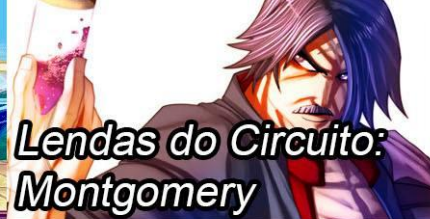




Kabuki Town:  
late dos masters



Lendas do Circuito:  
Montgomery



Manobra do Mês:  
Sense Magic



Conto: Neve e Sangue



Veículos

# MAGE

## THE ASCENSION

PARA

Street Fighter RPG



E MAIS  
LUTADORES INICIANTE E NOVATOS  
ARTES MARCIAIS MISTAS!!



# PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº8    Ano 2

# EDITORIAL!

Magos. Provavelmente o maior problema em crossovers no Mundo das Trevas, o que, inclusive, levou a White Wolf a criar o suplemento Sorcerer, abordando feiticeiros, com poderes mais limitados. Capazes de moldar o tecido da realidade conforme libertam suas mentes, eles têm poderes a níveis inimaginados.

Curiosamente, os próprios Street Fighters poderiam ser considerados magos. Humanos que, por meio de muito treinamento, conseguem utilizar o Chi para moldar a realidade. Obviamente, essa é a versão oriental de magia, o que pode ser observada em quase todos os estilos de luta do jogo, porém mais precisamente em Tai Chi Chuan e Kabaddi. O próprio Soul Power da Rose – a única maga ocidental de Street Fighter – foi baseado no Kabaddi, conforme apresentado pela Dragão Brasil.

Ao longo do primeiro ano do Punho do Guerreiro, adaptamos alguns cenários do Mundo das Trevas para Street Fighter, dando continuidade ao que a White Wolf iniciou com os Híbridos Animais. Os magos, porém, eram algo mais complicado, já que Street Fighter já são magos, conforme dito. O protagonista do jogo lança bolas de fogo!

Assim, a adaptação consistiu em trazer para Street Fighter um sistema de rituais. Os Itens de Poder, abordados no Punho do Guerreiro #5, também são aplicáveis a personagens que lidam com magia. Por fim, o Soul Power da Dragão Brasil foi revisado e se tornou o estilo dos magos ocidentais.

Aproveitem, e cuidado com o Paradoxo... ops, com as falhas críticas!

*Os editores*

# SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	16
MANOBRA DO MÊS	24
LENDAS DO CIRCUITO	26
LUTADORES INICIANTE X LUTADORES NOVATOS!	30

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

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

**Mapas:** Bruno Barbosa e Eric M. Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAL DE JOGO



## ARTES MARCIAIS MISTAS!

No livro básico de Street Fighter, Capítulo 6, é dito que apenas se dedicando a um único estilo é possível aprender seus poderes. O que isso significa? Lutadores de MMA não conhecem os segredos de seus estilos? Penso que a mensagem transmitida é outra. Que você pode, sim, treinar vários estilos, mas que um deles será sua base, em que você se dedicará toda a vida e descobrirá seus principais segredos, muito além da faixa preta.

Nos manuais de Street Fighter 2, a Capcom dizia que Ryu e Ken lutavam karatê e judô. Mais tarde foi criada a história do ansatsuken. De todo modo, os Guerreiros Mundiais dominam tanto trocação quanto luta agarrada. Como os lutadores de MMA, eles se adaptam a várias condições.

No Punho do Guerreiro #2, Spider veio como um lutador de Muay Thai com manobras de apresamento. Ryu é um lutador de karatê com Throw e Backroll Throw (e, a partir de Super SF2 X, com Breakfall). Nessa pegada, George St Pierre e Lyoto Machida seriam lutadores de karatê com Breakfall, Pin, Disengage e (para GSP) Grappling Defense. Jon Jones seria um kickboxer com essas manobras e também Sleeper. Vitor Belfort seria um lutador de Jiu Jitsu com Spinning Back Fist, Haymaker e outras manobras de soco e chute.

Street Fighter é essencialmente um jogo de múltiplos estilos e não precisa de regra para isso. Apenas os segredos são manobras fechadas, e deveria se manter assim. Contudo, para quem quer regras de múltiplos estilos, pode conferir uma opção na edição #4 da revista.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# VEÍCULOS!

Na edição passada de Punho do Guerreiro, abordamos automobilismo para Street Fighter. São regras avançadas para quem deseja um personagem lutador e piloto como Richie Ryan em Highlander.

Contudo, algo básico que falta em Street Fighter são estatísticas de veículos. Estatísticas simples como as apresentadas em Vampiro: A Máscara ou Lobisomem: O Apocalipse. Embora Street Fighter tenha um sistema de combate complexo e detalhado, o jogo foi planejado para ser mais leve, de fácil assimilação e com fluência suave, focando mais na ação e na narrativa.

Para o Narrador que queira cenas de perseguição, seguem estatísticas genéricas de veículos. O nível de Manobra de cada veículo, originalmente, é o número máximo da parada de dados. Contudo, é uma regra que nivela por baixo. Por exemplo: Ayrton Senna com Destreza 5 e Condução 5 teria os mesmos 5 dados com um sedã que Zangief, que tem Destreza 2 e Condução 3.

Assim, os níveis de Manobra foram reduzidos, e agora eles representam o número máximo de sucessos possíveis com o veículo. O jogador utiliza sua parada de dados total, mas o máximo de sucessos que ele pode conseguir na ação é a manobrabilidade do veículo.

## VEÍCULOS!

Veículo	Vel. segura (km/h)	Vel. máxima (km/h)	Manobra
Caminhão de seis rodas	100	140	2
Ônibus	100	160	2
Motocicleta pequena	100	110	3
Motocicleta custom	110	180	2
18 rodas	110	180	2
Sedã	110	190	3
Mini furgão	110	190	3
Compacto	110	210	3
Esportivo compacto	160	230	4
Motocicleta esportiva	170	350	5
Cupê esportivo	180	240	4
Carro esporte	210	270	4
Carro de Fórmula 1	230	380	5
Esportivo futurista	300	450	7

Essas são regras para cenas descritivas envolvendo veículos. Para ações no mapa hexagonal, é recomendado utilizar as regras do **Segredos da Shadalo** para empilhadeiras (forklifts), que foram expandidas para outros veículos no fanmade [Tempos de Glória](#).

Velocidade segura é a velocidade em que o veículo pode manobrar normalmente em uma rodovia; para manobras nessa velocidade, a dificuldade costuma ser 6, subindo em um ponto a cada 20 km/h adicionais. Em ambiente urbano e curvas fechadas, a velocidade segura cai para algo entre metade e 1/3 do normal, dependendo do quanto a via é estreita.

O motorista decide a velocidade em que executará a manobra, embora ele nem sempre será capaz de desacelerar o bastante para evitar uma colisão. Quanto mais sucessos, melhor o motorista se sai na perseguição.

O esportivo futurista é um carro conceito como alguns modelos apresentados pela Ferrari ou o Red Bull X2010. São veículos capazes de acelerar ou virar tão bruscamente que pessoas normais podem desmaiar pela tamanha Força G exercida. Uma manobra com mais de 5 sucessos requererá um teste de Vigor de todos presentes no carro (inclusive o motorista) com pelo menos 3 sucessos para não entrarem em atordoamento (dizzy).

ERIC "MUSASHI" SOUZA & ODMIR FORTES

# MAGOS EM STREET FIGHTER!

## Introdução

O mundo de **Street Fighter** é cheio de elementos fantásticos. Criaturas monstruosas lutam contra homens que disparam fogo por suas mãos, a pura manifestação do espírito do lutador em forma física, o chi. Contrapondo aos outros jogos do universo do Mundo das Trevas, as pessoas aceitam muito mais que poderes fantásticos se manifestem entre nós; eles, mesmo que relutantes, aceitam a existência dos poderes sobrenaturais.

Tendo em vista isso, adaptar as mecânicas de Mage ou mesmo de Sorcerer se torna bastante complicado. O universo enxerga tais poderes como naturais, ou pelo menos possíveis de se atingir com esforço físico e espiritual. Seria como se a irmandade de Akasha tivesse obtido a ascensão e com isso mudado o paradigma do mundo. Nesse sentido, coisas como Paradoxo não fazem o menor sentido. Basta que um personagem aprenda uma forma limitada de magia (manobra especial) que ele pode usá-la sem restrições. Mas a Mágika de verdade vai além disso, e é pra isso que existem os rituais.



## Os Rituais

Rituais são formas abstratas de permitir que um jogador consiga realizar 'magia' de forma mais livre, sem ter que se limitar a suas manobras especiais. Elas consistem em formas de usar seu nível de Foco (que representa as esferas de Mago) em conjunto com o seu domínio das forças do oculto para criar uma infinidade ilimitada de efeitos fantásticos.

Um ritual exige 3 passos:

1. **Determinar o que se quer fazer:** um mago determina o que ele deseja obter; podem ser coisas simples como esquentar um chá até criar uma tempestade meteorológica com tufões e granizo.
2. **Determinar como se vai fazer:** Aqui o mestre define o que precisa ser feito, passos do ritual, componentes para realizá-lo, os testes necessários para isso e o tempo e chi gasto no processo.
3. **Determinar as Consequências de fazer aquilo:** Aqui são determinados os resultados do ritual, que podem ser: Total, Marginal, Nenhum, Falha Crítica.

No **sucesso total**, o mago obtém exatamente o que ele queria. Geralmente é necessário 3+ sucessos no teste para isso. **Sucesso Marginal** ocorre quando você consegue pelo menos 1 sucesso; o mago obtém quase tudo daquilo que deseja, mas com alguma consequência. Se quiser reviver alguém, pode conseguir apenas trazer o espírito da pessoa na forma de um fantasma, e por aí vai. No caso de **nenhum** sucesso, simplesmente o ritual não deu em nada, mas todos os componentes dele são gastos de qualquer forma. Quando ocorre uma **falha crítica**, algo completamente diferente do que o mago queria acontece. Ele pode, no exemplo de reviver alguém, trazer na verdade um demônio no corpo de quem queria reviver.

## RITUAIS!

Escolher os **Componentes**: é necessário para melhorar as chances de se obter um determinado sucesso no ritual proposto. O Narrador deve em conjunto do jogador determinar quais materiais são necessários para a realização do ritual:

- Simples (nenhuma modificação): Velas, cantigas, sacrifícios de animais, uso de bebidas, etc.
- Complexos (Reduz em 1 a dificuldade do teste): Uso de relíquias específicas, realizar o ritual em um local de difícil acesso, presença de grande quantidade de energia.
- Proibidos (Reduz em 2 a dificuldade do teste): Sacrifícios Humanos, Devastação de áreas naturais, Corrupção de almas Puras (Honra 6+).

O **Tempo** de Preparo do Ritual pode afetar positiva ou negativamente um determinado ritual. O Narrador dá a palavra final sobre o tempo exato de duração do ritual, mas o jogador pode especificar se pretende fazê-lo em um tempo curto, médio ou longo. Abaixo segue uma pequena ideia para ajudar a ambos a determinar isso.

- Curto (Dificuldade +1): Minutos a horas.
- Médio (Nenhum ajuste): Dias a meses.
- Longo (Dificuldade -1): 1 ano ou +.

Adicionalmente, além dos rituais, um mago pode ser alguém que estuda um 'estilo de luta' que se aproxima mais de suas próprias capacidades e conhecimentos. Existem, de fato, estilos que formam verdadeiros magos, como Kabaddi ou Tai Chi Chuan. Existe ainda o Soul Power de Rose e Menat, derivado do Kabaddi, e que apareceu na aventura Sangue de Lutador, na revista *Dragão Brasil*. Essa foi a representação mais próxima do mago ocidental, embora ainda possa ser aprimorada. Caso o leitor não disponha dessa adaptação do Soul Power, ou não se sinta satisfeito com ela, ele pode utilizar o novo estilo de luta: Magi.

As dificuldades dos testes podem variar bastante conforme o alcance e componentes do mesmo. Abaixo segue uma tabela para ajudar o mestre e o jogador a definir os efeitos do ritual:

Escala	Dif.	Exemplo
Pessoal	6	Aquilo ao seu alcance de mão como: Esquentar seu corpo quando com frio, gerar uma carga de energia para suficiente para um celular, etc.
Local	7	Aquilo que afeta um ambiente em que você esteja: Encher a gasolina de um carro, consertar um rádio quebrado, colocar ossos quebrados no lugar certo.
Regional	8	Aquilo que afeta uma área onde você esteja residindo: criar um alarme que indica a presença de intrusos num prédio, rastrear alguém que se esconde numa cidade, transmitir uma pestilência através das águas de um lago, transformar um local em solo sagrado ou acorda um morto da tumba.
Continental	9	Aquilo que afeta uma grande área (qualquer coisa maior que uma cidade), como: criar maremotos, acordar vulcões adormecidos ou invocar tempestades glaciais.
Mundial	10	Altera as leis do mundo, como: invocar um meteoro, trazer alguém de volta à vida, invocar um exército de mortos-vivos.

**Descrição:** Há muito tempo a humanidade se depara com fenômenos inexplicáveis e forças místicas. Os Magos são aqueles que tentaram desvendar estes mistérios. Com o tempo eles foram perdendo a crença da humanidade em seus feitos, e graça às inquisições tendo seus números cada vez mais reduzidos, hoje existem muitos poucos deles. Embora sejam mais próximos aos magos ocidentais, os Magi são versados em alquimia e utilizam de disciplinas e fórmulas para soltar seus feitiços.

Com a presença cada vez maior de *street fighters* no mundo, eles têm enxergado nisso uma forma de reconquistar seu antigo prestígio. Além disso, vendo que precisavam de maior independência, muitos magos modernos acabaram aprendendo golpes de artes marciais como forma de aperfeiçoar seu corpo. Apenas aqueles poderosos o suficiente (Sensei 4+) resolvem treinar uma nova geração de conjuradores e passar seus conhecimentos a diante. Embora sejam raros, alguns magos podem ter um talento excepcional e aprender a usar a magia sem um Sensei.

**Escolas:** Magos costumam passar seu conhecimento de pai para primogênito, perpetuando o conhecimento dentro de seu clã. Também não é incomum que magos sem linhagem adotem filhos secundários de outros clãs aliados ou mesmo sob forte patrocínio de um patrono. Ainda existem aqueles que preferem escolher seus pupilos na juventude, entre órfãos com grande potencial, sendo assim a forma mais fácil de alguém fora do meio entrar no mesmo. O treinamento exige muito estudo e práticas até a exaustão; dominar corpo e mente é necessário para avançar no caminho da magia.

**Membros:** A maioria dos Magi costuma chamar o seu estilo com um nome diferente, geralmente referente a tradições passadas por seus mestres ou seu estilo pessoal, como exemplo Rose, que utiliza o nome de Soul Power. Outros nomes conhecidos são: Alquimistas, Feiticeiros, Bruxos, Necromantes, Magus, etc. Os tipos de membros variam muito conforme cada tradição, bem como suas motivações e organização.

**Conceitos:** Estudioso, Mago Verdadeiro, Aprendiz, Catedrático.

**Chi Inicial** 5

**Força de Vontade Inicial** 2

**Lema:** "Um mago nunca se atrasa infante, nem se adianta; ele chega exatamente quando pretende chegar."

**Restrição:** Sensei 0 ou 4+. Foco 1+.

**Antecedentes recomendados:** Elemental (qualquer), Item de Poder (Amuletos, Varinhas, grimórios), Sensei (4 ou 5) e Mascote (familiar)

**Habilidades para um verdadeiro mago:** Para ser considerado um mago verdadeiramente treinado, o personagem deve ter pelo menos 3 pontos em cada uma dessas Habilidades: Mistérios, Medicina, Perspicácia, Investigação. Verdadeiros Mestres possuem pelo menos 5 em cada uma delas.



ODMIR FORTES

## MAGI!

**Soco** – Ducking Fierce (1)

**Chute** – Slide Kick (2)

**Bloqueio** – San he (3), Energy Reflection (2)

**Apressamento** – Air Throw (2)

**Esportes** – Flying Body Spear (3), Wall Spring (1), Flying Punch (3)

**Foco** – Blind (4), Clairvoyance (4), Cobra Charm (2), Death Visage/Cause Fear (5), Fireball (3), Flying Fireball (3), Ice Blast (3), Improved fireball (3), Inferno Strike (5), Mind Control (5), Mind Reading (3), Levitation (4), Psychokinetic Channeling (4), Psychic Vise (4), Sense Magic (Gratis), Shrouded Moon/Invisibility (3), Telepaty (2), Yoga Teleport (5)

## EXEMPLOS DE RITUAIS!

**Pessoal (dif 6):** Perdido na floresta e congelando, o personagem quer utilizar seu Chi para aquecer gravetos e acender uma fogueira. O Narrador pede que ele se concentre por uma rodada (10 turnos) e role Mistérios + Foco. Sucesso marginal: não aquece a ponto de pegar fogo, e ele precisa de mais uma rodada e outro ponto de Chi para acender. Falha crítica: Além de não acender, ele inutiliza os gravetos, que viram cinzas. O ritual é uma ação resistida, então é preciso somar 3 sucesso durando o tempo que for necessário.

Possíveis componentes: bebida alcoólica, objeto quente.

**Local (dif. 7):** Um mestre do Chi Kung quer curar um paraplégico, ou ainda curar danos agravados. Ele precisa de duas rodadas (20 turnos) concentrando-se sobre a vítima, e gastará 2 Chi a cada ponto de dano agravado, ou 6 Chi para curar a paralisia. O curandeiro rola Medicina + Foco. Sucesso marginal: os pontos de Chi são gastos, mas a cura é parcial; no caso da paralisia, é possível continuar num outro dia. Falha crítica: a vítima sofre mais um ponto de dano agravado ou tem sua paralisia piorada, deixando-a mais debilitada.

Possíveis componentes: itens místicos de cura.

**Regional (dif. 8):** Um vidente quer localizar o cativo em que o bandido esconde sua vítima, em sua mesma cidade. Ele precisa de três rodadas se concentrando, e deverá gastar 3 Chi. Ele rola Inteligência + Mistérios. Sucesso marginal: descobre a região da cidade em que se encontra o cativo, sendo o mesmo bairro para um sucesso e um raio de 1km para dois sucessos. Falha crítica: a indicação é completamente diferente, mas o



vidente acredita que acertou. É interessante que esse teste seja realizado atrás do escudo, para os jogadores não saberem se funcionou.

Possíveis componentes: objetos pessoais da vítima, objetos pessoais do sequestrador.

**Continental (dif. 9):** O elemental do ar é perseguido por agentes da Shadaloo em um deserto, e deseja criar uma tempestade de areia para que seu rastro seja apagado. A tempestade durará tempo suficiente para ele tomar outra rota e escapar com seus companheiros. Ele precisa de 4 rodadas (40 turnos), e rola Inteligência + Elemental. Ele gastará 4 Chi, e a tempestade durará pelo menos uma hora. Sucesso marginal: a tempestade é breve, confundindo os perseguidores, mas não sendo o bastante para apagar os rastros. Falha crítica: o clima se torna mais quente, dificultando a fuga.

Possíveis componentes: estar em um lugar alto, ter a ajuda de um elemental da Terra.

**Mundial (dif. 10):** Um feiticeiro quer trazer alguém de volta à vida, recriando-lhe um corpo ou trazendo sua alma para um clone ou um golem. Ele precisa rolar Mistérios + Foco e se concentrar por pelo menos 5 rodadas (50 turnos). Ele gastará 5 Chi no processo. Sucesso marginal: a pessoa reencarna, porém corrompida, com uma personalidade maligna e se deteriorando ao longo do tempo, até que morra. Falha crítica: o corpo ganha vida, mas tomado por alguma entidade maligna.

Possíveis componentes: sacrifício de outras pessoas (-2 dif.), possuir um clone perfeito do morto (-1 dif.), utilizar equipamentos tecnológicos desenvolvidos para esse fim (-2 dif.).

ERIC "MUSASHI" SOUZA



# KABUKI TOWN

## NEVE E SANGUE!

Yuki observava o reflexo da lua através da lâmina de Katsuki<sup>1</sup>. Trêmula, a luz se espalhava através da madeira em forma de flor revelando o semblante de três homens de idade avançada que estavam naquela sala. Os anciões recitavam, em japonês antigo, cânticos de purificação, cada um com um significado que Yuki aprendera ainda na infância.

Aquele ritual já se repetia há 34<sup>o</sup> gerações, desde que os Togakure-ryu se reuniram pela primeira vez como um clã ninja. A garota, ainda nos seus 16 anos havia sido eleita como herdeira do dever de proteger as tradições seculares daquele lugar, uma líder forjada através do talento e da dedicação de anos de treino. Contudo, a garota apenas conseguia pensar em como era bela aquela cena que observava.

A menos de cem metros dali, uma batalha se intensificava. Dezenas de ninjas vestindo suas máscaras de Oni<sup>2</sup> derramavam seu sangue na mesma neve que deu origem ao nome de sua nova líder<sup>3</sup>. As tropas inimigas avançavam, portando suas armas modernas, feitas para dizimar transgressores e qualquer um que pudesse ameaçar sua soberania. Yuki quase podia ouvir o grito de seus irmãos enquanto sacrificavam tudo para garantir apenas mais alguns instantes para aquele ritual. Como bem sabia, cada um tem um fardo, e o seu seria o maior de todos.



O velho homem, deixando as vestes cair aproximou-se da espada e a banhando com saquê. Ele a tomou em suas mãos de uma forma tão reverente quanto se ela fosse a presença de um deus e entregou a Yuki enquanto ainda rezava seu mantra sagrado. A garota então agarrou a lâmina de Katsuki com sua mão esquerda. O vermelho vivo de seu sangue gotejou, alimentando o fio e preenchendo todo o entalhe em forma de flor que agora refletia uma luz vermelha e soturna em seu rosto.

O ancião então falou: – Você agora herda o sangue dos Togakure-ryu. Enquanto seu espírito viver, o nosso clã não estará morto.

Em coro os outros dois anciões falavam ininterruptamente – Glória. Honra. Sangue. – Yuki encarava a espada, e ela a encarava de volta. – Está feito. – Falou o primeiro ancião. – Yuki sabia o que significava aquilo. Ela deixaria aquele lugar para sempre. Todos que conhecera e se importara na vida estariam mortos até o amanhecer. E sua missão seria reerguer seu clã, e vingar sua queda.

\*\*\*

As chamas queimaram tudo. Flores, corpos, passado, futuro. Yuki, agora sozinha, caminhava sem olhar para trás. Assim como a neve caía e apagava o que outrora fora um orgulhoso clã ninja, ela mostrava um mundo de possibilidades abertas para onde seguir. E Yuki já havia decidido o seu caminho, e ele seria coberto de sangue.

ODMIR FORTES

<sup>1</sup> Do Japonês: Ka = Flor + Tsuki= Lua.

<sup>2</sup> Demônios Lendários do folclore japonês. Quando mais horrenda era a máscara, mais temível era o ninja que a usava.

<sup>3</sup> Yuki significa Neve.



ARENA DE YUKI EM KABUKI TOWN

## IATE DOS MASTERS!

Ken e sua família possuem um iate que geralmente está ancorado na costa oeste dos EUA, em São Francisco. O iate é bem grande, muito maior do que aquele no qual Ken recebe seus principais desafios, no nordeste dos EUA.

Embora passe parte do ano em São Francisco, esse grande iate dos Masters costuma viajar pelo Pacífico, e volta e meia ancora em Kabuki Town, onde o Guerreiro Mundial aceita alguns desafios.

No iate, convidados e desafiantes são bem recebidos, e costumam ser eventos para a alta sociedade. Os ingressos são caros e as apostas são altas. Apenas lutadores com Glória 5 ou mais são aceitos para lutarem nesse lugar.

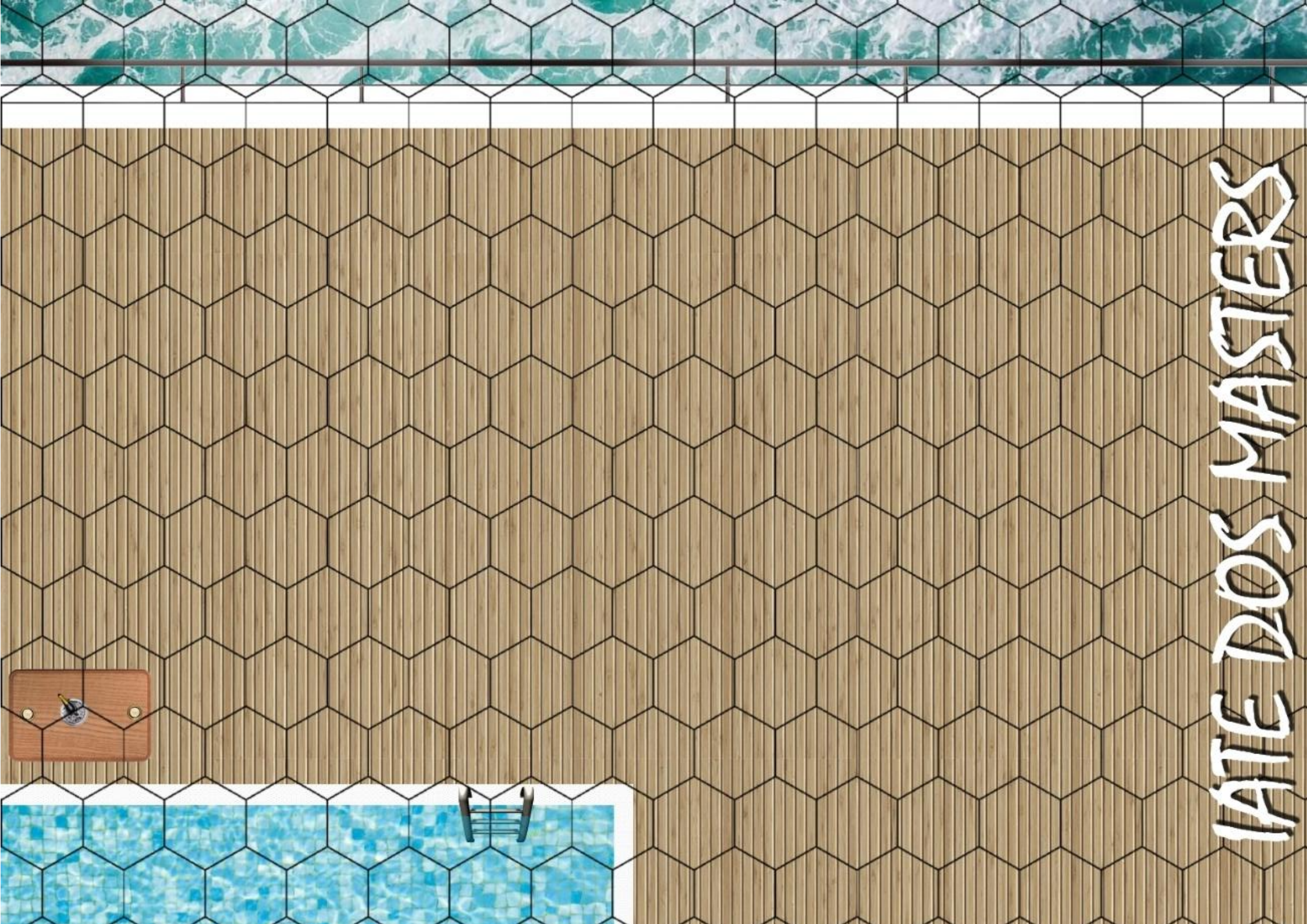
ERIC "MUSASHI" SOUZA



## A ARENA!

A arena consiste no amplo deque do iate, com grande espaço para movimentação. De um lado, os lutadores têm a amurada, que os protege de serem empurrados para o mar. Do outro, a piscina e o público.

- **Mar:** Ser arremessado ao mar consiste numa queda que não aumenta o dano, mas que provavelmente encerra ou paralisa a luta. Em geral, a única regra dos desafios é não arremessar adversários para fora do iate. Um lutador que desrespeite a regra perderá um ponto temporário de Honra, mas se for contra a sua vontade, ele pode resgatar a vítima e evitar essa perda.
- **Piscina:** Como no mar, não há acréscimo de dano. Ser empurrado para a piscina provoca knockdown, e o lutador precisa saltar para fora.
- **Mesa:** É um obstáculo de Tamanho 2.



# LATE DOS MASTERS

# MANOBRA DO MÊS

## Sense Magic / Sentir Magia

O Mago pode intuitivamente sentir a presença da magia sob a teia da Realidade. Ele pode identificar alguém que realiza rituais ou invoca poderes místicos ao seu redor. Quanto maior a distância, mais difícil é para o mago.



ODMIR FORTES

## SENSE MAGIC!

**Pré-Requisitos:** Foco •

**Pontos de Poder:** Magi (Grátis); Kabadi, Luta Livre Nativo Americana, Tai Chi Chuan 1; Outros 2.

Você pode sentir quando alguma habilidade mística está sendo realizado perto de você ou mesmo quando alguém está a preparar um ritual nas redondezas.

**Sistema:** O personagem rola Percepção + Foco. Em caso de sucesso, consegue perceber se algum tipo de ritual mágico foi utilizado nas proximidades; sucessos adicionais podem dar alguma informação mais específica sobre o tipo de ritual. Esse teste permite também verificar as propriedades de um Item de Poder (de origem mágica) ou identificar a direção de onde vem um fluxo de chi (alguma manobra especial usada até 1 minuto atrás); entretanto, não pode ser usado para identificar exatamente onde a fonte da energia se encontra, mas dá ao usuário da manobra uma região aproximada e a intensidade da emanção.

A dificuldade do teste deve ser aumentada conforme a distância que o mago tenta detectar o uso de magia/chi na progressão: Um Mesmo Cômodo (Dif 5), Mesmo Bairro (Dif 6), Mesma Cidade (Dif 7), Mesmo Estado (Dif 8), Mesmo País (Dif 9), Qualquer Lugar no mundo (Dif 10).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** -2

**Dano:** Nenhum

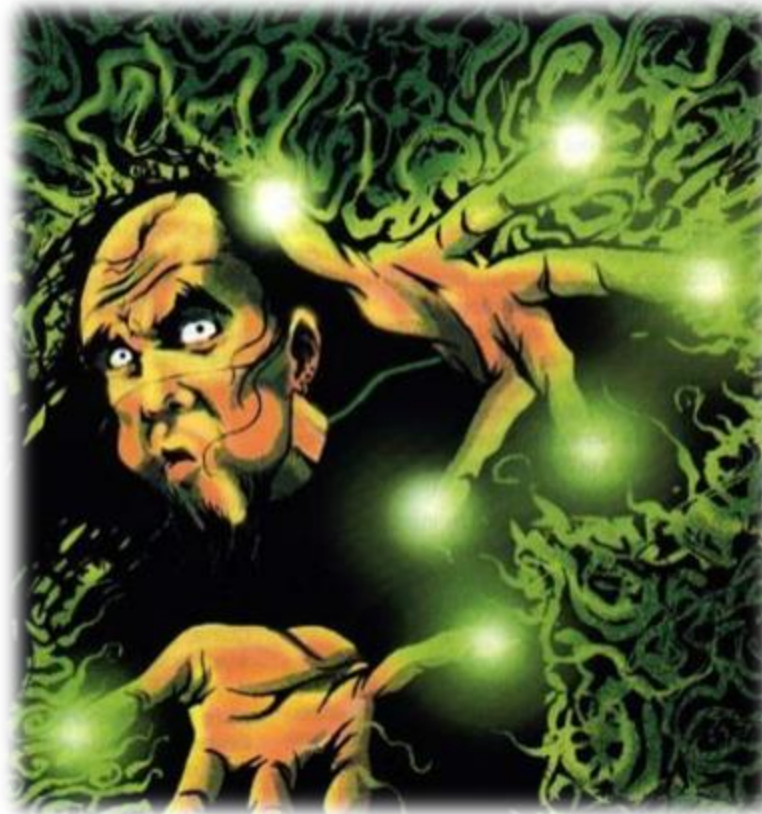
**Movimento:** Nenhum

# LENDAS DO CIRCUITO

## Barão Montgomery

**História:** Barão Stephen Montgomery é um monarca e um guerreiro desde o nascimento. Nascido de uma família nobre porém corrupta, o Barão possui o melhor (ou pior) de dois mundos, a cultura e educação da nobreza fundida à manipulação e influência política associada à corrupção. Seu pai, visando criar um verdadeiro Montgomery, iniciou-o desde cedo no caminho das arenas, tornando-o um gladiador famoso desde a mais tenra idade. Quando atingiu a adolescência, Montgomery saiu de casa em jornada pela Europa visando se fortalecer, uma vez que os lutadores de seu reino já não apresentavam desafios.

Em uma jornada pela Bulgária, Montgomery encontrou o submundo do Street Fighting onde passou a competir, alcançando extrema notoriedade. Alcançando também a atenção da bela bruxa conhecida como Sultana, que apaixonou-se perdidamente pelo rapaz. Aos seus cuidados, Stephen embrenhou-se não somente nos braços macios de Sultana, mas no domínio de poderes ancestrais mágicos e no aprendizado de uma coleção de técnicas de combate e magia.



Sultana era uma das Lordes originais de Bison e quando Montgomery soube dos poderes que isto trazia consigo, sentiu que era sua chance de crescer como monarca e orgulhar seu pai. No fundo, Montgomery não gostava de Sultana, uma vez que ela era uma camponesa por nascimento, logo nunca chegaria aos seus pés, mesmo sendo uma entidade importante nas terras onde vivia. Ele assassinou-a e obteve sua posição junto a Bison. Os poucos serventes de Sultana que restaram dizem que seu fantasma ainda vaga pela região jurando vingança.

Montgomery não é alguém fácil de derrotar. Os poderes que adquiriu com Sultana, são extremamente poderosos e igualmente misteriosos. Uma de suas mais fantásticas habilidades, é a sua capacidade de Visão, onde Montgomery tem acesso a imagens de eventos que estão acontecendo neste exato momento a milhas de distância! Isto é um grande problema, principalmente para os Lordes sob seus cuidados. Ele também possui habilidades de controle do clima, como convocar raios mesmo com o céu claro e furacões num estalar de dedos. Entretanto, estes poderes são apenas especulações... quem conheceu Sultana diz que a realidade pode ser muito pior.

**Como jogar:** Você faz parte da mais alta aristocracia; sujar as mãos com inimigos é algo para servos e não para a elite como você. Você prefere manipular os outros para lutarem no seu lugar, e quando contra adversários dignos (digamos, status social equivalente ou maior), desafia-os para duelos de pistola como os nobres de outrora.

**Equipamentos:** Elecarrega o velho grimório de sua Mestra assassinada (por você) que pode restaurar até 3 pontos de Chi por história. Carrega um par de pistolas antigas, usadas nos duelos há séculos por sua família (Vel +2, D +4, apenas 1 tiro). Além disso, ele sempre está acompanhado por guarda-costas Revenants ou Street Figthers que trabalhem para a Shadalo.



# LUTADORES INICIANTES X LUTADORES NOVATOS

Em Street Fighter, muitas vezes um iniciante pode parecer fraco. É impossível, por exemplo, construir um iniciante como Ryu e Ken quando deixaram o dojô de Gouken. É fato que os iniciantes foram planejados para crônicas longas, o que era comum em RPGs dos anos 90. É esperado que um iniciante seja inexperiente no ringue e até mesmo assustado, como Nick Fontana no conto introdutório do Guia do Jogador. Uma cena interessante do Street Fighter: Assassin's Fist, aliás, é quando Ryu e Ken, ainda sem dominarem o Dragon Punch, a Fireball ou o Hurricane Kick, lutam escondido de seu mestre em um bar no Japão. Aquela pode ser a primeira luta de seu cartel.

Não se deve comparar um Street Fighter iniciante a um lutador que debuta no UFC ou a um boxeador que inicia sua carreira. Na verdade, em ambos os casos eles lutaram dezenas de vezes em categorias amadoras. O Street Fighting considera válida qualquer tipo de luta, tanto que possui suas divisões. Por exemplo, Rickson Gracie possui centenas de lutas documentadas - com a incrível marca de apenas uma derrota! -, embora no UFC tenha feito 9 lutas, todas elas vitórias.

Outro exemplo é o caso de Maurício Shogun Rua: muito antes de ele estrear avassalador no Pride, já fazia suas lutas clandestinas. Recentemente foi divulgado um vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=H6lJ065SkKo>) em que ele, com menos massa muscular e menos técnica do que estamos acostumados a ver, enfrenta outro jovem lutador em uma casa, rodeados por um público. O circuito Street Fighter é isso - desafios em festas, em becos, e também lutas em torneios. Se quiser introduzir o UFC em sua campanha, usando as regras do Punho do Guerreiro #2, pode admitir que só são convidados lutadores de Posto 6+ para a organização.

Por outro lado, não estamos mais nos anos 90, e o tempo é algo complicado. Nem sempre é possível narrar longas campanhas, e às vezes o grupo quer iniciar batendo de frente com os melhores. Nesses casos, a sugestão é utilizar a regra para lutadores de posto alto apresentada na edição #3 do Punho do Guerreiro.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

