentar algumas opções, desenvolver ideias de personagens, bem como ter uma base de enredos e contatos sociais para construir. Uma base sólida para o jogo principal.

RICHARD "BAT" BREWSTER



Fight: Ao Encontro do Mais Forte

Solo10 é um sistema de RPG brasileiro de regras fáceis de aprender e possibilidades para todos os tipos de cenário. Ele teve jogos de sucesso em fantasia urbana (Vampiro, Licanthropo e Bruxo), além de Herança de Cthulhu (publicado também em inglês) e o fantástico Aventuras na Era Hiboriana.

Utilizando dados de 10 lados, o sistema foi criado de modo a oferecer suporte para RPG solo, permitindo também jogar em grupo com ou sem Narrador. Ele tem uma leve inspiração no Storyteller (seus 3 atributos, Corpo, Espírito e Mente, guardam semelhanças com as 3 categorias de atributos do sistema da White Wolf, Físicos, Sociais e Mentais) e agilidade em suas rolagens e ações.

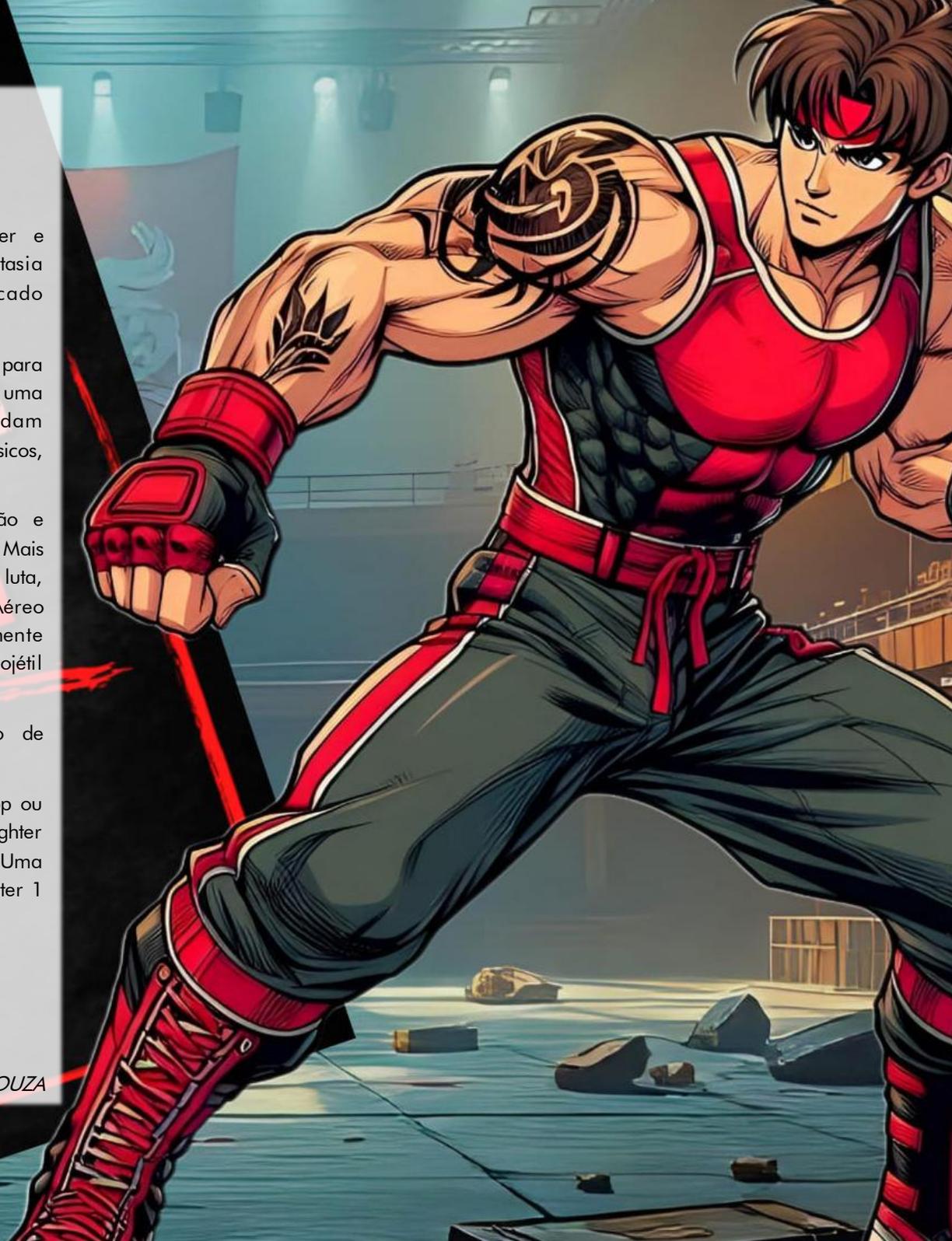
Com um sistema básico distribuído gratuitamente, ele permite a criação e comercialização de conteúdo próprio, e assim nasceu Fight: Ao Encontro do Mais Forte. Buscando levar ao Solo10 o combate dinâmico e estratégico dos jogos de luta, Fight possui seis tipos de ataques (Golpe em Pé, Rasteira, Agarrão, Dash, Golpe Aéreo e Projétil), com relação de prioridades e vulnerabilidades (por exemplo, se o oponente ataca com um Dash, e você com um Projétil, o ataque dele falha, conforme seu projétil o atinge no meio do caminho).

O sistema permite fácil criação de novos poderes, bem como adaptação de elementos de cenários diferentes, como Super Moves, finalizações, etc.

Fight: Ao Encontro do Mais Forte é uma alternativa para aventuras solo, coop ou mesmo com Narrador, mas utilizando uma abordagem diferente de Street Fighter RPG, com foco nos tipos de técnicas ao invés de velocidade e movimentação. Uma amostra de como funciona o sistema pode ser vista na adaptação de Street Fighter 1 feita por Jhan Aragão: <https://sfrpg.com.br/shotokan/FIGHT-StreetFighter.pdf>

Nós vamos ao encontro do mais forte!

ERIC "MUSASHI" SOUZA



CENÁRIO

SHOOTFIGHTER FIGHT TO THE DEATH

ShootFighter são dois filmes de artes marciais protagonizados por Bolo Yeung, William Zabka e Michael Bernardo. Também há as participações de Martin Kove, Hakim Alston e outros atores famosos de filmes e séries de luta.

Shingo e seus alunos Ruben e Nick são especialistas em artes marciais, sobretudo taekwondô, e dão aulas na Califórnia. No passado, Shingo competiu no ShootFighting, uma organização de artes marciais mistas em que as lutas terminavam com nocaute ou submissão. Em uma luta, ele destruiu o braço de Lee, que, ansiando por vingança, se tornou extremamente violento e amargo, e passou a encarar a luta como algo de vida ou morte.

Após assassinar no ringue um velho conhecido de Shingo, Lee foi expulso do ShootFighting de Hong Kong, porém começou a organizar torneios clandestinos no México. Lutas com altas apostas e vida ou morte. Essa é a trama do primeiro filme, em que Ruben, com dívidas com agiotas, acaba participando dos torneios por sua necessidade de dinheiro.

No segundo filme, há um ringue clandestino em Miami, coordenado por Lance Stuart, irmão de Shingo e criminoso, que há muito havia deixado sua família. Shingo, Ruben e Nick acabam sendo forçados a investigar esse ringue, ameaçados pela polícia após sua participação em eventos anteriores.

Os filmes possuem um andamento que funciona perfeitamente como aventuras de Street Fighter RPG, esses ringues clandestinos de ShootFighting são uma boa inclusão para qualquer crônica nesse universo.

Como funcionam as lutas

As lutas são 1 contra 1 ou 2 contra 2. Em geral, os eventos são organizados em torneios de mata-mata, com classificatórias e finais, as lutas podendo levar vários dias, nos quais os participantes não podem sair. Armas são sorteadas e disponibilizadas no ringue, podendo ser apanhadas por qualquer um dos lutadores: espadas, nunchaku, bastões, lanças, machados e quaisquer outras disponibilizadas no livro básico de Street Fighter e no Contenders.

As lutas são até a morte – este é um evento de Duelistas. Uma vez que um lutador esteja nocauteado, o seu oponente receberá a ordem para matá-lo. Se não o fizer, atrairá a ira dos espectadores e dos organizadores. Matar um oponente nocauteado é uma ação simples: o jogador declara como o matou.

Ele não será liberado do ringue enquanto não o fizer, dando tempo para a vítima retornar do nocaute e tentar novamente. O lutador nocauteado que não foi morto pode rolar Vigor: cada sucesso permitirá que ele desperte com 1 ponto de Saúde, retornando à luta.

As arenas são espaços fechados com grades, como o octógono do UFC. A arena de Miami é um pouco mais extrema: ela tem arame farpado em vários pontos da grade. Um lutador empurrado ou que se mova para um hexágono com arame farpado (mesmo que apenas passando por ele) recebe 1 dado de dano extra.

Esses são eventos com apostas altas e muitos ganhos financeiros para os lutadores. Eles arriscam suas vidas, como em qualquer torneio de Duelistas. Muitas podem ser as motivações para a participação nessas lutas, até mesmo chantagem e sequestro. Qualquer que seja o motivo, certamente será um evento marcante para os Street Fighters.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Modelos Fatais

“Você tem uma beleza única! Já pensou em trabalhar como modelo?”

Jordi Sharp, caçador de talentos.

O glamour das passarelas seduz muita gente com promessa de fama e fortuna, e em Kabuki Town o caminho mais rápido para o mundo da moda é através da agência de talentos Sharp Model. De propriedade do espanhol Jordi “Sharp” Calazans, a agência emprega olheiros espalhados por locais como academias de ginástica, parques, praias e até torneios de artes marciais em busca de belezas exóticas, que retratem poder e flexibilidade, para estampar campanhas publicitárias de novas coleções de moda, bebidas energéticas, maquiagens e perfumes.

Os modelos treinados por Jordi Sharp são conhecidos por sua dedicação e ética de trabalho. O que muitas pessoas não sabem é que eles também recebem outro tipo de treinamento: Jordi é um ninja espanhol à serviço de Vega, e usa a agência de modelos como fachada para recrutar novos matadores para a Shadaloo.

O disfarce é perfeito: modelos podem transitar na alta sociedade, e aproveitam o trabalho como justificativa para viajar para qualquer lugar do mundo, usando ensaios e sessões de fotos como justificativa para ocultar seu envolvimento em crimes e torneios clandestinos de artes marciais.

Jordi não restringe sua operação aos limites de Kabuki Town: ele gosta de viajar para locais remotos e procurar crianças gêmeas em comunidades pobres. Ele “adota” esses indivíduos e falsifica seus registros de nascimento para que possa treiná-las como se fossem uma só pessoa – dividindo a mesma identidade, seus ninjas de elite podem estar em dois lugares ao mesmo tempo e, desta forma, criar um álibi incontestável. Rumores dizem que uma certa supermodelo brasileira faz parte deste esquema, sendo na verdade duas irmãs gêmeas que atuam sob os codinomes de “Strike” e “Pose”.

Uso em campanha: A agência de talentos Sharp Model é um braço da Shadaloo em Kabuki Town, mas os agentes de Jordi Sharp viajam o mundo inteiro em busca de novos recrutas. Eles enganam as pessoas com promessas de sucesso e, uma vez dentro, o modelo passa por um processo de lavagem cerebral até se tornar um matador ninja.

Os personagens jogadores podem interagir com estes antagonistas de diversas formas: talvez eles tenham de proteger alguém dos modelos matadores, que um dos membros do grupo seja aliciado por Jordi Sharp (ele é menos exigente que Vega, basta ter aparência 3 para chamar sua atenção) e tenha de ser resgatado, ou ainda que a Interpol peça para os personagens se infiltrarem na organização no intuito de desmantela-lá por dentro, criando um desafio diferente em que os jogadores precisam agir como agentes duplos e obedecer as ordens do vilão até terem provas suficientes para acabar com seus planos!

INGOMÜLLER

Jordi Calazans

Estilo: Ninjitsu Espanhol

Time: Sharp Models

Conceito: caça-talentos

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

Habilidades: Prontidão •••, Interrogação •••••, Intimidação ••, Perspicácia •••••, Manha ••, Lábria •••••, Luta às cegas •••, Condução ••, Liderança •••••, Segurança •••••, Furtividade •••••, Sobrevivência •, Arena ••, Computador ••, Investigação •••, Medicina •, Mistérios •••

Antecedentes: Recursos ••••, Fama •••••, Staff •••, Sensei •••, Aliados ••, Arena ••

Técnicas: Chute •••••, Bloqueio •••••, Esportes •••••, Foco •••••, Faca •••, Arremesso •••, Armas de Fogo ••

Combos: Jumping Roundhouse para Backflip Kick para Flying Heel Stomp; Forward Slide Kick para facada Jab para Forward Flip Knee (dizzy); Cobra Charm para Acid Breath

Renome: Glória •

Chi •••••, Força de Vontade •••••

Saúde ••••• ••••• •••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Short	6	8	4
Forward	5	10	3
Roundhouse	3	12	3
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Backflip Kick	5	10	Dois
Forward Backflip Kick	7	9	Dois
Forward Slide Kick	5	10	4
Forward Flip Knee	3	12	Dois
Jump	8	-	4
Wall spring	7	-	4/6
Flying Heel Stomp	5	9	6
Acid Breath	3	12	3
Cobra Charm	4	-	3

Jordi luta com armas ocultas em diversos acessórios de Beleza: ele tem gás do sono em um vidro de perfume, térmica explosiva disfarçada de pó compacto, uma lâmina oculta dentro de uma escova de cabelos e até mesmo uma pistola silenciada disfarçada de secador. Ele não hesitar em usar esses itens para eliminar seus oponentes.

MANOBRA DO MÊS



Footstep

Pré-requisitos: Soco •, Apresamento •, Esportes ••

Pontos de Poder: Kung Fu 1; Outros 2

Lutadores de Wing Chun Kung Fu são famosos por golpes rápidos e passos precisos. Esta técnica combina os dois princípios para impedir que um oponente se afaste, permitindo que o Street Fighter mantenha a distância de combate corpo a corpo com o oponente.

Sistema: o personagem precisa baixar esta carta junto com alguma Manobra Básica de Soco. Ao interromper o oponente com um Soco Básico e entrar no seu hexágono, o Street Fighter coloca seu pé sobre o pé do oponente, impedindo que ele se mova para fora do hexágono ou execute Manobras Aéreas. Footstep funcionará como um Apresamento Sustentado, mantendo o oponente no lugar a menos que ele seja bem sucedido em uma rolagem resistida de Força - a diferença é que a manobra impede apenas a mobilidade, o inimigo ainda pode bater normalmente. O efeito continua ativo enquanto o atacante permanecer no mesmo hexágono do oponente - se ele se mover para fora, usar alguma Manobra Aérea ou Manobra de Chute, o oponente será liberado sem necessidade de teste.

Custo: Nenhum

Velocidade: veja descrição acima

Dano: veja descrição acima

Movimento: -1 (sobre o movimento do Soco Básico utilizado)

INGO MÜLLER

LENDA DO CIRCUITO

Sho'Nuff

Sua juventude é praticamente desconhecida. O pouco que se sabe é que ele é um sobrevivente das ruas das partes pobres de Nova Iorque e que teve que lutar ou morrer várias vezes. Kung Fu foi a maneira que escolheu para sobreviver - Ser mais forte que qualquer outro.

Aos poucos foi ganhando notoriedade e poder através do medo, ganhando o título de "Shogun do Harlem" e junto com ela uma gangue de lutadores e bajuladores.

Junto com sua comitiva de bandidos das artes marciais (que o idolatram e fazem tudo o que ele diz), ele percorre a cidade causando o caos apenas para poder provocar as pessoas a lutarem contra ele e derrotá-las, a fim de provar que é o melhor, o mais amedrontador, o mais poderoso... o Mestre.

Há algumas semanas ele ouviu dizer que havia alguém que ainda era melhor do que ele: Leroy Green. Sho'Nuff está obcecado em rastrear esse tal de Leroy e matá-lo para que ele pudesse provar ser o melhor artista marcial de Nova Iorque.

Frase: "Veja, são besteiradas mágicas e lagartos raquíticos como você pensando que são o "último dragão" que dão má fama ao Kung Fu. Levante-se, Leroy, tenho algo de verdade para você nessas mãos. Vamos resolver isso de uma vez por todas porque estou de volta!"

Aparência: Homem Negro alto (1,90 m) e atlético (85 kg) com cabelo e bigode grandes. Veste roupas vermelho e pretas que remetem a indumentária japonesa tradicional, as vezes usa uma armadura de Football como se fosse uma armadura samuraica. Usa tênis Converse e óculos de plástico preto.

FELIPE M. VASCONCELLOS



Sho'Nuff

Estilo: Kung Fu (O verdadeiro, sem mambo jambo)

Escola: Professor Particular

Conceito: Líder de Gangue Egocêntrico

Assinatura: "Quem é o mestre?"

Força •••••

Desreza •••••

Vigor •••••

Carisma •••••

Manipulação •••••

Aparência •••

Percepção •••••

Inteligência •••

Raciocínio •••••

Prontidão •••

Interrogação •••

Intimidação •••••

Perspicácia •••

Manha •••

Lábia •••

Luta às Cegas

Condução •

Liderança •••••

Segurança •••

Furtividade •

Sobrevivência

Arena •••

Computador

Investigação ••

Medicina ••

Mistérios •••

Estilos •••

Aliados ••

Contatos •••

Recursos •

Staff (gangue) •••••

Soco •••••

Chute •••••

Bloqueio •••••

Apresamento •••••

Esportes •••

Foco •••

Glória ••••••

Honra ••

Chi •••••

□ □ □ □ □

Força de Vontade ••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Strong para Double Dread Kick para Knee Basher (Dizzy); Monkey Grab Punch para Hundred Hand Slap para Jumping Roundhouse (Dizzy); Double-Hit Kick para Throw para Ax Kick

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	9	3	Básica
Strong	4	11	3	Básica
Fierce	3	13	2	Básica
Short	5	10	3	Básica
Forward	4	12	2	Básica
Roundhouse	2	14	2	Básica
Apresamento	4	9	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel
Movimento	7	-	6	Básica
Jump	7	-	3	Aérea; Interrupção contra projéteis
Double Hit Kick	2	11/11	2	Dois testes de dano exceto Aérea ou Agachamento
Throw	2	11	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Double Dread Kick	2	11/14	4	1º teste joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para fazer o 2º ataque; pode usar só o 2º ataque se o alvo estiver a alcance, 1 FV
Ax Kick	3	14	1	Precisa entrar no hex do oponente; Knockdown vs. Aérea; Acerta oponentes em Agachamento; Aérea
Hundred Hand Slap	2	10/10/10	Um	3 testes de dano, 1 FV
Monkey Grab Punch	2	11	3	Ignora Bloqueio
Knee Basher	3	14	Um	Apresamento Sustentado; Knockdown no fim, dano calculado c/ chute
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.	Jogado com um soco ou chute básico; adiciona +2 no dano do ataque, 1 Chi

