



“Santoi apresenta, diretamente dos Estúdios Universal, na Flórida...

*Olympus
Machine
Super Star
Red Dragon
Great Wolf
Panther
Tsunami
Star Warrior
Turbo*

Os melhores lutadores do mundo lutando pelo Dragon Star...

WMAC Masters!”

- locutor empolgado, versão brasileira Gota Mágica

WMAC Masters foi uma série de televisão de origem nos Estados Unidos, transmitida no Brasil pela Rede Manchete, entre 1995 e 1997 (sem contar as reprises). Em duas temporadas, contou histórias da competição entre os Mestres do (fictício) **Conselho Mundial de Artes Marciais**, os maiores campeões do mundo. O elenco interpretava versões fantasiosas de si mesmos, adotando codinomes (“chaves-símbolo”, como era referido na série) para as lutas. De certo modo, a série aparentava uma mistura de novela da tarde para adolescentes, *reality show* e competições de luta livre, parecendo uma transmissão real de canal esportivo em muitos momentos.

Por toda lógica das lutas de torneio, pelos históricos dos lutadores e pelo estilo fantasiado das competições, o seriado lembra videogames de luta, principalmente *Street Fighter* e *Mortal Kombat* (inclusive, um dos atores foi modelo para Liu Kang e Shang Tsung do MK II, enquanto outro foi o Scorpion no filme clássico). E é essa a razão para WMAC Masters merecer uma adaptação para *Street Fighter – O Jogo de RPG !!*

Autor: Giovane do Monte

Colaboração, Consultoria e Revisão: Eric “Musashi” de Souza.

Regras do Torneio

Há duas subdivisões para o torneio, masculina e feminina. *(A série, infelizmente, coloca pouca ênfase sobre a competição feminina, tendo um número menor de participantes e nunca exibindo completamente os desafios).*

As regras são bem simples. Em cada dia de competição, quatro lutadores participam de uma fase inicial. Nesta, há duas competições, onde um lutador enfrenta outro em meio a um cenário elaborado, entre os vários existentes. As lutas individuais são antecedidas por confrontos rápidos contra “ninjas”, colocados nas arenas para atrapalhar e testar os protagonistas, mas, após um curto tempo, eles são ordenados a se retirar. Enquanto o desafio acontece, juízes prestam atenção à habilidade de luta e capacidade defensiva de cada lutador, contando pontos, que podem reduzir as “barras de energia” dos competidores, o que é exibido na transmissão para os telespectadores, sempre acompanhado da narração. Normalmente, a pontuação na barra do perdedor é zerada sem a ocorrência de um nocaute real.

O vencedor de cada uma das duas preliminares vai para a disputa decisiva, sob um domo gradeado, capaz de detectar eletronicamente quando é tocado por algum dos lutadores ali dentro. Desse modo, o objetivo da luta sob o domo é fazer o adversário tocar nessa grade o máximo possível de vezes, dentro de dois minutos, podendo ocorrer uma “disputa de morte súbita”, se houver empate dentro do tempo padrão. Algumas vezes, as lutas no domo também envolvem ninjas coadjuvantes.

O vencedor nas Batalhas sob o domo recebe, numa cerimônia, um medalhão com o símbolo do adversário derrotado, que deve colocar num cinturão – o “Dragon Belt”.

O desafio dos Ninjas e a Batalha Todos contra Todos na cúpula

Uma forma especial e alternativa de competição envolve seis lutadores numa fase inicial. Cada um enfrenta ninjas nos cenários de batalha em busca do máximo possível de pontos, tendo 45 segundos para isso. Cada pancada limpa vale 2 pontos, cada nocaute vale 5 pontos. Os quatro melhores colocados passam à fase seguinte.

A próxima etapa é uma luta entre os quatro desafiantes classificados dentro do Domo de Batalha, todos contra todos. O vencedor adquire 3 chaves-símbolos para seu Dragon Belt!

A disputa pelo Dragon Star

Com dez medalhões em seu Dragon Belt, o lutador ganha o direito a confrontar o campeão estabelecido, na disputa pelo prêmio máximo – a “Dragon Star” (um troféu em forma de shuriken, enredado por um dragão. A série comumente chama de “o” Dragon Star, na dublagem brasileira).

A luta pelo campeonato é bastante cerimoniosa e muito peculiar. O desafiador abdica de seu Dragon Belt e demonstra sua arte marcial. Depois, o desafiado guarda o Dragon Star numa Célula Cibernética, que se esconderá, e a arena elevada começa a subir e girar. Aqui, a regra é derrubar o oponente para vencer, sendo que cada vez que um lutador sai da plataforma, sem realmente cair para o poço (o que é possível, graças a algumas plataformas externas e cordas suspensas), um ninja é chamado para tornar a competição mais difícil. Quando finalmente um dos competidores é derrubado, a Célula Cibernética volta a aparecer e o vencedor da disputa pode reivindicá-la, sagrando-se o grande campeão!

Sistemas de Combate

- Como já foi dito, as lutas preliminares dentro dos cenários de batalha de *WMAC Masters* não visam, normalmente, o nocaute de qualquer um dos lutadores. Os juízes acompanham as lutas de perto, contando pontos relativos ao desempenho do lutador. Um bom desempenho mantém a “barra de energia” do competidor estável, enquanto um desempenho ruim baixa a barra. Para converter isso às regras de *SFRPG*, considere que, além do dano recebido, sua barra de Saúde também perde 1 ponto ao cometer uma Falha normal num ataque, e 3 pontos são perdidos por uma Falha Crítica. Se chegar a Saúde 1, o lutador perde imediatamente, como se tivesse sido nocauteado.
- Nas competições normais, os ninjas ficam em cena, atacando e confundindo os competidores por um máximo de 4 turnos.
- No especial Desafio dos Ninjas, considere uma “pancada limpa” qualquer golpe que entre sem Bloqueio e cause dano. Os Ninjas não lutam até desmaiar, se for possível, então sofrem “nocaute” e saem de cena quando recebem qualquer golpe de dano final igual ou maior que seu Vigor (depois de se recuperarem de qualquer atordoamento, se for o caso). Eles também podem sair de cena se já estiverem com Saúde 1 ou quando o tempo se esgota. Considere que os 45 segundos do Desafio ocorrem nos 10 turnos normais de um combate.
- Em qualquer combate de *WMAC Masters*, é muito frequente que golpes comuns joguem os personagens para trás, mesmo os Básicos. Para representar isso, considere que, ao obter um dano final igual ao Vigor do adversário, seu personagem o arremessa um número de hexágonos igual à metade de sua Força (arredondada para baixo). Por exemplo, quando Machine chuta a cara de Super Star com um Roundhouse Kick, obtém 4 de dano final; isso faz Super Star ser jogado 2 hexágonos para trás. Golpes que já sejam capazes de fazer arremessos funcionam normalmente.
- Na Batalha sob o domo, considera-se que o lutador toca as grades quando é arremessado para o hexágono que contacta a grade, ou quando sofre uma Falha Crítica ao golpear, estando nesse hexágono. Simplesmente mover-se pelo hexágono adjacente à grade não ativa a marcação de pontos.

O Código Dragon Star

Para poder competir nos campeonatos do Conselho Mundial de Artes Marciais, um Mestre deve seguir com rigor as oito virtudes (ou oito pontos) demonstradas pelo Dragon Star: Respeito, Sabedoria, Honra, Lealdade, Perdão, Compaixão, Coragem e Disciplina.

Personagens WMAC Masters

Participar dos grandes torneios do Conselho Mundial de Artes Marciais exige, pra começar, que você seja um *Mestre*, ou seja, esteja entre os melhores do mundo. Contudo, antes de poder estar na disputa com os melhores pelo Dragon Star, é preciso ingressar na Academia da WMAC e passar um tempo sendo disciplinado e treinado pelos professores do lugar. Durante esse período, o personagem poderá atuar como um dos “ninjas” que entram nas arenas da competição para confundir e testar os lutadores principais.

Conseguindo mérito suficiente, a academia admite o personagem nos torneios. Nesse ponto, ele já equivale a um personagem de Posto 7, conforme as regras da revista *Punho do Guerreiro* #3. Uma

vez que não existem poderes sobre-humanos no cenário de *WMAC Masters*, é possível admitir que os Melhores do Mundo comparem-se aos Postos 7 e 8 do cenário básico de SFRPG em poder de luta.

Para a construção e evolução do seu personagem dentro do cenário, lembre-se que não são possíveis Manobras Especiais que tenham Foco como Técnica Principal ou Pré-requisito, nem qualquer uma que custe Chi, exceto, talvez, por Musical Accompaniment, Toughskin e Zen No Mind (embora nenhuma dessas tenha sido exibida na série). A critério do Narrador (ou mesmo do grupo como um todo), certas Manobras “sobre-humanas”, como Beast Roll e Great Wall of China também podem ficar de fora de acesso. Não são permitidos personagens Elementais, Cibernéticos ou Híbridos Animais, nem os Estilos Soul Power e Ler Drit.



Em pé: Tiger Claw, The Machine, Olympus Agachados: Great Wolf, SuperStar

Os Maiores Lutadores do Mundo!

Essas são as fichas dos personagens da série, que certamente serão adversários dos PJs em suas campanhas na busca pelo Dragon Star!

“Agora, entrando na arena do Conselho Mundial de Artes Marciais...”

Nome: Hakim Alston

Chave-Símbolo: The Machine

Estilo: Kickboxing (Tae Kwon

Do)

História: Depois de conseguir o segundo grau da faixa preta de Tae Kwon Do, Hakim Alston começou a treinar e competir no Kickboxing Ocidental. Naqueles tempos, lutava com muita fúria e não media as consequências de seus atos para vencer. Depois de uma luta ensandecida contra um adversário poderoso, Hakim ficou um mês se recuperando de fraturas numa perna e num braço e com muito tempo para pensar na sua derrota e no quanto seu modo de lutar era vergonhoso e equivocado. Treinando duro para refazer o bom condicionamento, encontrou uma nova forma de força, um escudo mental contra sua própria fúria. E foi assim que se tornou uma “Máquina” de lutar.



Atributos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5; Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3; Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 3, Apresamento 4, Esportes 4

Manobras Especiais: Power Uppercut, Spinning Back Fist, Triple Strike, Double-Hit Kick, Double Dread Kick, Reverse Frontal Kick, Foot Sweep, Punch Defense, Kick Defense, Throw, Jump, Kippup

Combos: Punch Defense para Triple Strike (Dizzy)

Kick Defense para Foot Sweep

Double Dread Kick para Reverse Frontal Kick (Dizzy)

Chi 2, Força de Vontade 9, Saúde 20.

Posto 7, Divisão WMAC Masters

Honra 5, Glória 4

Nome: Ho Sung Pak

Chave-Símbolo: Super Star

Estilo: Kung Fu

História:

Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3; Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Técnicas: Soco 4, Chute 5, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5

Manobras Especiais: ButterFly Kick, Double-Hit Kick, Throw, Jump, Kippup

Combos:

Chi , Força de Vontade , Saúde

Posto 7, Divisão WMAC Masters

Honra 4, Glória 5

Novas Manobras

Butterfly Kick

Pré-requisitos: Chute 2, Jump

Pontos de Poder: Capoeira, Kickboxing Ocidental, Kung Fu, Wu Shu 1; Outros 2

Descrição: O lutador faz um salto curto em um movimento semelhante à famosa “estrela”, mas sem tocar as mãos no chão. Os pés buscam o peito ou o rosto do adversário, podendo acertar duas vezes, se estiver perto do alvo desde o início.

Sistema: Esta é uma Manobra Aérea que pode ser usada para esquivar de projéteis, como o Jump, e ainda acerta o alvo com um ou dois chutes. Se não tiver que se deslocar para acertar o oponente, o dano é rolado duas vezes.

Custo: Nenhum.

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: Dois