



Cenas de batalhas



O Renascimento das Sombras



Lenda: Yusuke Urameshi



Manobra do Mês: Head Blocking



Batalha espacial

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 4 | Ano 7



CAVALEIROS JEDI

EDITORIAL!

Cavaleiros Jedi. Entre os mais famosos guerreiros do cinema de ação, surgidos na franquia lendária Star Wars, esses samurais do espaço são tão importantes na ficção científica quanto as Bene Gesserit de Duna (que já apareceram por aqui no Punho do Guerreiro #18).

Os Cavaleiros Jedi surgem aqui como um estilo de luta para crônicas mais ousadas, ou ainda (por que não?) para crônicas no universo de Star Wars utilizando o combate tático de Street Fighter RPG. Pensando nisso, há também um pequeno sistema para batalhas com naves e outros tropos da série.

Falando em batalhas, trazemos também ideias de combate campal em tropas num novo enfoque: não na visão do general e do combate de massa, comum nos RPGs, mas na ótica do soldado ou cavaleiro que está ali, no campo de batalha. Não muito comum no mundo moderno de SFRPG, mas os personagens ainda podem se ver no meio de guerrilhas e até combates aéreos!

A lenda do circuito é Yusuke Urameshi, protagonista de Yu Yu Hakusho, anime de grande sucesso nos anos 90 e que agora retorna em live action no streaming. O que o detetive espiritual pode aprontar no submundo das lutas? Com seus poderes, ele será um desafio até mesmo para os Guerreiros Mundiais.

Esta edição ainda traz como manobra do mês a técnica lendária do kickboxer Yi Long, o monge shaolin que defende socos com a própria cabeça. E a aventura é um clássico: O Renascimento das Sombras, resgatada do antigo Yahoo! Groups!

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
AVENTURAS	18
MANOBRA DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24

Editor: Eric M. Souza

Textos: Carlos Alberto Nunes S. Mendes (Silverheaven), Eric M. Souza, Marcos Amaral

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

CENAS DE BATALHAS!

Cenas de batalhas são comuns na ficção. Elas geralmente envolvem grandes exércitos, números que variam de centenas a milhares de combatentes, confrontando-se em campo aberto, em meio a uma floresta, ou em algum outro ambiente, até que um lado se renda ou fuja e o outro seja declarado vencedor.

Muitos RPGs possuem regras para lidar com esses tipos de conflitos, em geral conhecidas como "Combate em Massa". D&D, GURPS e Aventuras na Era Hiboriana (Sistema Solo10) possuem regras bem construídas para esses eventos, em especial no último caso. Também há regras desse tipo para SFRPG na [adaptação de Spartacus](#).

Este artigo, porém, propõe outro enfoque para as cenas de batalha: ao invés do exército, o personagem. O RPG não é um jogo de tropas; ele nasceu exatamente quando jogadores de wargames resolveram tentar missões com alguns poucos personagens. Focar o acontecimento da batalha no que ocorre com alguns poucos soldados pode ser muito mais marcante e divertido, uma quebra de paradigmas como na [cena inicial de Roma](#), da HBO.



Por que batalhas?

Street Fighter é um jogo urbano, e, mais do que isso, um jogo de artes marciais. As batalhas campais são comuns em jogos épicos, e mesmo no mundo moderno elas se encaixam melhor em jogos de tiro, com regras letais e menos cinematográficas que as de SFRPG.

Ainda assim, Street Fighters podem se envolver em batalhas. Uma invasão da base da Shadaloo. Uma grande batalha campal nas ruas de Metro City. Um combate aéreo lidando com cartéis nos confins do mundo. Então as batalhas podem acontecer em SFRPG, e podem ser muito legais.

Street Fighter também é usado com outros propósitos, como crônicas de wuxia e até campanhas medievais focadas em movimentos marciais. Por isso tudo, as batalhas podem ganhar algum destaque nesse sistema.

Atuando na infantaria

Hollywood passa uma visão bastante inocente de como é lutar na infantaria. Os filmes geralmente mostram bravos guerreiros correndo loucamente na direção uns dos outros, de forma desorganizada, confiando puramente em suas habilidades heroicas.

Em SFRPG, isso pode ser muito divertido quando um time de quatro lutadores surra uma dezena de capangas em um beco, mas é pouco coerente pensando numa batalha em que há milhares de guerreiros de cada lado do exército.

A cena de Roma apresentada no começo desta matéria é uma ideia mais próxima do que é lutar na infantaria. Os exércitos costumam se organizar em linhas, e marchar calmamente para o confronto (não há sentido em correr e se cansar antes da ação começar).

Atuar na infantaria, para os personagens jogadores, será como realizar um round de combate. Quando chegar sua vez (porque seus colegas da frente morreram, ou porque estão em um exército realmente organizado como o romano e chegou a sua hora, ao comando de seu superior), eles entrarão na linha de frente e precisarão manter a formação, derrotando cada oponente que se aproximar.

Não é o momento de realizar acrobacias ou sair da formação: isso pode colocá-los no meio de diversos inimigos, sendo atacados por todos os lados. Eles realizarão um confronto um a um com o oponente que está diante deles, bloqueando seus golpes e tentando finalizá-los.

Os personagens jogadores são especiais, então é esperado que possam derrubar um punhado de inimigos até que se esgotem. Quando estiverem com Saúde baixa e/ou exaustos, será o momento de pedir apoio, e retornar para a linha de trás. Eles rolarão Honra e poderão descansar, recuperando sua Saúde até o próximo round.

Claro, os combates na infantaria podem se complicar bastante: um companheiro pode ser atordoadado, ou mesmo nocauteado. Então seus colegas deverão protegê-lo até poderem recuar.

Outro recurso dramático é estarem lutando bem, mas seu exército está caindo e precisam bater em retirada. Recuar evitando ataques é bem complicado e pode resultar numa cena de perseguição.

O combate durará por alguns rounds, com descanso entre eles. É interessante que o Narrador varie: soldados do mundo antigo e medieval podiam primeiro ter que se defender de flechas atiradas de longe; depois confrontariam infantaria ligeira; depois infantaria pesada; em certo ponto poderiam ser atacados por uma carga de cavalaria ou elefantes. É divertido que cada round seja contra um novo tipo de oponentes, para que não seja previsível e enfadonho.

Ataque de cavalaria

A cavalaria é uma unidade móvel de grande potencial tático. Esse é o momento em que os personagens poderão brilhar, movendo-se rapidamente pelo mapa hexagonal, atacando a infantaria inimiga pelos flancos (para quebrar sua formação), recuando e voltando a atacar.

Pois embora Hollywood adore a ideia de cavaleiros rumando imparáveis contra uma pesada infantaria, esse não é o melhor uso de cavalos. Os animais podem ser atacados por baixo, podem se ferir gravemente, o cavaleiro pode levar uma dura queda e, acima de tudo, cavalos são seres vivos: eles também sentem medo e podem hesitar.

GUERRA MODERNA!

As armas de fogo não são o foco de SFRPG, e a guerra moderna é baseada principalmente nelas. Mas ainda é possível fazer boas cenas de ação, que inclusive acontecem em alguns filmes de artes marciais. Um ataque para tomar uma cidade ou uma base inimiga, por exemplo, pode se desenrolar como uma série de combates em diversos ambientes, cada ataque como uma luta individual contra um punhado de soldados.

Se o plano for colocar os personagens jogadores no meio de uma guerra moderna, não há mais aquele conceito antigo de milhares de soldados em infantarias frente a frente, confrontando-se. Serão grupos menores realizando ataques táticos, tomando posições importantes e atuando pouco a pouco para levar o inimigo à derrota. Mas a lógica ainda é semelhante, seguindo os rounds, porém cada um deles em um novo lugar.

Há, ainda, o combate aéreo. Guile é um piloto da Força Aérea Americana, e ele pode se envolver nesse tipo de conflito. Esse é um tipo de cena que pode ser desenvolvida de forma narrativa, com testes de Atributo + Habilidade, mas outra opção é utilizar o sistema de combates de naves do artigo de Cavaleiros Jedi desta edição. Isso é tão disruptivo que pode gerar um momento inesquecível em uma crônica.

A cavalaria não tem muito a ganhar atacando de frente uma infantaria bem armada. O seu trunfo é a mobilidade.

Lutar em cima de um cavalo requer alguma Habilidade análoga, como Montaria ou Empatia com Animais. Mas se for um evento casual numa crônica, a Técnica Esportes supre bem esse papel. O cavalo, além de conferir um bônus de Movimento (de acordo com a qualidade do animal), tem o efeito de carga, semelhante à Empilhadeira do Secrets of Shadoloo: a cada hexágono percorrido em linha reta antes do ataque, o lutador tem +1 de dano.

Mas cuidado: o oponente também tem +1 dano para atingir o animal ou o cavaleiro, então ele deve estar distraído com outro adversário (provavelmente da infantaria inimiga) ou precisa ser interrompido e atordoadado/nocauteado, senão poderá causar graves danos. Uma consequência emocionante de um cavaleiro que falhe em seu ataque é o personagem perder seu animal e ser arremessado no chão. Ele precisará fugir da infantaria inimiga, ou estará em maus lençóis.

Tudo o que se falou da cavalaria também serve para o combate com motocicletas. Numa batalha de gangues na rua, motocicletas são elementos táticos poderosos, atacando lutadores distraídos pelas costas e quebrando a formação.

Epílogo

Street Fighter é um jogo de ação e artes marciais no mundo moderno. Os personagens lutarão em arenas e combaterão o crime organizado na cidade e guerrilhas em ambientes inóspitos. Colocar os personagens em meio a batalhas, seja no mundo antigo ou moderno, pode agregar ao jogo, não sendo necessárias regras complexas de combate em massa para isso. Com uma boa construção de cenas e utilizando as orientações deste artigo, você também pode ir ao encontro do mais forte em um conflito de grandes proporções!

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CAVALEIROS JEDI!

Os cavaleiros jedi são o maior atrativo de Star Wars. Inspirados pelos samurai (de Jidai Geki, narrativas sobre esses guerreiros) e pelo treino físico Prana Bindu de Duna (inicialmente, eram chamados de Jedi Bendu), além de outras referências, eles reúnem elevado controle físico, poderes sobre a natureza e o manejo magistral do sabre de luz. Não muito diferente de um personagem de SFRPG.

Aqui, os jedi são apresentados como um novo estilo de luta.

A origem dos cavaleiros jedi é incerta. Eles se destacam como indivíduos que usam suas habilidades do domínio do Chi (que eles conhecem como Força) para proteger os oprimidos e promover a ordem no universo.

Os jedi passam por um intenso treinamento que lhes permite lutar com grandes habilidades, realizando saltos majestosos, controlando objetos com o poder da mente e manipulando os seus famosos sabres de luz, armas de plasma com tecnologia avançadíssima.

Cavaleiros jedi atuam num mundo futurista de fantasia científica em uma galáxia distante, mas eles podem ter surgido em qualquer lugar do universo, inclusive na Terra. No mundo de Street Fighter, eles se destacarão com suas armas magníficas e suas habilidades poderosas no combate ao crime e à injustiça.

Escolas: a Ordem Jedi é bastante organizada, mas não é aberta ao público. Não é possível encontrar suas escolas, apenas ser encontrado por elas. Quando é aceito, um novato padawan passa a acompanhar seu mestre, que comandará seu treinamento por longos anos até que ele esteja pronto. Assim, todo jedi possui pontos em Sensei.



Membros: os jedi são escolhidos desde pequenos, para evitar que a criança nutra apego por seus pais e outras pessoas, o que pode levá-la a ser controlada pelos seus sentimentos e a rumar para o Lado Sombrio da Força. Por meio de aparelhos, é medida a sua aptidão para o controle do Chi, o que os jedi chamam de midi-chlorians. Eles então levam a criança para o treinamento, e no início da idade adulta ela estará pronta. São aceitos indivíduos de todas as espécies conhecidas, bastando haver aptidão para a Força.

Chi inicial: 3

Força de Vontade inicial: 4

Lema: “Não há emoção, há paz. Não há ignorância, há conhecimento. Não há paixão, há serenidade. Não há caos, há harmonia. Não há morte, há a Força”.

Manobras Especiais

Soco

Chute

Bloqueio: Energy Reflection (2), Missile Reflection (1), San He (3)

Apresamento: Grappling Defense (2)

Esportes: Backflip (2), Disengage (2), Light Feet (3), Wall Spring (1)

Foco: Balance (3), Chi Kun Healing (3), Chi Push (3), Cobra Charm (2), Mind Reading (2), Psychokinesis (3), Regeneration (2), Telepathy (2)

Psychokinesis

Pré-requisitos: Foco •••••

Pontos de Poder: Jedi 3; Kabaddi, Ler Drit 5

O lutador invoca seu Chi e puxa violentamente o adversário, atraindo-o para si.

Sistema: Psychokinesis tem um alcance igual ao Raciocínio + Foco do atacante. Uma vítima afetada é atraída na direção do personagem um número de hexágonos igual ao dano sofrido. O dano da manobra não é real, sendo rolado apenas para o atordoar e atrair o oponente. Personagens utilizando San He não são afetados. Em outras situações, cada sucesso na rolagem equivalerá a um ponto de Força para mover objetos, podendo inclusive arremessá-los em oponentes.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Nenhum

Sabre de Luz

O Sabre de Luz é a arma que caracteriza os Jedi. Trata-se de um item de alta tecnologia, com uma lâmina de plasma que provoca ferimentos severos e, diferente das lâminas, permite usar Missile Reflection para refletir raios laser e projéteis de energia.

Essa arma funciona como um Item de Poder: é um Antecedente que vai de 1 a 5, representando a qualidade da arma. Em geral, o Sabre de Luz é uma katana, mas existem Jedi com outras armas, como lanças, bastões e até chicotes. Utilize uma arma como base e aplique os efeitos conforme o nível do Antecedente:

- É uma arma que pode refletir energia com Missile Reflection, mas não tem nenhum outro efeito especial.
- A arma é de grande qualidade, sendo indestrutível.
- Adicione +1 ao dano da arma.
- Adicione +2 ao dano da arma.
- Adicione +3 ao dano da arma.



Cavaleiros Sith

"Paz é uma mentira, só existe paixão.

Através da paixão, ganho força.

Através da força, ganho poder.

Através do poder, ganho a vitória.

Através da vitória, minhas correntes se rompem.

A Força me libertará."

O Jedi deve ser conduzido pela Honra, sendo justo com seus oponentes e protegendo os inocentes e as instituições. Ele não deve ser egoísta, mas sim altruísta. Quando o Jedi perde Honra, ele é tentado pelo Lado Sombrio da Força. Se a sua Honra começar a cair, ele será visto com desconfiança pelos outros Jedi, e pode até mesmo ser afastado do serviço por eles. Se sua Honra cair a zero, ele cedeu aos impulsos do Lado Sombrio.

Antes mesmo disso ele poderá ser procurado pelos Sith, que se entregaram a esse poder e oferecerão um complemento a seu treinamento, um acesso a novas manobras que poderão tornar o Jedi mais forte.

Os Sith são um estilo complementar ao estilo Jedi, adquiridos como um novo Antecedente (Lado Sombrio). Alguém com pontos em Sith não poderá ter Honra acima de 5. Se sua Honra passar de 5, ele perde o Antecedente e os poderes relacionados a ele. Por outro lado, o Antecedente só poderá chegar a 5 quando a Honra atingir 0. Nesse ponto, morre o Jedi e nasce um mestre Sith.

O Antecedente substitui Foco para aprender e aplicar as seguintes Manobras Especiais: Mind Control (5), Psychic Rage (3), Psychic Vise (3), Psychokinetic Channeling (3), Shock Treatment (2).

Os Sith, assim como Cibernéticos, podem utilizar Saúde no lugar de Chi para invocar seus poderes. Eles oferecem seu próprio vigor físico para realizarem feitos extraordinários. Contudo, o dano será considerado agravado. De fato, o Sith se deteriora quando realiza esses esforços, assumindo feições degeneradas e monstruosas, o que pode afetar seus testes (por exemplo, aumentando a dificuldade em interações sociais).

É possível que personagens jogadores tenham pontos no Antecedente Lado Sombrio, e inclusive aprendam poderes Sith. Eles oscilarão entre suas tentações, não podendo adquirir Honra 6 (a menos que tenham decidido abandonar os poderes do Lado Sombrio), e nem deixá-la cair a 0 (quando nascerá o mestre Sith e o personagem se tornará um NPC). Esse é um tropo interessante para crônicas com jedi.

Crônicas de Star Wars em SFRPG

Esta matéria trouxe os jedi como um estilo de luta para campanhas de Street Fighter, mas é possível também utilizar esse sistema de regras para crônicas focadas em cavaleiros jedi, sua evolução marcial e seu combate contra os Sith.

No mundo de Star Wars, os personagens serão jedi (ou Sith) ou serão construídos como os empresários, sem estilos de luta. Em geral, quem não é um jedi prefere combater com armas laser, granadas, bazucas e esses tipos de equipamentos.

As diversas espécies podem ser construídas utilizando as regras gerais para povos mais avançados e articulados como os humanos, e utilizando Híbridos Animais para espécies mais simples e animais como os wookies e os ewoks. Os cibernéticos são frequentes no mundo de Star Wars, e o fato de eles retirarem Honra quando aplicados é um plot interessante especialmente para os jedi, representando a luta para manterem sua humanidade conforme substituem partes de seu corpo por implantes.

Os droids seguirão as regras do robô de elite da Shadalo, que pode ser tomado como exemplo.

ESTATÍSTICAS DE NAVES!

Tie Fighter

- Velocidade: +1
- Ataque Laser: Velocidade +0, Dano +0, Movimento -1, Alcance 5
- Deslocamento: 5
- Esquiva: +1
- Resistência: Vigor 5, Saúde 10

Tie Interceptor

- Velocidade: +1
- Ataque Laser: Velocidade +0, Dano +0, Movimento -1, Alcance 5
- Deslocamento: 6
- Esquiva: +1
- Resistência: Vigor 6, Saúde 12

Tie Bomber:

- Velocidade: -1
- Ataque Laser: Velocidade +0, Dano +0, Movimento -1, Alcance 5
- Ataque Míssil: Velocidade -2, Dano +2, Movimento -3, Alcance 10
- Deslocamento: 4
- Esquiva: -1
- Resistência: Vigor 7, Saúde 15

Destroier

- Velocidade: -5
- Ataque Turbo Laser: Velocidade -1, Dano +4, Movimento -2, Alcance 8
- Ataque Míssil: Velocidade -2, Dano +2, Movimento -3, Alcance 10
- Deslocamento: 1
- Resistência: Vigor 15, Saúde 50
- Especial: possui Hiperdrive; não possui Jump

Existem pessoas no universo de Star Wars que têm afinidade com a Força, mesmo não sendo jedi ou Sith. Isso pode (com autorização do Narrador) dar acesso a outros estilos de luta, como Kabaddi ou Kung Fu, e a poderes Elementais. Desde que seja mantida a fidelidade ao universo da obra e a diversão do grupo do jogo, o sistema de regras é convidativo e possui grande complexidade.

Os combates de naves podem ser realizados de forma narrativa, utilizando as regras de Habilidades, com os pilotos descrevendo suas ações e rolando Destreza + Condução (ou Pilotagem, caso o Narrador queira adicionar uma nova Habilidade, embora seja desnecessária - todo veículo é efetivamente pilotado em Star Wars, e Condução pode ser usada para esse propósito).

Outra possibilidade mais divertida é utilizar mapas hexagonais e o combate tático para os confrontos entre naves. O mapa é um recorte de um plano, mas é possível simular diferentes movimentações para "cima" e para "baixo" utilizando a regra dos três planos do Punho do Guerreiro Especial #10.

Nesse combate tático, as naves lutarão como personagens no combate de SFRPG. Deverão ser preparadas Cartas de Combate para suas ações, que serão poucas: Movimento, Jump (representa uma acrobacia para evitar um disparo inimigo; nem todas as naves possuem essa capacidade) e seus ataques. A velocidade é calculada com Raciocínio do piloto + modificador da nave. O ataque é rolado com Percepção + Condução do piloto + modificador da nave, subtraindo a absorção da nave alvo. O Deslocamento da nave substitui a Técnica Esportes para seu Movimento, Jump e ataque. Para a esquiva, o piloto rola Destreza + Condução + modificador da nave contra Percepção de quem está disparando.

É possível abortar qualquer ação (Movimento ou ataque) para Jump; o piloto gastará a sua Força de Vontade, e então poderá tentar realizar a esquiva.

Disparos especialmente precisos necessitam de um teste de Percepção (dificuldade 8), de forma semelhante ao que ocorre caso dois personagens (ou naves) ocupem o mesmo hexágono no mapa. Em condições especiais (como o disparo de Luke na Estrela da Morte), o Narrador pode elevar essa dificuldade para 9.

Uma nave que receber em um único ataque mais dano que o seu Vigor sofreu um grande abalo, e perderá um turno de forma semelhante a um atordoamento. Isso pode significar que os sistemas estão falhando, ou que seus ocupantes precisaram fazer um reparo.

Quando a Saúde de uma nave se esgota, ela está inutilizada. Assim como em combates individuais, não há uma regra para definir se a nave explodiu e seus ocupantes morreram. O Narrador pode determinar que eles estão à deriva e precisam de um resgate, o que abre boas possibilidades narrativas.

Os valores adotados para as naves (danos, resistência, etc) e a própria movimentação no mapa hexagonal assumem uma escala própria para elas. Um único hexágono nesse mapa de combate aéreo/espacial é maior que vários mapas hexagonais de personagens normais, sendo por vezes do tamanho de cidades inteiras. A Saúde das naves (assim como a de navios, submarinos e outros veículos gigantes) está em uma escala reduzida.

O ideal é que naves interajam com naves, e personagens com personagens. Se os jogadores estão em uma base que sofre um ataque aéreo, não faz sentido uma cena deles combatendo as naves - é muito mais coerente uma cena narrativa de uma tragédia e eles sobrevivendo nos destroços e resgatando pessoas.

ESTATÍSTICAS DE NAVES!

A-Wing

- Velocidade: -1
- Ataque Laser: Velocidade +0, Dano +0, Movimento -1, Alcance 5
- Ataque Míssil: Velocidade -2, Dano +2, Movimento -3, Alcance 10
- Deslocamento: 6
- Esquiva: -1
- Resistência: Vigor 7, Saúde 10
- Especial: possui Hiperdrive

X-Wing

- Velocidade: +0
- Ataque Laser: Velocidade +0, Dano +0, Movimento -1, Alcance 5
- Ataque Míssil: Velocidade -2, Dano +2, Movimento -3, Alcance 10
- Deslocamento: 5
- Esquiva: +0
- Resistência: Vigor 7, Saúde 12
- Especial: possui Hiperdrive

Y-Wing

- Velocidade: -1
- Ataque Laser: Velocidade +0, Dano +0, Movimento -1, Alcance 5
- Ataque Míssil: Velocidade -2, Dano +2, Movimento -3, Alcance 10
- Deslocamento: 4
- Esquiva: -1
- Resistência: Vigor 8, Saúde 14
- Especial: possui Hiperdrive

Millenium Falcon

- Velocidade: -3
- Ataque Laser Pesado: Velocidade +0, Dano +2, Movimento -2, Alcance 7
- Deslocamento: 3
- Esquiva: -3
- Resistência: Vigor 9, Saúde 15

Se, por algum motivo, houver uma interação entre personagens e naves, multiplique por 100 o dano, o deslocamento e a resistência das naves. Assim, um único disparo provoca um dano gigantesco em uma área (o Narrador decide o quanto desse dano irá para cada personagem); do mesmo modo, o Vigor das naves sempre reduzirá a parada dos personagens para um único dado, e seus milhares de pontos de Saúde são praticamente inesgotáveis do ponto de vista dos personagens. Além disso, uma nave cruzará um mapa hexagonal inteiro em um único turno, independente de seu tamanho.

Uma interação mais interessante do que um personagem tentar destruir uma nave inteira combatendo com ela é, por exemplo, um jedi utilizar seus poderes para saltar sobre uma nave que faz um voo rasante, e usar seu Sabre de Luz para abrir uma porta e entrar nela, atacando sua tripulação - isso, sim, uma cena de ação mais coerente com o universo de Star Wars. Nesse caso, é um ferimento pequeno na nave, que lhe tirará poucos pontos de Saúde, mas que é o suficiente para o jedi entrar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

AVENTURAS!

O RENASCIMENTO DAS SOMBRAS!

Introdução

Depois da morte de Bison, Aka Zahn, líder da ordem Celestial (*Secrets of Shadoloo*), se refugiou nas mais profundas cavernas da ilha. Lá ele passou longos anos com seus servos aperfeiçoando seu chi negativo e conquistando mais crentes a sua falsa religião. Depois de ver que Ryu e Akuma eram muito superiores a Bison, ele resolveu treinar mais suas Técnicas para no futuro implantar sua religião pelo mundo e manipular seus seguidores. Muito tempo se passou, e agora ele está de volta e fará de tudo para pôr em prática seu plano obscuro. A aventura se passa depois do cenário de Street Fighter RPG; se você utilizar o [Tempos de Glória](#), ela se passa após o cenário *A Nova Geração*, e os personagens já devem estar no nível dos Guerreiros Mundiais.



Cena 1

Os novos e antigos Street Fighters recebem um manuscrito os convidando a participarem de um mega torneio, que terá uma estátua de buda em ouro e prata maciço como prêmio ao vencedor e a promessa de grandes lutas. O torneio será em Bangkok, na Tailândia.

Cena 2

Chegando lá, os jogadores são recebidos por monges e são encaminhados para uma floresta fechada no pico de uma montanha, e finalmente chegam a um monastério, onde ficarão durante o torneio. Os jogadores têm dois dias antes do início do campeonato, eles podem conhecer Ryu e outros grandes guerreiros durante este período ou conhecer a cidade. Os jogadores serão apresentados a estátua de Buda que é de encher os olhos.

Cena 3

Chega o dia inicial do torneio, todos os lutadores são apresentados (escolhidos pelo narrador), Ryu e Ken são lutadores obrigatórios neste campeonato para o desenrolar da trama. Entre os lutadores, há um pouco conhecido, seu nome é Aka Zahn. Ele usa vestimentas escuras de um monge, é careca de aparência anciã, ele é baixo e magro e não aparenta muito desafio aos participantes. A primeira rodada é sorteada, os organizadores são monges de trajes negros como o de Aka Zahn. Evite que os jogadores se enfrentem e enfrentem Ryu logo na primeira rodada, Ken tem que lutar com Aka Zahn na primeira rodada. Com o início dos combates, Ryu vence é a vez de Ken e Aka Zahn. Ken começa atacando vorazmente Aka Zahn, que apenas espera calmo seu ataque, quando de repente Ken para e todos se surpreendem: Ken parece estar cego!

Aka Zahn apenas sorri. Depois de um tempo, Ken volta a si e retorna seu ataque, os olhos de Aka Zahn brilham fazendo Ken atordoar rapidamente, e quando ele retorna a si ele está diferente, e começa a socar seu próprio estômago! Todos se assustam e alguns se lembram perfeitamente quando Bison brincava com seus oponentes desta maneira. Aka Zahn vence, os monges levam Ken para um "suposto local para curar os feridos do torneio", que na verdade é uma caverna de rituais dos monges. As lutas iniciais terminam, e se um dos jogadores foi derrotado, ele também será levado para esta caverna e estará inconsciente. Depois das lutas, é servido o almoço farto com muito peixe, pão, saladas e frutas tropicais. Pela tarde, os jogadores podem treinar mais nada de diferente acontece.

Cena 4

Já à noite, os jogadores estão cansados e dormem. No meio da madrugada, um dos jogadores tem um pesadelo, e perde o sono. Ao se levantar, ele escuta uma espécie de música tribal. Se for em sua direção, ele anda bastante e finalmente chega à entrada de uma caverna. Indo mais ao fundo nela, ele avista muitos monges formando uma roda, no meio dela estão todos os lutadores que perderam. É um ritual estranho: Aka Zahn está no meio da roda também e ele desenha um símbolo nas costas de cada um... e Ken também está lá. Se o jogador tentar fazer algo sozinho, ele será capturado e preso; se isso acontecer, ele acordará no outro dia em sua cama com o mesmo desenho nas costas. Se ele for avisar os outros, ao voltarem à caverna, ela estará vazia.

Cena 5

O dia amanhece, os jogadores vão para a arena bem cedo. Todos os lutadores derrotados estão lá. Caso perguntem a Ken como ele está, ele dirá que foi muito bem tratado pelos monges e que já está curado. Aka Zahn chega com seus monges na arena. Provavelmente eles vão querer saber o porquê daquele ritual, e Aka Zahn dirá que é apenas um ritual de cura, e que o jogador que viu o ritual foi atacado porque lá é um local sagrado para eles.



Os jogadores provavelmente não acreditarão, mas como Ken e os outros estão em perfeitas condições, nada poderá ser provado e o torneio continua. Aka Zahn ainda não deve enfrentar os jogadores. Quando a rodada chega ao final, o almoço farto novamente é servido, depois Aka Zahn desce da montanha com seus monges em direção à sua caverna. É possível que os jogadores queiram segui-lo; se não quiserem, um Street Fighter que estava ao lado dá a ideia de investigá-lo. Quando chegam lá, Ken está sob uma prisão psíquica e está sendo manipulado mentalmente por Aka Zahn; o mesmo acontece com o personagem que foi capturado na caverna.

Cena 6

Se os jogadores seguirem Aka Zahn, eles irão parar em uma caverna, Chegando lá, eles observam Ryu amarrado e Aka Zahn conversando com Ken, que parece obedecer as suas ordens forçosamente. Aka Zahn está pronto para matar Ryu, que é uma ameaça aos seus planos maléficos. Enquanto eles espiavam, Aka Zahn contou sobre seu plano de impor sua religião pelo mundo e manipular a todos com ela, e matar os que se rebelassem contra. Ele também disse que Ken e os outros derrotados estavam sob controle mental e que obedeceriam a todas as ordens dele, e assim ele fará com o restante do mundo. Agora, os jogadores devem salvar Ryu e acabar com os planos de Aka Zahn. Depois de desafiado pelos jogadores, Aka Zahn manda Ken lutar com um dos jogadores; Aka Zahn lutará com o outro (de preferência o mais forte), e se houver mais algum jogador, vários Street Fighters que foram derrotados e estão sob o controle de Aka Zahn (e também aquele jogador que se foi capturado) serão seus adversários devido à prisão psíquica. Eles e Ken só irão parar quando Aka Zahn for derrotado. Se os jogadores estiverem sendo derrotados, Ryu consegue arrebentar a corda e se juntará a eles contra Aka Zahn. Os monges de Aka Zahn também estavam sendo manipulados, e depois da derrota de Aka Zahn eles escapam do controle e o capturam. Os monges ficam muito gratos pela bravura dos personagens e lhes oferecem a estátua de Buda em troca. Ryu e Ken também querem retribuir, e podem ensinar algo para os jogadores. Se o Narrador ainda quiser expandir esta história, ele pode dizer que roubaram a estátua de Buda dos monges enquanto todos lutavam contra Aka Zahn e que os jogadores terão de descobrir quem foi e devolvê-la aos monges.

MANOBRA DO MÊS



HEAD BLOCKING!

Pré-requisitos: Bloqueio •••, Head Butt

Pontos de Poder: Kung Fu 1; Outros 2

Quando utiliza esta manobra, o lutador abaixa sua guarda e oferece sua cabeça para receber golpes do adversário. Ele esconde seu queixo e se move de modo a permitir que o oponente bata na lateral de sua cabeça, ou ainda em sua frente. É uma técnica que exhibe o vigor físico do lutador e busca distrair seu oponente, mas ela é muito perigosa: qualquer pequeno erro em sua execução pode levar o lutador a nocaute.

Sistema: Head Blocking funciona como outras Manobras Especiais de Bloqueio, evitando knockdowns. Contudo, o lutador soma a Técnica de Bloqueio -1 à sua absorção. Esse bloqueio funcionará contra manobras de pé e Manobras Aéreas, mas não será efetivo contra Manobras de Agachamento. Pela distração provocada no oponente, o lutador ganha +3 Velocidade no próximo turno, ao invés do +2 de um Bloqueio comum.

A Manobra pode ser combinada com Maka Wara, representando que o lutador enrijeceu os ossos de sua cabeça para provocar dano ao receber golpes.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

ERIC "MUSASHI" SOUZA

LENDAS DO CIRCUITO

Yusuke Urameshi

Yusuke cresceu em um ambiente muito negligente. Ele era um delinquente juvenil com poucas ou nenhuma qualidade positivas. Após morrer num atropelamento em um gesto altruísta, dando sua vida para salvar uma criança, ele se tornou m Detetive Espiritual que é encarregado de proteger o Mundo Humano de várias ameaças sobrenaturais.

Nessa nova motivação para sua vida, ele atua enfrentando esses perigos, e desenvolveu muitos poderes, em especial o Rei Gun, um disparo espiritual, usando o seu Chi.



Em uma crônica de Street Fighter, Yusuke pode cruzar o caminho dos personagens de várias formas. Ele pode confrontar demônios como Ravana (Contenders), ou mesmo se juntar aos heróis para confrontar a Shadaloo e suas atividades sombrias.

Jogando com Yusuke: Você é pavo curto, impulsivo e adora intimidar aqueles que têm medo de você. Mas por baixo dessa figura arrogante, tem uma pessoa brincalhona com um espírito de bondade. Você tem um grande desejo de lutar e de se aperfeiçoar, gostando de bons combates, mas lutando sempre com honra.

Aparência: Yusuke tem cabelo preto, usualmente penteado para trás, possui olhos de cor castanho claro. Ele tem um porte atlético magro, porém definido. Ele usa um macacão verde com botões amarelos e sapatos pretos, como um colegial bem arrumado.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

YUSUKE URAMESHI!

Estilo: Jeet Kune Dô
 Escola: Prof. Particular
 Conceito: Detetive Espiritual
 Assinatura: Faz uma pistola com a mão

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 •••
 Lábia •• Sobrevivência Estilos ••

Sensei ••••• Soco •••••
 Chute •••••
 Bloqueio •••••
 Apresamento •••
 Esportes •••••
 Foco •••••

Glória ••••••• Honra •••••••

Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••
 □□□□□□□□□□ □□□□□□□□□□

Saúde ••••••••••
 □□□□□□□□□□
 ••••••••••
 □□□□□□□□□□

Combos: Jumping Forward para Double-Hit Kick para Hyper Fist (dizzy),
 Ducking Fierce para Hyper Fist (dizzy), Jumping Strong para Hyper Fist
 para Improved Fireball (dizzy)

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	8	8	5	Básica
Strong	6	10	5	Básica
Fierce	5	12	4	Básica
Short	7	8	5	Básica
Forward	6	10	4	Básica
Roundhouse	4	12	4	Básica
Apresamento	6	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	8	Básica
Jump	9	-	5	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)
Double-Hit Kick	4	9	4	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Power Uppercut	5	12	Um	Knockdown vs. Aérea
Hyper Fist	7	9	Um	3 testes de dano, 1 FV
Fireball	3	12	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão, 1 Chi
Improved Fireball	4	14	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão, knockdown, 1 Chi
Ducking Fierce	5	13	-	Agachamento
Throw	4	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Shock Treatment	5	17	-	Afeta todos os lutadores no mesmo ou adjacentes hex; Knockdown a menos que estejam bloqueando; quando adquire decide se é Agachamento, 2 Chi