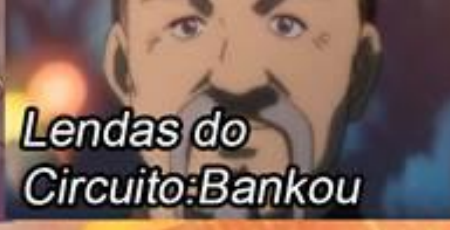




Kabuki Town  
Arena Suspensa



Lendas do  
Circuito: Bankou



Manobra do Mês:  
Iron Body



Manobras Sociais



Conceitos e habilidades

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição n°10      Ano 2



E MAIS  
50 TONS DE JEET KUNE DÔ  
ESQUIVANDO DE BALAS



## QUALIDADES E DEFEITOS

PARA  
Street Fighter RPG

Material Distribuído Gratuitamente

# EDITORIAL!

**Street Fighter** nasceu como uma versão mais simples e crua do sistema Storyteller, focando especificamente no combate, que é o ponto central do cenário. Ele funcionou perfeitamente em sua missão, e mesmo com alguns pequenos pontos desbalanceados dos suplementos, é ainda um RPG memorável que rende sessões divertidas.

Ok, ele roda muito bem em sua versão original, ou mesmo utilizando só o livro básico, como muito se fez no Brasil após o imbróglio judicial que impediu a publicação dos suplementos. Mas as possibilidades de ampliação são enormes, como mostram adaptações de outros cenários que são famosas na internet, e a existência desta revista.

As qualidades e defeitos são um elemento de caracterização de Storyteller que surgiu primeiros em Guias do Jogador, mas logo passou a ser incorporado aos livros básicos. O Guia do Jogador de SF optou por abordar o funcionamento de Staff, Sensei, Empresário e outros Antecedentes, como deu opções de personalização em poderes e tecnologias. Mas nada impede de abordar qualidades e defeitos em SF, afinal, Abigail é um gigante fora de qualquer padrão e um personagem cego ou paraplégico é legal pra caramba!

Outros temas legais da edição são dicas para esquivar de balas e representar carreiras, como também sugestões de manobras sociais. O importante, adotando ou não essas regras, é que as aventuras sejam divertidas e continuem vivos grupos em busca do mais forte mesmo vinte anos depois da publicação de SFRPG!

*Os editores com defeitos, mas também algumas qualidades*

# SUMÁRIO!

|                          |    |
|--------------------------|----|
| MATERIAL DE JOGO         | 4  |
| KABUKI TOWN              | 18 |
| MANOBRA DO MÊS           | 22 |
| LENDAS DO CIRCUITO       | 24 |
| SO TONS DE JEET KUNE DÔ! | 30 |

**Editores:** Eric M. Souza e Odmir Fortes

**Textos:** Davi Campino, Eric M. Souza, Marcos Amaral, Odmir Fortes e Thiago Rosa

**Mapas:** Eric M. Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAL DE JOGO

Street Fighter é um RPG muito bem projetado, tanto que ainda possui descobertas de táticas e combinações 24 anos depois de sua publicação, e possui um grupo de fãs ardorosos mesmo há 23 anos sem nenhum lançamento oficial. O sistema é bem montado, e, a despeito de um ou outro vacilo nos últimos suplementos, é coeso.

Uma coisa que sempre me incomodou, porém, é a falta de incentivos para investir em Atributos Sociais. É possível priorizar Mentais e ser um bom lutador, e a maioria prioriza Físicos. Mas e Sociais? Não há nenhum motivo para colocá-los em primeiro lugar, mesmo se você quiser ser um hipnotizador ou ludibriador. Considero isso uma falha de design que não existe nos outros jogos do Storyteller, que possuem poderes que utilizam Atributos Sociais.



jaimito-art.com

## MANOBRAS SOCIAIS!

Uma sugestão simples é modificar o funcionamento de determinados poderes, de modo a favorecer o uso de Atributos Sociais. Seguem as sugestões de mudanças:

- Cobra Charm: atacante passa a testar Carisma + Mistérios contra Inteligência + Mistérios da vítima. A vítima testa Inteligência, mas o atacante testa Carisma para manter o controle.
- Death's Visage: já utiliza Manipulação para o teste.
- Entrancing Cobra: atacante passa a testar Manipulação + Foco.
- Mind Control: atacante passa a testar Manipulação contra a Inteligência do alvo.
- Mind Reading: atacante testa Manipulação + Foco contra a Força de Vontade do alvo.
- Psychic Rage: atacante testa Manipulação + Foco contra a Força de Vontade do alvo.
- Psychic Vise: dano rolado com Carisma + Foco.
- Stunning Shout: atacante rola Carisma + Foco contra Força de Vontade do alvo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# ESQUIVANDO-SE DE BALAS!

No Storyteller original utilizado no Mundo das Trevas, a esquiva permite evitar golpes físicos e armas brancas e contra-atacar, ou ainda, no caso de armas de fogo, saltar para longe da linha de tiro e se esconder atrás de um abrigo.

Street Fighter é mais heroico, permitindo mais alternativas para os jogadores, como interromperem com Movimento ou Jump e se esconderem sem precisar de qualquer teste, ou mesmo adotar a ofensiva e bater primeiro no bandido, atordoando. Ainda existe a manobra heroica Missile Deflection, que permite refletir balas com lâminas de forma sobre-humana.

Pelas regras, Jump (e análogos) pode ser utilizado para esquivar de projéteis de energia, mas contra armas atiradas ou disparadas a saída é fugir da linha de tiro ou aprender Missile Reflection. Mas RPG é, antes de tudo, diversão e improviso, e Street Fighter incentiva usos inovadores para manobras por meio da Carta de Efeito.

E se o jogador quiser utilizar sua velocidade absurda para se esquivar de balas como Neo em Matrix? Utilizar, por exemplo, Movimento para andar em zigue-zague e evitar as balas? Rolar no Drunken Monkey Roll e evitar todas elas?



São feitos possíveis, e o jogador deve ser incentivado a tentar, embora não a todo momento e não seja algo corriqueiro. Manejar essa situação empreende avaliar o tamanho do feito.

Desviar de balas dessa forma é algo fenomenal. Assim, o jogador pode ser incentivado a rolar Destreza + Esportes para descobrir se com sua movimentação intensa ele consegue escapar das balas. Poderes como Speed of the Mongoose podem permitir que ele também some Foco na rolagem, por exemplo. O importante é que, sendo algo extraordinário, ele precisará de 5 sucessos ou mais em seu teste.

Conseguindo, significa que realizou seu feito. O bandido atirou em sua direção, mas ele se moveu tão depressa em sua esquiva que Neo sentiria inveja. Certamente isso renderá um ou dois pontos de Glória, e os bandidos ficarão surpresos.

É algo complexo e difícil de realizar, mas que pode forçar os criminosos a desistirem ou se renderem.

Uma opção para jogos mais heroicos é simplesmente utilizar as regras do Jump contra armas de fogo da mesma forma que funcionam contra projéteis de energia. Nesse caso, os jogadores serão incentivados a partirem para cima de atiradores, como Ryu nos animes de Street Fighter ou super-heróis ocidentais.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# CONCEITOS E HABILIDADES!

Muitas vezes na adoção de um conceito para a criação de um personagem novo, pode haver dúvidas sobre quais Habilidades escolher e os níveis que serão adotados. Vampiro 5ª Edição apresenta sugestões de kits de Habilidades para determinadas profissões.

Este artigo apresenta uma adaptação das profissões sugeridas para Street Fighter. As profissões apresentadas são sugestões e é recomendado que cada grupo crie e adapte outras conforme suas necessidades.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA &  
ODMIR FORTES*



## CONCEITOS E HABILIDADES!

- Artista: Lábia ou Reparos •••, Perspicácia •••, Disfarce ou Publicidade ••, Estilos ou Mistérios ••
- Programador/desenvolvedor: Computador •••, Administrar, Ciência ou Reparos •••, Finanças ••, Publicidade ••
- Executivo: Finanças •••, Intimidação ou Lábia •••, Perspicácia ••, Administrar ou Direito ••
- Investigador: Investigação •••, Perspicácia •••, Procurar ••, Mistérios ••
- Junkie: Manha •••, Furtividade •••, Perspicácia ou Segurança ••, Lábia ••
- Mafioso: Lábia •••, Manha •••, Intimidação ou Segurança ••, Interrogação ou Liderança ••
- Acadêmico (de humanas): Administrar, Direito, Finanças, Instrução ou Publicidade ••• (escolha duas), (escolha outra da lista anterior) ••, Lábia ••
- Acadêmico (de exatas/biológicas): Ciência, Computador, Instrução ou Medicina ••• (escolha duas), (escolha outra da lista anterior) ••, Lábia ••
- Socialite: Administrar ou Lábia •••, Finanças •••, Perspicácia ••, Computador ou Publicidade ••
- Veterano: Prontidão ou Perspicácia •••, Sobrevivência •••, Furtividade ••, Liderança ou Segurança ••

# QUALIDADES E DEFETOS!

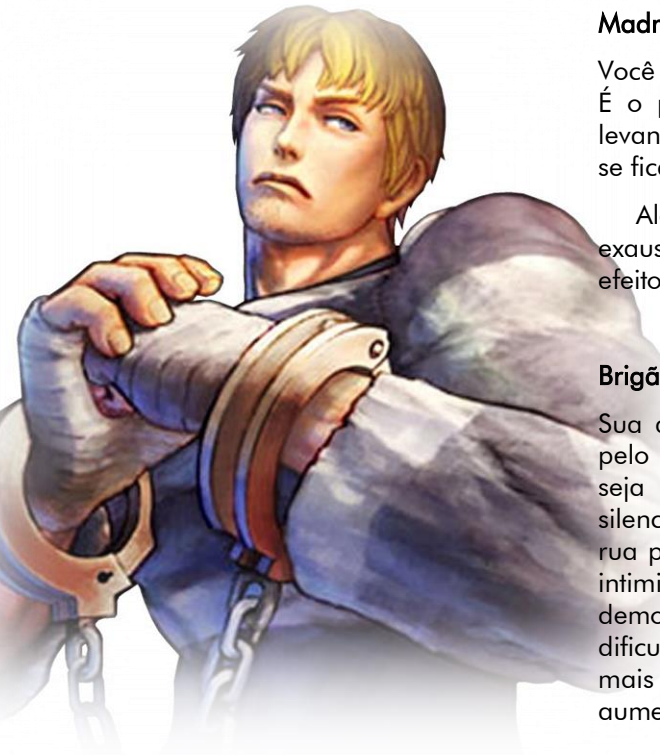
*NOTA: Em todos os jogos para Storyteller criados pela White Wolf é possível encontrar entre suas Características Opcionais, as Qualidades e Defeitos. Exceto em Street Fighter. Ao que tudo indica a White Wolf planejou que o jogo fosse apenas Combates e aventuras físicas, com pouca interpretação e criação da psique do personagem.*

As Qualidades e Defeitos são características usadas com os objetivos de enriquecer e individualizar um personagem. Elas são totalmente opcionais tanto para os jogadores quanto para os narradores, e não são obrigatórias na criação do personagem, tanto como, por exemplo, um atributo, mas elas podem ser de utilidade para jogadores que desejam aprofundar a personalidade de um personagem. Algumas Qualidades e Defeitos não vão fazer diferença alguma em uma Arena de Combate, mas os Street Fighters não são apenas máquinas de lutar sem características próprias e personalidade, eles são seres humanos (nem todos) e como tal, possuem suas próprias individualidades, e as Qualidades e Defeitos foram criadas para que os personagens se tornem mais únicos e não sejam apenas atributos, habilidades e manobras especiais.

No entanto, o não uso dessas características ainda permite fazer personagens humanos, com muitas vantagens e desvantagens representadas por suas outras características. As Qualidades e Defeitos apenas aumentam a individualidade do personagem.

Sistema: As Qualidades e Defeitos só podem ser escolhidos durante a fase de criação de um personagem e são comprados com pontos de bônus. Cada Qualidade possui um Custo em pontos e cada Defeito tem um valor de pontos que podem ser adicionados ao total de pontos de bônus que um personagem pode gastar durante o processo de criação.

Os Defeitos e Qualidades podem ser divididos em cinco categorias: físicos, mentais, sociais, sobrenaturais e de antecedente. Um personagem não pode pegar mais do que 7 pontos de defeitos.



## FISICAS

### Capacidade Limitada (6 pontos de Defeito)

O seu personagem tem algum Atributo limitado, de modo que não pode evoluir ele normalmente; isso pode ser causado por algum problema genético, um acidente ou mesmo uma maldição. Escolha um grupo de Atributos: Físico, Sociais ou Mentais. Você recebe -1 ponto de atributo na criação do personagem nesta categoria de Atributos. Além disso, passa a gastar Nível x6 pontos de experiência para aumentar atributos (ao invés do custo normal) e nunca poderá pegar valores sobre-humanos neste grupo de atributos.

### Madrugador (Qualidade: 1 ponto)

Você parece ter a habilidade de necessitar de menos descanso. É o primeiro a se levantar e o último a ir dormir. Você se levanta pelo menos uma hora antes de todos os outros, mesmo se ficar acordado até tarde.

Além disso, você recebe bônus em jogadas para não cair de exaustão ou ser afetado por habilidades que causem algum efeito de perda de consciência, como Cobra Charm.

### Brigão (Qualidade: 1 ponto)

Sua aparência é bárbara o suficiente para inspirar medo ou pelo menos inquietação naqueles que o veem. Embora não seja feio per se, você irradia uma espécie de ameaça silenciosa, a ponto de fazer com que as pessoas atravessem a rua para não passar ao seu lado. A dificuldade para testes de intimidação reduz em 1 ponto contra pessoas que não lhe demonstrarem superioridade física. Em contrapartida, as dificuldades para realizar testes que exijam um comportamento mais contido (como evitar cair na porrada com quem te insulta) aumentam em +1.

### Sentido Aguçado (Qualidade: 1 ou 3 pontos)

Um dos seus sentidos é extremamente aguçado (visão, audição, paladar/olfato ou tato). Este sentido lhe permite uma forma de ver, ouvir, degustar, tatear ou cheirar quase sobrenatural, lhe concedendo um bônus de -2 nas dificuldades relacionadas a um teste com este sentido. Por 3 pontos, essa qualidade funciona para todos os seus sentidos.

Entretanto lembre-se: este sentido às vezes pode ser inconveniente devido a sua alta sensibilidade. Por exemplo, alguém que possua o sentido aguçado Olfato pode muito bem sentir náuseas com cheiros desagradáveis ou alguém que possua o sentido aguçado Audição pode muito bem se irritar com o som de uma buzina. A Critério do Narrador, agir sob essas circunstâncias pode aumentar em +1 a dificuldade de quaisquer testes, inclusive para lutar.

### **Corpo Grande (Qualidade de 2 ou 4 pontos)**

Você é anormalmente grande, medindo mais de dois metros de altura, como T. Hawk. Além de torná-lo extremamente notório em público, essa massa extra lhe confere uma facilidade para aumentar sua força e vigor para níveis sobre-humanos.

Pelo custo de 2 pontos, você pode adquirir Força e Vigor 6 pelo custo normal de xp (x4) ao invés do custo para atributos sobre-humanos (x6), em compensação sua Destreza máxima passa a ser 4. No Nível 2 dessa qualidade, o limite de atributos passa a ser 7, entretanto sua Destreza máxima se torna 2. Neste nível você também ganha +1 de absorção contra manobras que causem knockdown.

Os personagens que têm esta Qualidade também podem ganhar algum bônus a critério do Narrador para empurrar objetos, abrir portas bloqueadas, evitar ser derrubado, ou tentar intimidar oponentes impressionáveis, entretanto isso também vem à custa de inconveniente como não encontrar roupas para o seu tamanho, causar desconforto em outras pessoas e praticamente tornar impossível se esconder em multidões.

### **Estatura Baixa (Defeito: 3 pontos)**

Você está bem abaixo da estatura média (1,50m ou menos). Você tem dificuldade para alcançar ou manipular objetos projetados para um adulto de tamanho normal e sua Saúde nunca poderá ultrapassar 18.



### **Deficiência auditiva (Defeito: 1 ponto)**

Sua audição é deficiente. As dificuldades de todos os testes que envolvam audição são aumentadas em dois pontos, incluindo testes de Luta às Cegas.

### **Deficiência Visual (Defeito: 1 ou 3 pontos)**

A sua visão é deficiente ou lhe falta um olho. As dificuldades relacionadas à visão são aumentadas em dois pontos. Com um custo de 1 ponto essa deficiência pode ser corrigida com óculos ou lentes de contato; com um Custo de 3 pontos, a condição é grave demais e para ser corrigida. Mirar com projéteis também é mais difícil. Aumente em +1 nos testes de foco x esportes quando um oponente saltar sobre seus projéteis.

### **Desfigurado/Monstruoso (Defeito: 2 ou 4 pontos)**

Uma desfiguração horrível tornou-o feio e fácil de ser notado e lembrado. A Aparência do personagem é automaticamente 0 e ele falha em todos os testes baseados nela. A critério do Narrador é possível recomprar esta desvantagem (pelo dobro do custo, em XP), mas é necessário altos níveis de contatos, recursos e apoio para encontrar um médico capaz de realizar a cirurgia que retorne a aparência do personagem a um nível mais humano, ganhando aparência 1.

Personagens com o nível 4 desta desvantagem ainda sofrem uma penalidade em todos os testes sociais entre outros problemas; o Narrador deverá ser bem criativo, animais e pessoas fogem com o seu olhar, caçadores podem querer sua cabeça como troféu, criminosos podem querer vendê-lo no mercado negro como uma aberração.

### **Criança (Defeito: 3 pontos)**

Você ainda é uma criança ou um adolescente, o que tornou difícil sua interação com certas camadas da sociedade. Você é barrado em muitos lugares e é sempre subestimado (às vezes com razão) por adultos ou pessoas mais velhas. Além disso, não pode adquirir valores de Atributos Físicos em níveis sobre-humanos, a menos que recompre esta desvantagem (pelo custo dobrado em XP, e uma boa passagem de anos na sua narrativa).

Adicionalmente, as dificuldades de todos os testes de liderança e intimidação envolvendo adultos aumentam em 2 pontos. Em compensação é mais fácil enganá-los; testes de Lábria têm dificuldade -2 quando usado em pessoas que ainda não sabem da sua natureza enganadora. Muitos Street Fighters vão negar lutar com você, o que torna difícil aumentar de Posto, mas caso você vença a luta, você recebe um ponto a mais em Glória – isto, claro, se você não for barrado na entrada do Torneio. Sakura em Street Fighter Alpha é um bom exemplo deste Defeito.

### **Vício (Defeito: 3 pontos)**

Você é viciado em alguma substância. Tanto pode ser álcool, nicotina, drogas pesadas ou simplesmente adrenalina. Talvez personagens híbridos possam ser viciados em sangue, use a criatividade.

Se privado da substância durante uma quantidade de dias maior que o Vigor do Personagem, ele vai aos poucos perdendo o controle de suas ações. Aumente em +1 a dificuldade de todos os testes em combate ou em interações sociais. Ele não conseguirá comer satisfatoriamente e tudo em que pensará será conseguir a substância, precisando passar em testes de Força de Vontade ou gastar pontos para se concentrar em outras coisas.

Muitos Street Fighters passam a usar drogas ou estimulantes para que possam lutar melhor; sempre que faz isso, o personagem perde um ponto temporário de Honra. Caso seu vício seja descoberto você irá perder também 1 ponto permanente de Glória.

A critério do Narrador é possível recomprar esta desvantagem (pelo dobro do custo), entretanto recuperar-se de um vício é um processo longo e doloroso, que exigirá meses livres da influência da substância; neste meio tempo você ainda sofrerá as penalidades de abstinência e precisará de testes de força de vontade para resistir. Livra-se desse vício garante 3 pontos temporários de Honra.

### **Surdez (Defeito: 1 ou 3 pontos)**

Você não ouve. Não é capaz de ouvir sons, nem da voz normal nem de sons eletrônicos ou da natureza. As dificuldades de muitos testes de Prontidão são aumentadas em três.



Por 1 ponto, você ainda pode usar aparelhos auditivos para negar essa desvantagem, por 3 pontos nenhum aparelho pode te ajudar com seu problema. Além de tudo, é muito comum que crianças surdas não aprendam a falar, por isso é possível adquirir essa desvantagem juntamente do defeito Mudo.

### **Mudo (Defeito: 3 pontos)**

Você não é capaz de falar. Normalmente esse problema pode ser genético, causado por alguma doença, cirurgia, ou mesmo por efeitos sobrenaturais. Você pode se comunicar com o Narrador e descrever suas ações, mas não pode falar com outros personagens, a não ser que este possa entender o que você diz caso tenha comprado um ponto de Linguística em uma língua de sinais conhecidos, ou que você escreva o que quer dizer, também não é possível ganhar bônus em glória por dar nome em suas manobras especiais, afinal, você não irá gritar seus nomes. Essa é uma desvantagem que não é recomendada para jogadores.

### **Cego (Defeito: 6 pontos)**

Você não enxerga. Os personagens com este Defeito devem ser bem-sucedidos em Luta às Cegas antes de quaisquer testes que envolvam visão, incluindo testes de Foco x Esportes para desviar de projéteis.

Caso não tenham Luta às Cegas, eles estarão sempre no estado de Dizzy durante um combate. É muito comum que alguém com este defeito acabe desenvolvendo melhor seus outros sentidos; caso queira, o personagem pode adquirir sentidos aguçados reduzindo o custo desta desvantagem apropriadamente.

### **Aleijado/paraplégico (Defeito: 4 ou 7 pontos)**

As suas pernas são danificadas, o que o impede de correr e de andar com facilidade. Você precisa andar com uma bengala, ou talvez com muletas, e manca visivelmente ao caminhar. Como é óbvio, personagens com este Defeito não podem realizar manobras de Chute; adicionalmente manobras que exijam performances acrobáticas (como um Dragon Punch) a critério do narrador também não poderão ser executadas. Um personagem com esta desvantagem não pode possuir mais de que 1 ponto na Técnica Esportes; caso possua a versão de 7 pontos também não poderá executar a manobra movimento e qualquer outra que o Narrador considere impossível para este personagem.



### **Temerário (Qualidade: 3 pontos)**

Você sente prazer em assumir riscos e tem um talento para sobreviver a situações perigosas. Quando você tentar alguma coisa muito perigosa ou de alto risco (como saltar na direção de um mastro à 30 andares acima do chão e tentar agarrá-lo), você ganha três dados adicionais em todos os seus testes e ainda pode ignorar um único resultado "um" (dando um sucesso adicional) naqueles testes. Geralmente, uma ação precisa ter ao menos uma dificuldade 8 e com um potencial de causar ao menos cinco pontos de dano em caso de falha para ser tida como suficientemente perigosa para conseguir tal bônus.

## **SOCIAIS**

### **Extrovertido (Qualidade: 1 ponto)**

Você não pode ser chamado de uma pessoa tímida ou reclusa, pelo contrário, você é uma pessoa extrovertida e adora interagir socialmente. Personagens extrovertidos geralmente falam o que querem, mas são em sua maioria muito carismáticos e divertidos. Um personagem extrovertido recebe um bônus -2 nas dificuldades em testes sociais em que sua postura possa ajudar; em casos contrários, como tentar intimidar um lutador ou interagir com NPCs que detestam contato humano, você recebe ao invés disso +1 na dificuldade de seus testes.

### **Timidez (Defeito: 1 ponto)**

Você sente uma dificuldade enorme em lidar com pessoas e tenta evitar situações sociais sempre que possível. As dificuldades de todos os testes que envolvam interação social com estranhos são aumentadas em dois pontos. Se o personagem se torna o centro das atenções, as dificuldades são aumentadas em três pontos.

### **Sensei de Prestígio (Qualidade: 1 ponto)**

O seu Sensei tem ou teve um alto Posto dentro da comunidade Street Fighter e isso confere um certo prestígio a você. Embora o seu Sensei possa não ter mais nada a ver com você, o simples fato de ter treinado com ele o marcou para sempre. Este prestígio pode ajudá-lo muito em situações com Street Fighters veteranos e até com novatos que conheçam a fama de seu Sensei, ou pode provocar ciúmes e inveja.



### **Líder Nato (Qualidade: 1 ponto)**

Você é dotado de certo magnetismo que afeta os demais naturalmente. As dificuldades para testes de liderança são sempre 2 pontos menores. Entretanto, você deve ter um valor de Carisma igual ou maior do que 3 para poder comprar esta Qualidade.

### **Sensei Indigno (Defeito: 5 pontos)**

O seu Sensei era, e talvez ainda seja, sem honra e detestado por muitos Street Fighters do mundo. Como resultado, você também é considerado um desonrado e indigno de confiança. Você começa automaticamente com 1 ponto a menos de Renome. Adicionalmente outros lutadores terão desconfiança ao lidar com você num primeiro momento.

### **Inimigo (Defeito: 1 a 5 pontos)**

Você tem um inimigo, ou talvez um grupo deles, que procuram prejudicá-lo. O poder do inimigo depende dos pontos que o personagem deseja gastar: um ponto pode significar apenas um rival Street Fighter de posto equivalente ao seu ou outra pessoa sem muita influência e poder, como líderes de gangue; dois ou três pontos significa um oponente valoroso (posto acima do seu) ou organização com poderes legais, como a polícia. Com quatro pontos podem significar um inimigo poderoso como um guerreiro mundial ou a máfia; com 5 um governo ou organização extremamente poderosa (como a Shadaloo) te persegue implacavelmente.

### **Protegido (Defeito: 2 pontos)**

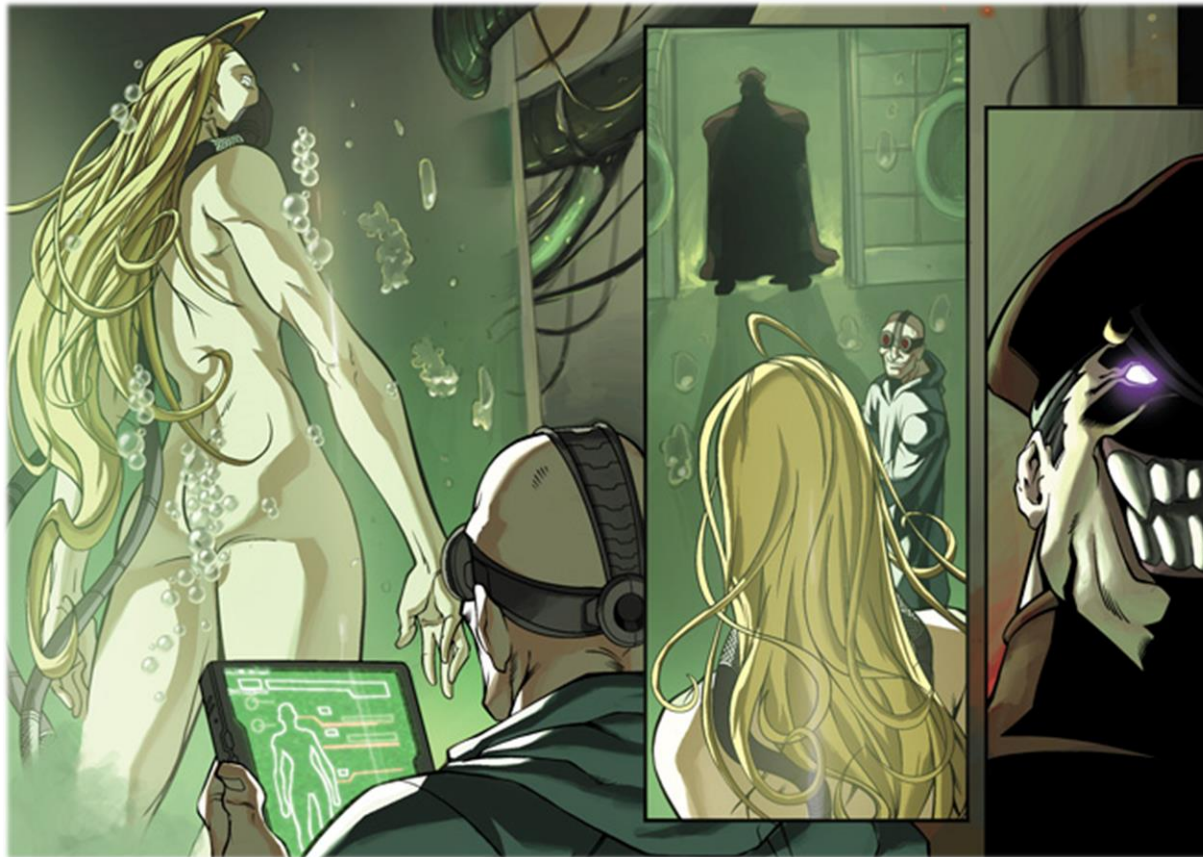
Você tem o dever de proteger alguém ou, pelo menos, acredita que deve proteger aquela pessoa. Um personagem com este Defeito deve proteger o protegido com a própria vida, e caso ele esteja em perigo, o personagem perde um dado em todos os testes até que o protegido esteja bem. Caso o protegido morra, dois pontos permanentes de Força de Vontade são perdidos. A família de Ken é um bom exemplo disso, ele faria tudo para protegê-los, até mesmo vender a sua alma. Não precisamos lembrar que inimigos tentarão usar essa desvantagem contra você.

*ODMIR FORTES*

# KABUKI TOWN

Em edições anteriores, já discutimos o laboratório da Shadaloo nos arredores de Kabuki Town, de forma que seria desnecessário descrevê-lo novamente. Mas nesta edição, vamos aprofundar o conhecimento nessa área.

Dentro do laboratório, também são testadas cobaias de experimentos genéticos de potencial destrutivo superior. Em outros tempos, essas cobaias às vezes saíam do controle e destruíam a sala onde eram testadas, chegando até a matar membros do laboratório enquanto seguiam até serem contidas.



Então as mentes do local criaram a Arena Suspensa, uma arena onde as cobaias poderiam se enfrentar com todo seu potencial destrutivo sem trazer danos às instalações e ainda garantiria que somente as mais fortes emergissem vitoriosas.

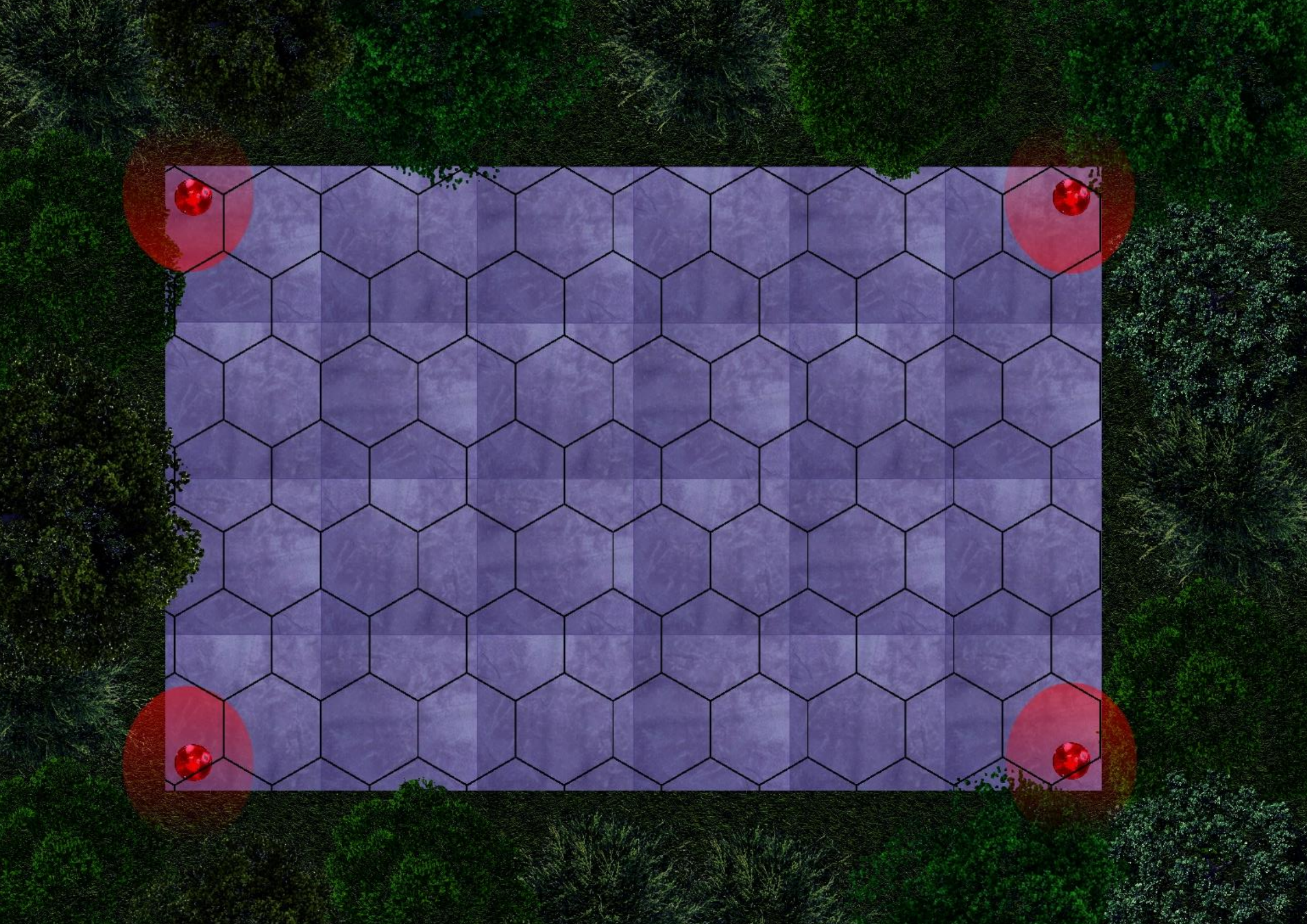
Cobaias fracas ou defeituosas geralmente acabam mortas ao caírem ou mesmo serem arremessadas do topo da arena.

## ARENA SUSPensa!

Essa Arena pode ser suspensa a até 30 metros de altura. Nessa altitude, o vento forte ao redor costuma atrapalhar o equilíbrio e pode até mesmo derrubar no chão (ou lá de cima, caso esteja na borda) um lutador que cometa uma falha. Saltos também costumam ser mais difíceis de serem executados.

As lutas costumam acontecer à noite, onde os ventos são mais fortes, porém a probabilidade de alguém ver algo ao longe é quase nula.

MARCOS AMARAL



# MANOBRA DO MÊS

## Iron Body / Corpo de Ferro

Existem lutadores que são difíceis de derrubar! A manobra Iron Body simula essas situações, com a concentração do Chi nas pernas para garantir que qualquer golpe baixo dificilmente será efetivo.

Iron Body é uma grande vantagem para lutadores lentos evitarem ser derrubados.



## IRON BODY!

**Pré-Requisitos:** Foco ●●●, Força ●●●●, Toughskin

**Pontos de Poder:** Muay Thai, Pankration, Sanbo, Sumô 2; Outros 3

Alguns lutadores canalizam seu chi em proteção às suas peles concentrando-os nas pernas, enraizando-se de modo a evitar serem derrubados enquanto atacam.

**Sistema:** Funciona de forma similar ao Toughskin, adicionando +2 em Absorção ao longo do turno. Contudo, o personagem é mais resistente a quedas: ele só sofrerá knockdown por manobras que causem 2 pontos de dano ou mais, permanecendo de pé se receber apenas um ponto de dano de um ataque.

**Custo:** 1 Chi

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

ODMIR FORTES & THIAGO ROSA

# LENDAS DO CIRCUITO

## Bankuu Toshiro

Nascido como Toshiro, esse homem foi treinado para ser um espião e assassino por seu clã. Os homens da região de Iga cresceram desenvolvendo técnicas secretas de defesa e espionagem, não seria diferente dentro do clã Bankuu.

Na província vizinha, Koga, clãs rivais cresciam também, e todos batalhavam para conseguirem se tornarem o braço direito do Ente Celestial, e o melhor dentro do melhor clã, era chamado para servir como Hattori Hanzo, o espião particular do Imperador.

Um clã de Koga com inveja que o título tenha ido parar nas mãos de um ninja de Bankuu, resolveu começar um extermínio a todos os ninjas desse clã, na esperança de “aposentar” o novo Hattori Hanzo.

O clã que mais tarde seria conhecido como Tetsujin passou a usar armas e tecnologia que antes não faziam parte da tradicional arte dos ninjas. Com isso, a batalha contra os homens de Bankuu foi rápida, fazendo com que ninguém sobrevivesse – ou assim eles achavam.

Bankuu Toshiro ficou cego nessa batalha, e até ele voltar à sua antiga forma, andou sob vários nomes e disfarces, o que ele geralmente usa é de Nonaka, um



pedinte cego que perambula pelas praças de Kabuki Town, ouvindo pequenas informações que possam levá-lo à conclusão da guerra de clãs.

Em uma dessas muitas andanças, ele conheceu uma jovem chamada Yuki, com uma história bem parecida com a sua. Ele já havia começado o treino da jovem sem que ela tivesse percebido, para que ele descobrisse que ela havia sido brutalmente assassinada em uma das missões dela contra a shadalo.

**Personalidade:** Austero e meio ranzinza, mas extremamente perceptivo. Age como se fosse o único a conhecer o grande segredo do mundo, e realmente demonstra saber, quando de bom humor. Pode ser um aliado fenomenal e até mesmo um ótimo professor, se aguentarem toda a rigidez e disciplina cobrada por ele.

**Evoluções:** Ele favorecerá Liderança; em questões de combo e manobras, ele desenvolverá Entrancing Cobra para Speed of The Mongoose para Cartwheel Kick, principalmente se não for lutar em sua arena.

**A Arena:** Toshiro costuma levar seus oponentes para os fundos de uma antiga construção japonesa abandonada em Kabuki Town. Há pontes separando dois aposentos do segundo andar da casa, com uma série de troncos de árvores de alturas diferentes que eram utilizados para treinos de saltos, movimentação e esquiva em combate dos ninjas. A arena é totalmente escura, sendo necessários três sucessos em Percepção + Luta às Cegas para lutar normalmente. Saltar de um tronco para outro sempre consome um ponto de Movimento extra, pela diferente altura entre eles.

DAVI CAMPINO

# BANKUU TOSHIRO!

Estilo: Ninjitsu  
Escola: Desconhecida  
Conceito: Último mestre  
Assinatura: Desaparece

Força ••••• Carisma •••• Percepção •••••  
Destreza ••••• Manipulação •••• Inteligência ••••  
Vigor ••••• Aparência •••• Raciocínio •••••

Prontidão ••••• Luta às Cegas ••••• Arena •••  
Interrogação ••• Condução ••••• Computador •••  
Intimidação ••• Liderança ••••• Investigação •••  
Perspicácia ••••• Segurança ••••• Medicina ••  
Manha •• Furtividade ••••• Mistérios •••••  
Lábria •• Sobrevivência •• Estilos •••••  
Instrução ••• Disfarce ••  
Procurar ••

Arena •••• Soco •••••  
Elemental (ar) ••••• Chute •••••  
Herança do Clã ••••• Bloqueio •••••  
Apresamento •••  
Esportes •••••  
Foco •••••

Glória •••• Honra •••••

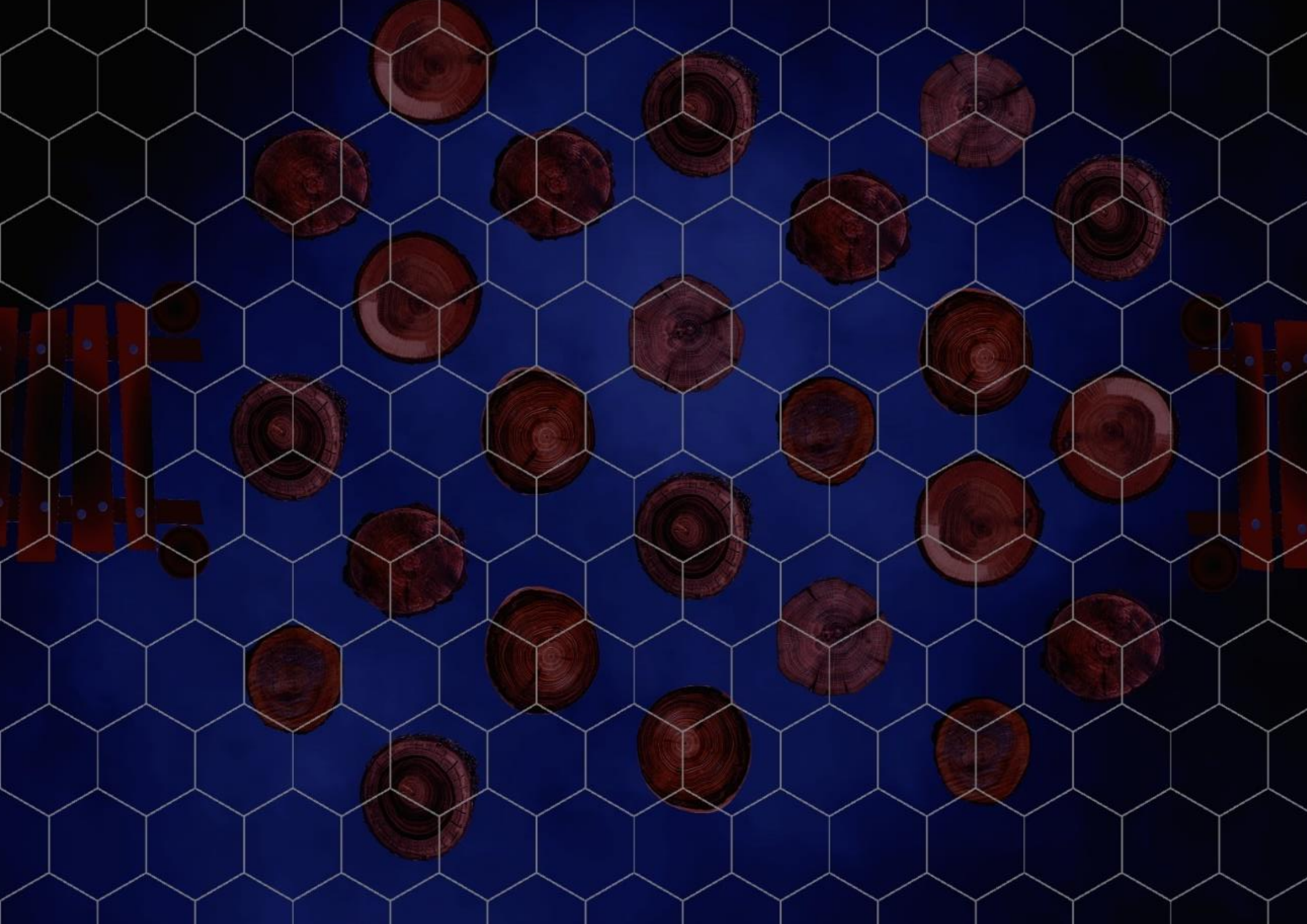
Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••  
□□□□□□□□ □□□□□□□□

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

Combos: Air Blast para Heel Stamp, Elemental Stride para Shikan-Ken para Boshi-Ken, Wall Spring Fierce para Dislocate Lim para Flying Heel Stomp

Divisão: -, Posto: -; - Vit, - Der, - Emp, - KOs; Defeito: Cego

| Manobra               | Vel. | Dano | Mov. | Especial   |
|-----------------------|------|------|------|--|
| Jab                   | 7    | 9    | 6    | Básica   |
| Strong                | 5    | 11   | 6    | Básica   |
| Fierce                | 4    | 13   | 5    | Básica   |
| Short                 | 6    | 11   | 6    | Básica   |
| Forward               | 5    | 13   | 5    | Básica   |
| Roundhouse            | 3    | 15   | 5    | Básica   |
| Apresamento           | 5    | 8    | Um   | Básica. Ignora Bloqueio  |
| Bloqueio              | 9    | -    | -    | Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno  |
| Movimento             | 8    | -    | 9    | Básica   |
| Sakki                 | Esp. | Esp. | Esp. | Personagem está a par do ataque surpresa; pode mover Foco + Esportes para evitar o ataque surpresa   |
| Speed of the Mongoose | 8    | -    | 4    | Adiciona +4 VEL ou +6 MOV no próximo turno, 1 Chi  |
| Elemental Stride      | 7    | -    | Esp. | O lutador pode desaparecer dentro do seu elemento e então reaparecer em outro hex com seu elemento a qualquer momento como Yoga Teleport; fora de combate, custa 1 Chi por hora, o elemental pode mover-se invisível no seu elemento à (Vigor + Foco) em milhas p/ hora, 1 Chi |
| Entrancing Cobra      | 8    | -    | 5    | O atacante precisa vencer uma disputa de Destreza + Foco vs. Raciocínio + Mistérios do alvo; se bem sucedido o alvo será atordoado no próximo turno, 1 Chi   |
| Boshi-Ken             | 4    | 12   | 6    | Se bem sucedido, o alvo terá -1 MOV no próximo turno   |
| Shikan-Ken            | 6    | 11   | 6    | Se bem sucedido, o atacante deve vencer um disputa de Força para forçar o alvo 1 hex para trás; Knockdown vs. Aérea  |
| Shuto                 | 4    | 13   | 4    | Ignora Toughskin, armaduras, etc.; +1 DAN a alvo desprotegido  |
| Wall Spring           | 7    | -    | 6    | Aérea; esquiva de projéteis como Jump; pula em um obstáculo com +0 MOV, retorna com +2; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use o modificador de MOV do Wall Spring)  |
| Flying Heel Stomp     | 5    | 12   | 8    | Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Retas; o atacante pode fazer o ataque e continuar o movimento, 1 FV  |
| Dislocate Limb        | 4    | 9    | 7    | O alvo tem -3 VEL para todas as Manobras; Socos do alvo tem também -2 no DAN.  |
| Air Blast             | 5    | 12   | -    | Alcance = Inteligência + Elemental; alvo precisa passar em um teste de Percepção + Luta às Cegas para interromper este ataque, 1 Chi   |
| Heel Stamp            | 7    | 7    | 7    | O atacante recua 1 hex após o dano, o alvo recua [(Força + Esportes do atacante) - Força do alvo] hex  |
| Heal                  | 5    | -    | 5    | O usuário pode curar-se ou a alguém no mesmo hex a 1 Chi por Saúde; também pode purificar um elemento por 1 Chi/5 cm <sup>3</sup> , 1 Chi  |
| Balance               | Esp. | Esp. | Esp. | O lutador ganha +1 MOV para Manobras Aéreas; automático  |



# 50 TONS DE JEET KUNE DÔ

Jeet Kune Dô é um dos estilos mais particulares do mundo, criado com a premissa de romper com as formalidades e a rigidez dos estilos tradicionais, podendo ser considerado o pai do MMA. Além disso, ele também é o estilo mais particular de Street Fighter RPG, indo além das inovações do Savate, do Ninjitsu e do Jiu Jitsu, por exemplo.

O JKD se destaca principalmente pela vantagem única de comprar manobras fechadas para o estilo. É o que costuma atrair a maioria dos jogadores, embora seja muito caro e pouco praticável em campanha. Experiência é difícil de acumular, e a escolha do estilo envolve a build que será criada, pois pagar barato em Manobras Especiais é fundamental para o sucesso do personagem.

Outra característica do JKD que é pouco debatida é o fato dele presumir que o lutador começou em outra arte e migrou para o JKD. Por isso, quando um lutador vai comprar uma manobra que existia em seu estilo original e também existe no JKD, ele pode pagar o custo mais barato entre as duas. Na prática, isso significa alteração em poucas manobras (geralmente duas ou três), mas o fato de não haver uma lista pode dificultar a escolha dos jogadores sobre qual seria o melhor estilo base para o personagem.

Assim, faremos este trabalho por vocês, e apresentaremos as modificações em custos que cada estilo base promove ao JKD.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*

## 50 TONS DE JKD!

- Aikidô: Grappling Defense (3), Pin (2), Chi Kun Healing (3)
- Baraqah: Nenhuma alteração
- Boxe: Brain Cracker (1)
- Capoeira: Forward Flip Knee (2)
- Forças Especiais: Nenhuma alteração
- Jiu Jitsu: Air Throw (1), Grappling Defense (2), Pin (2)
- Kabaddi: Chi Kun Healing (3)
- Karatê Shotokan: Dragon Punch (4), Hurricane Kick (4)
- Kickboxing Ocidental: Hyper Fist (4), Brain Cracker (1)
- Kung Fu: Chi Kun Healing (3)
- Ler Drit: Nenhuma alteração
- Lua: Grappling Defense (3), Pin (2), Chi Kun Healing (3)
- Luta Livre: Brain Cracker (1), Grappling Defense (3), Pin (2)
- Luta Livre Nativo Americana: Brain Cracker (1), Grappling Defense (3)
- Majestic Crow Kung Fu: Nenhuma alteração
- Muay Thai: Tiger Knee (4), Brain Cracker (1)
- Ninjitsu: Nenhuma alteração
- Ninjitsu Espanhol: Nenhuma alteração
- Pankration: Brain Cracker (1), Grappling Defense (3), Pin (2)
- Sanbo: Brain Cracker (1), Grappling Defense (3)
- Savate: Nenhuma alteração
- Silat: Chi Kun Healing (3)
- Sumô: Nenhuma alteração
- Tai Chi Chuan: Grappling Defense (3), Pin (2), Chi Kun Healing (2), Zen no Mind (2)
- Wu Shu: Forward Flip Knee (2), Lightning Leg (3)