



**Herança Demoniaca**

Material Distribuido Gratuitamente



**Lendas do Circuito :  
Hasegawa Eiji**



**Mega Atributos**



**Manobras para Armas**



**Stunts!**

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº04



**E MAIS  
CRIANDO SUAS PROPRIAS  
MANOBRAS!!!**



**TETSUJIN  
os Cyber Ninjas  
PARA  
Street Fighter RPG**

# EDITORIAL!

"Armas de fogo são uma infeliz realidade tanto do mundo de Street Fighter quanto do nosso." Assim os designers de **Street Fighter: O Jogo de RPG** começam a falar sobre armas de fogo. De fato, elas são perigosíssimas, mesmo em mãos inábeis, e por isso os designers tentaram enfraquecê-las, para que os artistas marciais tivessem alguma chance. Enfraqueceram tanto que mais tarde, no competidores, sugeriram que elas dessem dano agravado automaticamente, uma mudança que deixa o jogo perfeito para a temática.

Artistas marciais realmente não costumam usar armas, nem agentes como Chun Li ou Guile. Provavelmente são pouco treinados, só conhecendo os fundamentos básicos, pois preferem usar punhos e pés. Mas desde Matrix, artes marciais e armas começaram a aparecer juntos em cenas espetaculares, ao levado ao ápice em obras como Equilibrium e O Procurado. Por isso, esta edição trará um enfoque em armas de fogo, com um clã ninja que não liga para tradições e utiliza armas e alta tecnologia, uma manobra especial para armas de fogo que deixará qualquer Guerreiro Mundial de cabelo em pé e dicas para utilizar a Carta de Efeito em ações espetaculares, claro, para fugir de disparos, dentre outros feitos.

A edição também traz os aclamados Mega Atributos de Aberrant, para cenários mais overpower, uma escola que tem artes marciais no currículo em Kabuki Town e outras pequenas regras para engrandecer as mesas de Street Fighter - que segue vivo e forte, no propósito do aperfeiçoamento do guerreiro frente a armas cada vez mais poderosas e outras tecnologias.

*Os editores armados até os dentes*

# SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	18
MANOBRA DO MÊS	28
LENDAS DO CIRCUITO	30
STUNTS!	34

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

**Textos:** Davi Campino, Eric M. Souza, Giovane do Monte, Marcos Amaral, Pietro de Castro e Wallace Passarini

**Mapas:** Bruno Barbosa

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAL DE JOGO

## DESENVOLVENDO SUA PRÓPRIA MANOBRA!

Na edição 2 de **Punho do Guerreiro**, Pietro de Castro adaptou as regras do WoD: Combat para determinação de efeitos e pontos de poder da manobra. Resta, porém, uma dúvida: e se o personagem estiver criando sua manobra, como abordar?

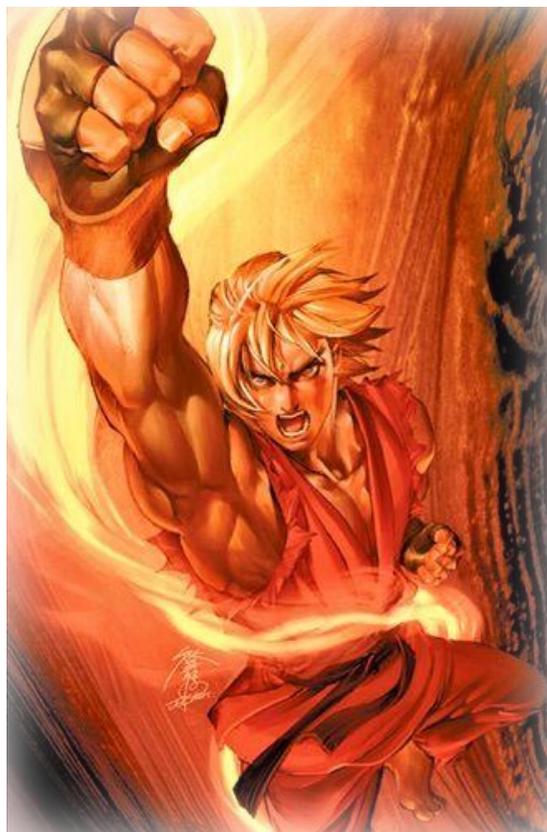
É uma questão interessante, pois Ken criou Flaming Dragon Punch e Ryu a Improved Fireball. Não é o mesmo que o jogador inventar a manobra, mas seu personagem aprendê-la com um NPC. Para conduzir o processo, deve ser usada uma linha-guia:

- O personagem deve ter 5 na Técnica principal da manobra;
- O personagem deve ter um nível a mais que os pré-requisitos nas outras Técnicas listadas na manobra;
- O personagem deve ter um nível de Estilos igual aos Pontos de Poder da manobra.

Uma vez cumpridos os pré-requisitos, ele deve acumular todo o XP necessário. Então, refletindo sobre o movimento e como criá-lo, o personagem rola Inteligência + Estilos, devendo igualar ou superar o nível em Pontos de Poder. Deste modo, Ken conseguiu 4 sucessos quando criou o seu Flaming Dragon Punch.

O teste que pode ser feito apenas uma vez por cena, devendo o personagem se afastar para refletir sobre a manobra. Se ele falhar, pode tentar com dificuldade +1. Em caso de insucesso, só pode tentar novamente em outra cena. Em caso de falha crítica, ele só poderá tentar novamente na próxima história.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



## EVOLUINDO MAIS DEPRESSA!

Street Fighter possui um sistema de evolução típico de RPGs dos anos 90, que eram imaginados para longas campanhas, conforme os personagens se desenvolvessem lentamente enquanto o grupo avançava em suas aventuras. O século XXI trouxe uma modificação em como as pessoas lidam com o tempo, e isso se refletiu em RPGs de evolução mais rápida, permitindo que grupos desfrutem de um jogo completo em menos sessões, atingindo altos níveis e concluindo os objetivos de campanha.

É possível adotar em Street Fighter uma evolução mais rápida com duas simples modificações:

- A pontuação em XP por Capítulo passa a ser distribuída por Cena;
- O Renome temporário se torna permanente de forma imediata.

Adotar pontuação por Cena permitirá que uma sessão de jogo tenha várias distribuições de XP, ao invés de apenas uma. Além disso, a regra original de precisar passar toda uma História com o Renome temporário em 10 para ganhar o ponto permanente atrasa bastante a sua evolução, prolongando as campanhas.

Adotando essas duas medidas simples, os personagens evoluirão mais rápido, e campanhas de 30 aventuras resultarão, por exemplo, em mais de 500 pontos de experiência, a pontuação de um Guerreiro Mundial mais fraco.

Uma última dica: é importante sempre enfatizar que os jogadores devem gastar pontos em Sociais, Mentais e Habilidades, colocando situações em que eles percebam que são características importantes. Eles devem evoluir como um todo, não apenas como máquinas combativas.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# ADAPTANDO MANOBRAS PARA ARMAS!

Técnicas com Armas foram amplamente cobertas no suplemento *Competidores*, mas poucas Manobras estão disponíveis ao uso dessas Técnicas, seguindo apenas o que está explícito nos livros oficiais de **Street Fighter**. Ampliar o repertório de Manobras disponíveis, porém, não deve ser tarefa difícil, uma vez que Manobras já existentes, vinculadas a outras técnicas, sejam usadas como base.

O jogador pode adaptar, com a supervisão e autorização do Narrador, qualquer manobra que desejar para usar com as armas possuídas e dominadas por seu personagem. Repare, porém, que uma vez tendo sido criada a manobra, seu uso se restringe *àquela* categoria de armas, não servindo para ataques desarmados ou com outros tipos de armas. O Narrador também pode criar manobras antes da construção de personagens começar, se quiser, para apressar as coisas.

Não importa quem faça o trabalho, as regras para a criação de Manobras Especiais com Armas são as mesmas. Não esqueça, porém, de sempre usar o bom senso. Algumas manobras são acrobáticas demais para certas armas, ou exigiriam mais movimentos do que seria possível fazer com aquela arma e ainda manter o jogo com um mínimo de verossimilhança. Por outro lado, isso é um RPG de Fantasia para personagens com poderes extraordinários. Se for divertido e todos concordarem com a ideia, vá em frente.

- Observe os Pré-requisitos das Manobras que você pretende adaptar. Se são apenas níveis em uma única Técnica (por exemplo, Soco ••• ou Chute ••), esse Pré-requisito é substituído pela Técnica adequada à arma desejada, normalmente em mesmo nível.



- Se mais de uma Técnica é exigida como Pré-requisito da Manobra, aquela que for o principal será substituída pela Técnica da arma em questão (exceto Esportes; veja abaixo). As demais permanecem válidas.
- Se a Técnica de Esportes for a principal, ela permanece. Acrescente a Técnica da Arma em questão entre os Pré-requisitos. Você pode definir o nível necessário a partir do nível na Técnica de Esportes e permanecer com todos os outros Pré-requisitos, ou do nível necessário em alguma outra Técnica pedida pela Manobra, que pode ser, assim, substituída. Por exemplo, se determinada Manobra exige Esportes •••, Soco •, e o golpe executado é uma espécie de Manobra Aérea com um soco no final de um salto, a manobra adaptada para a arma terá como Pré-requisitos Esportes •••, Técnica com a Arma •, sendo agora uma Manobra Aérea com um golpe armado no final de um salto.
- Se os Pré-requisitos incluem outra Manobra, verifique se é possível adaptar essa manobra para uso com armas. Se for, então o personagem também deve conhecer uma versão adaptada da Manobra primária citada. Se não for possível, então sua lista de Manobras conhecidas deve incluir a Manobra primária original.
- Adaptar Manobras para Armas de Hastes, Correntes ou outras armas desbalanceadas deve elevar o nível exigido na Técnica em um.
- O Custo em Pontos de Poder será igual ao da Manobra original, a menos que esteja sendo aplicada a uma Arma de Haste, Corrente ou outra arma desbalanceada. Nesse caso, aumente o custo em 1. Os custos de Força de Vontade e Chi somam +1 (desde que originalmente sejam diferentes de Zero ou Nenhum), exceto para armas pequenas de uma mão (como adagas, machadinhas e espadas curtas).
- As características finais da Manobra adaptada ficam idênticas às da Manobra original, acrescidas da Velocidade, Dano e Movimento da Arma. Se mais de uma Arma específica pode ser coberta por uma mesma Técnica, então a Manobra pode ser usada com todas as armas aprendidas com a referida Técnica e, nesse caso, as Características finais devem levar isso em conta.

Só é possível criar essas adaptações usando Manobras Especiais que façam parte do Estilo do personagem ou da lista de Manobras Comuns a todos os estilos.

# HERANÇA DEMONÍACA!

Na maior parte das vezes, interpretamos os heróis, mas uma vez ou outra podemos interpretar o anti-herói, ou mesmo o vilão. Pensando nisso, montamos esse guia rápido. Aqui vamos colocar algumas linhas gerais. Todo mundo pode vender sua alma em troca de poder, e dependendo do Narrador, Antecedentes extras, mas para isso devemos antes observar alguns pontos.

Primeiro, você está fazendo isso por vontade própria, ou algum parente seu (e que diabos de parente responsável, não?) vendeu sua alma a fim de você se tornar algum tipo de arma secreta dele, ou seja lá qual for o motivo.

Segundo, o preço para tal ato é sempre desproporcional em relação às vantagens conseguidas; ou seja, cedo ou tarde você perderá completamente o controle da sua vida, e será apenas mais um peão nas mãos de um jogador muito antigo, em um jogo de influência celestial.

Com tudo isso em mente, e também com a ideia de que acordos com as forças celestes podem acontecer, mas são extremamente raros (livre-arbítrio, dirão eles), o mais comum realmente são pactos infernais, e eles sempre trazem consequências que variam de básicas a extremas. Além de cada nível no Antecedente interromper a fluxo harmonioso das energias universais, à qual todos os seres estão ligados.

Recomendo que esse antecedente seja adquirido ao decorrer da campanha, e para isso, seria necessário uma rolagem de Manipulação + Mistérios com dificuldade igual à sua Honra + 2 para se fazer contato com uma possível entidade interessada em sua alma. A quantidade de sucessos indica o nível máximo no Antecedente, não sendo obrigatório ao jogador fazer um pacto de nível 5 por exemplo.

## HERANÇA DEMONÍACA!

Mecanicamente, o Antecedente Pacto assim funciona:

- 6 pontos de bônus na criação, ou 10 de experiência. Qualquer pessoa que saiba o que procurar consegue perceber a sua herança demoníaca, ou que você já não possui mais sua alma. Perde 2 níveis permanentes de honra, podendo chegar ao máximo de honra 8.
- 12 pontos de bônus na criação, 30 de experiência. Perdendo outros 2 níveis permanentes de honra, podendo chegar ao máximo de honra 6.
- 18 pontos de bônus na criação, 60 de experiência. Se somente os mais desenvolvidos para normais conseguiram perceber a influência demoníaca em você, agora todas as pessoas minimamente sensitivas sentem um enorme incômodo perto de você; pessoas com Mistérios 3 sabem o que você é. Nesse nível em diante, a pessoa que fez o pacto começa a apresentar qualidades especiais, podendo ser caudas, garras, presas ou asas. Usa-se o antecedente para fazer o cálculo dessas manobras. E perdem-se outros 2 níveis permanentes de honra, podendo chegar ao máximo de honra 4.
- 24 pontos de bônus na criação, 100 de experiência. Seu corpo rejeita a harmonia cósmica de tal forma que o máximo de honra possível é 2, além de poder escolher mais uma das manobras de caudas, garras, presas ou asas.
- 30 pontos de bônus na criação, 150 de experiência. Aqui você é mais um ente diabólico do que um ser mortal, seu corpo se recusa qualquer tipo de emanção não demoníaca, sua Honra permanente é 0, tendo como recurso contar com a graça de seu senhor para ganhar Chi ou Força de Vontade através da rolagem de Antecedente. Nesse ponto da sua jornada, qualquer pessoa que tenha Mistérios 1 o percebe como você é. E você pode escolher mais uma das manobras de caudas, garras, presas ou asas completando assim uma terrível transformação.

Essas pessoas que resolvem vender suas almas acabam tendo uma predileção pelos seguintes Atributos: nos Físicos, Destreza e Vigor; nos Sociais, Manipulação e Aparência; e nos Mentais, Raciocínio e Percepção. Todos esses Atributos são relacionados a qualidades demoníacas populares: Raciocínio e Destreza representam a sua velocidade, Manipulação e Percepção são os clássicos aspectos da enganação, o Vigor representa a facilidade da entidade em permanecer na esbórnia ou sua resistência a danos, e a Aparência representa sua capacidade de encantar as pessoas, de seduzi-las, enredá-las para cumprir seus interesses. Assim como as Habilidades Perspicácia, Lábria, Manha, Furtividade e Mistérios, que complementam, em certa medida, a escolha dos Atributos.

Também é lugar comum pessoas que possuem pactos terem poderes relativos a curas milagrosas, hipnotismo e conjurar o fogo dos infernos, entre outras habilidades.

Todas as Habilidades são fáceis para essas pessoas desenvolverem, possuindo custo reduzido para serem melhoradas. Os Atributos você deve escolher um de cada grupo para representar a sua afinidade, e terá custos reduzidos para comprá-lo, podendo começar com esses atributos em nível 6. Não é obrigatório comprar as manobras caudas, garras, presas ou asas, sendo elas apenas mais um recurso disponível. Em níveis baixos, o personagem pode escolher entre Honra ou o Antecedente para recuperar Chi e Força de Vontade, mas em níveis 4 e 5, somente com o Antecedente para recuperar. Adicionalmente, existe uma forma alternativa para recuperar Chi: roubar de outros seres, através de seu sangue ou carne. Para cada litro/quilo de sangue ou carne crua consumido, recupera 1 Ponto de Chi. Força de Vontade é um pouco mais complicado, já que requer o dobro da consumação para recuperar um ponto.

Pessoas que venderam a sua alma podem ter acesso a essas manobras de Foco (pelo custo mais alto): Chi Kun Healing, Cobra Charm, Death's Visage, Elemental Skin (como elemental de Fogo), Fireball e suas melhorias (isso inclui Yoga Flame e Inferno Strike).

# MEGA ATRIBUTOS!

No ano de 1999, foi lançado *Aberrant*, um jogo trazendo os Novas, personagens com superpoderes em um ambiente de trama e conspiração. As regras de Mega Atributos trazidas pelo jogo permitem emular perfeitamente poder em grande escala.

Adoradores do jogo *Street Fighter*: O Jogo de RPG que somos, aproveitamos para trazer esses mega-atributos para o cenário, já que os demais poderes são perfeitamente "emulados" pelas regras normais. É uma adição para cenários de poderes imensos, como o de *Superman* ou *Dragon Ball Z*, ou ainda para simular divindades e monstros poderosos no mundo de **Street Fighter**. Narrador, use com cuidado!

## Mega Atributos

Mega Atributos surgiram em *Aberrant*, jogo da White Wolf sobre super-heróis. Os Atributos e Técnicas, em *Street Fighter*, simulam grandes feitos (alguém com Esportes 4 salta para cima 3,6 metros, por exemplo, e o San He permite parar carros e ônibus no peito), e em uma campanha de artes marciais fantásticas eles podem ser suficientes. Mas para cenários overpower como *Dragon Ball Z* ou mesmo Super-Homem, as coisas tomam níveis cósmicos, sendo necessários os Mega Atributos.



*Broly: força extrema em DBZ*

As regras apresentadas a seguir são versões simplificadas de seus efeitos, para um jogo ágil e dentro do universo de animes de luta.

Como os Atributos normais, Mega-Atributos variam em níveis de 1 a 8. Cada nível de um Mega-Atributo aumenta a efetividade do Atributo básico. Um personagem pode ter um nível de Mega-Atributo igual ao seu nível de Foco. Mega-Atributos suplementam, e não substituem os Atributos normais, e o nível normal do Atributo deve equivaler ao nível do Mega-Atributo. Por exemplo, se um personagem quer Mega-Força 3, ele deve ter Força 3 primeiro. Se sua Força for apenas 2, sua Mega-Força não pode exceder 2.

Possuir um Mega-Atributo dá ao lutador certos benefícios. O primeiro e mais vantajoso é que torna as jogadas do Atributo mais fáceis. Um Mega-Atributo pode ser usado pelo jogador de duas maneiras:

- Cada ponto em um Mega-Atributo garante 5 sucessos adicionais em um teste envolvendo a característica (inclusive testes de dano), desde que a dificuldade seja 6. Para dificuldades maiores, ele precisa rolar o dado (Mega Dado); cada sucesso resulta em 5 sucessos no teste.
- Ele pode subtrair 1 da Dificuldade das jogadas envolvendo o Atributo, até o limite de seu nível de Mega-Atributo. Então, se um personagem com Mega-Destreza 4 estiver tentando um Feito Crítico de Esportes (Dificuldade+4) poderia reduzir a Dificuldade para Padrão "queimando" seus níveis de Mega-Destreza. Essa alocação não pode reduzir nenhuma Dificuldade abaixo do normal (+0), mas faz com que personagens super-humanos realizem feitos realmente heróicos.

O jogador pode escolher quantos dados serão queimados para redução da Dificuldade e quais serão usados como sucessos ou Mega Dados.

## Competindo Mega Atributos

Às vezes, dois lutadores com o mesmo Mega-Atributo decidem resolver alguma coisa através de uma disputa, cara a cara num Teste Resistido. Se eles possuírem o mesmo Mega-Atributo em níveis diferentes (digamos, um com MegaForça 2 e um com 3), ou se um dos dois possuir o Mega-Atributo e o outro não, o personagem com maior Mega Atributo sempre ganha. A única exceção ocorre se um personagem mais fraco gasta um ponto de Força de Vontade para impor seus limites pela duração da disputa. Neste caso, o personagem joga apenas seus Mega-Dados para resistir à disputa.

Por exemplo, dois lutadores Mega-Fortes competem numa queda de braço. Um deles possui Mega-Força 4, e o outro Mega-Força 2. Na maioria dos casos, o personagem com Mega-Força 4 ganha automaticamente. Porém, o mais fraco gasta 1 ponto de Força de Vontade, cerra os dentes e gira o braço violentamente. A disputa agora se torna uma Ação Resistida, com o Street Fighter mais forte jogando 4 dados e o mais fraco jogando 2 dados. O Street Fighter mais forte ainda tem a vantagem, mas o mais fraco agora tem alguma chance.

Personagens sem Mega-Atributos (incluindo humanos normais) podem tentar competir com personagens com Mega-Atributo; porém, fazê-lo é extremamente difícil. O personagem que pretende superar o Street Fighter deve possuir o Atributo natural em nível 5; qualquer nível inferior perde automaticamente. Se o personagem possuir o Atributo natural em nível 5, ele deve gastar 1 ponto de Força de Vontade a cada turno da disputa; ao fazer isso, ele ganha um dado adicional na ação resistida. Esse dado dura apenas um turno; subseqüentemente, o personagem sem Mega-Atributo deve gastar 1 ponto adicional de Força de Vontade ou ser vencido automaticamente.



*Força 8 pode simular nosso amigo Spider, mas ele pode funcionar melhor com Força 3 e Mega Força 3*

Se dois personagens em disputa possuírem o mesmo Mega-Atributo e no mesmo nível (ambos com Mega Força 3, por exemplo), então os Mega-Dados e os seus bônus não são usados. Em efeito, eles se cancelam. Nesse caso, use apenas o Atributo natural.

Os Mega Atributos, em Aberrant, cobrem os 9 Atributos do jogo, pois não há sobre-humanos. Em Street Fighter RPG, contudo, não há necessidade de Mega Atributos Sociais ou Mentais, já que eles podem ir até 8 como sobre-humanos. Assim, há apenas Mega Atributos Físicos e Mega Foco.

## Mega—Força

Mega-Força talvez seja o melhor dos Mega-Atributos. É, certamente, o menos sutil. Street Fighters com Mega-Força geralmente possuem músculos enormes e um grande amor em demonstrar o que podem fazer com eles. Em círculos de Street Fighters, é comum vê-los lançando carros por aí, atravessando prédios, navios e transformando armas em pesos de papel.

Ao contrário dos outros Mega-Atributos, Mega-Força não concede dados extras ou redução de Dificuldade: quando fizer jogadas de Força, o personagem ainda joga seu Atributo base (não aumentado). Porém, cada nível de Mega-Força soma um número de sucessos automáticos extras em qualquer teste de Força, inclusive no quantum de dano causado.

Além disto, cada nível de Mega-Força fornece uma quantidade mínima de peso que o Street Fighter pode levantar: por exemplo, um Street Fighter com Mega-Força 1 pode levantar um objeto de 1000Kg sem nenhuma jogada de dados!

Mega-Força quando for utilizada para resistir, segurar ou escapar de desarmes, conclusões e agarrões, use as regras vistas em “competindo com Mega-Atributos”. Cada nível de Mega Força concede 5 sucessos automáticos em testes de Força e em danos no combate corporal.

### Mega—Destreza

Mega-Destreza é um dos mais comuns dos Mega-Atributos. Um Street Fighter com Mega-Destreza é mais rápido, mais ágil e mais furtivo do que o normal, e frequentemente tem um tempo de reação melhor. Mega-Destreza é especialmente útil para Street Fighters cujos poderes não são tão “explícitos” ou “projetáveis” como a maioria.

O nível de Mega-Destreza x 5 é adicionado à Velocidade do personagem (inclusive de Manobras de Foco, pois o personagem possui super reflexos). Se um Street Fighter com Mega-Destreza e um sem agirem ao mesmo tempo, o personagem com Mega-Destreza é considerado automaticamente com tendo a maior Velocidade, agindo então primeiro. Se ambos tiverem Mega-Destreza, as regras normais são aplicadas.

### Mega—Vigor

Um Street Fighter com Mega-Vigor é mais duro e mais resistente a danos do que o Street Fighter normal. Embora nem sempre tão resistentes quanto Street Fighters com poderes defensivos como San He, Street Fighters com Mega-Vigor ainda dão bastante trabalho. Além do mais, eles tendem a ter uma grande parcela de resistência; é quase impossível cansá-los. Alguns deles demonstram pouca necessidade por sono, permanecendo acordados por dias.



*Às vezes o seu Mega Vigor é tão alto que você se torna imortal*

Talvez mais o importante de tudo: Street Fighters com Mega-Vigor sentem muito pouca dor. Independente da fonte – ferimento, doença, acidente – um Street Fighter com Mega-Vigor pode ignorar a dor seguir em frente – a cada nível de Mega-Vigor, sua resistência a atordoamento sobre em 5, você recupera +1 ponto de dano agravado que o normal por dia e recebe +3 absorção. Sua Saúde também se recupera mais rápido: -2 minutos para cada nível em Mega Vigor.

### Mega—Foco

Street Fighters não costumam evoluir acima dos sobre-humanos em Atributos Sociais ou Mentais, mas seu controle sobre o Chi sobe absurdamente, tonando-os tão poderosos quanto deuses.

O Mega-Foco funciona como os outros Mega Atributos, adicionando 5 sucessos por nível em testes de Foco, 5 Fireballs a mais no Repeating Fireball por nível e permitindo gastar 5 Chi a mais por turno a cada nível.

COMPRANDO MEGA ATRIBUTOS	
Pré-requisito	Foco 5
Novo Mega Atributo	50 pontos de experiência
Aumentar Mega Atributo	Nível atual x 20
Mega Atributo acima de 5	Nível atual x 30

Os Mega Atributos interferem diretamente no poder dos personagens. Mega Foco resultará em Fireballs de longo alcance, resultando em efeitos como vistos em Dragon Ball Z, com elas sendo atiradas para fora de planetas. O Narrador deve descrever o impacto narrativo desses poderes.

## Escalas de Poder (EP)

Escalas de Poder são uma alternativa ao uso de Mega Atributos. Essa regra busca explicar e simplificar a diferença absurda de níveis de poder que os animes nos mostram, permitindo poder jogar com personagens superpoderosos sem ter que arremessar centenas de dados.

O sistema é simples em seu design: cada personagem possui uma Escala de Poder. Os Street Fighters, em geral, possuem EP1, mas grandes vilões podem possuir mais do que isso.

Antes da luta começar, os oponentes comparam a diferença dos seus níveis de EP; caso empate, nada muda, sendo realizado um combate normal. Caso algum deles tenha um nível de EP superior a outro, use essa diferença em favor do oponente mais forte.

A diferença de Escala de Poder retornará como bônus ao personagem que está em outro nível: ele receberá essa diferença +1 em bônus em Velocidade e Movimento. Além disso, o resultado das jogadas de dano será multiplicado pela diferença de EP +1, e a Absorção concedida pelo Vigor é multiplicada pela diferença de EP +1 (apenas a Absorção natural, e não aquela concedida por Bloqueios). O multiplicador de dano é feito após à rolagem de dados.

Exemplo: Yusuke possui EP 3 e vai lutar contra Sensui, de EP 4. Sensui tem 1 EP a mais que Yusuke, recebendo um bônus de +2 (diferença +1), logo, seus danos rolados serão multiplicados por 2, e ele receberá +2 em Velocidade e Movimento. Sua Absorção também será multiplicada por 2.



Em combate, deste modo, se Sensui aplica um Soco Fierce em Yusuke, e este Bloqueia, Sensui joga 2 dados e obtém 2 sucessos. O dano é multiplicado por 2, sendo então 4, por conta de seu multiplicador. Da mesma forma, qualquer dano aplicado contra Sensui por Yusuke terá o dobro de sua Absorção.

## Mudando de Escala de Poder

A Escala de Poder, diferente dos Mega Atributos, é um toque mais narrativo, mantendo o sistema original de Street Fighter em essência, e prescindindo de adição de novas características e efeitos.

Outra diferença é que se trata de um sistema arbitrário, não traduzido em Pontos de Experiência. O Narrador simplesmente define que determinado vilão possui EP maior que dos personagens jogadores e seu nível.

O Narrador, portanto, pode abordar a evolução de Escalas de Poder de duas formas:

- Ele define quando os personagens jogadores mudam de EP, geralmente após o fim de um arco narrativo e início de outro; isso é interessante principalmente em cenários como Dragon Ball Z e Yu Yu Hakusho;
- O Narrador pode utilizar EP apenas para grandes vilões, como deuses e seres mitológicos. Assim, os jogadores sempre terão EP1, mas confrontarão desafios que só vencerão em conjunto e com um bom plano.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA, PIETRO DE CASTRO E WALLACE PASSARINI*

# KABUKI TOWN

## NINJA TETSUJIN!

O Tetsujin é um clã de muitos séculos de atividades que sempre se destacou por ser totalmente aberto às inovações. Sua filosofia é centrada no resultado prático da ação: se é uma forma melhor de se atingir o objetivo, ela deve ser aplicada, não importando as tradições.

Assim, se, de um lado, eles se dedicam ao saiminjutsu como forma de evitar combates desnecessários, também enfatizam o treinamento com armas de fogo e armas pesadas, e a utilização de recursos tecnológicos, tornando-se mais soldados do que ninjas.

Isso atizou a rivalidade já existente com outros clãs, gerando uma disputa regional com Hikaru Shuikichi e Yuki Takada, a última sobrevivente dos Togakure, que é uma lutadora honrada e respeitadora das tradições.

Os Tetsujin, porém, pouco se importam com esses problemas. Atuam em Kabuki Town do modo que desejam, monitorando, utilizando a informática, plantando bombas em edifícios e se dedicando muito mais a armas de fogo que a armas brancas.

Recentemente, diferente dos outros clãs, eles aceitaram a oferta de aliança que M. Bison lhes fez. Isso lhes deu acesso a robôs como os utilizados pela Shadaloo e a implantes cibernéticos. Como prova de sua lealdade, é comum que um Tetsujin aceite perder um membro em troca de um implante, que vem com alguma arma acoplada - seja arma de fogo, bazuca, lançador de granadas ou lançadores de gás sonífero, dentre outros.



## NINJA GENIN TETSUJIN!

Força ••  
Percepção •••  
Manipulação ••  
Vigor •••  
Raciocínio ••••

Carisma ••  
Destreza •••  
Inteligência ••  
Aparência ••

Prontidão ••  
Perspicácia •  
Mistérios •  
Furtividade •••  
Lábia •

Luta às Cegas •  
Intimidação ••  
Segurança ••  
Estilos •  
Demolições ••

### Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 5 / 3 / 2  
Soco: Strong 3 / 5 / 2  
Soco: Fierce 2 / 7 / 1  
Chute: Short 4 / 4 / 2  
Chute: Forward 3 / 6 / 1  
Chute: Roundhouse 1 / 8 / 1  
Apresamento 3 / 3 / 1  
Bloqueio 7 / (+1 Abs.) / 0  
Movimento 6 / 0 / 5  
Handstand Kick 2 / 8 / 0  
Jump 6 / 0 / 2  
Slide Kick 2 / 7 / 3  
Toughskin (Cibernético) +2 abs.

Chi ••

Força de Vontade ••••

□□

□□□□

Saúde ••••••••

□□□□□□□□

### Armas (Vel / Dan / Mov)

Pistola 6 / 6 (agr.) / 0  
Granada 4 / 6 (agr.) / 0 / Alcance 5



# MINAMI GAKUEN!

“Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas”.

Rubens Alves

A Sasaki University outrora foi uma escola de prestígio fundada pela família Sasaki, uma família de renome em Kabuki Town. Por muitos anos tudo correu bem até que, devido a uma série de maus investimentos, a família Sasaki acabou se envolvendo com a Yakuza para conseguir manter seu poder.

Os anos se passaram e a Sasaki University se tornou uma fachada para a os negócios da máfia japonesa e lavagem de dinheiro, até que denúncias anônimas fizeram a força policial de Kabuki Town começar uma investigação rigorosa que, no fim, levaria à prisão muitos membros da Yakuza (incluindo alguns chefes) e também os chefes da família Sasaki. Com o escândalo gerado, a falta de apoio da comunidade e a apreensão de seus bens e dinheiro ilícito, a família Sasaki, assim como a Sasaki University, chegou ao fim.

Os anos continuaram passando e a antiga escola virou um prédio abandonado, sem dono, amaldiçoado pelos pecados da família Sasaki, até que um rico magnata japonês comprou o terreno junto com a escola e começou a restaurá-la. Depois de muito trabalho e dinheiro investido, nascia a primeira escola do mundo que envolveria Artes Marciais junto à educação direta dos alunos. Em Kabuki Town, nascia Minami Gakuen.

## PONTOS DE INTERESSE!



**Biblioteca:** Minami Gakuen conta com uma variedade gigante de livros contendo segredos das artes marciais, história de suas origens e, com sorte, o aluno pode até mesmo conseguir explicações detalhadas de técnicas antigas e manobras especiais de estilo. A escola tem como objetivo recuperar e restaurar antigos pergaminhos contendo segredos das artes marciais para compartilhar com o mundo e, para isso, conta com uma equipe de pesquisadores renomados (e também Street Fighters dispostos a ajudar) e com restauradores competentes.

**Arena Minami:** A arena de torneio de Minami Gakuen é enorme. Minami Gakuen patrocina diversos torneios marciais em suas dependências que atraem o povo de Kabuki Town para assistir. Sua arena de luta tem espaço para comportar até 20.000 espectadores sedentos por combates de alto nível. Além de torneios com lutadores de fora, o Torneio Estudantil acontece todo ano com alunos de todas as séries se enfrentando em categorias distintas e é um dos grandes atrativos da cidade, principalmente para empresários atrás de novos talentos.

Nas próximas páginas, é disponibilizado um mapa hexagonal da Arena Minami.

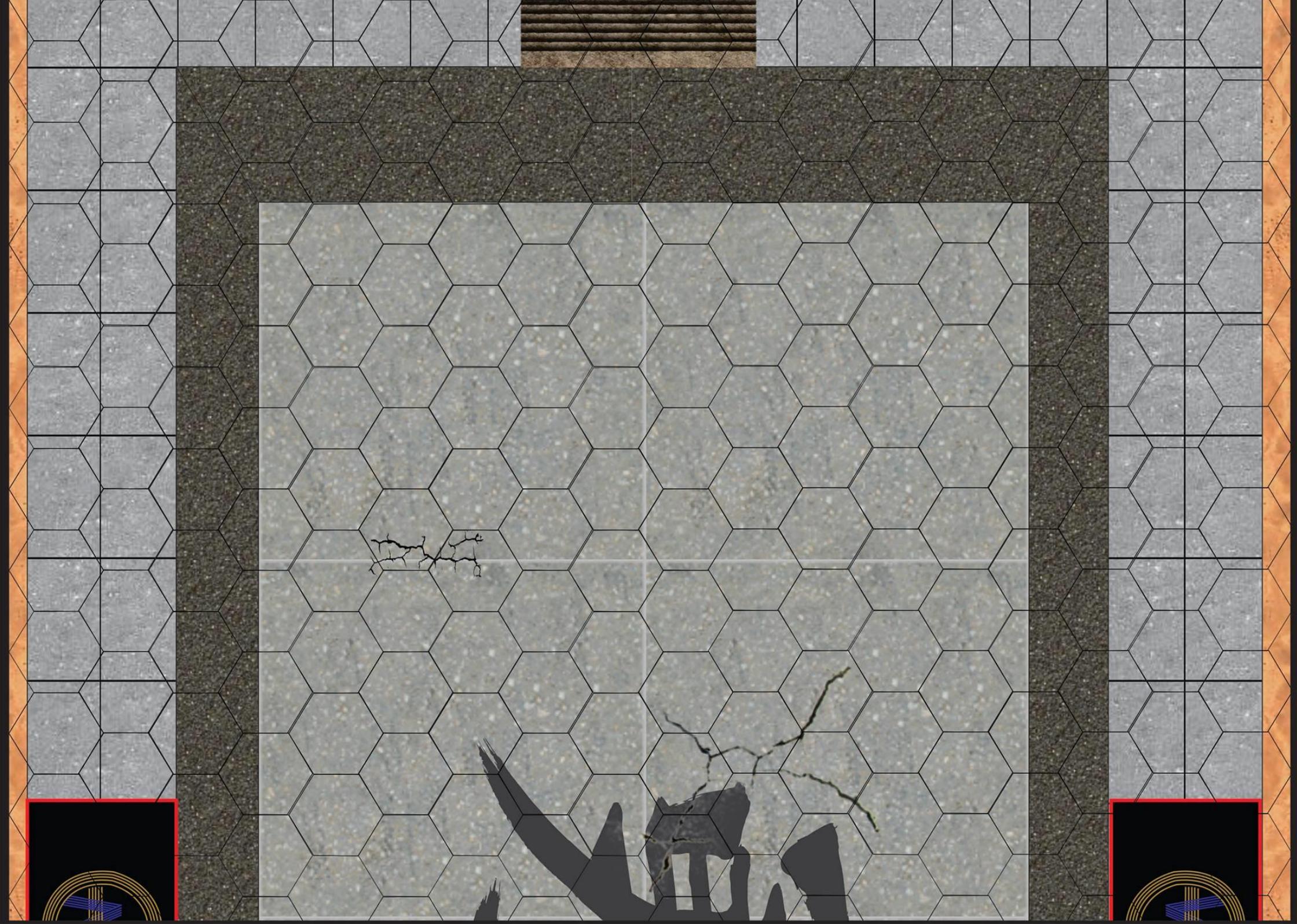
## Descrição

Minami Gakuen é a primeira escola do mundo onde Artes Marciais não são apenas parte dos Clubes Estudantis. Elas são parte da base curricular dos alunos, assim como matemática, ciências, estudos sociais, língua nativa, etc. Quando comprou a escola, Minami Hiro, atual chefe da família Minami, sonhou com uma escola onde toda cultura marcial do mundo pudesse ser reunida. Obviamente, não haveria como ensinar todas as artes marciais do mundo em sua escola, mas ele faria o melhor que pudesse. Com isso em mente foram contratados mestres do mundo inteiro para lecionar aqui. Mestres de Capoeira do Brasil, Boxeadores famosos dos Estados Unidos, Mestres de Kung Fu da China e, obviamente, mestres de Karatê do Japão, entre muitos outros.

Com uma ampla variedade de Artes Marciais, todo aluno, ao se inscrever em Minami Gakuen, deve selecionar uma arte marcial que estudará até se formar. Caso seja transferido de outra escola, o aluno deve fazer um teste de aptidão marcial para saber em qual turma ele será colocado. Com isso em mente, apenas alunos que já estudam/treinam alguma arte marcial são aceitos como alunos transferidos em Minami Gakuen, o que a torna um polo de lutadores em Kabuki Town e centro de visita constante de olheiros e empresários buscando novos talentos.

Minami Gakuen funciona como um excelente gancho pra campanhas novas, apoio para aventuras em andamento, funciona também como “Sensei” na ficha, “contatos”, etc. Os personagens podem ser desde estudantes novos buscando um lugar ao mundo quanto guerreiros contratados para acompanhar o grupo de buscas por novos conhecimentos (grupo este que certamente entrará em confronto com vilões que querem esse conhecimento só para eles). No mundo das lutas, Minami Gakuen é o primeiro ponto de luz nas trevas do submundo que é o Street Fighting. O primeiro sinal de que, no futuro, o Street Fighting poderia deixar a ilegalidade e se tornar um esporte aclamado pelo mundo afora.

MARCOS AMARAL





# MANOBRAS DO MÊS

## Gun Kata / Kata com Arma

*Depois da análise de várias lutas conhecidas, o Clero concluiu que a distribuição geométrica dos antagonistas em qualquer batalha armada se trata estatisticamente de um elemento prenuncial. O Kata com Arma considera o revólver uma arma completa, onde cada posição representa a zona máxima de alcance, colocando o maior número de oponentes em risco máximo, enquanto mantém o defensor em posição estatisticamente segura em relação à trajetória da bala de contra-ataque. Com o domínio dessa arte, a eficácia do disparo aumenta para em não menos que 120%. A diferença de 63% aumenta a eficácia letal e faz com que o mestre do Kata com Arma não seja tido como insignificante.*

- Dupont, Equilibrium

As armas de fogo são terminantemente proibidas no circuito Street Fighter, porém os lutadores podem precisar delas fora do ringue. Caso eles sejam agentes especiais, acabarão tendo que usá-las, ainda que o design original de Street Fighter desestimule, e apenas no Competidores tenha vindo, como correção, a opção de elas causarem automaticamente dano agravado, como o laser lightknife já causava.

O Kata com Arma surge como uma alternativa para personagens se virarem fora da área, utilizando pistolas para atingirem mais de um oponente em um mesmo turno.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



## GUN KATA!

**Pré-requisitos:** Esportes •••, Armas de Fogo ••••

**Pontos de Poder:** Forças Especiais 4; Outros 5

O Kata com Arma consiste numa série de posições treinadas para que o lutador consiga disparar em vários alvos continuamente em curto período de tempo. Semelhante aos katas do karatê, ele é treinado exaustivamente em uma série de variações, para que o soldado esteja pronto a disparar sem precisar pensar. Quanto mais perspicaz é um lutador, mais alvos ele consegue acertar. Além disso, sua movimentação constante dificulta que ele se torne um alvo.

**Sistema:** Durante o Gun Kata, o lutador pode utilizar sua pistola ou pistola pesada para atingir um número de alvos igual a sua Técnica Armas de Fogo. Ele rolará o dano contra esses alvos normalmente, escolhendo-os dentre aqueles que o cercam. Além disso, sua movimentação dificulta que seja atingido por projéteis ou armas de fogo, elevando para 8 a dificuldade de quem atira contra ele. Se ele estiver dividindo o hexágono com alguém, e o Narrador for rolar um dado para descobrir, na sorte, quem foi atingido pelo projétil ou pela arma de fogo, ele só será acertado se sair 9 ou 10 no dado.

Usar o Gun Kata descarrega totalmente a arma. O personagem terá que gastar um turno para carregá-la novamente (caso ainda tenha munição), podendo usar apenas a carta de Movimento.

**Custo:** 2 Força de Vontade

**Velocidade:** Veja descrição acima

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** Veja descrição acima

# LENDAS DO CIRCUITO

No passado, houve uma vila numa floresta no interior do Japão onde morava uma família de sacerdotes que usavam seus conhecimentos para proteger o mundo dos humanos. Conta-se que eles foram caçadores de Youkais e que mantiveram suas tradições através dos anos. Geração após geração, o líder da família ensinava aos principais membros que, por sua vez, ensinavam aos mais jovens. Com o passar do tempo e a diminuição dos monstros, a vila experimentou a paz.

Porém essa paz que durou tantos anos foi abalada. Com o passar dos anos novos monstros surgiram naquela vila. Boatos de pessoas desaparecidas ou mortas de forma estranha aconteciam de tempos em tempos. Em meio ao caos que se instalou, aquela família se viu obrigada a enfrentar os perigos novamente. Foi nessa época que nasceu Hasegawa Eiji, membro da família de sacerdotes guerreiros que habitava aquele lugar.

Como um sacerdote guerreiro, Eiji tinha quase todo seu tempo consumido pelas obrigações, treinamentos e estudos, mas era natural que fizesse amizades na vila e que se apaixonasse um dia. E assim aconteceu. Conheceu amigos e também um grande amor, e mesmo com os monstros que às vezes enfrentava e com as mortes e desaparecimentos misteriosos que se seguiam todos os anos, sua vida prosseguiu. Até aquele fatídico dia...

Um dia, ao chegar a casa, encontrou-a totalmente revirada. Havia sinais de luta e sua esposa não estava em lugar nenhum. Correu pela vila, descobriu que dois amigos que tinham feito parte de seu casamento também haviam sumido. Procurou por dias junto à vila, mas nada encontraram. Eiji ficou destruído. De um homem jovem, brincalhão e sorridente, tornou-se um poço de tristeza.



Mas ele nunca deixou de investigar o que havia acontecido. Eiji invadiu o templo uma noite, indo até as áreas proibidas no subsolo e viu pessoas presas em jaulas, olhos e línguas arrancadas; os anciões e o líder, o mais velho de todos, realizando rituais obscuros com elas. Eles haviam sequestrado as pessoas. Eles haviam as matado.

Enquanto os anciões realizavam o ritual, Eiji viu uma sombra sair das pessoas que estavam nas jaulas e seus corpos degenerando, apodrecendo e se modificando até se tornarem os monstros que Eiji tantas vezes matou. Os monstros nada mais eram que vítimas e os Hasegawa, os verdadeiros monstros. Naquela noite, Eiji matou a todos os que estavam no templo. Ao derramar o sangue de seus irmãos e irmãs, ele liberou a força que estava ali contida em forma de sombras e essa força se fundiu ao corpo dele.

Ele passou os próximos anos e cidade em cidade. Lutou em torneios e descobriu que a entidade com a qual partilhava o corpo agora tinha fome de violência. Eiji procurou uma forma de se afastar do circuito, mas não conseguiu. Nunca conseguia se manter completamente longe das lutas. Foi quando ele conheceu a Minami Gakuen.

Eiji foi aprovado como professor, com sua didática aprendida com sacerdote do templo. Também foi aprovado como artista marcial derrotando cinco dos professores da escola. Hoje ele dá aula há um ano em Minami Gakuen e vive em equilíbrio com seus instintos. Até onde se sabe...

**Jogando com Eiji:** De forma nenhuma você demonstrará sentimentos novamente, mesmo porque a maioria deles foi cortada de seu coração quando seu "passageiro sombrio" chegou. Você mantém uma formalidade cortez em suas palavras e raramente eleva o tom de voz, mas tudo isso muda quando você luta. Quando a luta é mais difícil, manter a calma é um teste pelo qual nem sempre você passa.

**Aparência:** Eiji é um homem de aparência dura. Ele tem um corpo definido, mas não é muito musculoso. Está sempre usando roupas sóbrias e formais e raramente foge a esse padrão. Seus óculos são apenas por estilo, um dos poucos traços visíveis de vaidade. Prefere tons de roupa neutros. Quando fica irritado seus olhos adquirem um leve brilho vermelho sangue que incomoda as outras pessoas.

# HASEGAWA ENJI!

Estilo: Aikidô

Escola: Kurai sen

Conceito: Professor rígido

Assinatura: Chamas surgem em suas mãos

Força •••••

Destreza •••••

Vigor •••••

Carisma •••

Manipulação •••••

Aparência •••

Percepção •••••

Inteligência •••••

Raciocínio •••••

Prontidão ••

Interrogação

Intimidação •••

Perspicácia ••

Manha ••

Lábia •••

Instrução •••

Luta às Cegas •••

Condução ••

Liderança •

Segurança

Furtividade ••

Sobrevivência ••

Arena ••

Computador •

Investigação •••

Medicina

Mistérios •••

Estilos ••

Contatos •••••

Pacto •••

Recursos •••

Soco •••••

Chute

Bloqueio •••••

Apresamento •••••

Esportes •••

Foco •••••

Glória •••••

Honra •••••

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

□ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

••••••••••

□ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Def. Punch para Back Roll Throw (dizzy), Fireball para Air Smash (dizzy)

Divisão: Estilo Livre Posto: 7

Situação atual: 34 Vit, 10 Der, 0 Emp, 30 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	8	3	Básica
Strong	4	10	3	Básica
Fierce	3	12	2	Básica
Apresamento	4	10	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	6	Básica
Punch Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	8	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Deflecting Punch	6	9	-	Bônus de Bloqueio apenas para socos; Após a absorção faça um contra-soco (vs. qualquer ataque)
Missile Reflection	7	-	2	Role Destreza para refletir projéteis em um novo alvo; armas de arremesso requerem 1 sucesso; flechas, setas de besta, etc. requerem 2 sucessos; armas de fogo requerem 3 sucessos e um pedaço de material duro para refletir as balas
Energy Reflection	5	-	-	Cada projétil requer 2 sucessos num teste de Raciocínio; 1 Chi por projétil
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Reduz o dano de Throws e outras manobras de impacto com o solo pelo nº de sucessos no teste de Destreza + Esportes
Throw	2	12	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Air Throw	6	15	3	Precisa interromper uma Aérea do oponente; Knockdown; o alvo pode ser arremessado a 3 hex do atacante; atacante termina seu movimento após o ataque; Aérea; 1FV
Grappling Defense	8	-	2	Adiciona a técnica Apresamento ao Vigor para absorver Apresamentos
Air Smash	3	12	2	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Retá; o atacante termina o movimento no hex do alvo
Fireball	2	10	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; 1Chi
Zen no Mind	-	-	-	Escolha 3 cartas e use uma no fim do turno; 1FV
Jump	7	-	3	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Back Roll Throw	3	14	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Chi Kun Healing	3	-	2	Cura 1 Chi por Saúde
Dim Mak	4	9	3	1 Chi, reduz Atributo Físico e pode atrasar o dano

MARCOS AMARAL

# STUNTS!

Em Exalted, existe uma mecânica chamada stunt (façanha, em tradução livre), que consiste em uma força de criação conjunta da cena com o narrador, e que é medida de 1 a 3. Fora de jogo, uma racionalização para ganhar um bônus de stunt é fazer uma ação bem descrita, que deixe o jogo mais interessante para todos. Em jogo, stunts representam a capacidade épica dos heróis serem verdadeiramente espetaculares quando eles se arriscam e agem heroicamente.

Um stunt de nível 1 requer apenas uma boa descrição e o mestre pode premiar com um dado de bônus, causando que o personagem consiga ultrapassar os limites do possível.

Um stunt de nível 2 requer, além da descrição da cena, que o personagem interaja com o ambiente de forma notável, tirando vantagem dos itens que se encontram na cena. Pode ser também se utilizando de uma fobia, ou outra característica que possa ser explorada em seu oponente. Ou seja, é possível fazer pequenas alterações, mas nunca contradizer o que já foi descrito.

Um stunt de nível 3 é um momento de grandeza único, bravado desconcertante ou poesia visual, que tenha a capacidade de deixar a todos de queixo caído. Se sua descrição deixou a todos com aquele ar de “wow!”, e sem dúvida foi merecedor dos 3 dados extras.

Em **Street Fighter**, a mecânica do stunt já existe, é a carta de efeito; ao usá-la, você pode descrever um efeito extra na manobra que você acabou de usar. Em muitas das vezes, nos esquecemos de fazer essas descrições, e até mesmo de usar as Cartas de Efeito, então podemos usar uma mecânica de recompensa. Mas ao invés de dados extras, é interessante a diminuição da dificuldade. E caso se faça uma descrição legal que renda um stunt de nível 2 ou 3, que se possa recuperar 1 Chi ou Força de Vontade, ou ainda receber Honra ou Glória, premiando a criatividade e a interpretação.

DAVI CAMPINO

## EXEMPLO DE STUNT!

Tenho um personagem ninja que tem Psycho Power em nível 5. Mesmo nesse nível ele ainda tem sua parte boa, representada pela honra, que por enquanto é 5. Em um dado momento, me senti tentado a assassinar alguém que se pôs entre mim e meu objetivo. A cena narrada foi:

“John começa a planejar como faria todo o percurso atrás de Eagle, subiria no prédio, o seguiria do alto, esperaria entrar no beco, que dá acesso ao metrô.

Usaria uma shuriken como forma de distração, pois a acertaria na falha daquele cano de gás; quando Eagle desviasse o olhar para ver qual a razão do barulho, a mensagem estaria clara: você está morto!

A sombra maligna cairia do alto do prédio, utilizando seu peso acrescido da velocidade da queda, para aumentar o *momentum* do golpe. Eagle em seus poucos segundos de vida com a cabeça separada do corpo perceberia, tarde demais, que um ninja é sempre um mestre da decepção, e essa foi a clara mensagem deixada por John:

‘Cuidado a todos que ousarem se colocar entre mim e meus objetivos...’

Seu corpo emana uma energia violenta que chamusca o estofado do carro com uma ira mortal, o impulsionado a agir.”

Nesse trecho, Eagle estava andando pela rua, eu teria acrescentado o beco que leva ao metrô, o encanamento de gás já corroído, e o ataque vindo por cima, a distração. Foram tantos os detalhes explorados que me renderam um stunt de nível 3.

Ressaltando que se você fizer uma narrativa que seja demorada, é mais fácil o resto do grupo perder o interesse do que causar um “wow!” na mesa. O ideal é que sejam narrativas rápidas e dinâmicas, que melhorem a cena.

Mas os dados extras não são as únicas vantagens em Exalted: todo stunt de nível 2 ou 3 também recompensa o jogador, caso a ação seja bem sucedida, com o dobro do stunt em *essence* ou um ponto de Força de Vontade – devendo sempre o Narrador ser orientado a premiar o jogador por sua descrição.