

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 47

Ano 8

Lenda do Circuito:
Apocalypse

Triple Strike
Day!

Armas
Improvvisadas!

Manobra
do Mês:
Soul Illusion

GAROUDEN
餓狼伝
O LOBO SOLITÁRIO
PARA STREET FIGHTER RPG

SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 11

MANOBRA DO MÊS 14

LENDA DO CIRCUITO 17

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: André Souza, Eric M. Souza,
Ingo Müller, Richard Bat Brewster

Mapas: Eric "Musashi" Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME 100% de conteúdo
∞

MATERIAIS DE JOGO

Cadeiras, mesas, escadas e mais

As eleições na cidade de São Paulo deram o que falar este ano com muita polêmica e baixaria envolvida, mas certamente o ponto alto foi quando o candidato Pablo Marçal, depois de muito provocar outro candidato, o apresentador de TV José Luis Datena, e acusá-lo de um grave crime no passado (o qual, não só era o crime errado, muito mais grave, como este já havia sido inocentado). E para a surpresa de todos, Datena finalmente se cansou, avançou contra seu adversário e deu duas cadeiradas nas costas de Pablo.

Pablo Marçal aproveitou para fazer todo um teatro, agindo como se tivesse gravemente ferido, o que se revelou mais tarde como uma grande mentira. O problema é que poderia sim, causar uma lesão grave.

No Pro Wrestling, as cadeiras dobráveis de metal são velhas conhecidas dos lutadores e são usadas pois fazem um barulho bem alto mesmo quando a pancada não é forte. Mas eles sabem que, mesmo com décadas de experiência, podem acabar ferindo ou sendo feridos em golpes mal executados com elas. E é justamente sobre o uso dela e outros objetos como armas que este artigo vai adaptar.

Técnica a ser usada: Você pode usar a Técnica Armas Improvisadas, já abordada em um outro PdG (#21), ou se preferir usar Clava/Porrete, ou ainda Esportes, que são Técnicas já existentes. O mesmo para Mesas dobráveis de madeira e Escadas de Alumínio.

- Cadeira: -1 Velocidade, +3 dano, +1 Movimento
- Mesa: +0 Velocidade + 2 de dano +1 Movimento
- Escada: - 2 Velocidade +5 Dano -1 Movimento

Golpes comuns de armas podem ser usados com eles, sendo as técnicas similares.

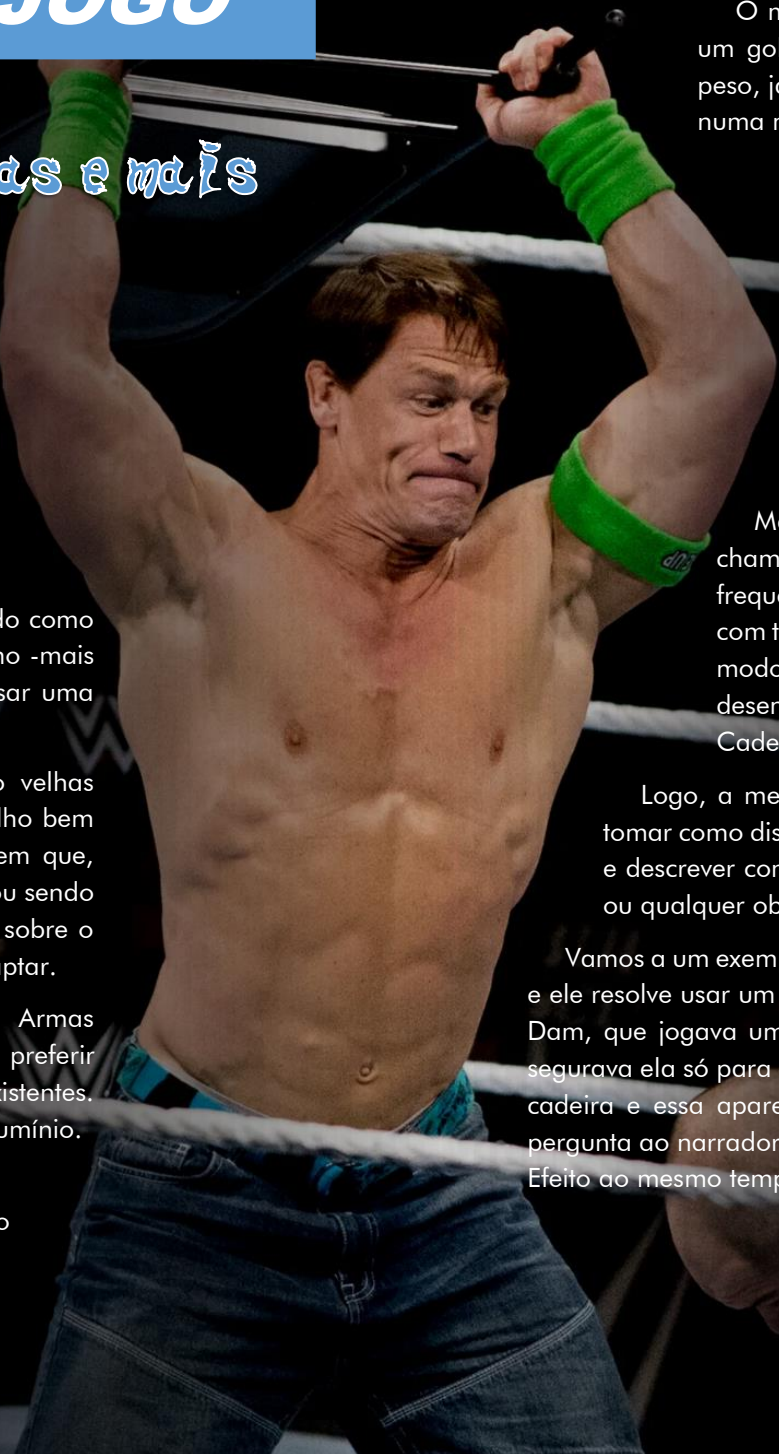
O mais rápido é uma espécie de estocada, o médio é um golpe de lado, um "swing", mas ainda sem todo o peso, já o mais forte parece que o usuário está brandindo numa marreta.

É possível aparar golpes com todos esses objetos, mas se corre o risco de eles quebrarem e assim se tonarem inúteis (em especial as mesas, que são preparadas para se quebrarem mais fácil durante as lutas e evitarem que farpas espetem a pele dos Luchadores). Por serem originalmente objetos, podem ser aplicados as regras de quebrar objeto gastando Força de Vontade, como visto em outro PdG (#32).

Manobras Especiais: Luchadores que fazem as chamadas Luchas Extremas ou Hardcore Matches frequentemente acabam usando e sendo alvos de golpes com toda sorte de objeto estranho, incluindo esses. Desse modo, eles são aqueles mais familiarizados em desenvolver ou usar Manobras Especiais com as Cadeiras e outros objetos.

Logo, a melhor forma de aprender é pedir para um deles o tomar como discípulo. Outra maneira é baixar uma Carta de Efeito e descrever como você pretender golpear usando a mesa cadeira ou qualquer objeto.

Vamos a um exemplo: Leon tem um Luchador chamado Hijo del Rayo, e ele resolve usar um golpe em homenagem a um lutador real, Rob Van Dam, que jogava uma cadeira no rosto de outro lutador, que sempre segurava ela só para logo depois Rob dar um chute giratório pulando na cadeira e essa aparentemente atingir o rosto do inimigo. Então Leon pergunta ao narrador se tem como ele fazer isso baixando uma Carta de Efeito ao mesmo tempo que dá seu dar seu Roundhouse kick.



O mestre concorda, pois considera não só a alegria do Leon em usar o golpe do jeito que quer, mas que a baixa velocidade da manobra no total, além da obrigatoriedade de depender de um objeto externo para executar a manobra tornará ela rara no jogo.

Quando uma briga generalizada começa em um restaurante beira mar que é fachada para os negócios da Shadaloo, então um pobre gangster prestes a atirar no colega de equipe de Hijo Del Rayo acaba ganhando uma surpresa bem dolorosa no rosto!

*Veja vídeos de Lutas com tags como Hardcore, Ultraviolent, Extreme, entre outras, e você verá diversas manobras usando baldes de lixo, cadeiras, mesas, escadas e etc.

Os diferentes tipos de Lutas de Pro Wrestling/Lucha Libre usando elas:

Luta de cadeiras: Como uma Luta básica, mas o uso de cadeiras como arma é legal.

Luta de mesas: Conhecida como "tables match". Luta sem desqualificação, contagem, pinfalls ou submissões. A luta termina apenas quando um dos lutadores quebra uma mesa de madeira utilizando o oponente. Em algumas variantes, os times se enfrentam e há mesas com os nomes dos participantes escritos nelas. Perde quem quebrar a mesa com seu próprio nome, geralmente arremessado por um inimigo ou um time inteiro que acabar sofrendo esse destino.

Luta de escadas: É um tipo de luta onde não há desqualificações, e maneira de vencer é subir pela escada e pegar um objeto suspenso por uma corda (geralmente um cinturão ou um troféu) acima do ringue. Na WWE, o evento Money in the Bank tem uma variante interessante: o objeto em si é uma maleta que dá o direito do portador de pedir uma luta válida por qualquer cinturão, a qualquer momento (inclusive logo depois do campeão ter uma luta duríssima contra um adversário).

Lutas TLC (do inglês Tables Ladders and Chairs): Combina os três elementos citados. Há um ou mais cinturões, troféus ou outro prêmio suspenso em uma corda no teto da arena, posicionada bem no meio do ringue prestes a ser conquistado por um guerreiro ou equipe, mas ele estará disputando com outros adversários, claro. Para chegar lá, pode usar os 3 objetos como armas ou meios de alcançar o prêmio.

Em futuro próximo, poderemos usar outros formatos de lutas de Pro Wrestling para mudar um pouco seus torneios. Quem sabe vire até um suplemento próprio, quem sabe?

ANDRÉ SOUZA



Triple Strike Workshop

Premissa

“Não temo o homem que praticou 10.000 chutes uma vez, mas temo o homem que praticou um mesmo chute 10.000 vezes”

Bruce Lee

E se alguém continuasse praticando a mesma Manobra, mesmo que não pareça haver uma maneira de melhorar as coisas?! Triple Strike é uma Manobra especial do livro básico de Street Fighter RPG, que consiste em dois socos com dano +0 e um chute com dano +1. São feitas as três rolagens e o pior dano é ignorado.

Reflexões sobre o design do Triple Strike: 3 pontos para 3 acertos, -2 pontos -2 de velocidade, -1 ponto -1 movimento (ou especial como -2, já que Movimento = Nenhum), talvez 1 ponto para especial de Técnica diferente, embora possa ser argumentado que é fraco, já que precisa de uma distribuição decente de Pontos de Técnica.

Triple Strike Advanced

Pré-requisitos: Soco ●●, Chute ●●●, Esportes ●●, Triple Strike

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Com base no Triple Strike, o lutador aprende a acertar duas técnicas de chute e um soco. Para atingir esse feito impressionante, o lutador normalmente adiciona uma variação de um pulo, um salto ou um pulo menor, o resultado final sendo dois chutes quase instantâneos, ou uma joelhada e um chute. Como o Triple Strike, um dos golpes é menos eficaz.

Sistema: Funciona como o Triple Strike, mas 2 testes de dano usam a Técnica de Chute, tendo um modificador de dano de +1, e um teste de dano é realizado usando a Técnica de Soco, com um modificador de dano de +0.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: Veja a descrição acima

Movimento: Nenhum

Triple Strike Grab

Pré-requisitos: Soco ●●●, Chute ●●●, Apresamento ●●●, Esportes ●●●, Triple Strike Advanced

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

Com base no Triple Strike Avançado, o lutador aprendeu a se lançar para frente e iniciar um soco, um chute e um agarrão. Apesar de quão estranha essa manobra pode ser no começo, um lutador pode aprender a infligir dano com o agarrão, além de uma maneira de se equilibrar enquanto desfere o chute e o soco.

Sistema: Funciona como o Triple Strike, mas 1 teste de dano usa a Técnica de Soco, com +0 de modificador de dano, 1 dano usa a Técnica de Chute, com +1 de modificador de dano, e o último ataque usa a Técnica de Apresamento, com +0 de modificador de dano. Como de costume, se um lutador não estiver no mesmo hexágono que seu oponente, um Apresamento não pode ser aplicado, mas o Chute e o Soco ainda podem atingir alguém em um hexágono adjacente.

Não é um Apresamento esmagador, então não permite que o soco ou chute do lutador passem por cima de nenhum bloqueio, e também por isso que essa manobra não conta como Apresamento Sustentado, mas se o teste de dano do Apresamento for bem-sucedido e se for escolhido como um dos dois resultados de dano, então no turno seguinte qualquer manobra de Apresamento ganha +1 de velocidade. Essa manobra pode fazer parte de um combo, mas a Velocidade +1 não acumula com o modificador de Velocidade Combo +2.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Veja a descrição acima

Movimento: Um

Triple Strike True

Pré-requisitos: Soco ●●●, Chute ●●●, Esportes ●●●, Triple Strike Advanced

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O lutador aprendeu como golpear efetivamente com todos os 3 ataques.

Sistema: Com base no Triple Strike Advanced, o lutador pode escolher se os 3 golpes são: 2 usando Soco e 1 Chute, ou 1 Soco e 2 Chutes. O usuário não precisa mais descartar os resultados de um dos golpes, todos os 3 podem ser aplicados!

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Veja a descrição acima

Movimento: Nenhum

Triple Strike True Grab

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Chute ●●●●, Apresamento ●●●●, Esportes ●●●●, Triple Strike Grab, Triple Strike True

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O lutador aprendeu como atacar efetivamente com todos os 3 golpes.

Sistema: Com base no Triple Strike True e no Triple Strike Grab, o lutador faz um ataque de Soco, Chute e Apresamento. O usuário não precisa mais descartar os resultados de um dos golpes, todos os 3 podem ser aplicados.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Veja a descrição acima

Movimento: Um

Triple Strike Multi

Pré-requisitos: Soco ●●●●, Chute ●●●●, Apresamento ●●●●, Esportes ●●●●, Foco ●●, Triple Strike True Grab

Pontos de Poder: Qualquer estilo 1

É difícil gerar poder efetivo em diferentes direções, mas este praticante dominou o Triple Strike a um nível tão alto que pode atacar até três alvos diferentes ao mesmo tempo. O treinamento básico de foco também é utilizado para ajudar melhor o usuário a estar ciente de seus arredores e oportunidades em um momento tão breve de tempo. Esta manobra foi parcialmente desenvolvida para permitir que um usuário lide rapidamente com vários oponentes fracos.

Sistema: Com base no Triple Strike True Grab, o usuário faz três testes de dano: Soco +0, Chute +1 e Apresamento +0, mas cada ataque pode ser contra qualquer alvo válido, então o usuário ainda precisa se mover para o mesmo hexágono que o

oponente em que deseja usar o Apresamento. Um usuário ainda pode usar todos os ataques em um único alvo, ou dois alvos, se preferir.

Custo: 1 Força de Vontade, 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Veja a descrição acima.

Movimento: Um

Triple Strike Chain

Pré-requisitos: Soco ●●●●●, Chute ●●●●●, Apresamento ●●●●●, Esportes ●●●●●, Foco ●●, Triple Strike Multi, Wall Spring

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O praticante aprendeu a desencadear ataques devastadores tão rapidamente, bem como usar o momento de atacar seu primeiro oponente, para permitir que ele ataque um segundo oponente próximo. Isso resulta no usuário potencialmente desferindo três ataques em dois oponentes diferentes.

Sistema: Com base no Triple Strike Multi, o usuário faz três testes de dano: Soco +0, Chute +1 e Agarrar +0. Mesmo que não haja um segundo alvo válido, o segundo Movimento de Um ainda pode ser feito. Como o usuário está batendo e então viajando para frente, ele não pode atacar o mesmo alvo com o próximo lote de três ataques. O usuário está confiando massivamente no momento para atingir esse feito, então o segundo alvo precisa estar em uma linha reta do primeiro. Se qualquer uma das jogadas de ataque no primeiro oponente for Falha, então o segundo Movimento de Um não pode ser feito e o segundo alvo não pode ser atacado, apenas processe os três ataques atuais.

Durante os três ataques no primeiro oponente, a manobra não é considerada Aérea, mas o usuário é considerado Aéreo para os três ataques no próximo oponente. Apesar de Pular ser incorporado à manobra, esta manobra não pode ser usada para desviar de projéteis.

Custo: 1 Força de Vontade, 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Veja a descrição acima.

Movimento: Um, depois Um

Triple Strike Triple

Pré-requisitos: Soco ●●●●●, Chute ●●●●●, Apresamento ●●●●●, Esportes ●●●●●, Foco ●●●, Triple Strike Chain

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

O praticante levou Triple Strike a níveis lendários, agora ele pode desferir três ataques em três oponentes.

Sistema: Com base no Triple Strike Chain, o lutador agora pode potencialmente atacar até três oponentes diferentes desferindo três ataques em cada um deles. O usuário está confiando massivamente no momentum para a tingir esse feito, então o segundo e o terceiro alvo precisam estar em uma linha reta do primeiro.

Custo: 1 Força de Vontade, 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Veja a descrição acima.

Movimento: Um, depois Um, depois Um

Notas

Esta coleção de manobras vem de uma piada recorrente sobre elevar o Triple Strike a um nível mais alto. A proposta foi parcialmente inspirada pela ideia de alguém se dedicar a um caminho singular para melhorar continuamente uma manobra. As versões Apresamento exigem 1 Força de Vontade devido a dar a ele um movimento de Um. Da mesma forma, 3 testes de dano são muito, então 1 Força de Vontade.

Como sempre a questão é: por que investir tantos Pontos de Poder em uma manobra que não é poderosa como Dragon Punch (Karatê Shotokan 4PP + Jump 1 + Power Uppercut 1 = 6)? Além disso, o Dragon Punch pode ser desenvolvido ainda mais, para Flaming Dragon Punch!

Uma comparação mais importante são as outras manobras verdadeiras de três golpes. O resultado final é algo que é diferente o suficiente de manobras como Hundred Hand Slap (Kung Fu MC ou Sumô 4) ou Lightning Leg, e a versão superior não é tão barata quanto Wu Shu 3PP para Lightning Leg. Ter uma manobra de três golpes que está misturando o tipo de Técnica, eventualmente um golpe que ignora bloqueios, tudo isso torna a manobra bastante poderosa; adicione a isso o movimento = Um! Isso pode parecer muito poderoso, mas com 7 ou 8PP, é um grande investimento, e com os pré-requisitos amplos, é um investimento sensato?

RICHARD "BAT" BREWSTER

Hierarquia das Manobras	Pontos de Poder Totais
Triple Strike, PP = Kung Fu do Corvo Majestoso 1, Outros 2	Kung Fu CM 1, Outros 2
↳ Triple Strike Advanced 1PP	2 ou 3
↳ Triple Strike Grab 1PP	3 ou 4
↳ Triple Strike True 2PP	4 ou 5
↳ Triple Strike True Grab 2PP	7 ou 8
↳ Triple Strike Multi 1PP	8 ou 9
↳ Triple Strike Chain 2PP (incluindo Jump 1PP e Wall Spring 1PP/2PP), então um total de 4 ou 5PP	12, 13 ou 14
↳ Triple Strike Triple 2PP	14, 15 ou 16

Tornando os Capangas mais perigosos

Durantes os postos 1 e 2, talvez 3, guerreiros, gângsters e até valentões armados podem ser uma dor de cabeça para os personagens dos jogadores. Mas passada essa fase, eles se tornam um mero incômodo, um obstáculo no caminho que pode ser afastado com um chute para o lado (ou para todos os lados, se seu jogador for um Shotokan usando o Hurricane Kick)

Isso gera ao Mestre a tarefa de criar lutadores adversários interessantes e poderosos que possam dar trabalho a esses lutadores poderosos, o que faz todo sentido já que o RPG, seguindo a lógica do jogo original, acaba focando no torneio e os adversários que vocês encontram nele. As aventuras que seus personagens vivenciam acabam sendo ao redor do torneio, seja antes, durante ou depois.

Mas e se você, Mestre, não quiser ficar gastando seu escasso tempo bolando esse pequeno exército de lutadores inimigos? Como pode deixar os capangas que você possui as fichas desde o começo mais ameaçadores para o grupo de heróis?

Nesse caso talvez a resposta esteja em outro RPG, que embora não seja perfeito, traz alternativas interessantes: a dupla D&D/Pathfinder. Nele existem muitas criaturas fracas, como kobolds e goblins, que são fracos fisicamente, mas ainda podiam ser inimigos terríveis pelo uso de táticas espertas e truques sujos na hora do combate - principalmente nas edições mais antigas!

Vamos a algumas delas e como podem ser adaptadas:

1. Ataque surpresa

Um ataque inicial sempre dá uma vantagem, e um ataque surpresa é capaz de produzir um efeito físico e psicológico devastador sobre o inimigo, pois lhe é negada a oportunidade de se preparar adequadamente para a batalha. No D&D o que não falta são raças furtivas para usar isso em seu favor e fazer um estrago contra seus inimigos. Os capangas podem agir exatamente da mesma forma e você como Mestre pode usar até a Manobra Emboscada como uma manobra disponível para eles.

Exemplo: os lutadores estão comemorando uma vitória em um bar ou boate que é parte do território de uma gangue/máfia etc com laços com a Shadaloo, que do qual eles frustraram os planos recentemente. Quando isso chega aos ouvidos dela, ela pede para que seus parceiros comerciais deem um "corretivo" neles. Ora, como o problema é com Shadaloo eles podem ser pegos de guarda baixa quando aqueles caras que coincidentemente estavam ao redor deles resolvem começar uma briga contra eles do nada.

2- Usar o ambiente

Usar de astúcia para explorar o ambiente e atacar de uma direção nova ou inesperada, ou usar objetos e características presentes no lugar para desestabilizar o inimigo ou feri-lo gravemente de uma só vez, obtendo uma vantagem que pode ser decisiva. Kobolds, goblins, dentre outros são conhecidos por usarem o que puderem das características de seus covis para obter vantagens em casos de invasão. O mesmo pode ser feito por inimigos humanos em cenários modernos.

Ex: Com a confusão da boate, membros da gangue aproveitam que há um mezanino que serve como área VIP em cima e resolvem atirar uma mesa no Sumotori que está aplicando um Bear Hug em um de seus companheiros. Se ele não for rápido o bastante, vai tomar um dano pesado, e ainda soltará o inimigo antes de transformá-lo em geleia. Ou ainda, pode se proteger do usuário de Soul Power pulando atrás do bar para usá-lo como cobertura e usar uma infinidade de copos e garrafas como munição para atingir ele e seus amigos. O que leva ao próximo tópico.

3-Combate corpo a corpo? Não se puder evitar

Uma boa espadada de guerreiro ou bárbaro é capaz de mandar muitos humanoides para a vala. Então por que ficar perto o bastante para receber esse golpe? Usando as táticas acima citadas combinadas com armas para acertar a distância, podem trazer um tormento enorme, especialmente para aqueles que tem Destreza e Esportes baixos, e pior ainda quem não possui maneiras de revidar os ataques a longa distância. Nem precisa usar armas de fogo, mas não quer dizer que você NÃO DEVA USAR (afinal, eles não são bandidos à toa).

Exemplo: Em uma aventura alguns anos atrás, narrei uma cena em que o grupo entrou em combate contra uma gangue de rua na frente de um hotel que eles se hospedaram. O maior problema no começo foi justamente o fato da gangue usar as pedras do jardim como projeteis e depois se afastarem para ter uma distância segura para jogar mais pedras. Só depois eles conseguiram alcança-los e trucidá-los.

4-Vantagem numérica

A realidade é que se o Mestre quisesse, ele poderia colocar um enorme exército mesmo de seres fracos e esmagar os jogadores, e no próprio livro dos monstros dizem a respeito da capacidade assombrosa de reprodução de alguns monstros, mas isso deixaria o jogo extremamente arrastado e muito complicado. Em SFRPG, isso também ocorre, com lutas que saem além do 3X3 em um festival de interrupções de manobras e manobras de aborto que deixam o ritmo do jogo bem moroso.

Porém em ambos dos casos existem a regra de usar MOB's para reproduzir esse grande número de adversários presentes no punho do Guerreiro, o qual o Mestre pode usar para descrever batalhões da Yakuza usados para defender uma base que mantém o ninja do grupo como refém.

5- Armas e Armaduras

Membros do cartel geralmente não praticam artes marciais: eles sabem que o mundo deles não é regido por quem dá os socos mais fortes, mas quem é mais rápido no gatilho ou mais hábil com a lâmina. Usando as regras de armas, presentes tanto nos livros quanto no PdG, dá para pegar as fichas dos capangas e com o acréscimo de alguns pontos criar um grupo perigoso, capaz de causar um dano considerável e se protegem de bancadas brutais usando coletes balísticos e capacetes. Afinal, se alguns guerreiros Orc usando Armadura Pesada e Machado Duplo podem causar um impacto brutal em uma luta franca, acha que um equivalente moderno com Milicianos usando coletes a prova de balas e fuzis com baionetas não irão? Talvez seja esse capacete usado para resistir ao tiro de rifle seja o que evite ele de desmaiar (ficar Dizzy) com um Pile driver do lutador de Sambô. E se ele não está dizzy, e não foi interrompido, talvez possa atacar...

6- Surpresa, eu também sei uns truques!

Da mesma forma que um Orc aprendeu a lutar com os anciões da tribo e pode ter se tornado um oponente temível ao longo dos anos, porque um cara durão não aprenderia a lutar ainda mais com instrução de marginais mais espertos?

Acrescente Manobras que sejam simples, combine elas com combos curtos e seus jogadores vão mudar do costumeiro "pff, mais um bando de otários que eu vou espancar" para "ô, espera um minuto". Quando descobrirem que o Guerreiro, visto como um fuleiro, com um bloqueio + haymaker, já vai botar um receio no seu grupo sobre o que mais ele pode ter...

Ainda pode ficar ainda mais interessante se você usar um combo de Time, como a Gangue dos Dragões Voadores de Kwoloon. Eles em si não são fortes, mas o fato de eles terem golpes voadores e criarem um combo dizzy gerava preocupação àqueles desacostumados a lidar com grupos que sabiam trabalhar em equipe. Uma variante que usei foi um Guerreiro usar a manobra de agarramento base em personagens que tinham muito combo que começava com Bloqueio, e o outro membro da gangue vinha com um soco potente como Fierce, Buffalo Punch, etc. Desse modo, ou ele gastava FdV e abortava para Jump ou levava um socão, minando um recurso importante para confrontos futuros. E gestão de pontos é um aspecto importante nesse jogo.

E então gostaram? Tem outras sugestões? Escrevam-nas, que elas podem virar uma continuação desta matéria. E não se esqueçam de testar isso em suas mesas!

ANDRÉ SOUZA

Exibição

Realizar uma exibição é muito diferente de lutar. Como Michael J. White pontuou uma vez para o [Karate Nerd](#), são coisas completamente distintas. Em um filme ou exibição, o golpe precisa ser mostrado, praticamente entregue ao oponente, para que o espectador saiba o que vai vir e tenha empolgação; numa luta real, o golpe é surpresa, praticamente escondido, pegando o oponente de guarda baixa (como [Jamahal Hill descobriu da pior maneira](#)).

Às vezes os jogadores querem realizar uma exibição, e é possível simplesmente realizar essa cena utilizando as regras de combate padrão. Afinal, no universo de Street Fighter e outros filmes e animações de luta, [os personagens geralmente lutam para valer mesmo enquanto estão gravando um filme](#).

Mas é possível também que o grupo de jogo queira testar outras habilidades. Mesmo nessas situações, grandes acidentes podem ocorrer, como o [Pro Wrestling bem nos ensina](#), se divertindo com o risco de as coisas darem errado. Assim, esta breve matéria traz duas possibilidades de regras para esses eventos:

- Combate encenado: nessa modalidade, é realizada uma luta encenada. Os personagens escolherão suas manobras, mas é um combate combinado, e eles não querem ferir seus colegas. Por isso, os danos também serão simulados. A rolagem de dano não é realizada com Força, mas com Destreza, Manipulação ou Carisma (o que o jogador preferir, representando talento de encenação, conhecer jogos de câmeras ou simplesmente ter carisma em cena). Quanto mais sucessos, mais bonito foi o golpe e, caso haja público, melhor ele reagirá. Assim, os sucessos serão registrados como “dano dramático”. O nível de “Saúde dramática” do personagem é seu Carisma + Força de Vontade. Quando toda sua Saúde dramática estiver esgotada, ele está derrotado, seja uma cena de filme ou uma apresentação de Pro Wrestling.
- Ação resistida: essa é uma modalidade mais simples para agilizar as coisas. Ambos rolam Destreza, Manipulação ou Carisma + Técnica de sua preferência, e os sucessos definirão o quão impressionante foi a apresentação de sua parte (1 = marginal, 3 = completo, etc). Aquele que tiver mais sucessos terá vencido o combate, e o Narrador poderá, junto com os jogadores, narrá-lo com base em sua criatividade. Se empatar, eles rolam novamente.

A despeito do modelo utilizado, é possível se machucar de verdade nesses combates. Caso haja falha no teste, o oponente sofrerá o dano da manobra escolhida, rolando normalmente (no primeiro caso; no segundo caso, o Narrador determina a manobra de acordo com a Técnica que o jogador estava utilizando para a rolagem). Se houver falha crítica, é um acidente grave: além da execução ruim, o colega foi pego completamente desprevenido, e absorverá o dano com metade do seu Vigor.

ERIC “MUSASHI” SOUZA



CENÁRIO



Fugindo de um crime que cometeu no passado, Juzo Fujimaki é chantageado para entrar em um torneio ilícito e enfrentar adversários em lutas mortais – mas seu maior inimigo é a fera que habita em seu coração, um lobo faminto que Fujimaki precisa manter sob controle para que não cometa atos que irá se arrepender depois...

Garouden: O Lobo Solitário é um anime de 8 episódios lançado pela Netflix em 2024. Ele é baseado em uma série de 13 livros escritos por Baku Yumemakura entre os anos de 1985 e 2003, com uma segunda parte composta de 5 volumes intitulada Shin Garouden publicada entre 2006 e 2020. A obra é popular no Japão, e já havia sido adaptada duas vezes para Manga (a primeira pelas mãos de Jiro Taniguchi em 89 e a segunda por Keisuke Itagaki (criador de Baki) de 96 a 2010, quando entrou em hiato indefinido), além de ter virado filme em 1995 e gerado dois jogos de videogame para Playstation 2 - mas só agora, por ter chegado ao streaming, ganhou notoriedade no ocidente.

Infelizmente o anime da Netflix foi um péssimo cartão de visitas para essa franquia: a produção tenta condensar várias tramas em apenas oito episódios, resultando em roteiros confusos, personagens rasos e mal aproveitados.

O que sobra de Garouden é uma série de lutas muito bem feitas, com ótimas coreografias e animação de primeira qualidade, que utiliza técnicas de rotoscopia para fazer com que os movimentos dos personagens pareçam orgânicos e naturais. A ação vai agradar os fãs de jiu-jitsu e Wrestling, mas dificilmente causará uma impressão positiva no público ocidental – o que é uma pena, porque o potencial do cenário é enorme!

É por isso que pensamos nesta adaptação para SFRPG: será uma forma de aproveitarmos este potencial para contar histórias que foquem não apenas em combates contra outros artistas marciais, mas na luta de cada um com sua fera interior.

A fera interior

Durante a criação do personagem o jogador precisa decidir se, assim como o protagonista Juzo Fujimaki, ele possui a fera dentro de si. Em termos de jogo isto pode ser representado com o antecedente único “híbrido animal”, mas em Garouden essa relação é mais espiritual do que física: o personagem não terá características como garras, orelhas e cauda, e portando não ganha as habilidades naturais como resistência ao clima, não pode ter acesso a manobras de híbridos que necessitem de anatomia animal como garras e presas (a critério do narrador, os pontos gratuitos de manobras podem ser usados para comprar coisas como Bear Hug), e também não ganha o antecedente mascote gratuitamente – na verdade é provável que animais fiquem hostis perto dele, por sentirem sua alma de predador.

Ainda que não seja pa recido com uma fera, o animal ruge no interior do personagem, condenando-o a uma vida de inadequação e uma existência solitária. Quanto maior o antecedente, maior será o seu distanciamento da sociedade – esse é um tema central de Garouden, e deve ser explorado pelo narrador para adicionar drama e conflito em sua crônica.

Estar sob o domínio da fera é muito ruim, pois o personagem não consegue responder pelos seus atos – ele passa a agir por instinto, e quanto maior o valor do antecedente híbrido animal, mais forte o instinto. Em termos de jogo: além dos efeitos descritos no antecedente híbrido animal, nas campanhas de garouden um personagem que esteja em frenesi tem sua parada de dados de força de vontade limitada pelo antecedente híbrido animal. Um lutador que seja híbrido 3 e tenha força de vontade 8 só rolaria 3 dados em testes de força de vontade – da mesma forma, se a ação de algum inimigo tiver como dificuldade a força de vontade do lutador, ela deve usar o valor do antecedente sempre que o alvo estiver em frenesi.

Durante episódios de frenesi o lutador pode gastar 1 ponto de força de vontade no começo de seu turno para recobrar o controle – assim ele pode agir normalmente, ainda que por apenas um momento. Geralmente eles fazem isso para não ferir inocentes. Um aliado ou staff que não esteja envolvido em batalha também pode gastar sua ação para tentar acalmar um híbrido com um teste de carisma+lábria, tal como Joze fez durante o torneio Kodoku – mas em caso de falha o aliado poderá ser alvo da fúria do híbrido no lugar da vítima atual.

Estilos e lutas

O cenário de Garouden é mais “pé no chão” do que o SFRPG padrão, tanto que o protagonista do anime teria poder equivalente a um lutador de posto 1. Para manter a verossimilhança, aconselhamos aos narradores banirem manobras como fireball, flaming dragon punch e similares. Isto pode enfraquecer alguns estilos, de modo que

os narradores tem liberdade para incluir novos golpes – nossa sugestão é trocar estas manobras por outros efeitos de chi que sejam menos dramáticos, como dim mak, regeneration e zen no mind.

Algumas manobras que parecem super poderes podem ser liberadas com a explicação correta, como o filho de Mifune que era capaz de usar a manobra Mind Reading, representando sua perspicácia excepcional. Estas exceções devem ser discutidas com o narrador.

Em termos de estilo, uma campanha de Garouden não deverá permitir acesso a estilos que sejam muito enraizados ao cenário de streetfighter, como Ler Drit, Ninjitsu Espanhol e Soul Power.

Os jogadores são incentivados a usar estilos existentes para representar variantes próprias, como o lutador Ryoumaru que aprendeu Hakkyokuken, mas em termos de planilha seria um lutador de sumô com Elbow Smash. O próprio estilo Takemyia, praticado por Fujimaki e outros personagens centrais, seria um reskin de Lua.

Conflito, complicações e rivais

Durante a criação de personagem todo jogador em uma campanha de Garouden deve escolher uma complicação para o seu personagem – pode ser que ele seja procurado pela polícia, esteja jurado de morte ou seja perseguido pelos alunos de uma academia de artes marciais após derrotar seu mestre. Esta complicação sempre será representada por um rival, ou conjunto de rivais, que deseja acertar as contas com o personagem e poderá ter um papel importante na sua jornada.

O narrador pode usar essa complicação para apimentar a trama como preferir, mas o jogador também pode se beneficiar desta complicação: uma vez por história, o jogador pode fazer um teste de glória e, se passar, o rival aparece na cena, intervindo em seu favor. Pode ser que ele o salve de um perigo (“não ouse morrer antes que eu lhe derrote!”) ou interrompa uma luta que ele estava prestes a perder – isso aconteceu no anime quando Bunishichi Tanba enfrentava Fujimaki: antes de Fujimaki ser derrotado a polícia apareceu, impedindo a finalização da luta. Como já havia usado esse recurso na história, Fujimaki não pode contar com a mesma sorte na luta contra Himekawa.

Brigas e torneios

O universo de Garouden é cheio de desafios e, diferentemente de Street Fighter RPG, lutas de rua contam para o cartel tanto quanto lutas de torneio (sabe quando

Fujimaki surrou aqueles três capangas? As pessoas comentariam isso, então conta como uma vitória).

Personagens que fiquem famosos pelo seu desempenho nas ruas podem ser convidados a participar de eventos como o torneio Hokushinkan organizado por Shouzan Matsuo, ou mesmo lutas televisionadas de MMA.

Mas se em dúvida a disputam mais importante é o torneio KODOKU, uma luta clandestina em que os lutadores mais fortes são levados para um local abandonado, como um hotel ou parque de diversões, para uma disputa que dura dias.

Organizado pela misteriosa Sargento, o KODOKU é um torneio clandestino e, por isso mesmo, está sempre mudando de lugar. As lutas são transmitidas pela deep web, e a organização lucra com as apostas.

A estrutura do KODOKU não é muito rigorosa: cada lutador é convidado a se hospedar na sede do torneio, levando apenas um membro de seu staff. Durante a realização do torneio todos usam pontos eletrônicos no ouvido, e convivem livremente até que a organização mande que uma dupla se enfrente. Os combates duram até o nocaute ou desistência – mas um lutador não é obrigado a aceitar a rendição do outro, podendo continuar a bater... com isto as fatalidades são comuns.

O KODOKU oferece ao vencedor a chance de realizar um sonho – coisas como conseguir a cura para uma doença rara, ou mesmo apagar seu histórico criminal. Vencer o KODOKU representa um recomeço, e por isso muitos lutadores tem interesse em participar.

Ainda assim existem aqueles que não querem lutar, como Fujimaki, mas estes podem ser convencidos de outras formas: para que ele lutasse, a Sargento fez com que ele ingerisse parasitas com nanopartículas que, se ativadas, destruiriam suas entranhas - lógis.co que ela tinha o antídoto para isso, mas só entregaria se o lutador chegasse na final...

Ideias de campanha

Uma campanha de Garouden deve começar de forma simples, com disputas entre lutadores e a relação dos personagens e seus rivais. Conforme a trama anda e os personagens ganham renome eles podem atrair a atenção de Matsuo para a próxima edição do Hokushinkan ou, quem sabe, até mesmo ganhar um “convite” da sargento para o torneio KODOKU.

Juzo Fujimaki

Estilo: Takemiya (Lua), Escola: Dojo Izumi

Conceito: Criminoso fugitivo, Assinatura: Boné para esconder a identidade

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

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••, Perspicácia •, Manha •, Lábria •, Luta as cegas ••, Segurança ••, Furtividade •••, Sobrevivência ••, Arena •, Investigação •, Medicina •, Estilos •

Antecedentes: Aliados •, Híbrido Animal •, Sensei •• (Souichiro Izumi), Staff • (Joze)

Técnicas: Soco •, Chute •••, Bloqueio •, Apresamento •••, Esportes ••

Combos: Nenhum

Renome: Glória ••, Honra •

Chi •••••, Força de Vontade •••••
Saúde ••••••••••••

Ao lado, é uma versão de posto 1 de Juzo Fujimaki. Seu antecedente híbrido animal lhe confere atributos físicos adicionais, que representam seu potencial para as artes marciais. Ele não gosta de lutar e evitará o confronto ao máximo, preferindo apanhar do que reagir – porém se for acuado ou se alguém que ele ama for ameaçado, Fujimaki irá soltar a fera e atacar de modo selvagem, sem hesitar em aleijar ou até mesmo matar o alvo.

Como praticante do estilo Takemyia, Fujimaki prioriza ataques em pontos vitais e não se acanha em usar táticas que poderiam ser consideradas sujas, como chutes no joelho e golpes nos olhos. Ele usa bem o ambiente ao seu redor, e sempre procurará arremessar seus oponentes em superfícies duras para causar mais dano (conforme as regras descritas no suplemente Perfect Warrior).

A manobra especial mais forte de Fujimaki é o “Rei Tigre”, um Improved Pin que prende o oponente com as pernas enquanto torce o braço. Fujimaki costuma segurar a imobilização até quebrar os membros dos seus oponentes - a menos que seu amigo Joze esteja perto para alertá-lo do perigo de deixar a fera descontrolada.

INGO MÜLLER

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2
Fierce	3	8	1
Short	5	7	2
Forward	4	9	1
Roundhouse	2	11	1
Apresamento	4	7	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Eye Rake	2	4	2
Wounded Knee	2	10	1
Throw	2	9	Um
Pin	3	9	3
Improved Pin	4	9	3

MANOBRA DO MÊS

Soul Illusion

Pré-requisitos: Foco •••••, Psychokinetic Channeling

Pontos de Poder: Soul Power 3; Ler Drit 4; Outros 5

Ativando suas energias psicocinéticas, Rose cria cópias de si mesma em chamas azuis. Essas cópias a perseguem e replicam seus movimentos, causando ilusão e repetindo seus ataques.

Sistema: quando ativado, o Soul Illusion adiciona +1 dano em todos os golpes realizados pelo personagem. Qualquer rolagem de dano realizada em um combate terá um dado de dano a mais enquanto o poder durar. Soul Illusion dura um número de turnos igual ao Foco do personagem.

Fora de combate, é possível criar ilusões, ajudando a intimidar, assustar ou maravilhar pessoas. Feitas de chamas psíquicas, as sombras causam um dado de dano se tocadas.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

ERIC "MUSASHI" SOUZA

LENDA DO CIRCUITO

Apóca lypse

Apocalipse nasceu na metade do Século XXX a.C., no Antigo Egito, durante a Primeira Dinastia e sobrevive até os tempos de hoje graças ao uso de tecnologia futurística. Por causa de sua pele cinza e lábios azuis, seu povo o abandonou quando era um bebê. Ele foi resgatado por Baal dos Sandstormers (Povo da Tempestade de Areia), que viu o poder potencial da criança e a sua vontade de sobreviver. Baal o nomeou En Sabah Nur, "O Primeiro".

Eventualmente, Apocalipse foi transformado em ciborgue, podendo manipular sua própria estrutura molecular para aumentar suas habilidades. Isso significa que a manipulação da matéria não tem efeito sobre ele, e pode adaptar sua estrutura molecular a qualquer adversidade.

Aparência: Apocalipse é um gigante. Em combate, isso causa três efeitos especiais:

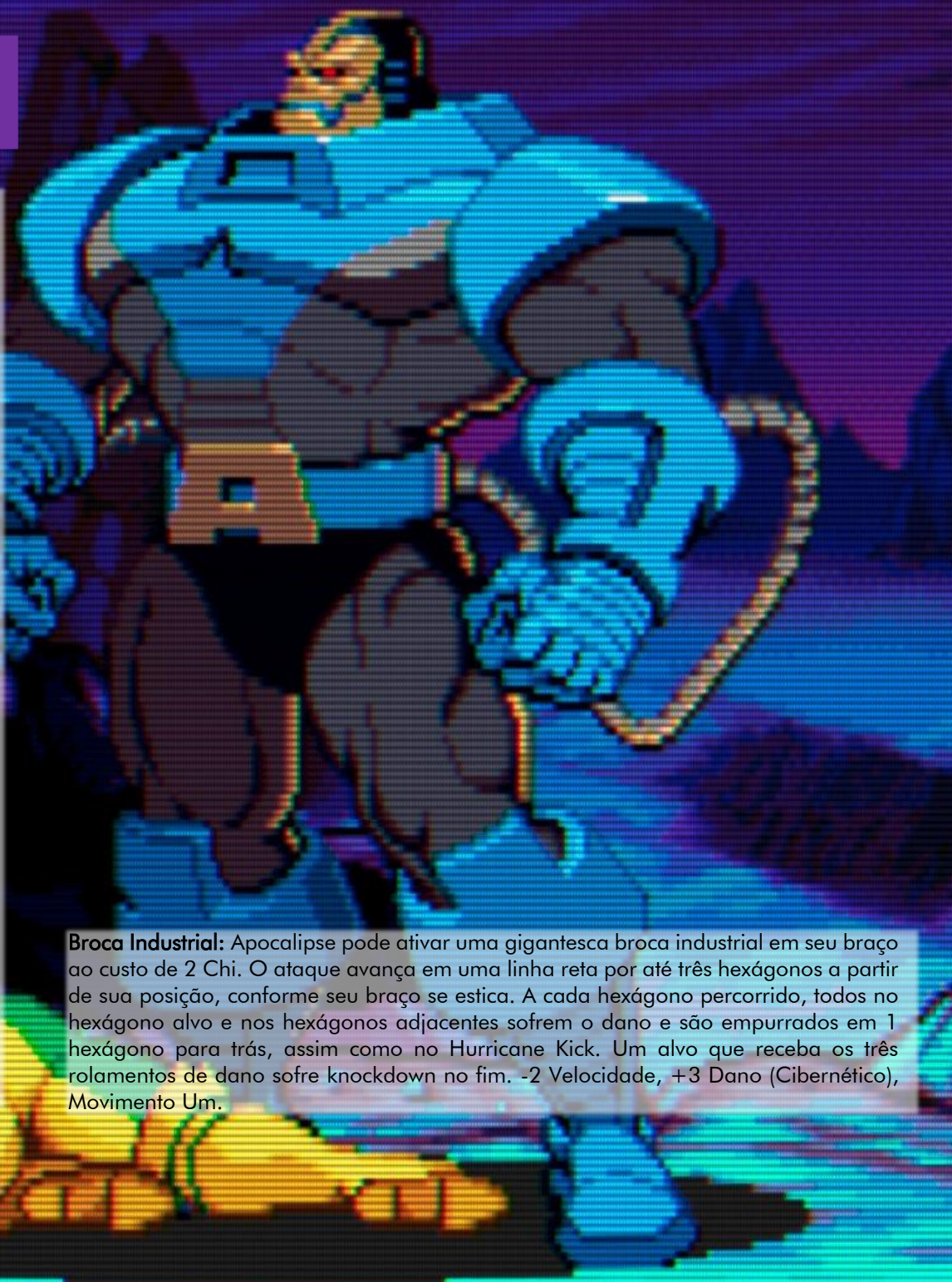
- Velocidade: ele sempre será o mais lento no turno. Ele terá dificuldade para atingir os personagens com manobras normais, mas suas manobras de múltiplo impacto serão poderosas e temíveis, assim como seus projéteis.
- Apocalipse tem seu Dano, Movimento e Absorção multiplicados por quatro.
- Miniatura: Apocalipse ocupa uma área retangular de 2x3 hexágonos.

Mais dicas para combates com gigantes são apresentadas no [Punho do Guerreiro #34](#)

Ele é um vilão poderoso do mundo dos X-Men, e que pode causar problemas em uma campanha de crossover, ou ainda em uma campanha mais exótica de Street Fighter.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Broca Industrial: Apocalipse pode ativar uma gigantesca broca industrial em seu braço ao custo de 2 Chi. O ataque avança em uma linha reta por até três hexágonos a partir de sua posição, conforme seu braço se estica. A cada hexágono percorrido, todos no hexágono alvo e nos hexágonos adjacentes sofrem o dano e são empurrados em 1 hexágono para trás, assim como no Hurricane Kick. Um alvo que receba os três rolamentos de dano sofre knockdown no fim. -2 Velocidade, +3 Dano (Cibernético), Movimento Um.



Apoca Lypse

Estilo: Kabaddi
 Escola: Desconhecida
 Conceito: Mutante gigante
 Assinatura: Gargalha

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 ••••• •
 Cibernético ••••• Chute
 Bloqueio •••
 Apresamento
 Esportes ••••
 Foco ••••• ••

Glória •••••
 Honra

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

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

Combos: Ghost Form para Broca Industrial, Ghost Form para Repeating Fireball

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	11	4	Básica
Strong	4	13	4	Básica
Fierce	3	15	3	Básica
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Ghost Form	6	-	4	2 Chi 1º turno e 1 Chi nos turnos subsequentes; o lutador fica insubstancial
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)
Fireball	3	14	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão, 1 Chi
Repeating Fireball	3	12	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; produz uma Fireball por ponto de Foco; pode atingir diferentes inimigos; alvos que tentam esquivar de vários ataques devem testar para cada ataque separado
Extendible Limbs	Esp.	Esp.	Esp.	Combinado com socos e chutes básicos para adicionar 1 hex de Alcance/Foco; Oponentes podem atingir qualquer parte do membro estendido
Broca	3	15	Um	Linha reta por até três hexágonos; a cada hex, todos no hex e adjacentes sofrem o dano e são empurrados 1 hex para trás; alvo que receba os três danos sofre knockdown, 2 Chi





