



Double K.O.



Bem-vindo ao Submundo



Armaduras Personalizadas



Dano Localizado



Stance

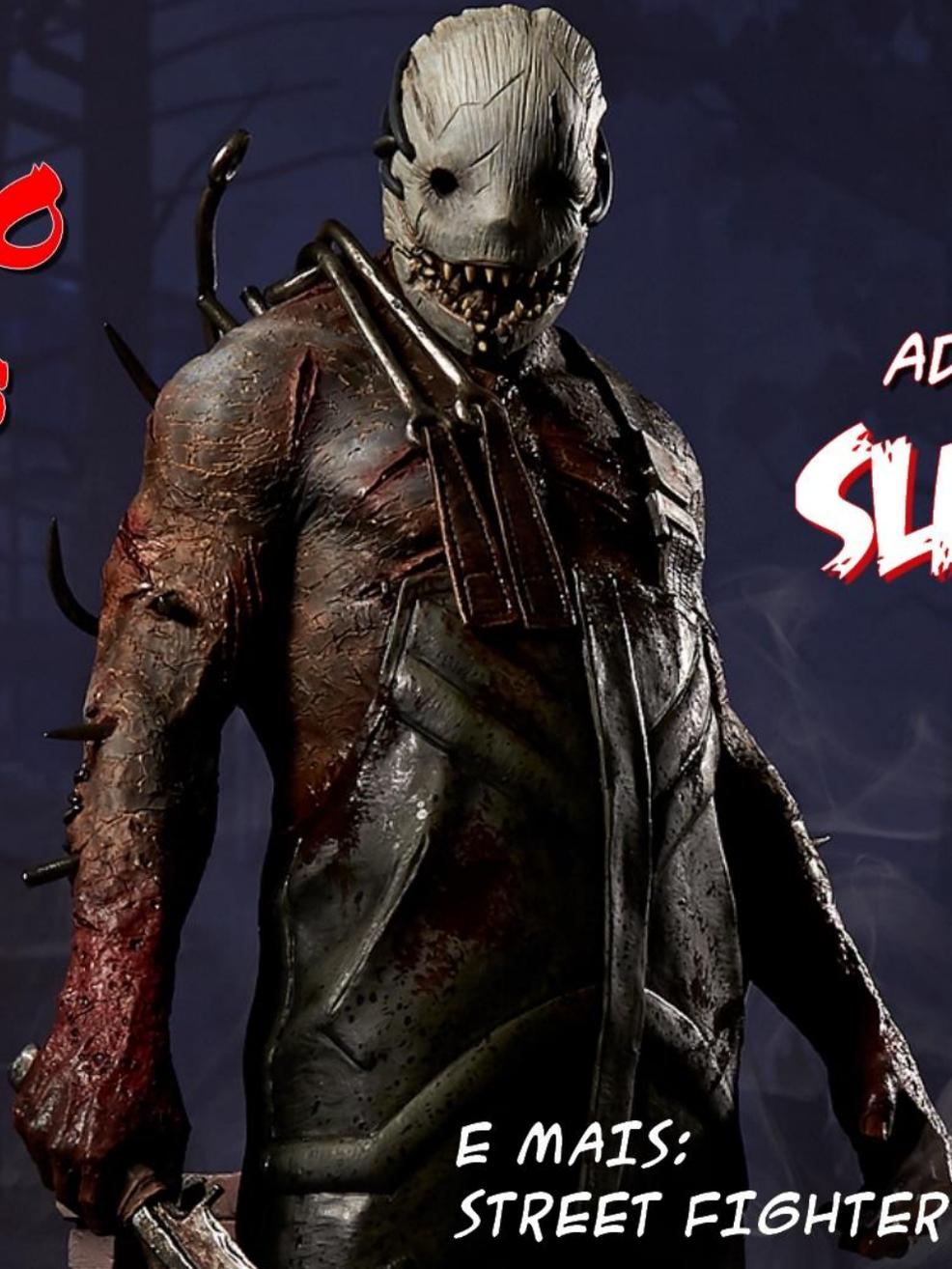


Wayne

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 35 Ano 6



ADAPTAÇÃO:

SLASHERS

E MAIS:
STREET FIGHTER DE RODOVIÁRIA

EDITORIAL!

A White Wolf estava bombando com o Mundo das Trevas quando resolveu lançar um jogo licenciado de Street Fighter, mas mesmo assim eles se esforçaram bastante no desenvolvimento do jogo e ofereceram um suporte bacana, com 5 suplementos ao longo de 10 meses. Desses materiais, tivemos pelo menos 4 aventuras oficiais. Uma quinta, semi-oficial, escrita pelo autor do Guia do Jogador, foi publicada numa revista americana. E no Brasil, em que apenas o livro básico foi publicado, os detentores dos direitos trouxeram uma aventura inspirada em Street Fighter Alpha 3, com a ficha e o estilo de Rose.

Algo interessante de outros jogos, especialmente D&D, são suplementos que trazem uma série de aventuras que permitem um arco curto e passar por vários níveis. Inspirada nisso, uma matéria apresenta uma possível ordem para essas seis aventuras, possibilitando aos personagens subirem até o Posto 4 e enfrentarem perigos maiores.

Esta edição também traz regras e abordagens, como de costume, focando em armas e armaduras, mas algumas ideias bem fora da caixa, mudando o tom das aventuras de Street Fighter: uma adaptação de Slashers, Wayne como lenda do circuito, o mapa da torre de Wilson Fisk e uma adaptação maluca de Street Fighter de Rodoviária.

Jogando uma campanha tradicional, ou implementando algumas dessas ideias ousadas, o que esperamos é que o Punho do Guerreiro faça parte de sua jornada ao encontro do mais forte!

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
ADAPTAÇÃO	12
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
STREET FIGHTER DE RODOVIÁRIA	28

Editor: Eric M. Souza

Textos: André Souza, Eric M. Souza, Marcos Amaral

Mapas: Bruno Barbosa

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

DOUBLE K.O.!

Street Fighter RPG emula tanto os jogos de luta, que muitas vezes buscamos elementos que ele não procurou emular, para tornarmos a experiência ainda mais imersiva. Esse é o caso do choque de projéteis, que apareceu como um uso da Carta de Feito no Punho do Guerreiro #20.

Outra situação que às vezes ocorre em alguns jogos de luta (embora não em todos) é o nocaute duplo (Double K.O.). Isso até pode acontecer em SFRPG, mas é muito mais específico do que nos games (e até [lutas reais](#)), em que acontece em qualquer situação em que os lutadores batem ao mesmo tempo.

No RPG, isso pode ocorrer com o dano residual do Acid Breath, ou ainda com um dano atrasado do Dim Mak, ou caso um cyborg utilize seu último ponto de Saúde para desferir um poder, e, de acordo com a leitura, caso alguém soque ou chute um lutador com Shock Treatment, Yoga Flame ou Fire Strike já em execução, dentre outras situações bem específicas.

No quadro ao lado, apresentamos três mecânicas simples para Double K.O., tão simples que podem até ser entendidas como leituras diferentes do funcionamento do jogo.



DOUBLE K.O.!

Double K.O. casual: nesse caso, sempre que dois personagens empatarem na Velocidade, no Raciocínio e na Percepção, entende-se que eles vão se bater simultaneamente. Eles ainda jogam o dado desempate para definir a ordem de jogo e quem interrompe quem. Mas mesmo após o personagem mais rápido concluir sua ação, o mais lento poderá desferir seu ataque, independente de ter sido derrubado, atordoado ou nocauteado. Ele faz sua rolagem de dano, e só então sofre as consequências do ataque tomado.

Por exemplo: Ken e Chun Li empatam na Velocidade, Raciocínio e Percepção. Eles rolam o dado desempate, e Chun Li vence. Ken se aproxima e revela a carta de Dragon Punch. Chun Li interrompe com Whirlwind Kick. Ela faz suas rolagens de dano, conforme atinge Ken, o empurra, avança e atinge de novo, repetindo o processo. Ao fim, Ken é empurrado para trás. Como já havia baixado a carta do Dragon Punch, ele não atingiria Chun Li. Porém eles agiram simultaneamente, então Ken, antes de ser empurrado pela última vez, rola o dano de seu Dragon Punch. Chun Li sofre o dano e knockdown, e Ken é então empurrado para trás. Outra variação, em caso de manobras múltiplas, é considerar que ambos se atingem no primeiro hit. Então Chun Li rolaria seu primeiro dano, e antes de Ken ser empurrado, ele a atingiria.

Double K.O. frequente: nesse caso, basta que haja o empate em Velocidade para que se considere que ambos estão agindo simultaneamente. Todo o resto segue como no tópico acima.

Double K.O. de esforço: nesse caso, sempre que o jogador empatar a Velocidade, ele poderá gastar 1 Força de Vontade para concluir sua manobra caso tenha sido impossibilitado (seja por ser empurrado, derrubado, apresado ou nocauteado). Essa é uma ferramenta narrativa que sai um pouco do foco de combate tático em tabuleiro e se aproxima de filmes e animes, mas existem grupos que gostam dessas inovações em momentos dramáticos. Para não banalizar a prática, o Narrador pode pedir um teste de Vigor, ou ainda três sucessos em um teste de Força de Vontade.

BEM-VINDO AO SUBMUNDO!

Uma pequena crônica de Street Fighter RPG

Jogos de RPG, especialmente de fantasia, têm muitos livros que propõem campanhas nas quais os personagens iniciantes passam por diversas aventuras até atingirem os níveis mais altos. Isso não é comum nos jogos Storyteller, mas é possível montar uma sequência utilizando as aventuras publicadas de Street Fighter RPG no Brasil e nos EUA, levando os personagens até níveis intermediários.

Este breve artigo sugerirá uma sequência para isso, utilizando o material publicado para um arco que levará os lutadores até o Posto 4 e mais de 100 pontos de experiência, preparando-os para uma continuidade que envolverá enfrentar a Shadaloo abertamente.

#1 Alto Risco ([Livro básico](#))

A aventura do livro básico de Street Fighter é o começo ideal: um torneio em Las Vegas e uma vítima dos negócios sujos da Shadaloo para ser ajudada, além da oportunidade de conseguir arquivos sobre lutadores da Shadaloo.

- Lutas ranqueadas: duas (a luta na arena e o confronto com Samson Jr e seus comparsas no prédio)
- Experiência sugerida: 2 capítulos (máximo de 13)

#2 Armadilha Turista ([Segredos da Shadaloo](#))

Após os eventos de Alto Risco, é interessante que o time vá até a Espanha, talvez até atraídos pelos Arquivos Polvo e Arquivos Kraken, que falam também sobre as atividades de ninjas espanhóis. O esperado é que atinjam o Posto 2 ao fim desta aventura.

- Lutas ranqueadas: duas a três
- Experiência sugerida: 3 capítulos (máximo de 18)



#3 [Tons de Cinza](#)

De volta aos EUA, o time participa de lutas clandestinas em Los Angeles e confronta um time mais forte, que pode trazer muitos problemas. Há o dilema, também, de fortalecer sem querer a Shadaloo caso frustrate a união das mágias locais.

- Lutas ranqueadas: duas a três
- Experiência sugerida: 3 capítulos (máximo de 18)

#4 [Espíritos da Floresta](#)

Participando de um torneio em uma aldeia ninja no Japão, o time percebe que já está no radar da Shadaloo, agora que sofre um ataque direto dela. É esperado que atinjam o Posto 3 durante a aventura ou ao fim dela.

- Lutas ranqueadas: duas a três
- Experiência sugerida: 3 capítulos (máximo de 18)

#5 [Sangue de Lutador \(Dragão Brasil 56 e 57\)](#)

O time vai participar de um torneio no Brasil, e se vê envolvido em uma trama muito maior da Shadaloo. Os adversários, na aventura, podem ser inimigos da primeira luta do torneio; para uma segunda e uma terceira luta que originalmente não consta na aventura, podem ser utilizados lutadores do Time Beta do Segredos da Shadaloo, muito mais perigosos.

- Lutas ranqueadas: duas a três
- Experiência sugerida: 3 capítulos (máximo de 18)

#6 [O Guerreiro Perfeito](#)

O time está na Europa e já deve ter uma boa rivalidade com a Shadaloo depois de tudo pelo que passou. Confrontar assecas da Fênix e depois vencê-lo é um passo importante para atingirem, ao fim de tudo, o Posto 4.

- Lutas ranqueadas: duas a três
- Experiência sugerida: 5 capítulos (máximo de 28)

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ARMADURAS PERSONALIZADAS!

Street Fighter RPG não possui regras para armaduras. Não é comum no contexto de artes marciais modernas, e os autores não se dedicaram nesse propósito, algo que talvez ocorresse em suplementos que não foram lançados.

De todo modo, o mais comum é abordá-las de forma simples, aumentando a Absorção do personagem, a exemplo do que faz a manobra Toughskin. Esse é o mais comum nas adaptações, como a lorica hamata (popular cota de malha) em [Spartacus](#), que oferece +1 Absorção, e a lorica segmentata (armadura de placas romana), que oferece +3 Absorção, mas com redutor de -1 em Velocidade e Dano.

Se as armaduras e proteções não são muito importantes em sua mesa de jogo, essa é a abordagem recomendada. Contudo, Street Fighter possui várias regras especiais, como manobras que furam bloqueios, e até mesmo uma manobra que evita Toughskin e armaduras (Shuto, do Player's Guide). Uma campanha centrada em duelistas, ou na Europa, Japão ou China feudais, ou mesmo em Avatar: A Lenda de Aang, dentre outras possibilidades, se daria muito bem com regras especiais para armaduras. Este artigo trará algumas ideias de como fazer isso.

Colete à prova de balas: em Street Fighter, a exemplo de filmes de ação, os tiros raramente acertam os personagens, e quando acertam, são de raspão, ou eles estão com coletes. Um personagem só é gravemente ferido quando é para ele sair de cena, sendo nocauteado e recebendo dano agravado. Se você utiliza as regras originais, não precisa de coletes à prova de balas, senão apenas como elemento narrativo.

Contudo, se você usa a regra opcional do Contenders em que elas causam automaticamente dano agravado, qualquer tiro pode ferir bastante. Nesse caso, o colete à prova de balas não afetará a Absorção do personagem, mas fará com que o dano das armas de fogo volte a ser dano comum.



Cota de malha: esse tipo de armadura se popularizou entre os romanos, e especialmente na Idade Média, protegendo o corpo de cortes e perfurações. Assuma que a cota de malha oferece +3 absorção contra ataques cortantes (espadas, facas, lanças, garras, lâminas de arremesso, etc). Contudo, elas não influenciam significativamente a absorção do personagem contra ataques de impacto, explosões, projéteis ou armas de fogo, e oferecem bônus apenas contra corte e perfuração.

Armadura de placas: essa armadura é pesada e desajeitada, mas protege muito contra cortes, e também contra projéteis e perfurações. Ela causa um redutor de -1 Velocidade e -2 Movimento, mas oferece +2 Absorção contra golpes em geral, e +5 contra ataques cortantes. No caso de armas de fogo, ela funciona como o colete à prova de balas. Contra Apresamentos, contudo, essa armadura não aumenta a Absorção, embora ainda provoque seus redutores (a menos que o Dano do Apresamento seja calculado com Soco ou Chute).

Macacão antichamas: essa roupa não aumenta a Absorção em quase nenhuma condição, exceto contra fogo, seja ele natural ou gerado pelo Chi. Para esses casos, há um bônus de +3 Absorção. O Narrador também deve aumentar a Absorção para outras substâncias que queimam, como Acid Breath (afetando os três testes).

Esses são alguns exemplos de armaduras e outras formas de proteção. O Narrador é livre para criar outras, baseado no mundo real ou proteções mágicas e tecnológicas. Qualquer que seja a armadura, ela é semelhante a uma arma para efeitos de Renome.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

DANO LOCALIZADO!

Muitos RPGs abordam ataques localizados e danos localizados com regras específicas para isso, geralmente com o jogador precisando fazer um teste mais difícil para acertar um ponto em especial. Caso consiga, gerará danos e efeitos diferentes.

Street Fighter lida com isso com manobras específicas. Ear Pop, Eye Rake, Wounded Knee, Dislocate Limb, Knife Hand Strike, Shikan-Ken, Boshi-Ken, dentre outras, são manobras que provocam danos específicos e consequências pelo ponto em que atingem. Também há outras, como Foot Sweep, Sleeper, etc, que não causam redutores especiais, mas provocam consequências.

Street Fighter, portanto, tem regras muito abrangentes para dano localizado em combate de artes marciais. Em se tratando de armas, isso não é tão explorado. Para armas brancas, há o Ataque Berserk, que pode empurrar, quebrar a arma do oponente e outras consequências, com grande liberdade narrativa, ou ainda o Estrangulador, cheio de efeitos especiais.



Como linha-guia, é possível utilizar as manobras existentes para simular os efeitos. Por exemplo: um golpe de bastão no ombro pode provocar os efeitos do Dislocate Limb se bem-sucedido (a vítima só poder chutar, ou, para usar outros golpes, terá que colocar o ombro no lugar, tendo -3 velocidade no turno). Um tiro na perna pode provocar os efeitos do Wounded Knee até o personagem se recuperar do dano (-2 Movimento e -2 Velocidade para chutes).

Esses são elementos narrativos, geralmente para cenas dramáticas com NPCs. Por exemplo, quando o personagem está amarrado, e o NPC dá um tiro em sua perna apenas para torturá-lo. Em filmes de ação, geralmente na sequência o protagonista se liberta para lutar, mas sofre as consequências daquele dano até a cena seguinte (ou seja, até se recuperar do dano da arma de fogo, o que pode demorar um pouco mais, caso as regras opcionais de dano agravado estejam sendo usadas).

São efeitos, portanto, que podem ser divertidos, sejam eles usados por NPCs, ou ainda pelo jogador por meio de uma Carta de Feito ou Ataque Berserk (por exemplo, para usar seu chicote ou katana para atingir o inimigo no seu ombro, nos olhos, ou nos nervos de sua perna). Se usados ocasionalmente, podem ser cobertos por esse arranjo. Se, contudo, o jogador começar a usar tais táticas com frequência, o ideal é criar uma Manobra Especial específica para isso, ainda que seja para ser usada com uma arma.

ADAPTAÇÃO!

SLASHERS PARA SFRPG!

Com o fim de ano, o Dia das Bruxas e todo aquele clima que os fãs de filmes de terror adoram, surge muito conteúdo temático. Geralmente isso seria ignorado aqui, já que artes marciais heroicas, que é o cerne do Street Fighter RPG, não têm nada a ver com assombrações, bruxas e maldições ancestrais. Como você pode aplicar aquele combo sinistro de Bloqueio+Knee Basher+Elbow Smash em um fantasma? Simplesmente não dá!

Porém, um vídeo que circulou no [grupo do Facebook](#) fez muito sucesso, ainda que pelo humor (in)voluntário. Trata-se de uma cena do filme Sexta Feira 13 Parte 8 –Jason Ataca em Nova York, em que um jovem forte resolve “sair no soco” com o Assassino da Máscara de Hockey. Mas mesmo depois de emplacar uma sequência brutal de socos que teria mandado 99% das pessoas para o hospital, Jason permanece de pé. E ao final, como quem diz “minha vez”, dá um murro tão potente que decapita o rapaz.

Acho que foi a primeira vez que vi alguém tendo coragem – e um bocado de falta de noção - de cair na porrada com um assassino mascarado tão temido. E foi aí que pensei, “e se fosse um com um lutador mais poderoso, será que daria uma boa briga?”

Indo atrás de material, descobri que a White Wolf lançou um suplemento bem obscuro para jogar Crônicas contra Slashers, mas é tão, mas tão obscuro que não encontrei a versão original, quem dirá uma traduzida.



Então vou tentar orientar vocês a adaptar um clássico Slasher a partir da minha experiência vendo esses filmes. Mas vamos por partes, sem trocadilhos...

O que é um Slasher?

O Slasher é um subgênero do horror que basicamente, é definido por um psicopata perseguindo e matando um grupo de pessoas, geralmente usando armas ou ferramentas com lâminas. Simples assim. O significado da palavra vem de Slash, algo como "golpear cortando" que remete ao ato cometido pelo serial killer.

De toda forma, há características bem marcantes na estrutura dos filmes. Costumeiramente, são de baixo orçamento, com diretores ora inventivos, ora picaretas (que se dispõem apenas a copiar os antecessores), geralmente com atores medianos - embora você possa se surpreender com a quantidade de atores bem conhecidos que tenham atuado em slasher no começo da carreira-, belas (e nuas) atrizes, roteiro medíocre, para ser bonzinho e claro, sangue e morte para todo lado!

Quanto a história, também possuem ter elementos bem recorrentes. O vilão, por exemplo, em quase 100% dos casos é humano (mesmo com força sobre humana ou habilidades extraordinárias) e normalmente são homens deformados e/ou usam máscaras. Tem um passado conturbado, com problemas familiares e traumas que os deixaram louco. Em geral matam sem motivo: simplesmente quem ficar no caminho dele vai “desviver”, e ele fará isso usando uma arma que se tornará icônica na franquia - a Motosserra de Leather Face, a Luva com Garras de Freddy Krueger, o Machete de Jason, etc.

Certo, mas como construir um adversário desses para minha mesa? Aparentemente, mais simples que você imagina. Vejamos:

Qual é a Escola e Estilo e o estilo dele?

Até onde vi, e para alívio de toda a humanidade, nenhum assassino típico desses filmes jamais treinou artes marciais. Deus sabe que ninguém teria chances contra Michael Myers se, além de um tipo de Super Zumbi inteligente, ele ainda fosse um mestre de TKD ou algo do gênero.

Tratam-se, na maioria esmagadora dos casos, de brutamontes que usam os golpes mais potentes possíveis para desmaiar ou matar a vítima. Briga é o estilo quase obrigatório desses monstros em forma de gente. Digo quase, pois alguns podem ser assassinos menos musculosos que usam a emboscada (Chucky) ou poderes paranormais (Freddy Krueger) para atacar. Nesse caso, talvez estilos como Ninjutsu ou Ler Dirt façam mais sentido, ao menos adotando umas manobras.

Qual é o Time ou Equipe dele?

Também não costumam possuir. Slashers são solitários, ou porque são anti sociais ao extremo ou porque buscam matar geral. O que pode ocorrer é terem uma família criminosa, como no caso de Leather Face, que faz parte de uma família de canibais, ou ainda terem cúmplices para acoberta-los, como em Pânico, que em outros filmes já mostrou dois assassinos agindo em momentos diferentes para afastar suspeitas sobre eles.

Qual o Conceito?

Esse é o mais difícil, pois existem dezenas de tipos inventados pelo cinema. Palhaço Psicótico, Caipira Canibal, Cultista louco, Morto-Vivo vingativo... Pense em quem você está se inspirando para fazer ou se é uma criação plenamente original. Assinatura? Usar uma máscara e/ou arma pouco usual.

MANOBRAS COMUNS PARA SLASHERS!

Soco: Buffalo Punch (2) Ducking Fierce (2) Elbow Smash (2) Haymaker (2) Head Butt (2) Power Uppercut (1) Shockwave (4) Triple Strike (2) Widowmaker (1)

Chute: Push Kick* Wounded Knee (3) Soccer Kick (2)* [Tempest de Glória](#)

Bloqueio: Maka Wara (5)

Apresamento: Arm/Wrist Lock (3) Bear Hug (3) Brain Cracker (2) Choke Throw (3) Disengage (4) Eye Rake (2) Face Slam (5) Flying Tackle (2) Head Bite (3) Head Butt Hold (3) Push (2) Sleeper (5) Suplex (2) Throw (1)

Esportes: Disarming (3) Flying Head Butt (3) Jump (1) Jumping Shoulder Butt (2) Light Feet (5)

Foco: Regeneration (3) Toughskin (4)

Qual a distribuição de Atributos?

Certamente, quem brilha são os Atributos Físicos. O comum é que Slashers sejam sujeitos grandões e fortes, então Força e Vigor serão investidos até o talo. Coisa de 6 ou 7. Já Destreza será preterida, a menos que você queira surpreender seus jogadores.

Os Mentais serão o de Raciocínio e Percepção. Slashers sabem tudo o que se passa em seu território e costumam rastrear as vítimas muito bem e para isso precisam desses 2 atributos altos. Porém, Inteligência não costuma ser o forte deles, os tornando vítimas fáceis de armadilhas. Os Sociais decididamente são o Calcanhar de Aquiles deles. Se possível, coloque tudo 1.

Quais Habilidades investir?

Certamente essas, para um Slasher típico: Intimidação, Prontidão, Perspicácia, Furtividade, Luta às cegas, Segurança, Sobrevivência, Investigação, Mistérios.

Quais as Técnicas recomendadas?

Quem já viu filmes o bastante, sabe que os assassinos costumam lutar de um jeito bem parecido: Dão socos e cabeçadas potentes, agarram as vítimas para estrangular ou quebrarem um osso delas, ou ainda as arremessam contra uma vidraça ou outra superfície perigosa. E claro, sempre buscando golpes fatais com sua arma, ou qualquer coisa que estiver a mão.

Logo, as Técnicas mais focadas seriam Soco, Apresamento e a Técnica da Arma adequada (Machado, Espada, Lança, etc.). Também pode colocar Arma improvisada ou ainda de Arremesso - diversos Slashers já surpreenderam vítimas fujonas arremessando uma faca em suas costas. Bloqueio é muito raro, mas podem fazê-lo contra um ataque particularmente perigoso –eles podem ser durões, mas não são estúpidos!

Quanto a Chute e Esportes, é mais fácil eu ganhar na Mega Sena do que ver um pseudo Jason dando uma voadora, ou um Backflip para se esquivar. A menos Esportes alto pode indicar que ele seja muito bom de corrida, para alcançar vítimas fugindo.

Honra e Gloria? ZERO, sem dúvida.

Até personagens assumidamente malignos como Bison e Akuma tem algum respeito desportivo e honra em combate, algo que um maníaco típico desses filmes jamais faria. Todavia

E quanto a Posto e Divisão?

Isso vai depender muito se você realmente incluirá seu Slasher em uma competição. Mesmo na sangrenta divisão dos Duelistas, só os empresários mais sórdidos incluiriam um matador incontrolável como Leatherface para lutar, mas vai se você como Narrador deixou definido que é algum tipo de torneio exclusivo para um público sádico e cheio de dinheiro, então tudo bem.

O mais natural, seria deixar justamente deixa-lo na Divisão de Duelistas, mas talvez para diferenciá-lo, o modus operandi dele pode ser matar com as próprias mãos.

Como seriam os Antecedentes?

Difícil, pois muitos deles indicam status social (Recursos e Staff, por exemplo), ou algo ligado a interações sociais, como Contatos e Aliados. E Slashers são muito ruins nisso. Mas não impossível redefinir alguns para se encaixar.

Arena para representar o "lugar de caça favorito" de seu Slasher, como a Elm Street de Freddy Krueger ou o Campo Crystal Lake de Jason Voorhees.

FÚRIA!

Antecedente Fúria: Ele representará a raiva interior e energia mística inerente do assassino. Em geral os escolhidos são hábeis duelistas, portanto o lutador deve ter no mínimo 3 pontos em alguma técnica de Arma. Este é um antecedente opcional.

Fúria representa um poder pulsante dentro do lutador, uma energia que borbulha e extravasa em momentos de tensão e perigo. Essa Fúria é uma espada de dois gumes, pois é um poder destrutivo útil para vencer duelos, mas também é uma oportunidade de desonra e um perigo aos companheiros do guerreiro. Um guerreiro com Fúria é suscetível a momentos de intensa e incontrolável energia de batalha. Sempre que um Guerreiro dotado de Fúria sinta raiva, medo, desespero, dor intensa (ou outros sentimentos analisados pelo Narrador) ele deve rolar seu nível de Fúria. Caso consiga pelo menos um sucesso, ele é tomado pela Fúria. A dificuldade depende da intensidade e do tipo da emoção, sendo menor em raiva (5) e desespero (6), e maior em medo (9) e dor intensa (8).

A cada sucesso o Lutador pode distribuir +1 em Velocidade ou Dano ou Movimento em todas as suas manobras. O Lutador gasta 1 Chi por turno enquanto estiver em Fúria. O Lutador começa a atacar o Adversário e, eventualmente, tudo e todos, sem se defender ou esquivar. E se tiver Antecedente Fúria igual ou maior que 3 não pode ficar Atordoado enquanto sob efeito.

Após derrotar a fonte dos sentimentos intensos e/ou perder todos os seus Chi, o personagem fica Atordoado por um número de turnos igual ao seu nível de Fúria menos de seu Vigor (mínimo de 1 turno). Ao se recuperar, o personagem não se lembrará de nada que ocorreu no seu momento de Fúria. No entanto, um personagem pode fazer um teste de Raciocínio + Mistérios para se lembrar. Os sucessos possibilitam de se lembrar de algumas coisas (de acordo com o Narrador). Um personagem pode interromper a Fúria gastando 1 ponto de Força de Vontade e fazendo um rolamento de Força de Vontade permanente, tendo de obter tantos sucessos quanto obteve no teste de Fúria inicial. Em caso de falha ele poderá tentar novamente no turno seguinte. Cada vez que um personagem entra em Fúria, ele perde 1 ponto temporário de Honra, sem contar os pontos perdidos com seus atos no momento da raiva. No momento da Fúria, o personagem fica com Chi flamejante em todo o seu corpo, seus olhos ficam vermelhos e ele costuma apenas gritar para desferir seus golpes (sem falar nada, apenas grunhindo e/ou usando Kiai).

Apoio pode ser a própria família ou um parceiro de crime/amoroso, como Cindy e Glen/Glenda, a família de Chucky.

O Item de Poder pode ser um Item ou Arma amaldiçoada, que pode ser justamente o que o tornou um Slasher.

Mascote pode ser um animal selvagem ou semi domesticado, que acompanha o assassino para todo lado e costuma ser tão perigoso quanto ele (O Rotweiler de estimação e cão guia em O Homem das Sombras ou a Besta de Geuvaudan em Pacto dos Lobos).

Antecedentes únicos como Elemental, Paranormal e Híbrido Animal etc são bons para emular que eles são, na verdade, seres sobrenaturais. Dentre outras adaptações...

Força de vontade, Saúde e Chi:

FdV e Saúde costumam estar lá no alto: são máquinas de matar implacáveis e que costumam apanhar bastante até cair... só para o maldito protagonista dar algum vacilo e quando olha de novo, o corpo não está mais lá! Sobre Chi, isso é controverso: Alguns realmente tem origens e poderes sobrenaturais e, portanto, faz todo sentido terem alguns pontinhos investido em Chi. Já outros são humanos "comuns" e assim, não há porque ter uma pontuação alta.

Manobras especiais?

O quadro entre as páginas 14 e 15 traz uma lista sugerida, usando as Manobras Comuns.

Agora, usando tudo isso, vamos ao exemplo de criação não só de um, mas de DOIS Slashers- como um Humano Comum e outro, um ser sobrenatural- vindos direto do jogo Dead by Daylight. Fique livre para usá-los em alguma aventura sua. E se quiserem, talvez possa criar as fichas dos outros.

Evan MacMillan admirava a forma como seu pai administrava sua propriedade rural, e as minas de carvão, ambos com lucros impressionantes, a despeito dos maus tratos tanto a natureza quanto aos empregados. Evan cresceu despreocupado, cuidando do corpo e se dedicando do seu passatempo preferido: caçar animais selvagens com armadilhas.

Quando a saúde mental de Archie MacMillan começou a se desintegrar, Evan o protegeu dos credores que desejava sua herança. Não importa o que seu pai pedisse, ele faria isso. Pelo menos, por um tempo. A pressão em lidar com um negocio do qual ele não tinha jamais sido preparado, cuidar de um pai louco, e ainda assim seguindo suas ordens, só fez aflorar o que havia de pior nele.

Não demorou muito, os trabalhadores logo perceberam que a crueldade e esperteza do filho era ainda mais profunda do que a do pai. Eles nunca provaram que Evan levou mais de cem homens para aqueles túneis escuros antes de detonar os explosivos e selá-los os seus destinos. O medo fez com que a maioria desistissem dos processos trabalhistas, mas o ódio e o desejo de vingança fez com que um grupo atacasse a mansão. Evan revidou ao máximo, mas no final acabou espancado a ponto de deformarem seu rosto, e o velho Archie acabou morto no incendio que se seguiu.

Essa tragédia, somada a todos os escandalos anteriores, fizeram os negocios serem vendidos a preço de banana para os concorrentes que os MacMillan lutaram contra por tantos anos.

O ARMADILHEIRO!

Estilo: Briga

Força ***** , Destreza **** , Vigor *****
 Carisma ** , Manipulação **** , Aparência **
 Percepção ***** , Inteligência ** , Raciocínio *****

Prontidão **** , Intimidação **** , Perspicácia **** , Lábia **
 Lutas às cegas ** , Liderança ** , Segurança **** ,
 Sobrevivência ***** , Furtividade *****
 Arena ** , Investigação **** , Medicina ***** , Mistérios ** ,
 Estilos **

Arena ***** (todas as propriedades da MacMillan S/A e as matas ao redor), Recursos ******, Fúria ***** , Mascote ***** (diversos animais).

*Como herdeiro, ele tem esse direito, mas está oficialmente desaparecido

Técnicas: Soco ***** , Chute ** , Bloqueio **** ,
 Apresamento ***** , Esportes ***** , Faca *****

Chi ***** , Força de Vontade *****
 Saúde *****

Combos: Jumping Fierce Strike – Spinning Back Fist (dizzy),
 Bloqueio – Power Uppercut - Brain Cracker, Wounded Knee -
 Brain Cracker – Ducking Fierce

Manobra	Vel	Dano	Mov	Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	9	5	Head Bite	5	13	Um
Strong	4	11	5	Brain Cracker	4	12	Um
Fierce	3	13	4	Spinning Backfist	3	12	6
Short	5	8	5	Ducking Fierce	3	14	-
Forward	4	10	4	Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Roundhouse	2	12	4	Wounded Knee	2	11	4
Apresamento	4	10	Um	Power Uppercut	3	13	Um
Bloqueio	8	-	-	Choke Throw	3	12	5
Movimento	7	-	8	Bear Hug	3	13	Um
Jump	7	-	5	Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.
Foot Sweep	2	11	3	Faca Jab	8	10	5
Spin. Foot S.	2	11	-	Faca Strong	6	12	5
Throw	2	12	Um	Faca Fierce	5	14	4

Porém, existem historias que o jovem Evan continua vivo e nutrindo odio contra todos os "invasores" que resolveram tomar o que era seu por direito. Deve ser por isso que cada vez mais funcionarios deixando o serviço, ou será que é por conta de algo mais sinistro?

Aparência: O Armadilheiro usa resistentes roupas de mineiro roubadas e encardidas. Usa a caveira de um animal como máscara para esconder seu rosto destruído. Possui um corpo grande e atlético, mas longilíneo (1,85 m e 85kg), e coberto de cicatrizes devido ao ataque da mansão. Carrega um podão e faca de caça para sobreviver na mata e também como armas corpo a corpo. Idade: 26 anos.

Personalidade: Antes, era alguém normal, só deixando seu lado cruel e violento a mostra em explosões de fúria pontuais. Agora, o ódio e rancor são contra aqueles que "o atacaram injustamente e tomaram o que era dele por direito", tornando-o um ser selvagem e brutal que irá destruir todos os envolvidos, e quem atrapalhar ele, também.

Modus operandi: Armado com um saco de Armadilhas de Urso, o Caçador é especialista em capturar desavisados. Ao colocar armadilhas em áreas de alto tráfego e gramados grossos, ele cria uma área mortal que força os adversarios a se moverem com cautela. Os berros servem para localizar o pobre coitado e ele usar a podoeira ou uma faca de caça para liquidar a vitima. Outra tática é começar a perseguir a vitima na mata, levando-a em seu desespero a cair em alguma das suas armadilhas, como um fosso com estacas ou um fio estrangulador. Ao lidar com The Trapper, um simples passo em falso pode ser fatal.

MANOBRA DO MÊS



STANCE!

Pré-requisitos: Esportes •

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Alguns lutadores possuem posturas de luta especiais, específicas para certos momentos e tipos de ataques. Essas stances podem envolver deixar levantada a perna de chute, abaixar os braços da guarda para favorecer esquivas de socos, ou ainda lutar agachado, dentre outras. Quando utiliza a Stance, o lutador favorece certos movimentos, porém dificulta todos os outros.

Sistema: A Stance pode ser ativada desde o início do combate, ou ao fim de cada turno, após todos terem realizado suas ações, e antes da escolha de cartas para o próximo turno. O jogador deposita sua carta na mesa e avisa de sua ativação. Uma vez ativada, a Stance dará um bônus de +1 Velocidade, Dano ou Movimento para as manobras beneficiadas, e provocará um redutor de -2 Velocidade para todas as outras. O jogador poderá escolher turno a turno qual bônus receberá, como no Musical Accompaniment. A Stance valerá para os turnos seguintes, até que seja desativada, o que poderá ocorrer ao fim de um turno, após todos terem realizado suas ações, do mesmo modo que ela é ativada. A Stance também pode ser desativada se o personagem for atordoado ou derrubado, desde que o jogador declare que a está abandonando e remova sua carta da mesa de jogo.

Quando esta manobra é adquirida, o lutador deve definir qual tipo de ataque receberá o bônus:

- Manobras Básicas e Especiais de uma Técnica específica (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes, Foco ou Arma);
- Manobras de Agachamento;
- Manobras Aéreas.

Na aquisição da Stance, o jogador registra em sua ficha o tipo de manobra que concederá o bônus. Por exemplo: Stance (Chute) ou Stance (Agachamento). Caso ele queira adquirir uma nova Stance, poderá comprar a manobra novamente. Independentemente de quantas Stances o personagem possua, apenas uma poderá ser ativada de cada vez.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

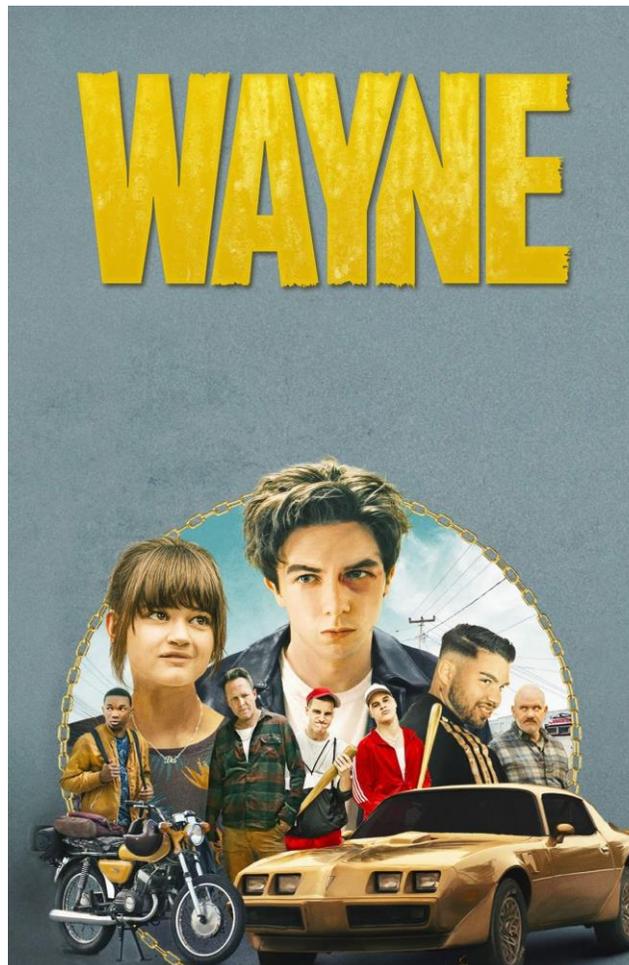
LENDAS DO CIRCUITO

Wayne

Wayne é uma série do YouTube Originals com uma temporada que estreou em janeiro de 2019, dos mesmos criadores e escritores de *Deadpool*. Pouco divulgada, é um tesouro em meio a tanto lixo que pode ser encontrado no YouTube. Misturando gêneros como ação, road movie e comédia, foi minha grande surpresa em 2019. Revendo essa serie hoje, já que há boatos que ela talvez seja renovada para uma 2ª temporada dessa vez nas mãos da Amazon Prime, achei que o “projecinho de Dirty Harry” merecia uma adaptação para SFRPG.

Tudo começa com **Wayne McCullough Jr.** (interpretado por *Mark McKenna*), um garoto marginalizado, bruto e caladão, mas gente boa, mora com o pai com câncer. O pai de Wayne conta ao filho sobre um carro valioso que tinha comprado, um Ford Trans Am 79, dourado e “envenenado”. Porém, **quando a mãe do garoto fugiu com outro cara, levou o carro junto.** E para piorar tudo, todo ano o Wayne Sr. recebe uma foto do carro ao lado dos novos donos, apenas por provocação.

Assim, quando o pai do rapaz morre, Wayne vê uma oportunidade: ele pega a moto que o pai tinha, chama sua crush da escola Delilah “Del” Lucetti (Ciara Bravo) e, juntos, decidem atravessar o país para ir em busca do carro roubado que deveria ser seu por direito. Só que, além dos percalços da viagem, muita gente ruim entrará no caminho do “Casal 20”, inclusive o pai e os irmãos de Del, que não aprovaram a viagem!



Ok, André, e o que isso tem a ver com Street Fighter?

Wayne é violento. Com um forte senso de justiça incutido pelo seu pai, escolhe resolver todos os problemas, os seus e os alheios, com socos e sangue, tocando o terror em sua vizinhança. E apesar disso, sabemos desde o início que ele é uma pessoa com um grande coração. Por isso, sempre estamos do seu lado quando ele está quebrando a cara de alguém. Não espere intimidar sua namorada, chutar um cachorrinho ou praticar bullying na frente de Wayne, e achar que vai sair ileso. Mas o que esperar de alguém cujo herói pessoal é o **CONAN?**

Além disso, pode-se dizer que existe um clima de “Campanha de RPG” quando vemos o modo pelo qual a série é dividida. **Temos o objetivo principal**, que é recuperar o carro, mas ao longo do caminho, para cumprir esse objetivo, **os personagens encontram pequenas “missões” em cada episódio.**

Assim, em cada missão, eles se encontram em um novo lugar, onde conhecem pessoas novas e precisam passar por obstáculos específicos para, no episódio seguinte, passarem para a nova missão. E tudo colabora para a realização do objetivo final. Veja se isso não te soa familiar? Como Narrador, você poderia adaptar algo nesse sentido para fugir do modelo tradicional de “Vocês vieram participar de um torneio, mas algo aconteceu.” Seria curioso e permitiria um maior crescimento dos seus personagens. Wayne inclusive, é quem mais cresce nessa mistura de comédia e roadtrip punk, que vai de Massachusetts até à Flórida. À primeira vista parece apenas um adolescente inconsequente que coloca medo nos valentões da escola, mas no decorrer da temporada ele se transforma em um herói no lado mais puro da palavra.

Estilo de Luta e ficha de Wayne

Alguns estilos de luta aparecem no decorrer dos episódios – a revelação do Sgt. Geller saber lutar é incrível! -, mas o que prevalece é o do protagonista, que luta em **freestyle**. Wayne não é um cara grande ou musculoso e também não teve aulas de luta formal (embora seja mencionado que seu pai na juventude também foi um grande lutador). Por isso, sempre que pode, busca o auxílio do que estiver mais fácil. Seja um trompete, uma corrente, uma pistola de pregos ou o martelo que carrega para cima e para baixo.

WAYNE!

Estilo: Kickboxing Ocidental
 Escola: Autodidata
 Conceito: Aventureiro
 Assinatura: Nunca desiste

Força ●●● Carisma ●●● Percepção ●●●●
 Destreza ●●●●● Manipulação ● Inteligência ●●
 Vigor ●●●●●● Aparência ●● Raciocínio ●●●●●●

Prontidão ●● Luta às Cegas Arena
 Interrogação ●●● Condução ●● Computador
 Intimidação ●●● Liderança Investigação ●●
 Perspicácia ●●● Segurança ● Medicina ●
 Manha ●●● Furtividade ●●●● Mistérios
 Lábria Sobrevivência ●●● Estilos ●●●

Aliados ●● Soco ●●●●●
 Contatos ●● Chute ●●●
 Recursos ● Bloqueio ●●●●●
 Apresamento ●●●
 Esportes ●●●●●
 Foco
 Porrete ●●●●●, Nunchaku ●●●, Arremesso ●●

Glória ●●●●● Honra ●●●●

Chi ●●● Força de Vontade ●●●●●●●●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ●●●●●●●●●●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	6	4	Básica
Strong	5	8	4	Básica
Fierce	4	10	3	Básica
Short	6	6	4	Básica
Forward	5	8	3	Básica
Roundhouse	3	10	3	Básica
Apresamento	5	6	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	7	Básica
Jump	8	-	4	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)
Head Butt	5	10	2	
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Deflecting Punch	7	7	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Power Uppercut	4	10	Um	Knockdown vs. Aérea
Hyper Fist	6	7	Um	3 testes de dano, 1 FV
Lunging Punch	5	8	5	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Head Bite	6	9	Um	Apresamento Sustentado
Flying Knee Thrust	6	8	5	Aérea; Knockdown vs. Aérea, 1 FV
Head Butt Hold	4	9	Um	Apresamento Sustentado
Haymaker	3	11	2	
Dashing Punch	5	11	6	1 FV
Dashing Uppercut	5	11	6	Knockdown vs. Aérea, 1 FV

Combos: Bloqueio para Head Bite, Lunging Punch para Head Bite, Deflecting Punch para Brain Cracker, Bloqueio para Power Uppercut para Head Butt (dizzy), Deflecting Punch para Hyper Fist (dizzy)

Divisão: Nenhuma, Posto: Nenhum
 0 Vitórias, 0 KO, 0 Empates, 0 Derrotas

STREET FIGHTER DE RODOVIÁRIA!

Street Fighter Rainbow Edition, ou, como popularmente conhecido no Brasil, Street Fighter de Rodoviária (porque era muito comum nesses locais) é uma versão pirateada maluca de Street Fighter 2: Champion Edition, com partidas insanas, trocas de personagens, poderes aplicados ao mesmo tempo, teleporte para todos e poderes aplicados no ar.

O jogo fez muito sucesso e ficou marcado na memória de quem era criança ou adolescente nos anos 90. Ele também impulsionou algumas mudanças de Street Fighter 2 Turbo, como partidas mais rápidas e alguns poderes executados no ar.

As partidas são realmente intensas, lembrando um pouco os jogos da série Versus (X-Men x Street Fighter, Marvel x Capcom, etc). Este artigo traz ideias de como emular isso em Street Fighter RPG.

Faz algum sentido? Nenhum. Isso é coisa para uma tarde de boas risadas ao redor da mesa de jogo, ou alguma brincadeira. Se você alguma vez imaginou como seria Street Fighter de Rodoviária numa sessão de RPG, divirta-se, este artigo é para você.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



STREET FIGHTER DE RODOVIÁRIA!

Regra 1: no começo de cada turno, após escolhidas as cartas, todos rolam um dado. Quem tirar o maior resultado pode reposicionar seu personagem onde quiser imediatamente. Se houver empate no maior resultado, todos empatados podem trocar, jogando um novo dado desempate para definir quem vai poder trocar por último (o maior resultado). Se alguém tirar 10, pode trocar de personagem. A nova ficha mantém tudo o que a anterior gastou de Chi e Força de Vontade, e os pontos de Saúde perdidos pela ficha anterior.

Por exemplo: Ken e Ryu se enfrentam. Eles estão a 6 hexágonos, e escolhem suas cartas. As suas velocidades são, respectivamente, 5 e 4. Ken vai jogar um Dragon Punch, esperando que Ryu se aproxime, e Ryu vai jogar um Improved Fireball, para atacar Ken de longe. O turno é favorável a Ryu, mas ainda falta rolar os dados. O jogador de Ken rola 8, e o jogador de Ryu rola 7. Ken venceu, e pode ser reposicionado. Ele reposiciona Ken ao lado de Ryu. Agora a fase de movimentação se inicia. Ryu estará em sérios apuros!

Em outra situação, Cammy e Chun Li se enfrentam. Cammy tem velocidade 6, e Chun Li tem velocidade 7. Ambas rolam 10. Elas poderão, portanto, trocar de personagens e se reposicionar. Mas é preciso desempatar a ordem de reposicionamento. Cammy rola 5 e Chun Li rola 3. Cammy venceu. O jogador de Chun Li resolve mudar para Zangief. Em resposta, a jogadora de Cammy muda para T. Hawk. Eles escolhem suas cartas. Zangief é reposicionado para o mesmo hexágono de T. Hawk. A jogadora de T. Hawk decide não reposicioná-lo. Zangief joga Spinning Pile Driver. T. Hawk interrompe com Thunderstrike, batendo e se afastando.

Regra 2: é possível selecionar um projétil ou outro poder junto com alguma manobra física, executando ambas simultaneamente. O modificador de velocidade é da manobra física.

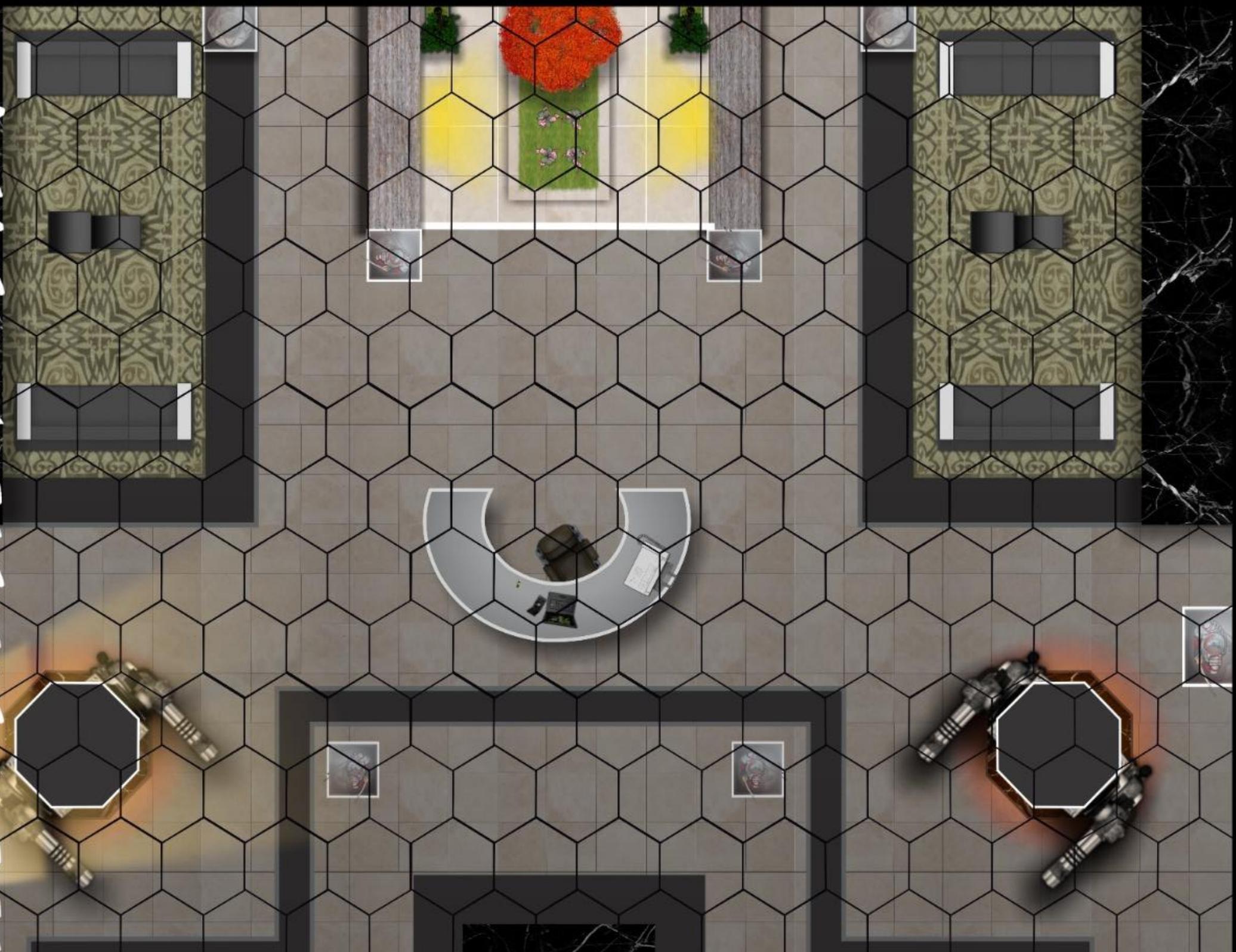
Por exemplo: Ken resolve jogar duas cartas juntas. Ele escolhe Dragon Punch e Fireball. A sua velocidade é 5, ele se move normalmente, mas ao baixar a carta, baixa as duas. O Dragon Punch pode ser declarado contra um alvo, e a Fireball contra outro. Se os dois golpes forem contra um mesmo alvo, eles não combinam o dano para atordoar.

Regra 3: qualquer manobra básica ou especial pode ser combinada com Jump, para ser aplicada no ar. Como nas regras do Jump, utilize os modificadores de velocidade, dano e movimento da manobra original. A diferença é que ela se torna uma Manobra Aérea.

WILSON FISK'S OFFICE



WILSON FISK'S OFFICE



E - FISK TOWER

