

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 46

Ano 8

Lenda do Circuito:
O Corvo

Juggling

Armas e
Duelistas

Manobra
do Mês:

Delaying Fireball

MARVEL
VS.
CAPCOM

PARA STREET FIGHTER RPG

SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 07

MANOBRA DO MÊS 09

LENDA DO CIRCUITO 10

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Ingo Müller,
Marcos Amaral, Odmir Fortes

Mapas: Eric "Musashi" Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME 100% de conteúdo
∞

MATERIAIS DE JOGO

Manobras Especiais com Armas

No livro básico de Street Fighter, é dito que alguns duelistas desenvolvem Manobras Especiais para suas armas, e que isso seria abordado em futuros suplementos. De fato foi, mas talvez não como muitos jogadores imaginavam. Nesta breve matéria, abordaremos quais foram as propostas e apontaremos algumas soluções fanmade já adotadas.

A primeira proposta de Manobras Especiais com armas veio logo no Secrets of Shadoloo, o primeiro suplemento, quando abordaram a garra de Vega. Com sua garra, Vega pode aplicar Tumbling Attack. A frase é um pouco confusa, dizendo que ele “adiciona” seus pontos em Garra ao dano (ao invés de “substitui” a Técnica da manobra por Garra), e como ele não possui nenhum ponto em Garra em sua ficha, muitos interpretam como um erro, e simplesmente adicionam os modificadores da arma ao Tumbling Attack.

Regras mais profundas para armas só viriam a aparecer no Contenders, o último suplemento. Ali, foram mostradas três propostas:

- **Berserk Attack/Ataque Furioso:** uma Manobra Básica disponível a todas as armas que permite um efeito especial, semelhante a uma Carta de Feito. O efeito dependerá da cena e foi deixado a cargo do Narrador, com exemplos como quebrar a arma com a qual o oponente bloqueia, ou empurrá-lo para trás para uma queda num abismo.
- **Utilizar com a arma uma Manobra Especial:** expandindo e clarificando a ideia da garra com Tumbling Attack, foi apresentado o uso de Monkey Grab Punch com Espadas Gancho, inclusive com um parâmetro – o lutador deve possuir Espada ••• ou mais (lembrando que a manobra pede Soco • para ser aprendida). Se cumpridos os requisitos, é possível utilizar a Manobra Especial com a arma.
- **Armas com manobras específicas:** Apresamento à distância para Chicote, Kusari e Kusarigama, arremesso da arma para Machado Pequeno, arremesso múltiplo para Shuriken e Apresamento Sustentado para Garrote, com efeito especial de ignorar o Vigor da vítima em condições específicas. São todas ações especiais específicas de certas armas, embora não precisem ser adquiridas com Pontos de Poder.

Essas foram as abordagens oficiais para ações especiais com armas, indo além das Manobras Básicas. O uso de Manobras Especiais com certas armas, como Garra e Espadas Gancho, é de longe a mais aplicada por jogadores e Narradores em outras condições, como um Fist Sweep com Bastão, ou um Spinning Back Fist com Faca, dentre outras possibilidades, já que os autores abriram o caminho e ofereceram possibilidades. O [Punho do Guerreiro #13](#) trouxe algumas ideias de como combinar Manobras Especiais e armas.

Mas também há a opção de criar Manobras Especiais específicas para as armas, como dito no livro básico. Embora os autores não tenham apresentado nenhuma, eles dizem que é possível. Assim, no [Tempos de Glória](#) foram apresentadas três Manobras Especiais armadas para representarem golpes de certos personagens. Em geral, essas manobras possuem modificadores levemente reduzidos em comparação a manobras semelhantes desarmadas, mantendo o equilíbrio do jogo.

Como alternativa, é possível que em uma campanha de duelistas o grupo queira danos massivos e manobras poderosas, como em Samurai Shodown. O [Punho do Guerreiro #4](#) trouxe mecânicas para a criação de manobras poderosas assim.

Ainda, o [Punho do Guerreiro Especial #3](#) trouxe ideias para efeitos do Berserk Attack.

Portanto, há opções para todos os gostos. O livro básico e os suplementos trouxeram alguns tipos de exemplos, e os materiais fanmade foram além. Há, inclusive, adaptações com dezenas de manobras e estilos armados, como [Samurai Shodown](#), o que expande muito as possibilidades e coloca em prática o que os autores incentivaram, rumo ao encontro do mais forte!

ERIC “MUSASHI” SOUZA

Onde Estão os Duelistas?

Street Fighter RPG foi lançado como o RPG definitivo de artes marciais e jogos de luta. Desde o livro básico ele já trouxe poderes e armas de Mortal Kombat (Shockwave, Acid Breath, Ice Blast, Chapéu de Borda Afiada...) e ideias de outros jogos de luta, como Drunken Monkey Roll, Monkey Grab Punch, etc.

Além disso, os autores criaram três divisões para os lutadores: Tradicional, sem poderes e focando nas artes marciais tradicionais (lembrando muito Virtua Fighter); Estilo Livre, com lutas 1 contra 1 e emulando a maioria dos jogos de luta; e Duelistas, trazendo principalmente a ideia de Mortal Kombat, mas também de Samurai Shodown (como eles dizem, armas e animais são frequentemente utilizados).

Como era de se esperar, a maioria dos Guerreiros Mundiais e dos NPCs dos livros são da Divisão Estilo Livre, mas também houve vários da Tradicional. Contudo, nenhum livro apresentou algum Duelista. Afinal, onde estão os Duelistas?



Existem poucos Duelistas

Essa talvez seja a primeira resposta possível. No [Guia do Circuito Básico](#), trouxemos algumas ideias sobre o percentual de Street Fighters no mundo, separando por postos e, por fim, por divisões, deixando um pequeno percentual para Duelistas.

Essa é a lógica num mundo em que eles não aparecem nos suplementos e não são representados nos Guerreiros Mundiais. Não é tão atrativo ser Duelista, já que o risco de morte é muito grande. Como nas arenas de gladiadores romanos, pode ser comum nesses torneios que a plateia decida se o Street Fighter nocauteado vai viver ou morrer. Acidentes também podem acontecer no meio do combate (não há regras específicas para morte em SFRPG, mas isso também significa que o Narrador pode decidir que um NPC morre imediatamente com um golpe muito poderoso).

Além disso, esses torneios são brutais, até mesmo para os padrões do Street Fighting. Uma coisa é alguns lutadores se enfrentarem num subúrbio, porão ou ringue clandestino. Outra muito mais grave são pessoas duelando até a morte com armas, às vezes até envolvendo animais. A lista de crimes é enorme, e a repressão também deve ser muito maior, tornando esses torneios mais restritos.

Essas, portanto, podem ser as principais explicações para haver tão poucos Duelistas.

Duelistas são um freelance

Essa outra opção é muito divertida, e explica o fato de não haver nenhum Duelista de fato nos suplementos (na verdade, há Shade, de Contenders, porém em seu posto está escrito "N/A", que seria "não se aplica/not applicable", reforça a possibilidade de ser uma divisão freelance). Como os torneios Duelistas são raros e as consequências são brutais, Street Fighters preferem construir carreira nas Divisões Tradicional ou Estilo Livre. E ocasionalmente competem em torneios Duelistas.

Isso já ocorreu em algumas crônicas minhas, e foi bastante divertido. Os personagens jogadores aprenderam Técnicas Armadas para combates contra bandidos, e tinham chance de usá-las em torneios Duelistas – afinal, eles não queriam perder Honra usando-as contra oponentes desarmados em torneios de Estilo Livre.

Nenhum personagem aspirava a atingir postos muito altos ou se tornar um Guerreiro Mundial como Duelista, sendo isso apenas um tipo de luta com sabor diferente e uma forma de travar combates brutais, colocando toda a fúria para fora.

Qualquer que seja a explicação adotada (inclusive, é possível adotar as duas propostas de forma conjunta), o fato é que os Duelistas são raros. Seus torneios não são tão comuns, a brutalidade dificilmente é tolerada pela sociedade, e suas carreiras costumam ser curtas nessa modalidade. Mas como eventos especiais, sempre são inesquecíveis.

Juggling

No passado, houve propostas para alguns ajustes nas regras para emular os efeitos de juggling (bater no oponente caindo antes de ele tocar o chão), que são a base para os combos em Mortal Kombat, e hoje fazem parte de quase todos os jogos de luta.

Também foi sugerido utilizar as regras originais, considerando o juggling apenas um efeito visual de quando o oponente que sofreu knockdown leva um novo ataque antes de poder se mexer.

Outra possibilidade é incorporar o juggling como um elemento de jogabilidade de fato, assim como se tornou característica desde o primeiro Mortal Kombat em 1992. Funciona da seguinte forma: sempre que um lutador aplicar um knockdown com sucesso, ele pode imediatamente a seguir aplicar a próxima manobra de algum combo que ele possua. Ele ganha prioridade para aplicar essa manobra antes de qualquer ação no turno seguinte, realizando o efeito do juggling.

Por exemplo: Ryu possui o combo Improved Fireball para Dragon Punch. Ele acerta sua Improved Fireball em Zangief, causando 2 pontos de dano e knockdown. Como estão sendo utilizadas as regras de juggling, ele afirma que deseja bater em Zangief antes que ele possa levantar. Assim, Zangief está indefeso, e Ryu o acertará com o Dragon Punch, que não poderá ser interrompido por ninguém.

O lutador praticamente ganha um ataque livre, mas também há riscos. Nesse caso, por exemplo, Ryu executará seu Dragon Punch antes de sequer conhecer as velocidades dos oponentes no próximo turno, deixando-o extremamente vulnerável para um ataque de qualquer um que resolva puni-lo. E isso se aplica até mesmo a Zangief, o oponente vítima do juggling: Dragon Punch não causa knockdown (Zangief é considerado um oponente neutro/standing ao ser atingido pelo juggling) e não se trata de um combo dizzy. Assim, caso Zangief não seja nocauteado, ele próprio pode contra-atacar Ryu (até mesmo com um violento Spinning Pile Driver, que possui Movimento Dois e lida facilmente com o knockback do Dragon Punch).

Outro ponto é que assim como o efeito dizzy, o juggling não é cumulativo. Se a manobra seguinte do combo também causar knockdown (como um combo de Foot Sweep para Tiger Knee), o oponente que sofreu o juggling terá -2 Velocidade no turno, mas ele ainda poderá executar sua ação.

O juggling é uma regra divertida e punitiva, possibilitando a um lutador praticamente ganhar um ataque livre para seguir com um combo contra um oponente que ele derrubou. Por outro lado, ele desfere esse ataque antes mesmo da escolha de cartas para o próximo turno, ficando vulnerável para algum ataque recebido - inclusive da própria vítima do juggling.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Jogo Inclusivo

A internet permitiu a renascença de Street Fighter RPG – foi graças a elas que jogadores de todo o Brasil puderam se conectar, e desta forma uma fanbase espalhada pelo país conseguiu se unir e se fortalecer nas redes sociais, e através delas combinar jogos por sites como o Roll20.

O problema destes sites é que, via de regra, eles não rodam bem em celulares – e hoje em dia não é todo mundo que tem computador em casa.

O [Punho do Guerreiro #20](#) trouxe ideias para combates sem mapas, assim como a [Edição Especial #5](#) abordou o uso de mapas com quadrados.

Este artigo apresenta duas novas propostas para jogo sem depender de telas, permitindo que pessoas sem computador possam participar de campanhas apenas com aplicativos de áudio (qualquer voip, como discord ou ligação telefônica mesmo) ouvindo a descrição do narrador, ou até mesmo através de mensagens de texto ou e-mail.

Além de suprir a necessidade das telas, estas medidas também são uma adaptação inclusiva para permitir a participação de pessoas com deficiência visual na jogatina.

Grupos podem adotar as soluções abaixo para toda a campanha ou jogar de forma híbrida, tendo um mapa no Roll20 para os que puderem consultar, mas acomodando e incluindo aqueles que não puderem.

1) Solução enxadrista

Esta solução foi baseada na antiga prática do xadrez por correspondência. Ela se difere um pouco do jogo original pois em vez de hexes a partida será em um mapa quadriculado, o que pode ter impacto em algumas manobras (especialmente as que dependem de linhas retas), mas fora isto é uma alternativa simples e que permite a partida sem o uso de telas desde que os jogadores concordem com esta alteração.

Como funciona: Cada jogador deve ter consigo um mapa quadriculado, semelhante a um tabuleiro de xadrez. O mapa deve ter as fileiras numeradas em ordem crescente, e as colunas ordenadas de maneira alfabética.

No começo do combate o narrador explica o tamanho do mapa ("esta luta ocorre sobre um caminho em movimento que mede 3 linhas por 7 colunas") e todos os jogadores marcam em seus tabuleiros o limite da arena.

Depois o narrador posiciona as miniaturas e informa aos jogadores em qual intersecção de linha e coluna elas estão ("há um valentão no quadrado A-3, um capanga armado com pistola ao lado dele no A-3 e um ninja segurando uma espada no B-1").

Todos os jogadores anotam a posição dos inimigos e determinam suas posições iniciais (se for luta de torneio, respeitando a distância padrão), informando aos demais para que o narrador e os demais jogadores tomem nota.

A partir daí a partida segue normalmente, mas a cada movimento todos devem mexer as peças correspondentes em seus tabuleiros para manter as posições atualizadas.

2) solução radial

Neste caso o jogo ainda utilizará o mapa hexagonal, mas o formato será redondo para permitir um melhor entendimento ao jogo.

O narrador define um hex central que será chamado de ZERO. Ao redor dele, em sentido horário, estão os hexes A1, A2, A3, A4, A5 e A6.

Após anotar os hexes "A", os jogadores devem identificar o hex acima do A1 como "B1", e completar a volta até o B12.

Após o B começam os hexes C, e assim sucessivamente.

O restante do jogo é parecido com a solução enxadrista, mas como não é possível falar em intersecções de linhas e colunas de maneira precisa em mapa hexagonal cada casa terá sua própria letra e número.

Os jogadores e o narrador deverão anunciar o movimento dos personagens que controlam e, da mesma forma que na solução enxadrista, todos os demais deverão atualizar seus tabuleiros.

Esta solução dá maior trabalho de preparação, mas garante uma partida mais fiel ao original.

Dicas para jogadores e mestres

Jogar desta forma obviamente será mais lento do que quando todos tiverem tabuleiros para visualizar, então é preciso que jogadores e narrador tenham paciência e atenção para o jogo fluir bem.

Qualquer que seja a solução adotada,

Em caso de dúvida o narrador pode ser consultado e, se houver discrepância, ele tem a palavra final.

Se o grupo usar chat ou ligação pelo whats app, o narrador pode inclusive mandar uma foto do próprio tabuleiro ao final de cada turno, permitindo a conferência das posições em campo e garantindo maior precisão ao jogo.

INGO MÜLLER

CENÁRIO



No [Punho do Guerreiro #14](#), trouxemos uma adaptação de Marvel vs Capcom. Aproveitando antigas matérias da Dragão Brasil, foi possível utilizar as fichas de super-heróis (há também um compilado de todas essas fichas [aqui](#)). A matéria também trouxe regras para combates 2x2, superpulo e as joias do infinito.

Mais tarde, no [Punho do Guerreiro #22](#), trouxemos dicas de como representar os poderes de dezenas de heróis com as Manobras Especiais de Street Fighter RPG.

Embora muitas dessas fichas publicadas na Dragão Brasil estejam bem construídas (especialmente as matérias de Liga da Justiça, Homem Aranha e Demolidor), especialmente o caso de X-Men parece trazer versões não tão poderosas dos heróis, já que a proposta era adaptar o filme X-Men 2. Em crônicas específicas de Marvel vs Capcom, talvez Narradores e jogadores pretendam a equivalência dos games da série, em que os heróis representam arquétipos de jogos de luta.

Nesse caso, a sugestão é que eles adotem para os seus Atributos Físicos padrões semelhantes aos dos Guerreiros Mundiais (7-2-7 ou 6-4-6 para grapplers, 4-6-5, 5-6-4 ou 4-7-4 para speed demons e personagens de rushdown, e 5-5-5 para os mais equilibrados, por exemplo).

Alguns deles também possuem Técnicas baixas (para um upgrade, é possível deixar Soco e Chute em 5 para personagens mais focados em ataques físicos, e 4 para personagens mentais, como Jean Grey; Bloqueio, Apresamento e Esportes em 4, mas em 6 para personagens muito acrobáticos, e Foco em 6 para quem utiliza especialmente poderes).

Garras de Adamantium de Wolverine: funcionam como o Shuko, sendo utilizadas com Socos Básicos. Como as garras de Vega, Wolverine pode utilizá-las com Tumbling Attack, e ele também pode adicionar o seu efeito ao Dragon Punch. +0 Velocidade, +2 Dano (efeito do adamantium), +0 Movimento.

A seguir, há fichas alinhadas aos games para alguns desses personagens.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Wolverine



Estilo: Jeet Kune Dô

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

Habilidades: Profundão *****, Interrogação ****, Intimidação *****, Perspicácia ****, Manha *****, Lábria **, Condução ****, Segurança ****, Furtividade *****, Sobrevivência *****, Arena **, Investigação ****, Medicina **, Mistérios **, Estilos **

Antecedentes: Contatos **, Híbrido Animal (Carcaju) ****, Sensei (Professor X) ****, Habilidade Natural: Regeneração

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

Combos: Pounce para Triple Strike para Dragon Punch (dizzy), Tumbling Attack para Dragon Punch (dizzy), Jumping Strong para Triple Strike

Renome: Glória *****, Honra ****

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	4
Strong	6	11	4
Fierce	5	13	3
Short	7	8	4
Forward	6	10	3
Roundhouse	4	12	3
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	7
Head Butt	6	13	2
Power Uppercut	5	13	Um
Spinning Back Fist	5	12	5
Punch Defense	10	-	-
Deflecting Punch	8	10	-
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.
Jump	9	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Regeneration	5	-	-
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.
Dragon Punch	6	16	2
Backflip	9	-	6
Tumbling Attack	5	7	4
Brain Cracker	6	12	Um
Claw	5	10	4
Bite	7	9	3
Pounce	5	10	8
Slide Kick	5	11	5

Cíclope



Estilo: Karatê Shotokan

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

Habilidades: Profundão **, Condução **, Liderança ****, Segurança **, Computador **, Investigação **, Medicina **, Mistérios **, Estilos *

Antecedentes: Aliada (Jean Grey) *, Sensei (Professor X) ****

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

Combos: Bloqueio para Throw para Improved Fireball (dizzy), Ax Kick para Power Uppercut para Dragon Punch (dizzy)

Renome: Glória ****, Honra ****

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	4
Strong	5	11	4
Fierce	4	13	3
Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Power Uppercut	4	13	Um
Double-Hit Kick	3	10/10	3
Punch Defense	9	-	-
Kick Defense	9	-	-
Jump	8	-	4
Fireball	2	12	-
Improved Fireball	3	14	-
Flying Fireball	2	12	4
Dragon Punch	5	16	2
Ax Kick	4	13	2
Foot Sweep	3	12	2
Throw	3	11	Um
Air Throw	7	14	4

Tempestade



Estilo: Luta Livre Nativo Americana

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

Habilidades: Profundão **, Intimidação **, Liderança **, Segurança **, Furtividade ****, Mistérios **

Antecedentes: Elemental (ar) ****, Sensei (Professor X) ****

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

Combos: Air Blast para Push (dizzy), Air Throw para Shock Treatment (dizzy)

Renome: Glória ****, Honra ****

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	7	5
Forward	5	9	4
Roundhouse	3	11	4
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Throw	3	11	Um
Air Throw	7	14	5
Foot Sweep	3	10	3
Diving Hawk	5	14	7
Flight	Esp.	Esp.	Esp.
Air Blast	2	13	-
Push	1	11	-
Vacuum	1	12	3
Sense Element			
Elemental Skin	1	Esp.	Esp.
Shock Treatment	3	17	-
Sonic Boom	0	14	-

MANOBRA DO MÊS



Delaying Fireball

Pré-requisitos: Foco ••••, Fireball

Pontos de Poder: Karatê Shotokan 3; Kung Fu, Wu Shu, Tai Chi Chuan 4; Outros 5

O lutador canaliza energia em seu corpo e a libera, fazendo-a flutuar parada no hexágono liberado. Após isso, ela a libera em um momento posterior, fazendo-a atingir um alvo escolhido segundo sua vontade.

Sistema: no turno em que utiliza a Delaying Fireball, o lutador prepara a energia e libera em qualquer hexágono com alcance máximo igual ao seu Foco. Ele deve colocar a carta Delaying Fireball na mesa e um token ou miniatura para marcar em qual hexágono a esfera ficará flutuando. Após isso ela ficará flutuando por um número de turnos igual ao Foco do usuário, esperando para ser lançada, e se não for liberada até o fim do último turno, a energia se desfaz no ar. Ao ser liberada, a energia tem alcance igual a Raciocínio + Foco, e atinge o alvo escolhido no turno. Não existem limites para quantas esferas de energia o lutador pode criar, e todas podem ser liberadas ao mesmo tempo. O único limite é a duração de cada Fireball, em turnos.

No turno em que baixa a carta, o lutador pode apenas se mover com o modificador da Delaying Fireball, mas no turno em que a libera, o lutador pode usar qualquer manobra normalmente, e a velocidade da Delaying Fireball passa a ser a velocidade da manobra utilizada no turno. Caso a manobra possua algum dano, o lutador fará um teste de dano para a manobra escolhida e outro para cada Delaying Fireball utilizada nesse turno. Uma falha crítica na manobra escolhida no turno não impede a(s) Fireball(s) de atingir(em) o alvo, assim como uma falha crítica em uma Delaying Fireball não impedirá as outras. A penalidade de -2 no próximo turno não se acumula, não importa quantas falhas críticas o lutador tire ao disparar a(s) Fireballs.

Caso algum lutador (ou mesmo o usuário) passe pelo hexágono em que a Fireball flutua, ele sofrerá o dano independente da vontade do lutador, e a Fireball em questão se desfaz após a rolagem de dano.

As Fireballs atingirão o alvo em qualquer circunstância, mesmo em knockdown. A única forma da manobra não atingir o oponente é caso o oponente saia do alcance dela ou aborte para Jump e faça um teste para cada Fireball (nesse caso, se falhar, será atingido por todas as manobras direcionadas a si no turno e sofrerá knockdown). Um personagem que tenha preparado uma manobra que esquiva de projéteis e seja declarado alvo de uma ou mais Fireballs pode, normalmente, interromper e tentar se esquivar dos projéteis, realizando sua ação em seguida caso consiga.

Se o lutador for atordoado ou nocauteado, suas Fireballs preparadas no ar serão desfeitas.

Custo: 1 Chi no momento em que a Fireball é preparada

Velocidade: +0

Dano: +2

Movimento: -2

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

LENDA DO CIRCUITO

O Corvo

Eric Draven era o vocalista de uma banda de rock e estava prestes a se casar com sua noiva, Shelly Webster. Na noite anterior ao Halloween, eles foram brutalmente assassinados por uma gangue em Detroit. Shelly foi atacada e deixada para morrer, enquanto Eric foi jogado pela janela do apartamento. Um ano após sua morte, Eric é ressuscitado por um corvo místico, que serve como seu guia espiritual e fonte de poder. Agora, ele retorna ao mundo dos vivos para buscar vingança contra aqueles que arruinaram sua vida e a de sua amada. Ele rastreia os membros da gangue e os elimina um por um, enquanto lida com a dor e as lembranças de sua vida passada.

No cinema, diversas aparições do corvo surgiram ao longo dos anos, algumas recontando sua história de Eric, e outras de outros personagens que também retornavam dos mortos para vingar-se de seus algozes.

Jogando com O Corvo: Você é introspectivo e melancólico, muitas vezes fazendo reflexões filosóficas sobre a morte, o amor e o destino. Apesar de sua dor, Eric ainda demonstra empatia por pessoas inocentes e age com uma mistura de fúria calculada e ironia sombria ao confrontar seus inimigos.

ODMIR FORTES



O Corvo

Estilo: Luta Livre Nativo Americana
 Escola: Sobrenatural
 Conceito: Vingador Renascido
 Assinatura: Símbolo do Corvo em Chamas

Força ••••
 Destreza •••••
 Vigor ••••••

Carisma •••
 Manipulação •••
 Aparência ••••

Percepção •••••
 Inteligência •••
 Raciocínio ••••

Prontidão •••
 Interrogação
 Intimidação •••
 Perspicácia ••••
 Manha ••
 Lábria ••

Luta às Cegas ••
 Condução ••
 Liderança
 Segurança •
 Furtividade •••
 Sobrevivência
 Performance •••••

Arena ••
 Computador
 Investigação •••
 Medicina
 Mistérios ••
 Estilos

Aliados •
 Contatos ••
 Mascote •••••

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

Glória •••
 Honra •••

Chi ••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □

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

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

Combos: Jump para Air Smash, Fierce para Hair Throw, Drunken Monkey Roll para Handstand Kick

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	6	4	
Strong	4	8	4	
Fierce	3	10	3	
Short	5	6	4	
Forward	4	8	3	
Roundhouse	2	10	3	
Apresamento	4	8	Um	Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	
Jump	7	-	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)
Handstand Kick	3	10	2	Knockdown vs. Aérea
Throw	2	10	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Hair Throw	2	13	Dois	Atacante deve se mover para o hex do alvo e atravessá-lo; o alvo é jogado (Força do atacante) hex na linha do movimento; Knockdown
Regeneration	4	-	-	Recupera 1 Saúde por Chi, até o máximo de Foco por turno
Air Smash	3	12	3	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Reta; o atacante termina o movimento no hex do alvo
Neck Choke	3	11	Um	Apresamento Sustentado
Dislocate Limb	3	9	5	O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN. Alvo pode recolocar o braço no lugar, perdendo um turno.
Drunken Monkey Roll	7	-	6	Agachamento; esquiva de projéteis como Jump
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL (não -2) após sofrer knockdown



