

PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 55

Ano 10

Carga de Cavalaria



Conflitos entre Suplementos



Lenda do Circuito Knuckle Girl



Manobra do Mes Pop Up



E muito mais

nickelodeon
THE LEGEND OF KORRA

SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 05

MANOBRA DO MÊS 06

LENDA DO CIRCUITO 07

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Eric M. Souza, Felipe M. Vasconcellos, Ingo Müller, Marcos Amaral

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

Conflitos entre suplementos

Muitas vezes, nos jogos de RPG (em especial aqueles publicados no passado), encontramos regras que podem ser redundantes, ou mesmo conflitantes, apresentadas em livros diferentes. Isso ocorria porque nem sempre o jogador tinha acesso a todos os suplementos, e era importante que ele pudesse jogar mesmo sem ter um livro ou outro.

Em muitos casos, livros eram produzidos por autores diferentes, ou simultaneamente, o que gerava versões diferentes de formas de abordar a mesma questão. Ou ainda o livro básico trazia uma versão simplificada da regra, e ela era desenvolvida mais profundamente em algum suplemento (como no caso das armas brancas em SFRPG).

É importante se atentar para um fato: suplementos são OPCIONAIS. Essa é a grande verdade sobre RPGs e quaisquer outros jogos. As expansões são opcionais e um Narrador ou grupo de jogo pode muito bem decidir usar só algumas ou todas. Mesmo sobre o livro básico, o grupo é livre para modificar regras ou deixar de utilizar algumas, mas no caso dos suplementos isso é ainda mais forte. Para jogar um jogo, é preciso do livro básico. Os suplementos, cada um decide quais vai adquirir e usar. E se não os tiver, as coisas podem ser feitas de outra forma.

Lembro que em 2000 eu só tinha acesso ao livro básico, e utilizava Flying Head Butt para o Psycho Crusher de Bison como vilão. Montava Sagat com Flying Knee Thrust. A gente jogava como podia, e até mesmo a aventura Spirits of the Forest diz que se você não tiver o Guia do Jogador, que utilize Kung Fu para simular Ninjitsu.

Existem alguns casos assim em SFRPG, como, por exemplo:

- **Obstáculos na arena e barris explosivos:** a regra completa para isso só veio no Guerreiro Perfeito (uma regra muito boa, por sinal), e o livro básico menciona apenas +3 dano para impactos contra barris de óleo em chamas.

- **Shuriken:** no livro básico, aparece nas fichas de ninjas, com +3 Velocidade, +1 Dano e +0 Movimento, baseado em Esportes. Competidores traz uma versão muito mais poderosa com arremessos múltiplos.
- **Garra:** Vega, no Segredos da Shadaloo, trouxe uma garra cheia de regras especiais, o que foi atualizado no Competidores para o Shuko, com +1 dano para Socos Básicos e -1 dificuldade para escalada.
- **Manobras de armas brancas:** o Competidores atualizou a lista de manobras possíveis.

Em todos esses casos, cabe a cada grupo e Narrador decidirem a versão utilizada, ou mesmo bolarem uma própria. Mesmo entre as regras apresentadas há casos opcionais, como no caso de idiomas: o Guerreiro Perfeito diz que o jogo pode ser simplificado, definindo pelo conceito dos personagens quais idiomas eles falam (o que eu hoje prefiro e acho condizente com o universo de Street Fighter), mas traz como alternativa o Conhecimento Idiomas para quem quiser definir dessa forma.

O importante é que o jogo funcione em cada mesa. Narrei uma mesa para meus filhos em que um deles era meio-lobo, mas usamos apenas o livro básico, pois eles estavam aprendendo o sistema e julguei que seria mais adequado. Mais adiante, acrescentamos elementais na campanha, mas não modifiquei seu personagem para se tornar um híbrido. Seguimos normalmente e a campanha foi divertida e funcional.

Essas versões redundantes são oportunidades interessantes, e também são alternativas para quem possui um livro e não possui outro (hoje, como SFRPG é todo disponibilizado de graça, nem sempre as pessoas poderão compreender), e acontece até com Manobras. O Guia do Jogador trouxe Balance e o Segredos da Shadaloo trouxe Light Feet, formas distintas de abordar uma mesma situação. Em uma segunda edição, talvez as mecânicas fossem unificadas em todos esses casos, e inclusive essa também é uma opção para sua mesa. Sinta-se livre para adotar a melhor alternativa em busca do mais forte!

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Carga de Cavalaria

O Punho do Guerreiro #30 trouxe regras para justas de cavaleiros, mas um elemento interessante que não foi explorado, e que pode também aparecer em outras situações, são as cargas de cavalaria. Curiosamente, pensar sobre isso me ocorreu em um sonho, em que eu havia ganhado de presente uma miniatura de um cavalo, e resolvi pensar em regras para a carga. Toda a regra foi criada no sonho, então isso é produto do inconsciente!

A carga pode ser usada por lutadores montando em seus Mascotes, ou mesmo em alguma montaria treinada. A regra é simples, e inspirada nas Empilhadeiras do Secrets of Shadoloo: é possível disparar em carga correndo em linha reta ao longo do turno. Cada hexágono percorrido nessa carga confere +1 dado de dano para o ataque, sendo o máximo permitido o valor de Esportes do animal.

Por exemplo: Khan está sobre sua égua, e dispara em direção de Jochi, que está a 8 hexágonos de distância. A égua tem Esportes 5. Khan tem movimento para chegar até lá (a manobra Movimento da égua tem Movimento 8), e como cruzou mais de 5 hexágonos, ele ataca com +5 dano (o valor pela velocidade máxima do animal).

Mudar a direção em uma carga é possível, mas é preciso um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 7) por parte do condutor. A dificuldade cai para 6 com uma Perícia específica Condução de Animais. Com um sucesso, é possível fazer uma curva suave (um dos dois hexágonos à direita ou à esquerda na direção do movimento da carga); com dois sucessos, é possível fazer uma curva acentuada (um dos dois hexágonos à direita ou à esquerda na direção contrária ao movimento); com três sucessos, é possível inverter a direção da carga.

Numa carga em ataque montado, tanto o lutador quanto o animal podem ser atacados normalmente. Já o lutador montado só pode utilizar socos, chutes e golpes armados básicos ou projéteis. Projéteis não recebem nenhum bônus de dano com a carga, mas possuem a vantagem de serem utilizados com a movimentação do animal. O Narrador pode permitir outras Manobras Especiais que julgar adequadas e condizentes com a situação.

A carga só é possível utilizando a manobra Movimento do animal. Caso o personagem queira que o animal realize algum de seus ataques, ele não contará com os benefícios da carga.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



CENÁRIO

Avatar

No Punho do Guerreiro #17, foi apresentado o Antecedente Avatar, que representa essas entidades no mundo da animação de mesmo nome, capazes de dominar os 4 elementos. SFRPG, de fato, traz toda a estrutura para uma crônica nesse universo, bastando pequenos ajustes para isso. Esta matéria discorre sobre eles.

No mundo de Avatar: A Lenda de Aang e Avatar: A Lenda de Korra, apenas dobradores podem utilizar poderes. As artes marciais são fantásticas, e não seria surpreendente um não dobrador realizando um Dragon Punch ou Hurricane Kick. Contudo, algo como Flaming Dragon Punch, Ice Blast e Shock Treatment é exclusivo para dobradores (elementalistas).

Isso é resolvido facilmente: numa crônica de Avatar, há uma lista de Manobras Especiais restritas, que além de precisarem de um Estilo de Luta para serem aprendidas, também passam a ter como Pré-requisito pelo menos um ponto em um determinado Elemental.

Elas são apresentadas ao lado.

* Flash Kick diz em sua descrição que "Quando Guile executa o Flash Kick, faíscas de energia sônica seguem seu pé; outros lutadores lançam arcos de fogo ou eletricidade"; portanto, o elemento do lutador definirá a composição do arco.

** Dobra secreta do sangue.

*** Dobra secreta da lava.

**** Dobra secreta da eletricidade.

***** Dobra secreta de projeção de espírito.

SOCO

Flaming Dragon Punch (fogo)

Shockwave (terra)

CHUTE

Dragon Kick (fogo)

Flash Kick (qualquer elemento*)

BLOQUEIO

Energy Reflection (qualquer elemento)

San He (terra)

APRESAMENTO

ESPORTES

Flying Punch (ar)

FOCO

Acid Breath (água ou terra***)

Blind (ar)

Chi Push (água**)

Extendible Limbs (água**)

Fireball e derivadas (fogo ou terra***)

Flight (BR) (ar)

Ghost Form (ar)

Ice Blast (água)

Leech (água)

Mind Control (ar*****)

Mind Reading (ar*****)

Psychic Rage (água**)

Psychic Vise (água**)

Psycho Crusher (fogo)

Psychokinetic Channeling (fogo)

Shock Treatment (fogo****)

Shrouded Moon (ar)

Sonic Boom (ar)

Telepathy (ar*****)

Thunderclap (ar)

Toughskin (terra)

Yoga Teleport (ar)

MANOBRA DO MÊS



Pop Up

Pré-requisitos: Soco ••, Power Uppercut

Pontos de Poder: Qualquer estilo 2

Para enfrentar mutantes e os heróis mais poderosos da Terra, os lutadores do circuito streetfighter tiveram de aprender a técnicas que permitissem a execução de combos aéreos, e o primeiro passo para isso foi desenvolver uma técnica que permitisse lançar o inimigo para o ar.

Sistema: O personagem que for atingido com esta manobra e sofrer dano é considerado aéreo até o seu próximo turno, a menos que bloqueie o ataque. Se algum lutador interromper a ação do alvo deste golpe no turno seguinte, a vítima estará sujeita a todos os efeitos de executar uma Manobra Aérea semelhante a Jump.

O Pop Up não atinge alvos que estejam executando uma Manobra de Agachamento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Um

INGO MÜLLER

LENDA DO CIRCUITO

Knuck le Girl

O filme acompanha a história de Ran, que enfrenta uma organização misteriosa e policiais corruptos. Ran descobre uma pista sobre o desaparecimento de sua irmã mais nova, Yuzuki, que a leva a um ringue de luta clandestino pertencente à organização misteriosa. Suspeitando que sua irmã possa estar envolvida em um crime, Ran decide confrontar a organização para descobrir a verdade. No entanto, as coisas mudam quando Nikaido, uma figura poderosa dentro da organização, oferece a Ran a chance de recuperar sua irmã sob uma condição: ela deve participar de uma luta mortal sem regras. Determinada a salvar sua irmã, Ran treina arduamente e se prepara para o desafio. Com perigos à espreita a cada esquina, Ran precisa trocar suas luvas de boxe por um par de soqueiras de aço e lutar com todas as suas forças para descobrir a verdade e salvar sua irmã. Será que ela conseguirá?

Papel e Motivação: Ran é uma promissora boxeadora profissional cuja vida é virada de cabeça para baixo pela aparente morte e subsequente desaparecimento de sua irmã mais nova, Yuzuki. Duvidando da conclusão da polícia de suicídio, Ran investiga o caso por conta própria, o que a leva a uma organização misteriosa e a um ringue de luta clandestino, mortal e sem regras. Sua única motivação é descobrir a verdade e resgatar sua irmã.

Originalmente uma boxeadora habilidosa, Ran é fisicamente forte, ágil e uma combatente corpo a corpo proficiente. Para competir nas brutais lutas clandestinas até a morte, ela troca suas luvas de boxe por soqueiras ("socos ingleses") para aumentar seu impacto e equilibrar as chances contra oponentes maiores.

Personalidade: Ela é obstinada, focada e disposta a arriscar sua vida em lutas de vida ou morte. O filme a retrata como uma heroína resiliente que suporta hematomas e ferimentos significativos, tornando-a uma personagem forte e com a qual o público se identifica.

Aparência: Alta e atlética, Ran tem aparência altiva e determinada. Uma bela japonesa de cabelos pretos na altura dos ombros e pele clara. Ela usa roupas casuais, não se preocupando para sua aparência. No ringue, ela luta com botas, shorts e top vermelhos, e cabelos arrumados em *cornrolls*. Nas lutas clandestinas ela se veste toda de preto com um casaco com capuz. Durante suas "missões" e nas lutas clandestinas ela sempre carrega seus socos ingleses de aço.

FELIPE M. VASCONCELLOS

