

GINGGA MORTAL

INTRODUÇÃO

Esta é uma aventura-solo para Street Fighter RPG. Para jogar esta aventura você precisará criar seu personagem usando as regras do livro básico, e seguir os passos da aventura conforme as decisões tomadas pelo seu personagem.

A história se passa em qualquer lugar que você queira imaginar. Você irá jogar com um lutador iniciante, e deve gastar pontos de antecedentes para ter sensei, empresário e arena – estes elementos estarão presentes na aventura. De resto, você está livre para montar seu personagem como quiser: Ele será um de tantos jovens da periferia tentam mudar seu destino através do esporte, mas o problema é que não existe lugar para todos entre os campeões: os Guerreiros Mundiais, o Olimpo dos lutadores, é um clube fechado de onde só os mais vitoriosos podem se orgulhar de fazer parte. E hoje você começa sua caminhada rumo ao topo!

Neste jogo os combates ocorrem de forma semelhante a lutas das mesas tradicionais, com narrador, mas pelas limitações impostas pelo formato impresso o jogador que mais rápido só poderá decidir se interrompe o oponente, agindo antes, ou se age depois – não é possível interromper durante o movimento do adversário, já que isso geraria uma variedade de opções que não podem ser retratadas em um livro.

Ainda é possível gastar força de vontade para abortar para bloqueio básico ou jump para se esquivar de projéteis, e também é possível gastar força de vontade para conseguir um sucesso extra em testes, ou um dado adicional de dano – mas estes recursos só podem ser recuperados em pontos-chave da história.

Assim como nas aventuras tradicionais, existirão perigos dentro e fora da arena. Um lutador sagaz irá saber balancear suas habilidades de combate com conhecimentos do dia a dia para vencer todos estes desafios.

Tendo isto em mente, calce suas luvas e prepare seu protetor bucal – está na hora de conhecer a Ginga Mortal!

Escrito por: Ingo Muller
Edição: Eric "Musashi" Souza
Edição de arte: Eric "Musashi" Souza

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.
Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.

Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Este PDF é material exclusivo do site www.sfrpg.com.br/shotokan, evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs.

1.

É um domingo chuvoso, daquelas que convida a maioria das pessoas a acordar mais tarde e passar o dia debaixo das cobertas. Mas VOCÊ não faz parte da “maioria das pessoas” – VOCÊ é um lutador, um Street Fighter, e sabe que para vencer no ringue precisa fazer sacrifícios, e isto inclui levantar cedo, tomar uma ducha fria e treinar no domingo de manhã!

O caminho até o dojô segue por várias ruas desertas. Em outros tempos esta rota estaria fervilhando com feiras, cafés e lojas prontas para abrir... mas a recessão acertou feio os comerciantes. Como resultado esta parte da cidade acabou ficando conhecida como uma “área vermelha” – um local perigoso, evitado pela maioria das pessoas, mas pelo qual você precisa passar quando tem de treinar.

Você tem o antecedente recursos em nível 1? Se sim, vá para a referência 2.

Se tiver em nível 2 ou mais, vá para a referência 3.

Caso não tenha recursos, vá para a referência 4.

2.

Os tempos estão difíceis, mas você ainda tem uma moto velha que o leva pra todo lugar. Bem, pelo menos na maioria das vezes: o motor andava meio ruim, será que você se lembrou de consertar esse defeito?

Faça uma rolagem de inteligência + condução. Caso seja bem-sucedido, vá para a referência 5.

Caso falhe sua moto fica no prego e você precisa pegar um ônibus. Vá para a referência 6.

3.

Dinheiro não é problema, você possui um carro próprio que o permite chegar confortavelmente no dojô. Só que para chegar de carro no centro é preciso passar por ruas que alagam quando chove, deixando o trânsito infernal. A solução seria pegar a via expressa, mas para isso será necessário fazer uma curva em um local proibido. O que você faz?

Segue pelo caminho normal, sabendo que chegará atrasado ao treino? Vá para a referência 6

Faz a curva proibida para não atrasar? Vá para a referência 7.

4.

Você sai cedo de casa, sabendo que terá uma hora de caminhada para chegar no local de treino. É um caminho longo, mas não faz mal: às vezes é bom ficar a sós com seus pensamentos. Vestindo uma capa de chuva surrada você começa a andar em direção ao centro da cidade.

Um grupo de jovens está reunido numa calçada. Eles todos parecem usar bandanas roxas e olham fixamente para você tão logo você se aproxima.

Faça um teste de carisma + manha. Caso seja bem-sucedido vá para a referência 8.

Se falhar, vá para a referência 9.

5.

Você é o primeiro a chegar no dojô, o que deixa seu mestre muito orgulhoso. Marque 1 ponto temporário de HONRA pela dedicação e vá para a referência 14.

6.

Você chegou atrasado ao treino. Todos os seus colegas de treinamento já se alongaram e estão no aquecimento. Você se prepara para se juntar a eles, mas seu mestre o interpela no caminho. “Atrasado novamente, dorminhoco? Bem, você sabe qual a penalidade para quem chega depois da hora”.

O mestre lhe entrega um balde e um esfregão. Parece que seu “treino” hoje será limpar os banheiros da academia. Os colegas que já estão no ringue tiram sarro da sua cara, perca 1 ponto temporário de GLÓRIA e vá para a referência 14.

7.

Você faz a curva proibida e imediatamente escuta o barulho de sirenes. Parece que uma viatura da polícia rodoviária flagrou sua infração.

O policial emparelha e pede seus documentos. O que você faz?

Entrega para ele numa boa? Vá para 10.

Inventa uma desculpa para se safar? Vá para 11.

Tenta impressionar o policial por ser um lutador famoso? Vá para 12.

Acelera para tentar fugir da polícia? Vá para 13.

Tenta subornar o policial? Vá para 17.

8.

Você reconhece as cores usadas por aqueles jovens como sendo as insígnias dos Vermes Púrpuras, uma gangue de delinquentes da cidade. Você olha para o líder deles e faz um sinal com as mãos, indicando que também é “da quebrada”. Eles te deixam passar sem qualquer problema. Vá pra 5.

9.

Os jovens cercam você e exigem o pagamento de um pedágio para atravessar a rua. Como você não tem dinheiro isso não é uma opção. O que você faz?

Tentará intimidar a gangue para evitar um conflito? Vá para 15.

Não perde tempo e toma a iniciativa, acertando o valentão mais próximo da melhor forma que conseguir? Vá para 16.

10.

O policial pede sua carteira de motorista, os documentos do carro e checa eles sem pressa alguma. Depois de demorar uma eternidade (o que você tem certeza que é de propósito) ele lhe aplica uma pesada multa – até o final da aventura considere que seu nível de recursos é 1 ponto menor que o indicado. Mesmo sendo multado você não pode seguir pela via expressa, e acaba se atrasando. Volte para a referência 6.

11.

Perca 2 pontos de honra temporária pela desonestidade e faça um teste de manipulação + lábia.

Se for bem-sucedido o policial acredita na história e o libera com apenas uma advertência. Volte para a referência 5.

Em caso de falha o policial não lhe dá ouvidos e continua com a abordagem. Volte para a referência 10.

12.

Você tenta dar uma “carteirada” e se safar por ser um lutador conhecido. Faça um teste de glória. Caso seja bem-sucedido o policial pede um autógrafo e o libera sem transtornos – volte para a referência 5. Caso fracasse o policial não o reconhece e decide checar sua identidade – volte para a referência 10.

13.

Perca 1 ponto permanente de honra por infringir deliberadamente a lei por conta de uma questão tão trivial e faça um teste de destreza + condução.

Se for bem-sucedido volte para a referência 6.

Caso falhe vá para 18.

Caso tenha uma falha crítica vá para 19.

14.

O relógio marca meio dia e sua barriga começa a roncar – são dois sinais que o treino da manhã acabou. Limpando o suor com uma toalha, você se prepara para tomar uma ducha quando seu sensei se aproxima.

“Hei jovem, tem um engravatado te procurando lá na entrada. Ele disse que veio à negócios, e parece ser importante”.

Você cumprimenta seu mestre e vai até a entrada, onde pode ver o tal engravatado encostado em um carrão importado. A figura chama atenção: é um rapaz jovem, de rosto liso e cabelo cortado na régua, paletó feito sob medida, sapatos caros e vários anéis de ouro nos dedos. Ele está falando ao telefone, mas desliga tão logo você aparece na porta do dojô.

“Ah, então você é o campeão local de quem todo mundo está falando!”, ele diz enquanto se aproxima, de braços abertos.

“Deixa eu me apresentar: Sou Rico Dourado, empresário das estrelas. Vim até aqui porque me falaram que tem uma mina de ouro nesta academia, e que você é a pepita mais valiosa daqui. O que eu quero, meu rapaz, é te transformar em joia para o mundo todo ver!”

O homem termina de falar, esperando por uma resposta sua. O que você quer fazer?

Se deseja ouvir a proposta de Rico Dourado, vá para a referência 24.

Se não tem interesse em saber o que o empresário tem para dizer, vá para 23.

15.

Você olha feio para a gangue e os ameaça. Faça um teste de aparência+intimidação com dificuldade 7 (porque eles estão em maior número).

Se for bem-sucedido vá para 20.

Caso falhe vá para 22.

16.

Você avança com a fúria de um tigre encurralado e tenta golpear o valentão mais próximo. Faça uma rolagem de Força+soco, caso tenha socado, ou força+chute caso tenha chutado o inimigo. Você precisa de três sucessos para deixar o valentão tonto.

Se for bem-sucedido vá para 21

Se falhar, vá para 22.

17.

Perca 1 ponto de honra permanente e faça um teste do antecedente recursos.

Se for bem-sucedido, vá para a referência 5.

Se falhar, sua única opção será fugir da polícia. Volte para 13

18.

Seu coração acelera junto com o motor do carro quando você pisa no pedal. A viatura fica para trás, mas você consegue ouvir o policial berrar no walkie-talkie “Central, suspeito perigoso resistiu a abordagem policial e está em fuga pela via expressa!”. Conforme avança, você sente a liberdade escapando pelos seus dedos ao ver um bloqueio da polícia fechando toda a via. Sem ter como desviar, você para o carro e desce do veículo. Os policiais jogam spray de pimenta nos seus olhos e o algemam. Você é preso e sua carreira de lutador acaba aqui.

FIM.

19.

Seu coração acelera junto com o motor do carro quando você pisa no pedal. Você olha pelo retrovisor e vê a viatura ficando para trás enquanto você avança um sinal vermelho. Infelizmente outro motorista, que segue as leis de trânsito, não consegue parar a tempo: um caminhão atinge seu carro em cheio, dando fim a sua carreira e a sua vida.

20.

“Tá bem, camarada. A gente não quer encrenca hoje. Você pode passar... desta vez”, diz um dos líderes dos vermes púrpuras. Você finalmente vai poder chegar ao dojô! Volte para 5.

21.

Você derruba o valentão com um único golpe e deixa todos de queixo caído. Um dos membros da gangue pega ele pelo braço e todos saem de lá rapidamente. O líder da gangue troca um olhar furioso com você – você sabe que esse confronto não vai ficar barato, mas você estará pronto quando eles voltarem. Ganhe 1 ponto de glória temporária e vá para a referência 5.

22.

O valentão aguenta seu golpe dolorido, saca uma faca e perfura sua barriga. A facada dói bastante e deixa um ferimento debilitante – diminua sua saúde máxima em 1 ponto até o final da aventura. Felizmente, antes que eles possam terminar o serviço, você ouve um barulho de uma viatura de polícia. “Sujou, sujou”, diz a gangue. Eles saem correndo e você também, antes que os policiais resolvam te questionar sobre o ocorrido. Você limpa o ferimento, estanca o sangramento e ainda assim decide ir treinar... mesmo que o treino do dia já esteja perto do final. Volte para a referência 6.

23.

O sorriso de Rico Dourado se desfaz quando você se recusa a ouvir a proposta dele.

“Tudo bem”, diz o empresário. “Mas saiba que a sorte não costuma dar segundas chances!”

E ele estava certo: os anos foram passando e você foi ficando para trás. Seus colegas de academia conseguiram progredir, assinar contratos milionários e alguns até se tornaram candidatos a guerreiros mundiais enquanto você continuou lá, batendo em sacos de areia velhos com luvas puídas, pensando como sua vida poderia ter sido diferente caso tivesse aceitado aquela oferta anos atrás...

FIM

24.

Rico sorri, exibindo um dente de ouro. “Excelente, excelente, venha, vou te levar para almoçar e conversamos melhor no almoço!”

Ele o conduz até o carro dele e você senta confortavelmente nos bancos de couro aquecidos.

Música suave começa a tocar, e o carro desliza pelas ruas sem qualquer solavanco. Enquanto Rico dirige pela cidade rumo aos bairros bacanas, onde ficam os restaurantes mais caros. Chegando numa churrascaria chique, Rico distribui sorrisos e gorjetas até que vocês dois estejam sentados em uma mesa reservada, com grandes pratos de carne malpassada diante de vocês.

Você fica pensando em como uma pessoa consegue viver assim todos os dias – a maioria dos seus colegas de tatame jamais entrariam em um carro daqueles, e só veriam um bife desse tamanho se fosse aniversário de alguém. Rico percebe seu constrangimento, e corta o silêncio.

“É bom você se acostumar com as coisas boas, campeão. Você está destinado à grandeza. Eu consigo sentir isso, e tenho um olho bom!”

Ele fala sobre os atletas que revelou, as pessoas que conheceu, os lugares que viajou acompanhando o circuito Street Fighter. A conversa de Rico é envolvente, e as promessas dele te deixam inebriado com a proposta de fama e glória.

“Mas calma, jovem. Pra chegar onde esses meus pupilos chegaram é uma jornada longa, e você ainda precisa dar o primeiro passo. E o passo que eu proponho para você é uma luta no Brasil, contra um campeão de capoeira. Que tal?” diz o empresário, abrindo uma pasta e colocando um contrato e uma caneta diante de você.

Se desejar assinar o contrato vá para 25.

Caso recuse a oferta de Rico, volte para 23.

25.

“Excelente! Eu sinto que este é o começo de uma bela parceria!”, diz o empresário, enquanto aperta sua mão. “A sua próxima luta será em seis semanas contra um capoeirista conhecido como Mestre Ginga. Espero que você treine com afinco para garantir uma estreia com vitória!”

Ele paga a conta e lhe dá uma carona até em casa. Você está nas nuvens, pensando que finalmente terá sua grande chance – e é melhor se preparar para não estragar tudo. Como você pretende gastar seu tempo até a luta?

Pesquisando o máximo possível sobre seu oponente? Vá para 26

Buscando informações sobre o estilo dele, a capoeira? Vá para 26

Estudando sobre o local onde a luta vai acontecer? Vá para 29

Treinando novas técnicas com o seu sensei? Vá para 31
(caso tenha o antecedente staff) desenvolver um plano alimentar com sua equipe para chegar no dia da luta bem de saúde? Vá para 38

(caso tenha sofrido dano) Parar por algumas semanas, para recobrar sua saúde e se curar devidamente? Vá para 42.

Você tem tempo de escolher três das seis opções acima, mas não pode escolher a mesma opção duas vezes. Após concluir seu treinamento vá para 39.

26.

Você tenta descobrir o máximo que pode sobre o tal “mestre Ginga”.

Fazendo pesquisas na internet você consegue achar vídeos amadores de lutas anteriores dele. Observando com atenção, você tenta identificar um padrão em seus movimentos. Faça um teste de percepção+ perspicácia OU inteligência + estilos, conforme sua escolha.

Se for bem-sucedido vá para 27
Caso falhe, vá para 28.

27.

Você percebe que a capoeira é uma luta em forma de dança, cheia de giros e rodopios. Ginga costuma iniciar todas as lutas com um chute rápido para, em seguida, se afastar chutando enquanto dá uma cambalhota para trás. O movimento é muito rápido, como se fosse uma combinação de golpes. É preciso ficar atento para reagir a isto, ou Giga conseguirá bater sem retaliação no começo do combate.

Volte para a referência 25.

28.

Você assiste a todas as lutas do Mestre Ginga, mas seus movimentos dançantes são imprevisíveis demais para identificar um padrão. Volte para 25 e escolha novamente.

29.

Você tenta mais informações sobre onde a luta irá ocorrer. Faça um teste de inteligência + arena.

Caso tenha sucesso, vá para a referência 30.

Se falhar, você não conseguiu qualquer informação. Volte para 25 e escolha novamente.

30.

Você descobre que a arena de Mestre Ginga é em um terreiro, um local sagrado para as religiões de matriz africana no Brasil. Isso lhe dá uma ideia de que a prática da Capoeira é uma questão não apenas marcial, mas cultural e até espiritual, para o seu oponente. Durante as lutas Ginga costuma ser acompanhado por várias pessoas, que formam uma roda em volta dos combatentes, cantando e tocando instrumentos como o berimbau. De alguma forma ele tira força desta música, e certamente será um oponente mais perigoso na própria arena do que se lutasse fora dela.

Agora volte para 25.

31.

Você procura seu mestre disposto a aprender novas técnicas de luta. Ele tem pouco tempo para ensinar, então resolve focar em coisas que possam ser úteis para esta luta –

mas para isso é preciso que você atenda a alguns pré-requisitos, listados em parênteses. O que você deseja aprender?

(Soco 1) Um poderoso uppercut capaz de derrubar mestre Ginga caso ele ataque saltando? Vá para 32.

(Bloqueio 2) Uma técnica para se defender dos poderosos chutes de capoeira? Vá para 35.

32.

Você pede para melhorar seus socos, e o sensei prontamente atende. Ele leva você até a feira, e compra todo o estoque de melancias de um vendedor. Você não entende nada, até que o mestre mandar você ficar parado no meio da rua. Você obedece e ele lança uma melancia na sua direção. “Golpeie!”, ele grita enquanto se prepara para jogar mais e mais melancias.

Faça um teste de força+soco. Se for bem-sucedido, vá para 33. Caso falhe, vá para 34.

33.

Você acerta a melancia em voo, partindo-a ao meio. E depois a segunda, a terceira, a quarta... até acabar todo o estoque do mestre. O treino se repete por uma semana, deixando um acumulado de cascas e caroços no chão do dojô. Você está coberto de suco de melancia, mas sente que consegue acertar qualquer alvo aéreo com seu punho, e mandá-lo para baixo! Anote a manobra POWER UPPERCUT em sua planilha e volte para 25.

34.

A melancia voa na direção da sua cabeça e você não consegue acertá-la. A fruta se parte ao se chocar com seu crânio, deixando você tonto e coberto de polpa de melancia. O mestre joga a segunda, a terceira, e em nenhuma das vezes você é bem-sucedido. “É, acho que isto não está dando certo. Melhor treinarmos outra coisa”, você diz. Seu mestre concorda. Perca 1 ponto de GLÓRIA TEMPORÁRIA e Volte para 25.

35.

Seu mestre sai do dojô e pede para você esperar. Ele volta segurando um pedaço de pau em cada mão e diz para você se defender. Ele começa golpeando baixo, mirando suas canelas. Depois tenta estocadas no estômago e voleios na altura da cabeça – é como se ele simulasse chutes baixos, frontais e giratórios. Faça um teste de vigor+bloqueio.

Se for bem-sucedido, vá para 36.

Se falhar, vá para 37

36.

Você levanta a perna e absorve o golpe na canela. Depois esquiva do golpe frontal e por fim forma um paredão com os braços para bloquear o golpe girado. Seu mestre fica satisfeito com os seus movimentos, e aumenta o ritmo.

Depois ele muda o material: troca os porretes por barras de ferro e, ao final de uma semana, você já está se defendendo de todos os golpes com maestria. Adicione a manobra KICK DEFENSE na sua planilha de personagem e volte para 25.

37.

O seu mestre golpeia sua perna, e você grita de dor. Em seguida sente um dos bastões lhe dando uma estocada na barriga, e por fim toma uma paulada na orelha, ficando tonto. “Presta atenção!”, diz o mestre, repetindo a sequência – e o resultado é o mesmo: você acaba no chão. “Hum, talvez você ainda não esteja pronto para este tipo de treinamento. Vamos focar em outra coisa”, diz o seu sensei. Você concorda. Volte para 25.

38.

Seu staff desenvolve uma dieta rica em proteína e carboidratos, visando dar a você energia para queimar nos treinos e também proporcionar desenvolvimento muscular. Você faz treinos de força e resistência intercalados com treinos técnicos, e o resultado é visível: após poucas semanas sente que sua saúde melhorou consideravelmente. Ganhe 1 nível de saúde e volte para 25.

39.

“Você está pronto, meu pupilo. Seu treinamento terminou. Agora está na hora de encarar o seu maior desafio!” – com essas palavras seu mestre o abençoa e se despede, e você inicia sua jornada para os confins do Brasil, onde seu oponente o aguarda.

Se a soma dos antecedentes RECURSOS, APOIO e EMPRESÁRIO for 4 ou mais, vá para 40.

Caso sua soma dos antecedentes seja inferior a 4, vá para 41.

40.

Você inicia sua jornada de avião, pegando voos confortáveis e escalas pequenas, que não lhe causam muito transtorno. Ao chegar na cidade onde a luta vai ocorrer você percebe que ficou hospedado em um bom hotel, que permite que você repouse adequadamente antes da luta. Você pode fazer uma rolagem de HONRA para recuperar força de vontade ou chi, caso tenha gastado algum dos dois durante a aventura. Vá para 43.

41.

A viagem até o local do confronto é tenebrosa. Você viaja nos piores assentos das companhias aéreas de menor custo, fazendo escalas improváveis em Rio Branco, Brasília e Porto Alegre antes de pegar um ônibus para concluir a viagem. O ônibus é de uma empresa barata, quebra na estrada e vocês ficam horas esperando reboque. O reboque também quebra e pra não perder a luta você acaba pegando carona num caminhão que transporta galinhas vivas, que vão cacarejando no seu ouvido pelas próximas doze horas. O estresse da viagem cobra seu preço – perca 1 ponto de FORÇA DE VONTADE e vá para 43.

42.

“Antes de começar a treinar você tem de estar 100%”, alerta seu mestre. Você passa o restante do tempo cuidando do corte que recebeu em uma briga de rua. Recupere o nível de vitalidade perdido e volte para 25 para escolher novamente.

43.

Você chega ao seu destino e a luta é no dia seguinte, então você tem uma noite livre. O que deseja fazer?

Se deseja passar a noite no hotel repousando para o grande dia, vá para 45.

Caso deseje aproveitar a noite e conhecer um bar local, vá para 44.

44.

Você conversa com o Staff do hotel e eles recomendam um bar chamado Limão Louco. “São especialistas em cachaça, patrão. Fazem uma caipirinha sensacional e ainda rola um sambinha ao vivo”, diz o funcionário da recepção. Parece interessante!

Caso queira conhecer o Limão Louco, vá para 54.

Se decidiu pensar melhor e ficar no hotel, vá para 45.



45.

Você decide evitar a badalação na véspera da luta, e fica no hotel assistindo TV. A programação monótona acaba te dando sono, e você adormece. Faça um teste de percepção + prontidão com dificuldade 7.

Se passar, vá para 46.
Caso falhe, vá para 52.

46.

Você acorda com o som de uma batida na porta, como se alguém estivesse tentando entrar à força no seu quarto. O que você vai fazer?

Tentar bloquear a porta? Vá para 47.
Se esconder debaixo da cama? Vá para 48.

47.

Faça um teste de Força. Se você for bem-sucedido, vá para 49. Se falhar, vá para 50.

48.

Faça um teste de destreza+furtividade. Se for bem-sucedido vá para 51. Se falhar, vá para 53.

49.

Você empurra o armário pra direção da porta, bloqueando-a. Vozes do outro lado xingam e bufam, mas eventualmente param. Quem quer que seja que tenha tentado invadir seu quarto acaba desistindo. Preocupado, você passa o resto da noite em claro, vigiando a entrada. Perca 1 ponto de força de vontade e vá para 61.

50.

Você cola seu corpo na porta, esperando segurá-la com seus músculos, mas ela não resiste e cede após um receber pontapé. Você cai pra trás, e três pessoas passam por cima de você. Embora não consiga enxergar seus rostos, porque a porta oculta sua visão, você percebe que os três estão armados.

“Fique aí mesmo, rapaz, se quiser viver”, diz um dos homens, com revólver em punho. “Nós sabemos que você tem uma luta importante amanhã, e nosso chefe tem um interesse especial nesta luta. Ele apostou uma boa grana no campeão local, e quer ter certeza de que vai ter retorno financeiro deste investimento. Pra isso a gente precisa que você caia antes do toque do gongo, entendeu? Faça isso e você também será recompensado. Deixe de cumprir a sua parte no plano e nós vamos voltar pra te encontrar, e dessa vez não será só a porta que vai apanhar, entendeu?”

Você responde afirmativamente, para sair daquela situação. Os homens parecem satisfeitos, e deixam o quarto em silêncio. Você se levanta e coloca a porta no lugar,

sabendo que no dia seguinte terá de tomar uma decisão difícil – preservar sua honra ou sua vida?

Vá para 61.

51.

Sua porta é arrombada e três homens armados entram no quarto. Você prende a respiração e se encolhe embaixo da cama. Não é possível ver as caras deles, mas todos empunham revólveres. Um deles fala “Chefe ele não tá aqui não”, e outro responde “Diabos, vamos ver se ele está no bar!”. Os três saem e você respira aliviado. Sabendo que aquele hotel não é mais seguro, você pega suas coisas e sai pela escada de incêndio, tomando cuidado para não ser visto na recepção.

Se você tiver recursos pelo menos em nível 1, você consegue se hospedar em um hotel por conta própria e descansar até o momento da luta. Faça um teste de honra para recuperar força de vontade perdida e vá para a referência 61.

Caso você não tenha recursos, o jeito é dormir na rua. Você acorda fatigado – perca 1 ponto de força de vontade e vá para a referência 61.

52.

Você dorme pesado, e acorda com um tapa na sua cara. Ao despertar sobressaltado vê que três homens empunhando revólveres estão em pé, rodeando a sua cama. “Que bom que tu acordou”, diz um deles enquanto alisa um bigode fino. “A gente já tava ficando impaciente”.

Um careca, que parece ser o chefe, faz um gesto pro bigodinho se calar. “Calma, pessoal. Sem necessidade de grosseria. Estamos aqui a negócios. Nós sabemos que você tem uma luta importante amanhã, e nosso chefe tem um interesse especial nesta luta. Ele apostou uma boa grana no campeão local, e quer ter certeza de que vai ter retorno financeiro deste investimento. Pra isso a gente precisa que você caia antes do toque do gongo, entendeu? Faça isso e você também será recompensado. Deixe de cumprir a sua parte no plano e nós vamos voltar pra te encontrar, entendeu?”, ele completa, enquanto o homem ao lado dele, mais robusto que os demais, puxa uma faca e crava no travesseiro ao lado do seu.

Tão logo o recado foi dado, os homens saem do seu quarto de forma organizada, fechando a porta atrás deles e deixando para trás uma enorme dúvida na sua cabeça: no dia da luta você deve preservar sua honra... ou sua vida? Pense a respeito do assunto e vá para a referência 61.

53.

Você se joga embaixo da cama bem a tempo de ver a porta do quarto ser arrombada. Três homens armados – um robusto, outro magrelo de bigode e um careca, que parece ser o líder – entram no quarto. Todos carregam revólveres. O grandalhão é o primeiro a falar: “ele não está aqui, chefe”, e o careca responde “impossível, ninguém viu ele sair daqui. Revirem o quarto”.

Os três arrancam cortinas, entram no banheiro, jogam suas coisas no chão, até que o bigodinho se abaixa e vê você embaixo da cama. Apontando o revólver ele manda você sair e, sem poder pensar em lutar naquela situação, você obedece. Eles ordenam que você sente na cama, e o careca começa a falar.

“Não precisa ficar preocupado, rapaz. Estamos aqui a negócios. Nós sabemos que você tem uma luta importante amanhã, e nosso chefe tem um interesse especial nesta luta. Ele apostou uma boa grana no campeão local, e quer ter certeza de que vai ter retorno financeiro deste investimento. Pra isso a gente precisa que você caia antes do toque do gongo, entendeu? Faça isso e você também será recompensado. Deixe de cumprir a sua parte no plano e nós vamos voltar pra te encontrar, entendeu?”, ele completa, enquanto o homem ao lado dele, mais robusto que os demais, aponta o revólver em sua direção, ameaçadoramente.

Tão logo o recado foi dado, os homens saem do seu quarto de forma organizada, fechando a porta atrás deles e deixando para trás uma enorme dúvida na sua cabeça: no dia da luta você deve preservar sua honra... ou sua vida?

Vá para 61

54.

O Limão Louco é tudo que se espera de um típico boteco brasileiro: há uma TV passando futebol, um balcão com um barman servindo os clientes e uma parede inteira de prateleiras repletas de cachaça atrás dele. As mesas estão cheias de pessoas de todas as idades bebendo, conversando e comendo tira-gostos de carne com macaxeira frita. Na lateral do bar três homens com instrumentos de percussão tocam um samba das antigas. Você procura um lugar para sentar, mas o bar está bem cheio. Você:

Vai se espremer no balcão, ao lado de um grupo de pinguços? Vá para 56.

Pedir para sentar junto de uma loira gata, que está bebendo sozinha? Vá para 55.

55.

Você se aproxima da loira e ela sorri – um bom sinal! – e o convida para sentar com ela. Ela está tomando cerveja e te oferece um copo. Vocês conversam, contam piadas, ela ri. A noite vai fluindo bem e ela jamais deixa que seu copo fique vazio... até que você sente uma tontura, tudo fica escuro, e você apaga.

Você é acordado por um dos garçons quando o bar está para fechar. “Ei meu chapa, tá tudo bem?”

Você explica que estava bebendo com uma loira, e antes de terminar a história, o garçom completa. “Xiii, ela deve ter botado algo na sua bebida. O rupinol é uma droga perigosa, que a gatinha usa para o roubar. Quando ela bota no seu copo você fica arrupinado e no final você é roubado!”, explica o garçom.

De fato, tateando o bolso você percebe que sua carteira não está mais lá. Que azar! Diminua seu antecedente de recursos em 1 ponto e volte para o hotel, para esperar a hora da luta. Vá para 61

56.

Você consegue um lugar no balcão ao lado de um cliente ruidoso, e logo fica claro o motivo de ninguém querer ficar perto dele: o homem é desagradável, cheira mal, falta alto e trata o barman como lixo. Parece ser alguém com dinheiro que, após tomar umas e outras, deixou sua personalidade tóxica aflorar: ele está discursando sobre política, com pontos de vista racistas, citando um monte de fake news e falas homofóbicas. O barman está visivelmente incomodado com a postura do cliente, que deixa a noite de todos mais desagradável, mas obviamente não pode fazer nada a respeito. Você irá intervir?

Se quer apenas pegar seu drink e ir embora, vá para 57.
Se acha que pode dar um jeito no falastrão, vá para 58.

57.

Você decide que tem mais o que fazer do que dar uma lição num falastrão, então pede a conta e embora, deixando o homem destilar barbaridades na mesa do bar. Perca 1 ponto de honra temporário por não ajudar uma pessoa em perigo e vá para 61.

58.

Você decide que já chega, e aborda o falastrão. Educadamente você pede para ele calar a boca, mas o homem é metido a valente e quebra uma garrafa na mesa e, antes que você possa fazer alguma coisa, avança com o gargalo na sua direção.

Você possui 2 ou mais pontos na técnica bloqueio? Se sim, vá para 59.

Caso contrário vá para 60.

59.

Você percebe o avanço do homem, mas consegue repelir o ataque com facilidade. Sua defesa é tão precisa que ele cai de bunda no chão. Envergonhado, o homem decide ir embora antes que alguém chame a polícia. Todos aplaudem sua atitude. Ganhe 1 ponto de honra e 1 ponto de glória temporários e vá para a referência 61.

60.

O homem consegue o golpear com o gargalo. Role 1 dado: se o resultado for 6 ou maior, marque 1 ponto de dano agravado (que não irá curar até o final da aventura). Caso o resultado seja menor que 6, você consegue evitar o golpe.

Qualquer que seja o resultado do ataque do homem, pelo direito de legítima defesa você contra-ataca com força, derrubando o homem bêbado no chão com um golpe só. Ganhe 1 ponto temporário de glória. O barman agradece, mas diz que é melhor você sair dali antes que a polícia apareça. Vá para 61.

61.

Após uma noite atribulada, finalmente você acorda no dia da luta! Decidido a não se extenuar antes do confronto, você começa o dia com alongamentos e uma corrida leve, apenas pra manter o cárdio em dia. Faça um teste rolando seu nível de Glória permanente.

Se for bem-sucedido, vá para 62.

Se fracassar, vá para 63.

62.

A luta é o assunto da cidade e algumas pessoas o reconhecem no caminho, pedindo para tirar fotos com você. Ganhe 1 ponto de Glória temporária, já que sua fama está se espalhando. Vá para 64.

63.

Você treina sem ser perturbado, ficando sozinho com seus pensamentos enquanto corre pela cidade. No caminho você vê pôsteres pregados em muros anunciando a luta, dando destaque para o campeão local: Mestre Ginga ocupa quase todo o quadro, enquanto sua foto e seu nome estão em um pequeno espaço no canto inferior direito. Como esperado você é o azarão – mas em poucas horas terá a chance de mostrar para todos quem é o maioral. Vá para 64.

64.

Caso tenha dormido em seu hotel, vá para 65. Se tiver, por alguma razão, dormido fora dele, vá para 66.

65.

Você volta para o hotel após o treino e relaxa fazendo uma sessão de gelo na banheira do seu quarto. Depois almoça por lá mesmo e descansa até a hora da luta, quando os promotores do evento mandam um carro o buscar. Você pega seu equipamento e desce sentindo aquele frio na barriga que antecede os grandes confrontos. O motorista abre a porta para você e o leva por ruas antigas até um morro, onde existe um terreiro consagrado pelos orixás. Lá Mestre Ginga o aguarda! Vá para 67 e se prepare para lutar!

66.

Você termina seu treino, almoça em um restaurante popular e decide descansar no banco de uma praça até a hora da luta. Você sabe que os promotores do evento iriam buscá-lo no hotel, mas decide não voltar lá com medo de encontrar com aquelas pessoas que invadiram seu quarto na noite anterior. Você revira os bolsos e cata os últimos trocados para pegar um ônibus até o local da luta – um terreiro localizado no alto de um morro, de onde é possível ver toda a cidade. A viagem tem seus solavancos conforme o ônibus se esforça para subir o trajeto íngreme e estreito dos subúrbios, mas você finalmente chega ao seu destino. Vá para 67 e se prepare para lutar!

67.

Você chega ao alto do morro e vê um muro de tijolos onde um belo grafite exibe a imagem do mestre Ginga e os dizeres “Capoeira é resistência”. De dentro do terreno é possível ouvir o canto de uma multidão. Empurrando um portão de madeira você se vê dentro de um local sagrado, onde oferendas em alguidares são depositadas aos pés de uma grande árvore. Uma multidão se aglomera na frente de um barracão de madeira, onde ocorrem serviços religiosos. Quando aquele oceano de gente percebe sua aproximação, eles se abrem feito o mar vermelho, e mestre Ginga sai do barracão dando saltos e rodopios. Ele para na sua frente e o cumprimenta.

Todas as pessoas presentes no terreiro formam um círculo com 7 hexágonos de diâmetro em volta de vocês. Alguns tocam berimbaus e instrumentos de percussão cuja batida parece fortalecer o capoeirista. Um homem moreno posiciona uma câmera em um tripé, garantindo que a luta seja transmitida para vários telespectadores ao redor do mundo, e você finalmente entende o que é fazer parte do circuito Street Fighter.

Uma mulher de calças pretas e camisa alvinegra com os dizeres “JUÍZA” se aproxima. “Eu quero uma luta limpa, ao estilo livre. Sem armas e sem ataques a oponentes nocauteados. Fora isso, está tudo liberado”, diz ela, em tom de autoridade.

A Juíza explica que a duração da luta será de dez turnos (1 round). Se em algum momento você nocautear mestre ginga antes desta duração, vá para a referência 90. Caso seja nocauteado (ou resolva desistir) antes deste tempo, vá para a referência 80.

De resto, siga a ordem dos turnos conforme a sequência da aventura. Ignore as instruções de um turno apenas se elas não fizerem sentido – por exemplo, se você deixar Ginga atordoado ou preso em um apressamento sustentado pode agir de forma livre e passar para o turno seguinte. Se você for atordoado, Ginga seguirá seu turno normalmente.

Você pode montar um tabuleiro com miniaturas para melhor visualizar a movimentação de seu personagem e de mestre Ginga, mas se não tiver estes recursos em mãos apenas mantenha o controle mentalmente a distância entre os personagens para avaliar se os golpes conectam ou não.

Caso você fique atordoado (dizzy), siga a ação listada para o mestre Ginga, que poderá agir sem oposição. Caso Mestre Ginga fique atordoado, ignore a ação dele e faça sua ação normalmente, mantendo o controle da honra e glória ganhas ou perdidas conforme o caso.

Mestre Ginga possui Força 3, Vigor 4, Chi 2, Força de vontade 5 e Saúde 10. Se por alguma razão você precisar consultar a planilha do Mestre Ginga, ela está disponível ao final desta aventura. Mas recomendamos que não faça isso para manter a emoção do combate!

Dito isto, vá para 68.

68.

Você e mestre ginga ficam frente a frente, distantes três hexágonos um do outro. A batida da música é agitada, e ele

parece vibrar na frequência dela com passadas longas, mas ainda sem sair do lugar.

ROUND 1, FIGHT!

Escolha a sua manobra e vá para a referência 70.

69.

Sempre que sua velocidade e a de Mestre Ginga forem iguais vocês precisam desempatar, e para isso existem critérios: o primeiro é comparar o raciocínio (o de Ginga é 3). Caso o empate persista, precisam comparar sua percepção (a de ginga é 2). Se o empate persistir, jogue um dado para cada personagem, e quem tiver o maior resultado é considerado o mais rápido. Volte para a referência em que estava e continue o combate.

70.

A velocidade de Mestre Ginga é 5.

Se você for mais rápido, vá para 71.

Se for mais lento, vá para 72.

Se a sua velocidade for igual a 5, anote o número desta referência e volte para 69.

71.

Mestre ginga utiliza o bônus de seu musical accompaniment para movimento e avança três hexágonos para se aproximar de você. Sendo mais rápido você pode interrompê-lo durante o movimento ou no momento em que ele parar na sua frente.

Ao interromper mestre ginga, resolva sua ação contra ele. Se você desferiu um ataque, o vigor do mestre é 4. Caso ele não tenha sofrido dizzy ou knockdown e você ainda esteja em seu alcance, ele desfere o golpe dele contra você:

SHORT KICK velocidade 5, dano 6, movimento 2 (3 com musical accompaniment neste turno).

Após a rolagem dos danos vá para a referência 73.

72.

Mestre Ginga é mais rápido e não perde tempo. Ele avança três hexágonos na sua direção e desfere um chute veloz:

SHORT KICK velocidade 5, dano 6, movimento 2 (3 com musical accompaniment neste turno).

Caso você não tenha ficado atordoado (Dizzy), pode concluir sua ação contra o Mestre Ginga.

Após ter resolvido as duas ações, vá para a referência 73.

73.

Você recebeu instruções de um grupo armado sobre o resultado desta luta enquanto estava hospedado no hotel?

Se sim, vá para 74.

Caso contrário vá para 75.

74.

Após trocar os primeiros golpes com seu oponente você consegue enxergar três figuras conhecidas no meio da multidão: um forte, um careca e outro com bigodinho. Os três parecem olhar para você, como se esperando algo. Você lembra das ameaças que sofreu no hotel – entregar a luta ou sofrer as consequências. O que você fará?

Irá entregar a luta? Vá para 76.

Irá continuar lutando novamente e arcar com as consequências? Vá para 77.

75.

ROUND 2, FIGHT!

A batida dos capoeiristas se torna acelerada, e mestre Ginga começa a dançar com mais velocidade.

Escolha sua manobra e vá para a referência 81.

76.

Você valoriza mais a sua vida do que o seu cartel, então no turno seguinte quando mestre Ginga o golpeia com um chute cambalhota você e se jogar no chão. A multidão observa, atônita, ao ver que você foi nocauteado no segundo round. Todos dão vivas para mestre Ginga pela vitória, e os três homens sinistros o observam da plateia com cara de satisfação.

Enquanto finge inconsciência no chão você pensa em tudo que treinou, em todas as pessoas que acreditaram em você, e isso o faz sentir mal. Marque uma derrota em seu cartel e perca 1 ponto de glória temporária por ter perdido, além de 2 pontos de honra temporária por ter entregue a luta.

Você vai até o vestiário tomar uma ducha, e percebe que o trio está o aguardando lá. O careca se aproxima e o entrega um envelope recheado de dinheiro. "Eu disse que ia valer à pena pra você, rapaz. Toma aqui a sua parte", diz ele. Você aceita o dinheiro?

Vá para 78 caso queira pegar o pacote.

Vá para 79 caso recuse.

77.

Ganhe 1 ponto de honra temporária pela determinação, volte para 75 e continue lutando.

78.

Você sente o peso do pacote na mão e cede à tentação. É mais dinheiro vivo do que você jamais viu na vida. Some 1 ponto aos seus recursos.

"Excelente", diz o careca. "Já vi que você é um cara inteligente. Espero que nossa parceria dure por muito tempo".

E de fato a parceria é duradoura. Cada vez mais você se vê envolvido com a máfia de apostas, lutando uma luta pra valer e entregando outras duas, sempre conforme a ordem de seus patrões. Quando a idade chega você se aposenta milionário, porém com um cartel com duas vezes mais derrotas do que vitórias – bem distante do seu sonho de ser um Guerreiro Mundial.

Embora dinheiro jamais tenha sido problema para você, todos os dias após pendurar as luvas você se vê perguntando como teria sido a sua vida caso você tivesse recusado aquele pacote. Talvez em outro tempo, em outra vida, você tivesse sido uma lenda das artes marciais. Talvez...

FIM.

79.

Você manda o careca enfiar o dinheiro naquele lugar. Ganhe 1 ponto de honra temporária.

O grandalhão e o bigodinho fazem menção de sacar armas de fogo, mas o careca os contém. “Deixa de lado, rapazes. Já conseguimos dele o que queríamos... além disso, esse frangote não vai longe e logo mais vai nos procurar, podem esperar”.

As palavras do careca ficam grudadas na sua mente, e você se esforça para provar que ele está errado. Você treina com afincos para dar a volta por cima, e eventualmente constrói um bom cartel, chegando eventualmente até o posto 6 antes de se aposentar sem sofrer qualquer outro revés na carreira – mas aquela derrota, porém, nunca saiu de sua cabeça: os anos passam e, apesar de todo sucesso que teve no circuito, você não consegue esquecer de sua derrota no Brasil.

FIM.

80.

O golpe de Mestre Ginga o acerta em cheio, e sua vista escurece. O último som que você escuta é o baque surdo de seu corpo acertando o chão. Perca 1 ponto de glória temporária pela derrota, mas ganhe 1 ponto de Honra se você lutou honradamente (por exemplo, sem repetir a mesma manobra em rápida sucessão ou atingir o oponente atordoado, caso esta oportunidade tenha surgido).

Caso tenha recebido instruções de um grupo armado para entregar a luta, vá para 84.

Caso contrário, vá para 85.

81.

A velocidade de Mestre Ginga é 7.

Caso você seja mais rápido, vá para a referência 82.

Caso você seja mais lento, vá para a referência 83.

Se a velocidade de vocês for igual, anote o número desta referência e volte para 69.

82.

Mestre Ginga declara a manobra dele:

BACKFLIP KICK: Velocidade 7 (5 base +2 combo + 1 música), dano 8 e movimento dois para trás.

Nesta manobra Mestre Ginga primeiro bate, e depois se move. Se você estiver perto dele, pode acertar o oponente antes dele aplicar o golpe e se mover. Se estiver longe ele não poderá o acertar a menos que você se aproxime (a decisão é sua). Caso ginga não tenha como o atingir, ele apenas usará o movimento da manobra para se afastar 2 hexes de onde estava no turno anterior, em linha reta, ficando 1 hex adiante da posição em que a luta começou.

Após resolver este turno, vá para a referência 86 e continue o combate.

83.

Mestre ginga espera que você se aproxime dele e declare um ataque para o interromper revelando a sua manobra:

BACKFLIP KICK: Velocidade 7 (4 base +2 combo + 1 música), dano 8 e movimento dois para trás.

Ele golpeia e se afasta de você 2 hexes para trás, em linha reta, tentando ficar fora de perigo.

(Se você concluiu seu movimento e chegou a anunciar um ataque não poderá usar a manobra de interrupção Jump para se afastar, mas pode abortar para bloqueio normalmente)

Caso você não tenha se aproximado do oponente neste turno ou Ginga não tenha como o atingir, ele apenas usará o movimento da manobra para se afastar 2 hexes de onde estava no turno anterior, em linha reta, ficando 1 hex adiante da posição em que a luta começou.

Após resolver este turno vá para a referência 86 e continue a luta.

84.

Após recobrar a consciência você vai até o vestiário tomar uma ducha, e percebe que o trio está o aguardando lá. Você perdeu a luta honestamente, porém o trio não sabe disto e parece disposto a honrar a oferta de suborno. O careca se aproxima e o entrega um envelope recheado de dinheiro. “Eu disse que ia valer à pena pra você, rapaz. Toma aqui a sua parte”, diz ele. Você aceita o dinheiro?

Vá para 78 caso queira pegar o pacote.

Vá para 79 caso recuse.

85.

Você acorda deitado em uma maca, numa espécie de enfermaria. Mestre Ginga está lá, o aguardando. “Ufa, fiquei preocupado que você não acordasse hoje. Ia perder a feijoada”. Pera, feijoada? “Isso mesmo. O pessoal do barracão faz uma feijoada maravilhosa, toda comunidade vem aqui comer. É um momento de união, e como você foi um oponente casca-grossa eu queria que você participasse”.

Ginga estende a mão para você, o ajudando a levantar. Não desista, garoto! Eu tenho certeza que seu futuro será brilhante no circuito – mas assim como num saco de feijão,

vão ter pedrinhas no caminho. Você precisa separar o que há de melhor, aprender com cada luta, e só assim se tornará um campeão! Inclusive se quiser vir aqui comigo treinar, fique à vontade. Nossas portas estarão abertas sempre que precisar!”.

Ginga lhe dá um abraço caloroso. Você sabe que pode ter perdido uma luta, mas ganhou um amigo! Além disso, a batalha pelo título de guerreiro mundial ainda não acabou – e, mesmo com a derrota, você sai fortalecido desta luta, tendo aprendido muito e feito um aliado valioso em sua jornada que, como ele mesmo disse, está apenas começando!

FIM

86.

ROUND 3, FIGHT!

Os músicos sobem o tom, com batidas potentes, e ginga parece se preparar para um giro vigoroso. Escolha sua manobra e vá para 88.

87.

A velocidade do mestre ginga é 0 e ele não vai se mover. Caso você seja mais rápido, pode agir agora ou esperar para ver o que ele irá fazer e interrompê-lo. Caso contrário, ele age antes de você. Vá para a referência 88 para ver a ação do mestre ginga.



88.

Ginga termina o rodopio esticando a perna, desenhando um arco com seus pés que transfere toda a energia cinética num estrondo sônico de energia chi.

SONIC BOOM velocidade 0, dano 11 (+1 pela música), movimento nenhum.

Se você estiver usando jump ou manobra aérea semelhante pode tentar desviar do projétil. Faça um teste de destreza+esportes e conte os sucessos. Depois jogue três dados (o nível de foco do mestre Ginga), subtraindo cada sucesso dele dos sucessos obtidos pela tentativa de esquiva. Se você tiver ao menos um sucesso sobrando, você conseguiu desviar. Caso contrário role o dano do sonic boom subtraindo seu vigor, como de costume.

Após resolver este turno, vá para 89.

89.

A música volta a acelerar, e mestre Ginga também se move mais rápido para acompanhar o ritmo.

ROUND 4, FIGHT!

Escolha sua manobra.

Se sua velocidade for inferior a 8, vá para 91.

Caso você seja mais rápido, vá para 92.

Se sua velocidade for exatamente 8, anote o número desta referência e vá para 69.

90.

Caso você tenha sido coagido a entregar a luta e se recusou a fazer isso, vá para 99.

Se você não foi coagido a entregar a luta, vá para 100.

91.

Mestre Ginga espera você terminar de se mover e se reposiciona, evitando ataques corporais, ficando a 2 hexágonos de distância de você.

Após concluir o turno, vá para 93.

92.

Mestre Ginga começa a se mover e se posiciona a 2 hexágonos de você, ficando o mais perto do centro da roda possível. Ele encerra o turno. Você pode atacá-lo se tiver uma manobra com deslocamento suficiente para atingi-lo caso queira interromper em qualquer parte de seu movimento, ou após ele concluir o turno.

Após resolver esta ação, vá para 93.

93.

A música muda novamente, com o ritmo sendo tomado por batidas mais lentas e vigorosas. Mestre Ginga volta a dançar girando com força.

ROUND 5, FIGHT!

Escolha sua manobra e role 1 dado.

Se for par, vá para 94.

Se for ímpar, vá para 95.

94.

Mestre Ginga salta em sua direção, rodopiando o corpo e desferindo um poderoso chute rodado.

JUMPING ROUNDHOUSE Velocidade 2, Dano 11 (+1 pela música), movimento 2.

Se você for mais rápido, poderá interrompê-lo antes do golpe. Caso contrário ele o interrompe antes de você sair do lugar e desfere o golpe dele.

Após resolver este turno vá para a referência 96.

95.

Ginga inicia um conhecido rodopio esticando a perna, desenhando um arco com seus pés que transfere toda a energia cinética num estrondo sônico de energia chi.

SONIC BOOM velocidade 0, dano 11 (+1 pela música), movimento nenhum.

Você pode tentar esquivar desta manobra caso com jump ou manobra similar. Caso contrário o alcance do sonic boom é de 6 hexágonos.

Se você for mais rápido, poderá interrompê-lo antes do golpe. Caso contrário ele o interrompe antes de você sair do lugar e desfere o golpe dele.

Após resolver este turno vá para a referência 96.

96.

A música acelera novamente, e Mestre Ginga passa a dançar com mais velocidade.

ROUND 6, FIGHT!

Escolha sua manobra e role um dado.

Se o resultado for ímpar, vá para 97.

Se o resultado for par, vá para 98

97.

Mestre Ginga declara velocidade 3.

Caso você seja mais rápido, vá para 101.

Caso seja mais lento, vá para 102.

Caso sua velocidade seja 3, anote o número desta referência e volte para 69.

98.

Mestre Ginga declara velocidade 5.

Caso você seja mais rápido, vá para 103.

Caso seja mais lento, vá para 104.

Caso sua velocidade seja exatamente 5, anote o número desta referência e volte para 69.

99.

“E o vencedor é o desafiante!!!”

Você superou mestre Ginga na arena. A plateia grita seu nome, é inegável que você venceu a luta – mas sente que perdeu a batalha, pois no meio da multidão estão três elementos mal-encarados que irão acertar as contas com você... Você fecha os olhos e saboreia o momento, pois sabe que esta vitória lhe custará muito caro no futuro.

FIM.

100.

Você conecta um golpe certo e Mestre Ginga vai ao chão com o impacto da sua manobra. Ele não levanta mais, e a juíza corre para se colocar entre vocês dois. “Acabou! Acabou!”, você mal pode acreditar – e a multidão também: com um ataque fulminante você calou toda a torcida do Mestre Ginga. “O vencedor, por nocaute, é o desafiante!”, diz a juíza.

Um grupo de socorristas entra na arena. Eles recolhem Mestre Ginga em uma maca. Apesar de ter apagado com seu golpe o campeão local parece se recobrar bem, sem nenhum ferimento muito sério. Ele chega a abrir o olho e fazer um sinal de “ok” para o seu público que, superado o choque inicial de ver seu campeão nocauteado, começa a gritar seu nome – pela sua performance avassaladora você conquistou até a torcida adversária, algo raro no mundo das lutas!

Você saboreia a vitória e passa a noite comemorando no Limão Louco. Frequentadores lhe pagam bebidas e querem tirar fotos com você. A farra vara a noite, mas você não fica até o final: durante a comemoração você recebe uma ligação do empresário Rico Dourado, falando que as notícias de sua vitória correram o mundo, e uma lutadora da Rússia decidiu desafiar você. “É bom se acostumar, rapaz, a vida de lutador é feita de mais suor do que de festa!”, brinca o empresário.

Você sabe que ele tem razão. Você sabe que vai precisar fazer muitos sacrifícios como este para chegar ao topo... mas você também sabe que, uma vez lá, vai tudo valer a pena... Sua jornada pode estar apenas começando, mas cada passo é importante para chegar em seu objetivo de ser um Guerreiro Mundial!

FIM.

101.

Mestre Ginga salta em sua direção com uma voadora rodada.

JUMPING ROUNDHOUSE Velocidade 3 (+1 pela música), Dano 10, movimento 2.

Você pode interrompê-lo durante qualquer etapa se seu movimento, ou antes de seu ataque. Se ele tiver movimento

para chegar em você e ainda possuir condições de atacar após sua ação, role o dano dele subtraindo seu vigor.

Vá para 105.

102.

Mestre Ginga interrompe sua ação e salta em sua direção com uma voadora rodada.

JUMPING ROUNDHOUSE Velocidade 3 (+1 pela música), Dano 10, movimento 2.

Caso você não tenha ficado atordoado por este golpe, pode realizar sua ação normalmente após a rolagem de danos.

Vá para 105.

103.

Mestre ginga inicia uma cambalhota para trás esperando o acertar com um Backflip kick de velocidade 5, porém como você foi mais rápido ele teme ser interrompido e atingido após o golpe e aborta para um Jump de velocidade 8. Corte um ponto de força de vontade dele.

Se ainda assim você for mais rápido que Mestre Ginga, pode fazer sua ação primeiro.

Caso Mestre Ginga seja mais rápido com a velocidade 8 do jump, ele espera você terminar de se mover para saltar e ficar a 2 hexágonos de distância de você, se posicionando o mais próximo possível do centro da arena.

104.

Mestre ginga espera você se aproximar dele e declarar seu ataque, para então o interromper com um Backflip kick.

BACKFLIP KICK: Velocidade 5 (+1 música), dano 8 e movimento dois para trás.

Caso você não chegue perto dele, Mestre Ginga tentará usar o movimento da manobra para se reposicionar, ficando distante dois hexes de você, ou o mais próximo disso possível.

Vá para 105.

105.

ROUND 7, FIGHT!

A luta está disputada, e Mestre Ginga sorri, satisfeito. Ele gasta o turno o cumprimentando. "Obrigado pelo desafio, amigo! Você é o lutador mais forte que enfrento em tanto tempo! Faziam anos que eu não me sentia tão vivo!", diz ele.

Você deseja gastar o turno retribuindo o cumprimento? Vá para 106.

Ou deseja aproveitar este momento de cordialidade para atacar mestre Ginga quando ele está vulnerável? Vá para 107.

106.

Você retribui o cumprimento de Mestre Ginga. Ganhe 1 ponto de glória e 1 ponto de honra temporários pela sua cordialidade.

Vá para 108.

107.

Escolha sua manobra e ataque mestre Ginga. Perca 1 ponto de honra temporário pela sua falta de espírito esportivo.

Mestre Ginga tentará reagir ao seu ataque interrompendo sua ação para uma manobra jump com velocidade 7. Corte 1 ponto de força de vontade dele. Caso ele consiga esquivar, coloque ele a dois hexágonos de distância de você. Caso ele não consiga esquivar, role o dano e depois reposicione o capoeirista conforme dito acima.

Vá para 108.

108.

A música acelera conforme a luta vai se aproximando do fim. Escolha sua manobra.

ROUND 8, FIGHT!

Caso sua velocidade seja inferior a 6, vá para 109.

Caso sua velocidade seja superior a 6, vá para 110.

Caso sua velocidade seja exatamente 6, anote o número desta referência e volte para 69.

109.

Mestre Ginga espera você começar a se mover e o interrompe quando você estiver a dois hexes dele ou menos. Ele avança para aplicar um short kick acelerado pelo ritmo da música.

SHORT KICK velocidade 6 (+1 pela música), dano 6, movimento 2.

Caso ele não tenha alcance para chegar em você, mestre Ginga irá esperar que você conclua seu movimento e se aproximar o máximo possível.

Após resolver este turno, vá para 111.

110.

Mestre Ginga avança em sua direção com um chute rápido.

SHORT KICK velocidade 6 (+1 pela música), dano 6, movimento 2.

Caso ele não tenha alcance para chegar em você, mestre Ginga irá abortar para jump (corte 1 ponto de força de vontade dele) com velocidade 8 e tentar evitar o seu ataque, se posicionando a 1 hex de você.

Assim que resolver este turno, vá para 111.

120.

“Já chega!”, grita a juíza se colocando entre os dois lutadores.

“Dez turnos se passaram e, avaliando critérios de eficiência e combatividade, o vencedor pela decisão dos jurados é... MESTRE GINGA!”

A multidão enlouquece. Marque uma derrota no seu cartel, e perca 1 ponto de glória por conta do resultado.

Caso você tenha sido coagido a entregar a luta, vá para 122.

Caso isto não tenha ocorrido, vá para 123.

121.

Caso você tenha sido ameaçado para entregar a luta, vá para 124.

Caso isto não tenha ocorrido, vá para 125.

122.

Após o anúncio da juíza você percebe que o trio de criminosos que o ameaçou está o aguardando perto da saída. Você perdeu a luta honestamente, porém o trio não sabe disto e parece disposto a honrar a oferta de suborno. O careca se aproxima e lhe entrega um envelope recheado de dinheiro. “Eu disse que ia valer à pena pra você, rapaz. Toma aqui a sua parte”, diz ele. Você aceita o dinheiro?

Vá para 78 caso queira pegar o pacote.

Vá para 79 caso recuse.

123.

Você fica chateado com o resultado, mas tenta mostrar espírito esportivo e cumprimenta Ginga. Ele também o trata com respeito, e convida você para ficar para as celebrações – ele diz que a turma do barracão fez uma feijoada da vitória. Ainda que a oferta seja tentadora, você sente que aquele momento é dele, e não se sente à vontade para ficar. Você deixa Mestre Ginga para trás, e volta para o hotel a pé, pensando o que poderia ter feito de diferente na luta.

Por mais que o resultado tenha sido adverso, a experiência não foi: você conclui que saiu deste embate mais forte e mais preparado, e desejando uma revanche para colocar em prática tudo o que aprendeu.

124.

“E o vencedor é o desafiante!!!”

Você superou mestre Ginga na arena. A plateia grita seu nome, é inegável que você venceu a luta – mas sente que perdeu a batalha pois, no meio da multidão estão três elementos mal-encarados que irão acertar as contas com você... Você fecha os olhos e saboreia o momento, pois sabe que esta vitória lhe custará muito caro no futuro.

FIM

125.

“E o vencedor é... o desafiante!!!!”, diz a juíza, erguendo seu braço em triunfo. Marque um ponto de glória temporária em sua ficha pela vitória.

Você mal pode acreditar que, após dez rounds de sangue e suor, saiu triunfante. Mestre Ginga se aproxima e lhe dá um abraço, reconhecendo sua superioridade. “Você é o maior, cara! Você vai longe!”, diz ele. Um sentimento de cumplicidade, típico dos lutadores, envolve vocês e você retribui o elogio. Mestre Ginga sorri, e diz que espera poder acompanhar sua evolução, e torce por uma revanche no futuro – e você tem certeza que esta revanche irá ocorrer, mas não contra um rival pois, deste momento em diante, você sabe que poderá considerar Mestre Ginga como um amigo que fez na arena.

FIM

MESTRE GINGA

Atributos

- Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4
- Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2
- Mentais: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades

- Talentos: Prontidão 1, Perspicácia 2, Manha 2, Lábia 2
- Perícias: Luta às cegas 2, Liderança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2
- Conhecimentos: Arena 1, Mistérios 2. Estilos 1

Antecedentes: Arena 2, Staff 3

Técnicas: Chute 3, Esportes 2, Foco 3

Manobras especiais: Backflip Kick, Sonic Boom, Musical Accompaniment, Jump

Combos: Short para Backflip Kick

- Chi 4
- Força de Vontade 5
- Saúde 10