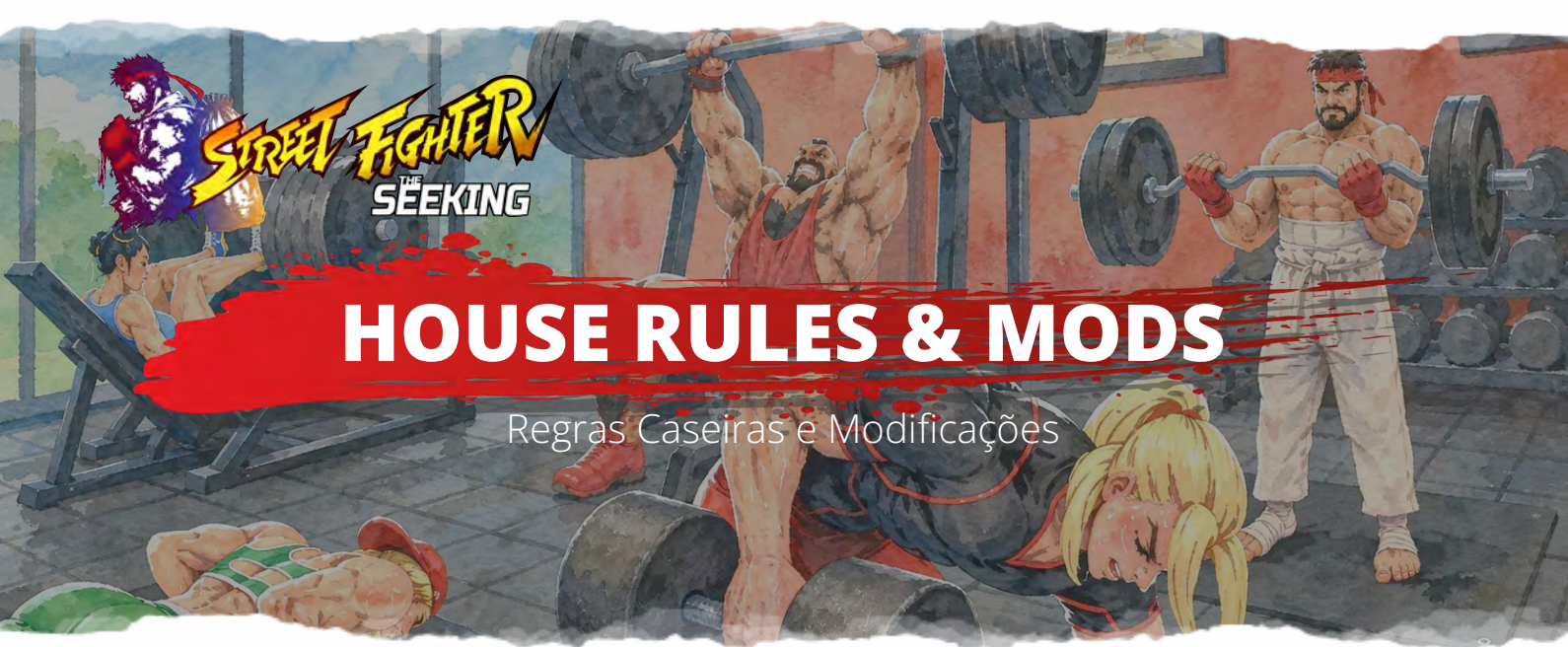




ATRIBUTOS

Os **Atributos** representam as capacidades naturais do personagem. Eles continuam divididos nas três categorias tradicionais de **Físico**, **Mental** e **Social**, preservando a organização familiar da ficha de Street Fighter RPG.

No **Street Fighter: The Seeking**, porém, os nove **Atributos** seguem uma estrutura comum. Cada categoria possui um Atributo de **Poder**, um de **Refinamento** e um de **Resistência**.

	Físico	Mental	Social
Poder	Força	Inteligência	Presença
Refinamento	Destreza	Raciocínio	Manipulação
Resistência	Vigor	Determinação	Compostura

Sumário

PODER, REFINAMENTO E RESISTÊNCIA	2
VALORES DOS ATRIBUTOS	2
TESTES E RESISTÊNCIAS	3
AÇÕES NÃO GENÉRICAS	3
CONVERSÃO DO SISTEMA CLÁSSICO	4
POR QUE ALGUNS ATRIBUTOS MUDARAM?	4
CONVERTENDO PERSONAGENS ANTIGOS	5
EXEMPLO:	5

Poder, Refinamento e Resistência

Poder representa a capacidade de produzir impacto dentro de uma categoria.

- **Força** é o poder físico.
- **Inteligência** é o poder mental.
- **Presença** é o poder social.

Refinamento representa controle, precisão, adaptação e capacidade de aplicar esse poder de maneira eficiente.

- **Destreza** é o refinamento físico.
- **Raciocínio** é o refinamento mental.
- **Manipulação** é o refinamento social.

Resistência representa a capacidade de suportar pressão, oposição ou desgaste.

- **Vigor** é a resistência física.
- **Determinação** é a resistência mental.
- **Compostura** é a resistência social e emocional.

Essa organização não muda a divisão tradicional da ficha. Ela apenas estabelece uma lógica comum entre as três categorias.

valores dos Atributos

Os Atributos normalmente variam de **1 a 5**.

- Representa uma capacidade limitada ou pouco desenvolvida
- Representa uma capacidade comum.
- Representa alguém claramente competente.
- Representa capacidade excepcional.
- Representa o limite extraordinário das capacidades humanas.

Personagens, criaturas ou poderes especiais podem ultrapassar esses limites quando alguma regra permitir.

Testes e Resistências

A nova organização também torna mais previsível qual Atributo deve ser usado em cada teste. Quando o personagem precisa **resistir fisicamente**, o teste normalmente utiliza:

Vigor + Habilidade ou Técnica apropriada

Quando precisa **resistir mentalmente**:

Determinação + Habilidade ou Técnica apropriada

Quando precisa **resistir social ou emocionalmente**:

Compostura + Habilidade ou Técnica apropriada

A mesma lógica pode ser aplicada aos demais tipos de ação.

Uma ação baseada em força mental tende a utilizar **Inteligência**, enquanto uma ação que exige rapidez ou adaptação mental tende a utilizar **Raciocínio**.

Da mesma forma, impor-se socialmente tende a utilizar **Presença**, enquanto conduzir, persuadir ou manipular alguém de maneira deliberada tende a utilizar **Manipulação**.

Assim, os Atributos passam a indicar não apenas **o que** o personagem está fazendo, mas também **como** ele está fazendo.

Ações Não Genéricas

O exemplo que mais pode parecer, talvez gritante, é Percepção. Ele deixa de existir como Atributo, **mas não deixa de existir como ação**. O próprio Street Fighter RPG Clássico já demonstra que Percepção normalmente é combinada com uma Habilidade, como **Percepção + Prontidão** para detectar alguém seguindo o personagem. Mas muitas vezes nas mesas Percepção era resolvido sozinho, como um atributo genérico para ver qualquer coisa. No **Street Fighter: The Seeking**, isso é resolvido assim:

Raciocínio + Prontidão → notar algo rapidamente.

Inteligência + Investigação → procurar algo metodicamente.

Raciocínio + Investigação → perceber uma inconsistência imediatamente.

Isso é, na minha avaliação, uma melhoria importante: **Percepção deixa de ser uma característica genérica que resolve praticamente qualquer teste de “ver alguma coisa” e passa a depender de como o personagem está percebendo o contexto**. O mesmo ocorre com

Aparência. A beleza física deixa de possuir pontuação própria. Quando for relevante, ela é uma característica narrativa; quando o que importar, for impacto social, utiliza-se **Presença**.

CONVERSÃO DO SISTEMA CLÁSSICO

O **Street Fighter: The Seeking** mantém vários **Atributos** do jogo original sem qualquer alteração.

Street Fighter RPG Clássico	Street Fighter: The Seeking	Conversão
Força	Força	✓ Direta
Destreza	Destreza	✓ Direta
Vigor	Vigor	✓ Direta
Inteligência	Inteligência	✓ Direta
Raciocínio	Raciocínio	✓ Direta
Manipulação	Manipulação	✓ Direta
Carisma	Presença	i Aproximada
Percepção	—	🔧 Reconfigurado
Aparência	—	🔧 Reconfigurado
—	Determinação	⚠ Novo
—	Compostura	⚠ Novo

Por que alguns Atributos mudaram?

Os **Atributos Físicos** já formavam um conjunto bastante claro: *capacidade física, controle físico e resistência física*. Por isso, **Força, Destreza e Vigor permanecem inalterados**. Nos Atributos Mentais e Sociais, algumas funções eram menos regulares.

Percepção, por exemplo, descrevia principalmente a capacidade de notar acontecimentos. No **Street Fighter: The Seeking**, perceber alguma coisa passa a depender da natureza da ação: notar rapidamente um perigo pode envolver **Raciocínio**, enquanto examinar cuidadosamente uma situação pode envolver **Inteligência**, sempre combinados com a **Habilidade** apropriada.

Em seu lugar, **Determinação** passa a representar a resistência mental do personagem. Da mesma maneira, **Aparência** não representa uma forma de resistência social. Aspectos físicos e estéticos continuam podendo fazer parte da descrição do personagem e influenciar situações quando apropriado, mas deixam de ocupar um dos nove **Atributos** fundamentais.

Em seu lugar, **Compostura** mede autocontrole, estabilidade emocional e resistência a intimidação, provocação e pressão social.

Por fim, **Presença** substitui Carisma como conceito mais amplo. Ela não representa apenas simpatia ou charme, mas a capacidade do personagem de se impor, inspirar, intimidar ou simplesmente dominar socialmente uma situação.

Convertendo Personagens Antigos

Uma ficha antiga pode ser convertida para o **Street Fighter: The Seeking**, mas a conversão **não precisa ser realizada Atributo por Atributo**. Os valores que possuem correspondência direta podem normalmente ser mantidos:

Força, Destreza, Vigor, Inteligência, Raciocínio e Manipulação.

Entretanto, a mudança de **Carisma, Aparência e Percepção** para **Presença, Compostura e Determinação** representa uma alteração de conceito. Por isso, personagens antigos podem exigir uma pequena redistribuição.

Ao converter uma ficha, mantenha o **total de pontos de cada categoria** e redistribua esses pontos entre os três novos Atributos daquela categoria de maneira que representem melhor o personagem.

Exemplo:

Um personagem possuía:

Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3

Total Social: 9

No **Street Fighter: The Seeking**, esses mesmos 9 pontos poderiam tornar-se:

Presença 4, Manipulação 2, Compostura 3

Mas isso não é obrigatório. Um personagem muito atraente, porém emocionalmente instável, poderia ser convertido como:

Presença 5, Manipulação 2, Compostura 2

O objetivo da conversão não é transformar **Aparência em Compostura**, mas preservar o conceito e o nível geral de capacidade social do personagem. A mesma regra vale para os Atributos Mentais.

Os pontos anteriormente distribuídos entre **Percepção, Inteligência e Raciocínio** podem ser reorganizados entre **Inteligência, Raciocínio e Determinação**, mantendo o total de pontos Mentais da ficha original.

Dessa forma, personagens antigos permanecem equivalentes em poder, mas podem ser ajustados à nova lógica de Atributos do **Street Fighter: The Seeking**.

APOIE STREET FIGHTER: THE SEEKING

Street Fighter: The Seeking é um projeto independente, gratuito e feito **de fã para fã**.

Não temos apoio da **Fundação Masters**, da **Shadaloo**, da **SIN**, das **Sociedades Secretas** ou da **IMTPS**. Nem o **Kanzuki Zaibatsu** respondeu nossas mensagens.

E, se alguém lhe vendeu este material, você provavelmente caiu num golpe de alguma gangue de Metro City ou máfia especializada em PDFs clandestinos.

O conteúdo é gratuito, mas produzi-lo não é: há custos com **IA**, **pacote Adobe**, **hospedagem**, **domínio**, **softwares** — e, principalmente, com o recurso mais raro de todos:

MEU TEMPO LIVRE.

São horas pesquisando, escrevendo, diagramando, criando artes e revisando material para manter o **The Seeking** funcionando.

Se o projeto lhe diverte ou é útil para suas partidas, considere apoiar com qualquer valor via **PIX**.

Não dá +1 em Técnica.
Não enche a barra de Super.
Não garante *Perfect*.

Mas ajuda bastante a manter o projeto vivo.

Obrigado por apoiar o Street Fighter: The Seeking.



Chave PIX: victor.rocha.silva@gmail.com

NU BANK PAGAMENTOS

Victor Rocha Silva