

# DRAGON

## THE BRUCE LEE STORY

O filme Dragão: A História de Bruce Lee fez um sucesso moderado em 1993, com destaque para atuação de Jason Scott Lee no papel principal. O filme fantasiou alguns aspectos da vida de Lee, sendo apresentado como mais ficção que biografia, mas teve um roteiro divertido e gerou um game com o mesmo nome lançado em 1994. Como um filme de artes marciais, Dragão é muito divertido!

No game, os jogadores encarnam o papel de Bruce Lee, enfrentando alguns inimigos do filme, e também outros criados para o próprio jogo, contando também com as aparições de Williams e Han, de Operação Dragão.

Aqui, esse game é apresentado como uma aventura solo para SFRPG. Para regras para combate solo, consulte o Apêndice B do [Guia do Circuito](#). Caso goste dessa forma de jogo e queira conduzir campanhas inteiras nesse estilo, [Ao Encontro do Mais Forte](#) é um ótimo material.

A aventura possui saltos temporais e se concentra em alguns dos principais combates do game. O jogo repete alguns confrontos e não é interesse desta aventura promover tal repetição. Entre cada cena, o personagem jogador receberá pontos de experiência e poderá evoluir sua ficha, lidando melhor com os oponentes. O Renome ganho poderá se converter em pontos permanentes de forma imediata.

Também é possível utilizar a aventura num RPG tradicional, com um grupo de jogo, ou ainda em coop, o RPG sem Narrador. Ajuste a quantidade de adversários para a quantidade de jogadores, como colocando uma leva de açougueiros na cena inicial, e um grupo de lutadores rivais nas outras cenas.

### Bruce Lee

Este é o personagem jogador. Em coop, devem ser criados outros personagens como iniciantes de SFRPG. Bruce nasceu nos EUA, mas cresceu em Hong Kong. De

volta à Califórnia, ele sofre o preconceito dos americanos e a oposição de outros chineses por ensinar seu estilo de luta para não asiáticos.

### Cena 1: O restaurante chinês

Bruce está em um emprego na cozinha de um restaurante chinês. O ambiente é hostil, especialmente com ele, por ser um cara novo. As coisas vão indo mal, e o jogador tem motivos para suspeitar de uma emboscada. Em certo momento, enquanto lava pratos, role Percepção + Prontidão. É uma ação resistida contra uma parada de 4 dados dos oponentes. Se o jogador vencer, ele perceberá que dois oponentes tentam emboscá-lo; se perder, terá -2 Velocidade no turno 1. São dois cozinheiros que o atacam com cutelos (utilize o Valentão do livro básico). Cada um virá de uma direção, a uma distância de 2 hexágonos, tentando cercar Bruce no espaço apertado.

Vencendo ou perdendo, Bruce será demitido do restaurante. Mas o combate afetará seu renome conforme a tabela do livro básico, acrescentando:

- Vencer a luta: +3 Glória
- Perder a luta: -2 Glória
- Não utilizar nenhum tipo de armas: +2 Honra
- Vencer sem utilizar nenhuma arma: +1 Honra e +1 Glória

Após a cena, Bruce ganha 30 pontos de experiência para utilizar em sua ficha.

### Cena 2: A Universidade

Mesmo demitido, Bruce foi encorajado e recomendado por sua antiga patroa para estudar filosofia na universidade. Lá, Bruce conhece Linda, uma bela moça que demonstra interesse nele. Eles interagem na academia da universidade (role Carisma + Lábria; se tiver três sucessos, Linda se mostrará bastante cativada, e ela perceberá que há animosidade ao redor, avisando Bruce de que alguém pretende atacá-lo. Caso sejam 2 ou menos sucessos, Linda se interessa apenas um pouco na conversa, e se distrai com outras coisas).

Williams, um karateka famoso na universidade, ataca Bruce, furioso porque ele vem ensinando kung fu a alunos, vem tomando gente de seu dojô. Caso Linda tenha avisado, Bruce percebe a aproximação de Williams e luta normalmente. Se ela não tiver avisado, Bruce terá -2 velocidade no turno 1.

O combate renderá ganhos ou perdas de renome conforme a tabela do livro básico, acrescentando:

- Vencer a luta: +3 Glória

- Perder a luta: -2 Glória

Se Bruce perder, Williams voltará a ser o maior da universidade. Bruce ficará em segundo plano. Caso Bruce vença, ele ficará ainda mais famoso, chamando a atenção da comunidade chinesa.

Após a cena, Bruce ganha 30 pontos de experiência para utilizar em sua ficha.

### **Cena 3: Johnny Sun**

Bruce incomodou a comunidade chinesa. Se tiver vencido Williams, a justificativa é por estar chamando muito a atenção e estar ensinando ocidentais. Se tiver perdido, eles dirão que além de envergonhar a comunidade chinesa, ele perde para ocidentais. Qualquer que seja o motivo, será marcada uma luta entre Bruce e Johnny Sun.

Johnny Sun é um lutador poderoso, o primeiro duro oponente dessa aventura.

- Vencer a luta: +5 Glória, +3 Honra
- Perder a luta: -3 Glória

Essa luta é decisiva. Se Bruce vencer, ele segue seu caminho. Se ele perder, é fim de aventura: Bruce foi proibido de ensinar kung fu nos EUA, e sua vida é radicalmente diferente. Agora ele segue realizando pequenos trabalhos e se volta para a filosofia, um dia virando professor universitário. Mais velho, ele sempre se lembra dessa luta, pensando em que vida teria caso tivesse vencido.

Caso vença, prossiga para a Cena 4 e ganhe 30 pontos de experiência.

### **Cena 4: Luke Sun**

Bruce ficou cada vez mais popular por suas vitórias, e pouco a pouco vai desenvolvendo o Jeet Kune Dô, seu estilo de luta. Ele participou como Kato em Besouro Verde, mas não conseguiu o papel principal em Kung Fu, série que ele mesmo escreveu. Em Hong Kong, ele começa a estrelar filmes, porém o passado vem assombrá-lo: Luke Sun, o irmão de Johnny Sun, quer vingança.

Bruce o confronta em uma fábrica de gelo. Luke não quer conversa, mas apenas vingar o irmão, que caiu em desgraça após sua derrota. Essa é uma luta suja e dura, sem plateia. Bruce deve conseguir superar a parada de 6 dados de Luke com sua Percepção + Prontidão para não ser atacado de surpresa. O resultado da rolagem vira bônus em velocidade para quem vencer (por exemplo, se Luke tirar 2 sucessos e Bruce 4, Bruce age com +2 Velocidade no turno 1).

Conceda Renome conforme lutas fora da arena, acrescentando:

- Vencer a luta: +2 Honra

Luke é duríssimo. Caso ele vença, Bruce acordará no hospital dias depois. Ninguém saberá quem o atacou, mas a aventura prosseguirá. Os danos agravados estarão presentes na cena seguinte. Se Bruce vencer, ele sai fortalecido, recuperando todo seu Chi e Força de Vontade gastos ao longo da aventura.

Após a cena, Bruce ganha 30 pontos de experiência para utilizar em sua ficha.

### **Cena 5: Senhor Han**

Bruce retoma as filmagens, mas ele é surpreendido pela visita de um assassino enviado pelas Tríades. Os problemas o perseguem, como consequência do que ele causou na América e de seu sucesso. Novamente, Bruce será atacado de surpresa, precisando rolar Percepção + Prontidão contra 8 dados do assassino. Eles estão dentro de um palácio chinês, e Bruce é subitamente atacado.

O assassino revelará que Bruce precisa morrer, pois causou muitos danos à comunidade chinesa com seus atos. Diferente do que acontece na luta com Luke Sun, perder não é uma opção aqui. Se Bruce perder, estará morto, e a aventura termina.

Se vencer, Bruce ganha +5 de Honra (além de outros elementos da tabela de Renome para fora da arena) e 30 pontos de experiência para a cena final.

### **Cena 6: O Demônio Interior**

Ao longo de sua vida, Bruce teve sonhos com um demônio em forma de samurai, utilizando uma naginata. Ele sempre perde para esse demônio, e isso é seguido de sofrimento em sua vida. Agora, Bruce passa mal no meio das gravações de Operação Dragão, em meio a uma sala de espelhos. Tudo escurece, e ele confronta novamente essa visão, em um cemitério sombrio durante a noite.

O samurai usa uma máscara e armadura completa, portando uma naginata. A sua ficha é simples, pois ele apenas luta, não realiza qualquer interação. Bruce deve vencê-lo agora, chegou a hora do combate final.

Se vencer, a visão desaparece, Bruce retornando à sala de espelhos, e as filmagens continuam. Bruce apagou por um tempo, mas o diretor o chama, e eles retomam a cena. O filme é concluído, e é um enorme sucesso. Bruce agora é um astro mundial.

Se perder, Bruce adocece. Ele é incapaz de concluir o filme. Ele nunca atinge o sucesso como ator, e volta para a sua vida na Califórnia, não sendo muito conhecido.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*

# Bruce Lee



Estilo: Jeet Kune Dô, Escola:  
Autodidata

Conceito: Estudioso de artes marciais,  
Assinatura: Grito agudo de vitória

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

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••, Perspicácia  
••, Manha •, Lábria ••, Luta as cegas ••, Condução  
••, Arena •, Investigação •, Medicina •, Mistérios •,  
Estilos •••

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

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

Combos: Slide Kick para Monkey Grab Punch (dizzy)

Renome: Glória ••, Honra •

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	2
Strong	4	7	2
Fierce	3	9	1
Short	5	5	2
Forward	4	7	1
Roundhouse	2	9	1
Apresamento	4	4	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Monkey Grab Punch	2	7	2
Slide Kick	3	8	3

Sugestões de evolução: Power Uppercut, Hyper Fist,  
Double-Hit Kick, Lightning Leg, Neck Choke (para  
aplicar com nunchaku)

# Williams



Estilo: Karatê Shotokan

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

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação •••,  
Perspicácia •, Manha ••, Luta as cegas •, Segurança  
Arena ••, Medicina •, Estilos •

Antecedentes: Fama •

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

Combos: Nenhum

Renome: Glória •

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2
Fierce	3	8	1
Short	5	6	2
Forward	4	8	1
Roundhouse	2	10	1
Apresamento	4	3	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Double Hit Kick	2	7/7	1
Double Dread Kick	2	7/10	3
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2

# Johnny Sun



Estilo: Kung Fu

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

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••, Perspicácia  
•••, Luta as cegas •••, Furtividade •••, Arena •,  
Medicina •, Estilos ••

Antecedentes: Aliados •, Apoio ••

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

Combos: Jab para Stepping Front Kick

Renome: Glória •••

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2
Fierce	3	8	1
Short	5	7	2
Forward	4	9	1
Roundhouse	2	11	1
Apresamento	4	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Neck Choke	3	9	Um
Double Hit Kick	2	8/8	1
Throw	2	8	Um
Stepping Front Kick	4	8	3

# Luke Sun



Estilo: Kung Fu

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

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

Antecedentes: Aliados •

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

Combos: Spinning Back Fist para Elbow Smash, Drunken Monkey Roll para Triple Strike (dizzy)

Renome: Glória •

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	6	3
Strong	4	8	3
Fierce	3	10	2
Short	5	7	3
Forward	4	9	2
Roundhouse	2	11	2
Apresamento	4	7	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Elbow Smash	6	9	Um
Drunken Monkey Roll	7	-	5
Double Hit Kick	2	8/8	2
Triple Strike	2	Esp.	-

# Senhor Han



Estilo: Kung Fu

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

Habilidades: Prontidão •••, Intimidação •, Perspicácia •••, Manha •, Lábria •••, Luta as cegas ••••, Segurança •, Furtividade •••, Sobrevivência ••, Arena •••, Investigação •••, Medicina •, Estilos ••

Antecedentes: Apoio •••

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

Combos: Slide Kick para Garra Jab para Garra Fierce (dizzy)

Renome: Glória •••

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

Garra: +1 Velocidade e +1 Dano para Socos Básicos

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	6	4
Strong	5	8	4
Fierce	4	10	3
Short	6	7	4
Forward	5	9	3
Roundhouse	3	11	3
Apresamento	5	4	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Wall Spring	7	-	4
Slide Kick	4	10	5
Double Hit Kick	3	8/8	3
Acid Breath	1	9/6/3	3

# Demônio Samurai



Estilo: Desconhecido

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

Habilidades: Prontidão ••••, Intimidação •••••, Perspicácia ••••, Luta as cegas ••••, Furtividade •••, Sobrevivência ••••, Arena ••, Investigação ••, Mistérios •••••, Estilos •••••

Antecedentes: Nenhum

Técnicas: Chute ••••, Esportes ••, Foco •••••, Lança •••••

Combos: Yoga Teleport para Naginata Fierce

Renome: Nenhum

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

Armadura samurai: +2 Absorção

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Naginata Jab	5	14	2
Naginata Strong	3	16	2
Naginata Fierce	2	18	1
Short	4	10	2
Forward	3	12	1
Roundhouse	1	14	1
Apresamento	3	6	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	5
Yoga Teleport	8	-	Esp.



