

**LENDAS DO CIRCUITO:
NICHOLAS LINNEAR**

**MATERIAL DE JOGO:
RPG SOLO NA QUARENTENA**

**A MONTANHA DOS
OSSOS DE DRAGÃO**

PUNHO DO GUERREIRO

EDIÇÃO ESPECIAL 8

Metró 90'S city

UMA CAMPANHA NAS RUAS DE METROCITY!

E MAIS:

ANTAGONISTA: WII FIT TRAINER

STORYTELLER COM UM DADO



SUMÁRIO

- 3 MATERIAL DE JOGO**
Aventura solo na quarentena; A Montanha dos Ossos de Dragão; Metro City 90's
- 22 ANTAGONISTAS**
Wii Fit Trainer: vamos trabalhar seu equilíbrio
- 25 LENDAS DO CIRCUITO**
Nicholas Linnear
- 28 ESPECIAL**
Storyteller com um dado

EXPEDIENTE

Editor: Eric M. Souza
Textos: Eric M. Souza, Giovane do Monte, Guilherme Rabelo Alves e Rafael Bezerra
Mapas: Eric M. Souza
Capa: Eric M. Souza e Rafael Bezerra
Projeto Gráfico e Diagramação: Rafael Bezerra

Então é Natal. E o que você fez? Muitos hadoukens, espero!

O **PUNHO DO GUERREIRO ESPECIAL #8** – Natal 2020 chega repleto de aventuras e outros materiais especiais. Iniciamos chutando a porta com um relato de Giovane do Monte sobre o uso do RPG Solo e do combate aleatório que já apareceram em edições anteriores do **PUNHO DO GUERREIRO**.

Se faltam ideias para aventuras, esta edição vai resolver os seus problemas (Organizações Tabajara): uma aventura curta inspirada no romance de aventura A Montanha dos Ossos do Dragão, de Ivan Jaf, e uma mini-campanha em Metro City produzida pelo Guilherme Rabelo Alves, que pode ser jogada ao longo de várias sessões, deixando o The Perfect Warrior com inveja.

O nosso diagramador (e capista nas horas vagas) Rafael Bezerra colocou as mangas de fora e traz conteúdos seus de 25 anos de SFRPG (ele começou nessa vida de combater o crime com socos e hadoukens alguns anos antes deste que vos fala), contribuindo para manter a chama acesa.

NÓS VAMOS EM BUSCA DO MAIS FORTE!

AVENTURA SOLO NA QUARENTENA

Relatos de um Contendor em Quarentena!

— *Aventura Solo*

Estamos em quarentena. Não é nenhuma novidade pra ninguém. Mas e o nosso hobby, o RPG, como fica? Quem tem jogadores na sua família tá em grande vantagem. Quem tem boa internet e é habilidoso com a tecnologia das plataformas digitais de jogos, também não está perdendo. Mas e se você não tem com quem jogar ao vivo, nem se dá bem com as ferramentas virtuais? Ou pior: não consegue um horário propício pra todo grupo, de modo a manter a jogatina? Há alguma alternativa? Há, sim. Jogar o modo solo.

Na **PUNHO DO GUERREIRO #18**, Eric Musashi nos apresentou a possibilidade de jogar o modo solo com Street Fighter RPG, combinando orientações próprias para o combate com a montagem de um contexto improvisado, através das rolagens de encontros e eventos aleatórios mostradas na Punho #13.

Não sei se mais alguém testou a modalidade, mas eu resolvi experimentar. E foi assim que se desenrolou...

Criando o personagem

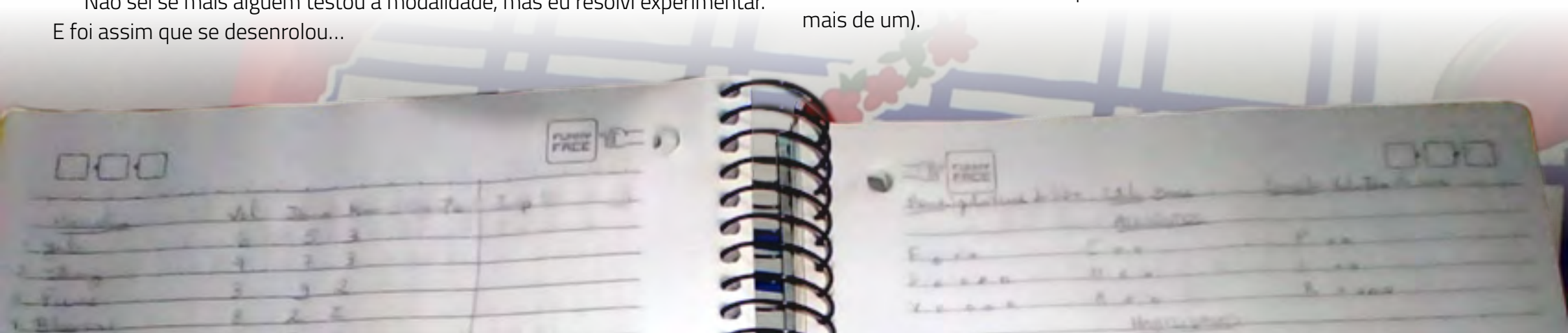
Como estava com a Punho #13 na mão, foi inevitável passar os olhos pela matéria sobre Boxe profissional. Decidi por esse acaso que meu PJ seria um boxeador.

Imaginei um jovem das ruas, valentão mesmo, daqueles de pensamento simplório, ingênuo nas suas decisões e violento na atitude. Ele tentou carreira no boxe profissional, mas não teve sucesso, por falta de patrocínio, bem como desinteresse de empresários. Frustrado e desiludido, foi encontrado por um esperto empresário do circuito street fighter, com jeito de vigarista, mas com intenção sincera de lucrar com o garoto.

Esse é o começo da sua história como lutador do submundo!

A rolagem da aventura

Nas tabelas da Punho #13 (páginas 18 e 19), rolei 3 dados de 10 lados e usei um pouco de minha própria criatividade para preencher as inevitáveis lacunas, criando um "roteiro" para contextualizar um necessário combate (ou mais de um).



Meus resultados foram:

- Um velho conhecido
- Conduz a uma casa de lutas clandestinas
- O que resulta em uma autoridade política estar em perigo

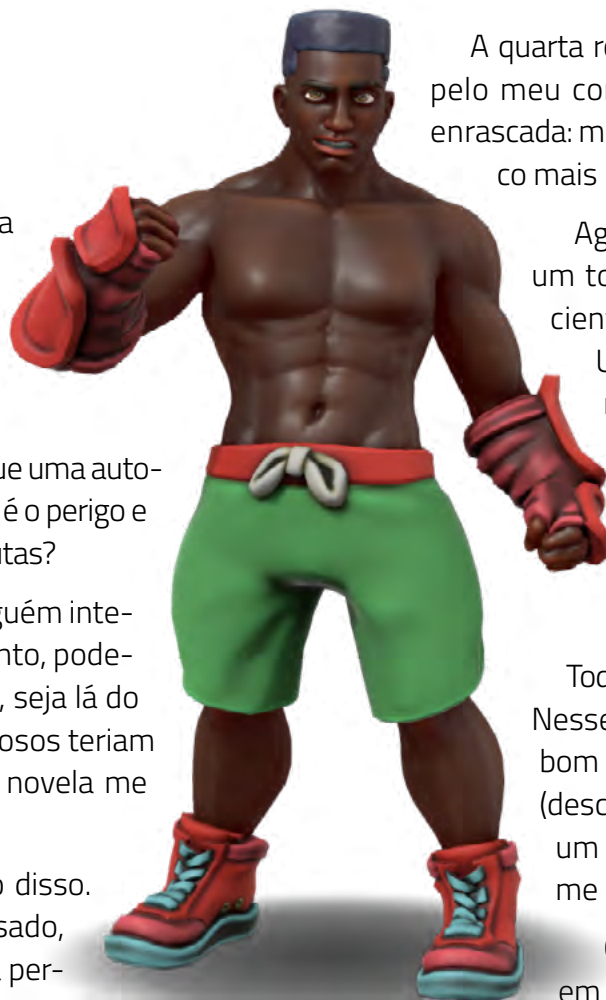
Imaginei o velho conhecido como um dos meus contatos. Ele estaria me levando a minha primeira participação no circuito!

Então me perguntei: como fiquei sabendo de que uma autoridade política estaria em perigo? Exatamente qual é o perigo e como isso repercutirá na minha participação nas lutas?

Primeiro, pensei que o político poderia ser alguém interessante em ter como Apoio futuro, o que, portanto, poderia me levar ao desejo de resgatá-lo ou salvá-lo, seja lá do que fosse. Veio-me ao acaso a ideia de que mafiosos teriam esse político em cativeiro (uma propaganda de novela me sugeriu essa).

Ainda faltava saber como eu fiquei sabendo disso. Percebi que, se meu Empresário tivesse me avisado, seria provável eu sofrer alguma chantagem para perder lutas, em benefício da vida do político (que, nesse ponto, eu já tinha decidido que era um vereador).

Mas eu não estava a fim de lutar para perder, então mudei esse parâmetro – eu saberia do sequestro por contato com um detetive, encarregado de investigar o desaparecimento da vítima. Ele deseja infiltrar-se no torneio, como meu staff (já escrevi algo assim antes, mas não custa usar de novo, né?), o que permitirá que ele procure o vereador por sua conta.



A quarta rolagem (um evento de cena), porém, revelou que eu fui traído pelo meu contato. E agora? Completei essa ideia colocando-me numa enrascada: meu contato não me avisou que o torneio teria lutadores um pouco mais experientes do que eu (Posto 2)!

Agora era hora de decidir com quem eu iria lutar. Calculei que um torneio com duas chaves de três lutadores cada faria o suficiente para me mostrar o desempenho do sistema de jogo solo. Usei o “Guia do Circuito” para sortear meus adversários. Na minha chave, havia uma luta contra um Capoeirista (pág. 20, Capoeira A) e a seguinte, contra um praticante de Lua. Fiz os devidos upgrades, devido à ascensão de Posto do adversário, e lá vou eu!

Primeira luta

Toda luta começa com os oponentes a três hexágonos um do outro. Nesse ponto, o que penso ser melhor é manobrar, portanto, como bom boxeador, apostei num Jab. O sorteio da Manobra do adversário (desconsiderando as manobras de soco, que ele não tem) indicou um Movimento. Imaginei o cara usando a ginga da capoeira pra me circundar, o que me impediu de causar dano.

O segundo turno foi quase igual ao primeiro, mas escolhi Fierce, em vez de Jab. O sorteio do adversário teve outro número, mas resultado idêntico: movimento. Fui circundado pela ginga de novo.

No terceiro turno, eu ia de Fierce, mas ao ver que o malandro viria de Tumbling Attack, decidi gastar 1FV e mudei para Bloqueio. Por sorte, com movimento restrito, atingiu-me uma vez apenas, causou só 1 de dano, e me deu a chance de iniciar um de meus Combos. E isto ocorreu no quarto turno: Bati com um Strong, para 2 de dano e sofri um Roundhouse de apenas 1 de dano. Que sorte!

O turno cinco foi frustrante. O adversário veio de Bloqueio. Com isso, mesmo gastando 1 extra de Força de Vontade, causei apenas 1 de dano com meu golpe final do combo atordoante, um Fierce, e isso significou que ele continuava ativo, sem dizzy.

No sexto turno, a minha sorte foi estar usando o sistema original de rolagem de danos, onde "1" anula sucesso. Com o Tumbling Attack do combo do Capoeirista, foi também muito acertado eu ter escolhido Bloquear, pois sofri apenas 1 de dano.

No turno sete, repeti o meu combo, partindo para um Strong. Como o sorteio indicou que o capoeirista iria de Backflip, tive de interromper antes de ele ter a chance de se mexer, do contrário não poderia acertá-lo – ele tomou 1 de dano e recuou. Mas aquilo iniciava um novo combo dele. No turno 8, ele voltaria a usar Tumbling Attack.

Aqui, a aleatoriedade do modo solo para definir que manobra o adversário usaria foi que me garantiu sucesso: afinal, no turno anterior, eu fiz ele usar o Backflip até o fim do movimento. Seu Tumbling Attack ficou sem alcance. Deixei que se movesse e perdesse a manobra e só então o alcancei com o Fierce de meu combo: 3 de dano!

No turno 9, tentei um Fierce, mas ele fugiu com seu Backflip. E isso fez o turno 10 ser algo previsível: havia grandes chances de ele vir com Tumbling Attack, por isso decidi chamar meu Bloqueio, o que me fez mais uma vez tomar apenas 1 de dano.

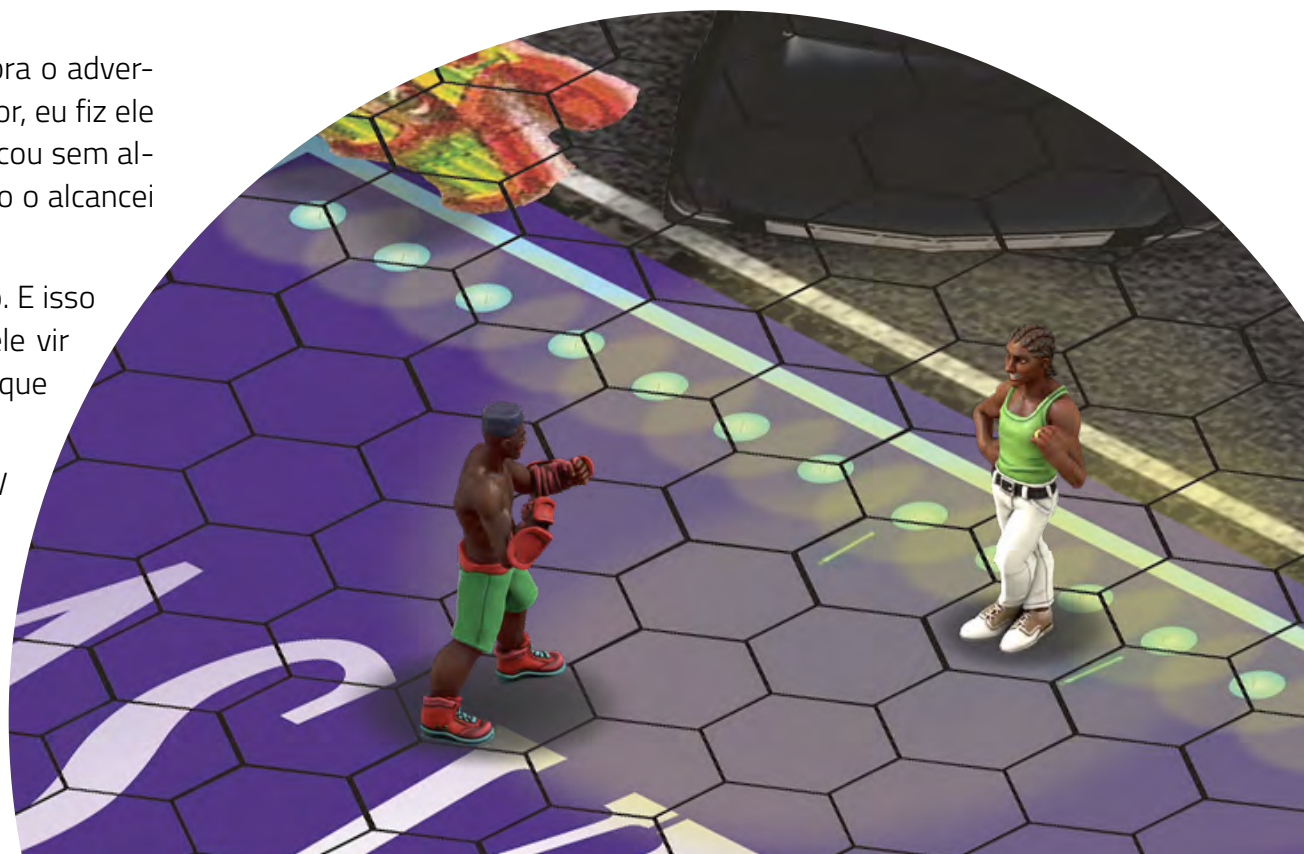
Cômputo final: Gastei 2 FV e sofri 4 de dano. Ele pagou 3 FV (num dos usos de TA, perdeu a manobra, portanto não pagou o custo) e sofreu 7 de dano. Vitória por Pontos!

Conclusão

Não é necessário relatar mais de um combate para demonstrar que o modo solo proposto na Punho #18 funcionou, embora com um evento curioso, como o adversário ter usado Tumbling Attack após um Backflip que o afastou tanto do meu PJ. Certamente, foi isso que me garantiu a vitória por pontos. Por outro lado, se eu não tivesse elaborado a "sacanagem" de pôr o adversário no Posto 2, talvez tivesse vencido por KO, já que o capoeirista ficaria com -1 em Movimento e -2 na Absorção do Bloqueio!

Se foi divertido? Jamais seria tanto quanto uma partida com amigos, mas matou minha vontade de rolar uns d10 reais, em vez de virtuais!

GIOVANE DO MONTE



A MONTANHA DOS OSSOS DE DRAGÃO

PRÓLOGO

A MONTANHA DOS OSSOS DE DRAGÃO é um romance brasileiro de Ivan Jaf, publicado em 1994. O livro acompanha a história de Black Winnicot, arqueólogo que faz uma descoberta incrível em Pequim, em 1938: o elo perdido, a espécie intermediária entre primatas e homo sapiens.

O livro aborda a descoberta quase acidental de Black (ele compra "ossos de dragão" em uma farmácia chinesa, para remédios fitoterápicos, e descobre um dente de primata, o que o leva a escavar na montanha de onde os ossos foram tirados), com sua aclamação, e depois o envolvimento em uma trama cheia de reviravoltas e diversos interesses em tomar ou destruir sua descoberta.

O livro é frenético, pode ser lido todo de uma única vez, e aqui será apresentado como uma aventura breve, que o Narrador pode pincelar com mais detalhes. Ela se passa em 1938, mas o Narrador pode colocá-la em qualquer período no século XX ou XXI, conforme sua crônica.

Quem não leu o livro e pretende lê-lo (é uma história de aventura que combina muito com Street Fighter), evite esta aventura por enquanto, pois ela contém spoilers e vai estragar a experiência de ler o livro.

CENA 1

Os personagens estão em Pequim para competirem em um torneio de street fighting. A Cena 1 será a luta no torneio: o Narrador deve ressaltar o clima poeirento da fronteira da cidade, os costumes exóticos para eles, e como as apostas correm soltas.

O time que enfrentará os jogadores pode ser formado aleatoriamente por personagens do **Guia do Circuito**. Eles não precisam vencer, embora seja bom que vençam. Uma vitória sua vai quebrar a banca de apostas, e arruinará muitos inimigos para eles.

É interessante fazer os próprios lutadores receberem propostas para entregarem a luta, caso tenham um ou dois rounds vencedores. Se recusarem, manterão sua Honra, mas deixarão as Tríades furiosas.

CENA 2

Independente do resultado, após a luta eles serão procurados por um homem bastante magro, de cerca de 40 anos, que lhes fará uma proposta: ele oferecerá uma bela quantia por sua segurança. Ele se apresenta como Black Winnicot, e diz que fez uma descoberta arqueológica em Pequim, mas que teme por sua vida, pois o local das escavações é sagrado para os chineses.



Os personagens têm várias motivações para aceitar: o pagamento, proteger um inocente, ajudar a ciência humana. Se recusarem, perderão Honra, Black agradecerá seu tempo e sairá. Eles ainda o verão sendo seguido, tentar correr e ser espancado por Valentões (um para cada jogador) na rua. Ninguém se meterá, mas os personagens ainda poderão ajudá-lo. Se ainda assim não ajudarem, perderão boa parte da aventura (pule a Cena 3).

Caso aceitem ajudá-lo de cara, ainda receberão um ataque: no caminho para o hotel em que Black está hospedado, Gângsters tentarão atirar em todos. Eles poderão evitar os tiros e derrubar os bandidos em seguida, percebendo que Black falava a verdade.

CENA 3

Black leva o time a Chou Kou Tien, um vilarejo afastado no meio do deserto onde provavelmente pode ser a origem dos fragmentos. Lá, o time conhece a equipe que está auxiliando Black: Otto Zdansky, um velho arqueólogo alemão; Lien Din, um arqueólogo chinês; e Jacques Baptiste, um padre francês corpulento que era amigo e conselheiro de Black.

Enquanto as escavações seguem e o time faz guarda, eles conhecem Claire, arqueóloga americana. A pesquisadora tenta distraí-los buscando conhecê-los e falando de luta, mas um teste resistido de Percepção + Prontidão (três sucessos) os fará perceber que três homens entraram na mina esgueirando-se.



CENA 4

Se o time se aliou a Black, estarão fazendo sua escolha numa exposição de sua descoberta. Se não se aliou, apenas ouvirão sobre a descoberta antes de deixarem a cidade. Em todo caso, eles serão atacados pelas Tríades: saindo do evento com Black, ou tentando deixar a cidade. A luta iniciará com Valentões, mas quando a vitória do time parecer certa, cápsulas de gás sonífero serão atiradas, e o time eventualmente cairá - desmaiado por elas, ou vencido conforme alguns de seus membros caem, e outros passam a lutar em menor número.

Se os times não venceram, e aceitaram entregar as lutas, as Tríades estarão buscando eliminá-los, para que a história da luta comprada não se espalhe. Se eles foram honrados, estarão sendo perseguidos pelo prejuízo dado.

CENA 5

O time acordará na escavação em Chou Kou Tien, a 100 km de Pequim, amarrados e ao lado de Black - estando com ele ou não. Lien Din estará apontando uma arma para eles, segurando em seus braços a mala com os ossos. – Vocês não sabem com o que se meteram, mas foi bom terem irritado as Tríades. Ao menos me ajudaram com isso. – E então ele tentará matar os personagens, e também Black, para atirá-los todos no abismo, ficando com as glórias da descoberta para si.

Antes que possa atirar, será alvejado por outra pessoa. Surge então na caverna Otto, que quer levar a descoberta para a Alemanha. Ele matou Lien, e se prepara para matar todos. Ele perde um tempo conferindo os ossos na mala, e quando se levanta e aponta, também é alvejado, caindo ao lado de Lien.

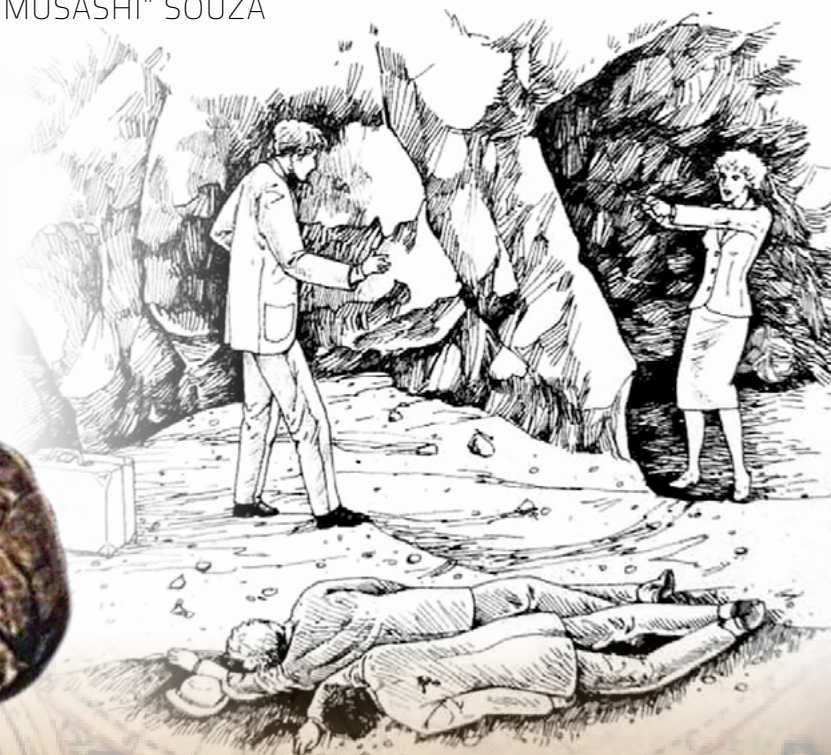
Então surge Claire, também apontando uma arma para eles e querendo levar o achado para os EUA. Todas essas interrupções devem ter dado tempo aos jogadores para que eles se soltem e detenham Claire. Caso a detenham, ela se renderá: tinha uma missão, mas tinha também um caso com Black, e era incapaz de matá-lo.

Os personagens, em meio à confusão, precisarão de 3 sucessos em Percepção + Prontidão para notarem outra figura apanhando a mala: Jacques Baptiste. O padre só queria jogá-la no abismo, mas os jogadores terão uma chance de impedi-lo. Se o fizerem, ganharão fama, reconhecimento mundial e muita Honra e Glória. Se falharem, porém, Black ainda tentará salvar a mala e ficará pendurado, devendo ser salvo pelos jogadores. Essa é a deixa para Jacques fugir.

EPÍLOGO

O desfecho da história pode render muitos desdobramentos. Os personagens vivos deixarão as Tríades furiosas, e eles ainda podem ter muitos problemas para deixarem Pequim. E caso tenham conseguido salvar o Homem de Pequim, isso resultará em uma grande descoberta arqueológica, que elevará os nomes dos personagens, como também trará muitas ofertas de emprego para segurança e trabalho governamentais contra a Shadalo e outros grupos criminosos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Metro City 90's

Prelúdio

Depois dos acontecimentos na primeira **Final Fight**, o ninja Guy foi para algum lugar no mundo aperfeiçoar as suas habilidades. Cody Travers e Jessica Haggar estão viajando juntos e Mike Haggar está em seu gabinete de prefeito quando de repente recebe uma ligação urgente de Maki Genryusai, acusando a Mad Gear pelo sequestro do seu pai e da sua irmã, a noiva de Guy, eles precisam da ajuda do prefeito para salvá-los de um destino cruel.

Outro Street Fighter também oferece ajuda é o nipo-brasileiro e carateca Carlos Miyamoto, que tem ótimas habilidades na espada sendo assim um poderoso aliado durante a *Final Fight 2*.

Alguns meses depois dos eventos na *Final Fight 2* o prefeito Mike Haggar retorna a Metro City após a bem-sucedida missão com seus aliados Carlos Myamoto e Maki Genryusai. O prefeito tem muitas coisas para colocar em dia na prefeitura e não vai gastar seu tempo treinando muito menos lutando contra quaisquer lutadores.

Os Empresários e promotores da cidade aproveitam a paz para organizar um Torneio no

Kumitê de Artes Marciais para Times Street Fighters iniciantes no Card preliminar.

Uma super luta na CWA (Capcom Wrestling Association), Arena na divisão tradicional no "Slam Masters" fecha o Torneio com chave de ouro.

A Prefeitura está muito interessada na produção do torneio que pode melhorar a imagem da cidade, enquanto a mídia apela para os fãs que vivem em Metro City os promotores e empresários investem pesado para fazer o melhor torneio possível para os fãs do esporte.

O torneio vai ser televisionado através de "Pay-Per-View" para o mundo inteiro atraindo à atenção de muitas Equipes de Street Fighters.

Alguns dos maiores campeões de artes marciais dos EUA foram convidados para participar do júri no Kumitê, são eles Ken Masters que está em plena lua de mel, Guile campeão das forças armadas, seu primo Gunloc outro militar e ex-aluno do prefeito e o pugilista Mike que participou da primeira edição do *World Warriors*.

A super luta pela CWA na divisão tradicional no Torneio *Slam Masters* vai ser entre Gunloc (Slam Masters) VS Dean (Final Fight 3).

Personagens

- Aventura para personagens incidentes (Posto 1).
- Aventura planejada para 2 a 4 jogadores.
- Torneio na divisão (Tradicional) + Torneio "Fora das Arenas" na divisão (Estilo Livre).

Nota

Suplementos utilizados para criação de Personagens: Livro Básico; Tempos de Glória; SF 20 anos e a edição do **PUNHO DE GUERREIRO #12**.



Cenário

- Metro City (Tempos de Glória).
- Mapas(Arenas): **PUNHO DE GUERREIRO #1**; **PUNHO DE GUERREIRO #9**; **PUNHO DE GUERREIRO #12** e **PUNHO DE GUERREIRO ESPECIAL #2**.

Regras Opcionais

- Caso os Jogadores queiram explorar lugares que não estejam nesta aventura, o Narrador pode usar o Mapa do Balrog que está nas últimas páginas do Livro Básico para adaptar quaisquer situações durante a narrativa.
- O Mapa de Metro City pode ajudar a ilustração durante a narrativa (Tempos de Glória, pág. 80).

NPCS

Listas dos locais onde são encontrados os NPCs (livro "Tempos de Glória").

Campus Universitário

CWA Arena (pág. 81)

Dean (pág. 89)

Favelas

Full Throttle (pág. 81)

Equipe Polecats (pág. 83); Ben Throttle (pág. 90); Maureen (pág. 91); Lutando com Veículos (pág. 93)

Q.G. Sliders (pág. 81)

Equipe Sliders (pág. 83); Capitã Tiffany Dawn (pág. 92); Sliders (pág. 91); Lutando no Gelo - pág. 93

Industrial Area

Sucata (pág. 81)

Dean (pág. 89)

Up Town

Delegacia de Polícia (pág. 80)

Lucia Morgan (pág. 88)

Dojo Genryusai (pág. 81)

Zeku (pág. 44); Maki Genruysai (pág. 86)

Prefeitura (pág. 81):

Mike Haggar (pág. 85)

Nota

Todos os Capítulos são inspirados em músicas de bandas do começo e meados dos anos 90's. Clique aqui e ouça a playlist no [Spotify!](#)

PRIMEIRO CAPÍTULO: Welcome to the Jungle

"Bem-vindos à selva de pedra chamada Metro City onde lutar é viver"...

Cena Um

Esta placa recebe todos os lutadores no saguão do aeroporto enquanto campeões de diversas modalidades desembarcam para participar do Torneio, alguns fãs mais a imprensa cercam a saída principal do aeroporto causando tumulto, a polícia foi acionada para fazer a segurança do local.

Os fãs de luta em Metro City são tão fanáticos quanto os japoneses, porém eles são muito mais mal-educados, passar por eles despercebido pode ser uma tarefa bastante difícil.

Confira as Vantagens nos Antecedentes dos Personagens Jogadores:

- Personagens com Fama terão ainda mais dificuldade de passar despercebidos pelos fãs e a imprensa, em alguns casos os personagens serão convencidos por seus Empresários (caso tenham), em parar para distribuir alguns autógrafos e dar uma "palavrinha" com os jornalistas.

- Caso os jogadores queiram sair pela saída alternativa sem falar com os fãs e a imprensa, exija um teste de Destreza + Furtividade para conseguir chegar até a saída sem chamar à atenção (3 Sucessos, Dif. 6).
- Em caso nos Antecedentes em Staff os personagens podem sair do saguão com a ajuda dos seus "guarda-costas" com mais rapidez (um teste com 1 Sucesso, Dif. 6).
- Porém uma saída desta forma pode causar uma "má impressão" com os jornalistas e alguns fãs (perca 1pt de Renome Temporário).
- Em caso de falha a imprensa irá até eles em seguida os fãs causando uma baita confusão na saída do aeroporto, mas logo em seguida a polícia contém a multidão e os jornalistas, os personagens perdem um tempo precioso ali e não conseguem explorar Metro City indo direto para o hotel na Up Town onde estão hospedados (pule para o Capítulo 5).
- Os personagens que conseguiram explorar a cidade podem escolher quais lugares desejam ir para interagir com os NPCs mencionados na lista no começo desta aventura.

CAPÍTULO 2: Come As You Are

"A cidade parece uma distopia futurista do século XX com pessoas usando roupas punks multicoloridas, penteados extravagantes e muitas histórias para contar"...

Cena Um

Num determinado momento todos os personagens escutam nas rádios ou na TV uma entrevista da policial Lucia Morgan, dizendo que estão investigando uma quadrilha de contrabandistas quando é bruscamente interrompida pelo repórter do telejornal. Cortaram a entrevista para voltar falar do Torneio no Kunitê e principalmente da Super Luta no *"Saturday Slam Masters"* e suas respectivas *"Regras de Torneio"*.

- **Regras do Torneio no Kunitê:** Livro Básico (pág. 54), ou utilize as regras da edição Punho de Guerreiro #1.
- **Regras do Torneio "Slam Masters" CWA:** Veja na edição **PUNHO DE GUERREIRO #12**.
- Personagens com Antecedentes em Contatos podem receber a qualquer momento informações sobre o "Clube da Luta", um teste bem-sucedido (1 Sucesso, Dif. 6).

CAPÍTULO 3: Give It Away

"A cidade tem muitos contrastes desde arranha-céus até os bairros abandonados, mais uma coisa é certa, o grande fluxo de carros e transeuntes é alucinante"...

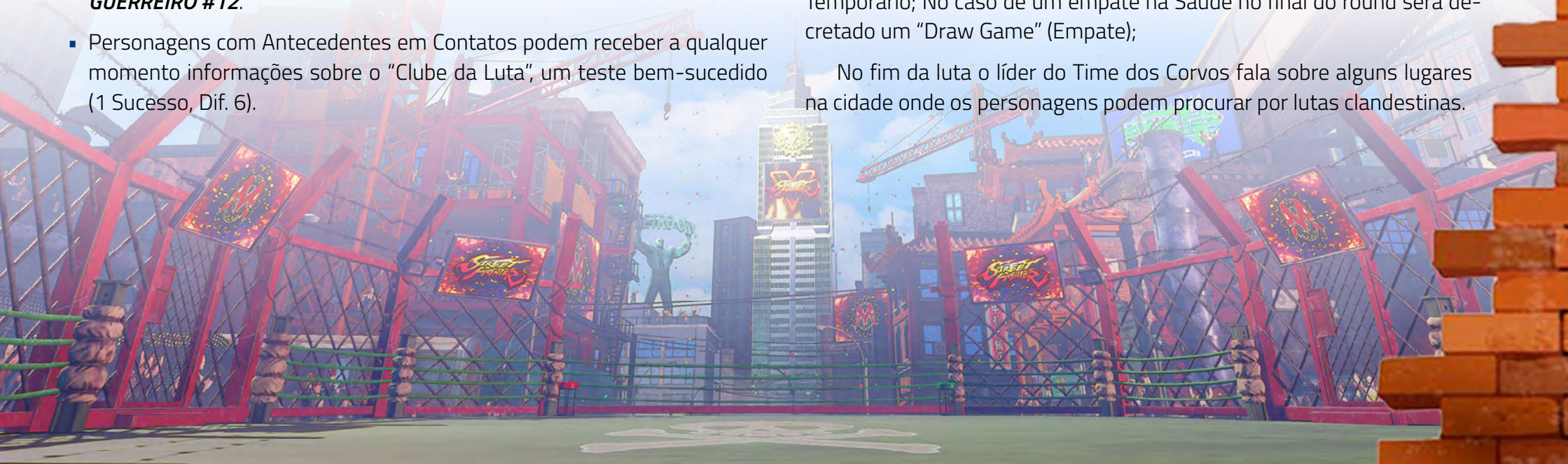
Cena Um

Os locais como o metrô, o anel industrial e a área da baía tem boas fontes sobre Torneios Fora das Arenas, lugares como Campus Universitário e o Parque da Cidade serão bons lugares para desafios *"Fora Das Arenas"*.

Personagens com Contatos podem fazer um teste (2 Sucessos, Dif. 6), falam sobre um Time Street Fighter no Campus Universitário chamado *"Corvos"*. Em caso de falha no teste pule para o Capítulo 4.

Time Corvos (Livro Básico, pág. 170): 1 round para cada personagem jogador (10 Turnos); Após o combate distribua o Renome Temporário; No caso de um empate na Saúde no final do round será decretado um *"Draw Game"* (Empate);

No fim da luta o líder do Time dos Corvos fala sobre alguns lugares na cidade onde os personagens podem procurar por lutas clandestinas.



Na região do Metrô um teste de Carisma + Manha (3 Sucessos, Dif. 6), a ralé revela aos personagens informações sobre um “Clube de Luta” que acontece todas as noite na Industrial Area.

Na Área Industrial, um teste de Percepção + Investigação (3 Sucessos, Dif. 7), também vai revelar algumas pistas com trabalhadores da região sobre a hora e o local do “Clube da Luta”.

Na região da Baía, um teste de Inteligência + Investigação (3 Sucessos, Dif. 7), revela mais informações sobre o Clube da Luta agora sobre seus organizadores Yakuzas.

Todas as informações coletadas levam os personagens até um estacionamento na região da Baía onde acontecem todas as noites o Clube da Luta.

Em caso de falha pule para Capítulo 5: Considere que os personagens não conseguiram as informações necessárias, limitando-se apenas ao Torneio no Kumitê e da presença de Guerreiros Mundiais que é constantemente anunciada pela rádio e televisão.

CAPÍTULO 4: Boyz-N-The-Hood

“O bairro pobre resiste, mas os grafites com mensagens de esperança estão quase todas manchadas de sangue”...

Cena Um

O pugilista americano do primeiro World Warriors Mike, está no GYM de Boxe Ocidental de um velho amigo na região conhecida como Slum.

Mike (Tempos de Glória, pág. 7)

Os personagens jogadores que queiram interagir com este NPC deverão localizar o GYM fazendo um teste de Inteligência + Investigação (2 Sucessos, Dif. 6).

Em caso de falha eles estarão perdidos na área mais perigosa da cidade (pule para Cena Três).

Cena Dois

Após encontrar o caminho mais seguro para o GYM que fica nas Favelas da cidade, os lutadores chegam com segurança no local desejado.

Chegando GYM os personagens poderão treinar com o NPC caso tenham Renome (Glória 1 e Honra 2), Recursos ou Apoio (para custear o treinamento).

Neste caso ele ensinará algumas Manobras Especiais de Boxe Ocidental para os personagens jogadores.

Outra exigência de Mike é que os personagens jogadores paguem o aluguel do GYM para treinar com ele.

Mike recusará desafios de quaisquer personagens iniciantes (Livro Básico, pág 54).

Cena Três

Os guetos estão ficando cada vez mais escuros e abandonados, por todos os lados pichações nas paredes revelam a presença de gangues nesta parte da favela.

Os personagens que estão perdidos vão ser surpreendidos por dois Andores, um Valentão, mais um Guerreiro (um para cada personagem).



Andores (Tempos de Glória, pág. 93)

Valentões & Guerreiros (Livro Básico, pág. 163 e 164)

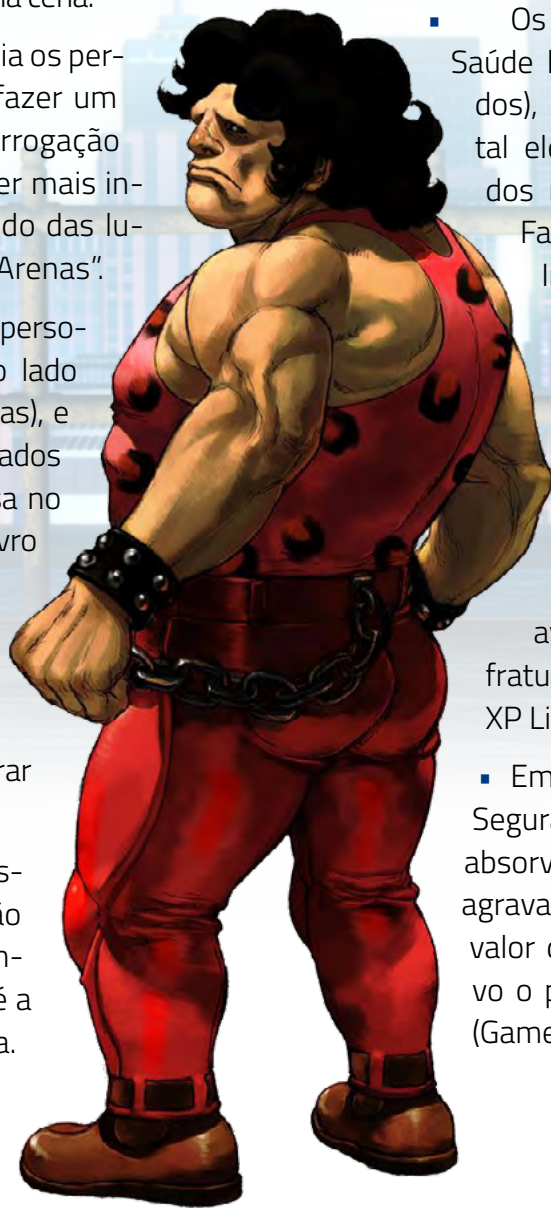
Na vitória do grupo distribua o Renome Temporário e pule para próxima cena.

Também no caso da vitória os personagens também podem fazer um teste de Manipulação + Interrogação (1 Sucesso, Dif. 5), para obter mais informações sobre o submundo das lutas a cada vitória "Fora das Arenas".

Em caso de derrota os personagens serão levados até o lado mais obscuro do Slum (Favelas), e lá serão amarrados, amordaçados com uma dinamite TNT presa no peito c/ dano agravado (Livro Básico, pág. 137).

Ao despertar os personagens fazem um teste de Destreza + Segurança (3 Sucessos, Dif. 6), para se livrar das amarras e do explosivo.

Para fugir dali exija um teste de Percepção + Prontidão (2 Sucessos, Dif. 6), para encontrar uma rota de fuga até a estação de metrô mais próxima.



- Caso continuem perdidos estes personagens somente serão encontrados por seus Aliados, Empresários, Staff ou Time após declarar o desaparecimento do mesmo na Delegacia de Polícia.

- Os personagens estarão com a Saúde baixa (machucados ou lesionados), caso queiram visitar o hospital eles precisam custear os cuidados médicos com Recursos, Apoio, Fama ou fazendo um teste de Inteligência + Medicina (cada Sucesso, Dif. 6, recupera 1 ponto de Saúde).

- Na ausência nos Antecedentes em Recursos, Fama, Staff ou Apoio os personagens jogadores estarão de fora de todos os Torneios na aventura por conta das lesões e fraturas (Fim da História distribua o XP Livro Básico pág 63).

- Em caso de falha no teste em Segurança, os personagens devem absorver o dano da explosão com dano agravado usando apenas Vigor, se o valor da Saúde zerar ou ficar negativo o personagem é declarado morto (Game Over).

CAPÍTULO 5: Plush

"O parque da cidade deixa o clima mais leve, mas sempre muda ao anoitecer"...

Cena Um

Os convidados especiais estarão hospedados num hotel 5 estrelas na Cidade Alta, descanso outros curtindo a estadia e hospitalidade local. Alguns distribuem autógrafos na entrada e na saída do Hotel, mas os Guerreiros Mundiais preferem ficar mais reservados nas suas suítes luxuosas.

Os NPCs famosos convidadas recusarão quaisquer desafios dos personagens jogadores (Livro Básico, pág. 55).

- Para conseguir contato com os NPCs os personagens jogadores devem passar pela segurança que faz um cerco no hotel para afastar os fãs mais fervorosos, um teste de Destreza + Furtividade (3 Sucessos, Dif. 6), evitará a percepção da segurança e dos fãs em relação à presença dos personagens.
- Em caso de falha os seguranças impedirão a entrada dos personagens jogadores e alguns fãs também irá reconhecê-los imediatamente, impedindo que esses façam contato com os NPCs.
- No sucesso eles conseguem entrar no saguão até chegar na recepção onde são atendidos pela recepcionista.

Cena Dois

O saguão do luxuoso hotel é gigantesco cheio de ornamentos chiques com quadros e esculturas mais parecendo um pequeno museu.

Exija um teste de Carisma + Lábia (3 Sucessos, Dif. 6), que ela mesma irá chamar no interfone o quarto desejado.

Em caso de falha ela chamará a segurança do local para colocar os personagens jogadores para fora do Hotel.



Nota:

Lembre aos jogadores iniciantes que causar qualquer confusão na porta do Hotel é muito ruim para sua imagem, podendo perder alguns pontos em Renome Temporário. Em casos mais graves, o Renome Permanente (a critério do Narrador).

Ken Masters (Livro Básico, pág. 82)

A recepcionista avisa que o senhor Masters e sua esposa foram passear caso queiram deixar recado com a recepcionista será possível.

Se algum personagem jogador tem o Ken Masters como Aliado ou Sensei na ficha ele entrará em contato, caso contrário não.

Ele está curtindo a Lua de Mel e não vai treinar ou lutar com nenhum dos personagens jogadores durante a sua estadia.

Guile e seu primo Gunloc, campeões das forças armadas, estão descansando em suítes separadas no Hotel 5 estrelas.

Guile (Livro Básico pág. 86)

Esses só vão receber os personagens que tenham antecedentes em Apoio (Militares de Organizações Governamentais).

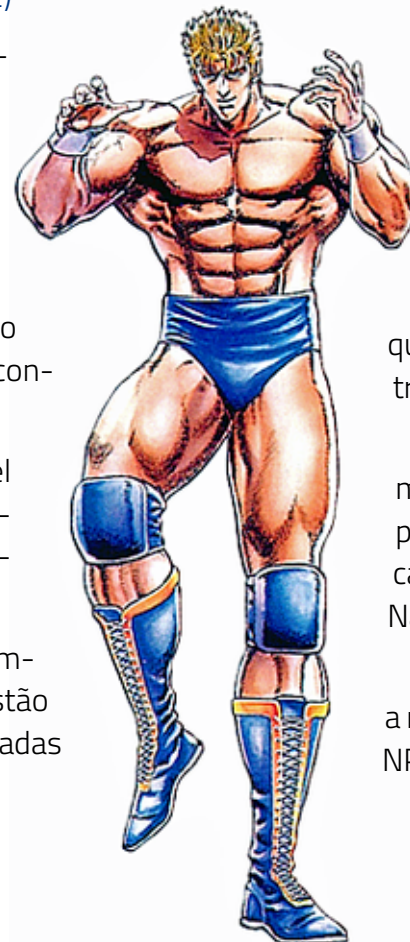
Os personagens jogadores também devem possuir Renome para conseguir aprender Manobras Especiais com esses Guerreiros Mundiais (Glória 2 e Honra 3).

Os personagens jogadores só vão ter reais condições de aprender novas Manobras Especiais caso tenham algum Antecedentes em Recursos, Apoio ou Fama para bancar os "custos" do treinamento.

Já citado à cima para justificar quaisquer locações de Arenas para o treinamento (a critério do Narrador).

Na ausência dos "pré-requisitos" mencionados, os NPCs dizem aos personagens jogadores que "descanso também é treino" (a critério do Narrador).

Antecedentes em Fama podem ser a melhor forma de interagir com outros NPCs famosos (1 Sucesso, Dif. 6).



CAPÍTULO 6: Man in the Box

“O clima da cidade é pesado um ar de violência sempre está pairando no ar, isto cheira à encrenca”...

Cena Um

A cidade frenética de Metro City é uma tentação para os Street Fighters que procuram por desafios “Fora das Arenas”

Aqueles que conseguiram as informações sobre o Clube da Luta poderão neste momento passar a informação para os seus companheiros de time que não estão sabendo.

Os personagens que tenham Antecedentes em Empresário faz um teste (1 Sucesso, Dif. 6), serão aconselhados por eles a não participarem desse tipo de evento.

Aqueles que seguem os conselhos dos seus Empresários podem pular para o Capítulo 9 (a critério do Narrador).

Os personagens que tem algum tipo de Antecedentes em Apoio relacionado ao Serviço Secreto, Polícia ou Agências Governamentais serão automaticamente convocados a prestar serviços a chefe da polícia Lucia Morgan, para integrar na força tarefa contra os contrabandistas.

Caso os personagens jogadores com os Antecedentes citados à cima ou que tenham Conceito (Policial, Militar, Detetive e afins), negue ajuda para chefe da polícia por quaisquer motivos, esses não devem receber XPs em Heroísmo e Consistência no final da História (a critério do Narrador).

Lucia dará todos os tipos de equipamentos, armas, transportes e etc... Inclusive para os personagens que não tenham estes Antecedentes na ficha.

Lucia também pode ensinar novas Manobras Especiais apenas aqueles com Renome (mínimo Glória 1 e Honra 2), menos que isso ela não ajudará nos treinos e se manterá concentrada na operação (a critério do Narrador).



CAPÍTULO 7: Straight Outta Compton

“Algumas gangues ainda andam pelas ruas enquanto as sirenes da polícia cruzam a cidade fazendo uma perturbadora melodia”...

Cena Um

O crime aqui corre solto o lugar ideal para operações ilegais da Shadaloo, aliás Metro City é uma cidade conhecida também por sua tecnologia avançada.

Os circuitos Street Fighters são uma ótima ferramenta para ações criminosas da Shadaloo que recrutam Times de lutadores disfarçados para ajudar nos planos secretos da organização.

Os personagens seguem de metrô para a área da Baía no local e hora marcada para o Clube da Luta, somente aqueles que sabem deste torneio vão poder participar.

O “Clube da Luta” é organizado por Yakuzas.

A Polícia não vai interferir no evento, mas se for preciso eles entraram em ação prendendo todos os envolvidos.

Personagens pegos participando do Clube da Luta e que não fazem parte da força tarefa da polícia, serão presos, caso não tenham Antecedentes em Recursos, Apoio ou Empresário para pagar a fiança terminam esta aventura no Xadrez e com perda de Renome Temporário ou Permanente.

Para os personagens que fazem parte da força tarefa a chefe da polícia pede que utilizem aparelhos de escuta para tentar extrair informações sobre os contrabandistas, já que a polícia suspeita de envolvimento de alguns Times Street Fighters.

O Time dos personagens jogadores será o Time desafiante. Escolha um Time de NPCs Street Fighters Iniciantes. Use o Mapa “Clube da Luta” na edição #9 do **PUNHO DE GUERREIRO**.

Combate é 1 contra 1 numa partida de 1 round (10 turnos), para cada personagem.

Será permitida a substituições dos personagens, cada substituição deverá ser anunciada no fim do turno e exigirá a Manobra de Movimento Direto para sair da Arena. Se o personagem for Interrompido durante sua Manobra de Movimento ele poderá queimar sua FdV (Força de Vontade), a qualquer hora para usar uma Manobra de Interrupção (Bloqueio ou Jump), sendo assim anula sua Manobra de Movimento Direto impedindo a troca de personagens no final do turno.



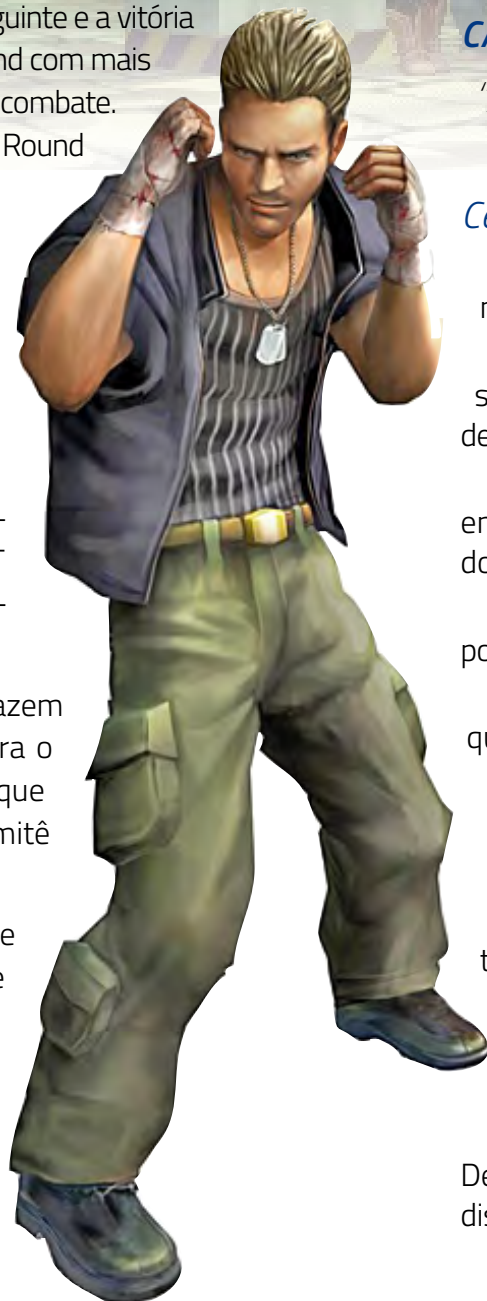
O substituto entra no começo do turno seguinte e a vitória será concedida ao lutador que terminar o Round com mais Saúde. Distribua Renome Temporário após o combate. Caso tenha um empate na Saúde no final do Round será decretado um "Draw Game" (Empate).

Os personagens poderão interagir com os organizadores caso tenham vencido a luta, um teste de Manipulação + Interrogação (3 Sucessos, Dif. 7), revela mais pistas sobre um galpão abandonado nas docas que fica na região da Baía.

No caso da derrota dos personagens jogadores a Polícia entra em ação com a SWAT prendendo todos organizadores e participantes do Clube da Luta.

Os personagens nocauteados que fazem parte da força tarefa serão conduzidos para o hospital custeado pela Polícia, permitido que ainda possam participar do Torneio no Kumitê (não recebem XP em Sucesso).

Todos aqueles que entraram no Clube da Luta sem fazer parte da força tarefa e foram nocauteados, vão despertar um dia após todos os eventos além de algemados na cama do hospital (Fim da História para esses jogadores distribua o XPs Livro Básico, pág. 63).



CAPÍTULO 8: Epic

"A cidade amanhece cinza até que à noite uma penumbra escarlate sinistra toma conta da madrugada..."

Cena Um

No dia seguinte o Time dos personagens que estão ajudando a Polícia nomeia a operação "Nightrain".

Os personagens com Apoio de Agências Governamentais ou Militares e seus respectivos Times deverão se disponibilizar mais uma vez, caso contrário desconte da XP em Heroísmo e Consistência no final da História.

Operação "Nightrain": Chegando às docas a Polícia e a SWAT se colocam em posição, enquanto os personagens jogadores devem entrar nas docas e procurar o galpão certo.

Teste de Destreza + Segurança (1 Sucesso, Dif. 6), para destravar os portões trancados que dão acesso as docas.

Teste de Força + Técnica (soco ou chute), para tentar quebrar o portão que tem Saúde (10) e Vigor (2).

Personagens com a Manobra Especial Jump podem fazer um teste de Destreza + Esportes (3 Sucessos, Dif. 6), e pular por cima dos portões nas docas.

Personagens podem escalar usando Força + Esportes (2 Sucessos, Dif. 7). Em caso de falha nos testes os bandidos fogem sem dar chances na captura, não conceda XP em Sucesso no final da História.

Dentro das docas exija mais um teste, agora em Percepção + Investigação (3 Sucessos, Dif. 6), para localizar o galpão certo. Em caso de falha volte ao quinto item.

Durante a aproximação dos personagens, exija um teste de Destreza + Furtividade (3 Sucessos, Dif. 6), para manter a discrição e o silêncio. No caso de falha, volte no quinto item.

Cena Dois

Combate contra o Time Mercadores Negro.

Será uma luta generalizada com os Personagens lutando simultaneamente, após o combate distribua Renome Temporário.

Seja na vitória ou na derrota a SWAT mais a Polícia invade o local cercando os Vilões NPCs.

O líder do Time derrotado jura vingança ao Time dos Personagens, enquanto são algemados e conduzidos pelos policiais.

Os Personagens feridos ou nocauteados terão os cuidados médicos custeados pela polícia, que prestarão também uma homenagem ao time de heróis na Prefeitura da cidade.

No final da História o Narrador pode conceder o Antecedente em Fama ou Apoio para os Personagens Jogadores.

Personagens recuperados agora podem participar do torneio normalmente. Aos que ficaram de fora por algum motivo, podem participar caso pertençam ao Time que ajudou na captura dos bandidos, caso contrário estarão de fora do evento devido às lesões.

Nesta ocasião conceda a XP mínima no final da História para não desequilibrar o Time.

Regras Opcionais

- Em caso de ausência de algum jogador durante sessão conceda XP mínima para o Personagem (a critério do Narrador).
- Em caso de sucesso na missão distribuir a XP de Sucesso no final da História (Livro Básico, pág. 63).

CAPÍTULO 9: Even Flow

“Os noticiários sempre são os mesmos, ameaças Mutantes, cartéis do narcotráfico e lutas Street Fighters”...

Cena Um

Para os personagens que não se envolveram em nenhum evento antes do torneio principal, podem justificar algum tipo de treinamento durante esse tempo.

Caso tenham em seu Antecedente Fama, Recursos ou Staff podem “justificar” quaisquer locações de Arena mais contratação de uma equipe para auxiliar nos treinos em Metro City (a critério do Narrador).

Regras Opcionais

- Os personagens jogadores podem gastar XPs de sessões anteriores a qualquer momento durante a sessão, mas deverão respeitar as exigências da aventura na hora de gastar estes pontos, bastando ter feito algum tipo de "treinamento" até o momento.
- Aqueles que conseguiram interagir com os NPCs famosos para aprender novas Manobras Especiais e conseguiram, podem optar por ter gasto todo o seu tempo treinando para colocar tudo em prática durante o Torneio no Kumitê.
- Lembrando aos iniciantes que eles deverão ter na ficha algum tipo de Antecedentes em Recursos, Fama, Apoio ou Empresário para justificar quaisquer "locações" de uma boa Arena em Metro City.
- Estes só poderão participar do Torneio no Kumitê.
- Exemplo de Arenas que podem receber os NPCs (Mapa do ginásio Sanson Jr. ou o Mapa do Balrog que estão nas últimas páginas do Livro Básico).

CAPÍTULO 10: Take Your Power Back's

"São raros os dias de sol por aqui, mas quando ele vem acaba mostrando a beleza que ainda na cidade"...

Cena Um

É sábado dia do torneio do Kumitê na Up Town o lugar escolhido para o evento é a Arena CWA Slam Masters em Metro City.

Os fãs lotam a arena junto com os repórteres ambos querendo a melhor visão do lugar enquanto os Times são levados aos vestiários para concentração e aquecimento.

Nomes importantes da cidade estão assistindo de camarote inclusive o prefeito Mike Haggar e a chefe da Polícia Lucia Morgan.

- Escolha um Time Iniciante.
- As regras do Kumitê são as mesmas mencionadas na edição Punho do Guerreiro #1
- No caso de um empate na Saúde no final do Round será decretado um "Draw Game" (Empate).
- Cada Round terá (10 turnos).
- Personagens com algum médico na sua Staff podem fazer um teste de Inteligência + Medicina (cada Sucesso Dif. 6 recupera 1pt em Saúde), com "cuidados médicos" após a luta.
- Distribua Renome Temporário para os Personagens após o combate.

Cena Dois

A super luta vai começar com os dois lutadores em cima do ringue, de um lado Gunloc ex-aluno de Haggar e do outro lado do Corner, o misterioso Dean. Assim que a luta começa, um time misterioso invade a arena desafiando os lutadores num combate Street Fighter na divisão estilo livre.

Time Skull Cross

O combate pode ser todos contra todos, ou modo desafio (personagens de luta livre com arena podem usar o bônus do mapa da CWA). Modo desafio é por conta ordem cronológica em referência ao jogo FF3 (Dave, Callman, Caine, Drake, Wong, Stray e por fim Black. [As fichas podem ser obtidas aqui](#)).

Caso o time Skull Cross vença eles explodem a CWA e instalam uma nova final fight. Caso os personagens jogadores vençam a luta, a arena explode antes da luta terminar. Os NPCs conseguem fugir.

Explosão terrorista

Role o dano da explosão subtraindo o valor de Vigor dos Personagens c/ Dano Agravado. Tabelas de Armas de Fogo - Bomba de TNT Dano x2 (Livro Básico, pág. 137).

Os que foram apenas nocauteados pela explosão serão carregados para fora da Arena por aqueles que absorveram o dano da explosão, caso contrário não conceda XP em Heroísmo para os que não ajudaram no final da História.

Cena Três

Alguns dias depois um paramilitar chamado Black assume os atentados e a liderança da Skull Cross Gang (Tempos de Glória, pág. 83).

Ele agora desafia o prefeito Mike Haggar e seu time de Street Fighters pelo controle de Metro City.

FIM DA HISTÓRIA!

Distribua a Experiência utilizando as regras do Livro Básico, pág. 63.

Calcule a quantidade de lutas feitas pelos Personagens Jogadores durante os Torneios dentro e fora das arenas, para definir a situação atual do Posto. Obs.: do Posto 6 em diante às derrotas começam a influenciar exemplo:

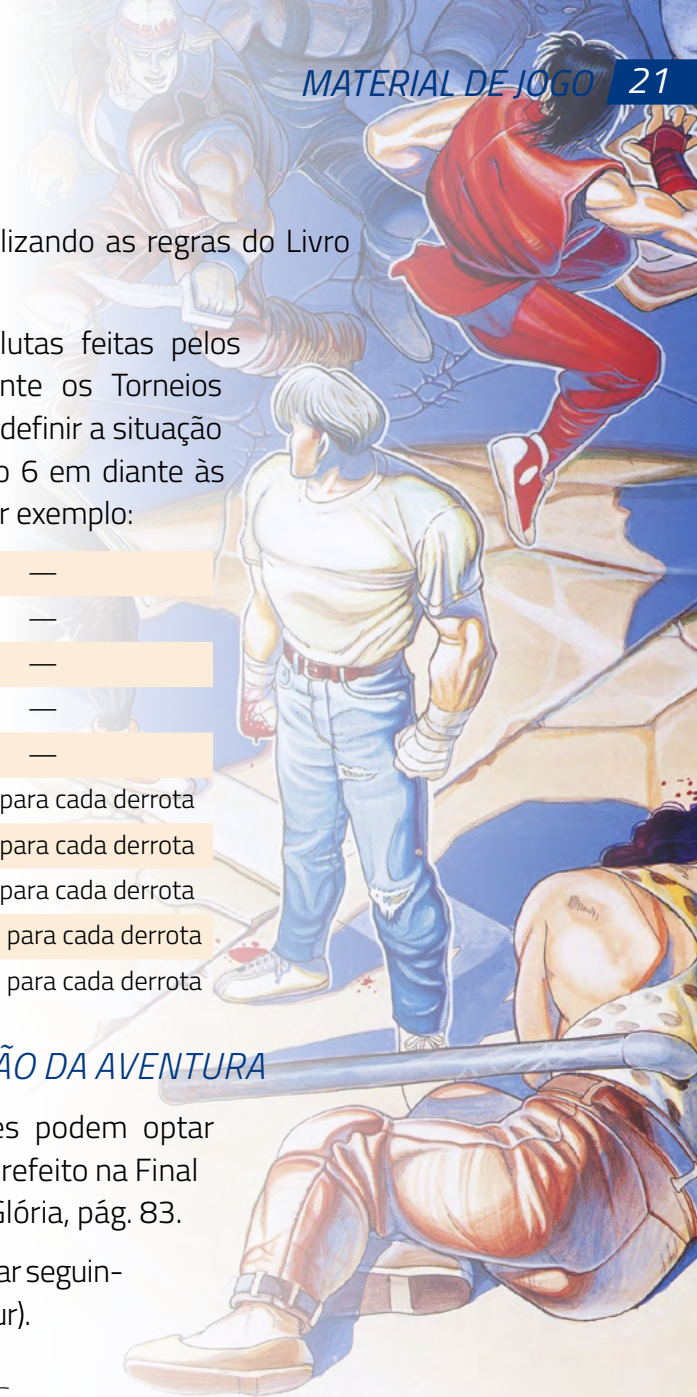
Posto 1:	0 (Lutas)	—
Posto 2:	5 (Lutas)	—
Posto 3:	10 (Lutas)	—
Posto 4:	15 (Lutas)	—
Posto 5:	20 (Lutas)	—
Posto 6:	25 (Lutas)	2 vitórias para cada derrota
Posto 7:	30 (Lutas)	3 vitórias para cada derrota
Posto 8:	40 (Lutas)	5 vitórias para cada derrota
Posto 9:	50 (Lutas)	10 vitórias para cada derrota
Posto 10:	60 (Lutas)	20 vitórias para cada derrota

IDÉIAS PARA CONTINUAÇÃO DA AVENTURA

Os Personagens Jogadores podem optar em ficar na cidade e ajudar o Prefeito na Final Fight 3 (de novo): Tempos de Glória, pág. 83.

Ou podem optar por continuar seguindo o Circuito Mundial (World Tour).

GUILHERME RABELO ALVES



WII FIT TRAINER: VAMOS TRABALHAR SEU EQUILÍBRIO

Correm no circuito lendas de guerreiros criados artificialmente, muitos advindos da genialidade ímpar do Dr. Woo, um renomado inventor e cientista raptado pela Sociedade Secreta conhecida como Illuminati. E apesar de ter sido responsável pela criação de vários experimentos de armas vivas como os protótipos Eleven e Twelve, poucos conhecem aquela que talvez seja sua maior criação, o projeto Nine, ou como ficou conhecida mundialmente, a

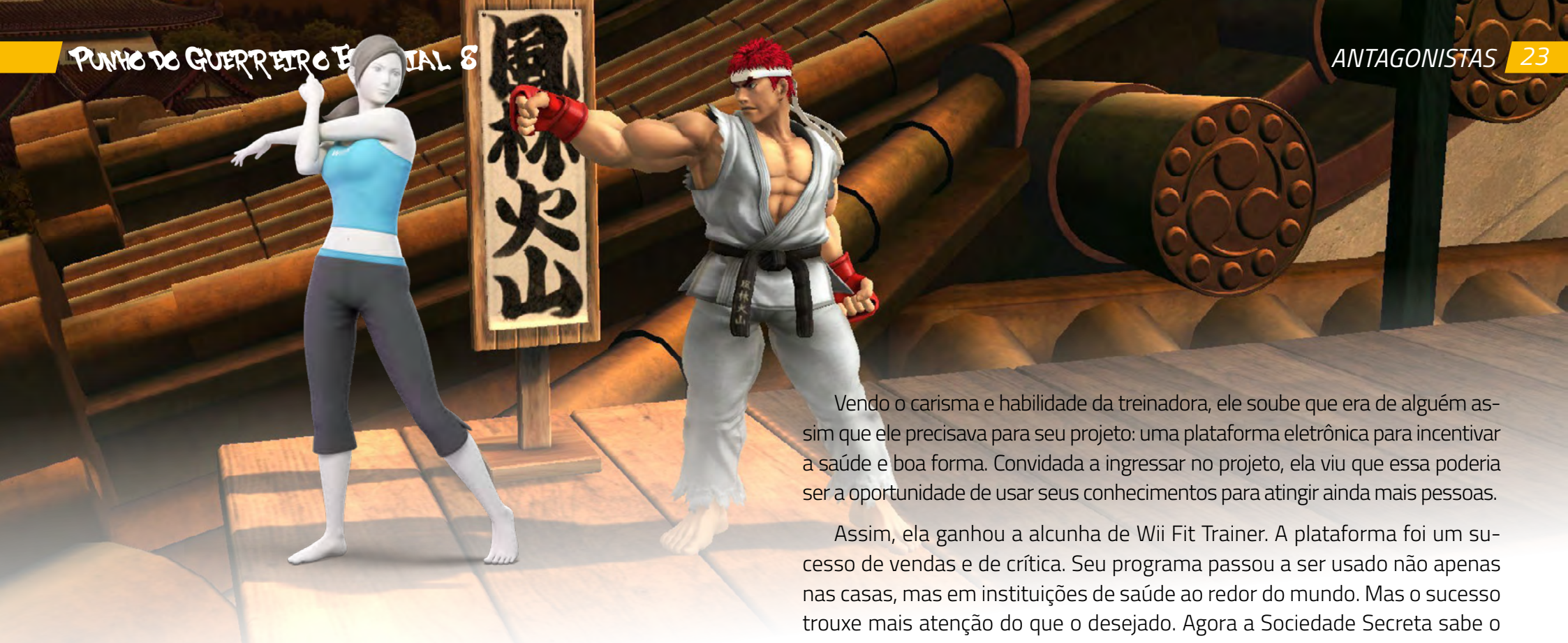
WII FIT TRAINER.

Mesmo com seu foco sendo o desenvolvimento bélico, em seu nono experimento o Dr. Woo tentou algo diferente: desenvolver um androide capaz de canalizar a própria energia vital, que pudesse realizar maravilhas vistas apenas pelos grandes guerreiros mundiais, que dominasse o chi e não apenas replicasse seus efeitos com artifícios eletromecânicos.

Orgulhoso de sua criação secreta, o cientista estudou a fundo os segredos do yoga para que sua obra fosse o mais completo exemplar desta arte. Confiante, ele arquitetou o teste máximo: ela iria percorrer os desafios no circuito Street Fighter!

Conforme o esperado, o androide se destacou em diversos duelos, demonstrando que era capaz não apenas de se sobressair em técnicas físicas, como também na canalização do chi. Tudo estaria perfeito se fosse o seu último desafio, um duelo contra um mestre do yoga: Dhalsim.

Intrigado pela técnica e aparência incomum, Dhalsim estudou sua oponente durante o combate, testando suas habilidades e comportamento. Ele percebeu que, apesar de ter um corpo sintético, pulsava dela uma poderosa energia vital. E apesar de não encontrar malícia, ele sentiu que sua adversária não parecia exercer total domínio de suas ações.



Intrigado, o mestre indiano encerrou o combate de uma forma ousada: entrelaçou sua oponente e teleportou ambos para longe da arena, para que pudessem dialogar de forma reservada.

Distante da multidão e do controle da Sociedade Secreta, a guerreira sintética despertou para a realidade da sua criação e que isso não precisava definir sua existência. “Ninguém escolhe as circunstâncias de seu nascimento. O que importa é o futuro”, disse o sábio iogue.

Apesar de dominar os movimentos da yoga, apenas ao encontrar Dhalsim ela começou a VIVER seu aprendizado. Grata ao mestre indiano, ela se comprometeu a usar seus ensinamentos para promover o bem-estar e não a guerra. E foi assim, fugindo para o Japão, que ela foi “descoberta” pelo Sr. Miyamoto, enquanto dava aulas de yoda para dezenas de pessoas de diversas idades em um parque.

Vendo o carisma e habilidade da treinadora, ele soube que era de alguém assim que ele precisava para seu projeto: uma plataforma eletrônica para incentivar a saúde e boa forma. Convidada a ingressar no projeto, ela viu que essa poderia ser a oportunidade de usar seus conhecimentos para atingir ainda mais pessoas.

Assim, ela ganhou a alcunha de Wii Fit Trainer. A plataforma foi um sucesso de vendas e de crítica. Seu programa passou a ser usado não apenas nas casas, mas em instituições de saúde ao redor do mundo. Mas o sucesso trouxe mais atenção do que o desejado. Agora a Sociedade Secreta sabe o que aconteceu com seu experimento e não tem bons olhos para isso...

Aparência: A Wii Fit Trainer se assemelha a um manequim vivo, de feições neutras corpo atlético. Graças a sua composição sintética, ela pode alternar de gênero aparente, além de modular sua voz em diferentes tons, especialmente quando alterna o idioma falado. Mas em qualquer um deles, fala sempre em um tom calmo e didático. Seu golpe de assinatura ou seu Final Smash, é um Repeating Fireball onde cada projétil é a silhueta de uma das poses do yoga, que crescem à medida que se afastam, criando um pequeno exército de imagens!

Jogando com Wii Fit Trainer: Sua grande preocupação é promover a boa forma, mesmo que para isso seja necessário demonstrar e explicar enquanto usa seus movimentos contra o oponente. Sempre didática, nunca perderá a chance de dar dicas de saúde ou corrigir a postura de seus companheiros.

NICHOLAS LINNEAR

Nicholas Linnear nasceu em Singapura, filho de um militar inglês e uma mãe de origem japonesa e chinesa. Quando jovem, Nicholas foi apresentado ao mundo do aikidô, kenjutsu e iai-jutsu em um dojo local do clã Itto Ryu, com a presença de seu primo cruel e violento Saigô. Durante um exercício de treinamento, Nicholas e Saigô duelaram e Nicholas o derrotou. Saigô então partiu jurando vingança.

Quando eles se reencontram, anos depois, Saigô já era um artista marcial consideravelmente mais habilidoso que Nicholas, e o derrotou rapidamente. Secretamente, Saigô se juntou ao dojô Kuji-kiri-ryu para aprender ninjutsu negro, tornando-se um ninja.

O próprio Nicholas, motivado pela derrota, apresentou-se ao Aka i ninjutsu, o lado vermelho do ninjutsu, com valores de honra e proteção dos fracos, através do Tenshin Shoden Katori Shinto Ryu.

Muitos anos depois, Nicholas mudou-se para a América e levava uma vida acadêmica pacífica. Depois de deixar um emprego em publicidade, ele conheceu uma mulher bonita chamada Justine, por quem se apaixonou.

Sua paz foi destruída quando um proeminente empresário local foi assassinado de uma maneira extremamente incomum (por um shuriken envenenado). A polícia local está confusa e consulta Nicholas, pois ele é conhecido por ser uma autoridade em estudos orientais. Nick rapidamente percebeu que um ninja é o assassino e o próximo alvo é o pai de sua nova namorada, Raphael Tomkin, para quem ele começa a trabalhar como guarda-costas.

As investigações de Nicholas revelam que Saigô é o ninja e isso o coloca em rota de colisão mortal com seu primo mais velho e antigo nêmesis. No Circuito Street Fighter, Nicholas pretende aprimorar seu ninjutsu e encontrar pista sobre Saigô.

Jogando com Nicholas: Você costuma não falar muito além do necessário, e reserva para si seus sentimentos mais pessoais. Tem grande apreço pelo conhecimento, e busca aprender tudo o que pode em quaisquer situações. O ninjutsu deve ser uma ferramenta para proteger as pessoas, e é assim que você se porta.

Aparência: Nick é atlético e bonito, com traços miscigenados e boa compleição. Ele usa roupas casuais na maior parte do tempo, e tende a ser uma pessoa agradável e carismática. Em combate, ele é sério e sereno, calculando cada passo e avaliando seu oponente.

Arena: Nicholas costuma travar seus combates de street fighting em um penhasco na costa de West Bay Bridge, em Nova Iorque. Ele é honrado, mas oponentes incautos já desfilaram do desfiladeiro algumas vezes.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



STORYTELLER COM UM DADO

Storyteller possui regras simples e uma mecânica central intuitiva de Verbo + Objeto, em que se somam duas características para a resolução de uma tarefa. Em geral, Atributo + Habilidade, mas também pode ser Atributo + Técnica, Atributo + Antecedente, Habilidade + Técnica, Técnica + Técnica (como no Sakki) e qualquer outra combinação possível de características que vão até 5. Para as que vão até 10 (Chi, Força de Vontade, Glória e Honra), o teste é com a característica sozinha.

Uma das maiores diversões do sistema é rolar vários dados e identificar o resultado. Há realmente uma sensação de poder quando seu Dragon Punch resulta numa chuva de dados na mesa, ou quando seu teste de Manipulação + Lábia traz sete ou oito sucessos, mostrando o quão grande foi seu feito.

Alguns grupos, contudo, podem preferir rolar apenas um dado, como é em alguns sistemas, como *Dungeons and Dragons*. Ou o grupo pode ter um único dado, e jogá-lo várias vezes seria um entrave. Não é a pegada original do sistema, mas com alguns ajustes, é possível usar esse tipo de aleatoriedade.

Esse sistema permite jogar com um único dado mantendo parcialmente o *feeling* de Street Fighter RPG. O número de falhas críticas vai aumentar, e o jogo se tornará mais aleatório. O recomendado, claro, é utilizar o sistema original.



Testes com um dado

Testes normais: joga-se 1d10, somando com a parada de dados da tarefa (por exemplo, para um salto, Destreza + Esportes). É comparado o resultado com a dificuldade; se ela for igualada, é um sucesso marginal. Cada ponto acima da dificuldade conta como um sucesso extra na tarefa. A dificuldade padrão é 10, podendo subir de dois em dois, acompanhando as dificuldades do sistema original. Dificuldade 16, por exemplo, seria equivalente à dificuldade 9 no sistema clássico. Independente da soma, um resultado 1 no dado sempre será uma falha crítica.

Por exemplo: Ken quer realizar uma manobra com seu carro em uma fuga. Ele possui Destreza 5 e Condução 4. A dificuldade é 10 (padrão). Ken joga 1d10 e tira 4. Ele somou 13. É o equivalente a um sucesso fenomenal. A tarefa é realizada perfeitamente. Em seguida, ele tenta passar por um obstáculo para que o carro fique em duas rodas, e assim ele o controle para passar por um estreito espaço. O Narrador determina dificuldade 16. Ken joga o d10 e tira 6. Sua soma resultou em 15, e ele fracassou. O carro não ficou em duas rodas. Ele precisa agora reduzir e controlar o carro para não bater nos veículos à frente. O Narrador determina dificuldade 10. Ken joga o d10 e tira 1. Tecnicamente, seria um sucesso ($9+1=10$), mas o resultado 1 significa falha crítica. Ele capota o carro.



Testes de dano: o dano é um desafio adotando apenas um dado. Obviamente, a granularidade do sistema será afetada. Para danos em apenas um dado, o combate transcorre normalmente, com o dano do ataque sendo absorvido pela Absorção do alvo. O dano restante é somado ao resultado do d10, com a dificuldade padrão (10).

Por exemplo: Ryu ataca Sagat com seu Dragon Punch, de dano 17. Sagat se defende, com absorção 11. O jogador de Ryu atira 1d10, tirando 7, e soma com o seu dano resultante (6), obtendo 13. Ele causou 4 pontos de dano em Sagat. Em seguida, o Maka Wara de Sagat faz efeito, com dano 8. Subtraindo o Vigor de Ryu (5), há um resultante de 3. O jogador de Sagat atira 1d10 e tira 6. $6+3=9$. A dificuldade padrão (10) não foi atingida, e Ryu não sofre dano.

Ações resistidas ou prolongadas e resistidas: ambos jogadores jogam 1d10 e somam com sua parada de dados. A diferença das somas finais será a margem de sucessos de um contra o outro.

Por exemplo: Honda e Zangief disputam queda de braço. Honda joga 1d10, tira 6 e soma com sua Força 6 (12). Zangief joga 1d10, tira 8 e soma com sua Força 7 (15). Zangief abre uma margem de 3 sucessos de diferença. Em seguida, Honda joga 1d10 e tira 8 ($6+8=14$). Zangief joga 1d10 e tira 2 ($7+2=9$). Honda não só reverte a margem de 3 sucessos que Zangief tinha aberto, como abre agora uma margem de 2 sucessos. E assim vai até que alguém atinja o número alvo para vencer a disputa. Lembrando sempre que um resultado 1 é uma falha crítica.

Em quaisquer situações em que for atribuir dificuldades, basta o Narrador se lembrar que dificuldade 6 passa a ser 10 com esse sistema. Assim, 5 seria 8. Por outro lado, 10 seria 18. Tentar intimidar Ken (Força de Vontade 9), seria uma ação contra uma dificuldade 16, por exemplo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA