

Os Trapalhões

Para Street Fighter: O Jogo de RPG

Antes de tudo, respostas para algumas perguntas que podem vir na cabeça de quem ler:

“POR QUE DIABOS ESSE CARA QUER COMEÇAR A FAZER ADAPTAÇÕES COM TRAPALHÕES??”

A resposta é simples: Desde pequeno sou fã de Trapalhões, eu achava (e ainda acho) muito legal... É um tipo de humor simples, e que de um jeito ou de outro tem uma certa aventura (escrachada, principalmente nos filmes). E não é todo dia que tem gente a fim de jogar uma campanha longa e séria, tem dias que falta alguém (mesmo o Narrador) e tem que jogar algo de um dia só, simples, rápido e divertido. Ou mesmo às vezes, do nada, surgem aqueles papos de lembrar os tempos de criança (Todas aquelas coisas que ficávamos assistindo). E sempre que surgem esses papos eu costumo citar Didi Mocó e sua trupe. Até que eu resolvi organizar algumas adaptações para lembrar os velhos tempos (tenho até algumas coisas de Chapolin... Mas isso é outra história). E também faltava um cenário de mais humor para SF RPG, sem tramas profundas...

“POR QUE VOCÊ USOU STREET FIGHTER? NÃO FICA MUITO ESTRANHO?”

Eu precisava do sistema que eu estivesse mais familiarizado e pudesse usar as regras de forma mais abrangente. Prefiro o SF RPG porque já é um sistema “velho de guerra”.

“PRA QUE EU VOU USAR ISSO?”

É óbvio que você não vai aplicar essa adaptação a sua campanha de Street Fighter (ou o que for do tipo), a não ser que você seja um Narrador muito criativo (ou muito louco). Use como um joguinho pequeno, ou talvez guarde as fichas para jogar de vez em quando (ou de vez em nunca, sei lá...).

Capítulo I - Cenário

Pouca coisa há para se explicar sobre o cenário dos Trapalhões. É o nosso querido Brasil, onde a aventura pode ocorrer nas mais diversas regiões (principalmente Ceará), mas também pode ser um planeta distante, uma caverna cheia de monstros (bons e/ou maus), uma viagem no tempo (podendo voltarem a Idade Média, tempo das Cavernas, Japão Feudal, Era Romana, etc.), uma nave espacial... Enfim, isso depende da mente mirabolante do Narrador.

A época também pode variar, pode ser tanto na década de 70-80 quanto num futuro distante (também fica a critério do Narrador).

Capítulo II - Os Personagens

Um jogador pode tanto usar um dos 4 Trapalhões (Didi, Dedé, Mussum e Zacarias), quanto criar um personagem (geralmente nos filmes aparece um galã da década de 80,

ou um integrante do grupo Dominó... Mas os PC's não precisam seguir isso a risca). Esse personagem deve ser montado com as seguintes regras abaixo:

- Nenhum Estilo;
- Atributos 6/5/3;
- Habilidades 9/7/4;
- Antecedentes 3;
- Técnicas 5 (porém ganha um ponto de graça em Esportes)
- Manobras especiais 4 (porém ganha de graça uma manobra que exija apenas 1 ponto em uma Técnica como pré-requisito. Ex: Jump, Kippup, Power Uppercut, etc.). As Manobras Breakfall, Dancing Punches, Backflip e Wall Spring passam a custar apenas 1 ponto;
- Divisão e Posto não fazem sentido;
- Glória, Honra e Chi podem ser até ignorados, mas se o Narrador quiser use-os (no caso, Chi 1);
- Força de Vontade 5;
- Saúde 8 (só ignorar 2 pontos da ficha padrão).

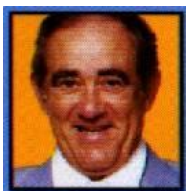
OBS: Mais um detalhe: apesar de (infelizmente) alguns terem morrido, em aventuras, Trapalhões NÃO MORREM, só ficam inconscientes. Eles também recuperam seus pontos de Saúde rápido (um a cada hora).

A seguir, as fichas dos famosos Trapalhões (as fotos estão ruins, pois não consegui as que eu queria). As fichas estão fora do padrão de montagem, mas isso não os deixa mais poderosos que outros (se bem que isso não é uma coisa tão interessante em uma aventura de Trapalhões)

Uma nota sobre Trapalhões e Manobras Especiais

Eu sei que parece absurdo um Trapalhão ter Manobras Especiais, mas é o jeito que achei de mostrar aquelas "habilidades marciais" que eles usam nos filmes.

Didi



Didi Mocó Sonresal Colesterol Novelgina Mufuço (esse último sobrenome nem sei se está certo...) é um simpático cearense que veio tentar a vida na cidade grande (e as vezes volta para o sertão. É um trabalhador (e quando preciso, trambiqueiro) nato, e apto muito bem para as artes circenses. Didi também tem um certo problema em relação a namoradas...

Jogando com Didi: Você é humilde e de bom coração. Tem muita aptidão com crianças e ao falar com os outros, e se diverte tirando sarro dos seus amigos. Como seus amigos fazem o mesmo, eles não ligam muito, pois sabem que você é capaz de qualquer coisa por eles. Para ajudar os necessitados, você pode até fazer trambiques pequenos. Também é um tanto frustrado com paixões, pois nunca consegue ficar com quem gosta.

Aparência: Didi é um pouco calvo, e está sempre com um sorriso no rosto, mas quando está triste, isso fica bem fácil de perceber. Ele costuma vestir roupas simples e bem baratas, ou aquilo que seu emprego pedir

Conceito: Herói Trambiqueiro

Assinatura: Palhaçadas com os amigos

Atributos

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades

Talentos: Prontidão 1, Interrogação 1, Perspicácia 2, Manha 1, Lábia 4

Perícias: Condução 3, Furtividade 2, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Medicina 1, Mistérios 1, Investigação 2

Vantagens

Antecedentes: Recursos 1 (de vez em quando...), Aliados 3

Técnicas: Soco 1, Chute 2, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 3, Foco 0

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Backflip, Wall Spring, Rolling, Dancing Punches

Combos: Nenhum

Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 8

Dedé



Dedé pode ser considerado o “cabeça” dos Trapalhões. Sempre que algo deve ser resolvido formalmente, com educação, conte com Dedé. Ele tem um jeito de ser muito inteligente, porém, sempre aparece alguém que estraga seus planos sem querer.

Jogando com Dedé: Você tenta calcular previamente o que vai fazer, embora sempre termine de planejar tarde demais. É um pouco desastrado e gosta de dar as ordens aos seus amigos, quando eles têm algum “serviço”. Valoriza seus amigos acima de tudo, e sempre procura um jeitinho de descolar uma grana para rachar com eles.

Aparência: Dedé está quase sempre bem penteado e com os cabelos arrumados. Ele é um pouquinho gordo e gosta de se vestir socialmente

Conceito: Pensador Calculista

Assinatura: Ar de respeito e Inteligência

Atributos

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3
Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 2

Habilidades

Talentos: Prontidão 2 Interrogação 2, Manha 1, Lábia 3
Perícias: Condução 3, Liderança 3, Furtividade 1
Conhecimentos: Investigação 2, Mistérios 2

Vantagens

Antecedentes: Recursos 1, Aliados 3
Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 1, Foco 0
Manobras Especiais: Power Uppercut, Buffalo Punch, Escape, Throw
Combos: Nenhum

Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 8

Mussum



Mussum é um simpático bebum, que conheceu Didi e Dedé por acidente e fez uma grande amizade com eles. Nada para ele é tão apreciável como um bom “mé”. Também é um bom trambiqueiro, e está mais acostumado a viver em bairros urbanos de classe baixa do que os outros.

Jogando com Mussum: Você é meio xarope da cabeça. Talvez seja porque está constantemente bêbado, mas isso não afeta sua amizade. Também é um grande malandro, e usa isso para beneficiar seus amigos.

Aparência: Mussum é um pouco gordo, negro, meio alto e gosta de se vestir como típico carioca. Quanto mais confortáveis forem suas roupas, melhor.

Conceito: Bebum

Assinatura: “Cacildis!!”

Atributos

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

Habilidades

Talentos: Prontidão 1, Intimidação 3, Manha 3, Lábia 4
Perícias: Condução 3, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 1

Vantagens

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 2
Técnicas: Soco 2, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 1, Esportes 3, Foco 0, Porrete 1

Manobras Especiais: Breakfall, Drunken Monkey Roll (Mé), Power Uppercut, Throw,
Combos: Porrete Jab para Porrete Fierce

Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 8

Zacarias



E para completar o time, o tímido Zacarias. Ele é meio quietinho, mas, mesmo sem querer, consegue ter atitudes bem idiotas. Também precisava ganhar dinheiro, e nada melhor que tentar isso com os amigos.

Jogando com Zacarias: Você é muito bonzinho e tímido. Dos quatro, é o mais atrapalhado, e entra em desespero quando tiram sua peruca. Você também é um tanto inocente, o que leva seus amigos a terem um prezo maior ainda por você.

Aparência: Você é baixinho e tem uma cara bem engraçada. Você é careca, mas está sempre com sua peruca. Não liga muito para o tipo de roupa que usa, mas faz questão de estar sempre com sua peruca (e um eventual chapéu por cima).

Conceito: Baixinho Engraçado

Assinatura: Gritinhos engraçados de desespero

Atributos

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades

Talentos: Prontidão 2, Lábria 1

Perícias: Condução 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Investigação 1, Medicina 2, Mistérios 2

Vantagens

Antecedentes: Aliados 3, Recursos 1

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 3, Foco 0, Porrete 1

Manobras Especiais: Breakfall, Jump, Power Uppercut, Throw, Escape, Rolling

Combos: Nenhum

Chi 1, Força de Vontade 5, Saúde 8

***OBS:** Dependendo da aventura, os Trapalhões tem habilidades e técnicas além dessas. Essas são apenas as habilidades padrão.

Capítulo III-Novas manobras

ESPORTES

Escape

Esportes 1

Qualquer Estilo 1

Trata-se de simplesmente desviar de um ataque

Sistema: O personagem deve interromper o oponente. Ele então rola Destreza + Esportes contra a Técnica do ataque do oponente. Se vencer, além de se esquivar o personagem terá +2 Velocidade no próximo turno. Se falhar, além de sofrer o ataque, o personagem sofre um Knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Rolling

Esportes 1

Qualquer Estilo 1

São simples cambalhotas, como aquelas de palhaços circo. Muito bom para movimentação e evasão.

Sistema: Funciona de forma similar à carta de combate Movimento, porém tem modificadores diferentes só pode usar o Movimento em linha hexagonal reta(para frente ou para trás), e se o usuário da manobra tiver usado uma manobra de Agachamento no turno anterior pode ser usada como Manobra de Interrupção.

Custo: Nenhum

Velocidade: +3

Dano: Nenhum

Movimento: +4

Dancing Punches

Esportes 2, Soco 1

Kickboxing Ocidental 1; Boxe, Thai

Kickboxing 2; Outros 3

Esse é um estilo de lutar usando danças e saltinhos antes de dar um soco, lhe preparando melhor.

Sistema: Um personagem não preenche uma carta de combate com essa manobra. A qualquer momento ele assume que vai usar o Dancing Punches. No turno seguinte, o personagem recebe +1 em Velocidade ou Movimento em qualquer um dos Socos Básicos (e algumas Manobras Especiais escolhidas pelo Narrador. Com Haymaker daria certo, já com Power Uppercut não, e por aí vai). Para quem conhece, funciona de forma similar a manobra Flamingo Stance.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Capítulo IV- Idéias para Aventuras

Na verdade, isso é o resumo de alguns filmes, que eu acho que condiz para uma aventura boa. O Narrador pode incluir os outros Trapalhões como ele quiser nas idéias aonde todos não são citados.

Dois na Lona

Os amigos Renato (Didi) e Ted são mecânicos humildes que namoram duas primas ricas. Bom de luta, Ted é convidado por um empresário de luta livre a entrar no campeonato.

Com o objetivo de manipular os resultados da luta final, controladores de apostas seqüestram a namorada de Ted, mas no último instante ela é salva pelo amigo atrapalhado.

A Ilha dos Paqueras

Didi e Dedé são taifeiros de luxuoso navio no Rio de Janeiro. Os dois, mais o comandante e o show-man da embarcação, tentam paquerar quatro

lindas modelos que viajam no navio, mas são impedidos pelo empresário delas.

Eles, então, simulam um naufrágio e salvam as garotas, levando-as a uma ilha isolada.

O lugar é o quartel-general de um grupo de contrabandistas, que criam confusões para os supostos naufragos.

Ali Babá e os 40 Ladrões

Ali Babá (Didi) não quer saber de trabalhar e vive de sombra e água fresca, filando refeição na casa do irmão Cassim (Dedé), até o dia em que a cunhada decide colocá-lo para fora de casa.

Ele, então, conhece Rosinha, que ficou parálitica depois de um acidente no trapézio do modesto circo de seu pai. Apaixonado, ele se empenha em conseguir dinheiro para uma cirurgia.

Descobre um depósito de mercadorias escondidas por 40 ladrões: cigarros estrangeiros, uísque, aparelhos de rádio e televisão e muito dinheiro falso.

Acompanhado do burro Malaquias, ele apanha o que precisa para cumprir a promessa da cirurgia.

Os ladrões descobrem, mudam o segredo da porta; a polícia entra em ação e a confusão cresce até o clímax feliz da história.

Aladim e A lâmpada Maravilhosa

Aladim (Renato Aragão) e Draculin (Dedé Santana) vendem um elixir milagroso com a ajuda de Marina, grande paixão de Aladim.

Chegam ao vilarejo bandidos procurando um anel com poderes para fazer funcionar uma lâmpada mágica. Aladim possui o anel sem saber dos poderes mágicos, até encontrar a lâmpada envelhecida, de onde sai um enorme gênio, para satisfazer seus desejos.

Passam a ser perseguidos pelos bandidos e, depois de muita confusão, Aladim tem direito ao último desejo.

Pede, então, pela cura do irmão cego, embora saiba que vai casar com Marina. Solitário, Aladim encontra outra lâmpada, de onde sai uma linda mulher gênio que lhe dá um prêmio de loteria.

Robin Hood , o Trapalhão da Floresta

Robin Hood e seu bando estragam os planos do fazendeiro João Climério de se apossar das terras do irmão ausente. Durante um confronto, Robin é ferido e precisa ser substituído no comando do grupo.

É escolhido Zé Grilo (Didi), peão modesto e confuso, que ao final desmascara Climério e salva a bela Catarina, pela qual é apaixonado. É auxiliado na missão pelo companheiro William (Dedé) e por uma varinha mágica e uma pena protetora, fornecidas por um índio feiticeiro.

Catarina escolhe ficar com Robin Hood e Zé Grilo termina sozinho, mas usa a varinha mágica para transformar seu burrico em um carro.

Os Trapalhões na Ilha do Tesouro

Os pescadores Zé Cação (Didi) e Lula (Dedé) descobrem a muamba de uma quadrilha de contrabandistas e passam a ser perseguidos por eles. No encalço dos bandidos também está o agente federal Carlos, apaixonado pela jovem Diana, dos quais os pescadores se tornam companheiros.

Tudo se desenrola na Pensão dos Pescadores, onde chega o pirata Long John Silver, em busca do mapa de um tesouro escondido numa ilha próxima. O mapa, dividido em duas partes, torna-se objeto de perseguições, sendo trocado de mãos ao longo do filme e conduzindo todos até a ilha. Lá, piratas e contrabandistas são vencidos, a mocinha raptada é socorrida e Zé Cação encontra o tesouro.

Simbad, o Marujo Trapalhão

Empregados em um circo, Kiko (Didi) e Duda (Dedé Santana) se envolvem em uma grande confusão, quando Kiko é confundido com o trapezista Simbad.

O trapalhão é raptado pelos capangas do mágico Ali Tuffi, que já possui o gênio da lâmpada mágica, mas precisa de Simbad para localizar a pedra filosofal com a qual terá fortuna e poder.

Na tentativa de ajudar os amigos, Simbad e a namorada Luciana também acabam prisioneiros no navio dos bandidos. Depois de uma sucessão de correrias, com a lâmpada mágica passando de mão em mão, os heróis são bem-sucedidos e Kiko usa a pedra filosofal para duplicar Luciana, pela qual é apaixonado.

O Trapalhão nas Minas do Rei Salomão

Os amigos Pilo (Renato Aragão) e Duka (Dedé Santana) ganham a vida em brigas simuladas nas praças públicas, enquanto Fumaça (Mussum) recolhe apostas. Pensando que são homens corajosos, a jovem Glória contrata os três para uma expedição às minas do Rei Salomão, onde o pai dela, o arqueólogo Aristóbulo, é prisioneiro.

Oferece como prêmio um fabuloso tesouro desconhecido do qual ela tem a única pista existente. Pilo logo se apaixona por ela que, no entanto, está interessada em Alberto, também integrado à expedição.

Durante a jornada, enfrentam uma bruxa malvada disposta a tudo para impedir que eles cheguem até o tesouro.

Os Trapalhões na Guerra dos Planetas

Vindo do espaço, o príncipe Flick pede ajuda dos Trapalhões para libertar o planeta onde vive do domínio do malvado Zuco. Oferece uma recompensa aceita pelos quatro amigos, que

embarcam em uma nave espacial, pilotada por um monstro peludo chamado Bonzo.

No planeta, usam artimanhas e vencem Zuco, mas não conseguem salvar a vida da Princesa Myma, que havia sido raptada pelo bandido. Ela deve ser substituída no trono por Loya, justamente a namorada de Didi, que conheceu durante a aventura no planeta estranho.

Já na Terra, os Trapalhões pensam que tudo não passou de um sonho, mas se convencem do contrário quando se deparam com um jeep cheio de barras de ouro.

O Rei e os Trapalhões

Em uma cidade do Oriente, o trono do jovem Rei Amad é usurpado pelo malvado Vizir Jafar. Na cadeia, o rei conhece os famosos ladrões do reino: Abdul (Didi), Abel (Dedé), Abol (Mussum) e Abil (Zacarias).

Com a ajuda deles, foge e, durante a fuga, conhece a princesa Alina, pela qual se apaixona. O Vizir possui poderes mágicos, enfrentados pelos heróis com a ajuda do gênio de uma lâmpada encontrada por Abul.

Com a ajuda do gênio, os quatro amigos são transportados para o século XX, onde provocam muita confusão e acabam sendo presos. Conseguem fugir com o amuleto do Vizir Jafar, roubado por Abul durante uma briga.

O Incrível Monstro Trapalhão

Os Trapalhões trabalham como mecânicos em um autódromo. Jegue (Didi) também faz pesquisas em um laboratório para desenvolver um combustível mais eficiente. Dessas misturas, obtém uma poção que o transforma em um homem monstruoso, com uma força descomunal.

Graças a este artifício, vence os golpes baixos de um concorrente nas pistas de corrida. Afinal, inventa um combustível que substitui o petróleo e recebe ofertas

de vários governos estrangeiros. Não aceita nenhuma e escolhe manter a fórmula no Brasil.

Contrariados, os árabes tentam roubar a invenção seqüestrando Ritinha, namorada de Jegue. Transformado em monstro, ele vence todos os bandidos.

Os Trapalhões na Serra Pelada

Os amigos Curió (Didi), Boroca (Dedé), Mexelete (Mussum) e Bateia (Zacarias) aventuram-se em busca de ouro no garimpo de Serra Pelada. A região é controlada pelo estrangeiro Von Bermann, cujas ordens são executadas pelo capanga Bira.

Sedento por poder, o gringo contrabandeia o ouro e deseja apoderar-se das terras do brasileiro Ribamar, que se recusa a fazer negócio antes da chegada do filho Chicão.

Com a ajuda dos quatro trapalhões, o rapaz luta com os bandidos e socorre o pai em perigo.

Os Heróis Trapalhões

Em plena Amazônia, um lunático sedento por poder (no melhor estilo M.Bison em início de carreira), chamado Rei, rapta a filha do ministro do Exército e faz uma série de exigências. Presos por terem se apropriado de um tanque do Exército, os quatro trapalhões são enviados em missão de resgate e contam com a ajuda da indianista Maia. Ela apresenta Didi a uma xamã indígena que dá ao trapalhão poderosas sementes mágicas que o fazem voar. Contando ainda com o auxílio dos amigos de Angélica, os rapazes Afonso, Marcos, Marcello e Nill, eles conseguem vencer Rei e todos os capangas. Ao final, são recompensados pelo Exército e Didi fica com Maia.

A Princesa Xuxa e os Trapalhões

No planeta Antar, o diabólico Ratam toma o poder depois da morte do imperador. Domina todos, forçando as crianças ao trabalho escravo. Mantida dentro do palácio, a Princesa Xeron (Xuxa) pensa que todos são felizes. Do lado de fora, os príncipes Mussaim (Mussum), Zacaling (Zacarias) e Dedeon (Dedé) se unem ao Cavaleiro Sem Nome (Didi) para combater Ratam e libertar as crianças. Conseguem falar com a princesa e, contando com a ajuda dela, formam um exército de crianças para libertar o planeta das forças do mal.

Os Trapalhões na Terra dos Monstros

Em um programa de televisão, a cantora Angélica ganha a gravação de um clipe com o grupo Dominó no alto da Pedra da Gávea, no Rio de Janeiro. Enquanto esperam, ela e o namorado Conrado caem para dentro da pedra.

Preocupados com o desaparecimento da filha, os pais da garota encarregam os empregados da mansão Dedé, Mussum e Zacarias de procurá-la.

Para ajudá-los, aparece Didi, ex-motorista que ganha a vida como chofer de praça. Na Gávea, se deparam com um dos fenícios, com monstros bonzinhos chamados Grunks e com monstros vilões, os Barks. Didi se apaixona por Cira e, com a ajuda dela, eles conseguem fugir de dentro da pedra. Esse foi minha inspiração para a adaptação.

Xuxa e os Trapalhões em o Mistério de Robin Hood

O vagabundo Didi é um Robin Hood moderno, que rouba de contrabandistas e agiotas para dar aos necessitados. Ele mora em um esconderijo próximo a um circo e é apaixonado por Tatiana (Xuxa), filha de um velho mágico. Neste circo, Tonho (Mussum) e Fredo (Dedé) são

funcionários muito atrapalhados. Didi também protege Rosa, uma menina desmemoriada e órfã, cuja existência é uma ameaça aos planos do bandido Gavião.

Os Trapalhões e a Árvore da Juventude

Na Amazônia, Didi, Dedé e Mussum são guardas florestais empenhados em combater um grupo de contrabandistas. Lá pelas tantas, encontram a Fonte da Juventude e remoçam, voltando à infância.

Considerações Finais

Essa é minha primeira adaptação, e estou preparando outras (provavelmente mais úteis). Espero que a adaptação seja útil, e, caso não seja, pelo menos tem manobras novas, né?

Adaptação criada por [Welton "Gorpo" Sousa](#). Dúvidas, críticas ou sugestões mande um e-mail.

Manobra "Escape" retirada da adaptação de South Town 2 da [Shotokan RPG](#)