

Kabuki Town:
Dojô Abandonado



Lenda do Circuito:
Kenshiro



Manobra do Mês:
Barrier Kick



Judô Olimpico



Gloria e seus Efeitos!

PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº14 Ano 3

MARVEL
VS.
CAPCOM®
PARA
Street Fighter RPG



**E MAIS
TERRA DEVASTADA!
LUTADOR INICIANTE X NOVATO!**

EDITORIAL!

Crossover. Algo muito comum no entretenimento, seja nos quadrinhos ou nos games. Heróis com histórias próprias passam a compartilhar o mesmo mundo, e às vezes o crossover é tão abrangente que heróis de empresas diferentes lutam juntos em linhas temporais paralelas, seja Marvel x DC ou Capcom x SNK.

Um crossover muito querido dos gamers, bastante popular nos anos 90, envolve heróis da Marvel e lutadores da Capcom. Mas e no RPG? Marvel já possuiu diversos RPGs, inclusive alguns voltados para a experiência dos quadrinhos, enquanto Street Fighter RPG tem como foco o combate tático de um jogo de luta. Nesse crossover, o melhor é adotar as regras de Street Fighter e as mecânicas que o sistema permite, algo que abordado em duas matérias desta edição.

Ainda sobre crossover, Captain Commando é um provável futuro do mundo de Street Fighter, numa Metro City cyberpunk. Mas e aquele planeta cataclísmico do desfecho de Gill em SF3 Third Strike? Esta edição também traz regras para cenários pós-apocalípticos, e como o tema é misturar obras, alimentamos um velho boato de que Mad Max e Waterworld estão no mesmo mundo. Por que não? Vocês terão que sobreviver no deserto e no oceano!

Falando em sobreviver, a Lenda do Circuito é Kenshiro, protagonista de Hokuto no Ken e acostumado a explodir cabeças por aí com seu toque da morte. É, nesse caso aí, sobreviver a um encontro é bem complicado...

Os editores sobreviventes

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	20
MANOBRA DO MÊS	26
LENDAS DO CIRCUITO	28
LUTADORES INICIANTES X LUTADORES NOVATOS 2	32

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza, Marcos Amaral, Odmir Fortes e Wagner Nascimento

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

MUTANTES!

No começo dos anos 2000, o Brasil tinha poucos sistemas disponíveis, e isso garantia o sucesso de GURPS, por exemplo, e a prática de muitas revistas e sites de promoverem adaptações. Quando se pretendia adaptar mutantes (como os de X-Men), obviamente Street Fighter era uma das primeiras opções. Hoje há outras melhores, como os próprios RPGs oficiais da Marvel, mas o fato de haver os games de lutadores da Marvel contra os lutadores da Capcom, resultando numa série de grande sucesso e um universo alternativo bastante divertido, justifica adotar os mutantes em Street Fighter.

Em geral, nem é uma missão difícil adaptar mutantes. Com o livro básico já são possíveis algumas opções, mas o Guia do Jogador é o material definitivo nessa tarefa. Os Híbridos Animais permitem mutantes animais como Wolverine, Dentes de Sabre ou Groxo; Elementais permitem poderes temáticos como os de Colosso, Magneto e Tempestade. Psiônicos como Xavier e Jean Grey, por sua vez, são obtidos adotando estilos com poderes relacionados, como Kabaddi e Ler Drit, que representam o treinamento desse mutante em compreender seus poderes.

Antigas adaptações da Dragão Brasil, por outro lado, foram feitas sem as regras dos suplementos, que eram indisponíveis no Brasil, como [X-Men](#), [Homem Aranha](#) e [Hulk](#).

O X-Men de adaptação mais complexa é Ciclope, pelo seu poder ser incontrolável. Isso pode funcionar como um Defeito, seguindo a regra de Qualidades e Defeitos, e fornecendo mais pontos na criação de personagem.



PODER DESCONTROLADO!

Defeito (3 pontos): o lutador possui um poder descontrolado. Ele precisa de algum equipamento para contê-lo, como as luvas de K' ou os óculos de Ciclope. Retirar seu equipamento é possível com um Desarme que resulte em pelo menos quatro sucessos. É uma ação prolongada: se o oponente tenta tirar, e obtém dois sucessos, no turno seguinte ele precisará de mais dois. Mas o possuidor do defeito pode gastar um turno recolocando no lugar, zerando os sucessos obtidos pelo oponente. Uma vez sem o equipamento, o lutador precisará de um grande esforço para se controlar, devendo gastar 1 ponto de Força de Vontade por turno em ação, sofrendo uma penalidade de -2 velocidade (o motivo varia para cada caso; Ciclope fecha os olhos, por exemplo). Se o lutador não controlar o poder, ele usará a Manobra Especial relacionada a ele até exaurir seu Chi. Quando o Chi se esgotar, ele cai exausto e estará fora de ação até o fim da cena.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

GLÓRIA E SEUS EFETOS!

Geralmente, jogadores não estão muito interessados em Glória. Honra determina de forma direta a recuperação de Chi e Força de Vontade, mas Glória parece possuir unicamente efeitos narrativos pouco mensuráveis, o que vai mudar de Narrador para Narrador. Glória também é mais fácil de ganhar. Assim, não é incomum que muitos jogadores iniciem com Glória 0 e Honra 3.

Contudo, embora não tenham determinado parâmetros para Glória, o livro básico diz, por exemplo: "Será que o novo e bem sucedido empresário irá representar você? Será que o velho sensei irá ensinar sua Manobra Especial?" Fica claro, portanto, que Glória é fundamental nessas relações, e valores baixos dificultarão tudo.

Ok, mas em que medida? É importante definir parâmetros, coisas que talvez seriam feitas mais adiante, como no *Storyteller's Guide* que John Robey disse que estava nos planos, mas não saiu porque a Capcom não renovou a licença.

Como linha-guia, é interessante determinar que um mestre não ensinará uma manobra a um personagem que não tiver Glória permanente pelo menos no nível do Pré-requisito mais alto. Assim, é preciso pelo menos Glória 4 para aprender Dragon Punch, ou Glória 5 para aprender Yoga Teleport. Se o personagem for aluno do Sensei (ou seja, se ele tem esse professor listado como Sensei em seus Antecedentes), o requisito em Glória deve ser reduzido em 1.



No caso do Empresário, o esperado é que o lutador mantenha Glória pelo menos no mesmo nível do Antecedente Empresário. No caso de um time, a soma do time deve ser no nível do Empresário. Obviamente, um personagem pode iniciar com Glória menor que o nível que ele possui em Empresário. Mas é esperado que ele suba sua Glória até atingir esse nível. Caso ela estacione ou caia, o Empresário vai começar a deixar de dar atenção a ele. Isso pode chegar a um ponto em que o contrato é rompido.

Outro ponto importante de Glória é delimitado no livro básico: "Quanto mais popular um personagem, mais seus oponentes sabem sobre ele." Assim, cada ponto permanente em Glória torna um conhecimento público uma Manobra Especial do lutador. As pessoas simplesmente sabem que ele usa aquele golpe. Se todas suas manobras forem conhecidas e ainda restarem pontos em Glória, o mundo dos lutadores também conhecerá algum combo seu. Até que se esgotem os pontos.

Isso não é como Perspicácia, e não é preciso mostrar as Cartas de Combate. As pessoas apenas sabem que o lutador domina aquele golpe, mas não fazem ideia do quão danoso ele é, por exemplo.

Glória, como diz o livro, é uma faca de dois gumes. E, adotando-a corretamente, o Narrador deixa um dilema aos jogadores, sobretudo iniciantes. Será preciso escolher entre iniciar com harmonia interna e boa recuperação de Chi e Força de Vontade, ou iniciar com um brilho pessoal que facilitará o acesso a novos poderes.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & ODMIR FORTES

JUDÔ OLÍMPICO!

Em edições anteriores do Punho do Guerreiro, foram abordadas regras para organizar diversas modalidades esportivas de combate, como UFC, Boxe, Karatê e Luta Livre. Judô é um esporte olímpico há muitos anos e bastante popular no Brasil e no mundo. Inclusive, ele - que nasceu como um esporte dentro do Jiu Jitsu - é a origem do Jiu Jitsu Brasileiro, uma das principais artes marciais no mundo contemporâneo.

As competições de Judô são bem restritas, muito mais delimitadas que o Boxe ou o Karatê, por exemplo. A gama de golpes utilizados é pequena, as limitações de ações e movimentações também. Os lutadores se posicionam próximos, e eles precisam se manter juntos desde o começo, pois os golpes possíveis são apenas apresamentos.

Para esse tipo de competição (e as lutas agarradas, em geral), o ideal é utilizar o Combate Narrativo apresentado no livro básico de Street Fighter, já que o posicionamento no mapa não é importante, e sim um duelo de força e de técnicas de agarramento.

A luta é simples: ambos jogadores rolam Destreza + Apresamento, numa ação resistida, turno a turno. Aquele que vencer conseguiu aplicar uma técnica no oponente. A margem de sucessos definirá qual foi a pontuação aplicada (veja o quadro ao lado).



ERIC "MUSASHI" SOUZA

REGRAS BÁSICAS!

Pontuação:

- **Yuko:** 1/3 do ponto, ganho quando a margem de vitória na rolagem é de um sucesso. Três yuko resultam em vitória.
- **Wazari:** 1/2 ponto, ganho quando a margem de vitória na rolagem é de dois sucessos. Dois wazari resultam em vitória.
- **Ippon:** ponto completo, ganho quando a margem de vitória na rolagem é de três sucessos. Um ippon é vitória imediata.

Outras lutas agarradas:

- **Sumô:** um combate tradicional de sumô também pode ser resolvido pelo Combate Narrativo. A rolagem, contudo, é Força + Apresamento, e é uma ação prolongada e resistida. Aquele que acumular primeiro 5 sucessos vence. Num contexto heroico, é possível a utilização de San He, embora signifique apenas que o lutador ficou travado e não atacou nesse turno (ao menos é uma forma de ignorar uma boa rolagem do oponente). Uma ideia estratégica interessante é alternar quem faz a rolagem primeiro em cada turno, e dar a opção ao outro jogador de utilizar San He, caso possua, se abdicar de rolar Força + Apresamento apenas para se manter onde está. Num turno em que o San He é utilizado, não são adicionados sucessos ao cômputo da ação prolongada, mas os sucessos que já existirem de vantagem a um dos lutadores são mantidos (eles representam o quanto ele está próximo de tirar o oponente da área de competição).
- **Jiu Jitsu Brasileiro:** tecnicamente, a luta no jiu jitsu brasileiro é muito diferente da luta no judô, focando muito mais em finalizações e luta de chão. Para uma simulação de competição no RPG, ao invés de uma ação resistida turno a turno, com pontuações pelos resultados em cada turno, é melhor que ela funcione a exemplo do sumô, como uma ação prolongada e resistida. Ambos rolam Destreza + Apresamento, e aquele que acumular primeiro 5 sucessos de vantagem vence. O Narrador pode delimitar um tempo de 5 ou 10 turnos, e se ninguém conseguir a vantagem decisiva, a luta termina por pontos ou em empate.

VERSUS GAMES!

A maioria de nós que adoramos Street Fighter RPG já pensou, ao menos uma vez, como faria para adaptar os famosos Crossovers do mundo dos games. Jogos como CAPCOM VS SNK são fáceis, pois o gameplay é muito semelhante, e já existe uma [adaptação extensa dos jogos da SNK](#).

A coisa começa a ficar mais complicada quando tentamos tratar de outros jogos onde os poderes e feitos dos lutadores são nivelados por paletas totalmente diferentes. Quem já jogou Marvel Vs Capcom e viu a Jill Valentine derrubando a base de socos, chutes e eventuais granadas o Gigante Esmeralda pode ter sentido aquela pontada de riso imaginando como isso seria impossível na "realidade" original das obras. Quando pensamos nisso, temos a sensação que esses jogos são bem mais complicados de adaptar por causa da imensa diferença de poderes entre os lutadores. Mas será que é isso mesmo?

Todo Versus game tem a mesma dinâmica, e essa dinâmica não é muito estranha para quem acompanha HQs da Marvel e da DC: ele nivela o poder de todos os lutadores a uma mesma base para que as lutas aconteçam. Do mesmo jeito que em eventos crossover o Superman trocou socos com Hulk ignorando o fato de que o Homem de Aço tem quase mil vezes a força do gigante verde.

Então por que no RPG isso deveria acontecer? Essas pequenas "divergências" no nível de poder não deveriam necessariamente incomodar no RPG também. Analisando o caso por esse prisma, decidimos fazer uma nova matéria sobre "Versus" e "Supers", dessa vez sem utilizar o recurso do Mega Atributo, e mostrar como pode ser simples e fácil utilizar esses superseres mesmo com os números normais de Street Fighter RPG.



Como funciona

Já foram abordadas diversas vezes antes as fichas dos grandes heróis em outros lugares, portanto não nos preocuparemos em fazer novas adaptações e explicações repetitivas (você pode encontrá-las em scans – com atualizações – de matérias sobre [X-Men](#), [Hulk](#), [Liga da Justiça](#), [Homem Aranha](#) e [Demolidor](#)).

Aqui, nos centramos na visão dos games Versus para o mundo de Street Fighter RPG. E não, não é estranho que o Juggernaut tenha força 8 enquanto o Zangief tem 7, é só lembrar que nos games o dano dos golpes de ambos é muito parecido, e que até mesmo certa parte do gameplay (ambos possuindo golpes que os impedem de serem derrubados e continuarem atacando mesmo quando contra-atacados, por exemplo) também o é. O objetivo é tentar não pensar nas coisas de forma tão mecânica e deixar com que o game apenas flua. Nestes casos, o teto do sistema é 8, que deve ser a Força/Vigor de Superman e Hulk. Mulher Maravilha e outros que são muito fortes, porém abaixo do nível deles, podem ser reduzidos para 6 ou 7.

Quanto às proezas físicas dos heróis, o sistema Storyteller costuma resolver com poderes, como Potência dos vampiros, e em Street Fighter, não é diferente: o livro básico orienta a arrombar portas com Dragon Punches, saltar no caminho de vilões, dentre outros feitos com Manobras Especiais.

San He, por exemplo, poderia impedir uma muralha de cair, já que o lutador não pode ser movido; ou, ainda, realizar uma Ação Prolongada para breca um trem ao longo de um punhado de turnos, como Peter faz em Homem Aranha 2. Shockwave faz o chão tremer e coisas ruírem como um soco do Hulk, e certas Manobras de Apresamento poderiam ser utilizadas para levantar coisas pesadas, quando sua descrição envolve esse tipo de técnica, como Throw e Iron Claw. Até Apresamento Básico poderia ajudar com esse fim.

Inclusive, o gasto de Força de Vontade para aumentar em +4 o dano, jogando pessoas através de paredes, simularia um esforço extremo nesse tipo de ação. Outra opção é a Manobra Especial Potence (Punho do Guerreiro #5).

Trocas durante a luta

Conforme demonstrado na primeira aparição dessa regra no Punho do Guerreiro #2, o lutador que deseja trocar deve usar sua ação para realizar a manobra movimento e tocar na mão do companheiro, este então pode entrar na arena e ainda agir, porém com uma penalidade de -3 na velocidade.

Além de simular bem o estilo de luta dos games, também traz uma nova dinâmica de combate, tornando-o ainda mais tático e trazendo ainda mais importância ao posicionamento no campo. O adversário, desse modo, pode optar tanto por atacar o lutador que está saindo quanto se concentrar no outro que está entrando.

Ainda é possível que o lutador chame seu colega para um superataque em dupla, geralmente ambos disparando projéteis ou atacando o adversário juntos. Isso deve ser especificado entre turnos, quando anunciada a troca. O colega entra, ambos realizam seus ataques, e no turno seguinte o lutador sai conforme a regra já apresentada, enquanto seu colega pode lutar normalmente.

Nada impede ambos lutadores de realizarem a troca ao mesmo tempo ou ambos lutadores de realizarem um ataque conjunto ao mesmo tempo. Por solicitar bastante sincronização, o ataque conjunto custa 1 Força de Vontade em cada um dos lutadores que o executa.

Fora de ação, um lutador recupera 1 Ponto de Saúde por turno. Dependendo do tipo de torneio, o ataque em conjunto pode ocasionar perda de Honra.

Superjump!

Um jogo de Versus não seria um jogo de Versus sem os Superjumps! Aquela emoção de saltar e nem conseguir ver mais onde está o oponente é única! No sistema de jogo, o Superjump surge como um efeito natural que Jump, Wall Spring e outras manobras aéreas (inclusive de ataque, como Dragon Punch) possuem.

JOIAS DO INFINITO!

As Joias do Infinito são itens fundamentais na cosmologia da Marvel, e aparecem tanto no game Marvel Super Heroes, lançado pela Capcom em 1995, como nas HQs e no Marvel Cinematic Universe, que vem fazendo sucesso enorme no cinema desde que foi iniciado em 2008. O vilão Thanos busca coletá-las, pois as seis representam aspectos que sustentam a realidade e, uma vez unidas, dão ao seu usuário o poder divino de criar ou destruir o universo. Ele pretende destruir metade do cosmos para atingir o equilíbrio e evitar os perigos da superpopulação. O poder das joias unidas é enorme, de modo que Thanos precisa da Manopla do Infinito para usá-las.

Em jogo, elas possuem efeitos narrativos e dramáticos poderosos, mas em combate funcionam como Itens de Poder (Punho do Guerreiro #5), cada uma conferindo uma habilidade conforme apresentada nas HQs em complemento ao game Marvel Super Heroes (já que no game elas conferem apenas um poder por equilíbrio de jogo). Unidas, seu potencial é infinito e ultrapassa todas as regras, mas ninguém será capaz de usá-las sem a Manopla do Infinito.

- Joia do Poder (púrpura): Toughskin, Psychokinetic Channeling e Potence (Punho do Guerreiro #5)
- Joia da Alma (laranja): Regeneration e reserva para recuperação de 10 Chi
- Joia do Tempo (verde): Zen no Mind, Speed of the Mongoose e Clairvoyance (Punho do Guerreiro #2)
- Joia do Espaço (azul): Flight, Yoga Teleport e Chi Push
- Joia da Realidade (vermelha): Death's Visage, Ice Blast e Repeating Fireball
- Joia da Mente (amarela): Mind Reading, Psychic Vise e Mind Control

Para ativar o Superjump, o lutador anuncia seu uso ao baixar a carta da manobra aérea, e então gasta 1 Força de Vontade, e seu Jump se torna gigantesco em altura. Se for um ataque, ele ataca normalmente, e somente após o dano ele passa a ativar o Superjump, subindo nas alturas. O lutador encerra o turno ainda sendo considerado aéreo, e inicia o próximo também aéreo, só tocando o chão após seu ataque nesse segundo turno.

Durante o primeiro turno do Superjump, após subir, o lutador só pode ser acertado por projéteis (podendo se esquivar, caso seja permitido – o que não é o caso, por exemplo, de Flying Fireball), por manobras aéreas ou por alguma manobra que afete o oponente à distância, como Extendible Limbs, Death's Visage e similares.

Homem de Ferro e Capitão América

As adaptações da Dragão Brasil não cobriram esses heróis. A seguir, dicas de como adaptá-los:

- Homem de Ferro: Tony Stark é fisicamente um homem comum, com Atributos medianos, porém Destreza alta para lutar; ele possui Atributos Mentais elevadíssimos e Inteligência 6. Seu poder advém de seu implante Cibernético, que, embora seja apenas no tronco, lhe confere Cibernético 3, e de sua armadura, um Item de Poder nível 13, que possui: Chi Push (5), Fire Strike (3), Flight (2), Sense Element (2; fogo e ar), também com os efeitos de uma arma normal indestrutível (1; é uma armadura, o que confere +3 absorção a ele). Stark possui Chi 10.
- Capitão América: pelo poder conferido pelo soro, ele é muito poderoso fisicamente, com Força 6, Destreza 5, Vigor 6. Suas Técnicas possuem nível 4 ou 5, exceto em Foco. O escudo é semelhante ao Chapéu de Borda Afiada do Livro Básico, porém é Item de Poder nível 5, sendo indestrutível e adicionando +1 em dano e +2 em absorção quando utilizado para Aparar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

TERRA DEVASTADA!

O conceito de mundo pós-cataclisma é muito utilizado na ficção, e é um dos mais legais possíveis para um futuro próximo distópico. Ele está presente, por exemplo, em obras fundamentais do cinema, como *Mad Max*, e também em *Hokuto no Ken*, o mangá que inaugurou o estilo de muitos músculos e violência desmedida, compatível com esse futuro louco. *Street Fighter* é muito influenciado por *Hokuto no Ken*, assim como animes que ficaram famosos no ocidente, como *Saint Seiya* (Os Cavaleiros do Zodíaco).

Uma campanha em uma Terra devastada após um apocalipse nuclear pode modificar muito o tom do mundo de *Street Fighter*. Inicialmente, como no primeiro *Mad Max*, algumas estruturas persistem, ainda existem cidades e governos fragmentados, mas é tudo frágil como no mundo de antes do Século XX. As estradas são perigosíssimas, assoladas por gangues de saqueadores, e mesmo as comunidades estão sempre correndo risco, com a guerra batendo à porta.

Ainda existe petróleo, ainda existem armas e veículos, mas o mundo simplesmente implodiu e enlouqueceu. As leis não possuem significado fora dos limites de uma cidade, e a misericórdia perdeu a razão de existir. É um cenário, inclusive, sugerido para o futuro de *Street Fighter* no final de Gill em *Third Strike*, o último jogo da cronologia, o que gera especulações sobre a saga continuar num mundo pós-apocalíptico, honrando ainda mais sua influência de *Hokuto no Ken*.



DESERTO SEM FIM

O mundo após o holocausto nuclear é essencialmente desértico, estéril e pouco povoado. Não apenas por bombas e radiação, mas pelo inverno nuclear, que provocou uma série de anos sem luz solar suficiente, e colapsou a agricultura. 90% da humanidade - ou mais - simplesmente morreu de fome, e quem ficou herdou um planeta desértico no qual pouca terra é fértil, e cada galão de água ou alimento vale mais que uma vida.

Além das mudanças no cenário - basicamente, os países descritos em *Street Fighter* não existem mais, e o Narrador pode buscar inspirações para instituições e sociedades em filmes como *O Livro de Eli*, *A Estrada* e nos quatro filmes de *Mad Max* -, uma adição fundamental para o sistema são regras sobre privação de água e comida, insolação e efeitos de tempestades de areia.

- Insolação: em geral, esse efeito não é muito explorado na ficção, principalmente na ficção de ação, como *Street Fighter*. Geralmente os personagens já estarão com as roupas adequadas, e o Narrador só deve invocar uma regra nesse sentido em um momento específico (por exemplo, as roupas do personagem foram roubadas). A insolação é semelhante à privação de água (descrita abaixo). Se o personagem tiver água disponível, ainda é tratado como privado de água. Se não tiver, os efeitos são dobrados.

- Privação de água: a água, nesse mundo é muito escassa. Mesmo entre a água disponível, há fontes contaminadas, e é melhor desconfiar de qualquer coisa a céu aberto, como rios e lagos. Em geral, as comunidades obtêm água de poços, e é um dos bens mais caros que existem. Um desconhecido tem que trazer algo de muito valor para conseguir água. No primeiro episódio de *Hokuto no Ken*, Kenshiro é preso porque bebeu água de

do poço. Um personagem privado de água não consegue recuperar Chi ou Força de Vontade, é incapaz de recuperar Saúde, e recebe um ponto de dano agravado por dia. O personagem também perde um ponto em seu Atributo Físico mais alto a cada dia. Normalmente, os efeitos começam após um número de horas igual a quatro vezes o seu Vigor. A partir daí, o personagem só se recupera se hidratando. O dano agravado se curará conforme a regra normal.

- Privação de comida: a privação de comida também é problemática, com efeitos parecidos com o da privação de água, mas a ritmo mais lento. As regras são as mesmas, porém o personagem recebe um ponto de dano agravado e perde um nível de Atributo Físico num intervalo de dias igual ao seu Vigor. Assim, se Fei Long possui Vigor 4, ele sofrerá os efeitos após 4 dias sem comida. Então, decorridos mais quatro dias, ele recebe o segundo dano e a segunda perda. Após a primeira perda ele já está sob efeito de privação e não pode recuperar Chi, Força de Vontade ou Saúde.

- Tempestades de areia: as tempestades de areia atrapalham a visibilidade e a respiração do personagem. Mesmo com proteções, ele deverá utilizar Luta às Cegas para lutar e se deslocar. Além disso, seu fôlego é reduzido, e, em combate e cenas de ação, o personagem terá folego por um número de turnos igual seu Vigor. Depois disso, precisará gastar 1 Força de Vontade por turno para lutar normalmente.

O MUNDO DO DR. MOREAU

Além das áreas desérticas espalhadas por todo o mundo, também existem os locais que foram bombardeados, provavelmente grandes cidades, como Los Angeles em Blade Runner 2049, que traz uma ambientação fantástica de como seria uma metrópole destruída por armas nucleares. Esses locais são potencialmente perigosos para qualquer um que esteja neles.



O envenenamento radioativo é, muitas vezes, letal no mundo real, mas não precisa ser assim para os personagens jogadores por dois motivos: em primeiro lugar, porque eles são pessoas especiais, com poderes e saúde de ferro; em segundo lugar, porque na ficção é muito comum radiação e envenenamento produzirem mutações, ao invés de matar - Blanka é um exemplo disso.

Portanto, adentrar nessas áreas radioativas - eles podem precisar entrar para encontrarem algo ou fugindo de inimigos - atuará nos personagens como uma doença semelhante à Lotus Carmesim do Guerreiro Perfeito: após a imersão no ambiente radioativo por um período em horas igual ao Vigor do personagem, ele sofre os efeitos iniciais, tomando um ponto de dano agravado e perdendo um nível em seu Atributo Físico mais alto. A partir daí, novamente quando se passar um número de horas igual ao Vigor do personagem, se mantida a imersão na área radioativa, o personagem perde outro ponto em seu Atributo Físico mais alto e leva mais um ponto de dano agravado. Quando um de seus Atributos Físicos chega a zero, ele não pode mais se locomover. Se todos chegarem a zero, ele entra em coma. Se ele continuar recebendo radiação até sua Saúde acabar, ele morre.

Após ser retirado do local radioativo, o personagem se recupera, curando o dano agravado conforme as regras normais. Contudo, ele pode sofrer uma mutação: cada ponto de dano agravado que ele recebeu dá 10% de chance de isso ocorrer. O Narrador joga 1d10 e confirma. Por exemplo: se Aileen recebeu 6 pontos de dano agravado numa área radioativa, qualquer resultado entre 1 e 6 no dado significa que ele sofre uma mutação.

O personagem perde 1 ponto em seu Atributo Social mais alto, e ganha, em contrapartida, 1 ponto no Antecedente Híbrido Animal, como também 1 ponto em Esportes. Ele passa a funcionar como um Híbrido Animal em todos os aspectos.

Existe uma teoria de que os vilões gigantes e não tão humanos de Hokuto no Ken são uma consequência da radiação. Isso transforma esse mundo pós-apocalíptico em uma versão amplificada da Ilha do Dr. Moreau, com seres bestiais em todo canto.

WATERWORLD

A subida do nível dos oceanos é outro cataclismo previsto para um futuro devastado. Uma série de coisas pode acontecer: aquecimento global, movimentação da crosta terrestre - ora, por que não pensar grande num mundo em que pessoas soltam bolas de fogo? - ou ainda um evento cósmico, místico, como uma profecia ou a ação de uma divindade (né, Gill?).

Inclusive, um cenário não exclui o outro: existem teorias de que Waterworld e Mad Max são no mesmo mundo. O Mariner chega a mergulhar em uma Nova lorque centenas de metros abaixo do nível do mar, mas existe terra seca no filme. Num mundo sem comunicação entre as localidades, pode haver contrastes entre populações que vivem em desertos sem fim e outras que vivem em cidades flutuantes em busca de terra seca, sem saber se ela ainda existe.

Não são necessárias muitas alterações para esse tipo de mundo. Comida dificilmente será privação, mas água e insolação ainda são. Dessalinizar é um processo complexo e é preciso racionar. Lutar embaixo d'água é uma regra que já foi abordada em Segredos da Shadaloo - basicamente, -1 nos modificadores de combate e o fato do lutador mergulhar um número de turnos igual ao seu Vigor.



Habitantes de um mundo desértico que encontram o mar ou aventureiros de um mundo aquático que encontram terra são plots que viram do avesso uma crônica, podendo gerar desdobramentos fantásticos.

AO ENCONTRO DO MAIS FORTE

Mas e o circuito Street Fighter? Ele existia quando não havia internet, então continuará existindo. Kenshiro é conhecido em muitos lugares em Hokuto no Ken, embora pessoas possam estar diante dele sem saberem de quem se trata. Podem haver lendas infundadas e lutadores mentindo sobre seus cartéis, mas alguém que precise mentir que é um Guerreiro Mundial logo sofrerá uma vergonhosa derrota - e nesse mundo enlouquecido, é bem provável que encontre a morte.

Gill, afinal, queria descobrir os mais fortes para reconstruir o mundo após a destruição. Certamente que haverá brigões em todo canto tentando prevalecer nesse cenário pós-apocalíptico.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

KABUKI TOWN

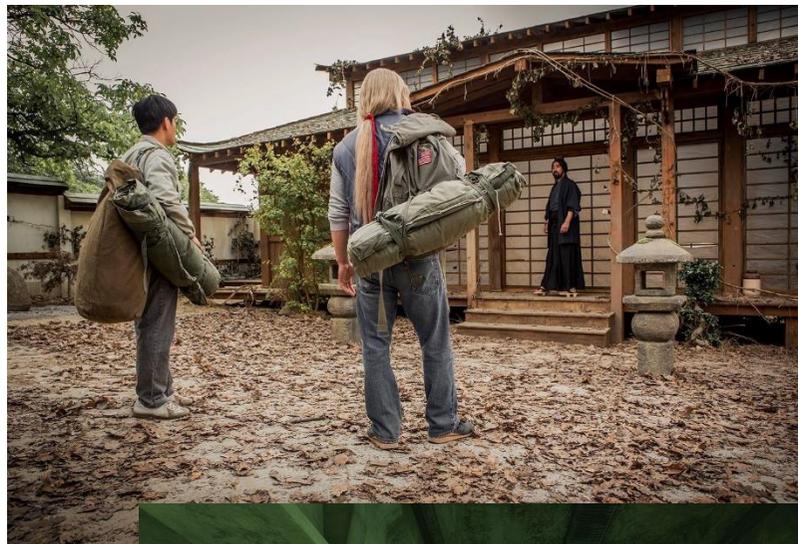
DOJÔ ABANDONADO!

Na região rural de Kabuki Town, existe um antigo dojô abandonado. O prédio ainda se encontra em boas condições, embora sujo e com algumas portas corrediças com o papel de arroz rasgado.

Dizem as lendas que o templo fora usado no passado para a transmissão de técnicas assassinas de Karatê, conhecidas como Ansatsuken, e que mesmo Ryu e Ken, dois dos melhores Guerreiros Mundiais, têm um estilo originado dessas técnicas, porém convertido em prática esportiva por seu mestre Gouken.

Pelo isolamento e pela paz transmitida pelo dojô, ele é procurado por muitos alunos de artes marciais, como também por jovens lutadores que buscam por retiros espirituais.

O lugar é bonito e propício à reflexão, cercado por florestas. Contudo, existem histórias sobre pessoas que procuraram esse lugar e nunca mais voltaram. Alguns boatos dizem que um espírito maligno os converteu em lutadores assassinos, passando a vagar pelas florestas – há quem diga, porém, que um antigo mestre do estilo, hoje conhecido como Akuma, volta e meia aparece e trata de eliminar os invasores.



ESTAÇÃO DE METRÔ!

Outro ponto comum para lutadores em Kabuki Town é a estação de metrô do sul da cidade, que é menos utilizada, e, por isso, propícia para desafios de street fighting.

Em geral, os lutadores enfrentam seus oponentes na área central entre os trilhos, onde pode haver transeuntes e até mesmo mendigos – embora esses sejam raros em Kabuki Town.

Os combates raramente são interrompidos, e a polícia não costuma patrulhar essa estação. Por outro lado, mais de um lutador infeliz já foi atropelado após ser arremessado para fora da área de luta, em direção aos trilhos.

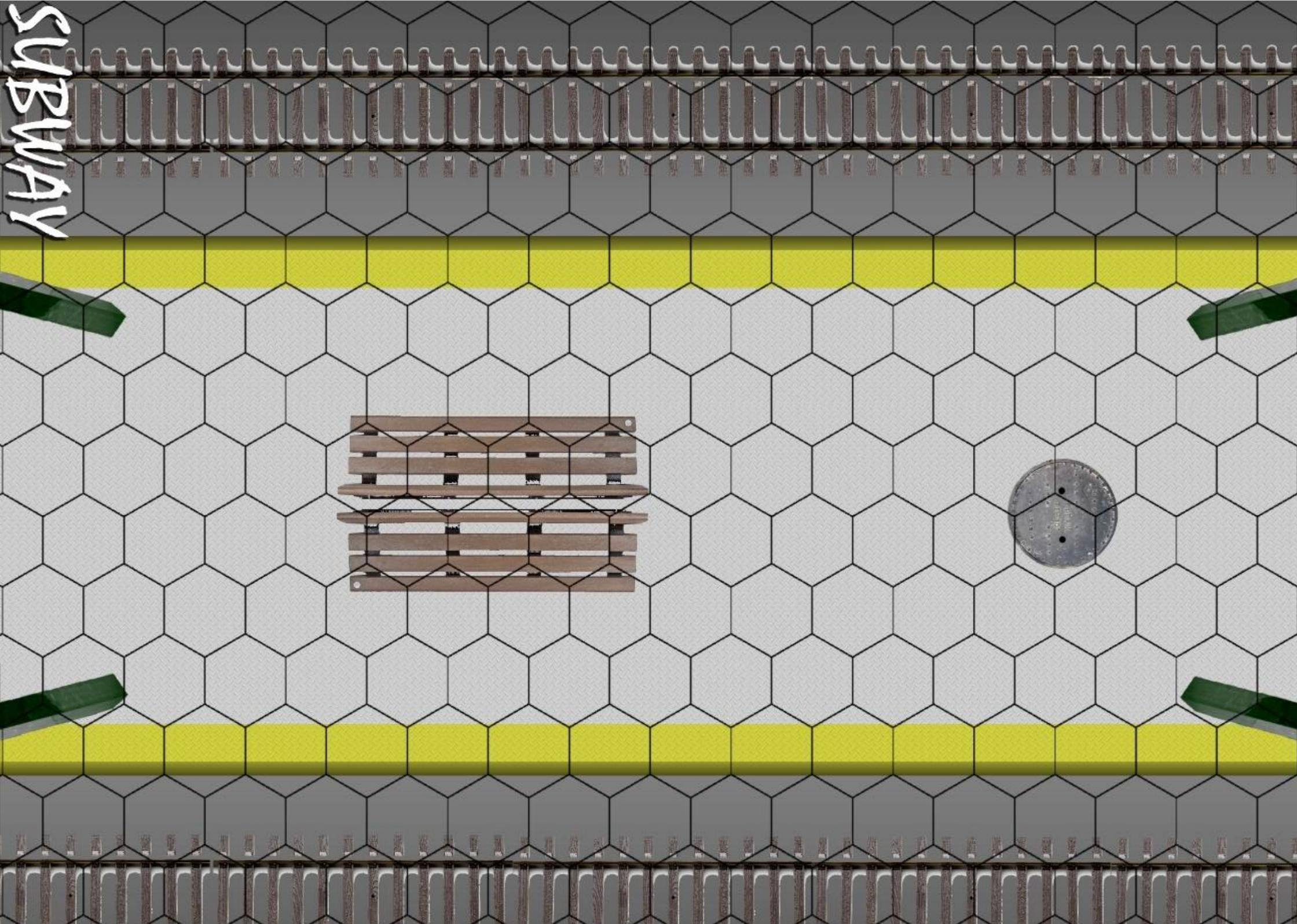
Havendo um arremesso, ou mesmo um lutador sendo empurrado por um golpe – ou ainda, caso ele se mova para os trilhos tentando fugir –, o Narrador deve jogar um dado. Resultados 1 ou 2 significam que um trem está se aproximando. O lutador geralmente será atingido e jogado para o lado, sofrendo 18 danos de dano (que podem ser absorvidos normalmente). O uso de San He provavelmente bloqueará o trem, provocando algo lendário.

Descer para o espaço dos trilhos sem usar uma Manobra Aérea provoca uma queda equivalente a um andar. Subir de volta só é possível com Manobras Aéreas e utilizando 1 ponto de movimento extra.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



SUBWAY



MANOBRA DO MÊS

Barrier Kick (Chute de Barreira)

O Wing Chun é uma arte de interceptação e autodefesa. Muitos de seus movimentos consistem em interceptar o ataque do oponente numa defesa que, em si só, já é um ataque. Como o Deflecting Punch, o lutador se defende e ataca, mas também provoca dano nos nervos do oponente.

WAGNER NASCIMENTO



BARRIER KICK!

Pré-requisitos: Chute ••••, Kick Defense

Pontos de Poder: Kung Fu 3; Outros 4

O lutador intercepta um chute do oponente, mal este é desferido, com o próprio pé. Mestres de Wing Chun Kung Fu costumam dizer que um Barrier Kick bem executado deve quebrar a perna do adversário.

Sistema: o lutador deve interromper a Manobra do adversário para Barrier Kick ter efeito. Apesar disso, deve deixar o oponente realizar a jogada de dano primeiro, como em Kick Defense. Igualmente, pode acrescentar +4 à sua Técnica Bloqueio para absorver o dano da Manobra de Chute do oponente, mas será incapaz de absorver uma Manobra de outra Técnica. Após resolvido o ataque adversário, o lutador faz sua jogada de ataque com o modificador de dano abaixo. Caso a jogada de ataque cause algum dano, a vítima sofrerá, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento de todas as manobras e -2 na Velocidade de todas as Manobras de Chute, desde que a Manobra do adversário seja uma Manobra de Chute. Se o adversário realizou outro tipo de Manobra, nenhuma penalidade é aplicada contra ele.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: +1

Movimento: Nenhum

LENDAS DO CIRCUITO

Kenshiro

Em um mundo pós-apocalíptico que foi destruído por uma guerra nuclear, Kenshiro é um andarilho, um guerreiro sucessor de um estilo de arte marcial mortal conhecido como Hokuto Shinken, o que lhe dá a capacidade de matar a maioria dos adversários através o uso dos pontos vitais secretos do corpo humano, muitas vezes resultando em uma morte excepcionalmente violenta e sangrenta.

Seu estilo, associado ao Kung Fu e à utilização de pontos de pressão, é uma arte marcial chinesa com mais de 2000 anos. Suas técnicas resultam normalmente em explosões das partes golpeadas, sejam elas cabeça, braços, pernas, etc. Também permitem pode roubar o controle do corpo do inimigo, aumentar a força e curar feridas. A diferença de outras artes marciais é que só pode existir um sucessor, normalmente é passado de pai para filho ou para outro parente de mesmo sangue. Qualquer outra pessoa que não for escolhida para ser o sucessor deverá renunciar à técnica, tendo os ensinamentos apagados de sua memória, ou, em último caso, sendo assassinada pelo novo sucessor.



O "salvador do fim do século", como Kenshiro é conhecido, foi escolhido entre os 4 filhos adotivos do Mestre Ryuken. Quando mais jovem, tinha como ponto fraco o excesso de piedade pelos adversários, mas após ser derrotado por Shin e ver sua amada Yuria raptada, seu destino começa a o transformar em um homem mais frio e amargurado. Kenshiro dedica sua vida a lutar contra quem ameaçam a vida dos fracos e inocentes, bem como artistas marciais rivais, incluindo seus próprios "irmãos" do mesmo clã.

Jogando com Kenshiro: você afogou a maioria dos sentimentos que possuía, e que o tornavam fraco neste mundo cruel e ensandecido. Você sofre pela perda de Yuria, mas prefere não pensar nisso. Tem piedade dos inocentes, e os protegerá sempre que possível, mas não demonstra clemência para com os cruéis salteadores das estradas e demais bandidos. Eles fizeram sua escolha, então que sejam extirpados da face da terra.

Aparência: Kenshiro é alto e forte, de olhar duro, com cabelos negros curtos. Ele costuma vestir roupas próprias para a aridez do mundo devastado, com calças, jaquetas para os desertos frios. Ele também usa joelheiras e ombreiras, para se proteger em meio às suas lutas, que são letais. Ele não costuma sorrir, e dificilmente sai do controle.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

LUTADORES INICIANTES X LUTADORES NOVATOS ?

No Punho do Guerreiro #8, houve uma matéria abordando a diferença entre lutadores iniciantes, como vistos no RPG, e lutadores novatos. Os iniciantes são aqueles lutadores que acabaram de se graduar e estão em suas primeiras lutas. Um lutador que acaba de assinar com o UFC, por exemplo, não é um iniciante. Ele já se provou em uma série de lutas mundo afora. Assinar com o UFC é um contrato para um patrocínio e um evento assim como assinar com a OMNI, do Guia do Jogador.

Nessa mesma linha, Ryu e Ken, quando deixaram o dojô de Gouken, não eram mais iniciantes. É impossível montar suas fichas com Dragon Punch, Hurricane Kick e Fireball como iniciantes. De fato, Dragon Punch e Hurricane Kick sequer estão disponíveis para iniciantes. É bem provável que quando Gouken os dispensou, eles já possuísem um cartel de lutas, com uma carreira promissora - tanto que Ryu saiu já se destacando e foi convidado por Sagat para o torneio.

A websérie Street Fighter: Assassin's Fist (Street Fighter: Punho do Assassino), a melhor conversão do universo Street Fighter em live action (e até hoje, a única boa e digna), inclusive mostra os jovens Ryu e Ken, quando ainda não tinham dominado seus golpes característicos da escola Ansatsuken de Gouken, escapando durante a noite do dojô e lutando várias lutas em uma competição de Street Fighting (a série inteira é fantástica, mas o episódio pode ser conferido aqui <<https://www.dailymotion.com/video/x1x6099>>).



ERIC "MUSASHI" SOUZA

RYU E KEN INICIANTES!

Como seriam suas fichas como iniciantes? A despeito dos Atributos e Habilidades (que podem ser rapidamente definidos em versões reduzidas de suas fichas como Guerreiros Mundiais), o que fazer com suas Técnicas e Manobras?

Obviamente, eles dominavam os movimentos característicos de seu estilo, o que inclui: Jump (1), Kippup (1), Power Uppercut (1), Foot Sweep (1), Throw (1) e Back Roll Throw (1). Resta um ponto. O provável é que tivessem uma versão inicial de algum combo seu.

Ryu, por exemplo, com Short para Short, e Ken com Jumping Fierce para Strong. Por alguma efetividade, poderiam utilizar pontos de bônus para adicionar o efeito dizzy aos combos, e mais tarde os completariam.

E nas Técnicas? O provável é Soco 2, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 1. O caminho é longo para todos, e ninguém é um lutador fantástico desde o começo.