

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição 48

Ano 8

Lenda do Circuito:  
Leroy Green



Lutando no  
Chão!

Campanha com  
Vilões

Falhas Críticas!

# DRAGON

THE BRUCE LEE STORY  
PARA STREET FIGHTER RPG

# SUMÁRIO

**MATERIAIS DE JOGO** 03

**CENÁRIO** 09

**MANOBRA DO MÊS** 13

**LENDA DO CIRCUITO** 14

## Expediente

**Edição:** Eric "Musashi" Souza

**Textos:** Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Ingo Müller, Marcos Amaral, Richard Bat Brewster

**Mapas:** Eric "Musashi" Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes



**PLAYER  
SELECT**

**TIME**  
para jogar o  
seu jogo em  
um tempo  
de qualidade



# MATERIAIS DE JOGO

## Ring Outs a saída rápida

Nocaute, Tempo ou Desistência: assim se encerram a maior parte dos combates em SFRPG. O nocauteado é o derrotado, ponto final. O combate terminado pela contagem de turnos possibilita duas leituras: o vencedor é aquele com mais Saúde ou aquele que infligiu mais Dano à Saúde do adversário? Ambas as leituras possibilitam até empates. Na Desistência, não importando a motivação, o desistente é o derrotado.

Entretanto existe uma 4ª possibilidade – Ser removido dos limites do ringue por arremesso ou empurrão – RING-OUT. Embora não explorada nos jogos de Street Fighter e Tekken, e pouquíssimo explorada em Fatal Fury e Mortal Kombat, mas essa modalidade de derrota é elemento relevante nos combates em Battle Arena Toshinden, Virtua Fighter (VF), Def Jam e Soulcalibur, fazendo parte integral da arquitetura das arenas e da jogabilidade. Basta imaginarmos uma luta como em Blood Sport (O Grande Dragão Branco, 1988) ou combates em pontos clímax da campanha onde qualquer oponente pode cair para sua morte (como em Comando para Matar, Fúria Cega, Duro de Matar e tantos outros filmes de ação das décadas 80-90)

Em SFRPG esse formato de vitória também foi pouco explorado, surgindo como *hack* (como apresentado em Punho do Guerreiro 12 na forma de Count-Out de Luta Livre Profissional), regra da casa ou como regra de combates específicos de campanha (um único torneio onde essa é uma via de derrota). Aqui vamos explorar RING-OUT da perspectiva de Virtua Fighter e de Soulcalibur, onde manobras e arquitetura da arena desempenham papel determinante.

### MANOBRAS

Começamos pelas manobras que tem potencial de colocar adversários fora dos limites do Ringue – Manobras que causem **Knockback** (Empurrão, como em Shikanken, Dragon Punch, Double Dread Kick, Heel Stamp, Hurricane Kick, Chi Push, Push e etc) ou **Manobras de Apresamento que arremessem adversário** (Throw, Air Throw, Backroll Throw, Hair Throw, Push, Spinning Pile Driver e etc). As manobras de Knockback funcionam se você está perto dos limites de ringue e simplesmente força o adversário para fora, algo simples, mas que os lutadores podem se preocupar e se precaver durante o combate. Manobras que de arremesso ou que deslocam o

adversário após o impacto (como Spinning Pile Driver) criam um perigo muito maior – mesmo do centro do ringue qualquer oponente pode forçar um RING-OUT. Se as regras forem seguidas como descritas no Livro Básico (ou a versão 20 anos), manobras como Backroll Throw e Push (de apresamento) serão valiosíssimas, pois permitem arremessar/empurrar oponentes a mais de 5 hexágonos sem a necessidade de atributos sobre-humanos. É de se esperar que jogadores e NPCs tenham esses recursos que quiserem ser ameaças aos adversários.

Alternativamente o seguinte *hack*: Reduzir potencial de arremesso de Backroll Throw e Push (apresamento) fazendo que as manobras projetem os adversários não como **Força + Apresamento** ou **Força + Chute**, mas **Força + Apresamento – Força do Oponente** ou **Força + Chute – Força do Oponente**, com um mínimo de 1 hexágono de distância de arremesso. Outro *hack* é **restringir a distância do arremesso a quantidade de Dano provocada**: Por exemplo, Jack arremessa Kenny com Throw provocando 3 de Dano. Jack tem Força 5, mas não pode arremessar 5 hexágonos, apenas 3 hexágonos, que foi o Dano provocado pela manobra.

Essas modificações podem ser aplicadas a outras manobras de arremesso como Throw, Air Throw, Hair Throw, Rising Storm Crow e Tearing Bite, fazendo essas manobras terem que ser usadas próximas das bordas do ringue para serem uteis para RING-OUT. Essa modificação reflete bem os combates em Virtua Fighter, onde mesmo tendo arremessos e empurrões, na maior parte do tempo estes não conseguem tirar o adversário para fora do ringue se os lutadores estão próximos do centro (com exceção de uma manobra de apresamento e arremesso de Wolf Hawkfield, a Giant Swing).

### ARQUITETURA DA ARENA

O *design* da Arena (Cenário aonde a cena do combate se passa) e do Ringue (Área efetiva do combate) influenciam em como regras de RING-OUT. Quatro fatores dominam essa influência: 1) Tamanho do Ringue; 2) presença ou não de limites no Ringue; 3) limites do Ringue tem barreiras baixas ou altas; e 4) as barreiras do limite do Ringue podem ser ou não quebráveis.

Qual é o tamanho do Ringue? O tamanho dos Ringues pode afetar qualquer combate. Ringues curtos dificultam estratégias de tipo Hit-and-Run e fazem lutadores móveis indistintos dos menos móveis, o contrário favorece os capazes de grande deslocamento. Em termos de RING-OUT quanto menor o Ringue mais perigoso é o combate. Em termos de área Ringues com menos de 20 hexágonos podem ser considerados curtos (Ringues de Sumo e de pequenas empresas de Luta Livre Profissional), enquanto aqueles com mais de 40 hexágonos serão considerados extensos (Grandes Ringues de MMA e do Karate Combat). Em VF Ringues podem ser muito pequenos (menos de quinze hexágonos) enquanto em Soucalibur Ringues têm extensão mais ou menos constante e são grandes. Como Narrador, controle o

tamanho do Ringue para adicionar perigo e drama ao combate. Imagine um Ringue que reduz seu raio forma progressiva a cada 2 turno como uma sala com paredes móveis, uma ilha circundada por água que some lentamente ou um Ringue que é delimitado por um holofote que aos poucos reduz sua iluminação.

Existem limites claros para o Ringue ou a área de combate se estende por toda a arena? Cordas ou Telas delimitam as bordas do Ringue ou ele termina de forma abrupta para o exterior? Essa decisão de *design* pode afetar o funcionamento de Empurrões. Ringues com barreiras impedem que Empurrões coloquem os adversários fora de sua área. Não importa o quanto sejam empurrados eles nunca serão removidos do Ringue. Vários ringues em VF, MK e Soulcalibur tem barreiras que impedem empurrões de provocarem RING-OUT.

Qual é a altura das barreiras dos Ringue? São baixas ou altas? Iremos considerar dois tamanhos apenas: **Barreiras baixas** (de cercas até a altura do joelho até cordas de um Ringue de Boxe) e **Barreiras altas** (Limites de Ringues do UFC até estruturas do tipo cela (*Hell In a Cell*) de Luta Livre Profissional. Nas barreiras baixas Empurrões não causam RING-OUT, mas qualquer arremesso que transponha os limites pode acabar o combate. Nas Barreiras altas tanto empurrões quanto arremessos impedem RING-OUT. Em VF e Soulcalibur certos Ringues tem lados sem qualquer barreira e outros lados com barreiras altas, criando áreas específicas de RING-OUT.

As barreiras do Ringue podem ser destruídas? Os lutadores podem criar áreas de RING-OUT destruindo barreiras? Em VF (e mesmo Fatal Fury, Def Jam e MK) algumas barreiras, mesmo as altas, podem ser **quebradas** com adversários sendo empurrados ou arremessados contra elas, assim abrindo um buraco pelo qual o adversário pode ser empurrado ou arremessado para RING-OUT. Estabeleça uma quantidade pequena de **Saúde** (2-4, sendo **2 para estruturas frágeis** como ripas finas de madeira ou vidro, até **4 para estruturas resistentes** de malhas flexíveis ou madeira robusta) para sessões das barreiras e toda vez que um oponente é empurrado ou arremessado contra a barreira causa seu **Vigor como Dano na Saúde da Barreira**. A persistência criará, aos poucos, áreas de RING-OUT tornando o ringue progressivamente mais perigoso. Alternativamente, algumas barreiras podem ser indestrutíveis para os lutadores (Ringues de cela "*Hell in a Cell*", paredes resistentes de pedra ou metal, e mesmo as flexíveis cordas de Ringues de Boxe e Luta Livre profissional), fazendo com que se tornem áreas de RING-OUT impossível se forem do tipo barreira alta. Eventos extremos e dramáticos ao longo do combate podem quebrar essas barreiras (Explosões? Armadilhas de um *Boss*?), e surpreender os lutadores.

E como é fora do Ringue? É apenas continuação da superfície, é uma queda (pequena ou grande?) até a superfície do entorno do Ringue, é um outro Ringue, é uma plateia (violenta ou passiva?), é um fosso com areia ou água ou lanças mortais,

ou é um inferno de lava? Mortal Kombat, Injustice e Killer Instinct mostram que até fora do Ringue "oficial" existem possibilidades estender e, com a narração adequada, aumentar o clímax.

Aproveitem ao máximo as possibilidades de RING-OUT como elemento arquitetônico das arenas e como fator dramático em certas cenas, porém cuidado para não se tornarem o elemento focal dos combates, isso pode tornar as lutas repetitivas, cansativas e frustrantes.

### EXEMPLOS:

1) O Ringue na arena do **Templo** xintô e tem forma de uma plataforma flutuante posicionada no centro de um lago raso. O Ringue tem formato quadrado, dimensões reduzidas, mas razoáveis (25 hexágonos), e cercas baixas (barreiras baixas) de Saúde 3. As cercas baixas que impedem RING-OUT com empurrões nada protegem contra arremessos. Os oponentes jogados da arena acabam no lago, molhados, talvez um pouco humilhados, mas à salvo.

2) O Ringue na arena do **Castelo** europeu e tem forma de um corredor ladeado por grades de aço, entretanto as extremidades anterior e posterior acabam em vãos para uma pequena queda. O Ringue tem formato retangular e dimensões razoáveis 35 hexágonos (5x7). Os lados longos têm cercas altas e indestrutíveis, impossibilitando prementemente qualquer RING-OUT, porém os lados curtos são abertos permitindo empurrões e arremessos. Uma pequena queda que causa dano igual a 1 Saúde (não absorvível) aguarda o derrotado.

3) O Ringue na arena da **Praia** é uma pequena ilha em um paraíso ensolarado. O Ringue de formato irregular e pequenas dimensões (não mais que 20 hexágonos) e nenhum ponto dentro do Ringue está a mais de 4 hexágonos dos limites. Embora encostar na água signifique derrota, nada de perigoso ocorrerá com o derrotado. Seria possível imaginar essa ilha maior (com 30 ou mais hexágonos) e gradativamente foi sendo reduzida pela subida do nível da maré (perdendo 1 hexágono de borda a cada 3 turnos)

4) O Ringue na arena da **Deserto** gaiola feita de cordas puídas e antigas varas de bambu. O Ringue tem formato quadrado e 36 hexágonos. Todos os quatro lados são bloqueados por barreiras frágeis (Saúde 2) são cercas altas, impedindo tanto empurrões quanto arremessos. Ser colocado para fora do ringue causa uma pequena queda, não maior que um degrau de uma escada. Cabe aos lutadores aqui criarem buracos nesta gaiola para empurrar ou arremessar os oponentes para o RING-OUT.

# Campanhas com vilões

Street Fighter foi criado para ser jogado com heróis, e a principal característica que reflete isso é a Honra. A Glória mede a fama e o respeito do personagem entre lutadores, e é ganha por meio de conquistas. Já a Honra mede a paz interior e o heroísmo, e é obtida por meio de sacrifícios.

Em contrapartida, ela traz benefícios, podendo ser rolada ao fim de cada combate e entre as cenas para a recuperação de Chi e Força de Vontade. Um colega costuma dizer que a Honra é trocar um benefício momentâneo por um benefício futuro. Você se arrisca ou deixa de bater em um oponente atordoado em um torneio importante para no futuro ter mais dados de recuperação de Chi e Força de Vontade.

A Honra é uma medida do heroísmo e do altruísmo dos personagens. Mas Street Fighter RPG pode ser utilizado para muitas coisas diferentes. Uma crônica no universo de Mortal Kombat, por exemplo, precisa relativizar a Honra, já que é um contexto brutal e violento.

Uma ideia interessante e que pode ser bastante divertida é uma crônica jogando com vilões. Talvez os personagens sejam mafiosos, ou de uma gangue como a Mad Gear, e que buscam impor o seu poder no mundo, quebrando algumas regras. Ou ainda eles sejam agentes da Shadaloo, o grande objetivo da campanha seja estabelecer o domínio mundial de M. Bison.

Isso foge totalmente do contexto em que o jogo foi planejado, e por isso a Honra não funciona como uma característica na ficha de personagem. Uma ideia interessante de como lidar com esse tipo diferente de crônica são as Trilhas de Vampiro: A Máscara.

Em Vampiro, existe a Humanidade, uma característica que determina o quanto o personagem se mantém no controle, evitando ser tomado pela Besta. Quanto maior a humanidade, mais distante ele está da Besta, e talvez mais próximo esteja da Golconda, uma espécie de iluminação, possível objetivo de fim de campanha. Contudo, nem todos os grupos querem jogar com vampiros que não podem cometer atrocidades, e por isso surgiram as Trilhas, caminhos diferentes da Humanidade, para que personagens cruéis possam evitar que a Besta os domine.

Uma ideia semelhante pode ser aplicada em Street Fighter para uma campanha em que os personagens são vilões. O ideal é que isso só ocorra nesse caso específico,

quando todo o plot da crônica seja nesse sentido, e o Narrador não deve permitir que alguns personagens utilizem Honra, e outros um caminho diferente, pois o jogo pode ficar desequilibrado e fugir de seu controle. Use as regras a seguir por sua conta e risco.

## VILANIA

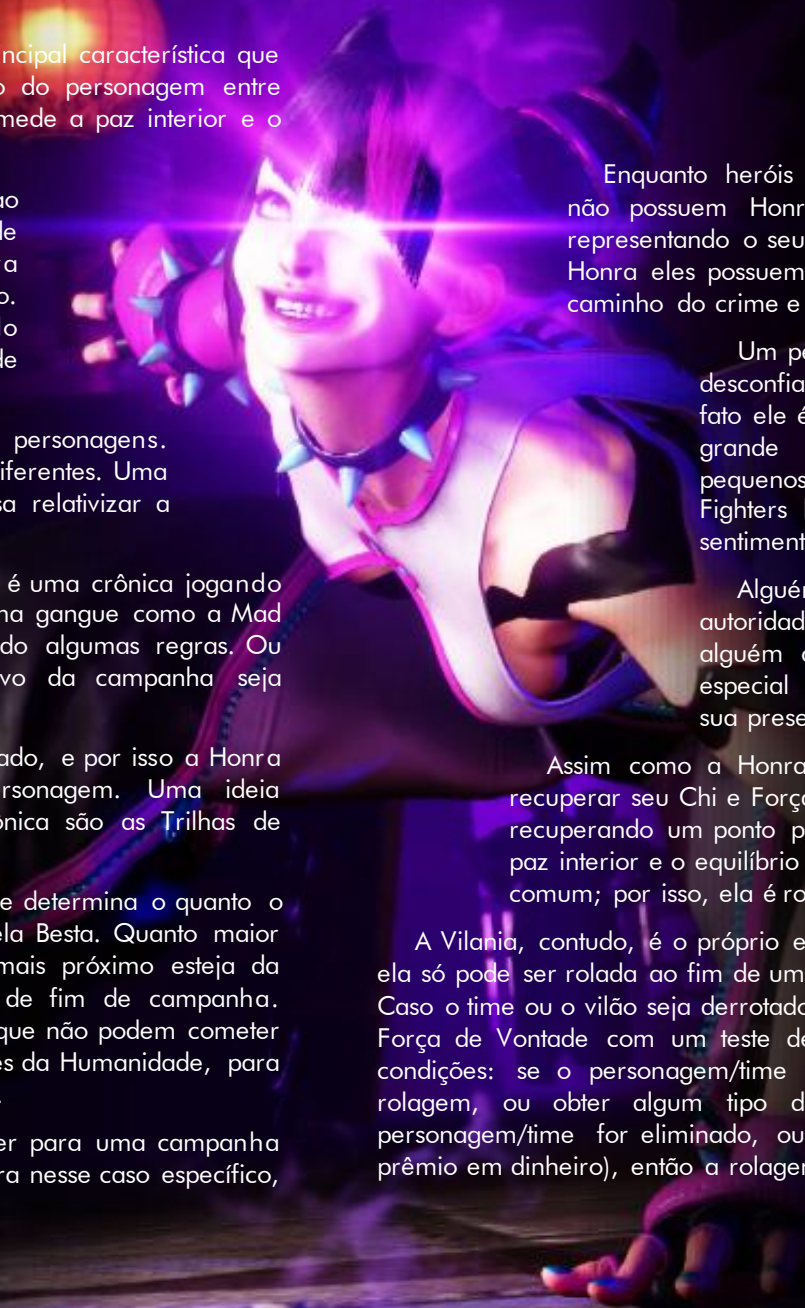
Enquanto heróis evoluem no Renome em Glória e Honra, vilões não possuem Honra, e adotam outro caminho. A Glória segue representando o seu prestígio como Street Fighters, mas em lugar da Honra eles possuem Vilania, que mede o seu desenvolvimento pelo caminho do crime e das crueldades.

Um personagem com alto nível de Vilania é visto com desconfiança assim como alguém com Honra 0 - o que de fato ele é. Mas além disso, ele é temido. Trata-se de um grande vilão, alguém respeitado e idealizado por pequenos vilões, caçado pelas autoridades e Street Fighters honrados, e que retira de sua maldade e dos sentimentos ruins a energia para renovar suas forças.

Alguém com Honra alta exala paz e é visto como autoridade e uma figura de justiça; do mesmo modo, alguém com Vilania alta exala terror. As pessoas, em especial do submundo, ficam desconfortáveis diante de sua presença e dificilmente quererão confrontá-lo.

Assim como a Honra, a Vilania pode ser utilizada pelo vilão para recuperar seu Chi e Força de Vontade, rolando o seu valor permanente e recuperando um ponto para cada sucesso. Contudo, a Honra representa paz interior e o equilíbrio com os princípios e leis do universo, com o bem comum; por isso, ela é rolada ao fim de todo combate e entre cenas.

A Vilania, contudo, é o próprio egoísmo do vilão e seu desejo de triunfar. Assim, ela só pode ser rolada ao fim de um combate se o vilão ou seu time tiverem vencido. Caso o time ou o vilão seja derrotado, ele terá falhado, e não poderá recuperar Chi e Força de Vontade com um teste de Vilania. Em caso de empate, dependerá das condições: se o personagem/time continuar participando de um torneio com a rolagem, ou obter algum tipo de benefício, a rolagem será possível. Se o personagem/time for eliminado, ou tiver algum prejuízo (por exemplo, perder um prêmio em dinheiro), então a rolagem não poderá ser feita.



Outra situação em que é possível rolar Vilania para recuperar pontos de Chi e Força de Vontade é quando o vilão e/ou seu grupo criminoso realizam algum trabalho com sucesso. Pode ser algo simples, como realizar um roubo e escaparem, ou algo complexo, como derrotar um grupo criminoso em uma cidade para estabelecer o seu plano. Sendo realizado algo maléfico ou criminoso com sucesso para atingir algum objetivo, mesmo que pequeno, o teste poderá ser feito para a recuperação.

Um vilão utilizará as tabelas de Renome existentes para o ganho e perda de Glória, assim como o bom senso o Narrador. Para o ganho e perda de Vilania, em geral é preciso considerar que os ganhos ocorrem quando o vilão obtém sucesso ou ascensão no mundo criminoso, ou realiza alguma crueldade ou deslealdade com sucesso.

Guie-se pelos casos a seguir:

Em torneios <sup>1</sup>	
Não atingir um oponente atordoado	-1
Atingir um oponente atordoado	+1
Nocautear um oponente atordoado	+2
Usar arma ou animal contra oponente desarmado	+1
Atacar um oponente segurado por outra pessoa	+1
Perder porque lutou honradamente	-3
Usar uma manobra contra a qual o oponente é vulnerável, em repetida sucessão	+1

<sup>1</sup> Caso o vilão/seu time perca o combate, todos os ganhos de Vilania nesse combate serão perdidos.

### Fora de torneios

Fugir de um desafio <sup>2</sup>	-4
Acabar com os negócios de um grupo criminoso rival	+3
Ser preso/capturado	-5
Delatar seus comparsas	-5
Ser preso/capturado e não delatar seus comparsas	+3
Falhar em alguma vilania	-2
Realizar alguma vilania com sucesso	+1

<sup>2</sup> Isso inclui todo tipo de desafio, e não apenas lutas. Vilões, em geral, precisam se impor. Portanto, se são desafiados, e alguém duvida de suas capacidades, eles possuem uma necessidade natural de provarem que são capazes. É muito comum na ficção ladrões que realizam roubos extraordinários só porque duvidaram que eles poderiam, ou ainda um vilão que se expõe num confronto porque o herói duvidou de sua capacidade de luta. Obviamente, vilões não são idiotas, mas eles vivem num mundo em que é preciso provar força, o que é demonstrado pelo Renome Vilania. Eles podem, claro, agir de forma sensata frente a um desafio arriscado, mas isso resultará em perda de prestígio em sua comunidade, e também da perda da fé em si mesmos em sua capacidade de cometer vilanias.

A Vilania é uma característica a ser utilizada em substituição à Honra para crônicas em que os personagens são vilões. Obviamente, o Narrador pode incluí-la na ficha de seus vilões em campanhas tradicionais, mas será uma adição pouco prática. Heróis não se importam com a hierarquia dos vilões, ou em como eles medem entre si qual é o mais poderoso e temível. E a recuperação de Chi e Força de Vontade de vilões é algo arbitrário, o Narrador podendo realizar da forma que desejar. Portanto, a inclusão dessa nova característica apenas seria um complicador inútil ao jogo. Ele se torna interessante quando o grupo resolve adotar uma abordagem diferente e narrar uma história toda baseada em vilões e em seus planos maléficos.

## Os ventos do destino

(Ou apenas uma maré de azar...)

Normalmente uma falha crítica sempre adiciona a penalidade de -2 em velocidade no próximo turno, não importa se você conseguiu -1 sucesso ou -5 sucessos no teste de dano (Roll 20, é você?) sob a explicação que o lutador se movimentou errado e se colocou em posição vulnerável durante o seu golpe. Essa é a regra básica de Street Fighter RPG e não há variação... Mas e se houvesse?

Na vida real vemos diversas vezes lutadores se machucarem ao tentar aplicar golpes em seus oponentes. Seja caindo e batendo a cabeça, deslocando membros ou "apenas" socando a própria cara. A regra a seguir consiste em uma forma divertida e perigosa de aplicar esses efeitos em jogo se baseando no número de sucessos negativos conseguidos.

Caso o jogador tenha até -2 sucessos em seu teste de dano (tendo apenas 1 sucesso e 3 falhas críticas, por exemplo), a regra segue normal e ele terá apenas a penalidade de -2 em velocidade no próximo turno. Caso o jogador tenha de -3 a -4 sucessos em seu teste de dano, ele se machucou levemente na aplicação do golpe (teve câimbra ou atacou de mal jeito, machucando assim o membro usado no ataque) sofrendo além da penalidade de velocidade, também um ponto de dano no processo. Caso o lutador tenha tido -5 sucessos ou além, ele se machucou muito na execução do golpe, talvez caindo e batendo de cabeça ou socando a própria cara (Imagine tentar aplicar um Dragon Punch e atingir o próprio queixo?), sofrendo assim 2 pontos de dano além da penalidade em velocidade.

Essa regra alternativa deixaria o combate mais randômico e perigoso, mas em uma campanha mais voltada a comédia também poderia deixar muito divertida. Também deixaria a finalização da luta mais complexa (imagine tentar nocautear um oponente e acabar nocauteando a si mesmo) o que levaria os jogadores a pensarem duas vezes antes de usarem suas manobras descuidadamente.

MARCOS AMARAL

## Ground Fighting e o golpe de sacrifício

Ground Fighting é uma Manobra Especial apresentada no suplemento Contenders, que trouxe nove estilos de luta novos que buscaram apresentar pequenos tons diferentes dos estilos existentes, e abordar alguns aspectos das lutas fora dos fighting games. Assim temos Pin e Improved Pin, os golpes definitivos do MMA da época, com o sucesso de Royce Gracie no UFC, e também uma forma de finalização observada no Pro-Wrestling e presente nos games desse tema.

Em sua essência, Ground Fighting é simples: se o lutador for derrubado (ou conforme ele desejar), ele luta deitado, utilizando golpes simples (socos e chutes básicos, ou rasteiras e golpes que não precisem de alguma movimentação complexa, a cargo do Narrador) e sendo considerado um alvo baixo, ao custo de 1 Força de Vontade. Atacar um alvo deitado no chão provoca -2 Velocidade e -2 Dano ao atacante, caso não seja uma Manobra de Agachamento.

Trata-se de uma manobra fechada, mas o pulo do gato é que quem não a possua também pode optar por lutar deitado, porém com penalidades (-3 Velocidade e -3 Dano). Em condições normais, ninguém vai querer lutar deitado caso não possua Ground Fighting, pois suas penalidades são maiores que as do oponente que o ataca com um golpe que não seja Agachamento. Além disso, há o custo de 1 Força de Vontade. E quem possuir a manobra vai utilizá-la de forma tática.

Contudo, uma brecha é aberta quando a manobra diz que o personagem não tem que se levantar para continuar lutando (ele sofre a penalidade em Velocidade quando se levantar). Isso possibilita uma conclusão interessante quando analisado o texto da regra de Knockdown: o personagem que sofre knockdown tem -2 Velocidade no próximo turno, enquanto se levanta; mas caso não tenha realizado a sua manobra, ele simplesmente a perde enquanto se levanta, e não sofre a penalidade no próximo turno.

É possível, deste modo, a conclusão de que a manobra perdida após sofrer um knockdown é porque o personagem se levanta. Com Ground Fighting, foi adicionada ao jogo a opção de não se levantar (pelo menos por enquanto) e seguir lutando. Tecnicamente, a manobra não seria perdida.

Claro que isso não possibilita coisas malucas como ser derrubado e continuar aplicando seu Hurricane Kick ou Suplex: o Ground Fighting é claro ao dizer que funciona apenas com Manobras Básicas e outras que não exijam movimentos complexos. Como a manobra não criou uma lista, fica ao critério de cada mesa de jogo, sendo importante cada grupo debater e construir uma lista do que é permitido.

Então se tornam possíveis cenas vistas na ficção e até em lutas reais de um combatente que sofre uma rasteira, mas ainda caindo completa o seu Roundhouse Kick e até consegue um nocaute com isso (em jogo, se ele foi interrompido, ele gasta 1 Força de Vontade, declara que não vai se levantar agora e completará seu golpe). Não ter Ground Fighting provoca um redutor de -3 Velocidade e -3 Dano, mas ainda pode ser interessante em diversas situações, especialmente se há uma chance de nocaute ou de completar um combo dizzy.

Obviamente, alguns grupos podem ser contra essa adição posterior às regras originais. É possível argumentar que o sistema tende a ficar insano com a adição desse golpe de sacrifício, mantendo o jogo como planejado no livro básico, com a perda automática da manobra após sofrer um knockdown. Tudo depende do tipo de jogo que cada mesa procura, e suplementos são adições opcionais, cabendo a cada grupo definir quais regras e livros utilizará.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





# CENÁRIO

## DRAGON THE BRUCE LEE STORY

O filme Dragão: A História de Bruce Lee fez um sucesso moderado em 1993, com destaque para atuação de Jason Scott Lee no papel principal. O filme fantasiou alguns aspectos da vida de Lee, sendo apresentado como mais ficção que biografia, mas teve um roteiro divertido e gerou um game com o mesmo nome lançado em 1994. Como um filme de artes marciais, Dragão é muito divertido!

No game, os jogadores encarnam o papel de Bruce Lee, enfrentando alguns inimigos do filme, e também outros criados para o próprio jogo, contando também com as aparições de Williams e Han, de Operação Dragão.

Aqui, esse game é apresentado como uma aventura solo para SFRPG. Para regras para combate solo, consulte o Apêndice B do [Guia do Circuito](#). Caso goste dessa forma de jogo e queira conduzir campanhas inteiras nesse estilo, [Ao Encontro do Mais Forte](#) é um ótimo material.

A aventura possui saltos temporais e se concentra em alguns dos principais combates do game. O jogo repete alguns confrontos e não é interesse desta aventura promover tal repetição. Entre cada cena, o personagem jogador receberá pontos de experiência e poderá evoluir sua ficha, lidando melhor com os oponentes. O Renome ganho poderá se converter em pontos permanentes de forma imediata.

Também é possível utilizar a aventura num RPG tradicional, com um grupo de jogo, ou ainda em coop, o RPG sem Narrador. Ajuste a quantidade de adversários para a quantidade de jogadores, como colocando uma leva de açougueiros na cena inicial, e um grupo de lutadores rivais nas outras cenas.

### Bruce Lee

Este é o personagem jogador. Em coop, devem ser criados outros personagens como iniciantes de SFRPG. Bruce nasceu nos EUA, mas cresceu em Hong Kong. De

volta à Califórnia, ele sofre o preconceito dos americanos e a oposição de outros chineses por ensinar seu estilo de luta para não asiáticos.

### Cena 1: O restaurante chinês

Bruce está em um emprego na cozinha de um restaurante chinês. O ambiente é hostil, especialmente com ele, por ser um cara novo. As coisas vão indo mal, e o jogador tem motivos para suspeitar de uma emboscada. Em certo momento, enquanto lava pratos, role Percepção + Prontidão. É uma ação resistida contra uma parada de 4 dados dos oponentes. Se o jogador vencer, ele perceberá que dois oponentes tentam emboscá-lo; se perder, terá -2 Velocidade no turno 1. São dois cozinheiros que o atacam com cutelos (utilize o Valentão do livro básico). Cada um virá de uma direção, a uma distância de 2 hexágonos, tentando cercar Bruce no espaço apertado.

Vencendo ou perdendo, Bruce será demitido do restaurante. Mas o combate afetará seu renome conforme a tabela do livro básico, acrescentando:

- Vencer a luta: +3 Glória
- Perder a luta: -2 Glória
- Não utilizar nenhum tipo de armas: +2 Honra
- Vencer sem utilizar nenhuma arma: +1 Honra e +1 Glória

Após a cena, Bruce ganha 30 pontos de experiência para utilizar em sua ficha.

### Cena 2: A Universidade

Mesmo demitido, Bruce foi encorajado e recomendado por sua antiga patroa para estudar filosofia na universidade. Lá, Bruce conhece Linda, uma bela moça que demonstra interesse nele. Eles interagem na academia da universidade (role Carisma + Lábria; se tiver três sucessos, Linda se mostrará bastante cativada, e ela perceberá que há animosidade ao redor, avisando Bruce de que alguém pretende atacá-lo. Caso sejam 2 ou menos sucessos, Linda se interessa apenas um pouco na conversa, e se distrai com outras coisas).

Williams, um karateka famoso na universidade, ataca Bruce, furioso porque ele vem ensinando kung fu a alunos, vem tomando gente de seu dojô. Caso Linda tenha avisado, Bruce percebe a aproximação de Williams e luta normalmente. Se ela não tiver avisado, Bruce terá -2 velocidade no turno 1.

O combate renderá ganhos ou perdas de renome conforme a tabela do livro básico, acrescentando:

- Vencer a luta: +3 Glória

- Perder a luta: -2 Glória

Se Bruce perder, Williams voltará a ser o maior da universidade. Bruce ficará em segundo plano. Caso Bruce vença, ele ficará ainda mais famoso, chamando a atenção da comunidade chinesa.

Após a cena, Bruce ganha 30 pontos de experiência para utilizar em sua ficha.

### **Cena 3: Johnny Sun**

Bruce incomodou a comunidade chinesa. Se tiver vencido Williams, a justificativa é por estar chamando muito a atenção e estar ensinando ocidentais. Se tiver perdido, eles dirão que além de envergonhar a comunidade chinesa, ele perde para ocidentais. Qualquer que seja o motivo, será marcada uma luta entre Bruce e Johnny Sun.

Johnny Sun é um lutador poderoso, o primeiro duro oponente dessa aventura.

- Vencer a luta: +5 Glória, +3 Honra
- Perder a luta: -3 Glória

Essa luta é decisiva. Se Bruce vencer, ele segue seu caminho. Se ele perder, é fim de aventura: Bruce foi proibido de ensinar kung fu nos EUA, e sua vida é radicalmente diferente. Agora ele segue realizando pequenos trabalhos e se volta para a filosofia, um dia virando professor universitário. Mais velho, ele sempre se lembra dessa luta, pensando em que vida teria caso tivesse vencido.

Caso vença, prossiga para a Cena 4 e ganhe 30 pontos de experiência.

### **Cena 4: Luke Sun**

Bruce ficou cada vez mais popular por suas vitórias, e pouco a pouco vai desenvolvendo o Jeet Kune Dô, seu estilo de luta. Ele participou como Kato em Besouro Verde, mas não conseguiu o papel principal em Kung Fu, série que ele mesmo escreveu. Em Hong Kong, ele começa a estrelar filmes, porém o passado vem assombrá-lo: Luke Sun, o irmão de Johnny Sun, quer vingança.

Bruce o confronta em uma fábrica de gelo. Luke não quer conversa, mas apenas vingar o irmão, que caiu em desgraça após sua derrota. Essa é uma luta suja e dura, sem plateia. Bruce deve conseguir superar a parada de 6 dados de Luke com sua Percepção + Prontidão para não ser atacado de surpresa. O resultado da rolagem vira bônus em velocidade para quem vencer (por exemplo, se Luke tirar 2 sucessos e Bruce 4, Bruce age com +2 Velocidade no turno 1).

Conceda Renome conforme lutas fora da arena, acrescentando:

- Vencer a luta: +2 Honra

Luke é duríssimo. Caso ele vença, Bruce acordará no hospital dias depois. Ninguém saberá quem o atacou, mas a aventura prosseguirá. Os danos agravados estarão presentes na cena seguinte. Se Bruce vencer, ele sai fortalecido, recuperando todo seu Chi e Força de Vontade gastos ao longo da aventura.

Após a cena, Bruce ganha 30 pontos de experiência para utilizar em sua ficha.

### **Cena 5: Senhor Han**

Bruce retoma as filmagens, mas ele é surpreendido pela visita de um assassino enviado pelas Tríades. Os problemas o perseguem, como consequência do que ele causou na América e de seu sucesso. Novamente, Bruce será atacado de surpresa, precisando rolar Percepção + Prontidão contra 8 dados do assassino. Eles estão dentro de um palácio chinês, e Bruce é subitamente atacado.

O assassino revelará que Bruce precisa morrer, pois causou muitos danos à comunidade chinesa com seus atos. Diferente do que acontece na luta com Luke Sun, perder não é uma opção aqui. Se Bruce perder, estará morto, e a aventura termina.

Se vencer, Bruce ganha +5 de Honra (além de outros elementos da tabela de Renome para fora da arena) e 30 pontos de experiência para a cena final.

### **Cena 6: O Demônio Interior**

Ao longo de sua vida, Bruce teve sonhos com um demônio em forma de samurai, utilizando uma naginata. Ele sempre perde para esse demônio, e isso é seguido de sofrimento em sua vida. Agora, Bruce passa mal no meio das gravações de Operação Dragão, em meio a uma sala de espelhos. Tudo escurece, e ele confronta novamente essa visão, em um cemitério sombrio durante a noite.

O samurai usa uma máscara e armadura completa, portando uma naginata. A sua ficha é simples, pois ele apenas luta, não realiza qualquer interação. Bruce deve vencê-lo agora, chegou a hora do combate final.

Se vencer, a visão desaparece, Bruce retornando à sala de espelhos, e as filmagens continuam. Bruce apagou por um tempo, mas o diretor o chama, e eles retomam a cena. O filme é concluído, e é um enorme sucesso. Bruce agora é um astro mundial.

Se perder, Bruce adoece. Ele é incapaz de concluir o filme. Ele nunca atinge o sucesso como ator, e volta para a sua vida na Califórnia, não sendo muito conhecido.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*

# Bruce Lee



Estilo: Jeet Kune Dô, Escola: Autodidata

Conceito: Estudioso de artes marciais, Assinatura: Grito agudo de vitória

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

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••, Perspicácia ••, Manha •, Lábria ••, Luta as cegas ••, Condução ••, Arena •, Investigação •, Medicina •, Mistérios •, Estilos •••

Antecedentes: Aliados •••, Fama •, Recursos •, Sensei •••

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

Combos: Slide Kick para Monkey Grab Punch (dizzy)

Renome: Glória ••, Honra •

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	5	2
Strong	4	7	2
Fierce	3	9	1
Short	5	5	2
Forward	4	7	1
Roundhouse	2	9	1
Apresamento	4	4	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Monkey Grab Punch	2	7	2
Slide Kick	3	8	3

Sugestões de evolução: Power Uppercut, Hyper Fist, Double-Hit Kick, Lightning Leg, Neck Choke (para aplicar com nunchaku)

# Williams



Estilo: Karatê Shotokan

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

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação •••, Perspicácia •, Manha ••, Luta as cegas •, Segurança Arena ••, Medicina •, Estilos •

Antecedentes: Fama •

Técnicas: Soco ••, Chute •••, Esportes •••

Combos: Nenhum

Renome: Glória •

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2
Fierce	3	8	1
Short	5	6	2
Forward	4	8	1
Roundhouse	2	10	1
Apresamento	4	3	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Double Hit Kick	2	7/7	1
Double Dread Kick	2	7/10	3
Jab	6	4	2
Strong	4	6	2

# Johnny Sun



Estilo: Kung Fu

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

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••, Perspicácia •••, Luta as cegas •••, Furtividade •••, Arena •, Medicina •, Estilos ••

Antecedentes: Aliados •, Apoio ••

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

Combos: Jab para Stepping Front Kick

Renome: Glória •••

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

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	6	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	5
Jump	7	-	2
Neck Choke	3	9	Um
Double Hit Kick	2	8/8	1
Throw	2	8	Um
Stepping Front Kick	4	8	3

# Luke Sun



Estilo: Kung Fu

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

Habilidades: Prontidão •••, Intimidação ••••, Perspicácia ••, Manha ••, Luta às Cegas ••, Furtividade •••, Sobrevivência •, Arena •, Investigação ••, Medicina •, Estilos ••

Antecedentes: Aliados •

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

Combos: Spinning Back Fist para Elbow Smash, Drunken Monkey Roll para Triple Strike (dizzy)

Renome: Glória •

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	6	6	3
Strong	4	8	3
Fierce	3	10	2
Short	5	7	3
Forward	4	9	2
Roundhouse	2	11	2
Apresamento	4	7	Um
Bloqueio	8	-	-
Movimento	7	-	6
Jump	7	-	3
Elbow Smash	6	9	Um
Drunken Monkey Roll	7	-	5
Double Hit Kick	2	8/8	2
Triple Strike	2	Esp.	-

# Senhor Han



Estilo: Kung Fu

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: Apoio •••

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

Combos: Slide Kick para Garra Jab para Garra Fierce (dizzy)

Renome: Glória •••

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

Garra: +1 Velocidade e +1 Dano para Socos Básicos

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	6	4
Strong	5	8	4
Fierce	4	10	3
Short	6	7	4
Forward	5	9	3
Roundhouse	3	11	3
Apresamento	5	4	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Jump	8	-	4
Wall Spring	7	-	4
Slide Kick	4	10	5
Double Hit Kick	3	8/8	3
Acid Breath	1	9/6/3	3

# Demônio Samurai



Estilo: Desconhecido

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

Habilidades: Prontidão ••••, Intimidação •••••, Perspicácia ••••, Luta as cegas ••••, Furtividade •••, Sobrevivência ••••, Arena ••, Investigação ••, Mistérios •••••, Estilos •••••

Antecedentes: Nenhum

Técnicas: Chute ••••, Esportes ••, Foco •••••, Lança •••••

Combos: Yoga Teleport para Naginata Fierce

Renome: Nenhum

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

Armadura samurai: +2 Absorção

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Naginata Jab	5	14	2
Naginata Strong	3	16	2
Naginata Fierce	2	18	1
Short	4	10	2
Forward	3	12	1
Roundhouse	1	14	1
Apresamento	3	6	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	5
Yoga Teleport	8	-	Esp.

# MANOBRA DO MÊS



## Grapping Disengagement

(Just Stand Up!)

Pré-requisitos: Apresamento •••••, Esportes •••••, Grappling Defense, Disengage

Pontos de poder: Qualquer estilo 3

Com base no Grappling Defense, o usuário aprende a usar estruturas para fornecer uma base sólida para escapar de imobilizações e outras manobras de grappling. O usuário pode se tornar tão eficiente no desengajamento que, às vezes, pode até fazer com que a fuga pareça fácil. Às vezes, a equipe de um usuário pode ser ouvida gritando "Just Stand Up!".

Sistema: Além de o usuário adicionar sua técnica de Apresamento à sua Absorção contra qualquer Manobra de Apresamento, o usuário também pode usar as regras de Disengage, mas adiciona +3 dados a ambos os testes de Força para escapar.

Custo: Nenhum

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: -1

RICHARD "BAT" BREWSTER

# LENDA DO CIRCUITO

## Leroy Green

Fã de Bruce Lee, Leroy treinou desde cedo artes marciais, realizando durante anos um exaustivo treinamento em busca do Nível Final, quando o lutador poderia manifestar "A Aura". Seu mestre o treinou por toda a sua juventude, ensinando-lhe muitos feitos, como agarrar flechas em pleno ar, mas quando Leroy estava perto de atingir o Nível Final, ele o dispensou, dizendo que era uma jornada para se atingir sozinho.

No entanto, seu Mestre lhe contou sobre um amigo chamado "Sum Dum Goy" e que ele seria capaz de ajudar Leroy. Leroy partiu em busca desse novo mestre, e acabou esbarrando no grupo criminoso de Sho'nuff, autodeclarado "Shogun do Harlem". Como Sho'nuff não foi capaz de derrotar Leroy, ele jurou que voltaria mais tarde, quando descobriam qual dos dois era "o mestre".

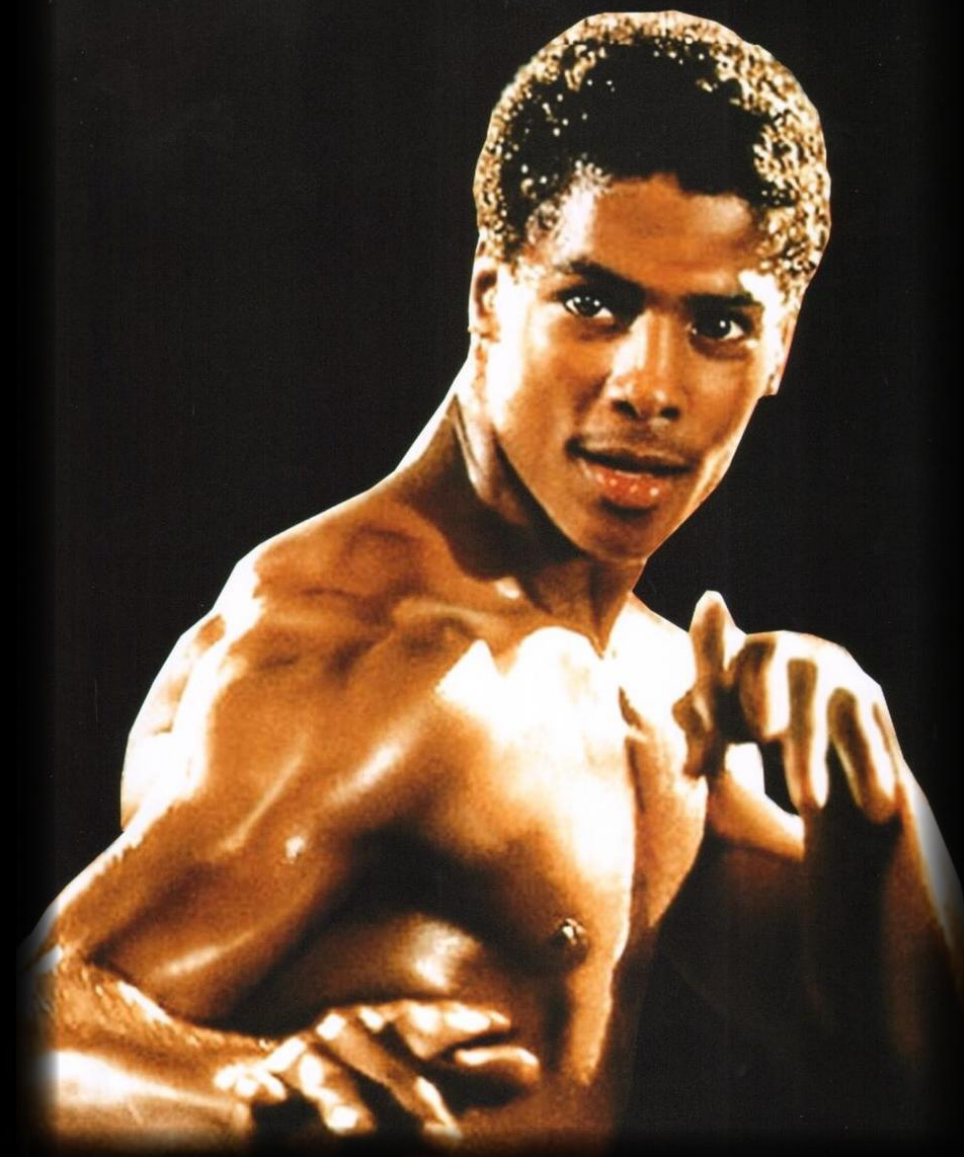
Mais tarde, como forma de atrair Leroy para uma emboscada, Sho'nuff se juntou a Eddie Arkadian, que liderava outra gangue; ambos sequestraram Laura Charles, cantora e interesse amoroso de Leroy. Numa luta contra Sho'nuff em um galpão enquanto Eddie mantinha Laura como refém, Leroy conseguiu despertar a Aura, enfim vencendo seu rival.

Eddie, encurralado, disparou contra ele, apenas para Leroy, utilizando a Aura, segurar a bala entre os dentes, não sofrendo qualquer dano. Leroy conteve Eddie e pôde salvar Laura, iniciando um relacionamento com ela. Agora ele segue em sua jornada de aperfeiçoamento, buscando novos desafios.

**Jogando com Leroy:** você possui autoconfiança, e sente que pode derrotar qualquer adversário. Por vezes, age com inocência, já que passou a juventude treinando e não conheceu muito da vida. Em combate, você busca ser rápido e eficaz, acabando logo com seus inimigos.

**Aparência:** Leroy é um homem alto e bonito, com musculatura bem torneada e cabelos curtos. No dia a dia, ele veste roupas chamativas em cores vibrantes. Em combate, utiliza calças e blusas chinesas, comuns para lutadores de kung fu.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



# Leroy Green

Estilo: Kung Fu

Escola: Professor Particular

Conceito: Estudante

Assinatura: Gritos agudos

Força ••••

Destreza ••••••

Vigor ••••

Carisma ••••

Manipulação •••

Aparência ••••

Percepção •••••

Inteligência •••

Raciocínio ••••

Prontidão •••••

Interrogação ••

Intimidação •••

Perspicácia •••

Manha ••

Lábria ••

Luta às Cegas ••••

Condução ••

Liderança ••

Segurança

Furtividade ••••

Sobrevivência

Arena ••

Computador

Investigação ••

Medicina •

Mistérios •••

Estilos ••

Aliados ••••

Recursos •

Sensei ••••

Soco ••••

Chute •••••

Bloqueio •••••

Apresamento •••

Esportes ••••

Foco •••

Glória •••

Honra •••••

Chi ••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

Força de Vontade ••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	8	7	4	Básica
Strong	6	9	4	Básica
Fierce	5	11	3	Básica
Short	7	9	4	Básica
Forward	6	11	3	Básica
Roundhouse	4	13	3	Básica
Apresamento	6	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	7	Básica
Jump	9	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-1 VEL(não -2) após knockdown
Foot Sweep	4	12	2	Agachamento; Knockdown
Punch Defense	10	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Missile Reflection	9	-	3	Role Destreza para refletir projéteis em um novo alvo
Psychokinetic Channeling	Esp.	Esp.	Esp.	Jogado com um soco ou chute básico; +2 dano, 1 Chi
Double Hit Kick	4	10/10	3	Dois testes de dano exceto contra Aérea ou Agachamento
Double Dread Kick	4	10/13	5	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, atacante move e faz segundo teste, 1 FV
Handstand Kick	5	13	2	Knockdown vs. Aérea
Throw	4	9	Um	Arremessa (Força) hex; Knockd.
Brain Cracker	6	10	Um	Apresamento Sustentado
Knife Hand Strike	7	7	3	½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Thigh Press	5	11	Um	Knockdown; o alvo termina no hex inicial da atacante
Backflip	9	-	6	Linha Retã; o lutador não pode ser atingido enquanto usa esta manobra, somente antes ou depois, 1 FV

Combos: Backflip para Thigh Press, Forward para Double Dread Kick (dizzy), Punch Defense para Double Hit Kick (dizzy)

