



UMA AVENTURA ESCRITA POR 1000TON DIOGO



UMA AVENTURA ONE-SHOT

escrita por 1000ton Diogo

"Uma aventura baseada em uma História em Quadrinhos"

THE BOYS

SUPERS POWERS BRASIL

*"Se você soubesse quem você é
Até onde vai a sua fé
O que você faria?
Pagaria pra ver*

*Se pudesse escolher
Entre o bem e o mal, ser ou não ser?
Se querer é poder
Tem que ir até o final
Se quiser vencer"*

- VIDA REAL (Paulo Ricardo)

Texto e Revisão: 1000ton Diogo (miltonvdiogo@gmail.com)

Fichas para Mutantes & Malfeitores: Thiago Tomás Miani

Fichas para Street Fighter RPG: Eric "Musashi" Souza (ericmusashi@gmail.com)

Manobra Mirage: Eric "Musashi" Souza e Marcos Amaral

Design e Diagramação: Eric Ellison (eric.e.barros@gmail.com)



SUPER POWER BRASIL

Essa aventura é baseada na História em Quadrinhos The Boys, talvez mais conhecida pelo grande público por sua adaptação em série, pela Prime Video. No universo de The Boys existem pessoas com super poderes e grande parte delas está interessada em fama, prestígio, dinheiro e poder. E grandes corporações se aproveitam disso e fazem acordos com os supers para que seus rostos estampem produtos e gravem comerciais, enchendo os cofres da empresa de dinheiro. Na série e nos quadrinhos a maior e mais conhecida corporação é a Vought 7, dona do time de heróis Os Sete. A imagem vendida é a de pessoas super poderosas cheias de virtudes, mas quem já assistiu à série ou leu os quadrinhos sabe da sujeira que existe por trás de tudo. A aventura se passa no mesmo universo de The Boys, mas é situada no Brasil nos dias de hoje. Sinta-se à vontade para alterar quaisquer aspectos. A ideia aqui é que os personagens dos jogadores sejam supers que descobriram seus poderes recentemente e, assim como os super grupos que aparecem na TV, querem alcançar a fama.

A GLOBAL 6

A Global 6 é o maior canal de TV aberta do Brasil. Após a Vought 7 montar seu dream team de supers e começar a faturar muito dinheiro, a emissora decidiu fazer o mesmo. Famosa por seus realities shows, criou o Super Power Brasil para selecionar os seis membros da sua nova super equipe. Com muitas polêmicas, brigas e barracos, a primeira versão foi um sucesso estrondoso e rendeu o primeiro lugar em audiência semanas a fio. Os seis vencedores foram: General, Garganta, Abaixo de Zero, Tropa de Choque, Sniper e Eclipse. Desde então, eles têm sido os rostos em grande parte das propagandas veiculadas na televisão, estampam diversos produtos, participam de filmes, séries, canais no Youtube e programas.



OS SEIS

GENERAL

O líder do grupo. Durante a primeira edição do reality show, demonstrou opiniões extremadas sobre certas pautas, o que ganhou a simpatia de grande parte do público, garantindo-lhe o primeiro lugar. O General usa um uniforme que lembra os trajes do exército. Tem um rosto angular, barba por fazer e tem um constante olhar mal humorado. Suas habilidades incluem super força, resistência sobre-humana, além de conhecer algumas artes marciais. Embora tenha como codinome uma patente, nunca serviu às Forças Armadas.

GARGANTA

O mais quieto do grupo. Possui um poderoso grito sônico, que pode ser modulado para uma rajada concussiva ou como um grito que machuca os tímpanos. Foi considerado o “planta” do reality. Muitos dizem que possui o papel de apaziguador dentro do grupo que, dizem os programas de fofoca, está em constante atrito.

ABAIXO DE ZERO

É a integrante com o maior número de seguidores nas redes sociais e a que mais aparece em publicidades. Possui poderes criogênicos. É a mais centrada do grupo e a que melhor interage com a mídia. Presença garantida em programas de entretenimento, moda e relacionamentos.

TROPA DE CHOQUE

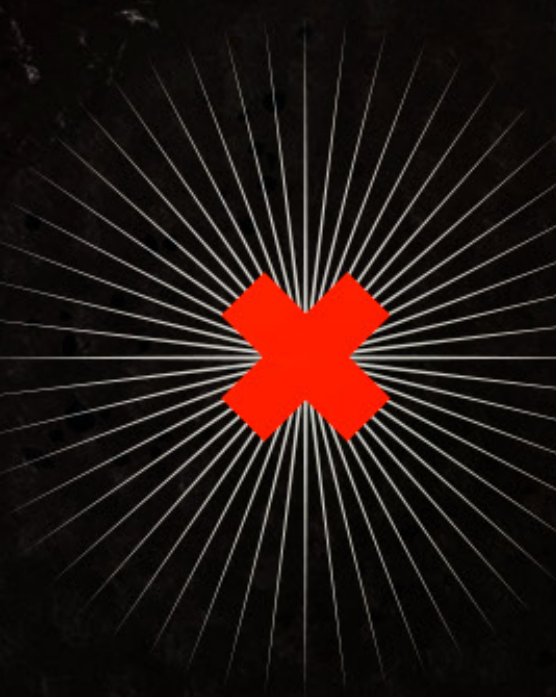
Membro mais polêmico do time. Costuma aparecer em lives na internet e em programas de TV destilando suas opiniões que, muitas vezes, beiram a loucura. Tem o poder de criar cópias de si mesmo, além de ter treinamento militar e lutar artes marciais. É constantemente chamado para intervir em protestos e rebeliões. O chamam de o exército de um homem só.

SNIPER

Possui uma mira sobre-humana, capaz de acertar qualquer alvo a qualquer distância, seja com armas de arremesso ou com armas de fogo, além de uma agilidade muito acima da média. Gosta de exibir suas capacidades sempre que tem oportunidade. Grande amigo de Tropa de Choque, com quem divide opiniões polêmicas. Está sempre nas colunas de fofoca por aparecer em festas, iates e namorar modelos famosas.

ECLIPSE

Membro mais jovem do grupo. É a mais ingênua e carrega uma dose de idealismo. Sua habilidade é a umbracinese, capacidade de manipular sombras. Seu poder fica mais poderoso quanto menos luz houver no ambiente. Eclipse é muito ligada a causas sociais, o que já a colocou em maus lençóis com os executivos da Global 6.





**"NESTE CAMPO DE BATALHA
CHAMADO VIDA,
EU SOU O GENERAL!"**

GENERAL

STREET FIGHTER RPG

Estilo: Forças Especiais

Atributos

Força 5, Destreza 3, Vigor 5

Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades

Prontidão 2, Interrogação 2, Intimidação 3, Manha 1, Lábia 1

Condução 2, Liderança 3, Segurança 1, Sobrevivência 1

Arena 2, Investigação 1, Medicina 1

Antecedentes

Apoio 3, Fama 3

Técnicas

Soco 1, Chute 3, Esportes 2, Foco 2

Manobras Especiais: Jump, Flash Kick, Kippup

Combos: Forward para Flash Kick (dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 1

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 12

MANOBRA	VEL.	DANO	Mov.	CUSTO	ESPECIAL
Jab	5	5	2	-	Básica
Strong	3	7	2	-	Básica
Fierce	2	9	1	-	Básica
Short	4	8	2	-	Básica
Forward	3	10	1	-	Básica
Roundhouse	1	12	1	-	Básica
Movimento	6	-	5	-	Básica
Jump	6	-	2	-	*
Flash Kick	2	15	-	1 Chi 1 FdV	Aérea; Knockdown vs. Aérea
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-	**

* Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra).

** Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL (não -2) após sofrer knockdown

GENERAL

Mutantes e Malfeitores

Nível de Poder: 10 (150pp)

FORÇA	AGILIDADE	LUTA	PRONTIDÃO
12/4	1	6	1
VIGOR	DESTREZA	INTELECTO	PRESENÇA
14/4	0	1	1

Vantagens: Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Esforço Supremo (Testes de Resistência)

Perícias: Atletismo 4 (+16), Combate à Distância: Arremesso 8 (+8), Combate Corpo a Corpo: Desarmado 2 (+8), Especialização: Militar 4 (+5), Percepção 8 (+9)

Poderes

Como Socar Uma Paredede Tijolos: Dano Reação 1, Penetrante 1 • 5 pontos

Força Prodigiosa: Arranjo (10 pontos, mais 2 pontos em Efeitos Alternativos) • 12 pontos

Golpe Sísmico: Aflição em Área Estouro 10 (Resistido por Fortitude; Tonto e Impedido, Atordoadado e Caído, Incapacitado, Condição Extra, Recuperação Instantânea, Limitado: você e os alvos devem estar em contato e na mesma superfície) • 10 pontos

EA: Onda de Choque: Dano em Área Estouro 10 (Limitado: você e os alvos devem estar em contato e na mesma superfície) • 1 ponto

EA: Palmas Trovão: Aflição em Área Cone 10 (Resistido por Fortitude; Tonto, Atordoadado, Grau Limitado) • 1 ponto

Pele Indestrutível: Resistência Impenetrável 10 • 10 pontos

Resistente: Imunidade 10 (Efeitos de Fadiga, Efeitos de Dano (Balístico)) • 10 pontos

Super-Força: Aumento de Força 8; Poder de Carga 4 • 20 pontos

Super-Salto: Saltar 11 (4km) • 11 pontos

Super-Vigor: Aumento de Vigor 10 • 20 pontos

Ofensiva: Iniciativa +1, Agarrar, +6 (CD Especial 22), Arremesso, +8 (CD 27), Desarmado +8 (CD 27), Golpe Sísmico CD 20 (CD 20), Onda de Choque CD 20 (CD 25), Palmas Trovão CD 20 (CD 20).

Complicações: Aliança (Global 6), Motivação (Trazer ordem ao mundo).

DEFESAS

ESQUIVA	BLOQUEIO	FORTITUDE	RESISTÊNCIA	VONTADE
6	6	14	14 (10 Impenetrável)	6

Pontos de Poder: Habilidades 36+Poderes 88+Vantagens 13(26 Graduações)+Perícias 3+Defesas 10=150pp





GARGANTA

STREET FIGHTER RPG

Estilo: Soul Power

Atributos

Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2

Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades

Interrogação 2, Perspicácia 3, Manha 1, Lábia 3

Condução 1, Furtividade 3

Arena 2, Computador 1, Investigação 1, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Apoio 3, Fama 3

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Esportes 3, Foco 3

Manobras Especiais: Jump, Stunning Shout, Sonic Boom

Combos: Movimento para Sonic Boom, Stunning Shout para Sonic Boom

Renome: Glória 2, Honra 2

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 11



MANOBRA	Vel.	DANO	Mov.	Custo	ESPECIAL
Jab	5	2	3	-	Básica
Strong	3	4	3	-	Básica
Fierce	2	6	2	-	Básica
Bloqueio	7	-	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	6	-	6	-	Básica
Jump	6	-	3	-	*
Stunning Shout	7	-	1	-	**
Sonic Boom	2	10	-	1 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão

*** Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra.**

**** Afeta um alvo ou, a critério do Narrador, um grupo pequeno; o atacante deve vencer uma disputa de FV Permanente; se o alvo não agiu neste turno, perderá sua ação; se já agiu, terá um redutor na VEL igual a diferença de que perdeu a disputa**

GARGANTA

Mutantes e Malfeitores

Nível de Poder: 10 (150pp)

FORÇA	AGILIDADE	LUTA	PRONTIDÃO
0	4	3	3
VIGOR	DESTREZA	INTELECTO	PRESENÇA
2	3	2	0

Vantagens: Avaliação, Esforço Extraordinário, Grande Tolerância, Trabalho em Equipe.

Perícias: Combate à Distância: Grito Sônico 5 (+8), Enganação 7 (+7), Investigação 4 (+6), Percepção 4 (+7), Tecnologia 4 (+6), Veículos 4 (+6).

Poderes

Escudo de Energia: Aumento de Defesas 10 (Esquiva 5, Aparar 5); Proteção Impenetrável 5, Sustentado • 20 pontos

Grito Sônico: Arranjo (24 pontos, mais 3 pontos em Efeitos Alternativos) • 27 pontos

Pasmar: Aflição Cumulativa à Distância 12 (Resistido por Esquiva, Fortitude para remover; Prejudicado, Desabilitado, Desatento), Limitado a Um Sentido (Audição) • 24 pontos

EA: Desintegrar: Enfraquecer a Resistência à Distância Afeta Objetos 8 • 1 ponto EA: Destruição Sônica: Dano à Distância em Área Estouro 8 • 1 ponto

EA: Estouro Sônico: Dano em Área Estouro 10, Penetrante 4 • 1 ponto

Imunidade a Energia: Imunidade 5 (Dano Sônico) • 5 pontos

Super Audição: Sentidos 1 (Audição Aguçada) • 1 ponto

Troca Rápida: Adicional 1 (cria o uniforme em si mesmo em uma ação livre) • 1 ponto

Vôo: Vôo 7 (500km/h) • 14 pontos

Ofensiva: Iniciativa +1, Agarrar +3 (CD Especial 10), Arremesso +3 (CD 15), Desarmado +3 (CD 15), Desintegrar +8 (CD 18), Destruição Sônica CD 18 (CD 23), Estouro Sônico CD 20 (CD 25), Pasmar +8 (CD 22).

Complicações: Aliança (Global 6), Acidentes (Falar mais alto que um sussuro pode disparar seus poderes).

Defesas

ESQUIVA	BLOQUEIO	FORTITUDE	RESISTÊNCIA	VONTADE
13/8*	9/4*	7	7/2* (SEM ESCUDO)	9

Pontos de Poder Habilidades 34 + Poderes 82 + Vantagens 4 + Perícias 14 (28 Graduações) + Defesas 16 = 150pp



ABAIXO DE ZERO

STREET FIGHTER RPG

Estilo: Kabaddi

Atributos

Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades

Prontidão 1, Interrogação 3, Perspicácia 2, Lábia 3

Condução 2, Liderança 2

Arena 3, Computador 3, Investigação 1

Antecedentes: Apoio 3, Fama 4

Técnicas: Chute 2, Esportes 3, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Slide Kick, Ice Blast

Combos: Ice Blast para Slide Kick (dizzy)

Renome: Glória 3, Honra 1

Chi 8, Força de Vontade 4, Saúde 11

MANOBRA	Vel.	DANO	Mov.	Custo	ESPECIAL
Short	4	4	3		Básica
Forward	3	6	2		Básica
Roundhouse	1	8	2		Básica
Movimento	6	-	6		Básica
Jump	6	-	6	Aérea	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra. agiu, terá um redutor na VEL igual a diferença de que perdeu a disputa
Slide Kick	2	7	4	-	Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando, Agachamento
Ice Blast	2	11	-	2 Chi	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; se sofrer dano, a vítima é congelada até ser atingida ou conseguir acumular 4 sucessos em um teste prolongado de Força (teste no final de cada turno)

"SOU UMA ESTRELA, A CELEBRIDADE QUE CONGELA CORAÇÕES E MENTES. NAS PASSARELAS, NAS TELAS, NAS REDES SOCIAIS, MEU BRILHO É INIGUALÁVEL."

ABAIXO DE ZERO

Mutantes e Malfeitores

Nível de Poder: 10 (150pp)

FORÇA	AGILIDADE	LUTA	PRONTIDÃO
1	3	4	4
VIGOR	DESTREZA	INTELECTO	PRESENÇA
3	2	1	2

VANTAGENS

Ambiente Favorito (Frio Abaixo de Zero), Benefício (Status), Conectado, Grande Tolerância, Rolagem Defensiva 3

PERÍCIAS

Especialização: Atualidade 8 (+9), Especialização: Biologia 8 (+9), Percepção 4 (+8), Persuasão 8 (+10), Tratamento 4 (+8)

PODERES

Controle de Frio: Arranjo (30 pontos, Dinâmico +4 Efeitos Alternativos Dinâmicos) • 39 pontos

Armas de Gelo: Dano de Percepção Dinâmico 10 • 31 pontos

EAD: Clima Tempestuoso: Ambiente 10 (5 km; Frio, Impedir Movimento, Visibilidade (-2)) • 2 pontos

EAD: Congelar: Enfraquecer à Distância 8, Amplo (Habilidades Físicas (uma por vez)) • 2 pontos

EAD: Criogenia: Aflição à Distância Cumulativa 10 (Resistido por Esquiva; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Condição Extra, Grau Limitado • 2 pontos

EAD: Granizo: Criar 9, Contínuo, Inato, Ligado a Ambiente 2 (Frio, Impedir Movimento 1) • 2 pontos

OFENSIVA

Iniciativa +1, Agarrar, +3 (CD Especial 10), Arremesso, +3 (CD 15) Armas de Gelo --- (CD 25) Criogenia +4 (CD 20), Desarmado, +3 (CD 15)

Complicações

Aliança: Global 6

Motivação: Fama.

DEFESAS

ESQUIVA	BLOQUEIO	FORTITUDE	RESISTÊNCIA	VONTADE
10/5*	9/4*	10/7*	9/6/3*	10

Pontos de Poder Habilidades 40 + Poderes 75 + Vantagens 7 + Perícias 16 (32 Graduações) + Defesas 12 = 150pp

TROPA DE CHOQUE

STREET FIGHTER RPG

Estilo: Forças Especiais

Atributos

Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 1

Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades

Prontidão 3, Intimidação 2, Perspicácia 2, Lábria 3

Condução 1, Liderança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 3

Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Apoio 3, Fama 3

Técnicas: Soco 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 2, Foco 3

Manobras Especiais: Mirage, Spinning Back Fist, Suplex, Jump

Combos: Bloqueio para Suplex, Spinning Back Fist para Suplex

Renome: Glória 2, Honra 2

Chi 4, Força de Vontade 7, Saúde 11



MANOBRA	Vel.	DANO	Mov.	Custo	ESPECIAL
Jab	6	4	2	-	Básica
Strong	4	6	2	-	Básica
Fierce	3	8	1	-	Básica
Apresamento	4	5	Um	-	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	5	-	Básica
Mirage	5	-	2	1 Chi	Veja descrição a seguir
Spinning Back Fist	3	7	Um	-	
Suplex	4	7	Um		Knockdown; o alvo cai no hex adjacente
Jump	7	-	2	-	*

** Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra.*

MIRAGE (NOVA MANOBRA)

Pré-requisitos: Foco ...

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Outros 3

O lutador cria uma imagem de si mesmo que luta ao seu lado.

Sistema: Quando esta manobra é utilizada, o jogador coloca a carta na mesa e gasta 1 Chi. Ele pode utilizar todo o seu movimento disponível, mas em qualquer ponto do movimento ele poderá incluir uma segunda miniatura no mapa, junto da sua. A partir desse ponto, cada miniatura poderá completar o restante da manobra em qualquer direção. A miragem estará criada.

O jogador deve nomear cada miniatura de uma forma distinta (por exemplo: Laura 1 e Laura 2), e anotar em um pedaço de papel qual delas é a verdadeira. No momento em que a miragem é criada, o oponente deve fazer uma ação resistida de Percepção + Prontidão contra Destreza + Furtividade do ninja. Caso ele vença, ele identifica imediatamente qual é a miragem: o jogador deve mostrar o papel onde fez a anotação, e a manobra se torna inútil.

Se o oponente não vencer a ação resistida, ele deverá lutar sem saber quem

é o verdadeiro. Serão escolhidas manobras para o original e para a miragem (por exemplo: o jogador anuncia Velocidade 3 para Laura 1 e Velocidade 4 para Laura 2, selecionando uma carta para cada, podendo até ser a mesma carta). Os ataques da miragem não causam dano real, mas podem confundir um oponente. A miragem poderá interromper oponentes, escolher alvos, baixar sua carta e até rolar o dano. Após a rolagem, caso algum dano seja causado, então será revelada que era apenas a miragem. Isso pode gerar boas estratégias e levar oponentes a fugirem ou a abortarem para Bloqueio ou Jump.

Qualquer dano sofrido pela miragem a destruirá: ela se desfará no ar. A miragem também desaparece caso ela se afaste do lutador original por um número de hexágonos igual à sua Inteligência + Foco, ou após se passar um número de turnos igual ao Foco do ninja. O lutador pode invocar apenas uma imagem por vez.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: +0

TROPA DE CHOQUE

Mutantes e Malfeitores

Nível de Poder: 10 (150pp)

FORÇA	AGILIDADE	LUTA	PRONTIDÃO
2	2	2	4
VIGOR	DESTREZA	INTELECTO	PRESENÇA
4	2	4	4

Vantagens

Inventor, Rolagem Defensiva 4

Perícias

Furtividade 4 (+6), Percepção 4 (+8), Tecnologia 6 (+10)

Poderes

Invocar Capangas: Invocar 6 (Oito Capangas NP 6, 90 pontos), Controlados, Capangas Múltiplos 3 (8 capangas), Horda, Elo Mental • 61 pontos

Ofensiva

Iniciativa +2, Agarrar, +1 (CD Especial 12), Arremesso, +2 (CD 17), Desarmado, +2 (CD 12)

Complicações

Aliança: Global 6

Insanidade: Ele realmente acredita que a força trará paz.

ESQUIVA	BLOQUEIO	FORTITUDE	RESISTÊNCIA	VONTADE
12	10	8	8/4*	11
*SUPRESO				

Pontos de Poder: Habilidades 48 + Poderes 61 + Vantagens 5 + Perícias 7 (14 Graduações) + Defesas 29 = 150pp



"SOU O ÚLTIMO RECURSO, A ÚLTIMA
ESPERANÇA QUANDO TUDO FALHA. SOU O
TROPA DE CHOQUE, E QUANDO EU CHEGAR, A
ORDEM SERÁ RESTAURADA."

INVOCAÇÕES: TROPA DE CHOQUE		NP6	
FORÇA	AGILIDADE	LUTA	PRONTIDÃO
2	4	7	2
VIGOR	DESTREZA	INTELECTO	PRESENÇA
2	4	0	0
PODERES: Escudo do choque; Deflexão 6			
PERÍCIAS: Acrobacias 6 (+10), Atletismo 6 (+8), Combate à Distância (Armas de Fogo) 3 (+7), Furtividade 10 (+14), Percepção 3 (+5), Prestidigitação 4 (+8)			
VANTAGENS: Esconder-se a Plena Vista, Equipamento 4, Evasão, Interpor-se, Saque Rápido, Trabalho em Equipe.			
OFENSIVO: Iniciativa +4, Desarmado +7 (Corpo a Corpo, Dano 2), Espada +7 (Corpo a Corpo, Dano 5), Pistola +7 (à Distância, Dano 5)			
DEFESA: Esquiva 10, Aparar 10, Fortitude 6, Resistência 2, Vontade 6			
TOTAIS: Habilidades 42 + Poderes 6 + Vantagens 9 + Perícias 16 + Defesas 17 = 90pp			



SNIPER

STREET FIGHTER RPG

Estilo: Forças Especiais

Atributos

Força 2, Destreza 5, Vigor 2

Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 5

Habilidades

Prontidão 3, Perspicácia 3, Lábia 3

Luta às Cegas 3, Condução 2, Furtividade 2

Arena 1, Computador 1, Investigação 1, Estilos 1

Antecedentes: Apoio 3, Fama 4

Técnicas: Esportes 2, Arremesso 4, Armas de Fogo 4

Manobras Especiais: Jump, Kippup, Wall Spring

Combos: Wall Spring para Pistola Pesada, Jump para Shuriken, Movimento para Shuriken

Renome: Glória 4, Honra 0

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 11



>

"NO CAMPO DE
BATALHA OU NA VIDA
SOCIAL, SEMPRE
ACERTO O MEU ALVO.
SOU O SNIPER, A
PERSONIFICAÇÃO
DA PRECISÃO E
LETALIDADE."



et résister
se, dire
dit qu'il
un slogan
avant
se per-
à renou-
la
la
la plus précise
revient à y répondre
l'enjeu devient vital
un slogan? À l'heure de
de changer le monde
ent, comment faire
changer le monde? Ou, plus
sorte
histoire de la
sports de je
singulier
d'avance
nous a
mots "o

MANOBRA	Vel.	DANO	Mov.	Custo	ESPECIAL
Movimento	8	-	5	-	Básica
Jump	8	-	2	-	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza+Esportes vs. Foco do Atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL (não -2) após sofrer knockdown
Wall Spring	7	-	2	-	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; o lutador pode pular em um obstáculo com +0 MOV, quando quica na direção oposta com +2; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use o modificador de MOV do Wall Spring)
Pistola Pesada	7	8	-	-	Dano Agravado; precisa sacar
Shuriken	7	4	2	-	Arremessa até 4 em um único turno; precisa sacar

SNIPER

Mutantes e Malfeitores

Nível de Poder: 10 (150pp)

FORÇA	AGILIDADE	LUTA	PRONTIDÃO
3	6	7	2
VIGOR	DESTREZA	INTELECTO	PRESENÇA
3	6	0	1

VANTAGENS

Ataque Acurado, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Preciso (Distância; Camuflagem), Crítico Aprimorado (Arma), Equipamento x6, Esforço Supremo (Mirar), Esquiva Fabulosa, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Mirar Aprimorado, Rolagem Defensiva 3

PERÍCIAS

Acrobacias 10 (+13), Atletismo 10 (+13), Combate Corpo a Corpo: Facas 6 (+13), Combate à Distância: Armas de Fogo 8 (+14), Enganação 8 (+9), Especialização: Armas 6 (+6), Furtividade 4 (+10), Intimidação 14 (+15), Persuasão 8 (+9), Tecnologia 6 (+6)

PODERES

Mira Perfeita: Dano de Alcance Percepção 5 (Facilmente Removível [Precisa de Arma de Arremesso ou Arma de Ataque a Distância, -6 pontos]) • 9 pontos

EQUIPAMENTO

Binóculos de Visão Noturna • 2pe

Carro • 10pe

Faca: Dano 2, Crítico Aprimorado • 3pe

Fuzil de Assalto: Dano a Distância 5 Automático • 15pe

Ofensiva

Iniciativa +10, Agarrar, +7 (CD Especial 13), Arremesso, +6 (CD 18), Desarmado, +7 (CD 18), Faca +13 (CD 20, Crit: 19-20), Mira Perfeita (CD 20), Rifle de Assalto +14 (CD 20, Crit: 19-20)

COMPLICAÇÕES

Aliança: Global 6

Motivação: Eliminar o crime.

DEFESAS

ESQUIVA	BLOQUEIO	FORTITUDE	RESISTÊNCIA	VONTADE
13	13	8	6/3*	10

Pontos de Poder: Habilidades 56+Poderes 15+Vantagens 13+Perícias 40 (80 Graduações)+Defesas 26= 150pp

ECLIPSE

STREET FIGHTER RPG

Estilo: Ninjitsu

Atributos

Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Carisma 1, Manipulação 4, Aparência 2

Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades

Prontidão 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábia 1

Luta às Cegas 3, Furtividade 4, Sobrevivência 1

Arena 1, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Apoio 3, Fama 3

Técnicas: Chute 2, Bloqueio 1, Esportes 2, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Shrouded Moon, Death's Visage, Cartwheel Kick

Combos: Shrouded Moon para Cartwheel Kick

Renome: Glória 3, Honra 1

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 11



"SOU INGÊNUA,
IDEALISTA, MAS NÃO
SOU TOLA. SEI QUE
O CAMINHO PARA A
MUDANÇA É ÁRDUO,
MAS ESTOU DISPOSTA A
LUTAR POR ELA."



MANOBRA	Vel.	DANO	Mov.	Custo	ESPECIAL
Short	5	5	2	-	Básica
Forward	4	7	1	-	Básica
Roundhouse	2	9	1	-	Básica
Bloqueio	8	-	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno.
Movimento	7	-	5	-	Básica
Jump	7	4	2	-	Arremessa até 5 em um único turno; precisa sacar.
Shrouded Moon	3	-	1	1 Chi	Ninja fica invisível; atacante precisa vencer uma disputa de Percepção + Prontidão vs. Foco + Furtividade do ninja para percebê-lo; se não o perceber o ninja terá +1 VEL no próximo turno.
Death's Visage	4	-	-	1 Chi	Todos no alcance de visão precisam vencer uma disputa de FV vs. Manipulação + Foco do atacante ou irão para o mais longe possível do atacante; vítimas podem tentar novamente no final de cada turno; dura 3 turnos a menos que seja quebrado.
Cartwheel Kick	3	5	4	1 FdV	Movimento em Linha Reta; +1 dano por hex percorrido antes do impacto; o alvo recua um hex após o golpe.

ECLIPSE

Mutantes e Malfeitores

Nível de Poder: 10 (150pp)

FORÇA	AGILIDADE	LUTA	PRONTIDÃO
0	1	4	6
VIGOR	DESTREZA	INTELECTO	PRESENÇA
0	3	3	4

Vantagens: Ataque à Distância 5, Equipamento 3 (Quartel-General), Esforço Supremo, Maestria em Perícia (Especialização: Ciência), Transe

Perícias: Especialização: Ciência 10 (+13), Intuição 6 (+12), Investigação 4 (+7), Percepção 4 (+10), Prestidigitação 4 (+7)

Poderes

Escudo de Sombras: Proteção 12 (Impenetrável 6 Sustentado) • 18 pontos

Levitação: Vão 4 (60 km/h) • 8 pontos

Umbracinese: Arranjo (24 pontos, mais 5 pontos em Efeitos Alternativos) • 29 pontos

Rajada de Trevas: Dano à Distância 12 • 24 pontos

EA: Construtos de Sombras: Criar 7, Contínuo, Inato, Preciso • 1 ponto

EA: Escuridão Ondulante: Camuflagem de Ataque à Distância com Área Estouro 4 (Todos os sentidos visuais) • 1 ponto

EA: Fantasmas: Ilusão 4 afeta todos os sentidos, Área (9m³), Resistível por Vontade, Seletivo • 1 ponto

EA: Teleportação: Teleporte 3 (150m), Acurado, Fácil, Estendida (16 km/h), Portal • 1 ponto
EA: Tentáculos de Sombras: Aflição a Distância 12 (Resistido por Vontade; Impedido e Vulnerável, Indefeso e Imóvel), Condição Extra, Grau Limitado • 1 ponto

Visão Aprimorada: Sentidos 3 (Visão no Escuro, Visão na Penumbra) • 3 pontos

Equipamento: Quartel-General—Tamanho: Médio, Resistência: 10; Adicionais: Camuflado, Tamanho Duplo (Enorme), Laboratório, Biblioteca, Área Comum, Funcionários, Selado, Sistema de Segurança, Sistema de Auto-Reparo, Oficina • 15 pe

Ofensiva

Iniciativa +1, Agarrar, +4 (CD Especial 10), Arremesso, +8 (CD 15), Desarmado, +4 (CD 10), Umbracinese +8 (CD 27)

Complicações: Aliança (Global 6), Motivação (Fazer o bem)

Defesas

ESQUIVA	BLOQUEIO	FORTITUDE	RESISTÊNCIA	VONTADE
8	8	6	12 (6 IMPENETRÁVEL)/0*	7

***SEM ESCUDO DAS SOMBRAS**

A NOVA EDIÇÃO DO SUPER POWER BRASIL

A nova edição do reality show de supers já foi anunciada e todo mundo já sabe que fazer parte do elenco é o caminho mais curto para a fama nacional. Mas, para ser selecionado, o candidato já deve ter algum reconhecimento, tendo aparecido em notícias, canais do YouTube ou algo do tipo. A ideia da aventura é de os personagens tentarem ficar conhecidos o suficiente para serem chamados para o programa. Para isso, vou sugerir uma mecânica que independe do sistema escolhido para jogar, além de uma série de situações em que podem render alguns likes para os personagens.

PONTOS DE FAMA

A ideia aqui é mensurar o quão os personagens são famosos. Todos começam com a fama em 1, o que significa que algumas pessoas já os viram sair uniformizados por aí. Se o sistema escolhido para essa aventura tiver talentos ou vantagens que permitam ao personagem ter uma torcida, fã clube ou boa fama, aumente para 3 ou 4, dependendo do seu efeito em regras.

Valores de 1 a 5 na fama indicam que eles aparecem em seus próprios canais do YouTube, em notícias de tabloides ou canais pequenos de TV, como emissoras locais. Com esses valores, fazem propagandas apenas de negócios locais e publis de pequenos negócios.

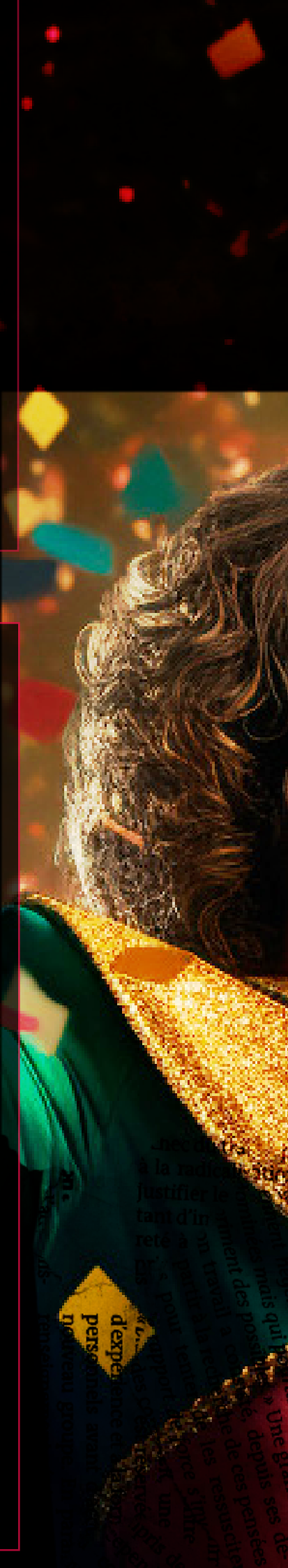
Valores de 6 a 10 já apontam que o personagem realizou feitos que o colocaram na primeira página de jornais, foram comentados por influencers famosos ou já participaram de programas de TV de emissoras grandes. Com essa pontuação, pode ser que sejam garotos propagandas de marcas famosas.

Cada feito do personagem pode render de 1 a 3 pontos de fama.

1 PONTO: impedir um assalto, ajudar em um acidente de trânsito ou ajudar pessoas em meio a um pequeno desastre da natureza.

2 PONTOS: salvar várias pessoas de um acidente de trânsito ou desastre da natureza de grandes proporções, impedir um assalto de um banco.

3 PONTOS: grandes feitos, como lutar contra um supervilão, impedir um desastre da natureza de grandes proporções, salvar um avião que esteja caindo, algo do quilate de heróis da Marvel e DC, por exemplo.



GANHANDO FAMA

A ideia da aventura é proporcionar aos personagens algumas cenas em que seja possível aparecerem e ganharem visibilidade. Vou sugerir algumas dessas cenas aqui. Sinta-se livre para usar todas as cenas, algumas ou mesmo nenhuma. Você pode partir de uma ideia dos jogadores e ir improvisando ou ainda pegar algum gancho dessas cenas e criar outra dando continuidade.

Alguns sistemas de RPG, como Street Fighter, já possuem um sistema próprio para acompanhar a fama e o renome dos personagens. O mestre do jogo pode utilizar este sistema para dar mais dinamismo à aventura, premiando os jogadores por suas ações e reconhecendo seus feitos heroicos

A utilização de sistemas de pontuação de fama e renome pode ser uma ótima maneira de tornar a aventura mais dinâmica e interessante. O mestre pode utilizar esses sistemas para recompensar os jogadores por suas ações, acompanhar seu progresso e criar novas oportunidades de aventura.

Lembre-se: O mais importante é que todos se divirtam durante a aventura. O sistema de pontuação deve ser utilizado como uma ferramenta para aprimorar a experiência de jogo e criar momentos memoráveis para os seus jogadores durante a aventura.



SUPERS STREET FIGHTER

A nova sensação da internet são arenas onde dois supers se digladiam, uma espécie de UFC com super poderes. As lutas são filmadas e transmitidas ao vivo e rolam muitas apostas online. Os personagens podem receber um convite de um agenciador que percebe neles a vontade de ganhar reconhecimento. Se alguém conseguir uma grande sequência de vitórias pode até receber um patrocínio.

HEROÍSMO TERCEIRIZADO

Os 6, o famoso supergrupo da Global 6 está ocupado demais com o show business e as redes sociais para poder salvar as pessoas. Eles enviam seu agente que propõe aos personagens capturar um grupo de vilões que vem cometendo crimes, mas o crédito de tudo deve ser dado ao supergrupo famoso. Em troca, eles farão uma live com os personagens, dizendo que eles deram uma pequena ajuda.

EU QUERO IMAGENS!

A briga por IBOPE não para. Um grande canal de TV contrata os personagens para realizarem algumas missões, tudo ao vivo. Porém, descobrem durante as gravações que as situações são todas armadas.





SUPERS POP

Os personagens são convidados para um programa que entrevista supers, sempre envolvendo temas polêmicos. Durante as entrevistas, os apresentadores podem levantar falsos boatos sobre os personagens, colocá-los em saias justas ou trazer podres de seu passado. Não faltarão oportunidades para contendas ao vivo. Veja no quadro ao lado.

EFEITO COLATERAL

Autoridades entram em contato por algo que os personagens fizeram durante seus "atos de heroísmo" ou em ocasiões em que estavam com suas identidades heroicas. O motivo pode ser pessoas que se machucaram ou até morreram em decorrência de seus atos, coisas que eles disseram em rede nacional ou outro tipo de infrações. Com a reputação em jogo, eles serão procurados por programas de fofocas e terão seus rostos estampados nos tabloides.

ENCONTRO COM BATMAN BERNARDES

Após já terem ganhado alguma fama, os personagens podem ser convidados para participar de um programa de TV matinal. Pode ser que haja um tema naquele programa, o qual tenha a ver com os supers, ou então podem ter sido convidados para falar sobre algo que tenha acontecido em uma das cenas anteriores.

PERGUNTAS POLÊMICAS

"Seu uso de força excessiva contra vilões já resultou em mortes inocentes. Como você justifica essas ações?"

"Rumores dizem que alguns supers se envolveram em atividades ilegais no passado. Há alguma verdade nesses boatos?"

"Por que alguns acreditam que supers são acima da lei. Concorda com essa afirmação?"

"Você já se foi incapaz de salvar alguém? Por quê? Fale mais sobre isso."

"Qual é a sua opinião sobre a crescente militarização de supers?"

"Você já teve que lidar com um dilema moral em que teve que escolher entre salvar um inocente ou proteger sua identidade secreta?"

"Como você se sente em relação aos supers que usam seus poderes para ganho pessoal e veiculação de marcas?"

"Você acredita que supers devem se registrar com o governo e serem monitorados por um órgão nacional?"

"Qual é a sua opinião sobre a teoria de que supers são uma ameaça à humanidade?"



SuperPower
Brasil

MAIS PERGUNTAS POLÊMICAS!

"Super-heróis, vocês acham que têm o dever de agir como porta-vozes das minorias da sociedade, mesmo estando acima das dificuldades enfrentadas por grupos minoritários?"

"A sociedade deveria confiar nos super-heróis para resolver problemas complexos ou isso cria uma cultura de dependência e desresponsabilização?"

"Os super-heróis devem ser obrigados a revelar suas identidades secretas para que sejam responsabilizados por suas ações?"

"Alguns críticos argumentam que os super-heróis, ao se envolverem em batalhas destrutivas com supervilões, acabam causando mais danos do que realmente ajudam. Como vocês respondem a essa crítica?"

"Há uma preocupação crescente de que super-heróis possam estar perpetuando ideais de heroísmo inalcançáveis, levando as pessoas comuns a se sentirem inadequadas

ou incapazes de fazer a diferença. O que vocês pensam sobre isso?"

"Muitos argumentam que a existência de super-heróis cria uma desigualdade de poder, onde alguns indivíduos têm capacidades sobre-humanas enquanto outros não. Como vocês justificam essa disparidade?"

"Alguns super-heróis têm sido criticados por agir de forma impulsiva e causar danos colaterais significativos. Como vocês planejam lidar com esse problema e garantir a segurança daqueles ao seu redor?"

"Vocês acreditam que os super-heróis têm o direito de escolher quais leis seguir e quais ignorar, ou devem estar sujeitos às mesmas leis que governam o resto da sociedade?"

"Qual é a responsabilidade dos super-heróis em relação aos danos materiais causados durante suas batalhas? Devem compensar financeiramente as perdas?"





LEMBRE-SE:

As perguntas devem ser relevantes para o personagem e para a história da aventura.

O objetivo das perguntas é gerar debate e conflito, não necessariamente para constranger o personagem (muito menos o jogador).

O mestre deve estar preparado para improvisar e criar novas perguntas a partir das respostas dos jogadores.

DICAS PARA O NARRADOR:

- Crie um ambiente tenso e hostil.
- Faça os apresentadores serem implacáveis e incisivos em suas perguntas.
- Dê aos jogadores a oportunidade de se defenderem e de rebater os argumentos dos apresentadores.
- Crie um clima de suspense e deixe o público na expectativa da próxima pergunta.



O REALITY COMEÇA

Após a última cena, informe que eles foram selecionados para entrarem no Super Power Brasil. Você pode pedir aos jogadores que digam de maneira resumida como foi o vídeo que enviaram para a inscrição e como foi a reação quando souberam que haviam sido escolhidos. Após isso, pode cortar para o momento em que irão adentrar a casa. Algumas pessoas os recebem no estúdio e os acompanham até a entrada da casa mais vigiada do Brasil. Durante esse trajeto, todos os celulares e quaisquer aparelhos

eletrônicos são tirados deles. Não há nenhuma câmera filmando, nem plateia. Os produtores informam que os personagens serão o segundo grupo a entrar no programa, e que já há doze pessoas lá. Ao entrar na casa há apenas silêncio. Aos poucos, notam que alguns móveis e vidros estão quebrados. Há algo de estranho. O portão é trancado. O som do apresentador do programa gritando horrorizado vem de uma TV ali perto. Quando se aproximam para enxergarem o que está acontecendo, se deparam com vários corpos.



PROVA DE ELIMINAÇÃO

Agora vem o plot twist. Após diversas edições do reality show, a audiência vinha caindo a níveis preocupantes. A Global 6 precisava renovar a fórmula. Além disso, a popularidade d'Os Seis também estava em declínio e a opinião pública estava começando a achar que o grupo era mais uma forma de propaganda para produtos do que um time de heróis. Então, para matar dois coelhos de uma só vez, a emissora decidiu aproveitar os novos supers que entrariam no programa e mostrar que, na verdade, eles eram vilões, que seriam combatidos pelos Seis. Uma verdadeira armação do show business. O pânico do apresentador continua.

- MEU DEUS! É UMA CARNIFICINA! SÓ AGORA CONSEGUIMOS RECUPERAR NOSSO SINAL AO VIVO, MAS NOSSA PRODUÇÃO TESTEMUNHOU TUDO. ESSES SUPERS NA VERDADE SÃO VILÕES E, NÃO SABEMOS POR QUAL MOTIVO, ELIMINARAM ALGUNS DOS PARTICIPANTES, DA MANEIRA MAIS HORRENDA POSSÍVEL. AINDA BEM QUE NÓS TÍNHAMOS OS SEIS PRONTOS PARA SEREM ACIONADOS EM CASO DE EMERGÊNCIA!

Nesse momento os heróis da emissora chegam caminhando triunfantes. Qualquer coisa que os personagens tentem dizer para se explicarem não será ouvida por conta dos poderes sônicos de Garganta. Os Seis sabem da farsa toda, com exceção de Eclipse, que já vinha tendo algumas dúvidas sobre sua equipe. Se alguém, de alguma forma, conseguir convencê-la de que tudo não passa de uma farsa, ela pode ajudar os personagens ou então abandonar a luta.

Uma reviravolta ainda mais intrigante surge se um dos Seis oferece uma proposta a um dos personagens jogadores (aquele que acumulou mais **Pontos de Fama**). Em troca de um lugar no grupo e da fama, ele terá que eliminar seus antigos colegas, considerados descartáveis pela mídia. Uma traição que abalará a equipe e dará início a um arco dramático, com consequências imprevisíveis.

O DILEMA DOS HERÓIS:

Vencendo ou perdendo, um dilema moral se coloca para os personagens mais promissores e que conquistaram mais Pontos de Fama:

Aceitar a oferta da Global 6 e se tornar um dos Seis, traindo seus amigos e se juntando ao lado obscuro da fama e sobreviver ou recusar a oferta e lutar contra a manipulação da emissora, mesmo que isso signifique perder a fama e o reconhecimento?



DESFECHO

Se os personagens ganharem a luta, a emissora vai jogar a opinião pública contra eles, apontando-os como grandes vilões, e eles precisarão buscar uma maneira de se provarem inocentes. Se perderem a luta, podem ser mandados para uma instalação militar que realiza pesquisas com supers, ou mesmo que pertença à Vought 7. Se não quiser aproveitar o gancho para uma continuação e, quem sabe, até uma campanha, após a batalha final peça a cada jogador que narre uma cena pós créditos contando o que aconteceu ao seu personagem.

E não perca as nossas próximas aventuras e adaptações!

et résister au devoir, à
se dire
de

son tour, un slogan
il

la République avant
per-

la République, à rendre la
vital. Servir, à rendre la

monde ne se résume
pas à un slogan? A l'heure de la crise écolo-

l'idée de changer le monde? Ou, plus
exactement, comment faire en sorte que
l'idée de changer le monde ne se résume
pas à un slogan? A l'heure de la crise écolo-

histoire de la pensée, dit le
sorte d'angoisse.
mots de force, des
qui de-

On n'en finira littér-
Serge Audier.
continuer
maîtriser leur desti-
du
d'une ajoute
fondant, ré-
enfin des
sages
singulier
d'avance
nous
mots



FAMA, PODER E CORRUPÇÃO

"Em um mundo onde super-heróis são as maiores estrelas do entretenimento, a linha entre o bem e o mal se torna cada vez mais tênue".

Super Power Brasil é uma aventura de RPG que te coloca no centro de um reality show de super-heróis, onde a fama e o poder são mais importantes do que a justiça. Você terá que escolher entre seguir as regras do jogo ou lutar pelo que é certo, mesmo que isso signifique sacrificar sua carreira.

Prepare-se para entrar no mundo de Heróis de Reality Show e descobrir até onde você irá para alcançar a fama e o poder.

***Uma aventura multissistema para M&M e Street Fighter
inspirada nas Séries e HQs The Boys***