

STREET FIGHTER

GUIA DO JOGADOR



Nota do Tradutor:

Esta é uma versão traduzida não-oficial, adaptada de forma amadora ao português do Brasil, rediagramada, com imagens muitas vezes alteradas e de nenhuma forma endossada ou aprovada pela White Wolf, Capcom ou quaisquer partes envolvidas na publicação original.

Ela visa suprir a falta de suplementos para este fantástico jogo, feita de fã para fãs e sem nenhuma intenção de lucro. Se por ventura, a versão original for lançada no Brasil, ou a pedido dos envolvidos, este netbook será retirado de circulação na Internet e seu download será proibido.

www.sfrpg.com.br

CRÉDITOS

Créditos da versão original:

Escrito por: Andrew J. Lucas

Prelúdio escrito por: Nigel Findley

Desenvolvido por: Mike Tinney

Editado por: Robert Hatch e Cynthia Summers

Direção de Arte: Richard Thomas

Arte da Capa: Matt Haley

Design da Capa: Larry Snelly

Layout: Aileen E. Miles

Arte Interior: John Bridges, Jhon Hartwell, Ron Spencer, Joshua Gabriel Timbrook, Gary T. Washington

Coloristas: Aileen E. Miles, Larry Snelly

Agradecimentos especiais para Valerie Alvarez, Hadzuki Kataoka e Alex Jiminez da Capcom, USA por seu suporte contínuo.

Dedicatória do Autor:

Este livro é dedicado a Kurumi Kashiwaki.

“Watashi Wa Anata O Aishimasu.”

Agradecimentos especiais ao Barre Sinister por seu suporte, ao capítulo local da Camarilla por achar que eu tinha vendido, e todas as crianças que chutaram minha bunda nos filperamas da Rua Granville durante minhas “sessões de pesquisa”.

Créditos da Tradução:

Traduzido e Editado por: Luiz Júnior (luizfduartejr@gmail.com)

Arte da Capa: Victor Rocha (victor.rocha.silva@gmail.com)

Dedicatória do Tradutor:

Um muito obrigado a Eric “Musashi” Henrique pela tradução de algumas Manobras Especiais e Antecedentes utilizados neste livro. Um muito obrigado a Victor “Victorious Rock” Rocha pelas bela capa e dicas sobre diagramação, bem como tradução dos Antecedentes Únicos e suas Manobras Especiais.

Agradecimentos a Diego “Jackie” Lopes, Adail “Áries” Júnior, Rafael “Sonryu” Alípio, Rafael “Glacius” Moura, Caroline “Siren” Duarte, Bruno “Cid Snake” Messina e tantos outros jogadores que passaram por poucas e boas jogando Street Fighter comigo durante os nossos mais de dois anos de campanha.

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

Todo o conteúdo aqui presente é registrado pela White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.

Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Este PDF é material exclusivo do site www.sfrpg.com.br, evite distribuí-lo sem autorização em outros sites ou blogs, isto chama-se falta de consideração, dar crédito pelo trabalho alheio a quem sequer participou.

ÍNDICE

CAPÍTULO UM: PRELÚDIO	6
CAPÍTULO DOIS: INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO TRÊS: DENTRO DO RINGUE	13
CAPÍTULO QUATRO: PERCORRENDO O CIRCUITO	37
CAPÍTULO CINCO: ALÉM DO RINGUE	75
APÊNDICE: NOVAS MANOBRAS E HABILIDADES	82



Capítulo 1:

RUDE DESPERTAR

Este é o dia, Nick Fontana disse para si mesmo. Ninguém com mais de 20 anos acharia este comentário divertido. Muito menos alguém com 18 para 19 anos (como Nick) entenderia sua excitação...na verdade, ninguém entenderia.

Este é o dia, ele disse para si mesmo novamente. *Este é meu dia*. Seu primeiro confronto oficial no Circuito Street Fighter. Não, ele corrigiu a si mesmo mentalmente, *minha primeira vitória no circuito*. Sim, este será um dia a ser lembrado.

Ele estava preparado. Preparado como nunca havia estado antes. Ele sabia disso. Ele sentia isso. Ele estava rápido e flexível como uma cobra. Ele tinha um par de olhos de predador, para avaliar as fraquezas do oponente e um instinto assassino que poderia intimidar o mais poderoso dos vilões. Ele estava ansioso e preparado para chutar uns traseiros.

Nick saltou para fora do vestiário, onde ele vestia sua roupa. Ele estava pegando fogo por dentro, e começou a exercitar alguns combos no ar – um Fierce de ferro no queixo, Dragon Punch e Power Uppercut. Ele podia ouvir suas mãos cortando o ar, se sentindo o protagonista de um dos muitos filmes de Kung Fu que assistiu durante a infância. *Me dê um par de palitos japoneses*, ele pensou cerrando os dentes, e *nenhuma mosca em Mobile estará segura*.

Mobile. Mobile, Alabama. A avenida onde marcaram sua luta, o que o enraivecia muito. Sua primeira luta profissional – porque não podia ser em sua cidade natal Seattle? Os outros artistas de sua banda, Os Centauros, poderiam vê-lo chutando uns traseiros e fazendo fama. Inferno, talvez até seus pais pirados poderiam aparecer – coisas estranhas tem acontecido ultimamente. Aqui em Mobile, pensava, ele não conhecia ninguém. Ele estava só. Até mesmo seu sensei, Shimizu, não estava aqui.

Nick levantou sua cabeça pensativo. Ele terá um monte de coisas para contar quando voltar ao dojô de Shimizu em Seattle. O velho sensei não achava que Nick estivesse preparado para o circuito oficial. Ao menos deveria ter treinado mais um ano antes de sua primeira luta profissional, o velho homem disse. Um ano? Um ano idiota? Isto era uma eternidade! Nick sabia que estava preparado e sabia que podia dar o seu melhor aqui, nesta luta.

Treinamento, katas e sparring são ótimos. Porém nada pode superar a experiência adquirida em um combate de verdade.

Então, quando o promotor do evento contatou-o diretamente, e não através de Shimizu – que maravilha – ele se ofereceu para lutar na Arena Mobile. Por alguns minutos ele discutiu com Shimizu sobre a viagem, mas ele acabou cedendo e até organizou os preparativos.

O organizador, J.J. Weller, o aguardou no aeroporto. Ele era um grande homem, vestido de preto, com um cabelo loiro rebelde e arrepiado e usando correntes de prata. Ele está sempre fazendo gracinhas e rindo de piadas que Nick não consegue entender. Quando Nick pergunta o que há de tão engraçado ele torce o nariz. Em outra ocasião, Nick deixaria-o falando sozinho e ia embora. Mas estava aqui a negócios. Era o que dizia a si mesmo.

Então aqui está ele. No vestiário da Arena de Mobile, Alabama. Ele pode ouvir a platéia, sua platéia: o barulho ensurdecedor de vozes, muitos passos, gritos de excitação e fúria; barulhos que somente poderiam ser feitos por milhares de pessoas.

A porta rapidamente abriu, e J.J. botou sua cabeça para dentro. Seu cabelo estava mais rebelde e desordenado do que de costume (*Excesso de spray pra cabelo*, Nick pensou.) *Pronto? Nasci pronto*, Nick disse.

Weller ficou quieto. *Você enfrentará O Cajun dentro de alguns minutos*. O empresário disse, *mas nós podemos muito bem deixar seus fãs verem-no um pouco antes da batalha*.

Tá' certo.

Aqui está outra desvantagem em lutar em Mobile, Nick era obrigado a seguir Weller através do corredor de concreto. Se a luta fosse em Seattle, ele teria tido uma chance de escapar fora de seu oponente. Aqui? Sem chance. “O Cajun”? Que diabos era ele? Que estilo ele luta? Quais truques e combos ele sabe? Com certeza ele não é da divisão Tradicional, deve ser de alguma outra. Shimizu não aprovava outras divisões, e “O Cajun” provavelmente não usa estilos formais. Inferno, aquilo estava chateando Nick. Ele podia estar lutando - e vencendo - muito antes de ele saber coisas como estilos formais. Tudo seu mestre figurava, não há muito fora daqui que podia surpreendê-lo.

Weller bateu a mão no ombro de Nick reassegurando e gesticulando para ele seguir em frente. Por um momento, Nick hesitou. Então ele deu de ombros e se meteu no último e escuro corredor com luzes brilhante no fim. *Como aqueles sábios dizem sobre morrer e renascer*, ele pensou, *hoje é o fim de minha velha vida e início de uma nova*. Ele emergiu de um tunel...

Seus joelhos se paralisaram. Weller tinha dito a ele que a casa estava cheia - 18.000 pessoas e aumentando. Ele pensou que sabia o que isto significava.

Sem chance de enlouquecer. Ele já tinha visto grandes platéias, mas somente na tv. Na tv você não pode realmente ouvir o povo, não pode cheirá-lo e certamente não pode senti-lo. Ainda mais importante, cada um destes 18.000 estava olhando para ele. Ele sentiu a sensação dos olhos sobre ele, como uma carga elétrica atravessando seu corpo. Quando reconheceram-no quando o povo viu que era um dos lutadores da noite - a platéia rugiu, e o som bateu em seu corpo como uma onda do oceano.

Eu tenho que vencer. O pensamento chocou nele com intensidade. Este é meu dia. No impulso, Nick tirou seu boné de baseball (o único com o logo de sua banda) e jogou-o na platéia. Ele riu alto enquanto assistia o povo se matar pelo boné.

Aqui é onde eu quero estar.

Nick subiu ao ringue, no calor das luzes, e aguardou.

Ele não precisou aguardar muito. Ele ouviu o anunciante gritar *Doce casa de Alabama* ou algum recado como este. Então sua voz reverberou através da arena. *Senhoras e senhores, isto é o que vocês estão esperando. Estão preparados para o maior evento da tarde?*

A platéia ama isso, Nick pensou confuso, *eu imagino que até o inferno seja um lugar melhor que esse*. Nick notou que a maioria dos gritos era do lado do oponente. *Esta é Mobile*, ele lembrou-se a si mesmo, *não estou em casa*.

O narrador continuou seu discurso. *Senhoras e senhores, esta é uma luta no estilo livre. Sem armas, sem manobras letais e sem mordidas!* Ele proferiu as últimas palavras como uma piada, e a platéia rugiu em um riso de aprovação. Nick, tremeu. *Eu perdi alguma coisa?*

No canto azul, o narrador falou alto, *em sua primeira batalha profissional pelo circuito, do playground de Evergreen... Nick Fontaaaana!*

Nick foi bombardeado pelos gritos, engrandecendo-o, sentindo sua energia subir para os músculos e como se seus reflexos ficassem ainda melhores. *É para isto que eu nasci*, ele disse a si mesmo. Tudo que se passou até agora foi apenas treinamento.

E no canto vermelho, o narrador continuou, *o favorito local. Vocês já o viram neste ringue antes, e vocês o verão novamente. Seu recorde é de 72 vitórias - 51 por nocautes! - 14 derrotas e nenhum empate*.

Espere um pouco! Nick pensou, saindo de seu delírio repentinamente. *72 vitórias, 51 por nocaute?* Ele olhou ferozmente para Weller, que estava parado ao lado do ringue. O promotor olhou para ele e deu de ombros. *Sim? Bem, nós veremos*.

O narrador ainda não terminou, *Ele é um dos maiores lutadores do circuito internacional, da Divisão Livre. Você o conhece, você o ama e aqui está ele: Ragin Cajun!!!*

Os gritos anteriores ficaram ensurdecedores, mas agora eles causavam dor a Nick. O som da platéia entusiasmada batia de encontro a Nick como pancadas: *Ca-jun! Ca-jun! Ca-jun!*

Do topo da arena, os holofotes deixaram de iluminar Nick e se projetaram na direção oposta, para a entrada de um túnel similar ao que Nick entrou. Algo moveu-se lá dentro e veio para a luz.

Mas que diabos é aquilo?

Ele parecia com uma brincadeira sem graça, um refugiado de um filme barato de terror. Ele tinha a altura de um homem, caminhava altivo balançando seus braços e pernas, assim como um humano também. Mas ele não era humano, era algo que Nick não conseguia discernir. ele parecia como...

Ele parecia com um homem-crocodilo, treinado para caminhar sobre as duas pernas, usando sua cauda para balancear o peso do seu tronco. Mas não era um crocodilo como os que Nick já vira nos zoológicos, ele tinha músculos em seus braços e pernas como os halterofilistas profissionais. Além disso nenhum crocodilo usaria um maiô de luta-livre colorido daquela maneira. Não, aquilo não era um crocodilo. Mas também não era um humano. Algum tipo de cruzamento? Algum experimento genético daqueles que você ouve falar na televisão e nos jornais?

Independente do que era, a platéia o amava. Eles gritavam. Eles cantavam. Eles faziam "olas". E o crocodilo adorava cada minuto de ovação. Ele esticava suas grandes mãos acima da cabeça vitorioso, enquanto circulava pelo ringue. Sua boca estava aberta em algo que lembrava um crocodilo-sorrindo (?) com suas dezenas de dentes à mostra.

Mas que diabos é isto, Nick pensava. Ele atravessou o ringue, permanecendo o mais longe que podia daquela aberração, até onde Weller estava. *Mas que diabo de aberração é aquela?* ele exigiu saber. *Ele nem é humano!*

Weller sorriu. Mas desta vez não era uma risadinha irônica. Na verdade, havia algo novo no sorriso que Nick não gostava. *Aquilo é seu oponente garoto*, o promotor disse. *Aquilo é o Cajun*.

Nick jogou outro olhar para a coisa-crocodilo cheia de dentes e tomou sua decisão. *Você não disse nada sobre isso*, ele disse firmemente, cruzando seus braços sobre o peito.

Weller desaprovou. *Você não perguntou*, ele apontou para Nick de uma forma irritante. *Eu lhe ofereci uma luta. Você aceitou-a. Fim da história*.

Fim da história coisa nenhuma! Nick respondeu de volta. *Você me ofereceu uma luta justa, não -*

O promotor o cortou. *Nunca disse nada sobre uma luta justa, garotinho*, ele disse friamente. *Perguntei a você se você queria uma luta ao estilo livre. Você disse sim. Você assinou o contrato*.

J.J. chegou perto de Nick, tão perto que ele podia ouvir sua respiração. *Eu acho que você não vai querer desistir agora garotinho*, ele repreendeu. *Seu nome está no contrato, seu nome está nas faixas. Inferno, seu nome está no telão. Você está na arena, pessoas vieram até aqui e pagaram um bom dinheiro para ver você lutar. E você irá. Você fez um acordo, agora você deve cumpri-lo*.

O acordo já era! Nick disse apontando o dedo para o peito de Weller.

Não é assim de onde eu venho, garoto, o promotor disse calmamente, *Você está escalado para lutar com o Cajun, nem que ele tenha que te perseguir até o vestiário e arrastá-lo de volta esperneando e gritando. Que inferno, garoto*, ele ria, *olhe para esta platéia! Você acha que eles irão embora antes de ver algum de vocês beijar a lona?* A voz de Weller começava a soar como o silvo de uma cobra. *Você pode ir se quiser*.



Mas pense um pouco, esta é uma luta com regras. Hey, quem sabe, talvez você derrote o cajun, huh? Mesmo que você perca, existem nas regras. Não pode ser assim tão ruim. Você ganha o dinheiro, pega seu nome e dá o fora daqui. Da próxima vez você arranja uma luta mais próxima do seu nível. Você não será um covarde ao menos. Por outro lado...

J.J. balançou a cabeça. *Por outro lado, você manda pro inferno o acordo, então nós mandamos pro inferno as regras! O Cajun irá acabar contigo, e ele não irá parar até se cansar. Talvez ele tenha piedade, ou talvez arranque seu braço, isto não importa nem pra ele nem pra mim. Você não possuirá um contrato para te defender, então não ganha dinheiro. E você nunca mais conseguirá que outro promotor negocie com um lutador que quebra contratos.*

Escolha garoto, Weller terminou calmamente. Mas não demore muito, huh? Com isto, ele deu de ombros e saiu caminhando.

Por um momento Nick pensou sobre tudo que Weller dissera. Inferno, weller era grande, mas ele não era dois - ele poderia destruir o empresário se pusesse as mãos nele.

Mas ele segurou a si mesmo. Ele ficaria muito satisfeito em chutar a bunda de Weller, mas isto iria arruinar sua carreira. Parte de seu cérebro o congratulava por ele estar pensando como um profissional, o profissional que ele queria ser um dia. E era exatamente isto que ele não tinha feito até agora, agir com profissionalismo. Isto foi tudo do que Weller falou até agora sem usar a palavra em si. Nick agiu como um moleque, ao aceitar um contrato sem saber mais informações a respeito da luta, no mínimo deveria saber contra quem ou contra o quê ele iria lutar.

Não, ele não havia agido como um profissional até agora. Agora ele tinha uma escolha: seguir com seu acordo e provavelmente ser derrotado, mas derrotado como um Street Fighter profissional; ou desistir e aguentar a fúria do cajun, vendo sua carreira se esvaír junto com seu sangue pela arena.

Com um frio, e irônico sorriso. Nick foi até o centro do ringue e assumiu sua posição de combate. O Cajun se virou para ele e flexionou seus músculos. Medo percorreu o corpo de Nick. Mas profissionais não sentem medo, ou sentem? Claro, eles devem senti-lo, mas não deixam que o medo os controle. Isto é o que realmente significa ser um lutador profissional.

Nick engoliu em seco e esforçou-se ao máximo para pôr um sorriso no rosto. *Eu tenho algo para você, seu filho-da-mãe de sangue-frio!* ele escarneou, alto o bastante para ser ouvido pela platéia. *Venha me pegar, se você conseguir sua aberração!*

E assim a batalha iniciou.



Handwritten signature or artist's mark in the bottom left corner.

Capítulo 2:

INTRODUÇÃO

Se um ladrão entra em uma casa, ele é considerado perigoso. Todo mundo está contra ele. Ele está nervoso e imprevisível - um animal ferido. Aquele que ousa entrar na casa - o predador - é destemido ou tolo. Isto chama-nos para uma cuidadosa reflexão.

- Miyamoto Musashi, *O Livro dos Cinco Anéis*

A vida é dura, e a vida no circuito Street Fighter é mais dura ainda. Você sempre precisará estar alerta, seja no ringue ou fora dele. O **Guia do Jogador Street Fighter** ajuda você a desenvolver seu personagem Street Fighter lhe dando acesso a novas Manobras Especiais e outras habilidades de combate. O livro também cobre aspectos da vida de um lutador fora do ringue, como treinamento e aposentadoria.

Embora seu Street Fighter seja, sem sombra de dúvida, um guerreiro; ele continua sendo um ser humano (na maioria dos casos). As novas informações apresentadas neste livro podem ser usadas para desenvolver o corpo, as habilidades, a mente e a identidade de seus personagens.

AVISO AOS NARRADORES:

Apesar deste livro ter sido desenvolvido para jogadores, Narradores irão encontrar muitas idéias para adicionar em suas crônicas. Novos estilos são úteis na criação de aliados e inimigos. Regras para Equipes ajudam a estabelecer uma unidade dentro do grupo de personagens e seus empresários. Estas regras podem também ser usadas para criar amizade ou rivalidade entre grupos de Street Fighters.

Outros assuntos apresentados são extremamente úteis também. Por exemplo, o Capítulo Quatro concentra-se nos requisitos para tornar-se um mestre, o mais alto grau nas artes marciais. Jogadores que querem que seus personagens se tornem mestres irão encontrar este capítulo extremamente informativo, mas você, como Narrador, pode usar a mesma informação para criar mestres já existentes.

Algumas vezes as idéias de um capítulo não poderão ser aplicadas na sua crônica, apenas escolha as que melhor se enquadrarem. A seção de Aposentadoria, por exemplo, pode ser usada para prover um objetivo a longo-prazo para o personagem de um jogador ou um NPC. As idéias são suas para aplicá-las como quiser nos seu grupo de jogo.

Lembre-se sempre que as ambições e objetivos de seu personagem vão muito mais além do que simplesmente entrar na arena. Apesar de tudo, Street Fighter é um jogo de contar histórias.

Abaixo está um resumo do conteúdo do Guia do Jogador Street Fighter:

DENTRO DO RINGUE

NOVOS ESTILOS

Este capítulo oferece muita informação sobre os novos “tipos” de Street Fighters que surgiram no circuito nos últimos tempos. Estes novatos apresentam novos estilos de luta e Manobras Especiais. Os estilos foram desenvolvidos para serem mais poderosos se comparados com os do livro básico de Street Fighter. Divirta-se utilizando as novas Manobras Especiais no ringue, mas esteja preparado para ser contra-atacado com elas também.

ANTECEDENTES ÚNICOS

Analisar um novo estilo é fácil se comparado à tentativa de entender e prever as habilidades de um lutador que possua um Antecedente único. Cibernéticos, Elementais e Híbridos Animais surgem nos horizontes da criação de personagem, mas cuidado: aquele lenhador meio-tubarão com implantes cibernéticos pode ser seu próximo oponente!

RECÉM CHEGADOS

Cada seção com novo estilo ou Antecedente termina com um personagem de amostra. Eles são os Recém Chegados (Up ‘N’ Comers) - Street Fighters que melhor ilustram suas classes de poderes ou estilos de luta. Eles são poderosos guerreiros, mas possuem muito caminho pela frente até se tornarem Guerreiros Mundiais. Isto não significa que eles não possam ser poderosos aliados ou perigosos inimigos.

PERCORRENDO O CIRCUITO

Se tornar um Street Fighter de sucesso é muito mais complicado do que os novatos imaginam.

Este capítulo investiga, comenta e expande os caminhos que o Street Fighting toma.

ARENAS

Arenas, e seus efeitos nos lutadores dentro delas, são detalhados neste livro. Muitas são apenas ringues fechados ou espaços abertos na multidão. Esta seção detalha as vantagens e responsabilidades que vêm junto a uma arena personalizada. Há algumas coisas a serem ditas para quem tem a vantagem de lutar “em casa”.

TORNEIOS

Torneios são muito importantes no circuito Street Fighter. Esta seção apresenta guias para três torneios abertos aos competidores. Mas esteja avisado, alguns torneios não são para lutadores honrados. Um torneio representa não somente o poder de um lutador, mas seus ideais. Muitas vezes o teste final não está no combate, mas na intriga que cerca o ringue.

STAFF

O circuito pode ser ilegal, mas existem algumas brechas. O lutador pode ter acesso a um grupo inteiro de assistentes, todos dando o seu melhor para ajudá-lo. Porque preocupar-se com pequenas inconveniências como almoço, consultas médicas ou publicidade? Treinadores, empresários e doutores estão disponíveis e desejando ajudá-lo a alcançar seus objetivos - por um preço, é claro.

TIMES E EQUIPES

Equipes de lutadores são comuns no circuito. Esta seção mostra como criar uma equipe e descreve as responsabilidades em ser membro de uma. Há sempre uma equipe para você entrar, por bem ou por mal. A escolha é sua.

ALÉM DO RINGUE

O que você faz, além de lutar, nesta sua vida? O que acontecerá quando você ficar velho? E se você não puder subir mais nos ringues, o que fará da sua vida? Muitos lutadores retiram-se do circuito por diversos motivos. Aqui estão algumas opções para lutadores e personagens que desejam se tornar mestres e empresários.

APÊNDICE

Aqui você irá encontrar 50 novas Manobras Especiais, bem como algumas Habilidades mais simples, mas não menos importantes.

ALGO PARA TODOS

O **Guia do Jogador Street Fighter** oferece algo para todos. Ele pode enriquecer, expandir e detalhar os personagens de Street Fighter em suas crônicas. Com este livro, uma nova “leva” de lutadores entram no ringue. Agora a batalha por justiça e honra pode tomar novos rumos.





DENTRO DO RINGUE

Quando eu olho meu oponente nos olhos, eu olho dentro de sua alma. Eu sei, antes mesmo da luta iniciar, quem sairá vitorioso.

- T. Hawk, lecionando para seus estudantes

Este capítulo leva você para dentro do ringue, introduzindo novos Estilos, Antecedentes e Habilidades. Adicionalmente, este capítulo explora o lado bizarro do Street Fighting, incluindo Híbridos Animais, Implantes Cibernéticos e conhecimento arcano que a Shadaloo tenta a todo custo manter somente para si mesma. Percorrer o circuito de lutas não é mais tão fácil como antigamente, espere e verá quando der de cara com um destes novos oponentes na arena.

NOVOS ESTILOS

Esta seção introduz duas novas artes marciais: Savate e Ninjitsu. Estes dois novos estilos introduzem inúmeras novas Manobras Especiais - muitas podendo ser adicionadas aos repertórios de Street Fighters já existentes.

Savate é um velho estilo francês que continua sendo praticado nos dias de hoje. Ele é conhecido por sua rígida disciplina e regime de intenso treinamento. É exigido dos lutadores de Savate uma grande força mental para suportar o treinamento duro bem como uma grande força física equivalente aos dos boxeadores pesos -pesados. Este estilo é caracterizado por uma estranha técnica de chute que usa um giro do tronco para golpear o oponente com a ponta do pé, utilizado normalmente em contra-ataques.

Ninjitsu é comumente estereotipado em filmes e livros como uma arte criada em clãs assassinos. Mas é pouco conhecido o fato de que os ninjas possuem raízes espirituais profundas e podem canalizar energias psíquicas para invocar poderes em batalha. Em Street Fighter, somente verdadeiros ninjas podem acessar estes poderes secretos, embora qualquer lutador possa ser treinado nos aspectos mais mundanos do estilo.

SAVATE

A arte do "Kickboxe" Francês foi desenvolvida no século XVIII e carrega muitas similaridades com o Boxe e o Karatê. Ao contrário do Boxe, Savate emprega chutes e saltos, além de técnicas altamente acrobáticas. Um confronto entre dois lutadores de Savate lembra uma luta de Boxe sem luvas, e em muitos aspectos é exatamente isso, exceto pela inclusão de chutes.

Savate é derivado de uma espécie de Kickboxe dos marinheiros franceses e é regido por um código de conduta similar ao desenvolvido pelo Marquês de Queensbury para o Boxe. O estilo é caracterizado pelo gingado constante (o que faz com que o lutador seja difícil de acertar) e um único método de desferir chutes.

Os chutes deste estilo são diferentes de todos os outros presentes nos demais estilos. Quando desfere um chute, o lutador projeta seu tronco na direção oposta do oponente, esticando um braço para trás como um espadachim para equilibrar a si mesmo. Isto permite utilizar o torso para projetar-se em um contra-ataque. A ponta, ao invés do peito ou lado do pé, é usada para infligir dano. Por esta razão, o lutador veste sapatos macios com biqueira reforçada. Chutes do Savate são comumente desferidos com o intuito de acertar um oponente mesmo que ele esteja bloqueando com as mãos.

Escolas: A maioria dos lutadores que estudam este estilo são descendentes de franceses, embora qualquer um possa aprendê-la. Uma escola de Savate é chamada de "salle", e as melhores estão localizadas em Marselha ou Paris. Este estilo não é muito conhecido por não praticantes e encontrar uma salle pode ser uma tarefa muito difícil. Qualquer lutador com uma quantia considerável de Renome pode abrir uma salle com uma pequena chance de competir com uma escola estabelecida oficialmente. É claro que a raridade de salles espalhadas pelo mundo faz com que tentativas de localizar um mestre de Savate seja algo extremamente difícil.

Membros: Salles de Savate estão abertas para qualquer um que deseje aprender o estilo. O treinamento é menos exaustivo do que os estilos mais complexos, mas ainda assim o esforço físico envolvido para aprender os mais simples golpes torna-o inviável para algumas pessoas. Muitos Street Fighters iniciam neste estilo e então adicionam outras manobras para diversificar seu repertório.

Conceitos: Aristocrata Francês, Valentão de Rua, Boxeador, Marinheiro.

Chi Inicial: 2

Força de Vontade Inicial: 5

Lema: *Boxe? Non, mon ami. Savate não é como Boxe. Venha, deixe-me mostrar para você.*

HABILIDADES ADICIONAIS DO SAVATE

Enquanto estiver chutando, o lutador move suas costas muito mais longe do que outros estilos permitem ou esperam. Isso dá ao lutador um bônus de +1 na Absorção, desde que o lutador seja atingido por um oponente que use sua Velocidade superior para interromper um ataque de chute de um lutador de Savate. Nenhuma outra manobra que for interrompida dará o bônus na absorção, nem Manobras Aéreas (como o Ax Kick), pulos ou bloqueios. Esse bônus de absorção também não se aplica para qualquer tipo de rasteira ou manobras de agachamento. De fato, um lutador de Savate tem uma penalidade de -1 na absorção quando é interrompido por uma manobra rasteira.

Quando chuta, um Street Fighter do Savate ganha +1 no Dano. Isto simula as pontas de pé endurecidas e o fato de que muitos chutes de Savate são chutes de bico feitos para acertar um ponto particular no corpo, mais do que golpes que acertam membros inteiros. Outros lutadores têm dificuldade para bloquear chutes de Savate porque esses chutes são muito diferentes dos métodos com os quais eles foram treinados para bloquear.

SAVATE

Manobras Especiais

Soco:

- Dashing Punch (4 pts.)
- Dashing Uppercut (2pts.)
- Haymaker (2 pts.)
- Spinning Backfist (1pt.)
- Spinning Knuckle (3pts.)
- Turn Punch (4pts.)
- Widowmaker (2pts.)

Chute:

- Ax Kick (2pts.)
- Double-Hit Kick (1pt.)
- Flying Thrust Kick (4pts.)
- Lightning Leg (5 pts.)
- Reverse Frontal Kick (1pt.)
- Slide Kick (2pts.)

Bloqueio:

- Displacement (2pts.)
- Deflecting Punch (1pt.)

Apresamento:

Esportes:

- Esquives (2pts.)

Foco:

- Toughskin (4pts.)



JACQUES DESROCHE

Jacques nasceu na cidade de Hyeres na costa sudeste da França perto de Marselha. Sua família viveu lá por gerações, crescendo próspera através da pesca de bacalhau, peixe comum nas águas próximas. O pai de Jacques, um velho pescador, tinha um barco humilde e pequeno.

O jovem e ingênuo Jacques sonhava em comprar seu próprio barco um dia e sair viajando pelo Mediterrâneo. Com este propósito ele ingressou na marinha mercante, visando utilizar o soldo de marinheiro para realizar seu sonho.

Jacques rapidamente notou que o salário de marinheiro não era o bastante para comprar um barco de pesca decente. Além do preço do barco, teria de pagar taxas e outros gastos imprevistos; e o dinheiro que ele economizava não seria suficiente para tudo. Do jeito que estava indo, ele provavelmente só teria dinheiro suficiente depois de estar velho e isso o lembrava a situação de seu pai. Jacques pensou no problema durante dias sem encontrar uma solução. Então ele ficou sabendo que alguns colegas de navio ganhavam muito mais dinheiro do que o resto da tripulação. Ele estava prestes a ver e entender a oportunidade que o circuito Street Fighter poderia lhe proporcionar.

Aparentemente, os membros da tripulação organizavam torneios de rua nas docas em que os navios aportavam, em diversos locais pelo mundo. Era sabido que os marinheiros que participavam desses torneios voltavam muito feridos, mas se vencessem as batalhas, voltariam para casa com muito mais dinheiro do que o normal. O ingênuo Jacques foi apresentado ao circuito por um velho marinheiro que simpatizou com o rapaz, e ao contrário da maioria dos Street Fighters, Jacques sonhava em entrar no circuito não por honra ou esporte, mas por dinheiro - nada mais.

Desroche passou a acompanhar o velho marinheiro e o resto de seus colegas durante as partidas. Elas eram exóticas e excitantes para o garoto - nada como uma luta ocasional para quebrar a monotonia das docas de Hyeres. A graça e violência das lutas só não eram melhores do que o vislumbre da quantia de dinheiro dada ao vencedor.

Tradição francesa, as lutas eram em duplas, mas em turnos alternados (um de cada vez) e além disso, era sabido que cada navio de grande porte possuía somente 2 campeões que o representavam nos torneios oficiais. O velho era um dos campeões do navio de Jacques e sabia que seu tempo nos ringues estava acabando, ele deveria passar seu lugar para alguém.

Um dia, ele perguntou a Jacques se ele estaria interessado em continuar a tradição do navio e iniciar seu treinamento na arte do Savate. Jacques se sentiu extremamente honrado pela proposta de ser treinado pelo melhor lutador do navio e acreditava que essa era a chance de sua vida. Ele próprio não acreditava tanto em si mesmo quanto o velho, mas estava disposto a dar o seu melhor. E assim ele iniciou o seu treinamento.

Um ano inteiro se passou antes que velho achasse que Jacques estava pronto para sua primeira batalha. O garoto estava nervoso, mas se mostrou preparado ao nocautear seu oponente no primeiro round. Nos últimos três anos, Jacques provou a si mesmo que possui a força para alcançar todos os seus sonhos. Alguns acreditam que ano que vem ele estará competindo entre os Guerreiros Mundiais.

Aparência: O corpo esguio de Jacques esconde grande força física. Sua face mantém um olhar jovial de adolescente, a despeito dos anos como lutador profissional nos ringues. Seu nariz já foi quebrado tantas vezes que somente sua mãe saberia dizer como era seu formato original.

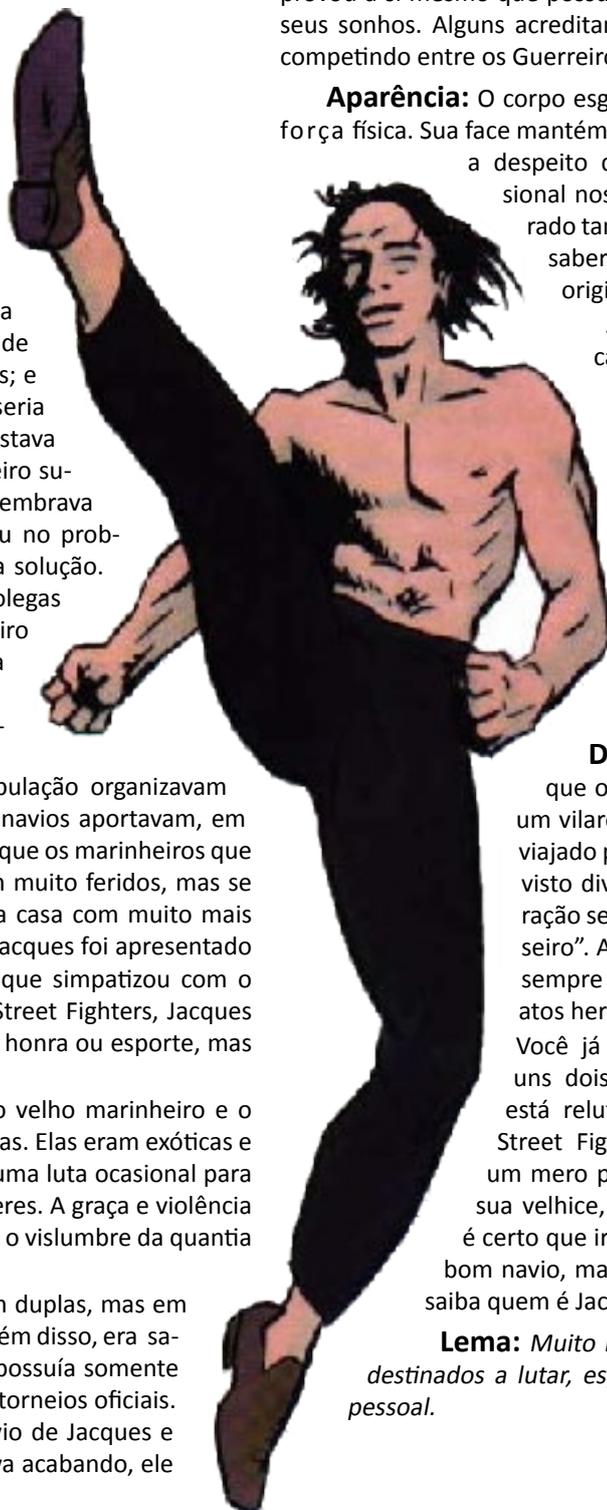
Jacques tipicamente veste uma calça comum entre os lutadores de Savate e, é claro, os sapatos com biqueira reforçada, marca registrada do estilo. Comumente também é visto com uma pesada jaqueta azul-marinho, com o símbolo da marinha mercante nas costas. Presente que seu velho mestre lhe deu quando se aposentou.

Interpretando Jacques

Desroche: você é muito mais do que o filho de um pescador vindo de um vilarejo francês. Embora você tenha viajado por diversos lugares do mundo e visto diversos locais exóticos, o seu coração sempre se mantém ingênuo e "caseiro". Aventuras o excitam, e você está sempre pronto para se arriscar e realizar atos heróicos.

Você já possui dinheiro para comprar uns dois ou três grandes barcos, mas está relutante em deixar a carreira de Street Fighter, especialmente para virar um mero pescador. Isto será deixado para sua velhice, e você é jovem ainda. Um dia é certo que irá querer uma bela esposa e um bom navio, mas não antes que o mundo todo saiba quem é Jacques Desroche!

Lema: *Muito bem, mon ami. Se nós estamos destinados a lutar, espero que não leve para o lado pessoal.*





Nome: Jacques Desroche
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Savate
Escola: Salle Savate de Montreal
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Marinheiro Mercante
Assinatura: Dança sobre o oponente derrotado.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●●
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●●●○
Lábia ●●○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ●●○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ●○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ●○○○○
Investigação ●●○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ●●●○○
Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Arena (navio) ●●●○○
Aliados (marinheiros) ●●●○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
Chute ●●●●●●
Bloqueio ●●●●○
Apresamento ●○○○○
Esportes ●●●●●
Foco ●●●○○
 ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Spinning Back Fist
 Power Uppercut
 Triple Strike
 Stepping Front Kick
 Reverse Frontal Kick
 Ax Kick
 Double-Hit Kick
 Jump
 Riposte
 Displacement
 Esquives
Combos: Riposte para Stepping Front Kick para Power Uppercut (Dizzy), Jab para Spinning Back Fist para Ax Kick (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 7
Situação Atual
Vitórias: 35 **Derrotas:** 5
Empates: 1 **KO's:** 34

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

NINJITSU

Daisuke estudava com afinco as novas artes de combate, novos caminhos para o uso do corpo e espírito, uma nova visão. Do místico ensinamento ele aprendeu a mover-se silenciosamente sem ser percebido e como fazer com que sua vontade seja feita, sem precisar mover um músculo para isso.

- um antigo conto sobre a origem do Ninjitsu

Lendas antigas japonesas dizem que os clãs ninjas descendem de uma criatura chamada Tengu, um híbrido meio-homem, meio-corvo com o poder de alterar a natureza e as mentes dos homens. Independente de sua origem, os Ninjas são famosos como espiões, assassinos e guerreiros.

Poucos sabem que os ninjas realizam muito mais do que simples assassinatos. O Ninjitsu é na verdade um modo espiritual de vida, enfatizando a natureza e o conhecimento interior. Também enfatiza a vida marcial, tanto para proteção de seus templos sagrados (Mikkyo) quanto para o sustento de sua família. Membros de clãs Ninjas iniciam seu treinamento aos cinco anos. Quando eles chegam à adolescência, eles já se tornaram espiões e guerreiros.

Através da história, os Ninjas foram tratados supersticiosamente pelos camponeses e pela nobreza japonesa. Isto não é somente pelo seu talento em furtividade e infiltração, mas também por causa de suas habilidades místicas. Kuji-in (posições de mão para canalizar Chi) e Saiminjutsu (hipnotismo) permitem ao ninja influenciar o mundo a sua volta e as mentes de seus oponentes. Estas habilidades são seus maiores segredos, e um ninja morrerá mas não revelará eles a ninguém. As “posições de mãos” nunca são ensinadas a um não membro do clã ninja.

Ao contrário do Karatê, Ninjitsu não treina os lutadores para que consigam derrubar um oponente com um poderoso golpe. Um Ninja irá cansar um adversário até que ele baixe sua guarda e o ninja desfira um golpe decisivo. Isto não significa que os ninjas não saibam desferir poderosos golpes: eles meramente os guardam para os momentos críticos. Ninjas preferem blefar e confundir seus alvos desaparecendo bem na frente de seus olhos. Movimentos furtivos, o uso das sombras e o uso de trajes escuros fazem com que seja difícil acertá-lo. Lutadores comumente se desconcentram e perdem de vista seu oponente Ninja. Esse é o maior erro que poderiam cometer.

O treinamento com armas também faz parte das habilidades ensinadas pelo Ninjitsu, de fato, Ninjas frequentemente lutam entre os Duelistas. Uma grande variedade de armas, usualmente relíquias de família, são usadas pelos ninjas. As mais comuns são a Ninja-To (uma afiada espada curta) e o Shuriken (estrela de arremesso). Armas modernas são evitadas pelos Ninjas a não ser em situações particulares que assim o exijam, como atacar um avião em pleno vôo (um shuriken não é muito útil nesse caso). Armas nunca são usadas contra um oponente desarmado, ao contrário dos filmes, Ninjas são muito honrados, embora existam exceções.

O Ninjitsu Clássico também treina o estudante nos caminhos da espionagem. Muitos Shoguns antigos e samurais poderosos caíram devido a infiltrações de espiões ninjas.

A organização de um clã Ninja segue um sistema de três camadas. O Jonin, ou “homem do alto” mantém a disciplina do clã e controla a rede inteira de espiões. Abaixo dele estão os Chunins, ou “homens do meio”. Muitos Chunin podem ser controlados por um único Jonin, que os protege e comanda. A base da pirâmide é composta pelos Genin, ou “homens de

baixo”: estes são os “soldados” do clã.

Os Ninjas respeitam a importância das mulheres, não somente como espiãs mas como guerreiras. Todas as mulheres de um clã ninja são treinadas no estilo Ninjitsu. Ninjas mulheres são chamadas de Kunoichi e são tão poderosas quanto suas contrapartes masculinas.

Em anos recentes, os clãs Ninjas ancestrais decidiram que sua presença deveria ser conhecida, mas não para o público em geral. Isto serve para o propósito de desmistificar o estereótipo criado em torno dos filmes e livros modernos, visando educar aqueles que se interessarem por sua filosofia mística. Ao mesmo tempo, os clãs enviam seus representantes e espiões para todos os lugares do mundo para aumentar seu poder e influência. Recentemente os clãs descobriram o circuito Street Fighter e começaram a participar de algumas batalhas, vindo no circuito uma excelente oportunidade de oferecer seus serviços a poderosos contratantes.

NINJA VERDADEIRO

Para ser um Ninja com os poderes de Saiminjutsu, o personagem precisa ter o Antecedente Herança de Clã. Isto reflete os anos de estudo no dojô do clã. Sem importar a nacionalidade original do personagem, ele precisa ter este Antecedente para aprender as manobras do verdadeiro Ninja que focam o Chi nas mãos. A magia das mãos apenas pode ser ensinada para um Ninja com Antecedente 4 ou mais.

HERANÇA DE CLÃ

Você tem que ter nascido em um antigo clã Ninja ou ter sido adotado por um. (É raro que um gaijin seja aceito em uma tradicional fortaleza Ninja, mas não é impossível.) Você deve ser doutrinado nos caminhos da honra, da furtividade e do combate, todos os quais o espírito Ninja incorpora. Você está em família quando está com seu clã.

- A família tolera sua presença apenas porque eles sabem que você não pode revelar seus segredos. Sendo assim, eles não dividem muitos desses segredos com você.
- Você recebeu poucas lições no dojô do clã, mas seus ensinamentos geralmente consistem da maneira correta de lavar ou limpar o templo.
- O clã aceitou você em seu interior, e é permitido que você durma no prédio principal. Seu intenso estudo e aprendizado para ser aceito foi finalmente recompensado. Você recebeu o posto de Genin; agora eles esperam que você prove o seu valor.
- O clã permite que você conduza uma cerimônia ocasional no templo Mikkyo. Artes marciais e treinamento de espionagem ocupam muito o seu tempo. Os Mestres ensinaram a você seus sinais místicos de mãos. Você prevê o dia em que eles irão confiar em você o bastante para ensinar todas as suas perícias. Você poderá se tornar um Chunin se você provar o seu valor.
- Você é como “um” com seu clã. Os segredos do Saiminjutsu estão abertos para você. A você é permitido operar em campo como um membro de clã Ninja completo, com toda a frequência de perigo e excitação. Você tem sido responsável por manter a honra do clã e proteger seus interesses o tempo todo. Você poderá se tornar um Jonin e começar o seu próprio clã, se você for preparado para o posto. Os anciões do clã já estão procurando por filhos solteiros dos clãs vizinhos para ter parceiros prósperos.

Um personagem existente pode adquirir este Antecedente através de interpretação e usando sua experiência guardada para comprá-lo. Isto pode até mesmo requerer uma aventura especial na qual o personagem prove seu valor para um clã Ninja e é subseqüentemente adotado pelo clã. Qualquer uma das perícias do Ninjitsu podem ser aprendidas se o aluno tiver ao menos um ponto no Antecedente Herança de Clã. Contudo, as perícias místicas são ensinadas apenas para o estudante de Ninjitsu que melhor personificar o espírito dos Ninjas.

Desenvolvendo um Ninja (Regra Opcional)

Esta seção dá regras para o uso deste Antecedente de uma maneira única. Os jogadores e o Narrador precisam decidir se essas regras são apropriadas para sua crônica. Desenvolver um personagem como um Ninja verdadeiro irá exigir o envolvimento íntimo do lutador com o clã adotivo. Isso irá naturalmente influenciar a crônica: de fato, uma crônica pode se tornar preocupada com as políticas e a vida diária do clã.

Se um personagem gasta experiência com o Antecedente Herança de Clã, o Narrador precisa trabalhar isso dentro da crônica. Um personagem estudando a doutrina do Ninjitsu terá que primeiro encontrar um clã, o qual possui uma história própria. A seguir o personagem deve provar ser honrado e valioso o bastante para ser aceito no dojô do clã.

Isto não é uma tarefa simples; você deve primeiro mudar o foco da sua crônica para deixar que o personagem procure um clã Ninja. Em qualquer momento deverá acontecer um ritual de iniciação para cada ponto de Antecedente que o personagem acumule. Talvez o personagem poderia ser forçado a sobreviver em uma floresta, defender-se de múltiplos assassinos, roubar uma peça de um museu e voltar sem ser pego, ou decifrar uma charada difícil. Qualquer que seja o ritual haverá algum tipo de teste para reconhecer o fato de que o personagem esta sendo aceito como um verdadeiro membro do clã, sem importar a nacionalidade, sexo ou raça do novo membro.

HABILIDADES COMUNS

Prontidão, Interrogação, Perspicácia, Manha, Lábia, Luta às Cegas, Segurança, Furtividade, Sobrevivência, Investigação, Estilos.

POSTOS DE CLÃ

Os postos do clã são determinados por um numero de critérios. As capacidades do Ninja em combate e investigação são tão importantes quanto sua posição social dentro do clã. É importante que um lutador seja perito em todos os aspectos do modo de vida Ninja para subir de posto.

Genin

Um personagem Ninja precisa ter pelo menos um ponto em todas as habilidades comuns para qualificar o Ninja como um Genin.

Chunin

Um personagem Ninja precisa ter pelo menos três pontos em todas as habilidades comuns para qualificar o Ninja como um Chunin.

Jonin

Um personagem Ninja precisa ter pelo menos cinco pontos em nada menos do que cinco habilidades diferentes, assim como deve ter três pontos nas habilidades restantes, para se tornar um Jonin. Neste posto um Ninja pode começar seu próprio clã; se ele for um mestre, ele também pode ensinar aos estudantes os caminhos do Ninjitsu.

Escolas: Escolas de Ninjitsu são raras, mas relativamente fáceis de encontrar, e os ensinamentos básicos do Ninjitsu podem ser ensinados a qualquer um. Para aprender os poderes místicos do Saiminjutsu, o lutador deve ser aceito no dojô de um clã ninja e adotado por uma família. Poucos gaijin (estrangeiros) existem dentro da comunidade ninja.

Membros: qualquer um pode ter lições em um dojô Ninja comercial, mas um verdadeiro ninja desce de algum clã japonês.

Conceitos: Ninjas são mestres da ilusão e espionagem, podendo esconder dos outros a sua profissão.

Chi Inicial: 5

Força de Vontade Inicial: 2

Lema: *Lutadores de Karatê e Kendô competem para marcar pontos. Um verdadeiro Ninja luta pela vida - sua ou a de seu oponente.*

NINJITSU

Manobras Especiais

Soco:

Boshi-Ken (2 pts.)

Ear Pop (2pts.)

Head Butt (1 pt.)

Rekka Ken (5pts.)

Shikan-Ken (2pts.)

Shuto (2pts.)

Chute:

Backflip Kick (2pts.)

Cartwheel Kick (2pt.)

Double-Hit Kick Kick (1pt.)

Double-Hit Knee (1pt.)

Flying Thrust Kick (4pts.)

Handstand Kick (1pt.)

Heel Stamp (1pt.)

Bloqueio:

Deflecting Punch (1pt.)

Maka Wara (4pts.)

Apresamento:

Air Throw (2pts.)

Back Roll Throw (1pt.)

Disengage (1pt.)

Dislocate Limb (2pts.)

Eye Rake (1pt.)

Hair Throw (2pts.)

Esportes:

Drunken Monkey Roll (2pts.)

Flying Heel Stomp (3pts.)

Rolling Attack (3pts.)

Vertical Rolling Attack (2pts.)

Wall Spring (1pt.)

Foco:

Balance (3pts.)

Death's Visage (3pts.)

Entrancing Cobra (4pts.)

Leech (3pts.)

Sakki (3pts.)

Shrouded Moon (1pt.)

Speed of the Mongoose (3pts.)

Zen no Mind (3pts.)

YUKI TAKADA

O Togakure-ryu, um poderoso clã ninja, tem existido por mais de 34 gerações. Yuki Takada cresceu imersa nas tradições do Togakure-ryu. Por muitos anos Yuki estudou os ensinamentos místicos de seus mestres. Ela tornou-se especialista nas artes ninjas rapidamente; e seus professores sentiam que ela seria uma Jonin em pouco tempo. Com este intuito eles intensificaram seu treinamento e tornaram-o mais rígido ainda.

No seu 16º aniversário Yuki já havia aprendido tudo que seus mestres podiam lhe ensinar. A única forma que ela poderia expandir seus conhecimentos, seria viajando mundo afora. Então, ela iniciou suas missões de infiltração que usariam todo o potencial de suas habilidades ninjas.

Yuki, durante os nove anos seguintes, viajou ao redor do mundo em várias missões para seu clã. Em todas foi admiravelmente bem sucedida, trazendo honra, glória e dinheiro ao clã Togakure. A natureza das missões pouco lhe importavam. Dada a sua imensa capacidade como ninja, nada a impressionava e não haviam sistemas de segurança sofisticados o bastante que ela não conseguisse atravessar.

Como a maioria dos ninjas, e para o Togakure-ryu em particular, Yuki não gostava de missões que envolvessem assassinato. Ela sempre tentava proteger as vidas dos envolvidos na missão. Desta forma, ela e seu clã sempre evitaram firmar contratos com a Shadaloo, que constantemente contratavam ninjas como assassinos.

M. Bison não gostava disso. Na sua opinião, um assassino que não trabalha pra ele, trabalha contra ele. Para proteger seu império criminoso, ele decidiu destruir o clã Togakure e todos os membros do mesmo. Ele enviou tropas ao Japão para invadirem a fortaleza montanhosa do clã. O clã foi atacado com todo tipo de armamento pesado como mísseis e bombas lançadas pelos caças de Bison, bem como pelo ataque de seus exércitos terrestres. Para preservar seu modo de vida, os líderes do clã convocaram Yuki Takada e lhe deram sua última missão.

A Yuki foi dada a permissão de iniciar seu próprio clã, na esperança que quando o clã Togakure cair, os ensinamentos dos clérigos do Mikkyo pudessem sobreviver. Era sua tarefa, decretaram eles, manter a honra do clã e criar o mais novo e forte legado ninja do mundo. Yuki entristeceu-se com a decisão, mas aceitou as ordens superiores. Entretanto, ela interpretaria a ordem à sua maneira.

Yuki entrou no circuito Street Fighter por duas razões: primeiro, para acabar com Bison, o culpado pela destruição de sua família; e segundo, para encontrar um homem com quem casar para ser o patriarca do novo clã. Ela acredita que se chamar muita atenção para si, ela terá uma chance de acabar com a Shadaloo cortando fora sua cabeça - M. Bison.

Ela já conseguiu parte de seu objetivo. A Shadaloo está em seu encalço e já tentou matá-la 8 vezes nos últimos 6 meses. Bison já perdeu 18 assassinos nestas tentativas.

Porém, seu segundo objetivo (casar) está longe de ser alcançado. Yuki acredita não ter encontrado um homem forte o suficiente que mereça ser o patriarca de seu novo clã. Dentro dos ringues, ela veste o uniforme tradicional ninja completo (com capuz). Desta forma ninguém conhece sua aparência. Oponentes que a enfrentaram em outros tempos dizem que ela possui a

aparência de uma pequena asiática muito bonita, porém ninguém pode dizer isso com certeza, uma vez que nunca apareceu em público sem capuz e todos que já tentaram segui-la perderam seu rastro na primeira esquina que dobraram.

Yuki possui o seu próprio ryokan (pensão clássica japonesa), onde ela pretende tornar a base de seu clã. A pensão está localizada na cidade de Handa, próxima à Tóquio.

Quando ela não está participando de lutas pelo circuito Street Fighter ou realizando suas missões de espionagem, ela pode ser encontrada lá, gentilmente servindo chá e sashimi aos seus hóspedes.

Aparência: Yuki parece muito jovem para sua idade; ela facilmente pode ser confundida com uma

colegial e ninguém suspeitaria que possui 25 anos. Dentro dos ringues ela veste a roupa tradicional preta dos ninjas. Ela usa uma máscara ninja para esconder seu rosto, mas modificou-a com um furo na nuca, permitindo que seu longo cabelo negro caia em suas costas. Ela também já foi vista em um uniforme ninja com camuflagem acinzentada como a dos militares. Em suas roupas, Yuki esconde diversas armas ninjas e dispositivos pirotécnicos.

Interpretando Yuki Takada: você se move silenciosamente e raramente fala. Sua missão de iniciar um novo clã ninja consome toda sua vida. Entretanto, você administra suas atividades para que sobre algum tempo para você. Você se diverte com o fato de que ninguém suspeite de que você é a simples dona da modesta pensão nos arredores de Tóquio. Você não sabe se gosta disso devido ao seu treinamento ninja como “camaleão social” ou se realmente se diverte em despi-star perseguidores e curiosos. Você protegerá seus segredos por todos os meios necessários, exceto assassinato.

Lema: ... (sorriso silencioso) ...





Nome: Yuki Takada
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Ninjitsu
Escola: Clã Togakure-Ryu
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Ninja Kunoichi Jonin
Assinatura: Junta as mãos e se curva formalmente.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●●●●
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●●●
Manipulação ●●●●●
Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●●●
Inteligência ●●●●●
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogação ●●●○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ●●●●●
Lábia ●●●●●

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●●●
Condução ●●○○○
Liderança ●●○○○
Segurança ●●●●●
Furtividade ●●●●●
Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ●●●○○
Investigação ●●●●●
Medicina ●●○○○
Mistérios ●○○○○
Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Herança de Clã ●●●●●
Contatos ●●●○○
Recursos ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●●●●○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●○○
Esportes ●●●●●●●
Foco ●●●●○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump, Kippup
 Throw, Death's Visage
 Boshi-ken, Sakki
 Shikan-ken, Entrancing Cobra
 Shuto, Shrouded Moon
 Cartwheel Kick, Wall Spring
 Flying Thrust Kick
 Foot Sweep
 Heel Stamp
 Disengage
 Hair Throw
Combos: Bloqueio para Foot Sweep para Hair Throw (Dizzy), Wall Spring para Heel Stamp para Cartwheel Kick (Dizzy)

RENOME

Glória

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 8
Situação Atual
 Vitórias: 45 Derrotas: 0
 Empates: 0 KO's: 42

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

ANTECEDENTES ÚNICOS

INTRODUÇÃO AOS ANTECEDENTES ÚNICOS

Antecedentes Únicos são uma nova adição ao Street Fighter: O Jogo de RPG para aumentar a variedade de personagens. Criar um personagem com Antecedentes Únicos é um pouco mais complicado do que um Street Fighter comum. Alguns Antecedentes tem novas Manobras Especiais associadas a ele, enquanto outros dão ao personagem acesso a manobras que normalmente ele não seria hábil a usar.

ANTECEDENTES ÚNICOS E OS ESTILOS

Antecedentes Únicos foram criados para serem usados em conjunto com estilos de luta. Isto não significa que o personagem tenha de ser dependente do seu estilo, mas ele terá a necessidade de suprir os movimentos básicos.

Alguns Antecedentes Únicos custam Pontos Bônus adicionais, já outros modificam custos existentes em Pontos Bônus. Esses modificadores assegurarão que novos jogadores não serão muito mais poderosos (ou menos poderosos) do que o resto dos seus companheiros. Eles também refletem o fato de que as pessoas são fundamentalmente diferentes, por dentro e por fora. É mais difícil para um ciborgue avançar socialmente do que para um lutador normal. Isso é devido a quaisquer vantagens iniciais de combate que um personagem tenha ganho em virtude de uma melhoria cibernética.

ANTECEDENTES ÚNICOS EM COMBATE

Alguns Antecedentes Únicos trabalham de maneira singular ou dão bônus em combate. É aconselhável se criar uma Carta de Combate detalhando os efeitos do Antecedente, e conservá-la na mesa durante os combates. Isso para você, seu Narrador e seu oponente não ficarem confusos pela súbita aparição de algum bônus.

ANTECEDENTES ÚNICOS FORA DE COMBATE

Um dos aspectos mais recompensadores de se ter um personagem com um Antecedente Único é a interação entre o personagem e as outras pessoas no ambiente. O impacto de um Antecedente Único no dia-a-dia da vida do personagem pode ajudar a criar inúmeros plots de aventuras interessantes ou afetar toda a história. Por exemplo, a Manobra Especial Balance pode ser aplicada a muitas circunstâncias diferentes, como andar em uma corda-bamba ou simplesmente dançar.

Fora as possibilidades do seu ciborgue estar mal ajustado ou de seu híbrido estar enfurecido. Isso abrirá a você novas dimensões às suas crônicas. Use algumas das questões que seguem abaixo para ajudá-lo a definir como seu personagem interage com o resto do mundo:

O seu ciborgue tem algum compartimento embutido?

Seu Híbrido Animal cheira a mão de quem tenta lhe cumprimentar?

Como um Elemental da Água faz para lavar seu carro?

O que um Híbrido Animal acha de uma lanchonete?

HÍBRIDO ANIMAL

Leões e tigres e ursos - Oh, meu Deus!

- Dorothy, "O Mágico de Oz"

Ninguém sabe realmente o que vive nas áreas mais inóspitas do planeta. Ocasionalmente estranhas estórias emergem das civilizações - contos sobre criaturas sobrenaturais à espreita em selvas indomáveis. Neste milênio, essas histórias se tornaram mitos e um pouco mais. Recentemente, entretanto, alguns desses meio-homens/ meio-animais tem emergido de seus lares para entrarem no mundo civilizado. Raramente este tipo de imigração é bem sucedido, para a maioria dos Híbridos Animais é muito difícil controlar seu lado animal e acabam não conseguindo se adaptar a sociedade humana. Consequentemente, eles evitam grandes cidades, vivendo nas periferias das selvas se isolando.

Poucos estudantes destes assim chamados Híbridos Animais, chegaram a conclusão de que é difícil e perigoso mantê-los presos. Entretanto, algumas teorias puderam ser levantadas sobre as origens destas aberrações.

A primeira teoria cita (de forma incompleta) evidências de que os Híbridos Animais sofrem uma transformação mutagênica à nível celular. Presume-se que seja causada por um vírus desconhecido que transforma o DNA de sua vítima, deixando-a extremamente suscetível à manipulação celular. Então, por exposição de informação celular com outros organismos por um período longo de tempo (contato direto ou divisão de comida), o DNA da vítima é reescrito para corresponder ao segundo organismo celular utilizado como modelo. Presume-se também que esse vírus sobrevive apenas em áreas isoladas do globo, apenas aparecendo nesses Híbridos Animais. A origem desse vírus é desconhecida, assim como seus métodos de transmissão.

Muitas pessoas não envolvidas na comunidade científica aderem a uma teoria diferente: O Híbrido Animal foi possuído pelo espírito do animal e imbuído com aspectos deste animal para servir a um grande bem. Muitas pessoas, testemunhando a selvageria dos Híbridos, acreditam que essa missão é algum tipo de vingança. Outros supõem que é a ordem natural reafirmando seu poder sobre o mundo e essas criaturas são embaixadores da natureza. Outros ainda mantém essa opinião que é a natureza se rebelando contra a poluição em grande escala e a destruição ambiental, graças à sociedade moderna.

Qualquer coisa sobre a condição dos Híbridos é mero boato, o fato de sua existência não é muito questionado. A reação da sociedade humana a esses recém-chegados é amplamente variada, mas geralmente é negativa. A combinação da bestialidade dos Híbridos Animais e a intolerância da sociedade humana fazem com que o público difame os Híbridos Animais como monstros selvagens.

Híbridos Animais são, de fato, mais propensos a colapsos de fúria violenta se provocados. As regras da sociedade suprimem o animal interior, e a complexidade da vida moderna muitas vezes confunde esses quase selvagens. Frustração e incompreensão aumentam o stress nessas criaturas, e frequentemente o resultado é demasiado violento. Policiais ou soldados são frequentemente chamados para controlar esses monstros insanos. Um ou outro dos muitos Híbridos Animais acabam mortos durante sua revolta exaltada ou levados de volta para a floresta pelos rigores da "sociedade civilizada". Apenas poucos, entretanto, acham o caminho para o controle de sua cólera e retornam ao mundo humano.

Muitos Híbridos Animais são atraídos pela inerente violência do circuito Street Fighter. Onde eles encontram um lugar onde podem se livrar de sua fúria e frustração. Onde eles encontram alguma coisa que eles compreendem: o forte triunfa sobre o fraco. Apenas na arena o Híbrido tem a chance de quebrar os fracos humanos à sua volta. Infelizmente um Híbrido pode perder o controle do seu aspecto animal durante o combate, especialmente se ele estiver perdendo. Nestes casos, o oinstinto de sobrevivência do lutador reage de forma muito forte. Uma simples troca de socos pode tornar-se uma luta de vida ou morte. Não é muito difícil de se ver um lutador Híbrido Animal que desceu da arena sujo com o sangue do oponente enquanto seu lado animal ainda estava exaltado.

Enfim um Híbrido Animal aprende a controlar a fera dentro de si. caso não consiga, ele será habitualmente conduzido para fora do circuito e da sociedade, por outros Street Fighters.

O mais bem sucedidos lutadores Híbrido são normalmente disciplinados de forma rígida por seus mestres, que os punem até pela falta de etiqueta. A intensa disciplina das artes marciais permite que o lado animal seja controlado e enjaulado contra o medo de perder o controle durante uma disputa. Híbridos, masi do que os outros lutadores, requerem o firmamento da disciplina das artes marciais para controlar suas cóleras.

HÍBRIDO ANIMAL

O Antecedente Híbrido Animal determina o quão animalesco seu personagem é. Quanto maior é o Antecedente, mais bestial seu personagem se torna.

- Você sempre foi um pouquinho diferente das outras crianças. Elas sempre lhe pareceram meigas e frágeis demais.
- Você tem uma harmonia com a natureza que muitas pessoas não conseguem entender - apreciam de longe.
- Você gasta longos períodos de tempo em matas - talvez somente lá você se sinta vivo. Seu corpo tem aprendido a se adaptar e está se modificando por isso.
- Você se esconde da civilização por eles o incomodam. As selvas são o seu lar. Pessoas são tão frágeis e complicadas demais para você tolerar por longos períodos de tempo. Você é desajeitado, assim como uma fera.
- Você evita humanos de qualquer forma. Seu novo corpo é muito mais eficiente e incrivelmente mais poderoso do que o dos seres humanos. Você entende a maioria das coisas em um nível básico ou primitivo. Suas ações são instintivas - assim como as de um predador.

USANDO O ANTECEDENTE HÍBRIDO ANIMAL

Jogadores que escolham criar Híbridos Animais trocarão desvantagens sociais por poder físico e um incansável desejo por combate. Quando se cria um Híbrido Animal deve-se utilizar as regras que seguem:

ATRIBUTOS

Os rigores da selva combinados com a estrutura genética modificada fazem do Híbrido Animal mais forte, rápido e mortal do que um homem normal. Porém eles são igualmente selvagens e grosseiros. Suas características iniciais refletem isso.

Use a seguinte pontuação para os atributos do Híbrido:

Atributos	Pontos Iniciais	Máximo
Físico	9	6
Social	2	4
Mental	4	5

Por exemplo: Aileen está criando um personagem gato híbrido. Ela começa determinando seus atributos. Ela tem nove pontos para dividir entre Força, Destreza e Vigor - com um máximo natural de 6 em qualquer um deles. Ela gasta dois pontos em Força, aumentando o valor para 3. Ela gasta cinco pontos em Destreza, deixando ela com um imenso 6 (ela quer que seu personagem seja muito rápido). Finalmente ela bota seus dois últimos pontos em Vigor, aumentando ele para 3.

HABILIDADES

Híbridos Animais ganham algumas desvantagens em relação aos Talentos, Perícias e Conhecimentos. Um personagem é limitado a um máximo de um ponto nas seguintes Habilidades: Manha, Lábria, Condução, Segurança e Computador. Um personagem é limitado a um máximo de dois pontos nas seguintes Habilidades: Interrogação, Arena e Investigação. Quando o personagem deseja aprimorar suas Habilidades com Experiência, ele deve pagar 3x o nível atual da Habilidade ao invés de 2x. Isso refelete as dificuldades culturais que todo Híbrido Animal enfrenta.

VANTAGENS

Todo Híbrido Animal recém criado recebe dois pontos gratuitos no Antecedente Mascote. Se um personagem já criado adquire o Antecedente Híbrido Animal ele não ganhará estes pontos extras.

Personagens Híbridos Animais recém criados também ganham um ponto gratuito na Técnica Esportes.

MANOBRAS BÁSICAS DOS HÍBRIDOS

Nem todos os homens, mulheres e Híbridos são criados iguais. Dependendo apenas do tipo de Híbrido que um personagem é, certas Manobras Básicas novas estarão disponíveis. O jogador e o Narrador devem decidir quais Manobras Básicas de Híbridos estarão disponíveis para o personagem, baseando-se na concepção do personagem. Obviamente, ele não pagará nada quando selecionar essas manobras. Se um personagem tem um Tail Attack - ataque com cauda - ele terá por outro lado muito mais dificuldade em se misturar com a sociedade.

Essas novas manobras não custam Pontos de Poder e são consideradas Manobras Básicas adicionais (como Forward, Strong, etc). O número de pontos no Antecedente Híbrido Animal determina o número de Manobras Básicas adicionais que estarão disponíveis para o personagem. As Manobras Básicas de um Híbrido Animal não correspondem a qualquer uma das seis Técnicas Básicas (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco). Essas novas Manobras Básicas utilizam pontos do Antecedente Híbrido Animal no lugar de quaisquer pontos de Técnica.

Antecedente Híbrido Animal

- até ●● - uma Manobra Adicional
- até ●●●● - duas Manobras Adicionais
- - três Manobras Adicionais

As novas Manobras Básicas disponíveis para Híbridos Animais são:

- Bite - +1 Vel., +1 Dano, -1 Movimento
- Tail Slash - -1Vel., +1 Dano, +1 Movimento
- Claw - -1Vel., +2 Dano, +0 Movimento

Outras manobras podem ser criadas de acordo com a contraparte animal específica do personagem: Fin Slash (para um híbrido tubarão), Quill Sweep (para um híbrido porco-espinho) e Tentacle Squeeze (para um híbrido lula) por exemplo.

Por exemplo: Aileen ainda está criando seu personagem gato híbrido, ela a nomeou Pummetta. Seu Antecedente Híbrido Animal é 3, o que lhe dá 2 Manobras Básicas adicionais, e ela seleciona Claw e Bite. Ela calcula a Velocidade, Dano e Movimento de seu Claw Attack (ataque com garra). Sua Destreza é 6, e a manobra Claw possui modificador de -1 - então a Velocidade de seu Claw Attack é 5. Para determinar o Dano, ela soma sua Força (3), o seu número de pontos no Antecedente Híbrido Animal (3), e o modificador de Dano da Manobra Claw (+2). O Dano total de sua manobra Claw é 8. Finalmente ela calcula seu Movimento. Sua Técnica de Esportes é 3 e a manobra Claw possui um modificador de +0, então seu Movimento será 3 mesmo. A Carta de Combate ficará dessa forma:

CARTA DE COMBATE

Personagem: Pummetta

Manobra: Claw

Velocidade: ●●●●○○○○○

Dano: ●●●●●●●●○○
○○○○○○○○○○

Movimento: ●●●○○○○○○○

Especial: _____

HABILIDADES NATURAIS

Outros poderes inatos podem estar disponíveis para o lutador Híbrido. Essas Habilidades provêm das condições que nutrem o lado animal do lutador. A proporção das características animais para humanas são determinadas até onde a extensão dessas habilidades se faz presente.

Temos assim dois tipos de Híbridos: Humanóides (mais próximos do homem) e Bestiais (mais próximo de uma fera). Quanto mais pontos um personagem tem em seu Antecedente Único Híbrido Animal, mais Bestial seu personagem é. Normalmente três pontos é o limite que determina se o Híbrido é Bestial ou Humanóide. Um personagem com um Antecedente Híbrido Animal em 4 ou 5 é considerado quase sempre bestial, mas podem existir exceções. Obviamente, quanto mais parecido com Humano um Híbrido se parecer, menos problemas sociais ele terá. De qualquer modo, um Híbrido Bestial terá mais Habilidades naturais do que um Híbrido Humanóide.

MANOBRAS ESPECIAIS COMUNS
PARA HÍBRIDOS ANIMAIS

Manobras Especiais

Soco:
Eye Rake (1 pt.)

Apresamento:
Head Bite (1pt.)
Jaw Spin (3pts.)
Bear Hug (2pts.)
Ripping Bite (2pts.)
Tearing Bite (2pts.)

Esportes:
Dragon's Tail (3pts.)
Drunken Monkey Roll (2pts.)
Tail Sweep (2pts.)
Typhoon Tail (2pts.)
Upper Tail Strike (3pts.)
Pounce (3pts.)

Foco:
Cobra Charm (3pts.)
Regeneration (2pts.)
Toughskin (2pts.)
Venom (2pts.)

Híbridos Bestiais podem ser capazes de usar poderes especiais intrínsecos ao seu tipo animal, como voar ou nadar (como no caso de um peixe é claro). Geralmente, um personagem deve ter um Antecedente Híbrido Animal em 4 ou 5+ para poder selecionar uma habilidade natural para ele.



Habilidades Naturais incluem:

Resistência ao Calor (calor natural)

Efeitos: o personagem não é afetado por extremas condições de calor.
Exemplos de Híbridos: camelo, lagarto, abutre, cobra.

Resistência ao Frio (frio natural)

Efeitos: o personagem não é afetado por extremas condições de frio.
Exemplos de Híbridos: urso polar, pinguim, coruja, morsa, baleia orca.

Escalar Paredes

Efeitos: o Híbrido pode se mover normalmente em superfícies verticais, provido somente de suas mãos/pés/garras/cauda para lhe sustentar.
Exemplos de Híbridos: macacos, bicho-preguiça, aranha.

Voar

Efeitos: o lutador pode voar, embora este não seja o modo natural que ele use para se locomover. O esforço para erguer vôo é tamanho que a efetividade desta habilidade é limitada. Um lutador pode voar um número de hexágonos igual a metade da sua Técnica de Esportes (arredondado para cima) e se manter em vôo um número de turnos igual ao seu Vigor. O personagem não pode bloquear enquanto estiver voando.
Exemplos de Híbridos: pássaro, morcego, inseto, esquilo-voador.

Nadar

Efeitos: se mover pela água é a segunda natureza desses lutadores e eles não sofrem penalidades em Velocidade, Dano e Movimento por isso. Eles podem prender a respiração por um número de turnos igual a duas vezes seu Vigor.
Exemplos de Híbridos: peixe, lontra, golfinho, tubarão, enguia.

Correr

Efeitos: Híbridos Animais com essa habilidade natural não sofrem os efeitos de correrem longas distâncias. Outros lutadores apenas podem correr pequenas distâncias, antes de terem de realizar testes difíceis de Vigor. O Híbrido Animal com essa habilidade possui o dobro de Vigor para determinar a distância que ele pode correr.
Exemplos de Híbridos: cavalo, lobo.

Guelras

Efeitos: Híbridos com essa habilidade respiram em baixo d'água. Personagens com guelras podem ser capazes de respirar fora d'água - entretanto pode ser divertido jogar com um lutador totalmente aquático que precise usar um pacote especial ou mergulhar de tempos em tempos. Você e o Narrador deverão decidir os efeitos disto em jogo.
Exemplos de Híbridos: tubarão, peixe, salamandra.

Regeneração

Efeitos: lutadores com esse poder podem recuperar um Ponto de Dano Agravado por hora. Adicionalmente eles podem fazer membros amputados crescerem novamente ou juntá-los ao corpo novamente. Obviamente levam alguns dias para que um membro cresça por inteiro.
Exemplos de Híbridos: salamandra, lagarto, planária.

Membros Adicionais

Efeitos: o lutador ganha um, dois ou mais membros adicionais, dependendo apenas da concepção do seu animal. Um par de braços adicionais soma mais um Ponto em Técnicas de Soco e Apresamento. Um par de pernas adicionais soma mais um Ponto nas Técnicas de Chute e Esportes. Um personagem com Membros Adicionais sempre é considerado um Híbrido Bestial.

Exemplos de Híbridos: aranha, insetos, lula, aberração da natureza.

Outras Habilidades Naturais

Jogadores criativos são encorajados a criarem suas próprias habilidades naturais, mas lembre-se que o Narrador sempre possui a última palavra.

CONTROLANDO O LADO ANIMAL

Perder o controle durante o combate é um grande problema para Híbridos Animais. Quando um lutador perde metade de sua Saúde ele deve fazer um teste contra o seu nível de Chi atual para ver se ainda permanece controlado. Ele deve tirar ao menos um sucesso, de outra forma, ele perderá o controle e atacará seu oponente com toda sua força bestial. Os efeitos deste frenesi são os seguintes:

- Após o personagem ter perdido o controle, não será possível para ele realizar nenhum combo;
- O lutador sempre atacará, independente se o oponente estiver de pé;
- Enquanto durar a fúria, o Híbrido ganha um bônus de +2 na Velocidade em todos os ataques;
- O Híbrido não pode usar Habilidades Naturais em fúria;
- O Híbrido não pode usar Manobras Especiais em fúria;
- O Híbrido não fica atordoado (Dizzied);
- O personagem perde um ponto temporário em Honra para cada turno em frenesi. Se sua Honra temporária cair abaixo de zero ele perderá um ponto permanente;
- Ao final de cada turno o personagem deve realizar um novo teste de Chi para ver se consegue retomar seu controle;



- A partir do segundo turno de fúria, e a cada turno subsequente, o personagem pode realizar um Esforço Extra e gastar um ponto de Força de Vontade para realizar um novo teste de Chi para retomar o controle. Lembre-se que somente um ponto de Força de Vontade é permitido por turno;

Cada vez que o personagem sofrer dano suficiente para que sua Saúde caia abaixo da metade, o Híbrido terá de testar novamente seu Chi para evitar ficar descontrolado.

HÍBRIDOS ANIMAIS E ESTILOS DE LUTA

Você ter força, mas não disciplina! Você bater no inimigo como filhote de onça. Mim mostrar como direcionar força até inimigo.

- Blanka, tentando ensinar sua Capoeira

Um Híbrido Animal é poderoso por natureza. O lado animal provê um número de eficientes e brutais estratégias de combate. Eles sozinhos ganham muitas lutas por serem Híbridos - mas nem sempre, e raramente no Circuito Street Fighter. O treinamento Street Fighter os tornam capazes de conter e disciplinar a selvageria Híbrida.

Por essa razão, para suprir essa ferocidade natural, muitos Híbridos Animais procuram por algo nas Artes Marciais. As bases dos Estilos não oferecem mais agressividade às feras, mas sim um sentimento de serenidade raramente sentida pelos Híbridos. Dentro do ringue, um Híbrido Animal pode encontrar paz em sua natureza. Ele não tem que se preocupar em como atravessar a rua em segurança ou quantos daqueles papéis coloridos ele precisa para ter uma boa refeição. Tudo que ele precisa saber é que aqui existe um oponente no qual ele pode pular e cravar seus dentes.

Essa brutal atitude choca muitos Senseis. A maioria deles acreditam que algo bestial nunca conseguirá aprender o estrito regime das Artes Marciais - e em muitos casos eles estão certos. Muitos Híbridos são incapazes de aceitar os ensinamentos de uma escola. Entretanto, outros abraçam de todo coração a disciplina da escola de seu Sensei, não vindo meramente um caminho para emlhorar sua performance na arena, mas sim um caminho para controlar a besta dentro de si. Esses Híbridos são muito honrados e (relativamente) auto-controlados considerando sua espécie. Eles são também muito perigosos.

ESTILOS COMUNS

PARA HÍBRIDOS ANIMAIS

Híbridos Animais podem escolher qualquer estilo, embora os citados a seguir sejam mais fáceis de assimilar:

- Sanbo
- Wu SHu
- Karatê Shotokan
- Kung Fu
- Luta-Livre Nativo Americana
- Capoeira
- Treinamento das Forças Especiais
- Kickboxe Ocidental

JAQ

Jaq era um garoto comum de Miami. Um dia, seus pais decidiram levá-lo em uma viagem pelo Parque Nacional Everglades. Um desastre aconteceu quando eles bateram em um feroz crocodilo-touro durante um passeio de carro pelo parque. O crocodilo atacou, demolindo o carro da família e mandando-os em uma fuga frenética para dentro da floresta do parque. O crocodilo perseguiu a família pelo Everglades - impossibilitando o seu retorno à estrada para pedir ajuda.

Uma semana infernal se seguiu, o sanguinário crocodilo perdeu a família em um pântano, o que fez com que conseguissem voltar à civilização - todos exceto Jaq, que se separou dos pais durante o ataque inicial. Uma longa busca falhou em localizar o garoto, que foi dado como morto. Horrorizados e chocados pelo final trágico do passeio, os pais de Jaq voltaram a Miami.

Mas Jaq não havia morrido - ele havia sobrevivido graças sua força de vontade e afinidade natural com os animais. Ele tinha um instinto fora do comum e conseguiu se comunicar com os animais selvagens que o consideravam um amigo. Todos exceto o crocodilo-touro, que espreitou durante anos, aguardando uma oportunidade de atacá-lo. Jaq cresceu sozinho nos pântanos, os anos foram passando e sua mente foi se tornando mais bestial, lentamente se esquecendo de sua origem.

As mudanças nas características de Jaq foram surgindo conforme seu corpo amadurecia. Alguma coisa reagiu com a química de seu corpo no ambiente do Everglades. Talvez o trauma da perseguição quando era criança "ativou" um espírito de caçador, de fera, dentro dele; forçando seu corpo a se adaptar à sua nova forma de vida. Aos poucos ele foi se tornando mais parecido com um crocodilo em aparência e modos. Sua nova forma ajustou-se ao seu novo mundo e aos desafios que lhe foram impostos. Ele cresceu como uma espécie de Rei do Everglades, sendo respeitado por todos animais como o mais forte deles, exceto um. O crocodilo-touro.

Era só uma questão de tempo para acontecer a batalha final entre Jaq e seu nêmesis. Depois de anos perseguindo o jovem, o monstro finalmente encurralou-o. Sua bocarra escancarou-se para engoli-lo enquanto Jaq saltava sobre seu pescoço para estrangulá-lo. Jaq teve sua vingança, mas a um horrível preço. O crocodilo-touro atacou selvagememente o jovem, dilacerando a carne de seu corpo. Era só uma questão de tempo até que Jaq se juntasse ao seu oponente na lama.

Ele provavelmente teria morrido, não fosse a intervenção de uma jovem acadêmica da Escola Técnica da Georgia. Amy Carter estava conduzindo um estudante pelo Everglades quando ela escutou a luta. Ela seguiu os sons do combate até, que finalmente cessaram, foi quando se apressou e encontrou um Jaq extremamente ferido e morrendo.

Ela estancou seus ferimentos e o levou para a cidade, onde cuidou dele durante muitas semanas até que finalmente ele se recuperou. Quando retornou sua consciência, Jaq estava surpreso em descobrir que não somente estava vivo como trancado em um pequeno quarto.

Amy, sem saber que ele havia acordado, estava buscando água para limpar seus ferimentos. Ela também não sabia como ele reagiria ao se ver em um espaço fechado. Depois de anos vivendo nos pântanos, o confinamento repentino em uma estação de campo parecia uma jaula para o garoto. Tomado pelo medo, o lado animal de Jaq o controlou. Ele destruiu a parede da estação e correu de encontro a uma espantada Amy. Ele atacou-a em um pânico selvagem.

Para sua sorte, Amy sabia como cuidar de si mesma. Ela deu um passo para o lado e usou o impulso do próprio Jaq para prender seus braços atrás de suas costas, jogando-o de cara no chão. Quando a lucidez voltou, o garoto encontrou a si mesmo acorrentado. Ele estava atordoado; como ele poderia ter derrotado um poderoso crocodilo-touro e perdido para uma jovem garota. Amy sussurrava em seu ouvido, convencendo-o que ela não queria machucá-lo. Jaq prometeu se controlar.

Jaq acabou gostando de Amy. Ele ajudou-a com sua pesquisa, trazendo comida para os dois.

Ela, em troca, lhe falava sobre o mundo fora dos pântanos e lhe ensinou alguns movimentos da Luta-Livre Nativa Americana. Logo ela terminou sua tese e preparava-se para deixar o pântano - e Jaq.

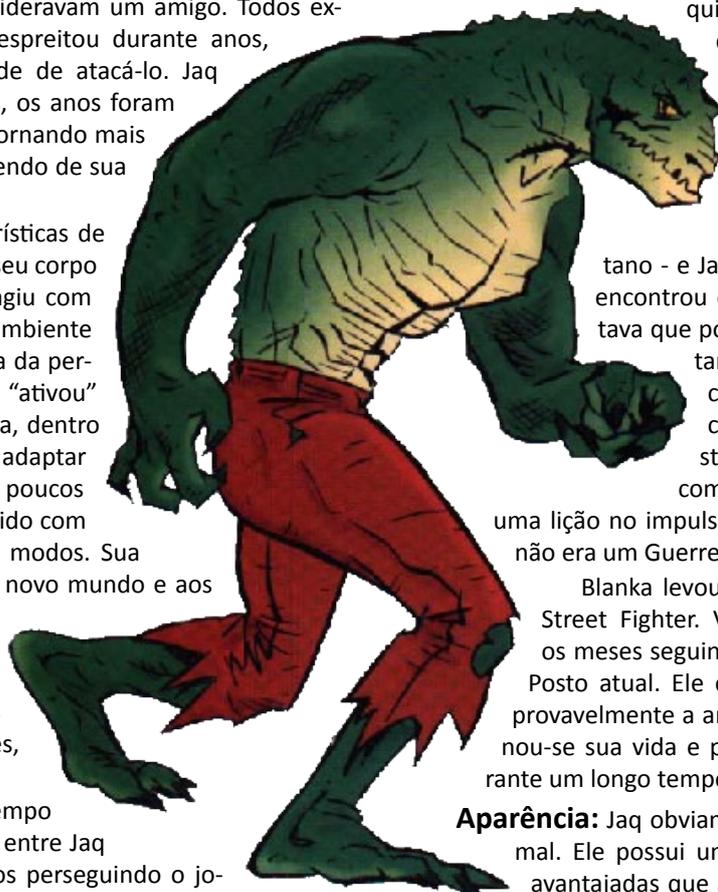
Antes de ir, entretanto, ela encontrou o único indivíduo que acreditava que poderia ajudar Jaq a se readaptar ao mundo real - Blanka. Ela conseguiu que os dois se encontrassem, e no mesmo instante os dois se puseram em combate, tendo Blanka que dar uma lição no impulsivo Jaq e lhe mostrar que ele não era um Guerreiro Mundial- ainda.

Blanka levou Jaq ao seu primeiro torneio Street Fighter. Vitórias se seguiram durante os meses seguintes, até que Jaq obteve o seu Posto atual. Ele continua falando com Amy e provavelmente a ama, mas o Street Fighting tornou-se sua vida e provavelmente ainda será durante um longo tempo.

Aparência: Jaq obviamente não é um humano normal. Ele possui uma pele rugosa verde, costas avantajadas que aparentam a de um crocodilo sem cauda e uma espécie de focinho, ao invés de nariz. Suas roupas consistem em jeans rasgados e vez ou outra um colete de couro surrado, feito sob medida. Jaq também usa um colar rústico feito com cipós e um enorme canino, seu maior troféu, arrancado da boca do crocodilo touro.

Interpretando Jaq: Você tem uma alma infantil e preza muito suas poucas amizades. Infelizmente, somente os que conseguem lhe enfrentar em uma batalha podem ser considerados amigos. Para os outros, especialmente os que você considera fracos, trata com desprezo e ocasionalmente com selvageria. Alguns poucos não necessitam enfrentá-lo em combate para se tornarem seus amigos, mas tem de demonstrar coragem e honra.

Lema: *Eu sou o quê? Eu não sei o que é isso, cara! - mas com certeza não sou como você!*





Nome: Jaq
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Luta-Livre Nativo Americana
Escola: Escola Técnica da Georgia
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Híbrido Crocodilo (Bestial)
Assinatura: Crava a mandíbula no oponente.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●●
 Destreza ●●●●○
 Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
 Manipulação ●●○○○
 Aparência ●○○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
 Inteligência ●●○○○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
 Interrogação ●○○○○
 Intimidação ●●●○○
 Perspicácia ○○○○○
 Manha ●○○○○
 Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
 Condução ○○○○○
 Liderança ○○○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●●●●
 Sobrevivência ●●●●●●●

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
 Computador ○○○○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ○○○○○
 Mistérios ●○○○○
 Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Mascote ●●○○○
 Híbrido Animal (crocodilo) ●●●●●
 Arena ●○○○○
 Hab. Natural: Nadar ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
 Chute ●●●○○
 Bloqueio ●●●○○
 Apresamento ●●●●●
 Esportes ●●●○○
 Foco ●○○○○
 ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Jump, Jaw Spin
 Throw, Wounded Knee
 Sleeper, Air Throw
 Eye Rake, Bear Hug
 Tail Sweep
 Bite
 Tearing Bite
 Ripping Bite

Novas Manobras Básicas:

Claw
 Tail Slash
 Combos: Bloqueio para Tearing Bite para Claw (Dizzy),
 Bite para Jaw Spin para Bear Hug (Dizzy),
 Air Throw para Wounded Knee para Sleeper (Dizzy)

RENOME

Glória

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●●●○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7

Situação Atual

Vitórias: 26 Derrotas: 3
 Empates: 2 KO's: 24

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

CIBERNÉTICOS

Até agora eu não vi nada que o metal possa ajudar em uma luta digna de um verdadeiro guerreiro. Não há espírito no metal - apenas na carne pode o guerreiro focar seu espírito. Apenas com seu próprio corpo alguém pode alcançar grandes feitos.

- Ryu, repreendendo seu primeiro oponente cibernético

Recentemente, as arenas de lutas têm sido invadidas por um novo gênero de guerreiros - meio-humanos, meio-máquinas, apenas conhecidos como Ciborgues ou Cibernéticos. Muitos empresários e tradicionalistas sentem o espírito da competição violado. Entretanto, Ciborgues têm sido completamente permitidos em torneios de Street Fighting. Embora com certa relutância.

A criação de um Ciborgue é uma inacreditável proeza da engenharia, programação e cirurgia, inigualável a qualquer outra tecnologia maravilhosa desta década, ou até mesmo da próxima. Carne humana, ossos, músculos e nervos são enxertados a implantes mecânicos para produzir a síntese do homem-máquina. Esse potencial da tecnologia pode ser usado de várias formas maravilhosas. Membros perdidos em acidentes ou paralisados podem ser substituídos; nervos ópticos de um cego podem ser reforçados por lentes mecânicas, restaurando sua visão; deficiências cerebrais podem ser suprimidas por implantes cerebrais. Mas existe um lado negro na cibertecnologia. Onde há muito metal, o homem desaparece, substituído por uma máquina implacável de matar.

Três anos atrás, o governo dos EUA criou seu primeiro guerreiro cibernético, seu codinome era Argênteo, por causa de seu exoesqueleto prateado. O exército ficou extremamente orgulhoso com seu prodígio da engenharia, Argênteo foi desenvolvido em uma isolada locação no Novo México. Nos seus testes finais de campo, a unidade provou ser imbatível, implacável - e infelizmente, incontrolável.

Eventualmente um pequeno circuito lógico entrou em pane, fazendo com que o sensor de sobrecarga dos processos não ativasse suas diretrizes e a máquina ficasse descontrolada, sem terem como desligá-la. Argênteo conseguiu escapar da base e foi de um lado a outro no estado. O exército foi incapaz de conter a unidade. Argênteo sozinho destruiu duas pequenas cidades, e em breve, a caminhada do Ciborgue o levaria diretamente a Las Vegas. A situação era desesperadora, até Argênteo encontrar Balrog.

Balrog reduziu o ciborgue a lixo metálico em 38.029116 segundos (de acordo com o cronômetro interno recuperado do que sobrou da unidade agora demolida). Las Vegas foi salva, e o governador de Nevada recompensou o boxeador com a chave da cidade. Entretanto, muitas pessoas compreenderam o que escapou por acaso neste incidente. O público clamou por uma moratória sobre os Cibernéticos. Ou melhor, assim as pessoas pensavam ter acontecido.

A CNN divulgou a crise em Las Vegas através do globo. Dentro de um ano todos os departamentos nacionais e corporativos já faziam pesquisas de cibertecnologia. Muitas das pesquisas foram benéficas, produzindo mais corações artificiais eficientes ou próteses melhoradas para vítimas de acidentes. Já outras descobertas foram menos benéficas. projetos secretos desenvolveram protótipos mais eficientes e letais, do que o próprio Argênteo. Essas pesquisas precisavam de uma forma de testar seus produtos sem correr o risco de repetir a crise do Novo México. Eles precisavam de um lugar de teste rigoroso que lhes permitisse examinar todo o potencial de seus guer-

reiros. Eles escolheram o circuito de lutas Street Fighter.

Agora igualmente, empresários e lutadores, começaram a receber ofertas de melhoramentos cibernéticos. Muitos, indignados, recusam essas ofertas; seja como for, alguns poucos acabam aceitando tal proposta por uma razão ou outra. Possivelmente o lutador percebe que ele não tem o que é preciso para uma disputa; talvez ele tenha sido aleijado no ringue; quem sabe ele simplesmente sente os anos já passados pesarem em seus reflexos. por qualquer que seja a razão, alguns aceitam a oferta e permitem que os desconhecidos beneficiários que alteraram seus corpos se vangloriem de suas vitórias na arena.

Hoje em dia, Ciborgues se fazem presentes em quase todos os torneios importantes e aceitos como oponentes - aceitos mas não respeitados. Alguns Street Fighters consideram Ciborgues oponentes desonrados e constantemente mostram seu desprezo para com esses insanos meio-humanos. Muitos Street Fighters consideram detestável que um guerreiro corrompa seu corpo somente pela vitória. A honra é conquistada dentro do ringue - não comprada em uma loja de computadores.

Há exceções - Ciborgues que tem demonstrado a força em suas convicções dentro e fora da arena. Essas poucas preciosidades não sacrificaram sua humanidade para a máquina com a qual eles foram moldados.

CIBERNÉTICO

Cibernéticos é um novo Antecedente Único que define quantas partes do seu corpo foram trocadas por implantes robóticos. Quanto mais alto o Antecedente, mas implantes você possui e menos humano você é.

- Seus melhoramentos são mínimos, assim como seus benefícios. Nesse estágio, apenas um membro ou parte do corpo foi substituída. A modificação é praticamente imperceptível.
- Duas partes do seu corpo foram substituídas por implantes mecânicos. Uma pessoa que preste atenção em você pode lhe achar estranho.
- Seus membros são mais rápidos e mais fortes do que o normal, devido aos seus três implantes cibernéticos. Apenas um estúpido não percebe suas próteses.
- Seus melhoramentos cibernéticos o tornam mais forte que máquinas, machucando - e muito, lutadores normais e conseguindo a vitória até contra lutadores experientes. Quatro partes do seu corpo foram melhoradas (comumente os quatro membros) e não há como você se passar por um lutador normal, nem mesmo com um sobretudo. Crianças correm de você.
- Você é uma maravilha da tecnologia, seus poderes excedem os sonhos mais loucos dos seus criadores. Você é uma ameaça até mesmo aos Guerreiros Mundiais, devido às cinco partes do seu corpo que foram trocadas por poderosas próteses (comumente o tronco e os membros). Você é mais máquina do que homem, e isso é óbvio independente da distância.

USANDO O ANTECEDENTE CIBERNÉTICO

Personagens Ciborgues irradiam frio, auras tétricas que são constantemente lembrados de suas partes mecânicas pelos olhares de medo das pessoas que os vêem. Você pode ter grandes multidões lhe dando o favoritismo dentro do ringue, mas seus fãs vão encolher-se de medo quando verem você pessoalmente.

Personagens Estabelecidos e Cibernéticos

É concebível que um Jogador queira enxertar melhorias cibernéticas em seus personagens Street Fighter existente em lugar de criar um completamente novo. Esse personagem já estabelecido será apenas sujeito ao progresso dos ajustes pela experiência e não receberá os pontos grátis que um novo personagem recebe. Personagens estabelecidos perderão dois pontos permanentes de Honra uma vez que venham a ter melhorias cibernéticas.

ATRIBUTOS

Personagens Cibernéticos tem uma desvantagem social no início. Em termos de jogo, eles possuem um ponto a menos para distribuir nos seus Atributos Sociais. Ou seja, ele escolhem se os Atributos Sociais receberão 7, 5 ou 3 pontos e receberão uma penalidade de -1 ponto ao distribuírem os pontos nos Atributos Sociais - sobrando 6, 4 ou 2 pontos, dependendo da escolha. Ciborgues tem naturalmente um tempo de dificuldade para fazer amizade com as pessoas. Graças a isso, um ciborgue deve sempre pagar seis vezes o nível atual para melhorar qualquer Atributo Social, mesmo que o nível não seja super-humano.

De qualquer modo, é fácil para um Ciborgue alcançar níveis sobre-humanos em seus Atributos Físicos ou Mentais. Ciborgues ganham um ponto adicional para por em um Atributo Físico ou Mental. Além disso, um ciborgue que deseje aumentar seu Atributo Físico ou Mental além de 5 não estará sujeito aos altos custos múltiplos usados para comprar características sobre-humanas. Enquanto outros Street Fighters pagam seis vezes o nível atual do Atributo ao melhorar seus pontos até níveis sobre-humanos, o personagem Ciborgue deve apenas pagar quatro vezes o nível atual daquele Atributo.

HABILIDADES

A natureza mecânica dos ciborgues provê a eles certas Habilidades inerentes. Jogadores não precisam gastar qualquer de seus pontos de Habilidade iniciais nessas Habilidades - elas são gratuitas para Ciborgues. Por elas serem gratuitas, é possível que um personagem comece com mais do que três pontos nessas Habilidades.

Ciborgues já iniciam com as seguintes Habilidades e os respectivos valores gratuitamente: Interrogação 0, Intimidação 00, Computação 0 e Medicina 0.

Entretanto, Ciborgues não começam com mais do que dois pontos em Manha e Investigação. Mas eles podem melhorar essas Habilidades com Pontos de Experiência, custando três vezes o nível atual ao invés de duas vezes.





OUTRAS CARACTERÍSTICAS

Honra

Ciborgues começam com honra negativa, o que reflete com o os outros Street Fighters consideram guerreiros ciberneticamente melhorados. Ao criar um Ciborgue, o Jogador adiciona duas caixinhas à esquerda da faixa de Honra do personagem. Essas caixinhas devem ser preenchidas de forma normal antes que o personagem tenha alguma Honra. os originais três pontos divididos entre Glória e Honra devem ser usados para comprar esses valores negatrvos de Honra quando o Street Fighter é criado. Sob nenhuma circunstância o personagem deve ganhar dois dados extras por essas caixinhas negativas quando testar sua Honra.

Saúde

Street Fighters ciborgues começam com 12 pontos de Saúde ao invés dos 10 normais.

CRIANDO CIBERNÉTICOS

O número de pontos que o personagem tem no Antecedente Cibernéticos determina o número e tipos de membros melhorados. Para cada ponto que o personagem tem, uma área do corpo pode ser melhorada. De qualquer modo, uma vez que o personagem tenha cinco pontos no Antecedente Cibernético ele é considerado totalmente Cibernético, tendo todos os membros cibernéticos, sua cabeça e seu tronco. Isso é muito para qualquer um e fará com que reste somente um fiapo de humanidade nesta carcaça robótica. Ciborgues caminham numa fina linha entre homem e máquina - se ele for longe demais, ele pode esquecer de sua natureza humana.

Cada ponto no Antecedente Cibernéticos também serve para outros propósitos. O poderoso sistema do Ciborgue permite a ele simular a técnica Foco. Para esses fins, o Lutador pode usá-lo quando estiver comprando ou executando Manobras Especiais baseadas na Técnica Foco. um Ciborgue não requer um estilo de luta específico para aprender Manobras Especiais de Foco, e também não precisa do valor de Foco requisitado pela Manobra, utilizando o seu valor no Antecedente Cibernéticos ao invés disso. O custo por essas Manobras Especiais é sempre o maior custo listado. Ao se determinar a Velocidade, Dano e Movimento para essa manobra de Foco Cibernética, o personagem Ciborgue tem a escolha de usar Atributos Físicos no lugar de Atributos Mentais normalmente usados.

Além disso, Ciborgues podem gastar níveis de Saúde ao invés de Chi para ativar manobras de Foco Cibernéticas.

Por exemplo: Ken está projetando seu Street Fighter, o Canuckatron, e ele quer ter um Ice Blast para sua lista de Manobras Especiais. ice Blast requer Técnica Foco 3, entretanto a Técnica Foco do Canuckatron é apenas 1. Ainda assim, Ken pode comprar essa Manobra Especial para seu personagem porque o Antecedente Cibernéticos do Canuckatron é 3. Agora o Canuckatron pode lançar ice Blast a um custo de 2 Chi ou 2 de Saúde.

Melhorias Cibernéticas são facilmente identificadas por qualquer um e apenas escondidas por roupas pesadas. A tecnologia para criar uma réplica convincente de pele humana vai muito além da ciência conhecida.

Melhorar ciberneticamente um Street Fighter é uma boa forma de adicionar uma variedade de poderes especiais para ser diferente dos combatentes comuns - isso se o combatente em questão não começar a dar uma de louco também.

Partes Cibernéticas

Pernas
Braços
Tronco
Cabeça

Membros Adicionais - antes do personagem ter qualquer membro adicional, ele deve primeiro ter um tronco cibernético. (isso pode parecer excêntrico mas é a forma mais fácil de melhorar as Técnicas de luta. Leia a seguir.)

MEMBROS ADICIONAIS

Cada par de membros adiciona um ponto a Técnica apropriada do lutador. Se você tiver Soco ou Apresamento em 3 e dois braços adicionais, então o ajuste de suas Técnicas deve ser para 4 ao executar Manobras. Pernas adicionais provêm os mesmos bônus para as Técnicas de Chute e Esportes.

Outra opção é a adição de implantes de Híbridos Animais. Você pode adicionar asas, presas ou uma cauda ao seu personagem. Lutadores como esses podem usar Manobras de Híbridos Animais em combate.

PACO "ICEPICK" JUAREZ

Paco cresceu nas docas de Chicago, onde seu pai trabalhou como estivador. Sua família era de imigrantes espanhóis, vieram da Europa quando ele ainda era jovem, fixando-se em uma pequena vizinhança. Parecia que o Novo Mundo era um bom lugar para a família de Paco.

Paco cresceu e viu que seu tamanho e brutalidade faziam fácil obter o que ele queria das outras crianças. Medo tornou-se seu negócio e terror era seu cartão de visitas. Ele mandava em sua vizinhança e todo mundo pagava por sua proteção.

Rapidamente ele começou a se mover para outras áreas da cidade - incluindo o território controlado pela Máfia de Chicago. Uma noite, três mafiosos barraram Paco, que era conhecido por "Icepick", e disseram a ele para voltar de onde tinha vindo. Paco pediu que repetissem isso - para seus punhos.

Três dias mais tarde uma bomba incinerava sua casa matando seus pais. Paco sobreviveu e quis buscar vingança. A Máfia, antecipando seus passos, contratou um lutador chamado Bruno Vespechi. Icepick era forte e rápido, mas não era páreo para um Street Fighter, especialmente um veterano como Vespechi. Juarez tomou uma surra e foi jogado nas ruas de "sua" vizinhança para morrer.

Isto poderia ter sido seu fim, se não fosse a ajuda de um estranho, que viu seu estado. O homem levou-o ao seu apartamento e cuidou dele durante os meses que duraram sua recuperação. Durante este tempo, Paco compartilhou sua história e seu desejo de vingança com seu benfeitor. O homem simpatizou e se ofereceu para treiná-lo em sua escola de Kickboxe Ocidental. Paco, que havia sido rudemente apresentado ao que era um lutador de verdade, aceitou de bom grado.

Meses se passaram e a saúde de Paco melhorou, bem como suas habilidades como Kickboxer. Assim como suas habilidades cresciam, seu desejo de vingança crescia também. Finalmente, Paco considerava a si mesmo preparado para vingar a morte de seus pais desafiando Bruno Vespechi para um combate Street Fighter. Bruno se sentiu afrontado pelo jovem e aceitou.

Icepick estava de volta em excelente forma física. Bruno foi surpreendido pelas novas habilidades de Paco e perdeu seu primeiro round sem encostar uma mão no rapaz. O embaraçado Bruno não entendia o que estava acontecendo, e Juarez ria muito dele e de sua patética performance. Ninguém ria de Vespechi e vivia para contar história.

O segundo round foi completamente diferente. Bruno sabia o que esperar agora. Primeiramente o round parecia que ia terminar em empate, mas então Bruno desferiu um poderoso gancho que tonteou o jovem lutador. Não satisfeito em meramente ganhar a partida, Bruno pôs um par de socos-ingleses que ele guardava na jaqueta e começou a destruir com Icepick.

Quando Bruno terminou, Paco necessitava novamente de cuidados médicos, mas desta vez, bem maiores do que seu amigo podia oferecer. Seus braços e pernas estavam com todos os ossos esmigalhados.

A equipe do Hospital de Chicago deu o seu melhor, mas a extensão

das fraturas era muito grande. Paco mal poderia andar, mas nunca mais lutar. Pelos próximos meses, Paco viveu em uma cadeira de rodas em um pequeno apartamento.

Um dia um homem bem vestido visitou Juarez em sua casa. O homem lhe explicou sobre um novo experimento científico e queria saber se Paco não estava interessado em implantar equipamentos cibernéticos que ajudariam-no a ter de volta sua mobilidade. Paco aceitou e foi levado a um laboratório secreto, onde seu primeiro grupo de implantes cibernéticos de braços e pernas foram instalados.

Desde então Paco já experimentou diversos tipos de melhorias e constantemente tem aumentado a rigidez com a qual testa os equipamentos em treinos árduos. Ele é relativamente um novato no circuito Street Fighter e deseja muito encontrar Vespechi nos ringues novamente, mas vê isso com um objetivo a longo prazo. Icepick não dá bola para nada, exceto sua vingança, não somente contra Bruno, mas contra toda a Máfia.

Aparência: Icepick é um grande homem que parece maior ainda devido aos seus braços mecânicos. Suas pernas parecem normais, a menos que se dê uma olhada mais cuidadosa. Os braços foram completamente refeitos, fazendo com que Paco se torne muito mais largo do que realmente é. Tubos cromáticos saem de alguns orifícios e penetram em sua pele em alguns pontos, provavelmente ligando-os aos seus músculos "reais". Paco normalmente tenta esconder a natureza de seus braços através de roupas grandes, a menos que queira intimidar alguém (como em um combate).

Interpretando Icepick: você está obstinado com sua vingança e nada ficará entre você e Vespechi. No ringue você considera seu oponente como uma simples maneira de testar suas habilidades antes de se encontrar novamente com Bruno. Seus braços e pernas mecânicos fazem com que seja difícil alguém se aproximar de você, todos o temem pela sua aparência.

Outros Street Fighters respeitam suas habilidades no ringue, mas nenhum se tornou seu amigo. Está tudo bem, você realmente não tem tempo para ser alguém sociável. Seu único objetivo é sua vingança. Quando oportunidades aparecem, você faz o máximo para atrapalhar operações da Máfia e acabar com seus soldados. Isto faz com que você tenha muitos inimigos poderosos.

Lema: *Hey! Eu acho que disse para você sair daqui. Você não faz idéia do que vai acontecer caso você atravesse esta sala e queira me enfrentar.*





Nome: Paco "Icepick" Juarez
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kickboxe Ocidental
Escola: Ruas de Chicago
Equipe: Nenhuma (ex-cliente da Excalibur Produções)

Time: Nenhum
Conceito: Ciborgue
Assinatura: Sorri e diz: "Você é o próximo Bruno!"

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●○○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●○○○○
Manha ●●●○○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●●●○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●●●○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
Computador ●●●○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Arena ●●○○○
Cibernéticos ●●●●●
Empresário ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●●●●●
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●○○○○
Esportes ●●●○○
Foco ●○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Fist Sweep, Extendible Limbs
 Brain Cracker
 Spinning Knuckle
 Jump
 Flying Knee Thrust
 Slide Kick
 Double Dread Kick
 Double-Hit Kick
 Forward Flip Knee
 Ice Blast
 Thunder Clap
Combos: Thunder Clap para Double Dread kick para Brain Cracker(Dizzy), Bloqueio para Ice Blast para Flying Knee Thrust (Dizzy),

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 7

Situação Atual
Vitórias: 32 **Derrotas:** 3
Empates: 1 **KO's:** 30

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

ELEMENTAIS

Armas são instrumentos de azar e devem ser apenas usadas quando inevitável.

- Sun Tzu, A Arte da Guerra

Ninguém conhece o porque de certas pessoas apresentarem poderes elementais. Quem sabe uma peculiaridade na estrutura genética faça esses chamados Elementais ter esse estranho comando sobre os elementos da terra, ar, água e fogo. Ou talvez habilidades elementais sejam baseadas em forças psíquicas ou mágicas. A natureza dos poderes elementais é uma dúvida para a maioria dos cientistas mais brilhantes.

Elementais têm uma firme conexão com o planeta. Eles tendem a se especializar em apenas um elemento e seus temperamentos muitas vezes refletem o elemento escolhido. Um Elemental do fogo é cabeça quente e volátil, enquanto um Elemental da terra é difícil de se zangar e imutável em suas convicções. Elementais da água têm pensamentos livres e são persistentes e Elementais do ar são viajantes. Aparentemente o modo de pensar do Elemental é o maior fator determinante sobre qual elemento ele vai manipular.

ELEMENTAIS E A TERRA

Muitos Elementais são usados para causas ambientais. Alguns são enlouquecidos por seus poderes e passam a ver a si mesmos como deuses. Esses poucos indivíduos são extremamente perigosos, mas, por sorte, normalmente não são muito mais poderosos que qualquer outro Street Fighter, a despeito de suas desilusões.

ELEMENTAL

O personagem tem um comando nato sobre os elementos. A extensão desse comando é governada por esse antecedente.

- Você pode manipular seu elemento em um nível básico.
- Você tem algum controle sobre seu elemento escolhido.
- O elemento está a seu comando entretanto você ainda tem que melhorar.
- Você desenvolveu seus poderes elementais prematuramente e tem alguns anos de prática. Você pode afetar seu elemento escolhido até graus inacreditáveis.
- Você pode fazer coisas verdadeiramente milagrosas ocorrerem. Você o comanda com um gesto ou fala.

USANDO O ANTECEDENTE ELEMENTAL

Ao criar um Elemental, o jogador cria um personagem pelas regras normais. O custo normal em pontos para Atributos, Habilidades e etc. são aplicados. Para tornar-se um Elemental, porém, o personagem deve comprar pontos no Antecedente Elemental. Ele deve também especificar o elemento (ar, terra, fogo e água) com o qual quer ter afinidade.

Manobras Especiais Elementais têm o Antecedente Elemental como pré-requisito adicionalmente. Os pontos nos pré-requisitos de Antecedente Elemental devem ser constados juntamente com qualquer outro pré-requisito antes do personagem poder comprar uma Manobra Especial Elemental específica.

Um personagem existente pode tornar-se um Elemental a qualquer tempo, simplesmente investindo experiência o bastante no Antecedente Elemental.

BÔNUS DE ABSORÇÃO

Normalmente Elementais têm resistência para seu próprio elemento, e também é vulnerável ao seu elemento oposto. Graças a isso, Elementais têm modificadores de Absorção inerentes a certos tipos de dano. Os modificadores são os que se seguem:

Fogo

- +1 em Absorção contra ataques baseados em fogo.
- 1 em Absorção contra ataques baseados em água.

Água

- +1 em Absorção contra ataques baseados em água.
- 1 em Absorção contra ataques baseados em terra.

Ar

- +1 em Absorção contra ataques baseados em ar e qualquer Manobra Área.
- 1 em Absorção contra ataques baseados em fogo.

Terra

- +1 em Absorção contra ataques baseados em terra e qualquer Manobra que resulte em knockdown.
- 1 em Absorção contra ataques baseados em ar.

ELEMENTAIS E OS ESTILOS DE LUTA

Os poderes Elementais têm origem sobrenatural e são muito poderosos. Um Elemental do fogo é facilmente equiparado a qualquer outro guerreiro normal, mas é muitas vezes muito mais poderoso que um Street Fighter. Porém, poder a flor da pele e convicção nunca podem ser comparados a um treinamento eficiente. Elementais podem estudar qualquer estilo de artes marciais, mas tendem a basear a sua escolha no tipo de energia elemental com o qual está imbuído.

ESTILOS COMUNS PARA ELEMENTAIS

Fogo

Kabaddi
Kung Fu
Karate Shotokan
Tr. Forças Especiais
Kickboxing Ocidental

Água

Capoeira
Kung Fu
Ninjitsu
Savate
Tr. Forças Especiais
Kickboxe Ocidental
Wu SHu

Ar

Capoeira
Kung Fu
Kabaddi
Ninjitsu
Tr. Forças Especiais
Kickboxe Ocidental
Wu Shu

Terra

Boxe Ocidental
Kung Fu
Luta-Livre Nativo Americana
Sanbo
Tr. Forças Especiais

* Por motivos óbvios, Elementais nunca estudam o estilo Ler Drit usado por M. Bison.

SAPPHIRE

Sapphire Fulton nasceu e viveu em Austin, Texas junto de seu irmão gêmeo, Aaron. Sua família era rica e cheia de recursos tornando Sapphire extremamente mimada. Ao crescerem, seu pai colocou-os no melhor colégio particular do estado. O colégio, entretanto, provou ser um choque para ela. Ela que estava acostumada a fazer o que dava na telha se viu repentinamente em um ambiente cheio de regras onde nem sempre isso era possível.

Raiva e frustração surgiram dentro de Sapphire, resultando literalmente em uma explosão - uma rajada espontânea de chamas psicocinéticas. Horas mais tarde, Sapphire estava de pé fora de seu dormitório junto dos outros estudantes enquanto que os bombeiros trabalhavam para conter o fogo que ela sem querer iniciara. Como era de se esperar, Sapphire não contou a ninguém o que havia acontecido em seu quarto naquele dia. Eventualmente, ela achou que a explosão foi um defeito nos dutos de gás da escola. A vida continuava normal. Entretanto, ela aprendeu a manter seu temperamento sob controle, ou ao menos a ficar sozinha quando está muito irritada.

MANOBRAS ESPECIAIS ELEMENTAIS

Ar

- Air Blast (3 pts.)
- Elemental Skin (5 pts.)
- Elemental Stride (4 pts.)
- Flight (2 pts.)
- Heal (4 pts.)
- Lightness (3 pts.)
- Sense Element (1 pt.)
- Push (4 pts.)
- Vacuum (3 pts.)

Água

- Drain (3pts.)
- Drench (2 pts.)
- Elemental Skin (5 pts.)
- Elemental Stride (4 pts.)
- Envelop (3 pts.)
- Heal (4 pts.)
- Pool (2 pts.)
- Sense Element (1 pt.)

Fogo

- Fire Strike (3 pts.)
- Flaming Fist (2 pts.)
- Elemental Skin (5 pts.)
- Elemental Stride (4 pts.)
- Heal (4 pts.)
- Heatwave (3 pts.)
- Sense Element (1 pt.)
- Spontaneous Combution (4 pts.)

Terra

- Elemental Skin (5 pts.)
- Elemental Stride (4 pts.)
- Heal (4 pts.)
- Pit (3pts.)
- Sense Element (1 pt.)
- Stone (2 pts.)
- Wall (2 pts.)
- Weight (3 pts.)



Sapphire se viu obrigada a pensar sobre seus poderes novamente - em um dia fatídico de primavera na sua juventude. Ela estava caminhando através do campus com seu irmão, quando ela percebeu que uma van se movia devagar logo atrás. Repentinamente a van acelerou e se pôs à frente deles com uma freiada brusca, saltando diversos homens de dentro dela. Sapphire gritou por socorro, mas os estudantes próximos reagiram muito devagar. Os homens agarraram Sapphire e Aaron e começaram a arrastar os dois para a van. Antes de Sapphire saber o que estava acontecendo, o homem que a estava segurando estava pegando fogo e ela estava correndo através do campus, enquanto que o choro desesperado de seu irmão ecoava ao longe.

Já se passaram três anos desde o dia fatídico, e a Shadaloou já fez diversas outras tentativas de abduzi-la. Seus pais desapareceram pouco depois que seu irmão foi sequestrado. Sapphire desde então se escondeu com seu tio Bob em Nova York. Ele lhe ensinou os caminhos do Karatê para ela aprender a se defender.

Recentemente ela ouviu histórias sobre um homem no circuito Street Fighter chamado Vortex. Embora ela nunca o tenha visto, sua descrição bate coma de seu irmão Aaron. Ela recentemente se uniu a uma equipe de Street Fighters de Nova York com a esperança de encontrar Aaron no circuito.

Aparência: Sapphire possui média altura, com um cabelo curto e espetado muito ruivo. Ela veste jeans e um top por baixo da jaqueta de couro. Embora ela procure se controlar a maior parte do tempo, seus olhos constantemente estão em chamas.

Interpretando Sapphire: A garota dentro de você teve de crescer rápido. Você nunca terminou a escola, tendo se mudado para Nova York logo depois do sequestro de seu irmão e do desaparecimento de seus pais. Alguma coisa em você faz preferir a solidão a estar em companhia de alguém. Você possui um temperamento pavio-curto, entretanto, você tenta se controlar o máximo que pode.

Lema: *Oh, eu fiz você ficar louco? Você não sabe nada sobre o que é ficar louco!*



Nome: Sapphire
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Treinada por seu Tio Bob
Equipe: Excalibur Produções

Time: Nenhum
Conceito: Jovem Cabeça-quente
Assinatura: Grande determinação.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
 Destreza ●●●●○
 Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
 Manipulação ●●●●○
 Aparência ●●●●●

MENTAIS

Percepção ●●●○○
 Inteligência ●●○○○
 Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
 Interrogação ○○○○○
 Intimidação ●●●○○
 Perspicácia ○○○○○
 Manha ●●●○○
 Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
 Condução ●●●○○
 Liderança ●●○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●○○○
 Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
 Computador ●●●○○
 Investigação ●●●○○
 Medicina ●○○○○
 Mistérios ●○○○○
 Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Elemental ●●●●○
 Staff: Mentor ●●●○○
 Recursos ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
 Chute ●●●○○
 Bloqueio ●●○○○
 Apresamento ●○○○○
 Esportes ●●●●○
 Foco ●●●○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Fire Strike _____
 Flaming Fist _____
 Heat Wave _____
 Sense Element _____
 Flying Knee Thrust _____
 Power Uppercut _____
 Throw _____
 Jump _____

Combos: Bloqueio para Strong (com Flaming Fist) para Throw (Dizzy), Heat Wave para Fire Strike para Flying Knee Thrust, Jab para Short para Fierce (com Flaming Fist) (Dizzy),

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□

Honra
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□

CHI

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre
Posto: 4

Situação Atual
 Vitórias: 20 Derrotas: 3
 Empates: 1 KO's: 13

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15



PERCORRENDO O CIRCUITO

EMPRESÁRIOS

Eu honestamente não sei onde estaria sem a minha empresária. Eu seria grande, é claro, mas com certeza não teria uma agenda tão organizada ou seria tão conhecido. Ela é maravilhosa!

- Fei Long, ao vivo no programa Bom Dia Hong Kong

Empresários são parte fundamental do mundo Street Fighter. Sem um empresário, um lutador pode esperar dores de cabeça quando tiver que marcar suas próprias lutas e os horários de treinos estiverem conflitando. Um bom Empresário pode fazer todos os detalhes fluírem juntos, deixando o Street Fighter livre para se concentrar para a próxima batalha. Empresários existem em todas as formas e tamanhos, e não existem dois com o mesmo jeito de gerenciar a carreira de um lutador. Cada um é um indivíduo, e como os Street Fighters que eles gerenciam, alguns podem ser incríveis e outras meramente competentes.

Um Empresário pode ter um número de perícias de outras profissões, como um treinador, contador ou Street Fighter. Entretanto, alguns dos melhores Empresários são estritamente isto - empresários e nada mais. Estes Empresários são especialistas em relações públicas e administrativas. Eles não sabem como fazer um bom lutador, mas eles fazem com que um bom lutador seja um homem de sucesso. Estes Empresários especialistas em suas profissões raramente, se o fizerem, deixam seus escritórios. Eles não trabalham bem em campo e preferem deixar os negócios dos ringues para os treinadores profissionais. Mas quando estão agendando lutas e cuidando de todas as necessidades administrativas, eles se sentem em casa.

Há outro tipo de Empresário no circuito, um que aplica suas habilidades para se aproximar dos negócios de street fighting. Estes empresários envolvem a si mesmos em todos os aspectos do treinamento de seus lutadores, desde a preparação da comida até o suporte nos treinos como *sparring*, percorrendo os quatro cantos do mundo junto do lutador, batalha após batalha. Empresários como este frequentemente são ex-street fighters, que decidiram terminar suas carreiras no circuito por uma vida menos extenuante e mais segura, embora todos eles fiquem muito animados durante as competições. Outros empresários aproveitam olhando mais além que seus lutadores, como se eles fossem seus filhos.

Neste caso, estes empresários irão seguir seus lutadores em todas as partidas, chegando a estarem ao lado do ringue durante os combates, como um leal técnico. Um lutador não precisa de um empresário, mas então ele deve gostar de “papaladas”, ligações telefônicas e cálculos.

CRIANDO UM PERSONAGEM EMPRESÁRIO

Este personagem comumente é interpretado pelo Narrador, mas pode ser interpretado por um dos outros jogadores. Há poucas diferenças na criação de personagem que fazem com que este tipo de personagem seja mais fraco fisicamente do que os Street Fighters. Entretanto, eles usualmente possuem benefícios como poder conversar com os diretores dos torneios, obter os melhores horários de vôos e negociar em almôços com os ricos e poderosos do Street Fighting.

Quando está se criando um empresário, você pode ajustar os pontos de criação de personagem como segue:

- Habilidades preferidas para este personagem são Administrar, Apostar, Arena, Estilos, Perspicácia, Medicina, Manha e Furtividade.
- Empresários recebem 10/8/5 pontos para Habilidades durante a criação de personagem ao contrário dos 9/7/4 usuais.
- Empresários recebem 8 pontos em Antecedentes ao contrário dos 5 normais.
- Reduza o número de pontos permitidos nas Técnicas de 8 para 4.
- Reduza o número de pontos permitidos para Manobras Especiais de 7 para 3.
- Personagens empresários podem comprar pontos adicionais de Técnicas e Manobras Especiais com Pontos Bônus normalmente.
- Estes personagens não estão normalmente interessados em lutar com nenhum estilo de luta mas alguns aprenderam alguns movimentos de seus lutadores ou nas ruas mesmo. Eles podem somente comprar movimentos que possam ser comprados por todos os estilos.
- **Chi Inicial:** 1
- **Força de Vontade Inicial:** 4



TRANSFORMANDO UM STREET FIGHTER EM UM EMPRESÁRIO

Algumas pessoas somente querem realizar o desejo de suas vidas depois de muitos anos em outros empregos onde são forçados a aprender outras perícias somente para sobreviver. Alguns personagens pensam que querem ser empresários ou tem de ser um. Quando um Street Fighter não possui um empresário à disposição, ele tem de se tornar um. Talvez, o personagem tenha se tornado muito velho para ele mesmo subir ao ringue, afinal ele não poderia lutar para sempre. Se tornar um empresário permite que você continue no ramo, talvez ajudando outros lutadores novatos.

Para se tornar um empresário, o personagem deve ter acumulado experiência para desenvolver as habilidades necessárias para a profissão. Estas habilidades incluem: Administrar, Apostar e Arena.

O quanto cada personagem evoluir estas características antes de se tornar um empresário decidirão o tipo de empresário que ele irá se tornar. Obviamente, um personagem com um ponto em cada uma das habilidades citadas não será um excelente empresário, mas com um pouco de sorte pode conseguir um time de fracassados sem empresário. um personagem que é proficiente em todas estas habilidades pode, sem dúvida, se tornar um excelente empresário.

Há outras habilidades que podem engrandecer o currículo de um empresário. Estas habilidades secundárias são necessárias para Empresários de lutadores de altos-postos. Nos níveis mais altos da competição, você precisa estar apto a fazer as melhores escolhas para o seu campeão analisando seus oponentes cuidadosamente ou então a luta será uma derrota com certeza.

Os riscos e as tarefas neste nível são muito altas para amadores. Um acordo ruim ou uma luta marcada contra um oponente muito mais forte que seu lutador podem ser desastrosos. Isto pode acabar com seu caixa ou seu lutador pode sair extremamente ferido. Habilidades secundárias importantes são: Medicina, Estilos, Perspicácia, Investigação, Publicidade e Manha. O Antecedente Contatos também pode ajudar muito os empresários.

Quando está fazendo um personagem se tornar um empresário você não recebe nenhum benefício relativo à criação de personagem. Para criar um Street Fighter empresário, simplesmente compre as habilidades de empresário durante o processo de criação ou com experiência durante o jogo.

USANDO AS PERÍCIAS DE EMPRESÁRIO

Para ser um empresário efetivo, você primeiro deve ser habil no uso de diferentes habilidades e recursos para beneficiar seu lutador. Ineficiência e preguiça por parte do empresário podem significar o fracasso futuro do mais talentoso guerreiro.

ARENA

Para localizar um torneio, ou mesmo saber o que está acontecendo nas vizinhanças, o empresário deve rolar Percepção + Arena. O número de sucessos irão indicar para o Narrador o quanto o empresário sabe sobre o torneio. Esta informação também pode ser aprendida por Street Fighters. Informação que podem ser adquiras: nome e local do torneio, quem está gerenciando, a data do torneio, o quanto irá durar, o prêmio maior e quem está inscrevendo os lutadores.

Sendo um adepto de Manha e Investigação ou tendo o Antecedentes Contatos são úteis para aprender outras coisas sobre o torneio, como rumores interessantes sobre os locais, ou o que já aconteceu nos torneios passados.

APOSTAR

Infelizmente a maioria dos times não possui rios de dinheiro para dar a seus empresários, especialmente por que o Street Fighting é ilegal na maioria dos países. Para tornar um time lucrativo, o empresário deve apostar no sucesso de seu time nos torneios. Empresários irão apostar em outras partidas que não as do seu time durante os torneios para aumentar sua margem de lucro. Ocasionalmente, empresários inescrupulosos irão até apostar contra seu time. Empresários deste tipo não vão muito longe se este segredo for revelado.

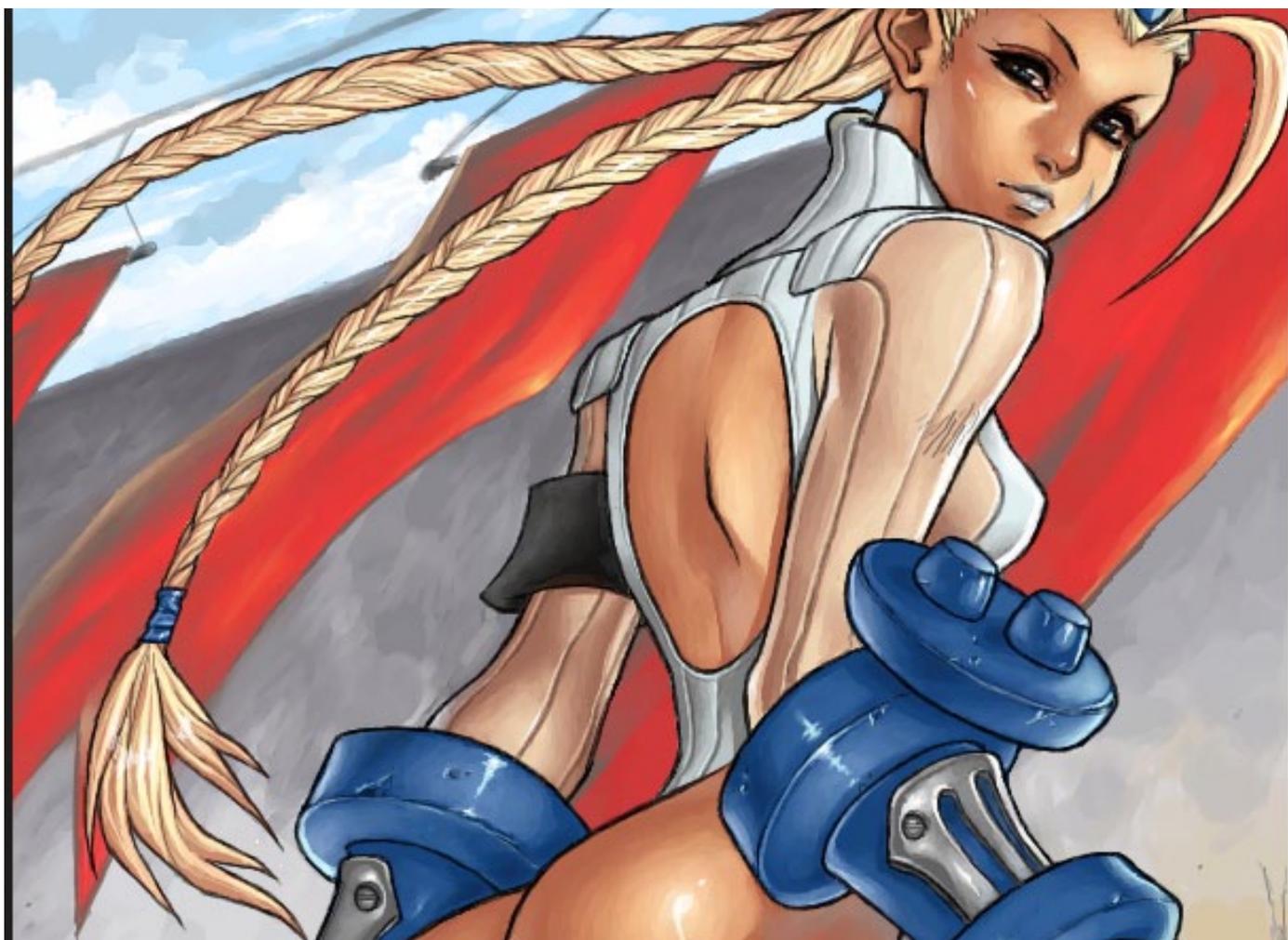
Personagens jogadores também podem usar esta perícia, se eles a possuírem. Esta é a forma pobre para os lutadores apostarem a favor ou contra seu time durante as partidas. Um lutador que for visto fazendo isso irá perder um ponto temporário no Renome Honra. Permitir que seja feita apostas por membros do time também fazem o personagem perder honra.

Para simular os ganhos das suas apostas, role a perícia Apostar + Força de Vontade. O número de sucesso determinam o quanto dinheiro o empresário fez com as apostas. O montante de dinheiro está listado na tabela abaixo. Alternativamente, o personagem pode apostar utilizando seu próprio julgamento (sem dados) com base no seus conhecimentos sobre os lutadores, principalmente nas lutas que irão acontecer com os jogadores.

Sucessos	Ganhos
1	-\$ 3.000
2	-\$ 1.200
3	-\$ 500
4	\$ 500
5	\$ 1.200
6	\$ 3.000
7	\$ 9.000
8	\$ 50.000
9	\$ 80.000
10	\$ 140.000

Esta tabela indica a quantidade de dinheiro ganho. Você irá notar que há valores negativos associados às apostas. Ninguém disse que apostar era algo seguro. Somente apostadores profissionais estão atentos as batalhas que estão acontecendo. Um resultado botch irá dobrar o máximo de dinheiro perdido.

O narrador pode tomar conta do tamanho do torneio onde as apostas estão sendo feitas. Se ele for muito pequeno eles irão ganhar ou perder mais do que em um torneio grande. Além disso, apostas não precisam necessariamente lidar com dinheiro. Favores também podem ser apostados além de qualquer outra comodidade imaginada. Street Fighters tem contato com o Mercado Negro, ou seja, tudo é possível. Situações como essas podem se tornar excelentes subplots ou história inteiras para serem vividas pelos personagens. Tome cuidado, se começarem a perder muito dinheiro com apostas, é provável que fiquem sem dinheiro para voltarem para casa.



ADMINISTRAR

Aqui há um monte de trabalho envolvido com o gerenciamento de um time, e os gastos que podem aparecer. A maior parte do dinheiro ganho nos torneios é investido de volta na manutenção da Equipe superfaturada. É claro, que excelentes empresários conseguirão reduzir estes gastos ao máximo e permitir que mais dinheiro sobre para o time.

À opção do Narrador, o empresário pode fazer um teste de Inteligência + Administrar no início de cada mês para ver como o empresário está gerenciando os afazeres mundanos do time. Se o time teve sucesso no torneio no mês passado, então o empresário ganha um dado extra para cada vitória do time. Entretanto, o empresário também perde um dado do seu teste para cada derrota do time. Quanto mais sucessos o empresário obter, maior será o padrão de vida da Equipe.

Se o time está preso em uma série de derrotas, um empresário pode rolar Manipulação + Administrar. O número de sucessos necessários para manter o time estável são iguais ao número de membros do time. Falhar por dois ou menos sucessos significa que o time está jogando dinheiro fora. Eles irão precisar retirar dinheiro de seus próprios recursos e ter melhores resultados nas lutas em breve.

É claro, narradores podem se sentir livres para deixar de lado estas regras, se isto significar interferir em sua história. Desta forma, o Narrador pode simplesmente decidir o quão bem os negócios estão indo para o time, decidindo as ações do empresário sobre o time. Mas lembre-se que o fracasso ou sucesso de um time não depende somente das ações do empresário.

PREPARANDO PARA A BATALHA

Um inexperiente e pobre empresário simplesmente irá marcar as lutas e comprar as passagens de avião para o seu time participar do próximo torneio, sem nenhum preparo. Um bom empresário irá usar todas suas habilidades e recursos para preparar seu time para as batalhas que virão.

Para fazer isto, ele irá usar seus recursos acima e além de suas habilidades de Administração para preparar o time. Manha, Estilos, Contatos e Investigação podem prover informações valiosas. Se obtiver sucesso, um empresário pode encontrar o que os outros times estão esperando do torneio. Ele também pode pressionar mais e aprender detalhes sobre os Street Fighters dos outros times. Se ele obtiver sucesso, ele pode aprender detalhes públicos (e alguns privados) sobre os oponentes. Uma vez que ele aprender tudo que puder, ele irá passar isto para o time. Empresários particularmente cheios de recursos irão estar preparados para inúmeras situações e circunstâncias que imitam as Manobras Especiais de oponentes particulares.

Bons empresários também mantêm um olho nas estratégias dos outros empresários. Isto é fácil para um time novato com um empresário fraco para enfrentar um time experiente de lutadores poderosos. Um empresário experiente irá perceber estas ciladas e escaparão delas. A importância de um bom empresário não deve ser negligenciada por um time novo. Ele tem um bom preço. Um novo time deve não irá economizar com um empresário, mas eles definitivamente não farão dinheiro algum indo parar no hospital luta-após-luta. Um bom empresário é necessário para um Street Fighter tanto quanto uma boa Técnica de Bloqueio. Ambos irão proteger seus interesses.

STAFF

É um bom emprego, não é? Já tinha visto algo do tipo? E nós ainda somos pagos pra isso!

- Bill Murray, "Os Caça-Fantasmas"

Como a maioria dos atletas, Street Fighters são tão bons quanto sua rede de suporte. O apoio de um campeão é a força de seu time. Quando um atleta ou Street Fighter vence, não é somente uma vitória sua mas também uma vitória de quem o ajudou a chegar lá.

Um staff é um indivíduo ou indivíduos que trabalham com o Street Fighter ajudando-o a aprimorar suas habilidades ou cuidando de alguns outros aspectos da vida de um Street Fighter. Membros de staff podem ser os mais variados indivíduos, incluindo membros da família do lutador ou amigos. Podem ser simplesmente profissionais contratados para um trabalho específico. Esta seção dá um novo olhar aos diferentes tipos de staff que um Street Fighter pode ter e o que eles podem fazer por ele dentro e fora do ringue.

PROFESSORES

Há quatro tipos básicos de staff que podem se envolver no treinamento de um Street Fighter. Estes são os Treinadores, Mentores, Tutores e Instrutores.

Cada um tem sua área particular de expertise e podem ajudar o lutador a aumentar um Atributo em particular ou Habilidade diminuindo a experiência necessária para aumentar seu valor. Eles fazem isto através de treino personalizado e técnicas avançadas de condicionamento físico e mental.

Treinadores

Treinadores especializam-se em manter seus clientes no topo da forma física. Um personal trainer regula diversos aspectos da vida de um Street Fighter: desde uma dieta até os hábitos de dormir, administrando todos os seus passos.

Um treinador baixa o custo para aumentar os atributos físicos de um personagem (Força, Destreza e Vigor).

Mentores

Também conhecidos com especialistas de etiqueta, mentores são usados por Street Fighters famosos ou ricos. Embora seu valor seja subestimado pela maioria dos lutadores, especialistas em etiquetas podem fazê-lo caminhar entre a casta da nobreza, abrindo novas portas e opções de torneios, cultivando uma vida social mais elevada que os becros mundanos a que a maioria dos street fighters estão acostumados. Mais do que um Street Fighter já se tornou uma estrela do cinema ou da moda como resultado do treinamento de seu mentor. Quer ser muito famoso e rico? Um mentor pode ser o primeiro passo.

Um mentor baixa o custo da compra de Atributos Sociais (Carisma, Manipulação e Aparência).

Tutores

Tutores ajudam seus estudantes a expandir seu pensamento. Um bom tutor usa uma variedade de métodos para melhorar as habilidades que exigem a memória dos lutadores, sua percepção do mundo à sua volta e suas habilidades de reação às circunstâncias mais adversas.

Embora muitos street fighters não consigam ver benefícios deste tipo de membro de staff, os que conseguem enxergar seus valores tornam-se pensadores mais sofisticados e conseguem descobrir mistérios e segredos inacessíveis à maioria dos lutadores.

Um tutor baixa o custo para melhorar os Atributos Mentais (Percepção, Inteligência e Raciocínio).

Instrutores

Instrutores existem em todas as formas e tamanhos. Eles podem ensinar qualquer coisa desde mecânica, à primeiros socorros e Bungee Jump. Uma boa fonte de instrutores é essencial para qualquer personagem que algum dia sonha em crescer fora das arenas. Um instrutor pode ensinar qualquer Habilidade que lhe for familiar. Entretanto, um instrutor nunca pode aumentar o nível de habilidade do estudante acima do seu próprio.

Um instrutor reduz o custo para aprender novas Habilidades (Talentos, Perícias e Conhecimentos) e melhorar as já existentes.

Ao invés de ganhar somente um instrutor ao adquirir um nível neste Antecedente, o personagem pode optar por ganhar uma fonte de instrutores (podem ser acadêmicos, gangue de rua, ou qualquer outro grupo de instrutores). Enquanto este grupo nunca estará pessoalmente envolvido com o personagem como um instrutor sozinho, eles podem permitir ao jogador aprender um número maior de habilidades. O jogador e o Narrador devem decidir de antemão qual tipo de grupo e quais tipos de habilidades o personagem pode aprender com eles.

APRENDENDO COM A EXPERIÊNCIA

Um professor deve ter a habilidade Instrução (veja o o Escudo do Narrador para este Talento) para estar apto a ensinar qualquer um de seus conhecimentos ao pupilo. A Habilidade pode ser aplicada para qualquer uma das áreas de sua especialização. Um professor nunca pode ajudar um lutador a obter mais do que 5 pontos em qualquer área. Este modo intenso de evolução só pode ser obtido sozinho.

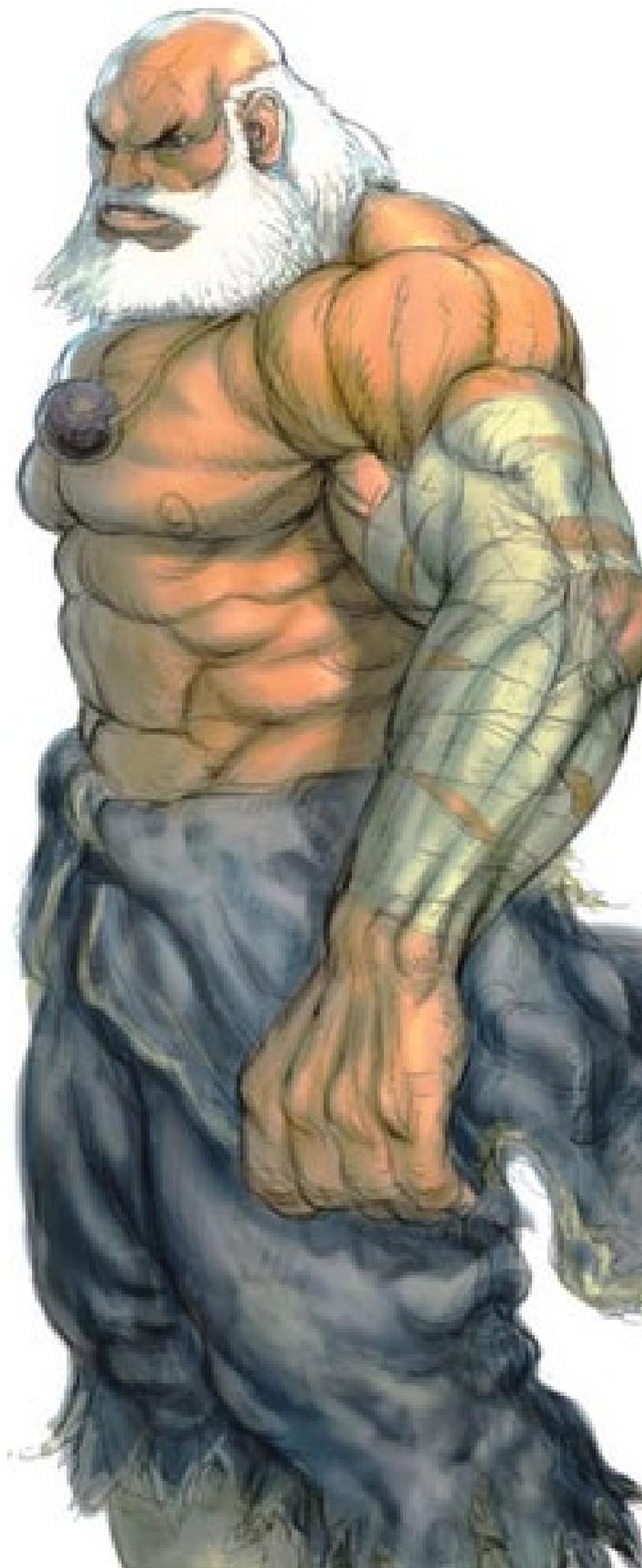
Ensinar nem sempre resulta em uma diminuição do custo em experiência. um professor deve rolar sua Inteligência + Instrução e obter um número de sucessos igual ao nível corrente do Atributo ou Habilidade que o personagem está aperfeiçoando. Se o professor não conseguir sucessos suficientes, o personagem deve pagar o custo total de experiência. Entretanto, se um professor consegue o número de sucessos necessários então o custo de experiência do personagem cai conforme segue: valor corrente X3 para Atributos e o valor corrente X1 para Habilidades.

DOUTORES DO RINGUE

Eu sou um doutor Jim, não um engenheiro!
- DeForrest Kelly, "Jornada nas Estrelas"

Um doutor do ringue está apto a curar dano agravado entre os rounds ou até mesmo temporário. Aplicando gelo e anestésicos locais, o doutor pode permitir ao lutador ignorar os efeitos de dano agravado até que a luta termine. O doutor do ringue é um tipo de médico altamente especializado que usa suas habilidades de um jeito muito específico. Eles estão treinados para cuidar de um lutador em poucos minutos (3-10), o tempo que eles possuem entre os rounds.

Seu treinamento médico é muito diferente do treinamento que a maioria dos personagens tem acesso. O doutor do ringue rola seu Raciocínio + Medicina. Para cada sucesso obtido, um ponto de dano agravado irá ser temporariamente removido do personagem. Isto dura somente até o fim da batalha e qualquer ponto de dano agravado irá afligir o personagem novamente após o final do combate. Dano agravado irá curar normalmente quando tratado por um doutor do ringue ou não. Um personagem deve tomar cuidado, é possível se machucar seriamente deste jeito.



Qualquer doutor pode curar um ponto de dano agravado de qualquer personagem. Esta cura é uma adição à maneira regular, entretanto somente um ponto de dano agravado pode ser curado por um doutor por semana. Enquanto a medicina moderna é vista como a solução definitiva para um problema médico, o fato é, somente o tempo pode curar a maioria dos danos, a menos que você tenha sido treinado nas artes do Chi Kun Healing ou Regeneration.

OUTROS STAFF

O Staff de um street fighter não está limitado a somente estes papéis para ser útil ao lutador no ringue. Um staff útil pode ajudar o personagem todos os dias de sua vida muito bem. Muitas destas profissões possuem efeitos benéficos não tão atraentes quanto uma redução no custo de atributos. Ao invés disso, estes papéis podem tornar uma crônica mais divertida e interessante e a longo prazo podem fazer valer a pena gastar alguns pontos por eles. Um treinador pessoal pode não arriscar sua vida para tentar resgatar um aluno seu que esteja preso em alguma prisão estrangeira, mas seu mordomo pode!

A seguir está uma lista de outros membros de staff que um Street Fighter pode ter. Esta lista não inclui todas as possibilidades - jogadores e Narrador devem se sentir livres para criarem seus staffs únicos.

MORDOMO

Um mordomo é muito mais que uma pessoa que abre portas quando você manda. Ele organiza as tarefas de sua casa e cuida dela (uma mansão ou algo do tipo) muito bem. Ele também fará o que precisar no seu dia-a-dia, como arrumar suas roupas e levá-las para você, manter seus compromissos em dia e avisá-lo quando se esquecer. Ele também o acompanhará em suas viagens caso você o chame.

FOTÓGRAFO

Como você dará lembranças da suas ações para seus admiradores especiais? Fotógrafos podem ser de grande ajuda com fotos de operações da Shadaloo também.



CONSULTOR DE MODA

Você realmente pensa que suas roupas de combate são apropriadas para tomar um chá com a Rainha da Inglaterra? Como ir ao trabalho ou se divertir à noite na cidade? Imagem é tudo para as pessoas, e um consultor de moda irá fazer você ficar bem em todas as situações.

GUARDA-COSTAS

OK, você pode se virar no ringue, mas pode se safar dos fãs alucinados? Um Whirlwind Kick pode limpar o caminho para você sair do hotel, mas isso poderia acabar num grande problema com a lei. Esses caras são treinados para habilmente e diplomaticamente mover as multidões para fora do caminho. Eles também vigiam suas costas fora das arenas.

MOTORISTA

Você deve ter coisas legais para dirigir. Eles são ótimos na direção, treinados não somente para conduzi-lo pela cidade, mas também para percursos perigosos. Precisa passar rapidamente pelas ruas da sombria cidade? Então você precisa de um motorista.

PILOTO

Esses condutores de jatos podem levá-lo através do Atlântico ou numa zona muito quente. Se você puder comprar, alugar ou emprestar um avião, esse caras o farão voar para você. Um piloto costuma ser um membro de staff obscuro, mas eles voam em grande estilo. E quem mais poderia te salvar voando das selvas de Mriganka quando as coisas estivessem complicadas?

EMPREGADO

Cansado depois de uma noite dura combatendo contra Street Fighters desconhecidos? Deixe um empregado preparar seu banho e arrumar sua cama. Não é porque você é duro-na-queda que não possa aproveitar uma mordomias.

Há muitos tipos de empregados que podem ajudar um Street Fighter. Investigador, Advogado, Cientista, Contador, Secretário Pessoal e um Especialista em Relações Públicas são boas escolhas, e uma dúzia de outros tipos podem ser escolhidos. A escolha deve ser feita por você.

TIMES

Você acha que tem alguma chance de me derrotar? Você pode ser o melhor dentre seus amigos. É certo que você irá perder, mas você pode não terminar no hospital se eu tiver de nocautear cinco amadores ao invés de um.

- Sagat, intimidando um Street Fighter super confiante

Times são uma parte muito importante no circuito Street Fighter. A maioria dos torneios são eventos para times com combates simples somente nos níveis mais altos. Lutadores que acabaram de ingressar no circuito normalmente escolhem se juntar a um time devido aos promotores e empresários conseguirem tornar lutadores desconhecidos em grandes astros das lutas. Para um empresário descobrir grandes lutadores dentre as dezenas que vê todos os dias, ele precisa ver o melhor de cada um em combate e para isso forma os times.

Enquanto os lutadores iniciantes não são tão populares com os espectadores, times são melhores aceitos. De qualquer forma, empresários preferem gerenciar times de novos lutadores do que desconhecidos solitários.

Novos lutadores comumente gostam da idéia, uma vez que se sentem mais “seguros” em um time. Eles também podem se juntar em um time caso compartilhem uma ideologia ou estilo de luta.

Times normalmente vivem em uma casa ou apartamento conjunto. Isto é por que participar do circuito de lutas faz com que os lutadores estejam sempre na estrada, sem uma residência fixa. Se eles possuem uma, normalmente será uma residência pequena onde todos vivem juntos. Isto não é regra, mas a maioria dos times vivem assim. Empresários promovem este tipo de convivência para semear a solidariedade entre os membros do grupo. Na estrada, times irão frequentemente alugar uma suite simples ou a cobertura de um hotel na cidade onde a próxima luta acontecerá.

Nem todos os times tem um empresário, mas há sempre um membro do time que cuida dos negócios que surgem.

Há algumas poucas regras de conduta que quase todos os times seguem:

- Membros de times não saem do time até que outro lutador possa assumir seu lugar, se necessário. Obviamente se um membro sai por brigas internas, esta regra não se aplica.
- Quando viajam estrada a fora, todos os membros devem cuidar de seus colegas conforme a necessidade.
- O empresário, ou membro empresário, é responsável por todos os compromissos, transporte, despesas, coletar os prêmios e distribuir aos vitoriosos do time.

(Regras Opcionais de Times)

- Todos os membros devem manter suas habilidades em um nível semelhante ao dos outros membros do time.
- Um membro que não está dando conta de vencer seus combates no ringue receberá dois meses para aperfeiçoar suas habilidades antes de ser escalado para um torneio novamente.
- O empresário, ou membro empresário, irá determinar quando um time está sendo eficiente ou não. Isto será determinado pelo Posto do time e de seus membros.

Estas regras de conduta irão usualmente aparecer de uma forma ou outra no contrato dos lutadores quando eles assinam com um empresário para ingressar em uma equipe. o contrato é somente formalidade, uma vez que o circuito Street Fighter é ilegal.

TRABALHO EM EQUIPE

Muitos times tem de reconhecer o valor de trabalharem juntos na arena. Os membros destes times não lutam somente uns aos lados dos outros. Eles coordenam suas manobras pra aumentar sua efetividade como uma unidade. Muitas vezes, um time bem sintonizado pode fazer com que seus oponentes pareçam simples brigões de bar. um time pode começar a usar trabalho em equipe de duas formas. A primeira é se comunicarem mais no ringue e ter certeza de que um não está pisando no pé do outro. A segunda maneira são os Combos de Times.

Um Ataque Combinado em Time pode ser uma tática verdadeiramente maravilhosa. Eles podem efetivamente atordoar os mais fortes oponentes em um simples turno.

Um Combo de Time é, em sua essência, vários ou todos os membros do time praticando uma série de ataques bem localizados em uma ordem precisa e eficaz.

ADQUIRINDO COMBOS DE TIMES

Um ou mais membros do time podem decidir comprar um Combo juntos. Existem dois tipos de Combos de Time: Combos Instantâneos e Combos Extendidos. Combos Instantâneos são num único turno, onde todos batem no oponente simultaneamente. Combos Extendidos são mais demorados, e esse tipo de Combo dura vários turnos com os membros do time desferindo os seus golpes, um após o outro. Quando o time compra um Combo de Time, os jogadores devem escolher as manobras que farão parte do combo, o tipo do combo e gastar 1 Ponto de Poder. Aquela manobra agora é parte de um combo de time.

Combos Instantâneos: Os personagens simultaneamente atacam um oponente único. Cada personagem deve executar sua manobra ao mesmo tempo, o que significa que os membros mais rápidos do time devem atacar depois que os mais lentos o tiverem feito. Todos os membros do time que fazem parte deste combo atacam simulataneamente o alvo escolhido. Todo o dano inflingido ao alvo é cumulativo para atordoar (Dizzy). É importante que uma manobra não interfira na outra. Um Electro Shock ou um Suplex podem não ser boas manobras para serem usadas como parte de um Combo de Time. Ataques que afetam mais de um hexe podem sem dúvida afetar seus colegas também. Assim como um ataque deixa seu alvo no solo, e portanto fora do alcance de outros ataques, é também um péssimo trabalho em equipe. No final, o Narrador é o árbitro final sobre quais Manobras trabalham em conjunto ou não.



Combos Estendidos: Estes tipos de Combos acabam com um oponente. Quando adquire um Combo Estendido, os jogadores devem decidir em qual ordem seus personagens irão atacar. Estes ataques são efetuados um após o outro, turno após turno. Se qualquer desses ataques errar ou não causar dano, então a corrente é quebrada, e o Combo deve começar novamente. Entretanto, se a qualquer momento durante o Combo, o alvo tomar uma quantidade de dano cumulativo que exceda seu Vigor, ele estará atordoado (Dizzy). Para que este Combo seja eficiente, o alvo não pode sofrer dano que não seja proveniente do personagem que supostamente deveria atá-lo neste turno.

Por exemplo, Alex Stone, Mookie e Dingo querem efetuar um Combo Estendido em Sagat. Eles devem estar sonhando se eles pensam que tem uma chance de derrotá-lo, mas eles estão tentando provar isso à sua própria maneira. Alex é o primeiro, e ele ataca Sagat com seu Spinning Backfist, infligindo dois níveis de Saúde de dano. Durante seu primeiro turno, Sagat também ataca e atordoia Dingo.

No segundo turno, Stone distrai Sagat bloqueando seu Tiger Knee com seu rosto. Enquanto isso Mookie pega Sagat de jeito com seu Double-Dread Kick infligindo um nível de Saúde no seu primeiro chute e mais dois com seu segundo. Dingo consegue seu turno se recuperando do atordoamento.

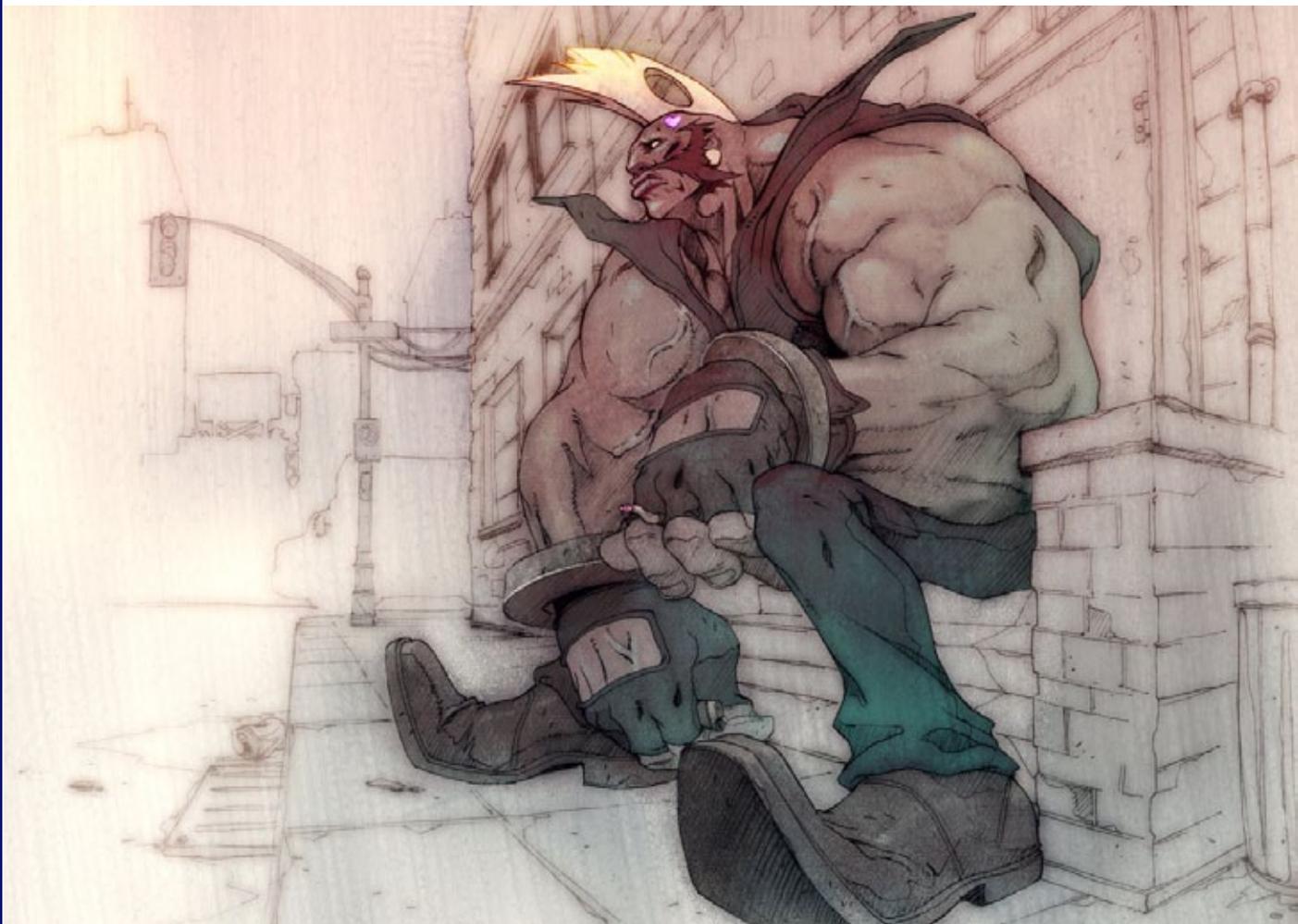
No terceiro turno, Sagat joga Mookie ao chão com um Foot Sweep, e Dingo faz seu movimento. Dingo dá um passo à frente com seu Double-Hit Knee. Seu primeiro ataque causa sete níveis de Saúde de dano. Isto é somente o suficiente para atordoar Sagat. Se os personagens conseguirem ficar em pé contra os ataques devastadores de Sagat por mais alguns turnos, eles podem ter uma chance de derrotá-lo através do trabalho em equipe.

EQUIPES

Equipes estão sempre correndo por um empresário, embora o empresário possa ter outros negócios que ele corre além da Equipe. De qualquer forma, o empresário da Equipe é responsável pela conduta e administração dos times e indivíduos dentro da equipe. Não é incomum para um empresário ter assistentes, principalmente se for uma Equipe muito grande. A Equipe está frequentemente associada a uma cidade específica, onde as dependências de treino são próprias ou alugadas. O empresário também vive nesta área, usualmente perto das dependências. Todos os lutadores e times tem acesso às dependências da Equipe, staff e empresário, embora times que possuam um status mais alto ou que gerem mais lucro possuem dependências especiais.

O empresário usualmente tem um padrão, embora informal, contrato, no qual todos os lutadores ou times devem assinar para se juntar à Equipe. Este contrato rege a conduta do lutador para com a Equipe entre outras cláusulas. Alguns empresários particularmente “bons de coração” guardam parte dos lucros da Equipe em um fundo de aposentadoria para os lutadores. Equipes com este programa são obviamente mais populares que as demais.

Uma vez que um time ou indivíduo torna-se bem conhecido, eles serão apresentados à propostas para ingressar em uma Equipe. Alternativamente, um lutador pode buscar um empresário visando ingressar em uma equipe. A maioria dos grandes times possuem um empresário e são partes de uma Equipe. Isto faz com que suas vidas sejam muito mais fáceis e lhes dá mais tempo para praticarem suas artes marciais. Uma Equipe não é essencial para o sucesso de um Street Fighter, mas certamente ajuda.





Cláusulas Típicas em um Contrato de Equipe

- O empresário é responsável por todos os compromissos e administração da equipe.
- Se o empresário negligenciar seu dever, o time pode assinar com outra Equipe depois de um período de três meses deste jeito.
- O empresário é responsável por todos os ganhos e despesas.
- Lutadores ou times que não gerem lucro para a Equipe, depois de um período de três meses, podem ser desligados da Equipe.
- Os lutadores reservam seus direitos para apresentações à mídia baseados nas suas ações dentro e fora do ringue. Esta reserva inclui livro, vídeo, TV e produções de cinema, bem como produtos de entretenimento, brinquedos, posteres, vídeos e RPGs. Qualquer contrato desta natureza deve ser aprovado pelo empresário.
- O empresário irá arranjar cuidados médicos caso sejam necessários.
- este contrato possui efeito durante um período de dois anos e pode ser renegociado por este mesmo tempo.
- O contrato pode ser cancelado por qualquer parte envolvida, na presença de um representante de um escritório de advocacia.

EXCALIBUR PRODUÇÕES

(EXEMPLO DE EQUIPE)

Quartel-general: Cidade de Nova York, EUA

Empresário: Samsom Prowse

Acomodações: Academia Excalibur, Bronx, Nova York

Staff: Franklin Thompson, Treinador Físico (Instrução 3)

Sra. Jessica Byers, Tutora (Instrução 4)

Parmid Singh, Mentor (Instrução 2)

Dr. Ludwig Von Riesling, Doutor do Ringue (Medicina 4)

Jonathan Byers, Advogado/ Publicitário (Publicidade 3) (Direito 3)

Equipe de Street Fighting:

Independentes:

Sapphire

Nick Fontana

Harpol Jhaliwal

Times:

Força Excessiva

Chimu Nihon

Nome: Samson Prowse		Conceito: Empresário		Equipe: Excalibur Produções	
Força ●●○○○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●●○○	Honra 2		
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●●●○	Glória 5		
Vigor ●●○○○	Aparência ●●●●○	Raciocínio ●●●●●	Posto Nenhum		
Habilidades e Vantagens			Manobras e Poderes		
Prontidão ●●○○○	Publicidade ●●●●○	Vel.	Dano	Mov.	
Interrogação ●●●○○	Arena ●●●●○	Soco: Jab 5	4	2	
Intimidação ●○○○○	Computador ●●●○○	Strong 3	6	2	
Perspicácia ●●●●○	Investigação ●●●○○	Fierce 2	8	1	
Manha ●●●○○	Medicina ●●○○○	Chute: Short 4	5	2	
Lábia ●●●○○	Mistérios ●○○○○	Forward 3	7	1	
Condução ●●●○○	Estilos ●●●●●	Roundhouse 1	9	1	
Liderança ●●●●○	Administrar ●●●●○	Apresamento -	-	-	
Segurança ●○○○○	Apostar ●●●●●	Bloqueio 7	(+2 Abs)	0	
Chi ●○○○○○○○	Força de Vontade ●●○○○○○○○	Movimento 6	0	5	
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□□□	Spinning Knuckle 3	9	0	
Saúde ●●●●●●●○○○○○○○○○○			Antecedentes:		
□□□□□□□□□□□□□□□□			Contatos 4		
			Fama 2		
			Recursos 3		

EMPRESÁRIO SAMSON PROWSE

Aos 18 anos, Samson Prowse era o empresário do time Internacional de Cricket da Inglaterra para sua academia. Este foi seu primeiro contato com o mundo dos esportes profissionais. Ele decidiu que isto era o que queria para sua vida e pôs todas suas forças em tornar-se um empresário conhecido mundialmente. Seus pais tinham orgulho de seu ofício e o apoiavam completamente.

Depois de atender uma academia privada, Samsom aceitou uma bolsa de estudos na Escola de Negócios de Yale. Quatro anos mais tarde ele estava de volta ao mundo de negócios, pronto para qualquer coisa que viesse. Qualquer coisa exceto o desemprego, que foi o que realmente aconteceu. Samsom buscou a maioria dos times profissionais de esportes, mas nenhum estava precisando de empresários, ou então buscavam alguém com mais experiência. Ele não se sentia desencorajado - afinal, ele era um homem de Yale. Ele estava preparado para tudo, não estava?

Não demorou muito e ele encontrou alguma coisa. Ele ouviu falar do circuito Street Fighter e assistiu a algumas partidas. Era um esporte rústico e sangrento, completamente indisciplinado e brutal. Mas também era algo extremamente lucrativo! Samsom assinou contrato com alguns bons lutadores e fundou a Excalibur Produções.

Desde essa época, a Equipe Excalibur cresceu, e os negócios da firma tem-se tornado extremamente lucrativos. Prowse agora é proprietário de um vasto e diverso portfólio de lutadores. Ele é muito bem conhecido no circuito e é reconhecido por ser um homem honrado por todos os seus lutadores, a não ser por alguns, como o time Força Excessiva.

Aparência: Samson é um homem pequeno com aparência de adolescente, o que o deixa muito embaraçado. Ele é mais jovem do que a maioria dos empresários do seu calibre, estando com somente 22 anos e aparentando 18.

Ele está sempre impecavelmente bem vestido e usualmente veste um suéter com as cores da Universidade de Yale.

Interpretando Samson

Prowse:

...você sempre honra seus acordos, sejam com outros empresários, com seus lutadores ou com os oficiais da cidade, seu pagamento é regular. Negócios consumem sua vida, e você está sempre atento ao cultivo de contatos em Hollywood para ingressar na indústria de cinema. Você tem o ar de um cavalheiro Inglês e aproveita o apelido de "Governante" que seu Staff e Equipe lhe deram. Você possui um sotaque inglês que ocasionalmente lhe causa problemas quando fala com "estrangeiros".

Lema: *Eu estou honrado de que você queira entrar em minha equipe, mas primeiro deixe-me ver o que você faz no ringue.*



INDEPENDENTES

Sapphire (veja seus dados no Capítulo 3)

Nick Fontana

Harpol Jhaliwal

NICK FONTANA

Embora tenha nascido em Idaho, Nick passou a maior parte de sua juventude nas ruas de Seattle. Seus pais tiveram de trabalhar duro para cuidar de todos os aspectos de sua vida, exceto cuidar dele mesmo. Não que eles não gostassem dele, só não tinham tempo para ele, devido aos dois empregos entre outras coisas.

Nick naturalmente via seu refúgio em seus amigos, outras crianças que também eram negligenciadas pelos seus pais. Isto fazia com que Nick ficasse mais tempo fora de casa do que dentro dela, usualmente brincando com sua banda. Ele adorava a liberdade e respeito que tinha com seus camaradas. Juntos eles eram selvagens e desinibidos - talvez um pouco selvagens demais. Antes de Nick saber, ele estava em problemas com a lei por causa de uma longa série de pequenos roubos durante o Ensino Médio. Ele passava a maior parte do seu tempo na prisão Juvenil. Nick podia em breve completar 18 anos, e a próxima vez que se metesse em problemas ele iria para a prisão. Sua vida repentinamente teve uma mudança drástica na noite do assalto.

Nick simplesmente passava pela rua enquanto dois valentões roubavam um velho. Bem no fundo, Nick sempre fora um homem decente. Ele podia roubar ocasionalmente alguma coisa, mas nunca machucara ninguém. Ver aqueles dois brutamontes agredindo aquele homem o enraivecera. Ele correu para resgatar o velho, somente para ser confrontado por um dos ladrões que sacou uma faca. Nick não se impressionou e saltou sobre o homem de qualquer forma.

Nick era rápido e forte e se considerava um bom lutador, mas ele não era bom o bastante. Ele perdeu a consciência com a faca enterrada na sua barriga. O mundo estava se fechando e saindo de foco, mas Nick ainda pôde ver o que aconteceu em seguida. O velho homem saltou no ar e chutou um dos ladrões na cabeça com ambos os pés. Então o outro sacou uma arma, para ser atingido por uma chama que saiu das mãos do velho em sua direção, derrubando-o.



Tudo que Nick se lembra antes de desmaiar é a face enrugada do velho lhe dizendo algo como, "Você está acabado, jovem, mas não sem mérito."

O homem era Mestre Shimizu, um conhecido do Grande Mestre Gouken. Ele estava em Seattle buscando por estudantes quando encontrou Nick, ou vice-versa. O sensei cuidou para que Nick restaurasse sua Saúde e lhe ofereceu seus ensinamentos nos caminhos da disciplina mental e do Karatê Shotokan. Nick aceitou e usou seus próximos três anos treinando. Então seu mestre lhe falou sobre o circuito Street Fighter.

Nick estava interessado, especialmente quando o Mestre falou que estava treinando-o para torná-lo um concorrente ao Grande Campeão dos Street Fighters, Ryu. Shimizu buscava tornar-se o próximo Grande Mestre e para fazer isto deveria treinar o melhor discípulo que este mundo já viu, capaz de derrotar o discípulo de Gouken no ringue. Nick era este estudante. Isto foi há seis meses atrás, e Nick já tem feito grandes progressos avançando no ranking. Ele está impaciente em confrontar Ryu, embora faltem alguns anos para que ele esteja realmente preparado.

Aparência: Nick é um homem jovem de 22 anos de idade. Ele veste roupas casuais ao estilo "Grunge". Jeans rasgados, camisa sobreposta à uma camiseta de banda e um boné de baseball. Ele ainda toca com sua banda velha, Os Centauros, e ocasionalmente eles se apresentam em suas batalhas.

Interpretando Nick Fontana:

Você é impetuoso, impaciente e acha o mundo lá fora uma maldição. Depois de uma boa batalha ou um bom treino, você gosta de se divertir até cair. O seu sensei tolera isso, mas somente um pouco. Você faria tudo por seu mestre, exceto deixar seus velhos amigos que estão sempre lhe apoiando. Você gosta de Samson Prowse, e acha que ele fala feito um "florzinha".

Lema: *Eu posso não parecer grande coisa, mas posso chutar sua bunda.*



Nome: Nick Fontana
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Instituto de Artes Marciais de Seattle
Equipe: Excalibur Produções

Time: Nenhum
Conceito: Moleque de Rua
Assinatura: Toca sua guitarra.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
Inteligência ●○○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●○○○○
Perspicácia ●○○○○
Manha ●●●●○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●○○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ●●○○○
Furtividade ●○○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●○○○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados (banda) ●●●○○
Sensei ●●●●○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●○○○○
Apresamento ○○○○○
Esportes ●●○○○
Foco ●●●○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Power Uppercut
 Dragon Punch
 Jump
 Foot Sweep
 Fireball

Combos: Jab para Dragon Punch (Dizzy),
 Jump + Short para Foot Sweep (Dizzy)

RENOME

Glória

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 3

Situação Atual
Vitórias: 11 **Derrotas:** 3
Empates: 0 **KO's:** 9

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

HARPOL JHALIWAL

Harpol não sabe quem são seus pais, somente sabe que ela cresceu nas ruas de Nova Delhi com um grupo de outras crianças de rua. Ela presume que seus pais a abandonaram por causa dela ser uma menina, uma prática comum na Índia por causa do valor do dote exigido de seus pais quando sua filha fosse se casar. Qualque que seja a razão, o fato é que Harpol foi uma das inúmeras crianças que cresceram nas ruas pobres e sujas da Índia. Quando foi adotada por uma espécie de seita de Monges Budistas, ela rele-gou sua vida ao jejum e à medi-tação.

Os monges viram seu po-tencial de grandeza onde o resto do mundo viu apenas uma meina suja. Eles to-caram seu interior e lhe de-raram serenidade com seus ensinamentos místicos. Ela aprendeu sobre seu potencial e o mundo além de Nova Delhi. Qundo ela provou a si mesma que es-tava pronta, os monges começaram a ensiná-la os segredos do Kabad-di.

A garota assumiu os treinamentos como se ela tivesse nascido para isso. “Talvez você tenha”, respondiam os monges quando ela perguntava somente aquela questão. “Você está entre as mel-horas estudantes que ja-mais tivemos, mas seus dias aqui estão próximos do fim. Grandes desafios espe-ram por você.” Após comple-tarem seu treinamento, eles a apresentaram a Dhalsim e ao Circuito Street Fighter.

Dhalsim olhou fundo na alma da garota e viu seu potencial, es-condido como uma pérola através das águas de um rio feroz - turbu-lento, mas belo. Os ensinamentos de Dhalsim despertaram os poderes dentro da garota que não tinha idéia das forças que possuía: poderes além de seu corpo, para produzir gotas de ácido a partir de sua boca e poderes sobre o frio. Ela comple- t o u seus ensinamentos e mantém treinos com seu Sensei ocasion- almente.



Aparência: Harpol é magra e bela, e prefere vestir suas rupas de rua durante os com-bates. Ela veste uma camiseta com um decote e uma jaqueta negra de couro, com calças combinando. Os monges e Dhalsim desaprovam seu modo de vestir. Ela prefere manter seus gos-tos em afirmação à suas raízes, nas ruas e arredores de Nova Delhi, embora ela já tenha condições de adquirir roupas muito antes de entrar para o circuito. Ela também veste vários braceletes que criam sons agradáveis en-quanto se movimen-ta. Muitos oponentes se distraem com os sons, um fato que ela tira vantagem.

Interpretando Har-

pol: você está se divertindo e aproveitando seus ensina-mentos Budistas. Sua vida é excitante, ao menos agora você não vive nas ruas. Oca-sionalmente você irá perder a simplicidade de sua vida, mas nunca irá querer voltar para ela. Na verdade, você morre de medo de ser forçada à voltar às ruas. Para combater este medo, você assinou um contrato com Sam-son Prowse da Excalibur Produções ao contrário das recomendações de Dhalsim.

Recentemente você tem perdido várias de suas batalhas, e Samsom a pôs em provação. Se você não começar a ganhar batalhas dentro de três meses, ele irá lhe tirar da Equipe. isto faz com que você se deses-pere para ganhar, o que a faz cometer erros e perder ain-da mais batalhas. Tudo que você precisa é um pouco de vitórias sólidas para reforçar sua auto-confiança e logo.

Lema: *Esta cidade não é muito diferente de Nova Del-hi. Vocês tem pobres e sem-tetos assim como nós. Lá existem alguns caras metidos, que acham que são Street Fighters. Aqui também.*

TIMES FORÇA EXCESSIVA

Time de Street Fighting

Equipe: Excalibur Produções

Divisão: Tradicional

História:

Força Excessiva foi formada por Vladislav Kolchenko no final da década de 80 como um grupo de demonstração através da URSS. O time logo tornou-se cansado com simples demonstrações de poder físico e buscava desafios reais. Em 1992, eles descobriram o circuito Street Fighter e competem desde então.

O nome do time não é somente um título pomposo, atualmente ele descreve sua forma de lutar em um T. Os crowds amam sua violência e entusiasmo excessivo.

MEMBROS				
Apelido	Nome Real	Estilo	Posto	Obs.
Major Carnage	Vladislav Kolchenko	Forças Especiais	6	Líder
Hammer	Hideo Izumo	Sumô	5	
Anvil	Greg Hart	Sanbo	6	

MAJOR CARNAGE

Major Carnage é somente o nome que Vladislav Kolchenko responde hoje em dia. Uma vez, ele foi um major no exército russo. pouco é conhecido sobre sua carreira militar, exceto que ele estava envolvido durante a ocupação do Afeganistão e alguma parte na operação: Tempestade no Deserto. Seus papéis específicos em ambas operações militares são desconhecidas. Ele é um dos membros mais condecorados da unidade de elite russa Spetsnaz. Estes soldados são respeitados através do mundo como sendo alguns dos mais bem-treinados "comandos" do mundo. Major Vladislav Kolchenko era o melhor deles, até ficar chateado.

O clima político corrente dentro da formada URSS fez com que o Spetsnaz se tornasse obsoleto para Vladislav. Havia um monte de trabalhos garantidos para a unidade: dismantelar quadrilhas de contrabandistas, segurança política e proteger arsenais nucleares de ladrões. Para Major Kolchenko, isto era trabalho rotineiro, que qualquer um podia fazer. Ele buscava um desafio de verdade, algo em que ele pudesse usar seus talentos reais. O circuito Street Fighter era ideal para isso. Ele podia quebrar cabeças e demonstrar a força da Mãe Rússia ao mesmo tempo. Ele aproximou-se de Zangief com a idéia de formarem um time com este propósito. Zangief concordou com o conceito, mas sentiu que Kolchenko era uma pessoa errada para o serviço. "Você é brutal e sem sentimentos." ele disse. "Minha Rússia é uma terra de grande coragem e força. Sua Rússia morreu com Stalin."

Isto não afetou Vladislav, agora Major Carnage (Carnificina), de seu objetivo. Carnage vive em uma pequena ilha no Mar Báltico, que ele domina como um antigo senhor Cossaco. Ele tem aumentado a população da ilha através de convites e recrutamento de um contingente de seus velhos camaradas do Spetsnaz para servi-lo.

Há rumores de que ele possui armamento militar pesado, roubado de Iraque durante a campanha Tempestade do Deserto, mas ninguém tem certeza.

Ele foi contratado pela Excalibur Produções, formando o Força Excessiva e iniciando novas ondas no circuito Street Fighter. Poucas pessoas pensam que Major Carnage e seu time são guerreiros honrados, mas eles vencem suas lutas, então Samson Prowse mantém eles na Equipe.

Aparência: Major Carnage é um homem grande com cabelo castanho claro. Ele gosta de vestir o uniforme Spetsnaz quando luta. Um quepe, camisa camuflada e calças largas o tornam uma figura distinta, meio deslocada quando caminha nas ruas em meio a outras pessoas. Ocasionalmente ele veste uniformes do exército Russo, mas não acredita que eles possuem o brilho embora eles não representem o verdadeiro espírito da Mãe Rússia.

Interpretando Major Carnage: Você é forte, forte como a velha URSS. Você sente que se demonstrar que sua terra-mãe ainda é forte, então ela se tornará forte novamente. Você não pode demonstrar fraqueza e frequentemente machuca os oponentes em demonstrações de força no ringue. Você tem sido chamado de brutal e sem sentimentos, mas raramente leva essas opiniões a sério. Apesar de tudo, elas vem de fracos estrangeiros. Nenhum de seus conterrâneos ousaria dizer isto na sua frente, exceto aquele tolo Zangief, mas ele esteve muito tempo no Oci-tornou-se um fraco também. Em breve você fará ele engolir suas palavras.

Lema: *Das vadanias. Eu quebrarei você agora!*





Nome: Major Carnage
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Forças Especiais
Escola: Spetsnaz Russo
Equipe: Excalibur Produções

Time: Força Excessiva
Conceito: Comando de Op. Especiais
Assinatura: Dança Cossaco.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
 Destreza ●●●●○
 Vigor ●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
 Manipulação ●●●○○
 Aparência ●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
 Inteligência ●●○○○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
 Interrogação ●●●●○
 Intimidação ●●●●●
 Perspicácia ●●○○○
 Manha ●●○○○
 Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
 Condução ●●●●●
 Liderança ●●●●○
 Segurança ●●○○○
 Furtividade ●●●●○
 Sobrevivência ●●●●●

CONHECIMENTOS

Arena ●●○○○
 Computador ●○○○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ●●○○○
 Mistérios ○○○○○
 Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●●○
 (Spesnaz Russo) ○○○○○
 Contatos (Rússia) ●●●○○
 Recursos ●●●●○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●○
 Chute ●●●○○
 Bloqueio ●●○○○
 Apresamento ●●●○○
 Esportes ●●●○○
 Foco ●●○○○
 ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Hyper Fist
 Spinning Back Fist
 Spinning Clothesline
 Turbo Spinning Clothesline
 Backflip Kick
 Foot Sweep
 Flash Kick
 Spinning Foot Sweep
 Neck Choke

Combos: Spinning Clothesline para Flash Kick para Neck Choke (Dizzy), Bloqueio para Spinning Back Fist para Backflip Kick (Dizzy)

RENOME

Glória

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○
 □□□□□□□□□□

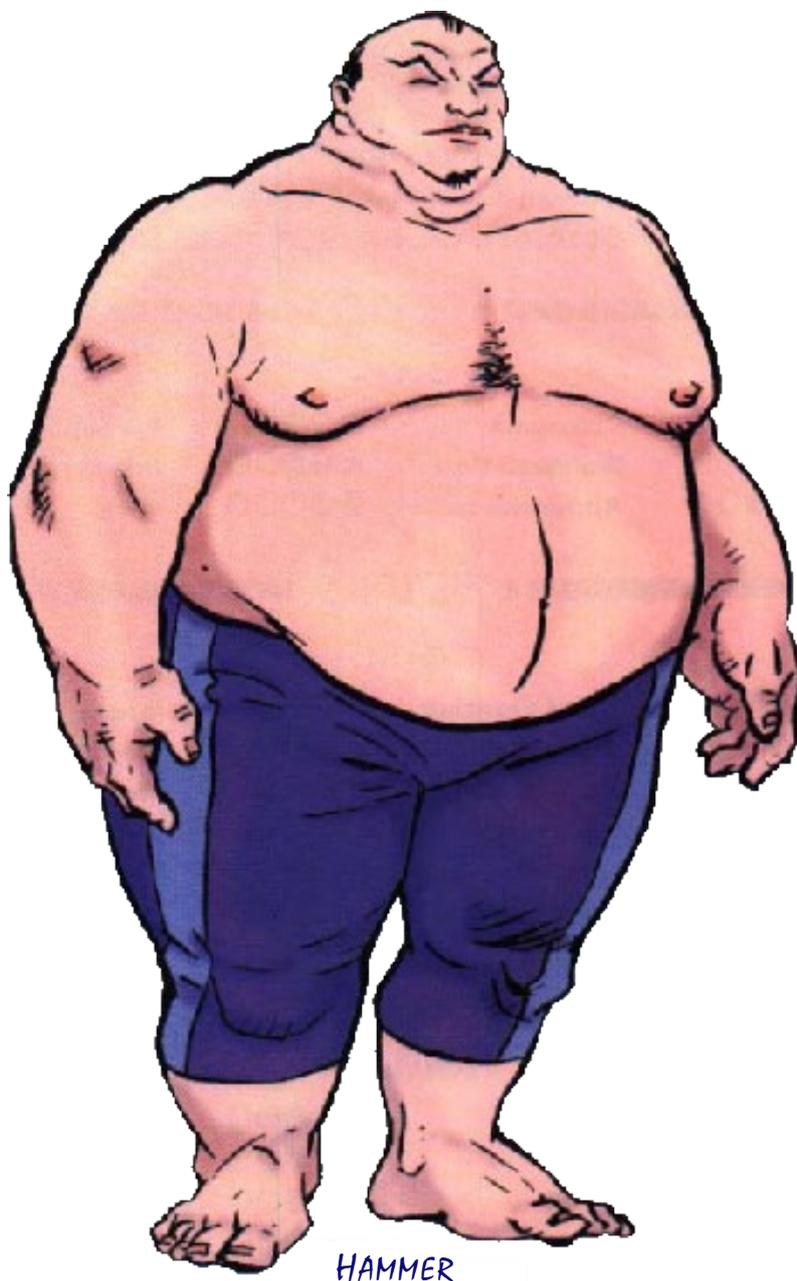
SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 6
Situação Atual
 Vitórias: 26 Derrotas: 2
 Empates: 1 KO's: 21

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15



Desde que era criança, Hideo Isumo estava destinado a tornar-se um Sumotori, e isto é o objetivo de sua vida desde que se conhece por gente. Por vinte anos, ele treinou para tornar-se um campeão. Se não fosse por seu temperamento violento, ele provavelmente seria o maior lutador do Japão agora que E. Honda não participa mais dos basho (torneios). A raiva violenta de Izumo foi a causa de sua desgraça. Ele caiu em desgraça com seus professores e consigo mesmo ao agir desoradamente ao atacar oponentes caídos.

É costume dos guerreiros japoneses que caem em desgraça, de restaurarem sua honra corrigindo seus erros. Hideo é a exceção à regra. Ele abraçou sua desonra, vendo-a como uma escapatória ao rígido regime e regras de conduta. Desde então ele tem feito seu nome no circuito Street Fighter, mas não um bom nome, e sim o de alguém desonrado e brutal. Ele busca reconhecimento, ele vive para isso. Recentemente ele juntou-se ao Força Excessiva, e voltou a sentir-se em casa.

Aparência: Hammer (Martelo) é um enorme e brutal homem que possui grandes camadas de músculos abaixo de grandes camadas de gordura. Hideo gosta de vestir ternos (sob medida) em público, pensando que eles lhe dão um toque de classe e ar respeitável.

Dentro do ringue, ele prefere vestir calças elásticas, comum entre os ciclistas profissionais, ao invés dos tradicionais mawashi que os lutadores de sumô usam. Ele diz que isto é por causa que ele é um homem moderno e não sente a necessidade de enfatizar os trapos arcaicos de um esporte mortal. Na verdade, o mawashi possui significado profundamente religioso para o sumotori, e Hideo foi banido a tal ponto que jamais poderá vestir as roupas tradicionais novamente. E. Honda deixou bem claro o que lhe acotecerá caso ele seja visto usando o mawashi novamente enquanto está em desgraça entre os sumotori. Hideo gostaria de não ter ouvido este aviso.

Interpretando Hammer: Você é arrogante e dono da razão. Os que você não pode intimidar você tenta tirar do seu caminho. Poucas pessoas apreciam sua companhia, exceto os outros membros do Força Excessiva. Você não gosta de ser lembrado que caiu em desgraça entre os Sumotori e botará suas frustrações para fora em qualquer sumotori que encontrar em combate, mesmo fora do circuito Street Fighter. Você teme E. Honda e irá o mais longe possível para não encontrá-lo. Isto é por causa dos tratados que ele fez contra você, tratados que você firmemente acredita que irá retirar.

Lema: *Konnichi Wa. Eu quebrarei você agora!*



Nome: Hammer
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sumô
Escola: Escola Sumotori Nagoya
Equipe: Excalibur Produções

Time: Força Excessiva
Conceito: Encrenqueiro de Bar
Assinatura: Se atira sobre o oponente caído.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○
Interrogação ●○○○○
Intimidação ●●●○○
Perspicácia ●○○○○
Manha ○○○○○
Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ○○○○○
Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ●●●○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●●○○○
Mistérios ●○○○○
Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Arena ●●○○○
Fama ●●●●●
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●●●
Chute ●●●○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●●●○○
Foco ●●○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Eye Rake, Stunning Shout
 Sleeper
 Haymaker
 Widowmaker
 Jump
 Throw
 Head Butt
 Hundred Hand Slap
 Double Hit Kick
 Knee Basher
 Air Smash
Combos: Eye Rake para Haymaker para Sleeper (Dizzy),
 Double Hit Kick para Stunning Shout para Air Smash (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□

CHI

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○
 □□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○
 □□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●
 □□□□□□□□
 ●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 6

Situação Atual
 Vitórias: 16 Derrotas: 4
 Empates: 2 KO's: 16

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

ANVIL

Greg Hart nasceu e cresceu em meio aos campos de petróleo no oeste do Canadá e trabalhou durante toda sua juventude como perfurador na área. Quando ele terminou a escola, ele foi trabalhar nos poços perto de Edmonton. O trabalho duro o tornou um homem musculoso. Ele costumava demonstrar toda sua força operando brocas de escavação sozinho e com as mãos nuas, conseguindo alcançar grandes resultados além do possível para equipes treinadas.

As noites na cidade semre eram selvagens, onde Greg desafiava lutadores para combates de luta-livre e quedas-debraço nos bares da região. Greg sempre vencia estas partidas e adorava isso. Nestas brigas ele aprendeu a desprezar a fraqueza. Não demorou muito e ele descobriu o circuito Street Fighter.

A primeira batalha abriu os olhos do rufião. Um oponente com metade do seu tamanho, com jeito feminino, derrotou-o. A derrota foi mais do que ele podia esperar. Naquele dia, ele saiu dos poços de petróleo e foi a Calgary para aprender alguma variedade de estilos de luta, qualquer estilo. Ele conheceu o Sanbo no Calgary Wrestling Studio e imediatamente começou a treinar.

Sua segunda luta, dois anos mais tarde, foi completamente diferente - ele limpou o chão do ringue com seu oponente.

Major Carnage assistia o combate e convidou Greg para integrar seu novo time de lutadores, Força Excessiva. Não havia lugar melhor para Greg "Bigorna" Hart.

Aparência: O Anvil (Bigorna) é facilmente o maior membro do Força Excessiva. Ele gosta de vestir uma camisa com as mangas rasgadas. Jeans largos, botas country e um boné de John Deere; isto é tudo que ele tem no guarda-roupa. Fora do ringue, Greg veste as mesmas roupas e raramente as muda, isto é óbvio pelo cheiro que ele exala. Ele também gosta de dirigir grandes caminhões e caçar alces e ursos, mas considera pouco esportivo usar uma arma.

Interpretando o Anvil: Você é o homem mais forte do Canadá, ou acha que é, mas ninguém nunca conseguiu lhe provar o contrário - ainda. Você considera a si mesmo o campeão dos homens trabalhadores comuns, mas eles raramente são brutais e ignorantes como você. Você vive para o próximo combate e punirá impiedosamente qualquer oponente que não se encaixe nos seus padrões, padrões que incluem a habilidade de esmagar um pequeno carro e beber três barris de cerveja, e nenhum americano se encaixou!

Lema: *Eu esmagarei você, eh!*





Nome: Anvil
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Sanbo
Escola: Calgary Wrestling Studio
Equipe: Excalibur Produções

Time: Força Excessiva
Conceito: Perfurador de Petróleo
Assinatura: Posa e flexiona os músculos.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●
Destreza ●●●○○
Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●○○○○
Inteligência ●●○○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●○○○○
Interrogação ●●○○○
Intimidação ●●●●●
Perspicácia ●○○○○
Manha ●○○○○
Lábia ●○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●●○○
Condução ○○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ○○○○○
Sobrevivência ●●●○○

CONHECIMENTOS

Arena ●●●○○
Computador ○○○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●○○○
Fama (Canadá) ●●●○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○
Chute ●●○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●●●●●
Esportes ●○○○○
Foco ○○○○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Ear Pop _____
 Spinning Clothesline _____
 Air Throw _____
 Back Breaker _____
 Brain Cracker _____
 Neck Choke _____
 Pile Driver _____
 Suplex _____
 Stomach Pump _____
 Grappling Defense _____

Combos: Ear Pop para Roundhouse para Stomach Pump (Dizzy), Grappling Defense para Brain Cracker para Pile Driver (Dizzy)

RENOME

Glória
 ●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ●●●●●●●○○
 □□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Tradicional
Posto: 6

Situação Atual
 Vitórias: 24 Derrotas: 4
 Empates: 1 KO's: 23

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

CHIMU NIHON

Time de Street Fighting

Equipe: Excalibur Produções

Divisão: Estilo Livre

História:

Chimu Nihon recentemente apareceu no Circuito Street Fighter e está tentando duramente ser reconhecido pelo título de time favorito do Japão. Seu empresário, Samsom Prowse, tem grandes esperanças para o time e total confiança de que ele fará jus ao grandioso nome. Eles tem ganhado todos os combates que entraram, com uma notável exceção. Devido a uma inescrupulosa manipulação, eles foram agendados para lutar contra um time Asiático chamado de Horda Mongol Uivante (Howling Mongol Horde). A Horda tinha membros muito mais experientes, com Posto acima de 5, que estavam buscando uma vitória fácil para aprimorar seu Posto no circuito. Eles fizeram isto, mas não sem antes presenciarem o que os jovens guerreiros japoneses eram capazes. Não foi uma vitória fácil e nenhum dos times a esquecerá.

O líder e “cabeça” do time é Akira Leung, chamado Hikodoshi no ringue. Akira acredita que o caminho para restaurar a honra do Japão na comunidade mundial e dentro de suas fronteiras está em inspirar sua juventude. Com este propósito, ele formou o Chimu Nihon na linha de um popular fenômeno japonês, os guerreiros Sentai. Muitos canais no país natal de Akira mostram programas de times de adolescentes lutando contra o mal e protegendo o Japão. Os membros do Chimu Nihon são todos adolescentes e vêem a si mesmos como protetores da honra do Japão. Eles estão na missão de rejuvenescer a alma de seu país instigando um senso de honra na juventude. Se as vendas iniciais dos vídeos do Chimu Nihon filmados pela Excalibur Produções começarem a vender, eles terão obtido sucesso.

Chimu Nihon pode ser traduzido como Time Japonês (Japan Team).



MEMBROS

Apelido	Nome Real	Estilo	Posto	Obs.
Hikodoshi	Akira Leung	Wu Shu	5	Líder
Orihime	Kyoko Kimura	Kung Fu	3	
Shoujo Tora	Yuki Otonashi	Capoeira	1	Híbrida Tigresa
Seirei Kaji	Hikaru Matsuda	kickboxe	2	Elemental do Fogo
Kuma Mizu	Hiroshi Matsuda	kickboxe	2	Elemental da Água

HIKODOSHI

Embora Akira Leung tenha nascido no Japão como Akira Takashi, ele usa o nome de Leung em respeito à sua família adotiva na China. Os pais de Akira eram gerentes de alto-nível em uma grande corporação japonesa envolvida com a importação de produtos chineses. Seu pai tinha a função de decidir de quais fábricas os produtos seriam importados e quais deixariam de fornecer produtos. Muitos gerentes tinham grande interesse em obter a estima de Sr. Takashi, para permanecer como clientes no ano que vem. Como a maioria das crianças, Akira obviamente não sabia de todos os detalhes das funções de seus pais. Esta ignorância lhe apunhalou quando viajavam pela China e seu pai foi atacado pela Polícia. O pai de Akira o amava muito, e fez o que pôde para distrair os policiais para que ele escapasse.

Akira correu incessantemente através das ruas, cego pelas lágrimas, até que ele chegou em uma das fábricas que seu pai inspecionava. Havia um velho homem lá, do qual Akira lembrou de ter visto com uniforme mais cedo naquele dia. “Venha, minha criança,” o velho homem disse. “Eles estão procurando por você, e as ruas de Beijing não são seguras a esta hora da noite. Eu tenho uma pequena fazenda, a poucas milhas fora da cidade, onde nós estaremos seguros. Eu vivo lá com minha família e meus estudantes, e ficaria honrado se você viesse comigo.” “Quantos estudantes você tem?” Akira perguntou. Por um longo tempo o homem ficou em silêncio, então ele quietamente respondeu, “Um. Agora.”

Akira viveu com Mestre Leung e sua família por muitos anos. Ele estudou Wu Shu com o mestre e frequentava uma escola local com os filhos dele. Em breve tornou-se evidente que Akira era muito especial, tanto athleticamente quanto academicamente. Ele tornou-se um expert como artista marcial e como estudante. Mas algo o atormentava.

No fundo da mente de Akira estava a lembrança do que seu pai tinha feito ao nome da família. Isto provavelmente perseguiria o garoto pro resto da sua vida, a menos que fizesse algo a respeito para restaurar a honra do nome Takashi, alguma coisa que pudesse devolver a honra de seu pai que o país havia roubado. Ele não sabia o que fazer para isto, mas ele sabia que não poderia fazê-lo na China. Ele retornou para sua terra natal - Japão.

Tokyo não era mais como Akira se lembrava a 15 anos atrás. Uma depressão cobria a cidade. Pessoas trabalhavam e trabalhavam sem nunca ver alguma perspectiva no futuro, enquanto as corporações cresciam. O espírito do país havia sido sugado dos habitantes. Alguém deveria fazer algo para mudar isso. Então ele fez: ele pretendia juntar um time de músicos, atletas ou artistas marciais em um tour pelo país, possivelmente pelo mundo. O time poderia reviver o espírito do Japão. “Isto é tão óbvio”, ele pensava, “porque ninguém havia tido esta idéia antes?”

Ele conheceu Kyoko Kimura enquanto buscava por apoio corporativo para sua idéia. Instantaneamente, ele soube que, enquanto a alma do Japão podia estar morrendo, seu coração estava se sentindo bem. Esta bela e inteligente jovem tinha de

ser sua esposa. Akira ficou tão vislumbrado por ela que quase perdeu sua entrevista com o chefe da firma onde ela trabalhava. Enquanto o chefe da firma não conseguia ver lucro na proposta de Akira, ele não conseguiu impedir que Akira marcasse um encontro com Kyoko.

Depois do jantar, ele falou a ela sobre sua missão de restaurar a honra de sua família e sua idéia para restaurar o espírito do Japão nas pessoas. Kyoko concordou que alguma coisa devia ser feita, e se dispôs a lhe apresentar alguém que poderia ajudar. Três dias mais tarde, Akira e Kyoko se encontraram com Samsom Prowse o empresário da Excalibur Produções, e o Chimu Nihon estava criado.

Akira tornou-se o líder e também o fundador do Chimu Nihon, que significa “Time do Japão”. Para inspirar o espírito aventureiro e acultura japonesa no grupo, foram dados codinomes de ação a todos os membros. Ele adotou para si mesmo o nome “Hikodoshi” de acordo com uma constelação do Hemisfério Sul. Este grupo de estrelas foi nomeado de acordo com uma lenda japonesa que enfatiza o amor, devoção e trabalho duro, ideais que Akira firmemente acredita.

Akira está irremediavelmente apaixonado por Kyoko. Ele pretende casar logo que o Chimu Nihon se torne um sucesso.

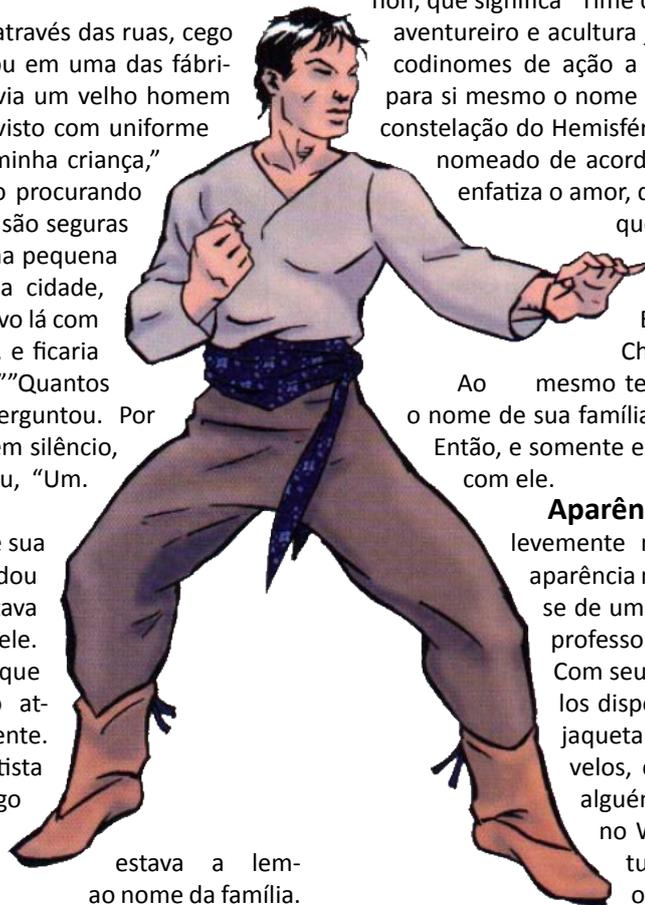
Ao mesmo tempo que ele pretende reclamar o nome de sua família, Takashi, e restaurar sua honra. Então, e somente então, irá pedir que Kyoko se case com ele.

Aparência: Akira aparenta ser magro e levemente musculoso, o que lhe dá uma aparência mais frágil. Ele comumente veste-se de uma maneira mais apropriada a um professor de escola do que um lutador. Com seus pequenos e arredondados óculos dispostos no final do seu nariz e sua jaqueta que chega somente aos cotovelos, ele dificilmente causa medo em alguém. Dessa forma - ele é um mestre no Wu Shu mais do que um intelectual, muitos oponentes cometem o erro de subestimarem-no pelo seu exterior.

Como Hikodoshi, Akira gosta de se vestir como um camponês. Sua única concessão para a natureza heróica de sua profissão consiste de uma bela camisa de seda que ele veste sobre seu tronco. A camisa é decorada com estrelas e representa a Via Láctea que separam ele do seu amor no céu, Orihime. Ele também gosta de vestir um par de botas de couro, dados a ele por Leung quando ele deixou a China.

Interpretando Hikodoshi: Muitas vezes você prefere ler um bom livro a uma noite na cidade, mas você não perde uma boa aventura. Honra significa muito para você e tem dedicado sua vida a restaurar a honra do nome da família Takashi. Você vê o Chimu Nihon com um caminho para restaurar a honra enfatizando os ideais do Japão e comunicando estes ideais ao resto do mundo. Street Fighting tem dado a você este caminho para fazer isto, e a Excalibur Produções tem lhe mostrado o significado disto.

Lema: *Pela honra do Japão!*





Nome: Hikodoshi
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Wu Shu
Escola: Dojô da Família Leung
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Intelectual
Assinatura: Coloca seus óculos novamente.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
 Destreza ●●●●●
 Vigor ●●○○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○
 Manipulação ●●○○○
 Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○
 Inteligência ●●●●○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●○○○○
 Interrogação ○○○○○
 Intimidação ○○○○○
 Perspicácia ●●○○○
 Manha ●○○○○
 Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○
 Condução ●○○○○
 Liderança ○○○○○
 Segurança ●●○○○
 Furtividade ○○○○○
 Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○
 Computador ●●●●○
 Investigação ●○○○○
 Medicina ○○○○○
 Mistérios ●●●○○
 Estilos ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Aliados ●●●○○
 (Família Leung) ○○○○○
 Recursos ●●●○○
 Contatos ●●○○○
 ○○○○○
 ○○○○○
 ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
 Chute ●●●●○
 Bloqueio ●●○○○
 Apresamento ●○○○○
 Esportes ●●●●○
 Foco ●○○○○
 ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Spinning Knuckle
 Double Hit Kick
 Lightning Leg
 Jump
 Throw
 Flying Heel Stomp
 Air Throw
 Drunken Monkey Roll

RENOME

Glória

●●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Tradicional
Posto: 5

Situação Atual

Vitórias: 18 Derrotas: 1
 Empates: 1 KO's: 17

CHI

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

Orihime

Kyoko Kimura participa há pouco do circuito Street Fighter e é relativamente desconhecida fora do Japão. Na mais tenra idade, ela foi inscrita na academia de Kung Fu de Tóquio para um curso de arranjos de flores Japonesas. Entre as aulas, ela podia assistir os estudantes praticarem seus katas. A graça de seus movimentos chamaram sua atenção, e ela pode por vezes imitar os movimentos que ela via.

Não demorou muito para que um aluno visse ela mimetizando a aula e começasse a caçoar dela. “Olhe para você,” ele disse. “Você está com medo de entrar para a aula porque é pequena e fraca?” ele continuou a caçoar dela, movendo-se em sua direção, ameaçando-a. Kyoko estava amedrontada por este rude homem e tentava escapar dele. Ele esticou o braço para agarrá-la e, em um movimento repentino, encontrou a si mesmo subitamente voando através da sala com um golpe de Kyoko. Ela estava surpresa assim como o estudante; aparentemente ela havia aprendido mais ao assistir as aulas do que ela pensava. O sensei, que havia visto com cautela, convidou Kyoko a tornar-se sua estudante. Atordoada, ela aceitou sua oferta.

Poucos anos mais tarde, ela graduou-se na escola de economia e na academia de Kung Fu. Ela direcionou-se para o mundo dos negócios, enquanto seu sensei lhe advertiu para que não esbanjasse suas habilidades e as usasse para o bem do povo. Ela estava confusa pelas suas palavras, mas concordou em fazê-lo. Logo depois aceitou um emprego em uma firma de investimentos em Tokyo.

Ela trabalhou por alguns anos, praticando seu Kung Fu quando ela podia e ponderando sobre as últimas palavras de seu Sensei. Ela não conseguia pensar em uma maneira de usar suas habilidades para o bem do Japão, até que um dia em Julho de 1993, ela conheceu Akira Leung.

Akira tinha recém chegado ao Japão, buscando sua herança e o preenchimento de sua missão de reparação. Quando Kyoko o viu, ela sonhou que aquele homem tinha de ser seu marido. Akira foi muito mal nos negócios com seu chefe, mas ele conseguiu convidá-la para jantar.

Depois do jantar, ele explicou seu conceito de Chimu Nihon: o Japão precisa de um time de atletas ou artistas marciais para viajar através dos oceanos, promovendo os ideais e filosofias do Japão para o resto do mundo. No entanto, o governo e diversas corporações recusaram-no. As coisas não estavam boas para Akira e o Chimu Nihon.



Kyoko perguntou se ele tinha considerado o Street Fighting. Akira não sabia nada a respeito do Circuito e ela lhe contou. Depois de uma breve explicação, Kyoko disse que ela tinha contatos com Samsom Prowse, que era dono da Excalibur Produções. Ela comprometeu-se em ajudá-lo a organizar o projeto. Ele concordou, e juntos eles fundaram o Chimu Nihon.

Eles surpreenderam-se com a quantidade de lutadores altamente habilidosos que se apresentaram para participar do time, mas eles decidiram optar por somente cinco dos jovens lutadores. Embora os mais velhos sejam guerreiros mais experientes, eles pensaram que jovens Street Fighters, poderiam exemplificar melhor a atitude juvenil ao Japão de hoje. Eles também surpreenderam-se em descobrir que eles eram ambos artistas marciais e que se amavam.

Foi idéia de Kyoko do time assumir codinomes heróicos para enfatizar seus ideais. Ela também insistiu que ela e Akira tivessem nomes de Orihime e Hikodoshi, que eram constelações do céu Japonês, amantes separados pela Via Láctea. Akira concordou e anunciou sua intenção de casar com ela uma vez que ele tenha restaurado sua honra para o nome de sua família.

Aparência: Kyoko Kimura é pequena, mesmo para os padrões japoneses. Na pele de Orihime, ela gosta de vestir uma roupa remanescente do kimono tradicional, mas abreviado para permitir a movimentação livre. Ela também é vista com flores no cabelo, mesmo durante as lutas. Oponentes costumam ignorá-la em combate, confundindo sua aparência de colegial ao invés de aceitar sua experiência. Estes lutadores nunca cometem o mesmo erro duas vezes. Fora do ringue, Kyoko prefere vestir roupas sociais e utiliza o cabelo no alto de um coque para parecer mais velha.

Interpretando Kyoko: você é amavelmente divertida e tem um grande senso de humor, exceto quando conflitam com seus negócios. Chimu Nihon significa muito para você, mas não mais do que seu amor por Akira Leung. Você espera casar com ele nos próximos dois anos, mas sabe que o sucesso do time deve vir primeiro.

Lema: *Street Fighting é como uma delicada rosa. É linda de ver, mas se você chegar muito perto, você pode se machucar. Se você quer um conselho, não chegue muito perto.*

SHOUJO TORA

Ninguém sabe muito sobre Yuki Otonashi ou se, de fato, este é seu nome real. Ela é uma híbrida tigresa que foi encontrada vivendo em uma das poucas áreas selvagens do Japão, o Parque Nacional Daisetsuzan. Yuki viveu nas encostas dos três vulcões do Daisetsuzan por mais tempo do que ela possa lembrar. Infelizmente, o período de tempo foi interrompido há poucos anos atrás. Sua memória mais recente consiste em acordar uma manhã para encontrar a si mesma rodeada por macacos brancos selvagens banhando-se em um lago quente. Ela não sabe quem é sua família ou se um dia ela teve uma, embora ela queira muito saber. Ela não sabe nada sobre seu passado, exceto por um medalhão dourado que sempre teve. O medalhão contém uma foto de uma jovem garota similar em aparência a Yuki, embora obviamente sem as feições de tigresa. Há também uma inscrição onde se lê, "Melhores desejos, Yuki Otonashi." Não está claro se o nome é da garota na foto ou se o medalhão foi dado de presente. De qualquer forma, Yuki tomou o nome para si.

Akira Leung ouviu contos sobre a misteriosa Shoujo Tora, ou Garota Tigre, em Tokyo e decidiu investigar. A Garota Tigre tinha se escondido do público durante anos, e era difícil localizá-la. Caçadores já haviam tentado durante anos com pouco sucesso. Alguns que tentaram capturá-la jamais retornaram.

Eventualmente Akira foi atrás das lendas com o intuito de tornar seu amigo. Ela estava maravilhada pelas histórias da civilização e as maravilhas tecnológicas que ela continha. Ela concordou em ir com ele de volta para Tokyo com uma condição: que ele ajude-a a pesquisar sobre seu passado. Akira concordou, e logo eles estavam dirigindo de volta para Tokyo.

Não demorou muito para que Yuki se interessasse pelo recém formado Chimu Nihon e pedisse para ingressar. Kyoko foi hesitante a principio, sentindo que Yuki podia não estar apta a controlar seus instintos de tigresa em combate, mas concordou em lutar contra ela. Yuki perdeu para a mais experiente Kyoko, mas por muito pouco.

A luta foi intensa e brutal. Ambas garotas estavam surpresas pela ferocidade e habilidade da outra e tornaram-se rapidamente amigas. Akira, assistindo o combate, viu que Yuki havia incorporado muitos movimentos da Capoeira no seu estilo.

Quando questionada sobre isso, Yuki respondeu que ela tinha memórias de alguém lhe ensinando estes movimentos, mas isto era tudo.

Yuki em breve tornou-se membro total do time de Akira e decidiu usar o nome que as pessoas haviam lhe dado, Shoujo Tora. Aparentando os 15 anos de idade, ela é a mais jovem membro do Chimu Nihon. Ela vê em Kyoko uma irmã mais velha e tem uma queda por Akira.

Aparência: Shoujo Tora aparenta muito mais idade do que seus 15 anos. Ela mede 1.75cm e pesa 80Kgs. A maioria dos seus genes humanos estão combinados com os de tigre, possuindo uma densa musculatura animal, o que aumenta consideravelmente o seu peso. Aparentemente seus músculos híbridos são densos e mais compactos do que os mesmos músculos humanos. Suas características mais marcantes são suas orelhas de gato e a cauda macia além das listras negras sobre sua pele branca que cobre todo seu corpo. Na arena, ela gosta de vestir somente um biquini que não impede seus movimentos. Aparentemente a roupa é inspirada em um personagem popular no Japão daquela época.

Interpretando Shoujo Tora: Você está normalmente muito feliz e aproveitando sua boa vida. Jogos de habilidade a excitam, especialmente aqueles que envolvam habilidades atléticas e combate. As selvas constantemente lhe chamam, e você retorna para elas sempre que tem um tempo livre. Chimu Nihon é um grupo excitante para se estar, e enquanto você realizar coisas novas e interessantes dará seu máximo pela equipe. Eles também são como uma família para você, mais do que qualquer outra que se lembre. Você acredita que Akira possa solucionar os mistérios do seu passado, mas por ora o Chimu Nihon é tudo que tem. Talvez isto possa ser o bastante.

Lema: *A vida era fácil nas florestas, não há caminho mais excitante!*



ela

ísti-

m a s



Nome: Shoujo Tora
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Capoeira
Escola: Desconhecida
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Híbrida Tigresa
Assinatura: Flexiona seus bíceps e ronrona.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●
 Destreza ●●●●●●
 Vigor ●●●●●○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○○
 Manipulação ●○○○○○
 Aparência ●●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○○
 Inteligência ●○○○○○
 Raciocínio ●○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○○
 Interrogação ○○○○○○
 Intimidação ●●○○○○
 Perspicácia ●○○○○○
 Manha ●○○○○○
 Lábia ○○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○○
 Condução ○○○○○○
 Liderança ○○○○○○
 Segurança ○○○○○○
 Furtividade ○○○○○○
 Sobrevivência ●●○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ●○○○○○
 Computador ○○○○○○
 Investigação ○○○○○○
 Medicina ○○○○○○
 Mistérios ●●○○○○
 Estilos ●○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Mascote (Tigre) ●●○○○○
 Híbrido Animal (Tigresa) ●●●○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●○○○○○
 Chute ○○○○○○
 Bloqueio ●●○○○○
 Apresamento ●●●○○○
 Esportes ●●●●○○
 Foco ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Tearing Bite _____
 Head Bite _____
 Jaw Spin _____
 Jump _____
 Back Roll Throw _____
 Pounce _____

Novas Manobras Básicas: Bite e Claw

Combos: Bloqueio para Pounce para Jaw Spin (Dizzy)

RENOME

Glória

●●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre

Posto: 1

Situação Atual

Vitórias: 3 Derrotas: 1
 Empates: 0 KO's: 3

CHI

●●○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15

KUMA MIZU E SEIREI KAJI
(ESPÍRITO DO FOGO E DEMÔNIO DA ÁGUA)

Pouco se sabe sobre estes irmãos gêmeos e eles são relutantes sobre falar de seu passado. Seus nomes reais são Hikaru e Hiroshi Matsuda. Eles confirmam que são irmãos, mas não falam sobre sua família, exceto que possuem uma. Os irmãos conheceram Akira Leung quando ele estava formando o Chimu Nihon. Eles disseram que a Terra os havia enviado para ajudar a rejuvenescer o Japão. Akira foi cético, até os irmãos mostrarem suas incríveis habilidades. Depois disto, Akira ficou muito feliz por receber os gêmeos em seu time. Desde então, os irmãos Matsuda tem sido valiosos membros do Chimu Nihon.

Os irmãos sempre lutam juntos e a única ocasião que eles foram derrotados foi para a Horda Mongol Uivante. A partida foi arranjada pela empresária inescrupulosa da Horda, uma mulher enigmática, conhecida somente por Princesa do Gelo. A Horda era muito mais experiente, mas mesmo assim, eles sofreram com o Chimu Nihon, especialmente enfrentando os gêmeos Matsuda. No final, a despeito dos valiosos esforços de Hikaru e Hiroshi, a Horda venceu, uma vitória fraca que os irmãos tem entalada na garganta, esperando uma revanche.

Aparência: Hikaru e Hiroshi Matsuda são gêmeos idênticos e aparentam 16 anos de idade. Fora da arena os dois sempre estão juntos distribuindo autógrafos em Tokyo. Hiroshi é relutante em conhecer seus novos fãs e usualmente veste-se mais discretamente do que seu irmão, que gosta dos flashes.

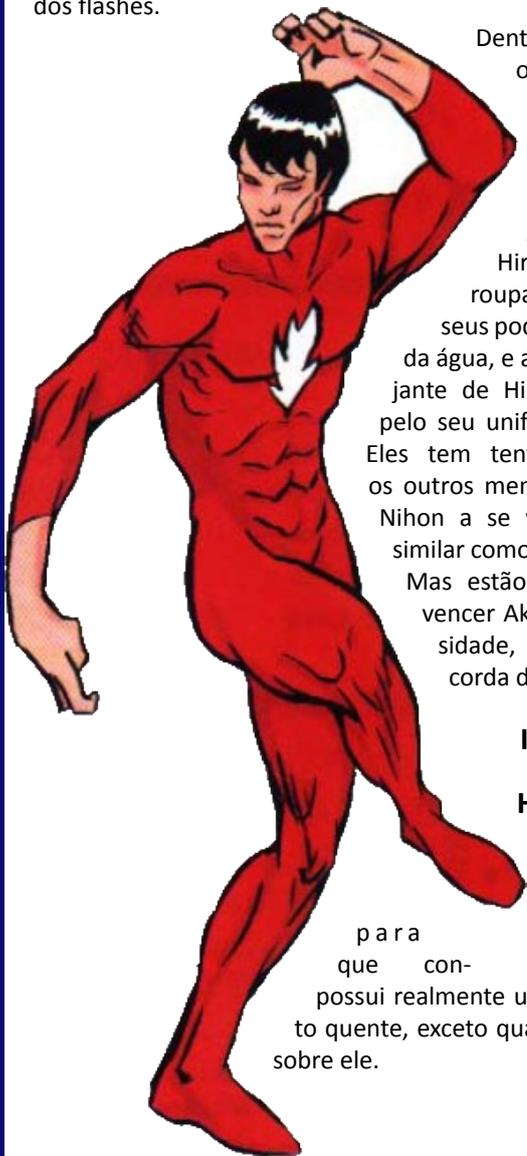
Você age como um fogo em palha quando perguntam sobre sua vida e quando você desenvolve um interesse sobre algo, você consome tudo que puder acerca do interesse, movendo "céus e montanhas" para conseguir o que quer. Esta tendência o torna alguém difícil de lidar na equipe.

Interpretando Hiroshi: Você também é influenciado pelo seu elemento. Você é frio, contido e calmo. Não deixa transparecer nada sobre sua vida, tudo o que o mundo sabe a seu respeito é o que eles vêem. Você sabe que tudo acontece por uma razão, e se você trabalhar duro sabe que conseguirá algo em troca. Você é tenaz em seus objetivos, mas costuma estudar seus desafios antes de enfrentá-los. Somente depois de intensa ponderação você irá agir, usando a menor quantidade de força necessária. Não importa se a força necessária é a sua inteligência ou seus músculos, você somente usará o necessário.

Lema:

Hikaru - *Hey cara de polvo! O quê? Vem falar isso na minha frente, fortão!*

Hiroshi - *O mundo já está em um estado terrível, tem certeza que fará isso? Eu poderia discutir o problema com você. É claro, na próxima semana seria ótimo, mas você não poderia trazer nenhum dos seus diretores com você. Porquê? Porque eles não iriam entender como eu descobri as fusões secretas que você vem planejando o ano inteiro. É claro, isto pode não ficar se-creto para sempre.*



Dentro dos ringues, os dois vestem roupas fechadas e justas para enfatizar seus personagens heróicos. Hiroshi veste uma roupa azul, refletindo seus poderes elementais da água, e a essência flamejante de Hikaru é indicada pelo seu uniforme vermelho. Eles tem tentado convencer os outros membros do Chimu Nihon a se vestir de forma similar como um time Sentai. Mas estão longe de convencer Akira dessa necessidade, e Yuki não concorda de forma alguma.

Interpretando

Hikaru: como Hikaru Matsuda, você tem disposição para usar o fogo que controla. Você não possui realmente um temperamento quente, exceto quando perguntam sobre ele.





Nome: Seirei Kaji (Fogo)
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kickboxe
Escola: Desconhecida
Equipe: Excalibur Produções

Time: Chimu Nihon
Conceito: Elemental do Fogo
Assinatura: Grita e atira chamas para o céu.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●○
 Destreza ●●●○○
 Vigor ●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
 Manipulação ●○○○○
 Aparência ●●●●○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
 Inteligência ●○○○○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
 Interrogação ●●○○○
 Intimidação ●●●○○
 Perspicácia ●○○○○
 Manha ○○○○○
 Lábia ○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●●○○○
 Condução ●●●○○
 Liderança ●●○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ○○○○○
 Sobrevivência ○○○○○

CONHECIMENTOS

Arena ○○○○○
 Computador ●○○○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ○○○○○
 Mistérios ○○○○○
 Estilos ●●●○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

Elemental (Fogo) ●●●●●
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
 Chute ●●○○○
 Bloqueio ○○○○○
 Apresamento ○○○○○
 Esportes ●●○○○
 Foco ●●●○○
 _____ ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

Fire Strike _____
 Flying Knee Thrust _____
 Elemental Skin _____
 Jump _____
 Flaming Fist _____

Combos: Fierce para Fire Strike para Flying Knee Thrust (Dizzy)

RENOME

Glória

●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

CHI

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
 □□□□□□□□□
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□

EXPERIÊNCIA

Divisão: Estilo Livre _____
Posto: 2 _____
Situação Atual
 Vitórias: 7 Derrotas: 1
 Empates: 1 KO's: 6

Atributos: 7/5/3, Habilidades: 9/7/4, Técnicas: 6, Antecedentes: 5, Chi, Força de Vontade: por Estilo, Pontos de Bônus: 15



ARENAS

Ótimo! Uma rocha no formato de uma caveira gigante. Elas sempre significam problemas.

- Samurai Pizza Cats

A Arena é o orgulho de um Street Fighter, e reflete a sua casa, o lugar familiar para ele. É possível que o personagem adquira ou construa uma arena e a mantenha desconhecida das pessoas comuns. Porém, as arenas secretas não são apreciadas por Street Fighters, que raramente pisarão nelas. O Street Fighting é um espetáculo a ser compartilhado com o público, não um vício a ser escondido de olhos alheios. Quando se luta num lugar desconhecido, não há glória alguma, assim como não há honra em confrontar um oponente no basement. Uma arena pode ser conhecida pelas pessoas sem problemas, pois mesmo o topo de dojô de Ryu sendo conhecido pelos seus vizinhos, não é pelas autoridades. Existem benefícios em se ter uma arena assim como responsabilidades.

Para maiores descrições sobre o Antecedente Arena, consulte o **Livro Básico** de Street Fighter na página 57.

FAZENDO UMA ARENA

Se um personagem compra o Antecedente Arena, ele então está construindo uma arena com as vantagens descritas a seguir. Se ele quiser construir uma depois, você pode fazer com que o personagem interprete isso na Crônica, comprando com pontos de experiência.

Para criar uma arena, o lutador deve ter Honra e Glória iguais ou maiores que o nível da arena que desejam fazer (Personagens iniciantes com o Antecedente Arena não precisam cumprir esse requerimento). O Antecedente Arena pode ser aumentado com experiência acumulada. Se o personagem cumpre os requerimentos de Honra, então ele é aceito pela vizinhança. Se o personagem não é honrado, então sua arena é visitada pela polícia mais do que por espectadores. Se a Glória do personagem não é grande o suficiente, então ele irá atrair brigões e vagabundos para as lutas, o que pode causar problema com os vizinhos. Nessa situação, ela não ficará aberta por muito tempo.

ADQUIRINDO ANTECEDENTES COM EXPERIÊNCIA

Geralmente, melhorar um Antecedente existente ou adquirir um novo somente é permitido através de interpretação. Se o personagem interpreta extremamente bem, como salvar um filhote de urso de uma armadilha e cuidar para que ele recupere sua saúde, o personagem poderia ganhar um Antecedente Mascote, sem ter de gastar pontos de experiência para isso. Mas em outras circunstâncias o personagem deve adquirir os pontos de experiência necessários para adquirir um Antecedente. Geralmente custa 2 pontos de experiência para comprar um novo Antecedente. Melhorar um já existente custa o nível atual do Antecedente em Pontos de Experiência.

RESPONSABILIDADES

Se a cidade aceita o lutador e a construção da arena, então um número de responsabilidades deverá ser cumprido pelo personagem. Isso geralmente varia de lugar pra lugar, mas geralmente incluem as listadas abaixo.

As Responsabilidades Incluem:

- Proteger a cidade do mal;
- Ajudar pessoas que precisem de proteção;
- Minimizar os distúrbios que as lutas criarem;
- Melhorar a área onde a arena foi construída (doações ou trabalho comunitário é suficiente).

Em agradecimento, as pessoas da cidade irão ajudar o personagem:

- Eles irão avisá-lo sobre lutadores novatos que chegaram;
- Protegerão o lutador de uma interferência no ringue;
- O avisarão sobre armas usadas por um oponente;
- Dividirão uma porção dos lucros das apostas com o personagem (mas somente se ele vencer);
- Darão moradia quando o personagem precisar.

A importância de ser aceito pela sua cidade sempre será necessária, especialmente porque Street Fighters estão envolvidos num circuito ilegal.

VANTAGENS DA ARENA

Quanto maior for a arena, mais vantagens um Street Fighter ganha na luta. Também será visitado pelos lutadores mais prestigiados se a arena for bem conhecida (e seu proprietário). A Habilidade Arena pode ser usada pelo lutador visitante para compreendê-la e negar muitas outras vantagens, mas somente se o personagem ficar algum tempo estudando a arena.

Para cada ponto no Antecedente Arena, as vantagens aumentam como podem ser vistas a seguir:

• As autoridades podem ser convencidas a ver o outro lado. Você não tem vantagens reais, exceto pelo luxo de ter sua própria arena.

•• Nesse estágio, o lutador poderá dobrar seu ganho e perda de Glória quando luta na sua arena.

••• Uma arena desse tamanho é muito bem conhecida (mesmo se o dono não for). Muita atenção será voltada para ela no circuito Street Fighter. Os ganhos e perdas de Honra são dobrados quando você luta aqui.

•••• Sua arena é única e tem algo espetacular. Ela tem esconderijos e condições que somente você está verdadeiramente acostumado. Quando você rola o dano em sua arena, sua dificuldade é cinco (ao contrário de seis). Você pode decidir o que realmente faz isso acontecer. No entanto, um oponente que for bem-sucedido num teste de Percepção + Arena pode negar essa vantagem, se seus sucessos forem iguais ou maiores do que o nível da arena.

••••• Você tem um total conhecimento de sua arena, que não é superado pelo de ninguém em todo o circuito. Pelos três primeiros turnos de qualquer rodada, você pode adicionar +1 para a Velocidade, Dano ou Movimento. Como acima, um oponente que for bem-sucedido num teste de Percepção + Arena pode negar essa vantagem, se os sucessos forem maiores que o nível da arena.





TORNEIOS

*Há um problema a frente,
Minha mente está piscando vermelha,
e o mal somente à volta do bem.*

- Harlequim

TIPOS DE TORNEIOS

Há muitos tipos diferentes de torneios através do mundo. Enquanto todos variam de tamanho, tema e temporada, a maioria cai em três categorias: Tradicional, Duelistas e Estilo Livre.

TRADICIONAL

Torneios convencionais são em times ou lutadores solos da mesma divisão, uns contra os outros. Há muita diversidade nestas partidas, e muitos estilos diferentes podem competir uns contra os outros. Se você deseja romper as barreiras dos seus treinamentos, este é o tipo de torneio para você.

Muitos desses torneios são promovidos por um poderoso Street Fighter ou sensei que deseja atrair oponentes mais fortes. Outros são promovidos por escolas de lutadores que estudam o mesmo estilo. Este segundo grupo de torneios são usualmente maiores do que os promovidos por um lutador solo, por que o grupo possui mais fundos para financiar o torneio e as acomodações necessárias para suportá-lo. Estes torneios são profundamente arraigados em tradições e cerimônias, ao invés de simples e grandes ginásios.

Estes torneios são o melhor lugar para se ir se o lutador deseja praticar suas manobras mais básicas e ter mais calma para construir uma sólida estratégia de batalha e habilidades. Manobras baseadas em foco são estritamente proibidas, assim como armas, Cibernéticos, Elementais e Híbridos. Alguns torneios também terão limitações quanto aos estilos que podem participar.

Todos os torneios Tradicionais são graduados de A a D, sendo os de Posto A os melhores e de Posto D os piores (em poder). A Honra reina suprema aqui, e um lutador deve ter um Posto mínimo para competir, visando o equilíbrio.

ADQUIRINDO ANTECEDENTES COM EXPERIÊNCIA	
Posto do Torneio	Posto Mínimo para Competir
A	8
B	6
C	3
D	1

TORNEIOS DE DUELISTAS

Estes torneios apresentam uma bizarra variedade de lutadores e as mais estranhas armas. Duelistas financiam suas competições sangrentas através do circuito de forma mais ilusória do que a spartidas do Estiolo Livre. Um torneio Duelista pode ter alguns "sabores" Tradicionais ou Livres. Uma partida Tradicional irá envolver dois lutadores que usem armas permitidas por seus estilos (como lutas de esgrima). Por outro lado, uma batalha Estilo Livre pode ser de um homem com um chicote e um tigre treinado contra um lunático com uma serra-elétrica.

Torneios de Duelistas variam uns dos outros, então não há um Rank oficial. usualmente um torneio Duelista é financiado por um rico empresário ou por um grupo de degenerados sociais que estão querendo ver algum entretenimento excitante e sangrento. Honra é uma qualidade rara nesta divisão, e há pouquíssimos indivíduos que conseguem fazer carreira fora daqui, as casualidades são altas.

Para maiores descrições sobre o Antecedente Arena, consulte o **Livro Básico** de Street Fighter na página 57.

TORNEIO ESTILO LIVRE

Muitos lutadores que gostam de combinar movimentos aprendem mais de um estilo de luta. usualmente estes lutadores irão competir na divisão Livre. Estilo Livre é comumente a divisão “pega-todos”, e é conhecido muitos lutadores que trocaram sua divisão por esta (embora o contrário não seja comum). Estes lutadores usualmente fazem a troca caso estejam perdendo muito na sua divisão anterior. Lutadores que trocam de Divisão são geralmente desprezados pelos seus colegas da nova divisão até que provem a si mesmos no ringue.

Um torneio no Estilo Livre é mais do que um espetáculo de um Evento Tradicional. O mix de estilos e treinamentos de um lutador pode criar surpresas e movimentos espetaculares. Se uma luta Tradicional enfatiza a graça e beleza da competição, uma luta Livre é a celebração das brigas de rua. É raro que um simples dojo financie estes eventos, é mais comum um país, organização ou mesmo um empresário hospeda-lo.

Torneios do Estilo Livre são os provérbios “pão com manteiga” para a maioria dos lutadores. Enquanto não há um sistema de rank oficial, um simples teste de teste de Inteligência + Arena irá dizer ao personagem se o torneio será muito difícil ou não. Existe muita informação acerca destes torneios, e muitos são usados como frentes para suas atividades ilegais. Entretanto, existe um grande senso de camaradagem entre os competidores honrados desta divisão.

TORNEIO MISTO

Um tipo muito raro de torneio, mas que deve ser mencionados são os Torneios Mistos. Torneios Mistos agrupam todos os tipos de lutadores e aparentam semelhanças com o Estilo Livre. Entretanto, há muitos estilos competindo, assim como armas e mascotes são permitidos. As regras de um Torneio Misto são únicas e específicas de um torneio, e há somente uma razão para sua existência: o mais popular dos torneios mistos é o Grande Torneio dos Guerreiros Mundiais.

TORNEIOS DE PRESTÍGIO

Aqui estão poucos torneios bem conhecidos para prover seu personagem com objetivos. Obviamente, o Narrador, pode e provavelmente irá, criar seus próprios torneios únicos para sua crônica, para seu personagem entrar. Você pode usar os torneios incluídos a seguir como um lugar para se testar as habilidades dos personagens ou usá-los como modelos para seus próprios torneios. Alternativamente, você pode usar as idéias para suas próprias aventuras de Street Fighter.

TORNEIO PERGAMINHO DO MONGE, TIBET

Este torneio acontece a cada quatro anos. Monges budistas viajam pelo mundo assistindo torneios Street Fighters. Eles então escolhem os melhores lutadores para competirem no seu torneio. Ninguém sabe ou entende o critério utilizado pelos monges para escolherem os lutadores. Muitos dos lutadores não estão preparados para o nível intenso da competição, mas ainda assim os monges os escolhem.

Alguns pensam que a espiritualidade necessária do lutador chama os monges até a Arena onde o lutador está. Outros acham que eles usam táticas perversas de “palpites” para colocar novatos a lutar contra os experientes. Somente um fato é conhecido e certo: o campeão ganha um ano de estudo no dojô Tibetano.





Ninguém sabe o que eles ensinam, e os vencedores devem manter segredo como parte das condições para receber o prêmio. Entretanto, é sabido que os guerreiros treinados por esses monges possuem controle não usual sobre as energias místicas de seu corpo.

Estes monges Tibetanos possuem um voto de silêncio, para melhorar a acuidade de seus sentidos e de irmandade, para isolar a si mesmos das distrações do mundo lá fora. Por causa disso, eles tem pequenos problemas em localizar as partidas clandestinas de Street Fighter, para que possam fazer seus convites. É uma grande honra ser escolhido por estes monges e ninguém até hoje recusou a oferta de comparecer ao torneio.

O mensageiro entrega um pergaminho com o nome do lutador e o local do torneio, então silenciosamente se retira deixando o lutador intrigado com o pergaminho. O papel do pergaminho é amarelado e frágil pela idade, e o nome do lutador está escrito nele. Estes monges devem possuir uma destreza excepcional com as mãos para conseguirem escrever sobre um papel tão velho quanto este. Entretanto, os convites são escritos e entregues aos escolhidos, porém, parece que todos foram escritos há centenas de anos atrás.

O torneio acontece durante quatro dias em um monastério simples na montanha da Passagem Shipki, perto do vilarejo de Gartok. A passagem é uma das poucas que atravessam o Tibet e o norte da Índia. O melhor caminho para viajar para o monastério é de avião até Delhi e pegando um carro ou ônibus para o norte, em direção a Simla. De carro é possível cortar a maior parte do caminho com atalhos, se o tempo e outras condições permitirem é claro.

No sopé, um guia pode ser contratado para ajudar os personagens com o resto do caminho até Gartok. Esta parte da viagem usualmente toma uma semana de continua viagem a cavalo. Gartok é um pequeno vilarejo escondido entre as montanhas. A estrada principal que passa através de Gartok vai até o fim do Tibet, embora ela se pareça mais com um trilho de trem do que com uma estrada.

Os nativos são amigáveis e corteses, certamente mais do que as patrulhas do exército chinês e bandidos que passam pela área.

Passando pelo vilarejo está o monastério, precariamente construído sobre o pico de uma das menores montanhas daqui e envolto em muito mistério. Nenhum dos camponeses viajou até o monastério, mas eles sabem que os monges saem de lá a cada 4 anos para convidarem os lutadores. Dentro do monastério é bem decorado, e arena de batalha consiste de um grande jardim, ornado com estátuas de campeões do passado. Uma das estátuas é de Dhalsim e outra parece ser de M. Bison, embora um golpe na cabeça da estátua tenha tornado difícil reconhecê-la.

Todos os lutadores são convidados a dormir no vilarejo e caminhar até o monastério todos os dias. O rigor da escalada é necessário para purificar os espíritos dos lutadores. A cada dia, todos os lutadores irão encontrar um oponente enquanto retornam para o vilarejo. Não é desconhecido o fato de que lutadores cansados ou feridos perdem seus apoios nas montanhas e caem para não serem vistos novamente. O torneio continua até que dois Street Fighters restem, e estes dois se enfrentam pelo prêmio.

O Torneio Pergaminho do Monge é organizado em um estilo de eliminação com as seguintes regras:

- Armas não são permitidas.
- Todas lutas são de combates simples sem times.
- O vencedor de cada partida avança para a próxima rodada.
- Qualquer estilo ou Antecedente é permitido na competição - desde que o lutador ganhe um convite.
- Os Competidores são escolhidos pelos monges que buscam os melhores Street Fighters.
- O nível da competição é intenso, e somente guerreiros de postos 5 a 8 são convidados.
- O Torneio dura 4 dias inteiros.

O Narrador determina a recompensa, que irá consistir de um ano de treino com os mestres do Monastério Gartok.

O ABERTO DA RECURSOS OMNI, MUNDIAL

Esta competição é uma das mais notórias e vibrantes do circuito, não pelo nível da competição, mas pela quantidade enorme de combates envolvidos. Este evento é mantido sem frequência alguma e com escopo mundial. A Recursos Omni financia e oferece o Apoio para o vencedor na forma de um contrato exclusivo, fazendo o lutador como parte da Equipe Street Fighter: Recursos Omni. Se os lutadores já fazem parte de uma equipe, a Recursos Omni irá comprar seu passe por uma quantia tremendamente generosa. Lutadores derrotados que se distinguiram dos demais também tem algumas posições oferecidas dentro da corporação.

Recursos Omni é uma corporação global envolvida em muitos negócios diferentes, mas é mais comumente associada com a exploração de recursos naturais. Uma das muitas faces da companhia é a Omni Home Entertainment, especializada em desenvolvimento de filmes e vídeos. Recentemente a Omni decidiu iniciar uma nova série de vídeos chamada “No Reino do Conflito” que contém os melhores momentos dos torneios anteriores. A linha é muito popular e lucrativa para a Recursos Omni.

O evento é em um formato de rodadas entre times de lutadores. Combates simples também são mantidos ao mesmo tempo que os combates com times, mas estes são menos populares, ambos com a corporação e o público assistindo. Um time deve vencer duas de três partidas contra outros times na sua chave. As partidas são organizadas por um conselho juiz contratado pela Recursos Omni para oficializar o torneio. Cada chave subsequente segue o mesmo formato, e as partidas continuam até que todos os times sejam eliminados, menos dois. Estes dois competem pelo prêmio final.

Este estilo de rodadas permite a muitos times competir nas modalidades individuais também. O grande número de times faz com que seja muito empolgante. Cada time somente luta contra um time em particular uma vez por chave, mas pode encontrá-lo novamente nas chaves subsequentes. Uma intensa rivalidade resulta destes encontros recorrentes, e é conhecido que normalmente os times criam rivalidade uns contra os outros após esta competição.

A Recursos Omni arranja arenas neutras para as competições. Eles usualmente fazem uso de suas acomodações através do globo. Uma partida pode tomar lugar numa fábrica em Londres, enquanto que alguns dias depois, os Street Fighters podem estar competindo no subsolo de uma mina de carvão. Uma semana mais tarde, o local pode ser um pouco diferente, como em um campo na Columbia Britânica do Norte. Independente do lugar, a Recursos Omni sempre fará com que o local esteja cheio de espectadores e câmeras para filmar as lutas. Eles também costumam preencher as arenas e arquibancadas com propagandas de seus produtos e corporações adquiridas.

Os empresários dos times tomam a vantagem do fato de que o torneio está sendo gravado em vídeo para negociar com outras companhias os direitos de exibição de seus lutadores. Outras corporações multinacionais costumam financiar times em troca de exporem suas marcas nas roupas dos lutadores. Algumas querem apenas um logo, enquanto outras exigem grandes símbolos nas costas dos uniformes. Quem pode esquecer do ano em que o jovem Balrog apareceu vestindo uma jaqueta vermelha brilhante com o emblema da “Burger Kid” estampado nas costas?

Há alguns rumores de que o torneio é uma cobertura para uma manobra de recrutamento para a Shadaloo. A Recursos Omni nega qualquer conexão com organizações criminosas e tem um departamento legal forte e preparado para confrontar qualquer acusação contra suas atividades. Poucos Street Fighters foram presos por tentar invadir suas acomodações ou por acusações falsas, mas a maioria sabe que deve manter suas suspeitas para si mesmo. A vida é muito mais fácil deste jeito, e realmente não existem bases sólidas para a acusação. O Aberto da Recursos Omni é organizado em um torneio de rodadas de Estilo Livre com as seguintes regras:

- O uso de armas é permitido, exceto armas de fogo;
- Todas as lutas são eventos de times. Há também um torneio de lutadores solo que segue as mesmas regras para o torneio de times.
- Para avançar para a próxima fase, o time deve vencer duas de três partidas.
- A fase final é determinada quando restarem somente dois times.
- Qualquer estilo é permitido.
- Competidores que desejam competir devem assinar um contrato cedendo os direitos sobre as gravações das lutas à Recursos Omni.
- Qualquer Posto de lutador é convidado a participar.
- O torneio acontece de poucos em poucos anos e usualmente dura cerca de 6 semanas.

O prêmio consiste de um contrato com o Time, tornando-o parte da Equipe de Street Fighting da Recursos Omni por um ano inteiro. Vencedores recebem o apoio corporativo da Recursos Omni (equivalente ao Antecedente Apoio 4) e acesso às muitas acomodações de treino da corporação (equivalente ao Antecedente Staff 3). Há também um prêmio de US\$ 500 mil em dinheiro para o time vencedor.

TORNEIO DO CIRCUITO MUNDIAL, MUNDIAL

Muitas vezes chamado de tour “flashfire”, este torneio é o mais longo, mais violento e o menos organizado dos torneios de street fighting que existe atualmente, e nenhum dos lutadores que participaram conseguiram mudá-lo. Muitos Street Fighters estão envolvidos neste torneio e o mantém. Este torneio sem fim é comumente referenciado por “Circuito Street Fighter”, e muitos lutadores não buscam ativamente participar de outros torneios, pois este é o único que lhes importa. As regras são simples: encontre um lutador, derrube-o e tenha sua vitória registrada. O Circuito Street Fighter tem estabelecido números 0800 para este propósito. Batalhas podem ser arranjadas pelos lutadores, empresários ou administração do circuito, ou elas podem simplesmente acontecerem. A atração do circuito para muitos lutadores é esta sua falta de organização. Ela seduz para sua visão do mundo onde eles vivem. Como velhos pistoleiros ou samurais antigos, eles gostam da idéia de encontrar um oponente e chamá-lo para a luta.

Um lutador deve estar preparado para aceitar um desafio a qualquer hora e em qualquer lugar. É claro que sempre pode recusar um desafio, mas então você perderá moral entre os seus, assim como Honra e Glória. Outra desvantagem de recusar um desafio é menos óbvio. Uma vez que os lutadores do circuito ficam sabendo que um lutador tem constantemente recusado desafios, eles irão tratá-lo como covarde e perseguido. Como tubarões em frenesi, o circuito sentirá a fraqueza do lutador e o atacará.

Se o lutador em questão tem recusado batalhas contra oponentes de nível igual ou menor, ele deve ser particularmente cauteloso por onde anda. Esta é a verdade para os times que recusam desafios também.

O Circuito Mundial não tem organização, exceto por um corpo central, que registra os participantes e o resultado dos combates. As “linhas-guias” são as seguintes:

- Armas não são permitidas, a menos que ambos os participantes aceitem seu uso. Armas de fogo também são proibidas.
- Times ou lutadores solos são permitidos, e os resultados são registrados para cada lutador da partida.
- Um lutador pode rejeitar um desafio.

- Um lutador pode desafiar alguém de qualquer posto, embora é considerado covardia um lutador de posto mais alto desafiar um de posto mais baixo.
- Novos lutadores podem entrar no circuito ao desafiar outro lutador que já esteja no circuito.

M. Bison gosta de convidar os melhores dos lutadores do circuito pra um torneio privado, que acontece esporadicamente em sua ilha fortaleza. Não há recompensa exceto Honra, Glória e a oportunidade de provar que você é o melhor. A cada seis meses, os nomes dos melhores lutadores são divulgados para todos os competidores ficarem sabendo.

O torneio é a nível mundial e nunca termina.





DENZO
CHAMBA.

Capítulo 5:

ALÉM DO
RINGUE

MESTRES

O estudante superou o mestre.

- Darth Vader, "Star Wars"

O grau máximo em qualquer estilo de arte marcial é o título de mestre. Mestres agregam a sabedoria e iluminação de uma forma particular de arte, por vezes para a exclusão de tudo senão suas vidas. Solidão e meditação são seus caminhos para a iluminação. A busca da perspicácia fundamental ocupa seus pensamentos, e a missão pelo preenchimento pessoal consome suas vidas. Eles vêem conhecimento em cada movimento que fazem e meditam sobre o valor dos acontecimentos mais inócuos no seu mundo. É uma grande honra para um lutador ser selecionado por um mestre para tutela pessoal.

Mestres são muito solitários, frequentemente sequestrando a si mesmos em seus dojôs para melhor seguirem suas disciplinas. A maioria tem deixado os prazeres do mundo para mais os simples seguidores das artes marciais, mas nem todos. Os Guerreiros Mundiais são todos mestres a sua própria maneira. Na sua maneira, eles estão avançando as crenças de suas artes marciais pela demonstração de seus ideais dentro e fora dos ringues. A maioria dos mestres ensinam somente a poucos selecionados e não irão demonstrar seus próprios poderes fora do Dojô. Estes acreditam que a meditação e a prática são o bastante para a perfeição de suas artes, sem prepararem-se para competições. Verdadeiros mestres raramente participam de competições, as deixando para seus estudantes.

Ryu conta uma história que se passou nos anos iniciais em que era um estudante do Grande Mestre do Karatê Shotokan, o lendário Gouken. Um dia, um estranho tinha aparecido no portão do dojô de seu mestre querendo entrar. Naquele tempo, Ryu ainda tinha muito a aprender, mas estava cheio de arrogância, achando que ele estava preparado e capaz de lutar. Assistindo por sobre seu ombro, Gouken permitiu que o estranho entrasse e polidamente perguntou sobre seus negócios no dojô.

O homem respondeu que ele tinha intenção de desafiar Gouken para o título de Grande Mestre e avançar além dos caminhos de Gouken. Saindo de suas costas, Ryu correu para o lado de seu mestre, visando protegê-lo, assim que o estranho pisou no tatame.

Gouken concordou com seu desafio como grande Mestre e, arqueando-se em reverência, retornou para sua meditação. O estranho também reverenciou-o, mostrando seu respeito para o velho homem, e saiu.

Ryu estava confuso. Como podia seu mestre ter perdido seu título tão facilmente? Ele podia ter lutado por ele, embora mesmo morrendo. Ele seguiu seu mestre para perguntá-lo por que: Gouken meramente apontou para uma intrincada rocha no jardim lá fora. Entre o delicado padrão no jardim onde havia marcas feias deixadas por Ryu quando ele correu para o lado de seu mestre.

Como você pode ver, a distinção entre mestres de postos diferentes é não somente do treino ou experiência. A maneira que um mestre vive sua vida é tão importante para seu nível como seu conhecimento sobre seu estilo. Algumas vezes a diferença entre os mestres e os Grandes Mestres é disciplina ou atitude, não somente do mestre mas de seus estudantes. A ação dos pupilos do mestre sempre refletem o próprio, e podem adversivamente afetar sua posição na comunidade de artes marciais.

A Diferença entre Mestre e Sensei:

Muitos personagens podem iniciar o jogo com um Sensei (ao selecionar o Antecedente Sensei). Entretanto, nem todos estes senseis são considerados "mestres". Um personagem deve ter 4 ou 5 pontos no Antecedente Sensei para que seu sensei seja considerado um mestre. Há uma pequena diferença entre um mestre e um sensei, salvo sua experiência. Para as linhas-guias sobre as manobras que mestres e senseis tem acesso, consulte a página 59 do **Livro Básico** de Street Fighter.

Encontrar um mestre pode ser difícil ou surpreendentemente fácil. Alguns mestres ensinam qualquer estudante, enquanto outros raramente ensinam. Gouken era conhecido por ensinar em um dojô em Tóquio, por exemplo. Algumas vezes estas escolas estão sendo administradas por artsitas marciais inescrupulosos se passando por mestres quando de fato eles são pouco mais do que simples estudantes. Há somente uma maneira de ter certeza de que seu sensei é de fato um mestre: aprendendo com ele. Eventualmente você verá a verdade sobre seu professor. Este é seu primeiro passo na estrada da iluminação.



Outros mestres preferem viver em locais remotos para isolarem-se a si mesmos e seus estudantes das distrações do mundo moderno. Templos e mosteiros são frequentemente as casas dos sensei por sua serenidade. Desta forma, locais inacessíveis também são favoráveis, onde simplesmente encontrar um mestre é uma aventura. Rumores de uma escola de Wing Chun Kung Fu nas profundezas da Amazônia podem ser apenas um boato, mas só há uma maneira de descobrir.

Ocasionalmente um mestre pode aceitar um estudante de mérito excepcional de outro estilo de luta. É claro que é requerido do estudante imergir a si mesmo nas doutrinas do estilo do mestre. Os básicos devem ser aprendidos e reaprendidos antes que o estudante seja introduzido nas técnicas mais avançadas. Aprender novos movimentos requer que o estudante aprenda a adaptar seu próprio estilo ao do mestre. Muitos estudantes são inaptos a fazer isto e tem de admitir sua derrota, algumas vezes depois de anos de treino.

Um lutador proficiente em mais de um estilo de luta é incrivelmente formidável e raro. Um mestre pode recusar ensinar as técnicas ou o estudante pode não aguentar o treino cruzado. Ninguém sabe se há algum Street Fighter que verdadeiramente obteve sucesso em praticar mais de um estilo.

ENCONTRANDO UM MESTRE

É fácil matar alguém com a lâmina da espada. É difícil ou até impossível para outros cortar para baixo.

- Miyamoto Musashi, "Livro dos Cinco Anéis"

Há dois métodos usados para encontrar um verdadeiro mestre disposto a ensinar um Street Fighter. Um é o Caminho da Honra. Mestres neste caminho carregam verdade pessoal e iluminação acima de todos. O outro método é o Caminho da Glória. Mestres e estudantes deste caminho valorizam somente resultados e ganhos pessoais. Enquanto muitos deles são grandes lutadores, eles não possuem harmonia interna para falar dela.

O CAMINHO DA HONRA

Esse método requer do lutador muita ética e conduta. Um mestre seguindo o Caminho da Honra irá ensinar somente alunos honrados que sigam a sua conduta. Geralmente esse método inclui as seguintes regras:

- O estudante não pode matar;
- O estudante não pode fazer os outros sofrerem;
- O estudante não pode lutar pelo dinheiro;
- O estudante visa desafios no combate, não a vitória;
- O estudante é julgado pela sua conduta honrada;
- O estudante é competente no seu estilo.

Somente se o lutador aceitar seguir estas guias, o mestre irá aceitar ensiná-lo.

Encontrar um mestre que use o Caminho da Honra não é fácil. Um mestre assim costuma viver em algum lugar afastado, como um mosteiro. É claro, isto tudo é parte do plano do mestre. O estudante é enviado depois de ter sido treinado e permitido retornar como um homem e mulher honrado precisando das lições do mestre.

Viajar até a casa ou dojô escondido de um mestre geralmente envolve encontrar injustiças ou influências malignas por todo o caminho.

A maioria destes lutadores toma esta missão como a maneira que o mundo funciona. Mas isto não é tudo. Por quê o monastério de um mestre é construído em uma área frequentada por bandidos ou em um pequeno país sofrendo sobre ditadores opressivos? Isto é porque o mestre assim o deseja. Qual melhor caminho para estudar a bondade do pupilo do que vendo sua reação com a injustiça à sua volta? Por esta razão, a área a volta do mestre está frequentemente cheia de crime e pobreza. Ocasionalmente o mestre é forçado a mover-se quando seus estudantes “limpam a área”, mas isto sempre é uma ocasião alegre, mesmo que o mestre seja forçado a deixar seu templo milenar.

Em raras ocasiões, um mestre irá visar um merecedor estudante. Nessas situações, ele nunca revelará sua identidade, mas o estudante aprenderá com o tempo. Há somente uma razão para um mestre do Caminho da Honra deixar sua casa atrás de um estudante. Isto pode ser para manter os ensinamentos de seu dojô ou família, para derrotar algum mal ou simplesmente para ensinar seu sucessor.

Em qualquer caso, o mestre sempre colocará obstáculos no caminho do estudante para que ele aprenda com o tempo. Isso geralmente tem um grande propósito atrás das intenções de ensinar o estudante, como a importância do amor e piedade, ou que a luta, sem vencer, é tudo que importa. Muitas lições valiosas podem ser aprendidas de uma derrota honrada.

Esses estudantes sempre estão aprendendo lições de vida e ouvindo conselhos. Tudo são lições para serem aprendidas. (Um lutador deve ter Honra no mínimo seis e sempre maior que sua Glória para ser treinado nesse caminho, mas há exceções, como Ken).

O CAMINHO DA GLÓRIA

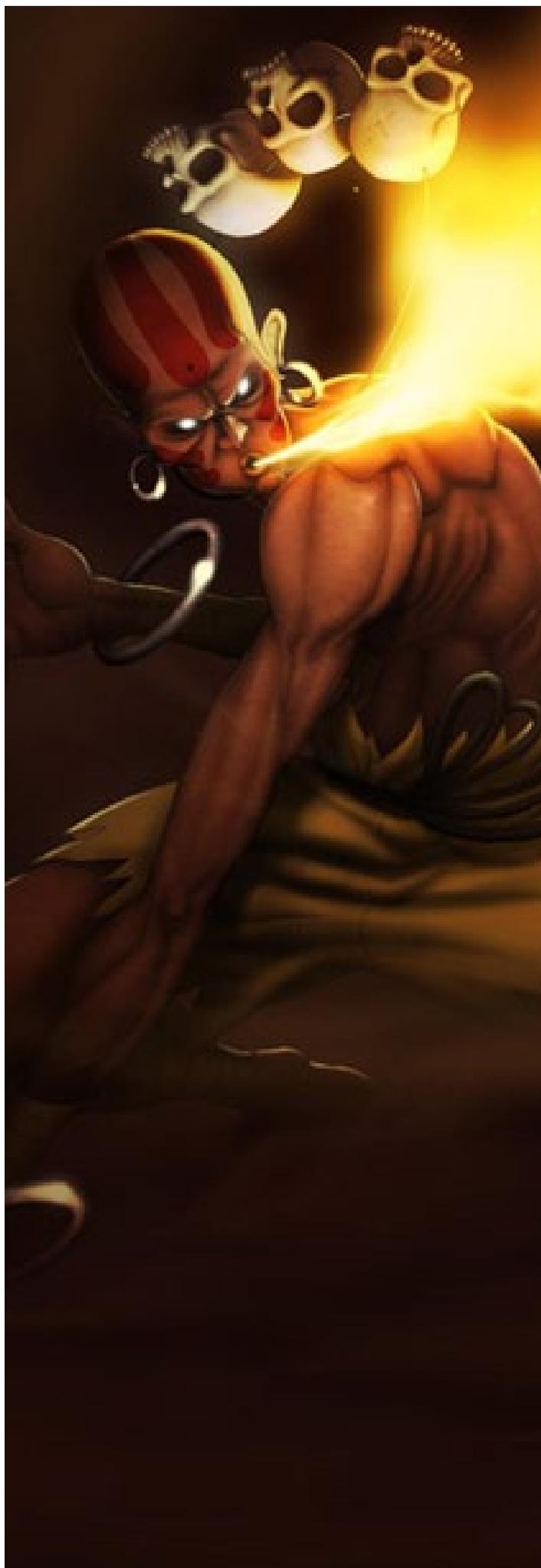
Muitos poucos mestres seguem o Caminho da Glória. Esse grupo é muito mercenário e só ensina alunos ricos ou famosos. Eles são usualmente bem conhecidos, tendo sido ex-lutadores ou descendentes de um dojô famoso. Estes mestres tornaram-se velhos ou fracos e desejam reviver as glórias de seu passado através dos seus alunos.

É fácil encontrar esses mestres, uma vez que gostam que todos saibam de sua existência. Lutadores devem ter um bom nome para serem aceitos. Vitórias são tudo para estes homens e mulheres. Se um aluno perde, o mestre ficará furioso com ele. Um lutador derrotado reflete a pobreza do treinamento de seu mestre e isto não pode ser tolerado. Se as derrotas continuarem, o mestre irá colocar o aluno para fora do seu dojô.

Seguir o Caminho da Glória é muito difícil. Perder status é o mesmo que falhar. Muitos estudantes não conseguem compreender totalmente os ensinamentos de seus mestres, e muitos mestres não compreendem os estudantes. As câmeras e flashes tornam estes mestres cegos para o mundo à sua volta. Eles vivem somente para aprimorar suas habilidades e popularidade, vendo isto como uma forma de imortalidade.

Estes mestres estão constantemente em demanda pelo seus ensinamentos de habilidades, mas pouco mais do que lutadores podem aprender com eles. Poucos lutadores honrados podem estudar com esse tipo de mestre por muito tempo, mas muitos deles ficam para poderem aprender um ou dois movimentos importantes antes da atitude do mestre os enviar pra longe.

(Um lutador deve ter Glória no mínimo seis para estudar com quem ensina no caminho da Glória. Lutadores com uma Honra maior provavelmente terão sua ética comprometida pelo mestre.)



USANDO MESTRES EM CRÔNICAS

A maioria dos filmes de artes marciais é sobre um herói buscando por um sensei. Um Narrador pode adicionar montes de crônicas forçando seus jogadores a encontrar um mestre para ensinar os movimentos avançados de seus estilos. Apesar de tudo, na vida real você não verá um lutador desenvolvendo espontaneamente novas técnicas e manobras. Imagine a excitação que você pode ter se seus jogadores viajarem o mundo atrás um mestre elusivo de Wu Shu que tenha dominado a Grande Muralha da China.

APRENDENDO COM MESTRES

Para aprender uma nova Manobra Especial, um jogador primeiro deve ter adquirido os pré-requisitos do movimento. Obviamente não existem atalhos. Um lutador tem de aprender o básico antes de avançar para movimentos mais sofisticados.

Se um dos requisitos consistir de outra Manobra Especial, então o lutador necessitará aprender a Manobra Especial que o pré-requisito exige primeiro. Narradores terão que usar seu bom senso com esta regra. Alguns movimentos e seus pré-requisitos são muito similares: Dashing Uppercut, que requer o Dashing Punch, pode provavelmente ser aprendido sozinho sem um mestre. Rekka Ken, por outro lado, é completamente diferente. A mão de um sensei pode ser necessária para aprender a manobra. Como linha-guia, manobras que possuam custo em Chi ou Força de Vontade devem ser aprendidas somente com um Sensei ou mestre.

Esta decisão cabe somente ao Narrador, ele decidirá se o aprendizado de cada manobra especial necessitará de um Sensei ou não. Entretanto, toda vez que um personagem recebe instrução para uma Nova Manobra Especial, ele beneficia-se de uma redução no custo em pontos de experiência. Quando aprende com um Sensei ou com um mestre, o Narrador rola Carisma + Instrução e deve obter um número de sucessos igual ou superior ao custo em pontos de poder da manobra em questão.

Um sucesso significa que o sensei conseguiu passar os ensinamentos ao aluno e que ele receberá algum benefício no custo total da manobra (3x o custo em Pontos de Poder ao invés dos 4x normal). Falha indica que o estudante conseguiu aprender a manobra, mas deve pagar o custo total de experiência. Uma falha crítica indica que o sensei não conseguiu transmitir os ensinamentos ao aluno e ele não irá aprender a manobra desta vez, mas não irá perder seus pontos de experiência.

O tempo que o estudante gasta estudando fica a cargo do Narrador. Geralmente, as manobras mais avançadas demoram muito tempo para serem aprendidas.

APOSENTADORIA

*Você me vê agora como um veterano
de mil guerras psíquicas
Eu tenho vivido no lado mais extenso,
onde os ventos do limbo rugem.
E eu estou jovem o bastante para parecer estar
longe de ser visto como velho.
Todas as cicatrizes estão por dentro.
E eu não tenho certeza se algo ainda me resta.*
- Blue Oyster Cult, "Veterano das Guerras Psíquicas"

A vida no Circuito tem uma atração para os lutadores jovens, que tem uma longa vida de lutas pela frente. Porém a simples repetição das partidas acabam desgastando o Street Fighter, ou talvez ele tenha sido um dos muitos lutadores injuriados no ringue. Ou finalmente, eles podem simplesmente terem se tornado velhos e lentos. Qualquer que seja a razão, lutadores pensarão sobre a vida fora dos ringues e aposentadoria. Muitos desses velhos cavalos de guerra são relutantes em viver uma vida por trás de tudo. Aqui estão algumas poucas escolhas que os lutadores aposentados podem fazer.





GINÁSIO

É comum para um lutador estabelecer um dojô ou ginásio para ensinar aos estudantes os caminhos do seu estilo de luta. Isto permite ao lutador manter sua influência no mundo que ele ama, ainda que ele não possa continuar competindo nas lutas. Além disso isto paga suas contas.

Um jogador pode decidir aposentar um lutador que esteja perdendo muito e iniciar com um novo. O lutador velho pode iniciar um dojô e ajudar no treinamento do novo. Desta forma o professor que foi machucado ou forçado a sair fora do circuito estará usando a juventude do seu estudante para conseguir suas revanches. Isto pode estabelecer a continuidade de uma crônica, passando a tocha de um personagem para outro. Construir um ginásio pode ajudar um lutador que está trilhando o caminho do mestre. Eles podem ensinar e aprender ao mesmo tempo. Entretanto eles não chegaram ao ponto onde eles estão dispostos a abandonar suas vidas para a reclusão que um mestre opta. Muitos destes lutadores tornam-se seduzidos pelo sucesso que seus estudantes adquirem. Eles viram-se do Caminho da Honra em direção ao Caminho da Glória. Estes lutadores falharam em se tornar verdadeiros mestres mas ainda são valiosos professores.

Alguns Street Fighters mantêm um dojo durante sua carreira competitiva, embora a maioria note que a pressão das competições faz com que não tenham tempo livre para coordená-lo.

CASAMENTO

Percorrer o circuito faz com que você conheça muitas pessoas. Por isso é possível para um lutador conhecer alguém especial, com quem ele deseje passar o resto da sua vida junto. Esta pessoa pode ser outro lutador, um empresário, um espectador ou mesmo um policial novato que lhe prendeu durante seu primeiro torneio ilegal.

Independente de quem seja a pessoa, a atração é inevitável, e seu lutador considera o casamento.

O Circuito não é algo muito divertido de ser usado para isto. Tudo bem ser socado na cabeça por Zangief, mas se seu amado não quer mais lhe beijar pois você está todo roxo, o que você faz? Talvez você devesse cair fora enquanto pode, conseguir um emprego de verdade e ter filhos.

Personagens do Narrador podem ter a vontade de forçar um personagem a se aposentar, mas isto não precisa ser o fim do envolvimento do personagem com a ação. Eventualmente o personagem pode ter filhos que estão destinados a seguir o estilo de luta do pai e eventualmente encontrarão seu caminho no circuito. Isto traz grandes possibilidades para extensões de crônicas aravés do legado da família dos lutadores.

ADMINISTRANDO UMA EQUIPE

Você lutou a vida inteira em uma equipe, mas voce sabe que você pode fazer negócios melhores. Como um lutador, você tomou adquiriu dinheiro suficiente para iniciar sua própria Equipe. Você tem de conseguir vários investidores alinhados, e tudo que você precisará será de lutadores.

Seu personagem pode ser relutante em deixar a vida de Street Fighter. Administrar uma Equipe dá a você uma excelente oportunidade de manter um personagem velho às voltas no street fighting e recebendo pra isso. Como empresário da Equipe o personagem pode não aparecer em todas suas histórias, mas ele pode manter-se envolvido na ação. Isto é uma excelente solução para um jogador cujos compromissos não permitam seu jogar em todas as sessões do grupo, mas ainda assim pode fazer curtas aparições de tempos em tempos.

PROMOVENDO UM TORNEIO

Mestres e dojôs de treinamento comumente financiam torneios, mas há nada que impeça seu lutador de apoiar um. Um monte de prestígio é dado ao patrocinador do torneio. Muitos Street Fighters aposentados conseguem deixar sua influência no circuito Street Fighter desta maneira.

Seu personagem irá precisar ter as instalações para sediar o torneio, como o Antecedente Arena com no mínimo quatro pontos. Você também precisará ao menos de 3 pontos de Recursos (ou Apoio) para financiar o torneio. Além disso você precisará garantir o prêmio. Uma bolsa de dinheiro usualmente refere-se a uma soma em dinheiro que é dado ao melhor lutador, embora algumas vezes jóias e outros objetos são dados ao invés de dinheiro vivo. Outros torneios tem prêmios mais exóticos, como um pergaminho antigo com uma manobra ancestral inscrita nele ou a oportunidade de estudar com um mestre. Em qualquer caso, você terá de arranjar algo para o prêmio.

Para promover um torneio, um lutador deve ter ao menos 6 pontos de Glória para o torneio atrair lutadores. Ao menos alguns poucos lutadores deverão ouvir falar sobre o evento. um lutador com a Habilidade Promover pode adicionar seus pontos em Promover na sua Glória total com o propósito de divulgar seu torneio. Com a divulgação, mais lutadores serão atraídos, mas os melhores competidores irão achar que é mais dozeira do que substância e pensarão duas vezes antes de aceitar.

Um lutador também deve ter ao menos 5 pontos em Honra para ter lutadores de verdade no torneio. Muitos incidentes já aconteceram em torneios “furados”, e os empresários estão sempre de olho para cair fora deles. O lutador promovendo o torneio pode de fato ser muito honrado, mas se ele não tiver a chance de demonstrar este fato (i.e., adquirir bastante honra), muitos empresários serão relutantes em dar uma chance para ele.

Promover um torneio de sucesso dará ao lutador (e o próprio torneio em si) 5 pontos temporários em Honra e Glória. Há vantagens em promover torneios. Muitos lutadores vêem-os como formas de imortalidade tão bem como a Honra de ter um torneio organizado em seu nome.

TRILHANDO O CAMINHO DE UM MESTRE HONRADO

*O brilho penetrante da espada
wielded por um homem do caminho
ataca o inimigo maligno
cravando fundo dentro
de seu próprio corpo e alma.*

- Morihei Ueshiba (1883-1969), fundador do Aikidô

Street Fighters por vezes sonham de atingir o posto de mestre em seu estilo. poucos tem a vontade ou disciplina para realmente atingir este objetivo, mas para muitos, a mera vontade de conseguir isto os guia. Ryu planeja tornar-se um mestre quando se aposentar.

HABILIDADES NECESSÁRIAS PARA SE TORNAR UM MESTRE

É dito que para se tornar o mestre de algum estilo, um lutador deve saber tudo sobre todas as outras formas de artes marciais. Isto não é completamente verdade, mas um mestre deve ter um conhecimento excepcional dos outros estilos para poder estar preparado a contra-atacar com suas próprias manobras. Um Mestre deve ter 5 pontos no Conhecimento Estilos para atender esta exigência.

Conhecer muitos oponentes não é o bastante. O mestre também deve ter a sabedoria quando negociar com as pessoas. Ele deve estar apto a olhar fundo dentro de uma pessoa e reconhecer o que há para ser visto. Como saber quanta vontade um estudante tem ou se ele tem potencial, se você mesmo está inapto para vê-lo? O Talento de Perspicácia é necessário para alcançar as profundezas da essência de seus discípulos e reconhecer o potencial dentro ou a influência do mal. O mestre deve ter ao menos 4 pontos de Perspicácia.

Acontecimentos estranhos tem uma atração especial para os mestres. Eles acreditam que o que tem acontecido no passado tem conexão direta com os eventos que ocorrem no presente. Estar ignorante ao passado é estar ignorante para o presente. Lugares de tempos antigos são atraentes para os mestres e estão frequentemente procurando por sinais de influências poderosas. um mestre deve ter ao menos 4 pontos em Mistérios.

Mestres também devem ter a habilidade de fazer-se entender em suas lições aos seus alunos, senão o conhecimento de um mestre irá morrer com ele. Conhecimento das raízes de uma Manobra ou Técnica é sem utilidade se você não pode expressar este conhecimento de uma forma que seus estudantes possam entender. Um mestre deve ter ao menos 4 pontos em Instrução.

TÉCNICAS

Mestres devem ter 4 de suas técnicas com um mínimo de 5 pontos. As outras duas não podem ter menos do que 3. Um número de Guerreiros Mundiais estão preparados para serem mestres à sua própria maneira. Porém nenhum deles estão com vontade de deixar sua liberdade para tornarem-se mestre. Entretanto, nenhum está tão próximo de se tornar um mestre quanto Ryu. Um grande número de mestres tem Técnicas mais altas do que 5, e um ou dois dos maiores tem rumores de que possuam Técnicas acima de 8! Para ser o mestre de um estilo o personagem deve ter também aprendido todas as Manobras Especiais associadas com seu estilo. Somente então eles podem chamar a si mesmos de mestres.



**STREET
FIGHTER II**

Apêndice:

NOVAS MANOBRAS E HABILIDADES

NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

Quando você acha que já viu de tudo, aparece algum maluco novato no ringue que o ataca com algum movimento totalmente novo. Isto deixa você completamente com a guarda aberta. Depois de ter competido no circuito Street Fighter, eu realmente acredito que tudo é possível.

- Dee Jay, entrevista na revista "Rolling Stones"

Mais de 50 novas Manobras Especiais estão incluídas neste livro. Algumas delas podem ser aprendidas por qualquer um, enquanto outras são específicas para os novos estilos e Antecedentes Únicos introduzidos anteriormente.

SOCO

BOSHI-KEN (THUMB DRIVE)

Pré-requisitos: Soco 3, Shikan-ken

Pontos de Poder: Ninjitsu 2

O soco do polegar dirigido (Thumb Drive), ou Boshi-Ken, é como um soco comum, exceto pelo polegar estendido juntamente a frente do punho que é usado para acertar o oponente. Normalmente a força do soco é direcionada para as terminações nervosas dos músculos do inimigo para sua eficácia máxima.

Sistema: Um Oponente acertado com esse soco sofrerá uma certa paralisação no próximo turno. Se qualquer dano for infligido, o oponente sofrerá -1 de Movimento durante o próximo turno. Se o Ninja não infligir Dano algum, assume-se que o ponto das terminações nervosas foi errado e o oponente não sofrerá sua penalidade.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: +0

NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

Soco:

Boshi-Ken
Haymaker
Shikan-Ken
Shuto
Widowmaker

Chute:

Ax Kick
Cartwheel Kick
Heel Stamp
Reverse Frontal Kick

Apresamento:

Disengage
Dislocate Limb
Eye Rake
Jaw Spin
Reeping Bite
Sleeper
Tearing Bite

Esportes:

Displacement
Dragon's Tail
Esquives
Pounce
Tail Sweep
Typhoon Tail
Upper Tail Strike

Foco:

Air Blast
Balance
Death's Visage
Drain
Drench
Elemental Skin
Elemental Stride
Entrancing Cobra
Envelop
Fire Strike
Flaming Fist
Flight
Heal
Heat Wave
Leech
Lightness
Pit
Pool
Push
Sakki
Shrouded Moon
Speed of the Mongoose
Spontaneous Combustion
Stone
Vacuum
Venom
Wall
Weight

HAYMAKER

Pré-requisitos: Soco 1

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 2

O lutador gira como um lançador de baseball para poder desferir esse grotesco e poderoso soco. Ele primeiro inclina para baixo o máximo que pode aproximando-se do chão sem perder o equilíbrio. Então ele gira seu punho em um largo arco por sobre a cabeça diretamente na direção do oponente. O momentum dado pelo largo balanço do braço sobre a cabeça provê uma tremenda força a essa manobra. Por causa da aceleração necessária é difícil se mover enquanto se executa a manobra.

Sistema: O Haymaker é usado como qualquer manobra de soco, com os modificadores abaixo.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +4

Movimento: -2

SHIKAN-KEN (NINJA KNUCKLE FIST)

Pré-requisitos: Soco 2

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

Shikan-ken é muito parecido com um Jab comum, mas a superfície de acerto é significativamente diferente. Muitos socos são lançados com o punho serrado, o que lhe provê uma larga área de impacto. Quando aplica um Knuckle Fist, o ninja não flexiona seus dedos até a parte mais interna de seu punho. Deste modo usando como superfície de impacto os ossos dos dedos meio dobrados. A redução da área de impacto aumenta a força e o dano do soco

Sistema: Um oponente acertado pelo Knuckle Fist deve fazer um teste resistido de força contra seu atacante para saber se foi jogado um hexágono para trás. Esse soco causa knockdown também para oponentes aéreos ou pulando.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +1 (pode jogar oponente 1 hexe para trás)

Movimento: +0

SHUTO (SWORD HAND)

Pré-requisitos: Soco 3, Shikan-ken

Pontos de Poder: Ninjitsu 2

O braço desce em um longo arco até alcançar seu alvo. No ultimo instante, o punho do ninja não fechado se enrijece ficando com os dedos em linha formando um ângulo de 90° graus em relação a palma. A parte debaixo dos dedos acerta seu alvo como se fosse atingido por uma espada ou porrete.

Sistema: Esse soco ignora qualquer bônus que o alvo tenha por armadura, Toughskin ou poderes similares. Um alvo sem proteção sofre um dano adicional de +1.

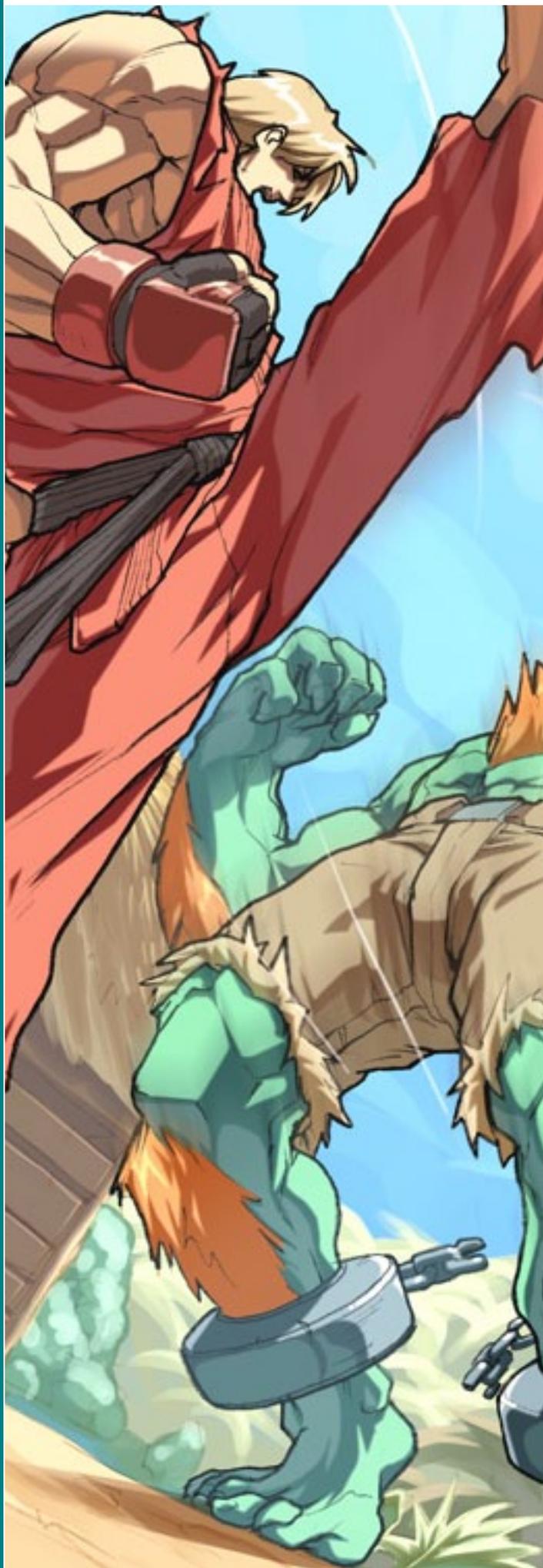
Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3 (ou +4 leia acima)

Movimento: -2





WIDOWMAKER

Pré-requisitos: Soco 3, Jump, Haymaker

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 1

Esse movimento é semelhante ao Haymaker, exceto que o lutador deve dar um pequeno pulo para aumentar o dano infligido. A gravidade somada a massa corpórea do lutador propela o punho do atacante diretamente na cabeça de seu oponente. Esse movimento é lento, mas usado em combos, pode ditar o fim da luta.

Sistema: O lutador deve pelo menos pular sobre dois hexágonos para depois infligir o dano. Qualquer alvo acertado pelo Widowmaker sofre Knock Down. Graças ao movimento por sobre a própria cabeça envolvido nesse movimento, um alvo que esteja pulando não é acertado, e o soco não desenvolve qualquer força real até que o mergulho esteja completo.

O Widowmaker é considerado uma manobra aérea e pode ser usado para escapar de projéteis.

Custo: Nenhum

Velocidade: -3

Dano: +5

Movimento: Dois

CHUTE

AX KICK

Pré-requisitos: Chute 2, Jump

Pontos de Poder: Savate 2; Forças Especiais, Kickboxe Ocidental 3, Kung Fu, Karatê Shotokan, Wu Shu 4

Um de muitos chutes favoritos de lutadores de Savate, mas essa manobra é também muito popular em outros estilos. O atacante começa o movimento pulando e alongando uma perna por sobre a própria cabeça. Ele então puxa a perna para baixo sobre a cabeça ou ombro do alvo usando seu peso e o momentum para aumentar a força do impacto. Muitos Street Fighters conhecem a ferocidade de um Ax Kick.

Sistema: Esse ataque é considerado uma Manobra Aérea e pode ser usada para se esquivar de projéteis. O lutador se lança fazendo o movimento no ar usando o modificador de -2 e termina o ataque no mesmo hexágono do oponente. Graças a

esse ataque acertar a cabeça do oponente por cima, oponentes agachados são acertados. Oponentes pulando também são acertados e sofrem knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +4

Movimento: -2

CARTWHEEL KICK

Pré-requisitos: Chute 2, Esportes 2

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu, Wu Shu 2; Outros 3 O lutador gira em diversas estrelas acrobáticas indo rapidamente em direção ao oponente e terminando com um poderoso chute... Seu alcance é realmente impressionante.

Esse movimento é também usado para cortar distâncias entre o lutador e oponente que esteja fora de seu alcance.

Sistema: O Cartwheel Kick viaja em linha reta em uma das seis direções possíveis ao lutador. O dano desta Manobra é calculado com Força + Chute + 1 para cada hexágono que o lutador percorreu antes de chegar no mesmo hexágono do oponente. Quando um oponente é encontrado, empurra-o hexágono para trás.

Custo: 1 Força de Vontade
Velocidade: -1
Dano: +1 (por hexágono)
Movimento: +2

HEEL STAMP

Pré-requisitos: Chute 1, Esportes 1

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Outros 3

O Heel Stamp foi desenvolvido para aumentar a distância entre o ninja e um inimigo que esteja pressionando-o muito. O ninja levanta a sua perna à sua frente e se projeta para trás, martelando seu calcanhar no peito ou nos braços que possam estar bloqueando. Os dois guerreiros são diretamente propulsores para longe um do outro.

Sistema: O ninja causa muito pouco dano real no Heel Stamp; a manobra é primariamente utilizada para ganhar espaço para respirar ou para preparar um movimento mais ofensivo para o próximo round (ou para derrubar um oponente de cima de um penhasco, em um poço de ácido sulfúrico e etc...). O ninja se move para trás um hexe, enquanto o alvo se move na direção oposta. O alvo é movido em uma distancia em hexágonos igual a (Força + Esportes do Ninja – a Força do alvo).

Custo: Nenhum
Velocidade: +2
Dano: -4
Movimento: +1

REVERSE FRONTAL KICK

Pré-requisitos: Chute 3, Double-Hit Kick

Pontos de Poder: Savate, Kickboxe Ocidental 1; Wu Shu 2; Outros 3

O lutador aplica um chute falso, passando ao lado da cabeça do oponente, então rapidamente reverte o movimento, guiando seu calcanhar até a parte de trás da cabeça do oponente.

Sistema: O Reverse Frontal Kick acerta apenas uma vez, usando os modificadores abaixo. Esse Chute ignora manobras de Bloqueio

Custo: Nenhum
Velocidade: -1
Dano: +3
Movimento: -1

APRESAMENTO

DISENGAGE

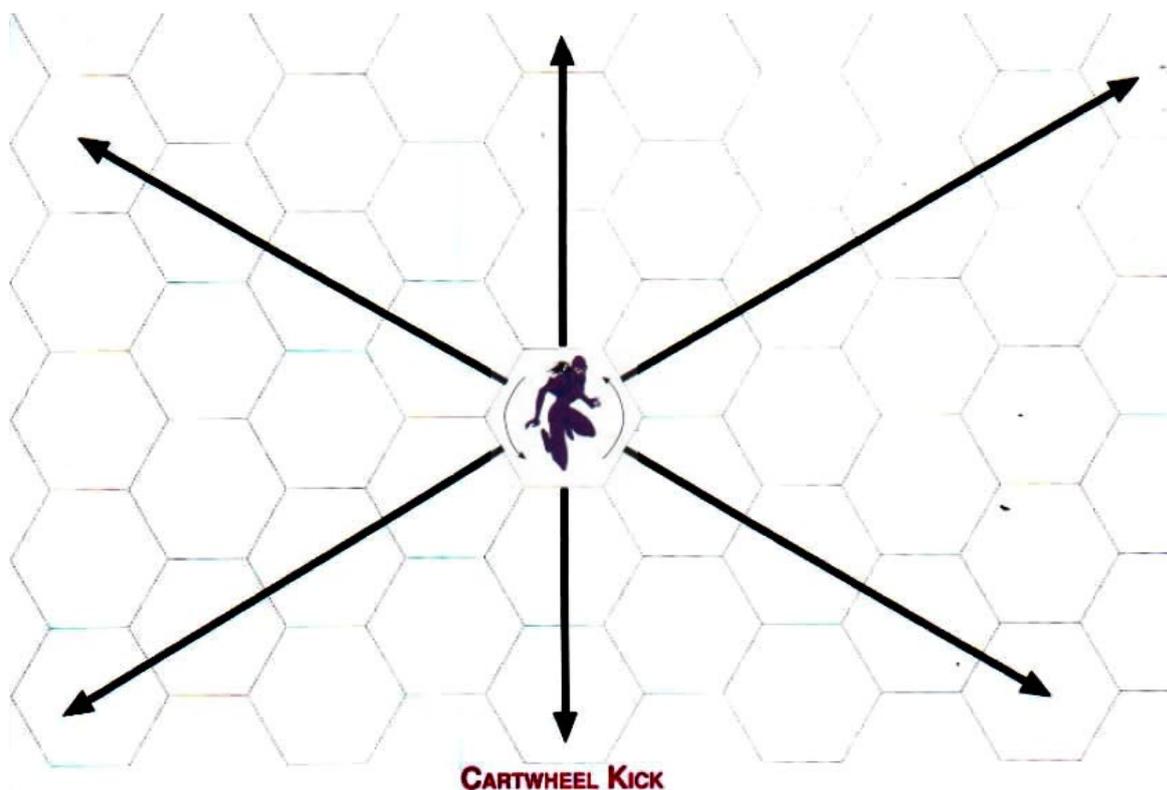
Pré-requisitos: Apresamento 2, Esportes 2

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Luta-Livre Nativo Americana, Sanbo, Ninjitsu Espanhol 2; Outros 4

Nessa Manobra, o lutador utiliza de sua rapidez e flexibilidade para escapar de um agarramento de seu oponente.

Sistema: O lutador pode executar esse movimento durante qualquer turno, em que estiver em um Apresamento Sustentado. Quando executado, o lutador rola uma segunda vez para tentar escapar de seu apresador. Entretanto, para o segundo rolamento o lutador rola sua Destreza versus a Força do oponente. Se ele escapar e ainda possuir algum movimento restante, poderá se mover para longe do oponente.

Custo: Nenhum
Velocidade: +1
Dano: Nenhum



CARTWHEEL KICK



DISLOCATE LIMB

Pré-requisitos: Apresamento 3, Chute 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu 2; Luta-Livre Nativo Americana, Sanbo, Kabaddi, Forças Especiais 3

Pulando para frente, o lutador agarra firmemente com ambas as mãos o braço do oponente. Ele então apóia uma perna sobre o tórax do oponente e puxa com toda sua força para trás. Esse puxão na junta do ombro desloca o braço do alvo causando grandes danos e imobilizando o braço.

O Dano infligido por essa manobra é muito pequeno, mas é um modo efetivo de atrapalhar um oponente especialista em socos.

Sistema: Nos turnos posteriores do deslocamento do ombro do lutador, ele sofre uma penalidade de -3 de Velocidade. Isso graças ao fato de ser forçado a reposicionar seu braço de volta a posição correta. Qualquer soco usado no turno seguinte terão um modificador - 2 em Dano, porque o lutador está tentando ter de volta alguma sensibilidade ao braço. O oponente pode escolher não reposicionar seu braço, desta forma, ele pode apenas usar chutes para tentar conseguir tempo (com a penalidade de -3 de Velocidade) para reposicionar seu braço.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: +1

EYE RAKE

Pré-requisitos: Apresamento 1, Soco 1

Pontos de Poder: Ninjitsu 1; Outros 2

Num verdadeiro movimento desesperado, o lutador dobra seu dedos para dentro como uma garra e atravessa os olhos de seu oponente. A dor causada por essa manobra pode ser incrível, mas normalmente não resulta em danos permanentes.

Poucos Street Fighters usam esse ataque, pois ele é considerado um golpe extremamente baixo. Entretanto, essa manobra tem algumas vezes significado a diferença entre ganhar e perder uma luta.

Sistema: Esse ataque resulta num dano muito pequeno, mas no próximo turno o oponente terá de lutar cego. Se tiver zero na Habilidade de Luta às Cegas, ele estará efetivamente atordoado. O lutador forçado a usar esse recurso desesperado perde um (-1) ponto temporário de Honra. Se um Eye Rake for usado em um torneio, ele também perderá um ponto temporário de Glória.

Custo: Nenhum

Velocidade: +2

Dano: -3

Movimento: +0

JAW SPIN

Pré-requisitos: Apresamento 4, Esportes 3, Tearing Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

Realmente uma terrível tática. O lutador assume uma posição abaixada (aparentemente uma Manobra de Bloqueio) e espera pelo ataque do oponente. Quando o ataque é lançado, o híbrido salta, agarra o membro do alvo em suas presas, e devora o oponente.

Sistema: Para ter sucesso, o híbrido deve receber um ataque mais lento. Se o ataque do oponente é mais rápido, essa manobra não pode ser executada. Uma vez que o golpe foi executado (assumindo que o híbrido não foi atordoado e nem derrubado), ele então executa o Jaw Spin.

Quando for determinar o dano deste ataque, o Antecedente Híbrido Animal é usado no lugar da Técnica Apresamento do híbrido.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +5

Movimento: Nenhum

RIPPING BITE

Pré-requisitos: Apresamento 3, Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

Street Fighters Híbridos Animais costumam usar suas presas como armas. O lutador devora embaixo do membro que ele quer enfraquecer, e então tenta rasgar os músculos e ligamentos que se conectam com a pele. Eis o valor dessa manobra (e outras como ela) que Híbridos Animais usam, dentro e forma de torneios.

Sistema: O lutador salta para frente e indica o membro que quer atacar. Um rolamento com sucesso causa dano e provoca no alvo -1 Força e Destreza até o final do combate. A manobra pode ser usada múltiplas vezes, acumulando os redutores no oponente.

Quando for determinar o dano deste ataque, o Antecedente Híbrido Animal é usado no lugar da Técnica Apresamento do híbrido.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: Um

SLEEPER

Pré-requisitos: Apresamento 3

Pontos de Poder: Sanbo, Luta-Livre Nativo Americana 3; Sumô, Forças Especiais 4; Outros 5

O Lutador de luta-livre agarra seu oponente e rapidamente se posiciona por trás dele, simultaneamente passa seus braços em torno de seu pescoço e cabeça. Nessa posição ele massageia pontos de pressão no escalpo comprimindo a artéria carótida, que controla o fluxo de sangue para o cérebro. Eventualmente a carência dessa circulação pode causar no oponente a perda da consciência.

Sistema: Se um personagem conseguir manter seu oponente apesado por três turnos, incluindo o primeiro, ele automaticamente estará atordoado (Dizzy). Ele é um Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Força de Vontade (somente no 1º turno)

Velocidade: -1

Dano: +2

Movimento: Um

TEARING BITE

Pré-requisitos: Apresamento 2, Esportes 2, Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

Esta Manobra Especial é similar ao Head Bite, exceto que as presas do lutador atacam o pescoço do oponente, ele ainda usa sua força e arremessa a vítima para trás.

Sistema: Após aplicar o dano, o atacante então arremessa seu oponente na direção oposta de onde ele olha. A vítima

viaja por um número de hexágonos igual à Força do lutador -1.

Como o Jaw Spin, essa manobra usa o Antecedente Híbrido Animal no lugar da Técnica Apresamento do híbrido para calcular o dano do ataque.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +4

Movimento: Um

ESPORTES

DISPLACEMENT

Pré-requisitos: Bloqueio 2, Esportes 2, Soco 1

Pontos de Poder: Savate 2; Ninjitsu Espanhol 3; Wu Shu 4

Esse movimento consiste em um rápido passo para o lado, o qual permite o lutador evitar um ataque que esteja vindo. O lutador logo depois pode executar um curto Jab se o oponente estiver em seu alcance. Muitos oponentes ficam frustrados graças e essa evasão, que é muito praticada por lutadores de Savate.

Sistema: Essa manobra só é completamente com sucesso se o lutador tiver Movimento o bastante para iniciar um contra-ataque e mais rápido que seu adversário. Quando o oponente começar seu ataque, o lutador deve ter uma Velocidade maior para interromper o ataque; de outra forma o Displacement será pouco efetivo. O lutador executando o Displacement pode então se movimentar na direção do oponente se movimentando totalmente para a esquerda ou direita dele. Uma vez que o movimento do oponente está completo, o lutador “deslocado” pode se mover para trás e contra-atacar se o lutador tiver algum Movimento ainda. Essa manobra pode ser usada para se esquivar de projéteis, entretanto um teste deve ser feito (veja “esquivando de projéteis” na Manobra Especial Jump no Livro Básico de Street Fighter, pg119). A técnica de Soco do Lutador é usada para determinar o Dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: -1

Movimento: +1

DRAGON'S TAIL

Pré-requisitos: Esportes 4, Upper Tail Strike

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

Essa Manobra Especial é similar ao Upper Tail Strike, mas é mais difícil de controlar e requer grande força e coordenação motora. O lutador vai para frente tortuoso para um poderoso uppercut. Ele então muda seu peso para outra direção para girar seu pequeno corpo a fim de atacar com a cauda para frente. Usando a força bruta e o impulso, o lutador bate sua cauda na parte de cima do corpo do alvo.

Sistema: O alvo sofre um Knockdown se estiver no ar; um oponente no chão que sofra dano pelo Dragon's Tail é empurrado em um hexágono para trás na direção contrário de onde veio o lutador.

Quando for determinar o dano do ataque, o Antecedente Híbrido Animal é usado no lugar da Técnica Esportes do Híbrido.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1



Dano: +5
Movimento: -2

ESQUIVES

Pré-requisitos: Bloqueio 1, Esportes 2
Pontos de Poder: Savate 2

Uma técnica de evasão muito similar a certos movimentos de Aikidô. O lutador simplesmente dá um passo para o lado para fora do ataque. Salvando seu corpo da linha de ataque. Assim como no Boxe, a estratégia do Savata depende da possibilidade de se evitar o ataque do adversário.

Sistema: O lutador deve ter Velocidade o bastante para interromper seu atacante. Quando o oponente ataca, o jogador que usa Esquives simplesmente se move se esquivando para qualquer direção em dois hexágonos. Esse movimento é parecido com o Displacement, exceto que o lutador não pode iniciar o contra-ataque com esse movimento.

Custo: Nenhum
Velocidade: +2
Dano: Nenhum
Movimento: Dois

POUNCE

Pré-requisitos: Esportes 3, Jump
Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

O lutador se abaixa e explode seu poder em sua presa. A ferocidade dessa manobra pega o oponente de surpresa. Lutadores experientes percebem pelo pequeno rugido que emana do lutador quando ele se concentra para realizar a manobra.

Sistema: O híbrido se joga sobre o oponente. É considerada uma Manobra Aérea e pode ser usada para se esquivar de projéteis. O lutador cai sobre o oponente; se algum dano é causado, o oponente sofre um Knockdown. Como as outras Manobras Especiais disponíveis para Híbridos Animais, Pounce usa o Antecedente Híbrido Animal no lugar da Técnica Esportes para o modificador de Dano.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: -1
Dano: +2
Movimento: +4

TAIL SWEEP

Pré-requisitos: Esportes 1, Upper Tail Strike
Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

Agachando-se próximo ao chão e girando-se, o lutador pode atacar com sua cauda. É claro, o lutador precisa ter uma cauda. As rasteiras com a cauda formam um círculo, atingindo os pés de todos os oponentes ao redor do lutador. Todos os alvos sofrem dano e Knockdown. Por ser uma Manobra de Agachamento, oponentes aéreos não são atingidos.

Sistema: Qualquer um nos seis hexágonos adjacentes sofrem o ataque e (se o ataque casar dano), também sofrem Knockdown. Isso inclui aliados do lutador que estejam perto quando o Tail Sweep é usado. O Tail Sweep é uma Manobra de Agachamento.

Custo: 1 Força de Vontade
Velocidade: -1
Dano: +1
Movimento: Nenhum

TYPHOON TAIL

Pré-requisitos: Esportes 3, Tail Sweep, Jump
Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

O Typhoon Tail parece que foi inspirado no Hurricane Kick ensinado no Karatê Shotokan. O lutador usa os músculos de sua perna para se propelir alto no ar. Depois ele faz piruetas - colocando suas pernas embaixo do corpo e fazendo um círculo com a cauda em volta dele mesmo. Ele então angula sua descida para atingir a cabeça do seu alvo.

Sistema: O lutador começa o Typhoon Tail movendo-se o seu designado Movimento, em hexágonos. Durante este momento o lutador é aéreo e não pode ser atingido por projéteis. Qualquer oponente no hexágono final do movimento é acertado pelos joelhos do atacante e sofre dano com um modificador

de +5. Seu oponente é empurrado para trás em um hexágono ao longo da trajetória do lutador.

E nesse ponto todos os lutadores nos hexágonos adjacentes, incluindo o que apanhou primeiro, são atacados pelo giro da cauda e são empurrados para trás em um hexágono de distância do atacante. O modificador de Dano do segundo ataque é +2.

Diferente das outras Manobras de Híbridos Animais, o Typhoon Tail usa Esportes como Técnica base para o dano - e não o Antecedente Híbrido Animal.

Custo: 1 Força de Vontade, 1Chi

Velocidade: -2

Dano: +5 (hexe central) e +2 (hexes adjacentes)

Movimento: +1

UPPER TAIL STRIKE

Pré-requisitos: Esportes 3

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

Girando seus quadris, o lutador pode usar sua cauda para atacar a cabeça do oponente diretamente na sua face. A ferocidade faz com que o ataque pegue um lutador de surpresa, especialmente uns treinados para cuidar somente das mãos, pés e olhos de um oponente.

Sistema: Esse ataque usa os modificadores abaixo. Oponentes aéreos sofrem um Knockdown se algum dano for causado. Diferente das outras Manobras de Híbridos Animais, o lutador substitui seu Antecedente Híbrido Animal por sua Técnica Esportes para determinar o dano.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: +1

FOCO

AIR BLAST

Pré-requisitos: Soco 1, Foco 2, Elemental 2

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

O elementalista pode convocar uma explosão de ar e dirigi-la contra seus oponentes. Esta rajada surge do nada e frequentemente pega oponentes desatentos sem defesa.

Sistema: O usuário do Air Blast deve ter uma linha de visão limpa até o alvo. O alcance da rajada é igual à Inteligência + Antecedente Elemental, em hexágonos. Enquanto o Air Blast é tratado como um projétil, ele não é visível aos olhos comuns. Apenas aqueles lutadores que fizerem um deste de Luta às Cegas com sucesso (Percepção + Luta às Cegas) podem tentar interromper este ataque com sua própria manobra.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

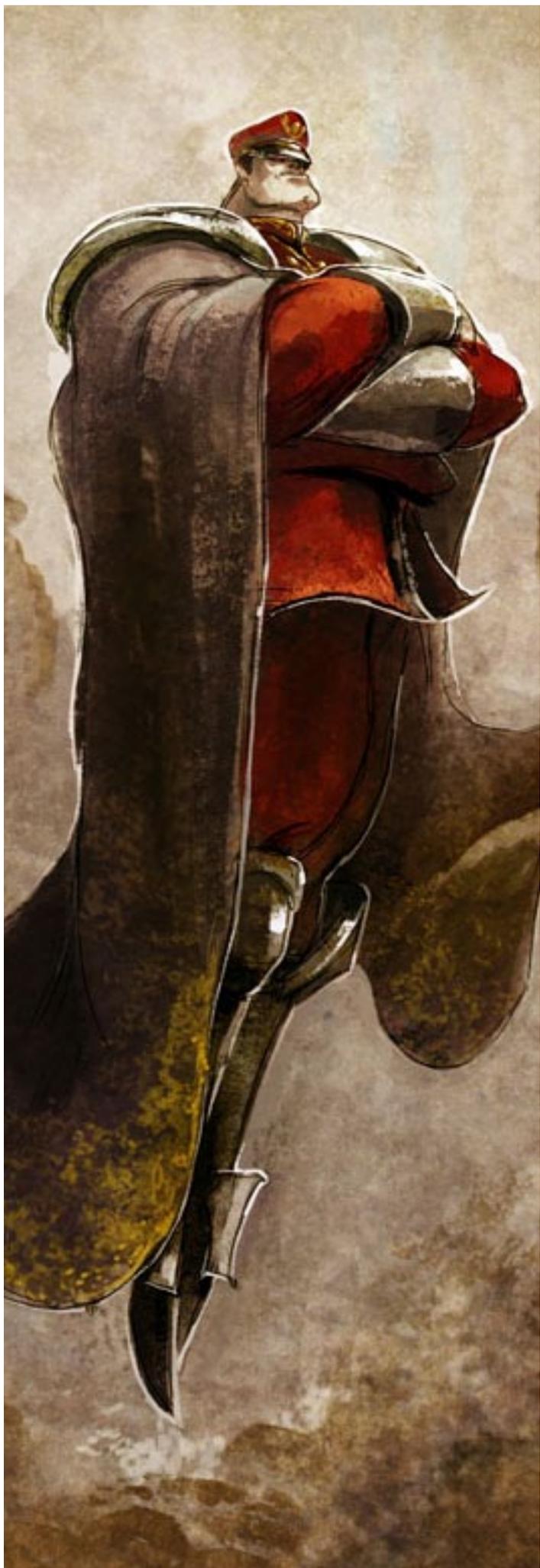
Dano: +3

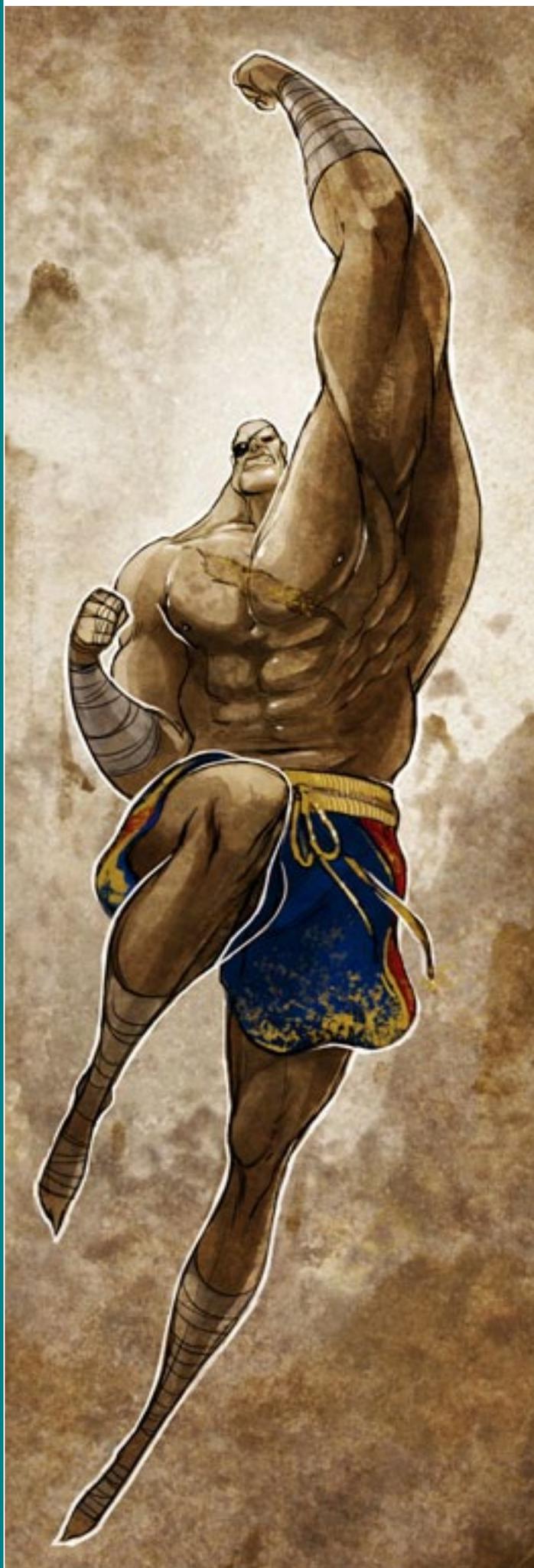
Movimento: Nenhum

BALANCE

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Ninjitsu. Wu Shu 2; Kabaddi, Kung Fu 3; Karatê Shotokan, Capoeira 4





Concentrando-se internamente em sua essência, o Lutador pode reduzir sua massa chegando ao ponto de vir a efetivamente não sentir a gravidade. Um lutador que use essa habilidade pode ficar de pé em cima do braço de qualquer um sem que ele sinta seu peso. Acredita-se que essa habilidade foi desenvolvida por lutadores que observavam faquires indianos que se deitam por sobre camas de espinhos sem se machucar. Especialistas podem literalmente dançar sobre uma cabeça de um prego!!!

Sistema: Essa habilidade está sempre funcionando e permite que o lutador adicione +1 em Movimento quando usando uma manobra Aérea. Faça uma Carta de Combate especial para esse poder e use isso para seu personagem para que lembre a você mesmo durante os combates que seu efeito é contínuo.

Custo: Nenhum

Velocidade: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: (+1 bônus para Manobras Aéreas)

DEATH'S VISAGE

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

Com um gesto especial com sua mão, o Ninja traga todos os medos do coração de seu oponente e manifesta ele em sua face, especialmente em seus olhos. Apenas um Lutador verdadeiramente corajoso consegue ficar indiferente aos efeitos e ataques do Ninja.

Sistema: Todos dentro da linha de visão do usuário dentro nesse gesto da mão deve passar por um teste resistido de Força de Vontade contra a Manipulação + Foco do Ninja. Qualquer um que falhe no teste irá tentar ficar o mais longe possível do Ninja. É considerada uma ação sustentada (similar a um Apresamento Sustentado), e a submissão do oponente vai continuar até que consiga se livrar do Ninja até ser bem sucedido no teste ou até que se passe três turnos de combate.

Lutadores bem sucedidos podem se mover e atacar normalmente.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

DRAIN

Pré-requisitos: Foco 2, Elemental 2

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Um verdadeiro poder cruel, Drain faz com que o alvo comece a desidratar e enfraquecer. A água mantida pelo corpo do alvo é realmente expelida pelos poros dele. Um Street Fighter não pode nem estar ciente de que está sendo desidratado, até deixar.

Lutadores afetados parecem brilhar com suor, mesmo em tempos extremamente frios.

Sistema: Este é um ataque de projétil similar à Fireball, e pode ser esquivado, apesar de que não há sinal exterior de um projétil. Personagens que consigam sucesso em um teste de Percepção + Mistérios irão notar o projétil.

Um alvo golpeado sofre um ponto de dano, sem levar em consideração o Vigor ou Bônus de absorção. No próximo turno,

o alvo também sofrerá penalidades de -1 Velocidade e -1 Movimento.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: Um (sem Absorção nem Vigor)

Movimento: -1

DRENCH

Pré-requisitos: Soco 1, Foco 2, Elemental 2

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

Uma porção do corpo do elementalista se transforma em um grande punho d'água e chicoteia o alvo. Este poder costuma se originar do braço esticado do lutador, mas pode ser projetado de qualquer parte do copo, tal como de trás da cabeça (o que torna o Drench imprevisível).

Sistema: O alcance do Drench é igual à Inteligência + Técnica de Foco do elementalista. Esta é uma manobra baseada em Foco; mas de qualquer forma, o dano é determinado de acordo com a Técnica de Soco do lutador e os modificadores abaixo.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: -2

ELEMENTAL SKIN

Pré-requisitos: Foco 2, Elemental 4

Pontos de Poder: Elemental (Qualquer) 5

O elementalista é capaz de transformar seu corpo em essência elemental na qual é especializado. Os efeitos variam mas sempre são por um curto tempo, durante o qual o lutador costuma terminar com seu oponente azarado.

Sistema: Os modificadores abaixo se aplicam no combate contra elementais de diferentes tipos. Estes efeitos duram por um número de turnos igual à Técnica de Foco do elemental.

Fogo

Qualquer um que ataque o elementalista nesta forma pode sofrer dano por atingi-lo (similar ao Maka Wara). O elementalista usa sua Técnica de Foco para determinar o dano. O Vigor do atacante é aplicado na defesa como de costume.

Qualquer Soco, Apresamento ou Chute do elementalista possuem um adicional de +1 Dano no modificador.

Água

Qualquer ataque que cause dano ao elementalista nesta forma tem um sucesso no dano final subtraído (ex: se alguém atingir o elemental da água com quatro de dano, o elemental sofrerá apenas três de dano).

Ar

Toda Manobra Aérea contra o elementalista do ar sofrerá -2 de penalidade no modificador de Dano do ataque. Todo ataque de projétil semelhante à Fireball causa um ponto de dano a menos (similar ao efeito da Água, acima).

Terra

Todos os ataques de soco ou chute dirigidos contra o elementalista sofrem uma penalidade de -2 no modificador de dano do ataque. Quando nesta forma, o elemental não pode ser arremessado e não é afetado por Knockdowns.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -2

Dano: Vários, veja acima.

Movimento: Nenhum

ELEMENTAL STRIDE

Pré-requisitos: Foco 2, Elemental 5

Pontos de Poder: Elemental (Qualquer) 4

Similar ao Yoga Teleport, exceto que o elementalista se mescla em seu elemento e viaja através dele para aparecer magicamente em outro lugar. O mesmo elemento deve estar também nesta segunda área. Deste modo, um elemental da água pode se dissolver em uma poça de água apenas para surgir repentinamente em outra no próximo turno.

Sistema: Este poder não tem limite de alcance considerando a maioria de mapas de combate. Lutadores que executarem esta manobra ressurgem no final do mesmo turno que desapareceram.

Fora de combate o elementalista pode se mover invisível através do seu elemento por um alcance de (Vigor + Foco) milhas por hora.

Custo: 1 Chi (fora de combate custa 1Chi por hora)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Veja descrição acima

ENTRANCING COBRA

Pré-requisitos: Foco 2

Pontos de Poder: Ninjitsu 4

Gesticulando com seus sinais particulares com as mãos, o Ninja pode confundir um oponente. A contorção intrincada dos dedos do Ninja através do ar desconcerta o alvo com sua graça e complexidade. Oponentes com mentes simples irão ficar por horas sob os gestos das mãos de um mestre Ninja, ou ao menos até o Ninja retorná-los aos seus sentidos com um outro ataque.

Sistema: O Ninja deve ter sucesso em um teste resistido de Destreza + Foco contra Raciocínio + Mistérios do alvo. Se o Ninja vencer, trate o alvo como se estivesse atordoado no turno seguinte.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

ENVELOP

Pré-requisitos: Foco 2, Apresamento 2, Elemental 3, Drench

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Este poder produz dois punhos similares ao produzido pelo Drench. Estes poderes tentam prender o alvo, e se conseguirem, o envolverão completamente. Um lutador que sofra o Envelop começará a se afogar. Muitos elementalistas sustentam este poder até que o alvo seja derrotado. Elementalistas cruéis o sustentam por muito mais tempo.

Sistema: O Envelop é muito parecido com uma Manobra de Apresamento. Se dois lutadores estão num Apresamento Sustentado no mesmo hexágono, ambos são afetados. A cada turno o alvo deve ser bem-sucedido num teste de Vigor para

não ficar atordoado pela falta de oxigênio.

O alcance do Envelop é igual à Técnica Foco do lutador, em número de hexágonos, e requer uma linha de visão sem ninguém no caminho.

Envelop é um Apresamento Sustentado e pode ser mantido por um número de turnos igual à Técnica Foco do Elemental. Se a linha de visão é obstruída, o Envelop se dissipa. Diferente de Apresamentos Sustentados, o alvo pode se mover e lutar normalmente, mas com Velocidade -2.

Custo: 1 Chi (somente no 1º turno)

Velocidade: -2

Dano: +1 (1º turno) e -1 para cada turno seguinte

Movimento: -2

FIRE STRIKE

Pré-requisitos: Foco 2, Elemental 3, Flaming Fist

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 3

Uma longa língua de fogo se estende das mãos do elemental, queimando qualquer coisa que fique no caminho. Muitos elementais soltam chamas das suas mãos, mas outros o fazem de outras partes de seus corpos. A chama se estende numa linha reta a partir do lutador.

Sistema: O personagem usa os modificadores abaixo para produzir uma longa língua de fogo que causa efeito numa "linha da morte" na arena. O lutador usa sua Técnica Foco para determinar o alcance da chama, em hexágonos. O Fire Strike ocupa uma linha reta, e como o Yoga Flame, ocupa os hexágonos durante o turno de combate. O dano é aplicado a qualquer personagem que esteja nos hexágonos afetados.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

FLAMING FIST

Pré-requisitos: Foco 1, Soco 1, Elemental 2

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 2

O elemental do fogo pode envolver suas mãos em chamas por um curto período de tempo, causando dano adicional pelo fogo. Seus punhos queimam no momento em que acerta o oponente e então se apagam após o golpe ter se realizado.

Sistema: Adicione o modificador de Dano abaixo aos Socos básicos. O jogador deve selecionar a carta do Soco básico e executar o Flaming Fist com ela. O Flaming Fist não afeta Velocidade ou Movimento da manobra, somente o Dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Veja acima

Dano: +3

Movimento: Veja acima

FLIGHT

Pré-requisitos: Foco 2, Esportes 1, Elemental 3

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 2

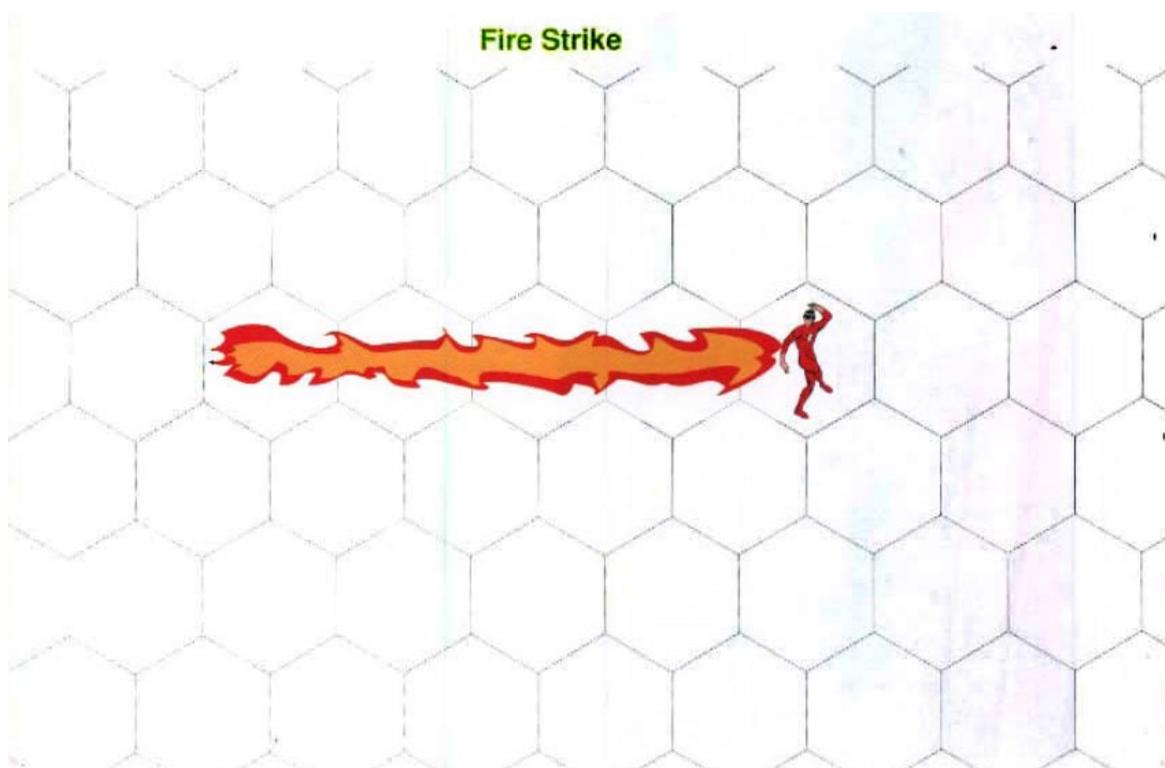
Elementais do ar podem invocar correntes de vento para propeler a si mesmos através do ar. usualmente estas mesmas rajadas de vento fazem com que tudo ao redor do elemental comece a voar também. O dono desta habilidade também pode voar sem causar ventanias - mas poucos o fazem por ser mais dramático desta forma.

Sistema: AFora de combate, este poder permite ao lutador voar sem se cansar, a uma velocidade de (Foco + Destreza) x10 milhas por hora. Ele pode carregar tanto peso quanto poderia levantar normalmente no solo.

Em combate, o lutador deve gastar um turno inteiro para ativar este poder. Ele pode bloquear, mas não pode iniciar nenhum ataque. No turno seguinte, o lutador será considerado como um alvo aéreo, podendo atacar e mover-se normalmente, usando os modificadores abaixo em adição aos da Manobra que irá utilizar. Seu movimento em hexágonos é igual ao seu Vigor. Desta forma, ele somente é afetado por projéteis ou Manobras Aéreas.

Custo: 1 Chi/turno (ou 1 Chi/hora fora de combate)

Velocidade: +1



Dano: +3

Movimento: Veja acima

HEAL

Pré-requisitos: Foco 3, Elemental 3

Pontos de Poder: Elemental (Qualquer) 4

Canalizando a essência e poder da Terra, o Elemental pode transformar suas energias internas em uma aura de cura. Isto é muito similar à Manobra Chi Kun Healing, mas também pode ser usada para curar animais e dano ambiental.

Sistema: O elementalista deve estar apto a tocar o animal ou pessoa a ser curada. Um nível de Saúde é restaurado por ponto de Chi que o personagem gastar. Este poder também se estende ao mundo natural, e não é incomum ver um Elemental usando esta habilidade para limpar rios poluídos, escavações de minas, etc.

Na natureza, 1 ponto de Chi purifica 5m³ de área poluída. Certas áreas especialmente poluídas podem requerer mais de 1 ponto de Chi por 5m³.

Custo: Veja descrição acima.

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -1

HEAT WAVE

Pré-requisitos: Foco 2, Elemental 3

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 3

O elemental do fogo pode repentinamente aumentar a temperatura em volta de uma pessoa ou objeto - tornando difícil sua respiração e desorientando um oponente. Uma pessoa afetada por estes poder parece que deu passo para dentro de uma sauna. Tontura e náuseas são comuns.

Sistema: O elemental rola o dano, mas somente para o propósito de causar tontura (Dizzy), pois na verdade o oponente não sofre dano algum. Esta Manobra ignora quaisquer bônus de Bloqueio que o oponente possa ter. Esta Manobra é considerada como de projétil e como tal, pode ser esquivada.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +2 (especial, veja acima)

Movimento: +0

LEECH

Pré-requisitos: Foco 3, Apresamento 2

Pontos de Poder: Kabaddi, Ninjitsu 3; Kung Fu 4

Ninguém sabe que ordem antiga desenvolveu este poder, embora uns poucos mestres Kabaddi especulam que ela descende do Império Mongol. Eles acreditam que esta habilidade foi pesquisada pelos sábios da corte de Genghis Khan em um fútil objetivo de descobrir a imortalidade. Kahn acreditava que as energias da vida de seus inimigos seriam suficientes para sustentar sua vida através dos séculos.

Leech é similar ao poder de Regeneração, exceto que cada ponto de Chi gasto pelo combatente, drena 1 ponto de Saúde do oponente, transferindo para si mesmo. Para usar este poder, o lutador deve estar apto a tocar o oponente.

Sistema: Nenhuma outra manobra pode ser iniciada uma vez que o Leech começar. Um Lutador pode atacar e então usar Leech, mas não pode fazer nada além disso. Para cada





Chi usado, um nível de Saúde deve ser transferido do alvo para o atacante. O número máximo de Chi que pode ser usado para isso é igual ao nível de Foco do atacante. Um ataque não pode fazer passar seus pontos de Saúde além do máximo.

O alvo deve ser totalmente apesado em um apesamento sustentado, para depois se usar o Leech. O apesamento age enquanto seu efeito até que o alvo quebre o apesamento, exceto se o Dano afligido for maior que o dos modificadores do apesamento original.

Custo: Veja descrição acima.

Velocidade: +0

Dano: veja descrição acima.

Movimento: Nenhum

LIGHTNESS

Pré-requisitos: Esportes 2, Foco 3, Elemental 3, Flight

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Este poder reduz o peso de um alvo (o que significa que não precisa ser necessariamente o elemental), permitindo saltos mais altos e mais longos do que o normal.

Sistema: O lutador afetado pode somar +2 de Velocidade e +3 de Movimento à todas suas Manobras acrescidas de Jump, no próximo turno. Não é exigido concentração por parte do Elemental que poderá se movimentar e atacar normalmente no turno em que invoca este poder. Lightness dura um número de turnos igual à Técnica de Foco do elemental.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1 (inicial) e +2 (alvo, turnos seguintes)

Dano: Nenhum

Movimento: +1 (inicial) e +3 (alvo, turnos seguintes)

PIT

Pré-requisitos: Foco 3, Elemental 3, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

Um buraco profundo é criado no chão abaixo do oponente do elemental. Muitos lutadores são pegos com a guarda-baixa por esta manobra.

Sistema: Para ser eficiente, o Street Fighter deve escolher seu oponente depois que ele tenha realizado seu movimento. De outra forma, o elemental pode selecionar um hexágono para ser o alvo do Pit. Qualquer lutador que terminar seu turno neste hexa cairá no buraco. Use os modificadores abaixo para o dano da queda. O buraco tem 1,5m de profundidade + 30cm para cada ponto na Técnica Foco do Elemental. Lutadores que tenham caído no buraco devem gastar sua próxima ação escalando-o. Simule esta ação com uma carta de Movimento básica com -4 de Velocidade. O buraco deve ser marcado no mapa hexagonal, pois uma vez criado ele se torna permanente.

Este poder não irá funcionar se o lutador não está em contato com o solo; mesmo um piso de madeira irá bloquear este poder. Usar Pit em uma arena irá resultar na perda de um ponto temporário de Glória, por causa do estrago que isso faz. Além disso o lutador será convidado a fazer os reparos.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +1

Movimento: -1

POOL

Pré-requisitos: Foco 2, Elemental 4

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

O corpo do lutador se dissolve em uma piscina de água clara, que não pode ser danificada por ataques físicos ou projéteis. O Street Fighter está apto a mover-se por baixo e à volta de frestas finas, como por baixo de portas e frestas de paredes, desde que não estejam vedadas ou impermeáveis.

Sistema: Manobras físicas não irão afetar o personagem, que poderá se mover, embora manobras da Técnica Foco como Ice Blast e Fireball ainda lhe ferirão.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

PUSH

Pré-requisitos: Foco 3, Elemental 3, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 4

Estendendo suas mãos juntas para frente, o lutador cria uma corrente de vento com a força de um furacão em direção ao alvo. oponentes despreparados são arremessados a dezenas de metros pelos ventos produzidos.

Sistema: Um jato de ar com uma largura (em hexes) igual à Técnica Foco do personagem, iniciando no hexe à frente do personagem e continuando nesta direção por três hexágonos.

Qualquer um neste caminho sofre um ataque, que pode ser bloqueado normalmente. use os modificadores de dano abaixo. Qualquer lutador que sofrer dano será movido por um número de hexes em uma linha reta para longe do elemental. Oponentes saltando ou voando irão sofrer um Knockdown.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: Nenhum

SAKKI

Pré-requisitos: Foco 5

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

Esse poder não requer símbolos de mão como outro poder qualquer de Saiminjutsu. Sakki permite o ninja a ler intenções e também reações dos outros. O ninja é capaz de sentir as emoções de todos a sua volta. Qualquer intenção de atacá-lo é percebida por uma distinta e desagradável sensação, escalonando a intensidade do desconforto em casos de forte ódio ou perigo iminente. Um ninja que esteja dormindo e que tenha esse poder é advertido sempre que algo se aproxima, e qualquer agressor que se direcione a ele puxa o “gatilho” do Sakki, isso pode ser um assassino esperando por ele com a espada em posição ou um franco atirador através da ruela perto de sua casa.

O ataque deve ser direcionado especificamente ao Ninja. Ele poderá ser capaz de sentir uma bomba plantada em seu carro, mas não uma plantada no carro de um amigo. Um tiro furtivo que almeja sua cabeça pode ser facilmente evitada, enquanto ele tiver uma pequena idéia poderá associar onde será o alvo. O Sakki nunca é ensinado a um não Ninja.

Sistema: Durante o combate com algum oponente visível, essa habilidade é de pouco valor, a menos que o ninja esteja cego por algum motivo.

Fora do ringue, Sakki tem muitas aplicações. O Narrador deve avisar ao Ninja tudo de ruim que pode acontecer. O Ninja tem que proteger-se na próxima ação, ou deve tentar prevenir-se ou salvar alguém próximo. Se ele agir assim, e salvar um inocente que pereceria desta maneira, o Ninja ganha um ponto temporário de Honra.

Esse poder está sempre em funcionamento, mesmo quando o personagem está dormindo.

Custo: Nenhum

Velocidade: Nenhum

Dano: Nenhum

Movimento: (Foco + Esportes) somente para escapar dos ataques-surpresa

SHROUDED MOON

Pré-requisitos: Foco 2, Esportes 1

Pontos de Poder: Ninjitsu 2

Esse poder permite ao Ninja se misturar às sombras. Essa é uma manobra baseada em Foco e precisa de escuridão real podendo ser utilizada em plena luz do dia.

Sistema: O oponente deve fazer um teste resistido para ver o ninja. O oponente rola Percepção + Prontidão contra o Foco + Furtividade do Ninja para descobri-lo. Se o Ninja não for descoberto, não poderá ser atacado. O oponente pode mandar um ataque às cegas em um hexágono aleatório; se ele escolher o hexágono errado, ele terá em sua próxima ação um modificador de -2 em Velocidade.

O Ninja pode se mover até o total do movimento da manobra sem que seja visto, apenas reaparecendo no próximo turno. Se o Ninja continuar invisível, sua ação no próximo turno terá +1 em Velocidade.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: -1

SENSE ELEMENT

Pré-requisitos: Foco 1, Elemental 1

Pontos de Poder: Elemental (Qualquer) 1

O Elemental pode intuitivamente sentir a presença, quantidade e composição do seu elemento escolhido, desde que próximo. Elementais da terra podem discernir a composição do solo, a estrutura do resalto, ou o ponto fraco em uma parede de pedra natural. Elementais do ar podem sentir qualquer poluição no ar (incluindo o ar dentro de um pulmão), detectar a presença de ar por trás de portas seladas e sentir súbitas mudanças de pressão e temperatura. Elementais da água podem discernir a composição de qualquer líquido, sentir qualquer mistura na água e sentir o quão cansado está um oponente de acordo com seu nível de desidratação. Finalmente, elementais do fogo podem calcular a temperatura de qualquer objeto ou área, medir a temperatura do corpo de um oponente e discernir o ponto de combustão de qualquer material.

Enquanto este poder pode não ser útil no ringue, muitos elementais encontram no Sense Element uma valiosa ferramenta em outras circunstâncias.

Sistema: O personagem rola Percepção + Antecedente Elemental para discernir a informação sobre seu elemento escolhido. Não há nenhum custo para ativar o poder uma vez que o elemental está sempre afinado com seu elemento.

Custo: Nenhum

Velocidade: -

Dano: -

Movimento: -

SPEED OF THE MONGOOSE

Pré-requisitos: Foco 3

Pontos de Poder: Ninjitsu 3

O Ninja se concentra nos limites de Chi do seu corpo e na forma que ele deseja usá-lo. Fazendo o complexo e secreto símbolo de mão do Mangusto, ele consegue retirar o poder para melhorar sua velocidade natural.

Sistema: O Ninja pode apenas se mover nesse turno de combate e não poderá atacar ou bloquear. Após esse turno, ele poderá escolher entre adicionar +4 para sua Velocidade ou +6 em seu Movimento (este se for em linha reta).

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -2

SPONTANEOUS COMBUSTION

Pré-requisitos: Foco 3, Elemental 4, Heatwave

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 4

Com este poder letal, o elemental pode fazer com que seu oponente pegue fogo literalmente. Oponentes distraídos sofrerão com um horrível e incontrolável incêndio em seus corpos. Vítimas desse ataque continuarão a queimar até que apaguem as chamas ou o elemental pare com elas.

Sistema: O elemental deve derrotar o defensor num teste Resistido de Foco. Se o elemental vencer, o defensor queimará nas chamas, recebendo o dano listado abaixo. A cada turno que passe, o elemental pode continuar gastando Chi para manter o fogo queimando. O personagem afetado pode se defender do Chi que vem sendo gasto rolando no chão e apagando as chamas. Entretanto, isso nem sempre será efetivo no meio de um combate: um personagem que role para apagar o fogo sofre -2 Velocidade na sua próxima ação.

Custo: 2 Chi (1º turno), 1 Chi (turnos seguintes)

Velocidade: +2

Dano: +5 (1º turno), +2 (turnos seguintes)

Movimento: -2

STONE

Pré-requisitos: Foco 2, Soco 2, Elemental 2, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

O elementalista forma uma pequena rocha e arremessa pelo ar em direção ao seu alvo.

Sistema: É um ataque de projéteis, muito similar à Fireball ou Ice Blast. Quanto mais Foco o elementalista tem, maior a pedra é. Como a pedra é arremessada, essa Manobra de Foco usa Força no lugar de Inteligência para determinar o dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Força + Foco

Movimento: Nenhum

VACUUM

Pré-requisitos: Foco 3, Elemental 4, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Um dos mais perigosos dos poderes elementais. O atacante pode temporariamente remover o ar de uma pequena área. Quando esse poder é efetivo, o lugar tem um barulhento som similar ao de um trovão, pelo som da torrente de ar na atmosfera para preencher o vácuo. Qualquer alvo na área afetada vai sentir o ar sugado de seus pulmões, e simultaneamente o ar ao redor dele pressiona todo o seu corpo.

Sistema: O usuário deste poder escolhe um hexágono para ser o hexágono alvo. Qualquer lutador nesse hexágono deve ser bem-sucedido num teste de Vigor, ou estará automaticamente atordoado no turno seguinte. Ele então sofre o dano de acordo com os modificadores abaixo.

Elementais do ar não são afetados por este poder. Um alvo com Velocidade maior pode interromper e se mover para fora do hexágono afetado antes do vácuo se formar.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: -2

VENOM

Pré-requisitos: Foco 2, Esportes 2, Apresamento 2, Bite

Pontos de Poder: Híbrido Animal 2

O lutador que tem presas, pode usá-las para injetar um suave veneno no seu alvo. O veneno paraliza pequenos animais, mas somente deixam mais lento fortes Street Fighters.

Sistema: Num ataque de sucesso o alvo sofre dano de acordo com os modificadores abaixo. Para os próximos dois turnos, a vítima sofre -1 Velocidade e automaticamente perde um nível de Saúde adicional pelos efeitos do veneno. Venom não pode ser usado em conjunto com qualquer outro ataque de mordida - embora ele seja feito com uma efetiva combinação com outros ataques de mordida.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +2 (causa efeitos nos próximos 2 turnos)

Movimento: -2

WALL

Pré-requisitos: Foco 1, Elemental 2

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

Simple e efetivo. O elemental cria uma sólida parede de terra que vem do solo, e acerta um oponente ou bloqueia seu ataque.

Sistema: O elemental seleciona um hexágono qualquer onde ele vai criar a parede de terra. O alcance desse poder é igual a Percepção + Foco. Qualquer um no hexágono no momento em que o poder é invocado sofre o dano listado abaixo. Assim sendo a parede deve ser driblada ou derrubada. Como na Manobra Especial Pit, o elemental deve estar em contato com a terra para que a manobra seja efetiva.



Uma parede tem um nível de Saúde igual ao Foco do Elemental, e um Vigor igual ao seu Antecedente Elemental.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: Nenhum

WEIGHT

Pré-requisitos: Foco 3, Elemental 4, Wall, Stone, Pit

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

Os elementais da terra podem invocar as grandes essências do planeta, incluindo a gravidade! O elemental força o planeta a puxar o alvo para o chão por um curto período de tempo. Lutadores afetados sofrem um bizarro efeito semelhante a ondas de calor numa estrada quente. O oponente inesperadamente sente que seu peso foi dobrado - ou mesmo triplicado.

Sistema: Isso é um ataque de projéteis e pode ser esquivado como um tal. Caso seja atingido, o alvo não poderá saltar no turno seguinte, e sofrerá -2 Velocidade e -2 Movimento. Esse efeito não pode ser sustentado, mas pode ser usado sucessivamente.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

NOVAS HABILIDADES

TALENTOS

ADMINISTRAR

Todos os empresários, ou lutadores que querem administrar, devem possuir essa Habilidade. Esse Talento permite ao personagem cuidar do lado empresarial do circuito Street Fighter. Isso envolve tudo, desde agendar viagens até a cobertura médica. Um bom empresário com um bom time pode fazer fortuna. Se o empresário também tem Publicidade e Apostar como Habilidades as fortunas podem ser incríveis.

- **Amador:** Você pode abrir uma conta bancária e fazer simples cálculos empresariais (com uma calculadora na mão e nada mais).
- **Experiente:** Você pode balancear seu contra-cheque. Fazer cálculos empresariais é uma moleza para você. Se trabalhasse numa indústria de fast-food, seria perfeito como assistente de empresário.
- **Competente:** Seus amigos pedem para você administrar as finanças deles, você aceita e sempre pega lucros. A maioria dos pequenos negócios que tem 50% de dar certo, com você passam a ter 70%.
- **Especialista:** Seus amigos ainda pedem para você administrar as finanças deles, mas você os deixa como dependentes de suas próprias finanças. Você pode fazer uma aposta em uma empresa a quilômetros de distância e também apostar pesado na estocagem de produtos.

••••• Mestre: Donald Trump, Bill Gates, Howard Hughes – e você. Você poderia vender geladeiras para um esquimó.

Possuído por: Consultores financeiros, empresários de negócios, agentes da Receita Federal, empresários de times.

PERÍCIAS

APOSTAR

Não é fácil apostar nesse mundo. Você tem que ter certeza de ganhar e ser esperto e manipulador. Como, por exemplo, incentivar um pobre coitado a resistir mais no ringue enquanto você coleta o dinheiro das apostas. Às vezes é seu amigo lá, mas o dinheiro é bom, e alguém quer participar das apostas. Ocasionalmente as apostas são contra ele.

- **Amador:** Você faz apostas sobre qualquer coisa mas raramente fatura bem.
- **Experiente:** As loterias lhe parecem atrativas, mas você entende que as probabilidades não estão a seu favor.
- **Competente:** As pessoas pedem a sua opinião em corridas de cavalos e em pontos de vantagem no blackjack. Você pode apostar com razão, mas seus amigos não confiam no seu julgamento.
- **Especialista:** Você decidiu carregar um pager pois muitas pessoas precisam de sua ajuda, onde quer que esteja. Fazer apostas se tornou lucrativo, e você quase sempre ganha. Todos os donos de casas de apostas conhecem você pelo nome. Eles não gostam de você – mas aceitam suas apostas.
- **Mestre:** Você não precisa de emprego diário. Ninguém na cidade quer apostar com você, mas tudo bem. Você tem seu próprio dinheiro para cobrir a maioria das apostas. Você tem sua própria clientela e ela só aposta com sua opinião. Você é um especialista em calcular probabilidades e estatísticas. Às vezes você perde, mas muito raramente.

Possuído por: Jogadores, apostadores, mafiosos.

PUBLICIDADE

Essa Habilidade permite advertir um evento ao público de modo a atrair pagantes. Isso inclui as lutas do circuito Street Fighter. No entanto, cuidados devem ser tomados para com as autoridades, pois o circuito é ilegal.

- **Amador:** Acredita que anunciar nos classificados do jornal local é a melhor maneira de atrair público.
- **Experiente:** Espalhar pôsteres em telefones públicos atrai mais pessoas.
- **Competente:** Você sabe contatar pessoas realmente interessadas no circuito Street Fighter. Você faz eles cumprirem seu trabalho espalhando sobre o circuito Street Fighter.
- **Especialista:** Você conhece muito bem os maiores competidores e as cidades onde o circuito Street Fighter acontece. Empresários pedem pelo seu serviço e lutadores o contratam para organizar disputas. Oficiais importantes lhe conhecem pelo nome. Eles, talvez, não gostem de você, mas lhe conhecem.
- **Mestre:** Nada acontece no circuito Street Fighter sem o seu conhecimento. Você pode dar um telefonema para uma cidade e organizar uma disputa. Seu serviço é usado pelas maiores e mais bem financiadas empresas. Seu nome é conhecido por oficiais importantes do governo, que talvez o ajudarão. Shadaloos também tem interesse em você.

Possuído por: Empresários, Street Fighters, publicitários, alguns jornalistas.

CONHECIMENTOS

CIBERNÉTICA

É a Habilidade de instalar ou melhorar implantes cibernéticos. Você combinou experiência em high-tech com tecnologias médicas para conseguir resultados realmente impressionantes. Você pode consertar, melhorar, e com algum tempo disponível, construir membros cibernéticos. Qualquer ponto em Cibernética obriga antes o personagem a ter um nível 5 em Medicina.

- **Amador:** Você sabe o básico sobre próteses e como substituir equipamentos simples. É o máximo que pode fazer. Você sabe indicar ao paciente técnicos mais qualificados.
- **Experiente:** Nesse estágio você reconhece as deficiências da maioria dos membros cibernéticos. Você começou a construir modelos avançados, mas recorre as fontes de estudo.
- **Competente:** Times de cientistas lhe oferecem posições no posto deles. Você é respeitado por ser um cientista inspirado e que trabalha duro. Alguns de seus trabalhos já foram publicados em revistas técnicas e médicas.
- **Especialista:** Seus conselhos são pedidos na maioria dos projetos. Você pode reconstruir ou desenvolver qualquer membro cibernético, dando-o mais eficiência. Mesmo sem muitos recursos sua tecnologia é a padrão dos médicos.
- **Mestre:** Poucas pessoas pedem seus conselhos, pois poucas entendem os conceitos de que você fala a respeito. A palavra “revolucionário” não faz jus a seu trabalho. Seus pacientes acham que seus acidentes são a melhor coisa que lhes aconteceu – seus implantes são aquela coisa.

Possuído por: Doutores, cientistas loucos, ganhadores do prêmio Nobel, inventores.

								
 Anvil	 Hammer	 Harpol	 Seirei Kaji	 Hikodoshi	 Kuma Mizu	 Icepick	 Jacques	 Major Carnage

						
 Jaq	 Nick Fontana	 Orihime	 Samson Prowse	 Shoujo Tora	 Sapphire	 Yuki Takada