PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Ano 9

Edição nº 51

Manobra do Mês: Charged Fireball

Corrupção

Drunken Boxing

Lendas do Circuito: Darkman

## Reimaginando Street Fighter na 5 edição do Storyteller System.

# SUMÁRIO


MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 12

MANOBRA DO MÊS 16

LENDA DO CIRCUITO 17

## Expediente


**Edição:** Eric "Musashi" Souza

**Textos:** Eric M. Souza, Giovane do Monte, Igor Lins, Ingo Müller, Richard "Bat" Brewster

**Mapas:** Eric "Musashi" Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAIS DE JOGO

## Corrupção

Corrupção: novas regras para Satsui no hado em sua campanha.

"O poder tende a corromper, e o poder absoluto corrompe absolutamente

-Lorde Dalberg-Acton

A vida do lutador é uma busca pela vitória, e o caminho para isto envolve trabalho duro e diversos sacrifícios em busca do auto-aperfeiçoamento.

Mas sempre existem aqueles que focam no resultado e deixam o processo de lado... estas pessoas procuram atalhos perigosos que, no mundo de Street Fighter RPG, são representados pelo que mestre Goutetsu chamava de "Satsui no Hado" - uma Força obscura e destrutiva que surge da intenção de matar.

Outros estilos têm diferentes nomes para esta energia, mas todos sabem que ela simboliza uma única coisa: a intenção assassina por trás de cada golpe.

Acessar as energias do satsui no hado confere grandes vantagens para um lutador, mas o custo também é elevado: Akuma ganhou poderes ofensivos inimagináveis, mas que custaram sua vitalidade (tanto que no jogo ele tem menos energia que os outros lutadores), e o ditador Bison sucumbiu ao seu poder psíquico de tal forma que iniciou a produção de clones para ter corpos substitutos quando o seu corpo original começou a falhar.

### Usando o satsui no hado

Para acessar os poderes do Satsui no Hado o personagem deve ter uma compreensão rudimentar de foco (pelo menos Foco 1). Sempre que for usar um poder que gaste chi ou Força de Vontade ele pode decidir que está alimentando aquele poder com o satsui no hado - em vez de pagar o custo da manobra com chi ou fdv ele anota em um local da planilha quantos "pontos de cortupção" sua manobra gerou. Um golpe que custe 1 ponto se chi ou fdv geraria 1 ponto de corrupção, enquanto um golpe que custasse 2 pontos de fdv geraria 2 pontos de corrupção, por exemplo.

Além de economizar chi e fdv, o satsui no hado pode conferir outro benefício: ao ceder o controle para o seu instinto assassino o lutador ganha um bônus de +1 no dano da manobra executada, e todo dano causado é considerado agravado.

Foi o que Ryu fez na luta contra Sagat na final do primeiro Street Fighter: ao utilizar o satsui no hado para desferir um shoryuken, o katateca aplicou um golpe bem mais poderoso (com modificador de dano +7!) garantindo a vitória contra o imperador do muay thai e deixando uma cicatriz no peito do tailandês.

Importante: alimentar uma manobra com o satsui no hado é uma decisão definitiva. Você não pode voltar atrás, de modo que é impossível não realizar o golpe ou abortar para manobras de interrupção como jump e block. Da feita que a influência do satsui no hado começa, ela vai até o final.

### O perigo da energia assassina

Toda vez que o lutador usar o satsui no hado ele deve fazer uma marcação na sua planilha, enchendo uma nova barra que varia entre os níveis 0 a 10. Ao contrário de seu chi e força de vontade, porém, não existem valores temporarios: todo uso de satsui no hado é permanente.

Acumular corrupção traz consequências que devem ser interpretadas.

- 0 pontos: Nenhuma corrupção: O lutador mantém total controle sobre suas ações e emoções, sem influência do Satsui no Hado.
- 1-3 pontos: Influência sutil: O lutador começa a sentir uma influência sutil do Satsui no Hado, mas ainda mantém controle sobre suas ações.
- 4-6: Corrupção moderada: O lutador começa a perder controle sobre suas emoções e ações, tornando-se mais agressivo e impulsivo. O narrador pode exigir testes de força de vontade para o personagem controlar seus impulsos.
- 7-8: Corrupção avançada: O lutador está quase completamente dominado pelo Satsui no Hado, com pouca capacidade de controlar suas ações. Sempre que quiser se comportar de maneira controlada ele pode gastar 1 ponto de força de vontade para manter o controle por 1 cena.
- 9: Corrupção extrema: O usuário está à beira de perder completamente a sanidade e o controle, tornando-se uma ameaça para si mesmo e para os

outros. Para manter o controle por uma cena o lutador precisa gastar um ponto de força de vontade por turno.

- 10: Perdição: O usuário está completamente dominado pelo Satsui no Hado, perdendo sua identidade e tornando-se um instrumento do poder destrutivo. Um personagem que chegue neste nível de perdição se torna um NPC.

Nesse caso, Akuma provavelmente estaria no nível 6, enquanto Ryu poderia estar em algum ponto entre 0 e 3, dependendo da situação. Se chegassem em 10, os lutadores se tornariam Oni e Kage - contrapartes malignas apresentadas em SFIV.

Ter níveis elevados de corrupção faz com que pessoas treinadas possam sentir sua aura assassina com um teste de percepção+mistérios com dificuldade igual a 10 menos os pontos de corrupção possuídos pelo lutador.

## Corrupção e honra

Acumular corrupção também é algo que mancha a honra do lutador: para cada ponto de corrupção acunilado ele perde 1 ponto de honra temporária por cada ponto de corrupção recebido.

Apesar desta penalidade é possível ser um lutador honrado com corrupção alta - como Akuma, que fora dos ringues vive uma vida "normal" como vendedor de frutas... mas muitos lutadores, como Bison, abraçam sua corrupção de tal forma que não se importam mais com nada.

## Corrupção e Saúde

A energia assassina destrói a Saúde do lutador. Se acumular mais corrupção que seu nível de Vigor, o personagem perde 1 ponto de Saúde permanentemente por cada ponto de corrupção acima do seu vigor máximo. Este ponto de Saúde não pode ser recomprado com experiência ou recuperado com o lutador aumentando Vigor.

Exemplo: Oni tem corrupção 10, isto é 5 pontos acima do seu vigor 5, de modo que ele perde 5 pontos de Saúde. Sua saúde máxima é 15, enquanto outros lutadores podem acumular até 20 pontos de saúde

## Se livrando da corrupção

É muito difícil manter a corrupção sob controle (Ryu que o diga!). Um personagem que deseje se purificar precisa fazer um retiro em um lugar remoto por uma quantidade de meses igual ao número de pontos de corrupção acumulados, vivendo uma vida sem luxos, violência ou conflito.

Ao final deste período o lutador faz um teste de honra e, se for bem-sucedido, pode gastar experiência para diminuir seus pontos de corrupção em 1 nível pagando um valor de pontos de experiencia igual ao nível atual de corrupção vezes dois - ou seja um personagem com 3 pontos de corrupção gastaria 6 pontos de experiência para diminuir seu nível de corrupção para 2.

## Uso em campanha

Usar esta regra alternativa vai dar um tom mais sombrio para sua campanha, e deve ser encarada pelos seus jogadores como um elemento narrativo semelhante ao da proverbial "pata do macaco" que traz benefícios, mas com custos elevados.

A corrupção não deve ser acumulada de maneira deliberada pelos jogadores - em vez disso ela deve ser vista como algo tentador, porém usado apenas em momentos muito dramáticos (como aconteceu com Ryu no primeiro torneio).

Nas mãos de vilões a corrupção se torna uma ameaça mais séria, que pode ferir gravemente um lutador e dificultar seu progresso no torneio, fazendo com que os heróis se sintam compelidos a combater juntos aquela ameaça.

*INGO MÜLLER*

# Drunken Boxing

**O estilo do bêbado para sua crônica de Street Fighter RPG!**

Na edição de número 51 do Punho do Guerreiro achamos uma boa ideia trazer uma adaptação deste estilo folclórico, que está presente em tantos filmes e jogos de videogame.

Também conhecido como "Zui Quan", o drunken boxing é um estilo de artes marciais chinesas em que o lutador imita os movimentos de uma pessoa alcoolizada. Ele se destaca por sua movimentação incomum e golpes imprevisíveis que podem enganar o oponente.

Nossa versão deste estilo inclui diversas manobras de agachamento, que representam o caminhar trôpego e irregular dos seus praticantes, além da possibilidade de soprar chamas tal qual o mestre Chin de King of Fighters.

Também resgatamos a manobra Drunken Feet diretamente da edição de número 7 do Punho, já que ela representa os buffs que a bebida pode dar ao lutador.

**Escolas:** A maioria das escolas são localizadas na Ásia, mas há pelo menos um mestre do estilo baseado na Irlanda que ficou famoso por lutar enquanto bebe uísque. Dizem que este sensei só aceita alunos que sobreviverem a uma noite de farra com ele nos pubs de Dublin.

Vale destacar que, apesar do seu nome, o Drunken Boxing não exige que o praticante esteja de fato bêbado - tanto que no universo de Street Fighter o lutador Jaime pratica o drunken boxing, mas sem ingerir bebidas alcoólicas: segundo a Capcom o guerreiro mundial consome um chá de ervas especiais que melhoram a sua capacidade de lutar. Isso permite que jogadores e narradores que não se sintam confortáveis em introduzir bebidas alcoólicas em sua campanha possam permitir o estilo sem grandes complicações.

**Membros:** Os praticantes do estilo precisam ter flexibilidade, mobilidade e estômago forte para canalizar seu chi através das bebidas que consomem - sejam elas alcoólicas ou não. Os praticantes desta arte costumam dominar diversas técnicas diferentes para que seus oponentes não consigam antecipar suas ações.

**Conceitos:** Velho pinguço, jovem dançarino, bebum enfezado, marinheiro de ressaca.

**Chi inicial:** 4

**Força de Vontade:** 3

**Lema:** "Então, esse suco estranho que o meu estilo usa é meio que um energético. Se você não for um boxeador bêbado, tomar isso só vai te dar uma dor de cabeça infernal" - Jaime Siu, guerreiro mundial.

### Soco

Ducking fierce (1)
Head Butt (1)
Lunging Punch (2)
Rekka Ken (5)
Spinning Knuckle (2)

### Chute

Flying Thrust Kick (4)
Foot Sweep (1)
Spinning Foot Sweep (1)
Handstand Kick (1)

### Bloqueio

Deflecting Punch (1)

### Apresamento

Bear Hug (1)
Disengage (2)

### Esportes

Backflip (3)
Displacement (2)
Drunken Monkey Roll (1)
Drunken Feet (1) [Punho do Guerreiro 7]
Esquives (2)
Flying Body Spear (3)
Ground Fighting (3)
Tumbling Attack (3)

### Foco

Regeneration (2)
Fireball (3)
Yoga Flame (4)

*INGO MÜLLER*

# Apresamentos modernos

Apresamentos Sustentados são uma das coisas mais legais de SFRPG. Criados para emular os longos agarrões que levavam os jogadores a apertarem loucamente os botões, eles podiam ser breves e tirar uma pequena fração da barra de Saúde, ou arrancarem até 90% em alguns casos.

Assim como outros elementos de SFRPG (como o turno simultâneo com interrupções), é uma mecânica criada para emulação de jogos de luta, mas que também funciona muito bem para artes marciais do mundo real. Enquanto o turno de jogo de SFRPG é talvez o mais próximo que se pode ter em um jogo de mesa de uma cena de ação em tempo real, os Apresamentos Sustentados funcionam perfeitamente para luta agarrada, seja no jiu jitsu, na luta livre ou no MMA.

Nos jogos mais recentes, seja Street Fighter ou outros jogos de luta, eles foram modificados. Agora, possuem uma duração pré-estabelecida, geralmente em dois ou três acertos, encerrando-se e continuando com o combate. Os jogos de luta atuais são muito focados no competitivo e buscam equilíbrio, reduzindo elementos tão incertos como eram os Sustentados nos anos 90.

Embora esses Apresamentos sejam incrivelmente divertidos em SFRPG, pode ocorrer de certos grupos de jogo quererem emular como eles são nos games mais recentes. Para isso, não mais existirão Apresamentos Sustentados: qualquer Manobra Especial que mencionar essa característica agora funcionará como outras Manobras de Múltiplo Impacto, resolvendo-se em um único turno. A quantidade de rolagens de dano será definida da seguinte forma:

- Apresamentos Sustentados sem custo: role o dano duas vezes (se a primeira rolagem de dano funcionar; se ela não causar dano, significa que a manobra não engatou, e o segundo dano não é rolado). O oponente deve encerrar imediatamente seu turno.
- Apresamentos Sustentados com custo: faça três rolagens de dano. Iron Claw, deste modo, fará três rolagens. Em todos os outros aspectos, aja como no tópico anterior.
- Pin e Improved Pin: seguem precisando de dois pontos de dano para funcionar. Considerando o seu longo movimento, é uma limitação importante. Caso a primeira rolagem cause dois pontos de dano ou mais, ganha-se o direito de uma segunda e uma terceira rolagens de dano e o oponente encerra imediatamente seu turno.

Esse é um hack muito simples de aplicar, e que pode tornar o jogo com um sabor diferente, emulando o funcionamento desses movimentos em versões mais modernas de Street Fighter.

Outros hacks rápidos de emulação de gênero:

- Mitigação de dano: em SF2 e outras versões, os Apresamentos Sustentados causam um grande dano a princípio, mas depois o dano é bastante reduzido em sua continuidade. Isso pode ser emulado considerando que todos os Guerreiros Mundiais possuem Grappling Defense, mas um hack simples é permitir que, a partir do segundo turno de um Apresamento Sustentado, uma vítima utilize sua Técnica Apresamento -2 como absorção para um Apresamento Sustentado sofrido. Esse hack ainda torna relevante aprender Grappling Defense, por possuir uma absorção maior, e por seus altos modificadores. Essa nova Manobra Básica, Defesa de Apresamento, é uma ação a ser realizada no turno, impedindo sua cumulação com Disengage, por exemplo.
- Tech Hit: a defesa de agarrões em SF2 e outras versões dos anos 90 era o Tech, que consistia numa acrobacia para mitigar o dano do arremesso. Breakfall cumpre perfeitamente esse papel, mas caso o Narrador queira permitir a todos o acesso à Manobra, ele pode permitir que todos a tenham gratuitamente caso cumpram os pré-requisitos, assim como acontece com o Jiu Jitsu.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*

# Novo Talento: Meditação

A meditação serve para clarear a mente, acalmar emoções, relaxar o corpo. Meditações tradicionais são a primeira coisa que se pensa quando se pensa em meditação; loga, Tai Chi... mas existem várias formas de meditar, uma pessoa pode meditar sem mesmo saber que está meditando! Tudo que é necessário é um foco para seus pensamentos, um objeto, uma palavra ou sentença, uma ação física ou um ruído. A Meditação é o ato de esvaziar a cabeça, isso significa que esse talento deve sempre ser jogado sozinho, sem a adição de atributos na parada de dados. Os benefícios da meditação são muitos, mas para obtê-los, você precisa meditar por pelo menos uma hora (meditar por mais tempo pode reduzir a dificuldade).

- Recuperar atributos perdidos: Se perdeu pontos de atributos devido uma manobra (que não seja Dim Mak ou algo semelhante) ou por algum outro motivo, meditação pode recuperar um ponto. (Dificuldade 8).
- Recuperar-se de cansaço ou exaustão (dificuldade 6).
- Ignorar fome ou sede (dificuldade 6, mais difícil por dia passado).
- Ignorar vicio (dificuldade 7)
- Recuperar Chi (um ponto por sucesso, dificuldade 9)
- Recuperar Força de Vontade (um ponto por sucesso, dificuldade 9)

• Amador: Velhinhos do parque.

•• Experiente: Sua mente alcançou um estado de paz.

••• Competente: Você é capaz de concentrar seus pensamentos e seu espírito e em situações adversas.

•••• Especialista: Você consegue alcançar um estado em que os outros consideram difícil distraí-lo.

••••• Mestre: Gouken quase fica impressionado. Quase.

Possuído por: Artistas Marciais, Monges, Naturalistas.

*IGOR LINS*

# Street Fighter: Versão 5

## Parte 1 - Super Power Gauge

Os anos passam, a vida se modifica, os jogos adquirem novas formas. Tanto no cenário eletrônico, quanto nos RPGs, houve muitos eventos e novas ideias, desde o lançamento oficial de *Street Fighter - The Storytelling Game,* baseado, naquela época, nos jogos da série Street Fighter 2. Na atualidade, por exemplo, os jogos da série Storyteller estão na sua 5ª edição, com um sistema que parece mesclar a linha *Storytelling* (do Crônicas das Trevas), com os jogos antecessores, da linha Storyteller original. Enquanto isso, vários *games* de luta surgiram no mercado, nos mais diferentes consoles, e a própria franquia Street Fighter segue fazendo enorme sucesso, com o SF6 estando no seu auge.

Surgiu então essa inquietação, trazendo a pergunta: e se SFRPG surgisse nos dias de hoje? Que mudanças estariam no cerne do sistema?

Na matéria desta edição, trazemos a primeira proposta: uma característica e suas mecânicas, inspirado pelos dados de Fúria de *Lobisomem - O Apocalipse 5ª edição* (os quais, de seu próprio modo, são análogos ao efeito da Fome, de *Vampiro - A Máscara 5ª edição*).

### Modificações à Mecânica Básica

Nesta nossa imaginada e idealizada 5ª edição de SFRPG, a mecânica básica envolve, como nos seus pares:

- ★ Formar paradas de dados pela soma Atributo + Habilidade, ou Atributo + outra característica (como Antecedentes, ou Técnicas), podendo receber bônus ou penalidades pelo acréscimo ou redução de dados (facilitando ou dificultando ações);
- ★ Todas as jogadas são feitas contra o valor alvo de 6. Apenas paradas de dados podem ser modificadas, nunca esse valor alvo, exatamente como se todas as jogadas de dados do jogo fossem como as que sempre foram feitas no combate de SFRPG;
- ★ A Dificuldade está no número de Sucessos que se precisa atingir para realizar a ação minimamente. Mais sucessos, logicamente, é sempre melhor. Por padrão, uma ação de Dificuldade 1 (que exige 1 Sucesso para ser realizada) é Fácil, Dificuldade 2 é Rotineira, Dificuldade 3 é Padrão/Moderada, e assim por diante;
- ★ Deixa de existir a Regra do Um original; ou seja, dados que retiram sucessos da jogada.[1]

*<u>Exemplo</u>: Ben Reiley é um detetive e lutador que foi encarregado de investigar a origem de armas apreendidas no porto de Metrocity. Enquanto circula pelo porto, ele tenta perceber se algum observador externo está acompanhando a investigação, com comportamento suspeito. Ele soma Percepção + Investigação (ainda estamos usando a ficha de SFRPG, como ela sempre foi, mas isso pode mudar em alguma matéria futura...). O Narrador estabelece a Dificuldade como 3. A parada é de 7 dados e ele obtém uma jogada com os seguintes resultados: 1, 3, 4, 7, 8, 8, 0. Foram 4 Sucessos. O Narrador diz que ele conseguiu perceber um homem escondido atrás de algumas caixas, observando a ação da polícia com atenção e se comunicando ao telefone, com ar de preocupação.*

### Super Power Gauge

Esta nova característica na ficha de personagem representa a sintonia do lutador com a adrenalina do momento, com a necessidade de ação. Ao mesmo tempo, é um medidor do quão intensas estão suas emoções. Será aplicada apenas a personagens e inimigos principais, enquanto bandidos bucha de canhão ou figurantes não a têm.

Fora de cenas de ação ou tensão (como combates, discussões acirradas, perseguições, tentativas de se desvencilhar de armadilhas, etc.), ela é ***sempre*** tratada como tendo valor Zero (0), independente do andamento da aventura ou história. Contudo, a critério do Narrador, se a cena envolve ação ou tensão, seu valor atual será usado para modificar as Paradas de Dados da seguinte forma:

---

[1] Como linha-guia, assuma que Manobras Especiais que precisam de dois sucessos para funcionarem no sistema original, como Pin e Improved Pin, agora precisarão de três, já que sem a Regra do Um, a quantidade de sucessos tende a ser ligeiramente maior nas rolagens.

- ★ Pegue o seu número de dados original com dados de apenas uma cor (ou que possam ser facilmente identificados);
- ★ Retire da Parada um número de dados igual ao seu valor atual de Super Power Gauge e devolva à Parada essa mesma quantia de dados de outra cor (ou que sejam facilmente identificáveis como "Dados de Gauge");
- ★ Agora, ao fazer a rolagem da Parada de Dados, considere as seguintes mudanças nos resultados:
    - Ao obter 2 ou mais dados 0(10) em Dados de Gauge, cada par conta como 4 Sucessos para a ação, em vez de apenas 2. Isso representa a tensão acumulada pelo personagem, que poderá explodir em golpes violentos e poderosos, como EX Moves e Super Moves dos games. Dados 0/10 isolados ainda contam apenas como 1 sucesso cada;
    - Ao obter 2 ou mais dados "1" nos Dados de Gauge, ***não importando quantos sucessos teve em todos os demais dados***, algo vexatório, desastroso ou desonroso acontece, substituindo a Falha Crítica (*Botch*) do sistema de SFRPG que conhecemos;

Exemplo: Ben Reiley tenta abordar o homem suspeito que percebeu anteriormente. Nesse momento, sua aproximação é percebida e o homem parece aflito. Logo, ele começa a correr! A cena mudou o foco do mistério para a ação e o Narrador impõe o uso dos Dados de Gauge a partir daqui. Para perseguir o adversário fugitivo, Ben usará Destreza + Esportes, para o qual ele tem 6 dados. Mas sua Parada atual de Super Power Gauge é de 2, então ele jogará 4 dados de uma cor e 2 de outra...

### Ganhando ou Perdendo Super Power Gauge

O valor inicial de Super Power Gauge em cada aventura ou história é de 1 dado, se a narrativa está tranquila, representando a rotina dos heróis, sem problemas em andamento, ou 2, se eles estão no meio de acontecimentos complicados e desafiadores. Então, esse valor ficará subindo e descendo nas cenas de ação, conforme segue:

- ★ A cada turno em que o personagem sofre mais dano do que causa, ou se só ele sofre dano, no final do turno, aumente sua Parada de Gauge em 1 dado;
- ★ Sempre que obtém um ***Sucesso Crítico*** (2 ou mais pares de 0/10, sem ter uma Falha Crítica concomitante), reduza a Parada de Gauge em 1 dado. Isso representa um golpe excepcionalmente poderoso, que gasta essa energia acumulada;
- ★ Ao vencer uma luta ou superar um desafio (como alcançar alguém que você perseguia, despistar quem o perseguia, desvencilhar-se de uma armadilha complexa, escapar de um desabamento, etc.), o jogador pode fazer a escolha de subir ou descer sua Super Power Gauge em 1 dado;
- ★ Ao sofrer uma derrota, Narrador e jogador devem decidir se o personagem encarou o resultado com resignação e equilíbrio emocional, ou se ficou frustrado, irado ou envergonhado. Isso decidirá se a Super Power Gauge desce 1 dado (primeiro caso), ou sobe 1 dado (segundo caso);
- ★ O valor nunca pode ser menor que 1, nem maior que 5. Se fosse forçado pelos danos recebidos a aumentar sua Parada de Gauge além de 5 durante uma luta, o personagem recebe -1 Glória temporária. Isso representa a sensação de estar sendo humilhado e a desesperança que advém disso;
- ★ Quando os Dados de Gauge estão em 5, seja com vitória ou derrota, ao final de uma luta, o personagem deve testar Honra (sem ser modificado pelos Dados de Gauge). Num sucesso, o personagem evita ter uma cena vexatória ou acesso de raiva (se perdeu a luta), ou uma demonstração exaltada de arrogância e prepotência sobre o adversário derrotado (se venceu a luta) e pode reduzir sua Parada, caso queira, em um dado, como já explicado acima. A falha, além das consequências narrativas indicadas, impõe ainda uma perda da Honra temporária de 2 pontos.
- ★ Um personagem com tempo livre e longe do perigo pode tentar meditar para reduzir sua Super Power Gauge, rolando Inteligência + Mistérios. Essa jogada ainda sofre interferência da própria Parada de Gauge (como numa cena de tensão/ação). Mas, no Sucesso, permite reduzir a Parada em até 1 por Sucesso. O jogador não precisa usar todos os sucessos obtidos na redução, se preferir.

Exemplo: Ben Reiley alcança o espião e este reage violentamente, iniciando um combate. O Narrador escolhe Strong Punch para o adversário, o jogador escolhe Deflecting Punch para Ben Reiley. Sua Velocidade é mais alta e ele consegue interromper o inimigo, nem sofrendo Dano. Agora ele rola seu próprio Dano. A Parada original de Força + Soco +0 -Vigor do oponente (6 dados) é modificada pela Parada de Super Power Gauge de 2 dados, exigindo rolar 4 dados de uma cor e 2 de outra. Nos dados "normais", rola 1, 4, 6 e 8. Nos Dados de Gauge, obtém 0 e 0! Sucesso Crítico! Foram 4 Sucessos dos Dados de Gauge, mais 2 dos dados normais (lembre-

se que os 1 de dados normais não reduzem mais os sucessos), para um total de 6 de Dano na cara do Bandido. Ele está Atordoado e terá de responder a algumas perguntas. Além disso, a Parada de Super Power Gauge de Ben Reiley cai para 1, pois ele gastou essa energia através do golpe poderoso do Sucesso Crítico.

Exemplo adicional: Depois de interrogar o bandido que espionava a investigação da polícia, Ben é novamente atacado, desta vez pelas costas, por um ninja que chega de repente. Sua Parada de Super Power Gauge, no início dessa luta, estava em 1, mas, já no primeiro turno, Ben sofre danos sem conseguir causar nenhum, o que leva sua contagem de volta para 2. No turno seguinte, ele erra um golpe e sofre mais um, subindo, outra vez, a contagem de Super Power Gauge (estamos com 3). No quarto turno, um golpe fraco de Ben e outro golpe violento do ninja resulta em aumentar a Parada de Gauge para 4. No quinto turno, quase derrotado, Ben Reiley faz uma rolagem de ataque para um Elbow Smash: são 7 dados, originalmente, mas passam, por estas regras, a ser 3 dados normais e 4 de Gauge. Ele obtém 1, 6, 9 nos dados normais (aquele 1 não anula sucessos, como já explicado) e 1, 1, 0, 0 nos dados de Gauge!! Falhas Críticas têm prioridade sobre Sucessos Críticos, portanto, o golpe de Ben erra mais uma vez! Infelizmente, na sequência, o ninja o acerta com um Roundhouse Kick e ele desmaia...

*GIOVANE DO MONTE & ERIC "MUSASHI" SOUZA*

# CENÁRIO

Antes de *Sam Raimi* ser o diretor da trilogia *Homem-Aranha (2002),* ele escreveu um conto que mais tarde se tornou o filme *The Darkman (1990).* O roteiro teve vários roteiristas, incluindo *Chuck Pfarrer*, que mais tarde escreveu *O Alvo*, de JVD. Aparentemente, Sam queria fazer um filme sobre o herói pulp *The Shadow* (1931), mas não conseguiu obter os direitos. O personagem e a história extraíram elementos de várias fontes: "O rosto marcado por cicatrizes e o amor condenado de *O Fantasma da Ópera*, a tragédia *de O Corcunda de Notre Dame* e figuras pulp como The Shadow. Também foi feita uma comparação com *Batman*." A trilha sonora do filme foi composta por *Danny Elfman*, então, sem surpresa, soava como os filmes do Batman de 1989. Outra inspiração foram os antigos filmes de terror da Universal dos anos 1930 e 1940; Raimi: "eles me fizeram temer a natureza hedionda do herói e, ao mesmo tempo, me atraíram para ele. Voltei àquela ideia do homem que é nobre e se transforma em um monstro."

Não é de surpreender que, dada a conexão com The Shadow e Batman, Darkman seja um pouco como um ninja não místico, devido às lutas que muitas vezes envolvem furtividade e/ou disfarces. Embora não seja um filme de artes marciais, mesmo que Darkman não seja um lutador experiente, ele é predominantemente desarmado e muitas vezes derrota pessoas que têm armas.

Para mim, este filme ainda é divertido, definitivamente um clássico cult. Para o ano em que foi feito, é um trabalho impressionante para o seu orçamento e tecnologia. Cinematografia maravilhosa, ótima atuação, tratando uma ideia divertida de quadrinhos com um senso de seriedade e drama, além de maquiagem incrível. É claro que tem alguns bons usos da técnica de filmagem com câmera projetil de Sam Raimi, que ele tanto adora. Embora não tenha diálogos excelentes o tempo todo, tem algumas falas dignas de nota. Lento em comparação com alguns filmes modernos, mas eu o recomendo. Antes de apresentar as ideias de Darkman para SFRPG, aqui está um resumo do filme.

**Enredo do filme**

A história é sobre o Dr. Peyton Westlake. Ele é um cientista que está desenvolvendo um protótipo de uma nova "pele sintética" para ajudar vítimas de queimaduras, mas não consegue superar uma falha que faz com que a pele se desintegre após 99 minutos. A namorada de Peyton é Julie Hastings. Julie descobre o "Memorando Belisarius", prova de que seu chefe, o incorporador imobiliário Louis Strack Jr., tem subornado membros da comissão de zoneamento. Quando Julie confronta Strack, ele a avisa que criminosos perigosos irão atrás do arquivo, que ele precisa dele de volta para proteger a todos.

No laboratório de Peyton, ele tem um avanço na compreensão de sua pele sintética. De repente, uma gangue perigosa liderada pelo cruel Robert G. Durant vem em busca do arquivo. Eles torturam Peyton e matam o assistente de laboratório Yakitito. Durant pega o arquivo e explode o laboratório. A explosão lança Peyton para fora do prédio, causando ferimentos graves. Peyton é levado ao hospital e tratado, mas devido aos graves danos causados pelas queimaduras e à falta de identificação, ele é tratado como um desconhecido (John Doe). Uma operação experimental nos nervos é realizada. Mais tarde, Peyton acorda do coma e foge do hospital. Além de não sentir mais dor, há dois efeitos colaterais: emoções amplificadas e uma sobrecarga adrenal, que dá a Peyton uma força aumentada. Como todos acreditam que ele está morto, incluindo Julie, Peyton, lutando com suas emoções, fica obcecado com a ideia de que sua pele sintética poderia lhe devolver a vida, então ele cria um novo laboratório.

Peyton luta contra suas emoções. Embora compreenda que sua pele sintética é fotossensível, ele ainda não descobriu como resolver isso. Sua frustração e raiva aumentam e, em um acesso de fúria, ele decide se vingar de Durant. Peyton descobre que pode usar a pele sintética para ajudar a se passar por outras pessoas. Peyton também pratica o impressionismo. Embora não seja perfeito, é bom o suficiente para usar contra pessoas violentas e estressadas com armas. Peyton então passa a se infiltrar na vasta organização criminosa de Durant. Peyton cria confusão e desconfiança, o que leva os gangsters a se matarem uns aos outros.

Depois de causar alguns danos à organização de Durant, um Peyton mais calmo retorna ao seu laboratório e tenta trabalhar novamente. Ele consegue recriar seu rosto. Ele entra em contato com Julie e diz a ela que estava em coma, mas ele está melhor agora. Em um encontro no carnaval, Peyton perde a paciência, agride um funcionário

e foge. Ele também precisava sair antes que a máscara de pele sintética se deteriorasse. Julie o segue, mas ele se esconde e diz para ela ficar longe. Julie diz que ainda ama Peyton.

Mais tarde, Julie conversa com seu chefe Strack e discute o fato de Peyton estar vivo. Mais tarde, ela vê o Memorando Belisarius na mesa de Strack e percebe que Strack na verdade tem trabalhado com Durant! Julie vai embora. Strack percebe que ela sabe e diz a Durant para matar Julie e Peyton. Durant sequestra Julie e a entrega a Strack. Durant vai atrás de Peyton no novo laboratório. Peyton mata os gangsters, Durant foge. Durant foge de helicóptero, mas Peyton consegue prender um cabo no helicóptero e se pendura nele enquanto o helicóptero voa. O helicóptero desce de volta ao nível da rua, para que possam balançar Peyton contra objetos. Dada a força de Peyton e sua capacidade de ignorar a dor, a tática não está funcionando. Eles continuam tentando. Peyton consegue prender o cabo a um semirreboque, que então puxa o helicóptero, levando à sua destruição. Durant parece estar morto (ele retorna no segundo filme).

Fingindo ser Durant, Peyton se encontra com Strack no topo de um prédio inacabado. Strack logo percebe que Durant é na verdade Peyton, na luta que se seguiu, Strack arrancou a máscara de Peyton. Julie finalmente vê a aparência de Peyton. Strack tenta persuadir Peyton a se juntar a ele e sua organização criminosa, mas Peyton recusa. Peyton não gosta de estar tão alto e está preocupado com Julie, então ele fica apreensivo sobre o que fazer. Ele começa a perseguir Strack desesperadamente. Strack é bom no boxe e brinca com Peyton, enquanto salta entre as vigas da estrutura do prédio. Peyton é derrubado. Segue-se uma luta por vários andares. Julie foge de seu guarda, mas é derrubada do prédio, ficando pendurada em um metal. Strack usa uma pistola de rebite para brincar mais uma vez com Peyton, gabando-se o tempo todo. O guarda e Strack balançam cabos com ganchos em Peyton, se divertindo. Peyton usa uma das roldanas do cabo para prender um guarda, Strack pega a pistola de rebite novamente. Strack finalmente atira em Peyton, prendendo uma mão em uma viga e continua se gabando. Strack se aproxima, se gabando de Julie. A raiva de Peyton aumenta, ele liberta a mão presa e bate em Strack. Depois que Strack é derrubado, Peyton consegue resgatar Julie e a leva para um local seguro. Strack ataca novamente, mas desta vez Peyton o derrota e segura Strack sobre a beira do prédio. Strack se gaba de saber que Peyton não faria isso, que Peyton não conseguiria viver consigo mesmo. Peyton diz que está aprendendo a viver com muitas coisas, então solta Strack.

Após a luta, Julie tenta convencer Peyton de que eles podem ter uma vida juntos, que a pele sintética pode ser melhorada. Ela não se importa com a aparência dele, eles podem fazer isso. Peyton recusa; ele entende que é muito rápido para ficar com raiva e violento, ele matou muitas pessoas. Ele mudou, mesmo que a pele sintética seja melhorada, ele é um monstro por dentro. Ele diz: "Eu posso viver com isso agora, mas não acho que mais ninguém possa". Peyton vai embora. Julie chama Peyton, mas ele responde que Peyton se foi. De volta ao nível da rua, Peyton coloca uma nova máscara e declara para si mesmo: "Eu sou todos e ninguém. Em todos os lugares, em lugar nenhum. Me chamem de... Darkman". Um close-up em um homem aleatório inter

pretado por Bruce Campbell, que Sam queria que interpretasse o papel principal. É uma pena que Bruce não tenha conseguido o papel, mas acho que Liam Neeson fez um ótimo trabalho. Mais dois filmes foram feitos, *Darkman II: O Retorno de Durant* e *Darkman III: Morra, Darkman, Morra*.

### Darkman para SFRPG

Quando decidi usar Darkman em um dos meus jogos, havia duas considerações importantes. Se Darkman lutaria em Street Fights e como representar a parte da pele sintética do personagem? É fácil ajustar a história de Darkman para se encaixar em um jogo tradicional de Street Fighter, como lutar em um torneio como forma de obter acesso a uma pessoa restritiva, para obter informações sobre Durant e Strack. É clichê sugerir, mas uma ideia clássica como Julie é sequestrada e Peyton precisa aprender a lutar para recuperá-la.

Qualquer enredo que introduza uma nova tecnologia poderosa pode mudar radicalmente o foco de um jogo, possivelmente até mesmo mudar todo o mundo do jogo. Uma opção que explorei foi tornar Darkman menos sobre ciência e tecnologia e mais sobre Chi. Dessa forma, o mundo do jogo não lidava repentinamente com a paranoia de pessoas disfarçadas, colocando em questão a identidade de cada personagem, como no enredo Changeling em Deep Space Nine. O uso de máscaras para ajudar no disfarce é uma parte importante da série de TV Mission: Impossible 1966 e dos filmes posteriores, mas isso parece ser uma tecnologia secreta.

Há muitas opções que um contador de histórias poderia explorar para um jogo que envolve Darkman. A cirurgia pode ter sido patrocinada pela Shadoloo ou por uma organização semelhante. Talvez Durant e/ou Strack trabalhem para a Shadoloo. Um enredo comum para jogos de luta é o dos Super Soldados. Embora o enredo do filme não mostrasse o Dr. Peyton Westlake envolvido em tal projeto, qualquer avanço médico tem implicações militares. A cirurgia experimental realizada em Peyton não é explorada mais a fundo no filme, mas, dado o resultado, é fácil imaginar que pesquisas militares explorariam isso mais a fundo. A questão é: alguém envolvido na cirurgia estava ciente dos efeitos colaterais dessa operação e esse era o objetivo deles? Peyton foi selecionado porque era classificado como um desconhecido, ou havia mais do que isso? E se os patrocinadores médicos descobrissem que a experiência com os nervos funcionou? Ou talvez eles pensem que funcionou, mas não entendam os efeitos colaterais.

É claro que não sentir dor é, na verdade, um problema que algumas pessoas enfrentam. É uma condição perigosa, pois é muito fácil se machucar e não perceber! Em vez disso, e se a pesquisa pudesse resultar na redução da dor, ou mesmo na dor ajustável, isso sim seria poderoso! O SFRPG tem várias Manobras Especiais sobre modificação/melhoria da pele, bem como resistência a danos: Toughskin, Maka Wara, San He, Elemental Skin, além de PdG6 Second Skin, PdG10 Iron Body, PdG45 Kongoshin - Vraja Body. Para mudar a aparência, temos Metamorphose do Mortal Kombat e PdG3 Shapeshift. No meu jogo, decidi ignorar o aspecto da imunidade à dor, pois os Street Fighters já têm um potencial incrível de resiliência.

Da mesma forma, a tecnologia da pele sintética é poderosa. Mesmo que a pele sintética não seja aprimorada e ainda se deteriore após 99 minutos se exposta à luz, ela ainda é valiosa. Portanto, além de patenteá-la e vender a pele de maneira legal, potencialmente ganhando bilhões de dólares legais, alguém pode preferir controlar a tecnologia e limitar quem pode comprá-la. Para fins de disfarce e espionagem, ainda pode ser lucrativo. A quem vender a tecnologia? Se ela for demonstrada ao mundo, o segredo será revelado, mas um leilão privado corre o risco de o comprador simplesmente roubá-la, possivelmente matando o vendedor. Novamente, para alguém que deseja usá-la para enganar outras pessoas, o sigilo dessa tecnologia é importante.

Perguntas divertidas para explorar: O que Bison poderia fazer com a tecnologia de pele sintética? Um membro da Shadoloo tentaria mantê-la para si mesmo ou a entregaria aos superiores? Alguém que Vega considerasse feio poderia criar uma aparência bonita e tentar se tornar membro dos Ninjas Espanhóis? O chi de uma pessoa é único para ela? Alguém habilidoso com chi poderia detectar um impostor? Lutadores desonrosos poderiam usar a habilidade para se passar por outros lutadores de rua?

O que pode ver através dos disfarces? Diferentes scanners biométricos são projetados para medir coisas específicas: voz, impressões digitais, marcha, etc. Por exemplo, em Missão Impossível: Nação Secreta, é explicado que a máscara não pode enganar scanners biométricos. As limitações ajudam a tornar os disfarces interessantes e aumentam a tensão. Como o SFRPG é uma mistura de tecnologia e magia, um enredo poderia ser equipes procurando maneiras de ver através dos disfarces, de preferência rapidamente e à distância. Objetos místicos que supostamente podem ver através de disfarces e ilusões, como as Pedras Adder, poderiam se tornar incrivelmente valiosos. Esses itens poderiam ser produzidos em massa?

### Máscara de pele sintética / Máscara IMF

Isso abrange qualquer máscara sofisticada que permita ao usuário parecer outra pessoa, seja o protótipo do Darkman, uma máscara especial de látex usada pela Impossible Mission Force, etc. Da mesma forma, o usuário também pode querer pele sintética para cobrir qualquer parte exposta do corpo. Há também a questão dos pelos do corpo e da cabeça. O tempo que uma pessoa tem para preparar um disfarce pode afetar drasticamente a eficácia. Como isso abrange um grande número de considerações e opções, um grupo provavelmente preferirá uma discussão razoável sobre o assunto.

Às vezes, uma máscara é criada para se parecer com uma pessoa específica, embora ainda haja o problema de o usuário precisar conhecer a voz e os maneirismos do alvo. Além disso, as roupas que alguém veste costumam ser parte de sua identidade, bem como de sua função profissional. Alguém que conheça o alvo personificado pode achar fácil identificar um impostor, mesmo que ele tenha um bom disfarce. Para criar uma aparência específica, o computador que gerencia a produção da máscara requer imagens do alvo, de preferência muitas e de diferentes ângulos. Se as imagens forem de baixa qualidade e/ou em número reduzido, a máscara produzida será menos eficaz.

O bônus deste equipamento depende do objetivo. Se um usuário quiser se parecer com qualquer outra pessoa que não seja ele mesmo, ele pode fornecer qualquer coisa de +1 a +5 de bônus em dados para qualquer teste de Disfarce para disfarces visuais; o modificador de alcance é determinado por vários fatores, como o quão distintas são as roupas de uma pessoa, se ela tem uma roupa específica, como traje de escritório ou segurança/polícia. Da mesma forma, o quão distinto é o físico de uma pessoa pode desempenhar um papel significativo. Goro poderia usar uma máscara de um humano aleatório, mas ele não é humano, é enorme e tem braços extras, então não há bônus para Goro; um Narrador provavelmente declararia isso como uma falha automática, sem necessidade de rolagem. Agora, se Goro criasse um disfarce para se parecer com um Shokan diferente, então um bônus apropriado faria sentido.

Se o usuário quiser se passar por uma pessoa específica, isso fornece um bônus de +2 nos dados para qualquer rolagem de Disfarce para disfarces visuais, se o físico do impostor não for visivelmente diferente do alvo. Mesmo um mestre do disfarce usando uma dessas máscaras ainda terá que se esforçar para ser convincente. Imagine que Zangief tenha uma alta classificação em Disfarce, usar uma máscara de Cammy não seria um bom disfarce, então não há bônus para Zangief. No entanto, se o usuário da máscara tiver um físico parecido, as roupas certas, conhecimento do alvo e de como ele age, e tiver praticado, talvez o Narrador considere que um bônus maior é justificado. Alternativamente, um bônus de -1 ou -2 na dificuldade de qualquer teste de habilidade apropriado.

Uma vez exposta à luz, após 99 minutos, possivelmente antes, a pele sintética do Darkman se degrada rapidamente. As máscaras podem ser facilmente danificadas, mesmo as máscaras IMF, se um único ponto de dano for infligido, então considere a máscara/pele revelada e a tentativa de disfarce fracassada.

**Opcional**: o uso de pele sintética pode envolver efeitos colaterais. Por exemplo, pode causar irritação na pele. Talvez o uso a longo prazo possa causar danos à pele, resultando em perda de aparência. Talvez cause câncer?

**Segunda Pele (Item de Poder ••••)**

O usuário pode vestir uma segunda pele mágica que lhe permite mudar sua aparência. Dependendo da magnitude da mudança, ela pode ser tão rápida quanto um minuto ou tão lenta quanto dez minutos. Assim como na Pele Sintética, ainda há considerações a serem feitas sobre os maneirismos do alvo e as roupas apropriadas. O usuário pode alterar seu físico em 10%.

Lutar desativa o item. Algo sobre a adrenalina causar interferência. Além disso, lutar fingindo ser outra pessoa causaria problemas, já que as artes marciais exigem precisão e propriocepção avançada. Isso não é Metamorfose.

Após 99 minutos, o disfarce deixa de funcionar.

**Opcional**: um Narrador pode achar que o item exige que o usuário aloque um ponto de Chi temporário para se ligar à Pedra Adder. O usuário pode regenerar esse ponto de Chi e ainda usar o item. Alternativamente, o Narrador pode decidir que um usuário precisa alocar um ponto de Chi Permanente para se ligar ao item, efetivamente diminuindo sua classificação de Chi para uso. Isso não afeta o custo de pontos de experiência para aumentar o Chi. Usando uma ação, um usuário pode se desligar do item e então regenerar o Chi normalmente.

**Pedra Adder (Item de Poder •••)**

Uma pedra geralmente feita de sílex, muitas vezes com um aspecto vítreo, com um buraco natural no meio. Existem nomes alternativos para essas pedras: pedras de bruxa, pedras de fada, ovos de serpente, ovos de cobra ou Glain Neidr no País de Gales, milpreve na Cornualha, adderstanes no sul da Escócia e Gloine nan Druidh ("vidro dos druidas" em gaélico escocês) no norte. Na Alemanha, elas são chamadas de Hühnergötter ("deuses galinhas").

Um usuário que olha pelo buraco da pedra recebe +5 dados em qualquer teste de habilidade para ver através de um disfarce. Seja uma fantasia comum ou uma ilusão mágica.

Opcional: um Narrador pode achar que o item exige que o usuário aloque um ponto de Chi temporário para se ligar à Pedra Adder. O usuário pode regenerar esse ponto de Chi e ainda usar o item. Alternativamente, o Narrador pode decidir que um usuário precisa alocar um ponto de Chi Permanente para se ligar ao item, efetivamente reduzindo sua classificação de Chi para uso. Isso não afeta o custo de pontos de experiência para aumentar o Chi. Usando uma ação, um usuário pode se desligar do item e então regenerar o Chi normalmente.

**Manobra especial: Alter Appearance**

**Pré-requisitos**: Foco ••••

**Pontos de poder**: Qualquer estilo 5

O usuário pode alterar sua aparência de pequenas maneiras, permitindo que pareça diferente. Ele só pode alterar seu tamanho em cerca de 10%. A cor da pele, dos olhos e do cabelo pode ser alterada. É possível tentar parecer com uma pessoa específica, que não seja muito diferente do usuário; testes de disfarce ainda são necessários para conseguir se passar por alguém com sucesso.

**Sistema**: Leva 10 turnos para ativar, exigindo que o usuário fique parado e custando 1 Chi. Se um usuário estiver tentando ativá-lo durante um combate, então no 10º turno o usuário será o último, ou logo antes de qualquer pessoa que esteja usando Zen No Mind. Custa 1 Chi por minuto para mantê-lo ativo. Um usuário pode realizar ações complexas enquanto mantém a aparência alterada, mas lutar arruinará o disfarce. Se o usuário tentar lutar ou for ferido, sua aparência mudará rapidamente de volta ao normal. Este é um processo intenso, o usuário terá dificuldade para fazer qualquer coisa durante esse turno, conversar será difícil, ele terá dificuldade para andar e possivelmente cairá.

**Custo**: 1 Chi por minuto
**Velocidade**: veja a descrição acima
**Dano**: Nenhum
**Movimento**: Nenhum

**Alter Appearance - Advanced**

**Pré-requisitos**: Foco •••••

**Pontos de Poder**: Qualquer estilo 5

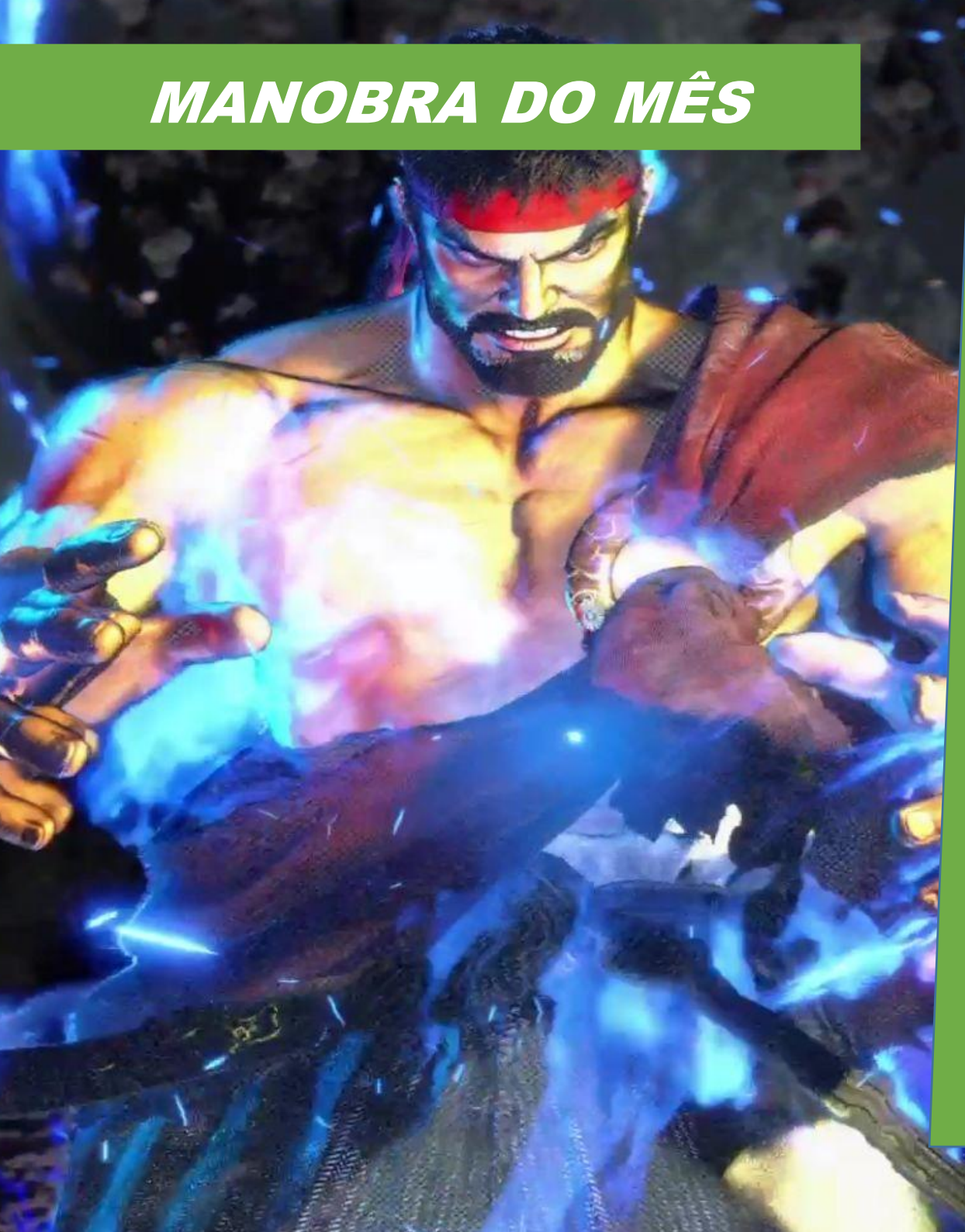
O usuário aprendeu a usar Alterar Aparência de forma mais eficaz.

**Sistema**: Como Alterar Aparência, mas o usuário pode atacar alguém sem se sentir debilitado, mas qualquer Manobra sofrerá uma redução de -5 na Velocidade, então é melhor usar ataques furtivos contra alguém. Lutar ainda interromperá o poder, retornando à aparência do usuário ao normal.

**Custo**: 1 Chi por minuto
**Velocidade**: veja a descrição acima
**Dano**: Nenhum
**Movimento**: Nenhum

*RICHARD "BAT" BREWSTER*

# MANOBRA DO MÊS



## Charged Fireball

**Pré-requisitos:** Foco ••••, Fireball

**Pontos de poder:** Qualquer estilo 4

Alguns lutadores desenvolveram técnicas para concentrar seu Chi em uma descarga mais poderosa. O garoto ciborgue Megaman usa esta técnica para carregar o tiro de sua X-buster.

**Sistema:** Esta manobra funciona de forma semelhante ao Turn Punch.

Um jogador pode colocar a Carta de Combate da Charged Fireball no início de qualquer turno de combate. Isto mostra que o personagem está começando a concentrar energia para executar ontiro carregado. Durante este mesmo turno, o jogador pode usar qualquer outra manobra que quiser, mas a manobra tem uma penalidade de -1 na Velocidade, Dano e Movimento porque o lutador está se concentrando em ampliar seu Chi.

Isto pode continuar por um total de quatro turnos, nos quais o lutador não pode atacar com manobras de projétil como Fireball, Sonic Boom, Acid Breath e similares - fora isso o jogador continua a usar qualquer manobra que escolher, mas todas as manobras têm penalidades de -1 na Velocidade, Dano e Movimento. A qualquer momento, incluindo o primeiro turno em que colocou a Carta Charged shot, ele pode escolher executar o Charged Shot ao invés de usar alguma outra Carta de Combate.

Se o lutador ficar dizzy ele perde a manobra Charged Shot, independente de quantas cargas tenha acumulado.

Os modificadores da manobra dependem de quantos turnos de combate o lutador teve para prepará-lo. É possível segurar o tiro por mais de 4 turnos, porém a manobra não ganha modificadores adicionais.

Turno 1: Velocidade -3, dano +3

Turno 2: Velocidade -3, dano +4. Especial: empurra o alvo 1 hexágono se causar dano. Este efeito é negado se o alvo bloquear.

Turno 3: Velocidade -2, dano +5. Especial: causa knockdown se causar dano, a menos que o alvo bloqueie.

Turno 4: Velocidade -1, Dano +6. Especial: causa knockdown se o alvo não bloquear. Se o oponente atingido estiver adjacente ao atacante, role o dano 2 vezes.

Ao final de qualquer turno, sem que outra de Combate sejam selecionadas, o jogador pode escolher devolver a carta Charged Shot à mão dele, sem tê-la usado.

**Custo:** 1 Chi quando a carta é baixada pela primeira vez

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Nenhum

*INGO MÜLLER*

# LENDA DO CIRCUITO

## Darkman

Após os eventos do filme Darkman, Darkman se torna um lutador de rua por vários motivos. Ele descobre que Strack e Durant faziam parte de uma organização conhecida como Shadoloo, mas não tem ideia do que seja isso. Darkman percebe que precisa melhorar suas habilidades de luta para poder proteger a si mesmo e aos outros. Ele precisa entender seu corpo, e as artes marciais são uma área de pesquisa útil. Ele precisa aprender a controlar suas emoções, especialmente sua raiva. Ele se interessa por rumores sobre regeneração mística, cura e, possivelmente, até mesmo poderes de metamorfose. Além disso, é claro, dinheiro para ajudar a pagar por um novo laboratório de pesquisa.

Por fim, Darkman conseguiu encontrar uma professora que poderia lidar com seus problemas de controle emocional. Dipti Chadha, uma praticante de Kabaddi. Ela lhe ensinou muito, mas, infelizmente, mesmo depois de aprender a se regenerar e a curar outras pessoas, suas queimaduras não saram. A razão para isso permanece um mistério, mas Dipti o apoiou em sua busca para aprender mais sobre si mesmo.

Infelizmente, sua pesquisa sobre pele sintética não resultou em um novo avanço. Darkman se pergunta se sua mudança para um foco mais interno é o melhor caminho a seguir, no entanto, seus fracassos na pesquisa continuavam deixando-o irritado. Pelo menos ele podia ver melhorias em seus estudos de artes marciais.

Em seguida, Darkman tentou aprender a criar uma bola de fogo, especulando que talvez o segredo para sua cura exigisse que ele aprendesse mais sobre seu fogo interior. Isso não funcionou. Após um longo retiro de meditação, ele aprendeu a mudar sua aparência usando seu próprio corpo. Está longe do que ele deseja, mas ele está tentando melhorar seu domínio disso.

**Jogando como Darkman**: Inteligente, motivado, mas infelizmente propenso a explosões emocionais. Às vezes, a raiva aumenta e ele luta para se controlar, quase, mas não tão mal quanto Frenzying. Ele quer melhorar a si mesmo. A pequena esperança de que um dia ele possa estar no controle novamente, ajudar as pessoas. Darkman é rápido em defender as pessoas, em proteger os inocentes.

**Citação**: "Eu sou todos e ninguém. Estou em todos os lugares e em lugar nenhum. Chamem-me... Darkman."

**Aparência**: Darkman tem 1,93 m. Um físico ligeiramente acima da média. Ele tem queimaduras graves por todo o corpo, e a maioria das pessoas recua horrorizada ao ver sua aparência monstruosa. Quando não está disfarçado como outra pessoa, Darkman geralmente usa um casaco longo preto de oleado Drover Duster. Um chapéu fedora de abas largas. Botas pretas. Calças pretas com camisa preta ou branca. Bandagens cobrindo seu rosto, pescoço e mãos.

*RICHARD "BAT" BREWSTER*

# Darkman

Estilo: Kabaddi
Escola: Dipti Chadha
Conceito: Cientista, Vigilante
Assinatura: Olhares fixos

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Força | •••••• | Carisma | ••• | Percepção | •••• |
| Destreza | •••• | Manipulação | ••• | Inteligência | ••••• |
| Vigor | •••••• | Aparência | 0/-1 | Raciocínio | •••• |
| Prontidão | •• | Luta As Cegas | •• | Arena | • |
| Interrogação | •• | Condução | ••• | Computador | •••• |
| Intimidação | •• | Liderança | •• | Investigação | •• |
| Perspicácia | ••• | Segurança | • | Medicina | •••• |
| Manha | ••• | Furtividade | •••• | Mistérios | •• |
| Lábia | ••• | Sobrevivência | •• | Estilos | •• |
| | | Reparos | •• | Disfarce | ••••• |
| | | | | Ciência | •••• |
| Aliados | • | Soco | ••• | | |
| Contatos | • | Chute | •• | | |
| Fama | • | Bloqueio | •••• | | |
| Recursos | • | Apresamento | ••• | | |
| Sensei | ••• | Esportes | ••• | | |
| Item de Poder | ••• | Foco | •••• | | |

Chi • • • • • • • • □ □ □ □ □ □ □ □

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

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

• • • • • □ □ □ □ □

• □

**Combos**: Bloqueio para Head Butt Hold, Jab para Fierce (Dizzy), Jump para Fireball

| Manobra | Vel. | Dano | Mov. | Especial |
|---|---|---|---|---|
| Jab | 6 | 8 | 3 | Básica |
| Strong | 4 | 10 | 3 | Básica |
| Fierce | 3 | 12 | 2 | Básica |
| Short | 5 | 8 | 3 | Básica |
| Forward | 4 | 10 | 2 | Básica |
| Roundhouse | 2 | 12 | 2 | Básica |
| Apresamento | 4 | 9 | Um | Básica. Ignora Bloqueio |
| Bloqueio | 8 | - | - | Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno |
| Movimento | 7 | - | 6 | Básica |
| Jump | 7 | - | 6 | Aérea; Esquiva de projéteis |
| Head Butt | 4 | 12 | 1 | |
| Head Butt Hold | 3 | 12 | Um | Apresamento Sustentado |
| Throw | | 5 | Um | O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown |
| Fireball | 2 | 11 | - | 1 Chi, Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão |
| Breakfall | Esp | Esp | Esp | Destreza + Esportes para reduzir dano de arremessos |
| Kippup | Esp | Esp | Esp | Lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após knockdown |
| Regeneration | 4 | - | - | Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno |
| Chi Kung Healing | 3 | - | 2 | Restaura 1 Saúde/ponto de Chi, até um máximo de (Foco do lutador) por turno; pode ser usado em outros no mesmo hex |
| Toughskin | - | - | - | +2 absorção |
| Alter Appearnce | * | - | - | 1 chi, *Especial |

**Defeito**: Monstruoso (PdG10), Cabeça Quente (PdG11)

**Item de Poder**: Adder Stone