

UM HERÓI DE BRINQUEDO

Uma aventura natalina para Street Fighter RPG!

INTRODUÇÃO

Lançado em 1996, o filme “Um herói de Brinquedo” trazia o homem de negócios Howard Langston numa jornada para conseguir o presente perfeito, um boneco do Turboman!, para seu filho - o problema é que Howard deixou a compra para a última hora, e conseguir o cobiçado item na véspera de natal é mais difícil que arrumar um copo d'água no deserto!

Nesta aventura curta, vamos trazer um pouco do clima de comédia natalina para sua mesa de Street Fighter RPG, colocando os seus jogadores no papel de pais que, assim como o personagem de Arnold Schwarzenegger, estão em busca do “santo graal” dos presentes natalinos.

A aventura foi pensada para 2 a 4 jogadores de posto 1. Em vez de streetfighters, os personagens devem ser pessoas comuns, com algumas manobras especiais simples - o ideal é que todos tenham potencial de lutar e também sejam divertidos, afinal o filme era uma comédia!

Falando em filme, o enredo de “Um herói de brinquedo” foi levemente adaptado para poder funcionar como mesa de SFRPG, mantendo os PJs como protagonistas e rivais em todas cenas, e com um final que pode ser satisfatório para o grupo inteiro.

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.

PRELÚDIO

Aqui o narrador vai ajustar o tom da mesa, introduzir os personagens e colocar eles em alguma situação que justifique a busca pelo presente perfeito - no filme Howard tenta comprar o boneco Turboman para compensar sua ausência no exame de karatê do filho.

Este começo deve ser curto e individualizado. Olhe os antecedentes dos jogadores, pergunte como são suas relações com a família, e faça uma cena curta com cada um para deixar sua motivação bem clara.

CENA 1: PERDIDOS NO SHOPPING

Chegar na loja para as compras de natal é um desafio por si só. Os personagens precisam vencer o engarrafamento e dar um jeito de estacionar seus carros na garagem lotada.

Peça para cada um fazer um teste de Percepção+Condução - quanto maior a quantidade de sucessos, mais perto da entrada a vaga que eles conseguiram: cada sucesso dará um bônus de +1 na velocidade da sua primeira manobra assim que entrarem na loja.

Personagens que falharem no teste não conseguiram estacionar, e precisam tentar novamente no turno seguinte. Quem tiver uma falha crítica conseguiu a façanha de bater o carro, e vai precisar lidar com um motorista furioso no estacionamento (use a ficha do Veterano).

Há uma alternativa para estacionar facilmente: as vagas destinadas a deficientes físicos ficam bem na porta da loja, mas colocar o carro lá sem necessidade resulta na penalidade de 1 ponto de honra, e na saída da loja o personagem precisará rolar 1 dado: com um resultado de 6 ou menos o motorista foi multado por estacionamento irregular, e um resultado de 1 indica que seu carro foi rebocado - ele terá de prosseguir o resto da aventura à pé...

Falando em andar a pé, personagens sem recursos para ter carro ou sem a perícia condução não tem veículo próprio, e por isso chegam atrasados: eles começam todas as cenas com -2 de velocidade.

Dentro da loja, a cena é de caos total. Existem bonecos do ajudante, mas nenhum Turboman em vista. Peça para os jogadores fazerem testes de Percepção+Arena para tentar revirar a loja e encontrar o boneco - se todos falharem, faça com que um NPC encontre e grite "eu achei! eu achei!"

Aquele é o último Turboman, e todos irão em cima dele. Povoe a loja com antagonistas, mas descreva sua aparência de maneira diferente: um valentão pode ser um senhor com um guarda-chuva em vez de faca, um gangster pode ser um a mulher com um spray de pimenta... faça as adaptações visuais necessárias para a cena fazer sentido, e não esqueça de incluir Howard e Myron na confusão!

Aqui o ideal é que ninguém consiga o brinquedo. Faça com que o último boneco seja esfaqueado na luta, perdendo todo seu valor. Há uma lição sobre consumismo e partilha aqui mas, mais importante, é divertido que os jogadores



saíam de mãos abanando para que a aventura possa prosseguir.

Após a destruição do boneco, faça um NPC vestido de duende do Papai Noel se aproximar dos jogadores e falar “ei, vocês querem bonecos do Turboman? Venham comigo!”

Os jogadores, Harold e Myron vão para a cena 2.

CENA 2: EL TURBO A TIEMPO!

O duende leva o grupo a um beco suspeito, onde um caminhão tem um monte de bonecos do Turboman. O duende quer cobrar 500 dólares pelo boneco – uma fortuna, especialmente porque basta uma inspeção simples para perceber que este Turboman é falsificado, feito com peças de qualidade inferior.

Quando os jogadores se recusarem a pagar pelo boneco, o duende vai falar “ei, vocês não podem simplesmente desistir. Nós estamos tocando um negócio aqui, tempo é dinheiro e vocês gastaram nosso precioso tempo na véspera de natal!”

Um grupo de duendes cerca dos jogadores. Use a ficha dos ninja presentes no livro básico, mas trocando suas armas por itens natalinos: em vez de shuriken eles arremessam bolas de natal, e suas espadas são enormes bengalas natalinas.

No meio da confusão aparece um Papai Noel sarado - use a ficha do guerreiro para representar este inimigo, mas dê a ele 15 níveis de saúde.

CENA 3: PARADA DE SUCESSO

A briga com a gangue natalina chega ao fim, e os personagens escutam gritos animados vindo da rua principal - é a parada de natal que, neste ano, tem como tema o Turboman! Alguém comenta que o papai noel está lá, distribuindo brinquedos para as crianças - é a chance de conseguirem seu Turboman!

Só que ao sair do beco e tentar ir pra parada eles esbarram nos organizadores do evento, que os confundem com figurantes. “Nossa até que enfim vocês chegaram, andem, vistam isso!”

Sem que possam argumentar, os PJs são fantasiados como tigres dente de sabre cor de rosa e empurrados no meio da parada.

Lá, Papai Noel se prepara para entregar um boneco do Turboman, mas é nocauteado por Myron, que está vestido como o vilão Dementor.

Myron pega o boneco e esta pronto para sair, mas Howard aparece vestido de Turboman e convoca os PJs para lutar contra ele. Outros figurantes vestidos de vilões (use a ficha do guerreiro) e alguns dos elfos da cena 2 também aparecem, assegurando um enorme quebra-pau no meio da parada – coisa que os organizadores e todos os espectadores pensam se tratar de mera coreografia, mas na verdade é uma luta feroz pelo brinquedo.

Ao final do combate apenas um deve focar com o boneco do Turboman, mas embora tenha vencido ele não vai levar: a organização diz que o brinquedo é para ser doado para a plateia, e há uma menina em uma cadeira de rodas, com olhos brilhantes, pronta para recebê-lo.

No fim, a organização da parada agradece a Howard, Myron e todos os PJs pela performance, e como pagamento aos voluntários oferece um boneco oficial do Turboman para cada um deles - assim todas as famílias terão um feliz natal!



Nome: HOWARD LANGSTON

Estilo: NENHUM

Chefe: NENHUM

Força

Destreza

Vigor

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Carisma

Manipulação

Aparência

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Percepção

Inteligência

Raciocínio

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Honra

Glória

Posto

Q

Q

NENHUM

Outras Características

PRONTIDÃO

PERSPICÁCIA

INTERROGAÇÃO

INTIMIDAÇÃO

LÁBIA

CONDUÇÃO

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

LIDERANÇA

FURTIVIDADE

ARENA

COMPUTADOR

INVESTIGAÇÃO

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Armas:

Velocidade

Dano

Movimento

Chi

Força de Vontade

●●●●●●●●●●

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra

Vel.

Dano

Mov.

Jab

Strong

Fierce

Bloqueio

Movimento

Apresamento

Power Uppercut

Haymaker

Jump

Flying Tackle

Throw

Brain Cracker

4

2

1

6

5

2

1

0

5

1

0

2

7

9

11

+2abs

-

7

11

12

-

7

9

10

2

2

1

-

5

Um

Um

0

2

4

Um

Um

O equipamento do Turboman:

Na cena final os personagens estarão vestidos como os personagens do programa de TV, mas seus acessórios são funcionais: todos recebem turbo-bumerangues (ou discos de ataque no caso dos vilões) que podem ser usados como projéteis cujo dano é Força+Esportes+1, além das mochilas-foguete que permitem voar como na manobra Flight. O narrador pode pedir testes de Destreza+Condução para pilotar as mochilas, fazendo com que em caso de falha os personagens se esborrachem no chão de maneira cômica.

Nome: MYRON LARABEE

Estilo: NENHUM

Chefe: NENHUM

Força

Destreza

Vigor

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Carisma

Manipulação

Aparência

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Percepção

Inteligência

Raciocínio

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Honra

Glória

Posto

Q

Q

NENHUM

Outras Características

PRONTIDÃO

PERSPICÁCIA

INTIMIDAÇÃO

MANHA

LÁBIA

CONDUÇÃO

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

SEGURANÇA

FURTIVIDADE

SOBREVIVÊNCIA

ARENA

MEDICINA

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

●●●●●

Armas:

Velocidade

Dano

Movimento

Chi

Força de Vontade

●●●●●●●●●●

●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□

□□□□□□□□□□

Saúde

●●●●●●●●●●●●●●●●

□□□□□□□□□□□□□□□□

Manobra

Vel.

Dano

Mov.

Jab

Strong

Fierce

Short

Forward

Roundhouse

Bloqueio

Movimento

Head Butt

Jump

Flying Head Butt

Kippup

Foot Sweep

Spinning Foot Sweep

6

4

3

5

4

2

8

7

4

7

4

-

2

2

4

6

8

5

7

9

+3abs

-

8

-

10

-

8

8

3

3

2

3

2

2

-

6

1

3

6

-

1

-