



15th Anniversary of Fighting Game



10th Anniversary of Storytelling Game

VERSÃO BETA TESTE

シ
ン
ブ
シ

SHIN BUSHI

Combat Art RPG HOME PAGE



MASTERS

FEEL THE POWER

Martial Arts Story Telling Enhanced Rules System

Core Rules System

→NOTA PÚBLICA←

Sobre Trademarks e afins

Este documento não é algum tipo de subjeção a direitos autorais. Ele é um compendio de regras caseiras, regras modificadas e “melhoradas”, seguindo a linha Storyteller da White Wolf, a qual detêm todos os direitos da marca Storyteller, assim como outras marcas possivelmente evolidas nesse projeto, como Street Fighter (CAPCOM), ART of FIGHTING (SNK) e algumas outras que poderão vir a ser expostas juntamente com e-books da série Street Fighter M.A.S.T.E.R.S.

Sistema livre

O Street Fighter: Martial Arts StoryTelling Enhanced Roleplaying System (M.A.S.T.E.R.S.) se trata de um sistema de RPG livre, ou seja, qualquer um pode usá-lo livremente em publicações na internet ou qualquer outra mídia, seja impressa ou digital, desde que não tenha nenhum fim lucrativo. Este sistema é de autoria de Victor Rocha Silva, também conhecido como Victorious Rock, Web Master da Shin Bushi Home Page.

www.shinbushi.hpg.ig.com.br.

Edição CORE RULE - Rio de Janeiro – 2004

Arte da Capa

Arte Original SFIII - CAPCOM
Victor Victorious Rock!!!

Diagramação

Victor Victorious Rock!!!

Editoração

Victor Victorious Rock!!!

Autores

Victor Victorious Rock!!!
Sergio Hardestaft

Colaboradores

Sergio Hardestaft
Aloisio Sanboman

Revisão

Victor Rocha

Idéia Original

TestPlay

ÍNDICE

I NTRODUÇÃO	Pág. 04
Pág. 05	S ISTEMAS & R EGRAS B ÁSICAS
C ARACTERÍSTICAS & S ISTEMAS	Pág. 12
Pág. 26	C OMBATE
C RIAÇÃO DE P ERSONAGENS	Pág. 34

CAPÍTULO 1:

INTRODUÇÃO

O Livro **CORE RULE SYSTEM** da Série **STREET FIGHTER M.A.S.T.E.R.S.** provê a estrutura básica de regras e como o mundo interage com os jogadores através de sistemas de rolagem de dados e interpretações de jogo. Esses sistemas devem ser encarados não como algo complicado, pois foram feitos para serem simples e dinâmicos. Sua flexibilidade está em seu ajustamento ao que você precisa para tornar o jogo mais divertido e aceitável pelo seu grupo. A regras tentam transmitir a física e meta-física do mundo em que vivemos. Sendo assim tenha em mente que a lógica sempre será o mais breve possível, como se a gravidade aumentar a seu redor, você sabe que terá mais dificuldade para se movimentar. Então se você sabe que 1+1 é 2, saberá como todo o resto do sistema de regras funciona, e provavelmente poderá até mesmo melhorar essas regras que já são melhoradas =D.

Algumas vezes você encontrará textos praticamente idênticos aos do livro básico Street Fighter: O jogo de RPG. Sim, isso vai mesmo ser notado, mesmo porque não é intenção dos criadores desse livro de reinventar a roda, os textos serão simplificados quando possível, mas como SF já não é muito complicado...

Outra coisa relativa à origem as regras desse livro é a total non-sense dos seus autores em deixar bem claro que se basearam em alguns filmes, desenhos e jogos de RPG e vídeo Game como: The Matrix (Series), Kill Bill, A Lenda de um Grande Herói (e outros filmes Wushias), Cowboy Beebop, Yu Yu Hakusho, Street Fighter: Animated Movie, RPG eXalted e etc... Então não se assuste caso veja algo descaradamente xerocado. HEHEHEHEHE!

O QUE É UM RPG?

RPG é um jogo de interpretação. Onde Literalmente o Narrador dirige o filme e os jogadores atuam. Ao narrador cabe a função de criar as cenas no imaginário e ao jogador cabe entrar no clima das cenas. RPG (Role Playing Game) é uma sigla proveniente do Inglês e significa exatamente isso, jogo de interpretação.

E QUANTO AO MASTERS

STREET FIGHTER MASTERS é um jogo de pura ação e excitação, se trata de uma releitura, reedição e modernização do sistema já muito bom de **Street Fighter: The Storytelling Game**.

STREET FIGHTER MASTERS é o sistema "oficial" da **Shin Bushi Home Page**, sua proposta é ser uma melhoria do sistema Storyteller.

O **STREET FIGHTER MARTIAL ARTS STORYTELLING ENHANCED ROLEPLAYING SYSTEM**, é exatamente o que um amigo da net diz: Após 10 anos de existência o Jogo de RPG de artes marciais mais famoso do mundo, esquecendo que existe o Gurps Martial Arts é claro, perdeu muito de sua autenticidade e perdeu muito com o total desleixo da **CAPCOM** ou **WHITE WOLF**, pois tempos mais modernos chegaram, o próprio sistema **STORYTELLER** se atualizou, tudo mudou, velhos bugs foram concertados, novos foram criados, e nós amantes de **SF: RPG** continuamos a usar as velhas mesmas regras. E a atualização do sistema é mais que preciso... é Inevitável. Isso é o **STREET FIGHTER MASTERS**. Uma atualização e releitura de SF, desde as regras básicas, até a "ambientação" do jogo.

Na verdade o **MASTERS** é o início de outros projetos, como os **SOURCE BOOKS** e o **By FIGHT** (oficial). Você encontrará o selo do **MASTERS** em todos os materiais que façam parte deste projeto, inclusive é o projeto principal da **SHIN BUSHI**.

UMA NOTA DE AVISO

Apesar de ser óbvio, estes jogos são imaginários, são jogos, não exercícios de verdade. Existem muitas idéias erradas sobre este passatempo. Nós, da Shin Bushi, enfatizamos que *nenhum combate físico* é usado no jogo **MASTERS**. Jogadores interessados em aprender artes marciais devem procurar academias ou Dojos respeitáveis para receber aulas. Um treinamento real em artes marciais traz vários benefícios: boa forma, disciplina, defesa pessoal e senso de propósito. **MASTERS**, contudo, é simplesmente um exercício de imaginação. Não faça nenhuma ação além de rolar os dados, ok? **SENÃO VAMOS TE CATAR POR AI E TE ENFIAR A POR...** quero dizer, esqueçam esse final.

CAPÍTULO 2:

SISTEMAS & REGRAS BÁSICAS

Todos os jogos têm regras. Alguns, como o Jogo da Velha, têm regras simples. Outros, como o Bridge, têm muitas regras complicadas. **MASTERS** tem algo em comum com ambos — ele tem apenas algumas regras simples, mas você pode usar estas regras de muitas formas diferentes para descrever o que acontece em uma história.

Este capítulo fornece as regras básicas de **MASTERS**. Regras de Combate são apresentadas no seu próprio capítulo.

Se você está conhecendo este tipo de jogo pela primeira vez, passar os olhos por este capítulo vai ajudá-lo. Fazer isto vai dar uma idéia sobre como são as regras e explicar certas palavras-chave que aparecem nos outros capítulos e partes de outros suplementos. Conhecendo essas regras e termos, o resto fará mais sentido.

A REGRA DE OURO

Finalmente, antes que você comece a ler, lembre-se de que todas as regras existem para tornar sua história melhor. As regras nunca devem ser um obstáculo à diversão. Se uma regra está deixando o jogo lento ou atrapalha a diversão, então a ignore ou mude-a.

TEMPO

A primeira coisa que você precisa entender é como o tempo passa em **MASTERS**. Há nove unidades diferentes de tempo, indo da menor para a maior.

- **Entre turno:** Qualquer ação que seja tão rápida ou banal, que funcione automaticamente, sua ação é considerada entre turnos.
- **Instante do turno:** São indefinidas unidades de tempo dentro de um turno. Normalmente ocorre quando um personagem faz mais de uma ação por turno. Sua extensão leva milésimos de segundo.
- **Turno:** Uma unidade de tempo dentro de uma cena, qualquer coisa de 3 segundos a 3 minutos de extensão. Um turno é o suficiente para fazer uma ação (discutida abaixo).
- **Rodada:** Uma série de 10 turnos. A maioria dos duelos formais leva uma rodada.
- **Cena:** Um período compacto de ação e interpretação que toma lugar em um único local. Uma cena é feita de um número variável de turnos (quantos levarem para completá-la); ela também

pode ser preenchida só com interpretação, que não pede o uso de turnos.

- **Capítulo:** Uma parte independente da história, quase sempre jogada em uma sessão de jogo. É feito por um número de cenas conectadas.
- **História:** Uma história completa, com introdução, desenvolvimento e clímax, que freqüentemente leva vários capítulos para ser concluída.
- **Crônica:** Uma série inteira de histórias conectadas pela vida dos personagens, talvez por um tema geral, e uma grande trama. Uma crônica é simplesmente a história sendo contada no momento por você e seus jogadores.
- **Intervalo:** Tempo entre cenas e capítulos, ou até histórias e crônicas, onde personagens podem gastar seu tempo descansando, se recuperando ou possivelmente treinando e aprendendo novas habilidades. Um intervalo pode acontecer a qualquer momento que seja necessário.

AÇÕES

Um personagem pode fazer vários tipos de ações durante a aventura, muitas são apenas interpretativas, como falar, o que leva o jogador a interpretar, mas fora isso existem outras ações que os jogadores vão querer descrever para o narrador.

Muitas ações como andar, saltar um muro, olhar por cima do ombro, podem ser automáticas e não requerem que se role dados. Maiores níveis de dificuldade são chamados de **DADOS DE AÇÃO** porque o jogador rola os dados para determinar se seu

DADOS

MASTERS requer dados de 10 faces, que você pode encontrar em qualquer casa de jogos. Se você é o Narrador, vai precisar de muitos dados — pelo menos dez — para você mesmo. Como jogador, você também precisará de dados, mas pode compartilhar os seus com os outros jogadores.

personagem foi bem sucedido.

Leia “Complicações” mais adiante.

Em **MASTERS** muitas e muitas ações são predefinidas, até mesmo porque muitas delas são óbvias como se movimentar — correr — que é determinado com uma fórmula mínima descrita em “Combate” no final desse e-book.

NÍVEIS DAS CARACTERÍSTICAS

A característica do personagem – capacidades natas ou aprendidas chamadas consecutivamente *Atributos e Habilidades* – são definidos pelo número de pontos. A maioria das características são contadas de um a cinco pontos; ● indica alguém fraco ou iniciante, enquanto ●●●● indica o Máximo absoluto da capacidade humana.

Você deve considerar que a faixa dos humanos normais vai de 1 a 3, sendo 2 considerado mediano. Porém, pessoas excepcionais podem ter Características 4 (excepcional) ou 5 (incrível), ou até mesmo 0 (o que é extremamente raro, mas não desconhecido). Mas toda característica pode passar do limite humano conhecido, isso porque existem pessoas que não podem sem mesmo ser classificadas como excepcionais porque suas habilidades são simplesmente inumanas e incompreensíveis, mas isso sim é algo raro, existem homens que chegam a ter 6,7 ou até 8 (!!!) pontos numa só característica. Na verdade não existe um limite, apenas maior dificuldade a chegar a esse ou outro estágio maior.

X	Abissal/ Destreinado
●	Fraco/Novato
●●	Mediano
●●●	Bom
●●●●	Excepcional
●●●●●	Máximo Humano

AÇÕES AUTOMÁTICAS

Você não quer ficar rolando dados o tempo todo; isso pode atrapalhar a interpretação. MASTERS emprega um sistema não tão simples de ações automáticas, mas bem lógico.

Se você quer aparar uma faca lançada contra você, saltar de árvore em árvore ou seja lá o que sua imaginação ou situação mandar, o narrador dirá que atributo somado a que habilidade será requisitada e você rolará os dados tendo que tirar ao menos um em dado acima que 6. Mas personagens com Dados de ação muito altos podem simplesmente completar automaticamente sua ação sem precisar rolar dados para isso.

Para isso é preciso somar o número de base da ação a mais um por sucesso obrigatório (dificuldade), caso sua parada de dados seja igual ou maior a esse número, pode-se dizer que a ação teve sucesso automático, isso muitas vezes torna o jogo mais dinâmico e divertido.

Ex: com dificuldade 1 (sucesso obrigatório), o jogador precisaria de (6+1) 7 dados ou mais, com dificuldade 2 (sucessos obrigatórios), (6+2) 8 dados, e assim por diante.

Testes com dificuldade 4 ou maior são considerados incrivelmente difíceis ou prodigiosos, e não é recomendado o uso de sucessos automáticos. É claro que o narrador sempre tem a última palavra sobre poder ou não em se utilizar de um sucesso automático.

SUCESSOS AUTOMÁTICOS

Diferente de uma ação automática, um sucesso automático não é exatamente automático e sim “comprado”. Ele se aplica somente para casos de ações marginais, ou seja quando é apenas preciso um sucesso marginal (um sucesso). No momento em que é declarada a dificuldade da ação e se ela é dita como um sucesso, o jogador pode gastar um Ponto de Força de Vontade para ganhar um sucesso automaticamente.

Em algumas circunstâncias isso pode definir a diferença de uma ação bem sucedida mesmo que marginalmente, e uma falha.

ROLANDO DADOS E PARADAS DE DADOS

Sempre que um personagem precisar realizar uma ação em que não possua nenhum nível de Habilidade, o jogador pode tentar a ação jogando apenas com o Atributo relativo à Habilidade em questão.

Este sistema simplesmente reflete a idéia de que alguém que melhora sua capacidade natural através de treinamento vai geralmente se sair melhor que alguém que tente alcançar resultados contando apenas com talento cru.

As combinações Atributo + Habilidade do Sistema Street Fighter MASTERS consistem de em Atributo mais apropriado para dada Habilidade, o que ajuda bastante o fluxo do jogo. Entretanto, o narrador pode decidir que certas circunstâncias não-usuais requeiram uma combinação de Atributo + Habilidade mais apropriada. Nestas raras ocasiões, um narrador pode determinar uma nova combinação mais adequada.

Quando o seu personagem tem dados de ação, você rola um dado para cada ponto que tem na característica que o teste requeira. O narrador decide quais as características são apropriadas escolhendo o atributo e habilidade que melhor se encaixa na ação.

Atributos (capacidades natas) e Habilidades (coisas que você sabe e que aprendeu) têm níveis individuais, mas eles são somados para determinar a habilidade total se necessário. Essa habilidade total também pode ser determinada algumas vezes por atributo + técnica, ou ainda atributo + antecedente.

No final o sistema é bem simples, baseando-se na seguinte fórmula:

Sendo: A = Atributo, B = Habilidade ou Técnica ou Antecedente, C = Modificadores.

$A + B + C = \text{Teste}$.

Ou simplesmente $A + C = \text{Teste}$.

Esses modificadores podem ser em dificuldade ou até mesmo em bônus, ficando a cargo do mestre.

Então se seu personagem tem três pontos em Percepção e dois pontos em Côncio, sua habilidade total é percepção + cônio que soma 5. sempre que o personagem precisar fazer alguma ação como essa, que seria algo como se tornar atento, ele terá 5 dados para rolar e ver se é bem sucedido; ou pode tentar rolar apenas percepção. Essa soma é chamada de *Parada de dados* para ação. Cada Parada de dados representa uma ação e normalmente uma ação é feita

em um turno, mas existem formas de se fazer mais de uma ação por turno. (leia mais adiante “Múltiplas ações”).

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Algumas características não são diretamente ligadas a habilidades do personagem, ao menos inicialmente. Elas são **Força de Vontade**, **Chi**, **Honra**, e **Glória** e pode enquadrar até mesmo **Saúde**. Alguns deles têm tanto um nível permanente (mostrado com círculos na planilha do personagem) quanto um nível atual (mostrado com quadrados). Sempre que um personagem precisa fazer um teste de Força de Vontade, o nível permanente é quase sempre usado. Mas quando um personagem precisa gastar um ponto de Força de Vontade (para executar uma Manobra Especial, por exemplo), o jogador marca um quadrado retirando-o do nível atual da Característica.

As características pessoais e suas capacidades são mais bem discutidas mais à frente.

SUCESSOS E FALHAS

Quando você rola dados em qualquer jogo, espera-se que saia o número mais alto possível, seguindo essa lógica o Sistema de rolagem de dados não se difere. **Quando rolar o dado, deve-se tirar o maior número de dados possível em 6 ou mais.** Cada dado que seja 6,7,8,9 ou 0 (10) é considerado sucesso – um resultado favorável. Em contra-parte, todos os dados que resultem em menos que 6, considera sua ação falha.

Tudo que você tem que saber quando rolar os dados é número de sucessos que você precisa; se você tiver no mínimo a quantidade mínima necessária, você conseguiu ser bem sucedido. O Número padrão de sucessos necessário em qualquer ação é um, mas pode ser necessário mais para feitos de dificuldade particulares. Sucessos extras além do mínimo necessário causam melhor efeito. Por exemplo, em um combate, quantos mais sucessos você rola num ataque, mais dano você dá. A cada um acima do mínimo, torna a ação num feito notável. Veja “Complicações” para mais informação sobre ações fáceis e difíceis.

Totais de sucessos	Grau do sucesso
Um	Padrão
Dois	Superior
Três	Notável
Quatro	Surpreendente
Cinco	Fenomenal

COMPLICAÇÕES

Você já pode ter percebido que é bem fácil obter um sucesso, mesmo quando você rola apenas um ou dois dados. Você tem perto de 75% de chance de obter um sucesso marginal quando rola dois dados.

Pode soar fácil demais, mas existem várias maneiras de complicar as coisas. Para grupos de jogadores que gostam mais de interpretação, rolagens simples e sucessos automáticos são o

bastante. Geralmente, os complicadores são usados se os jogadores ou você quiserem uma folga da interpretação, se quiserem um resultado realista, ou se quiserem transformar a cena em questão de jogo. Os complicadores adicionam mais drama à história e criam uma profundidade de paixão e de foco.

DIFICULDADE E AÇÕES DIFICULTADAS

Mais de uma vez você apenas precisará de um sucesso para completar a ação. De qualquer modo, algumas tarefas, como correr por cima de um caminhão em alta velocidade enquanto ele atravessa uma longa ponte intermunicipal por sobre o alto mar, precisam de mais que isso para serem bem sucedidas. O narrador faz a descrição quando apropriado, declarando que você deve rolar um certo número de sucessos para seu personagem completar a tarefa.

A dificuldade do rolamento de dados é sempre mostrado como o número de sucessos necessários para completar a tarefa. Sendo assim uma ação de “dificuldade 3” você precisará conseguir um total de três sucessos. Quanto mais difícil a ação for, mais sucessos serão necessários. Qualquer sucesso extra que você tiver além da dificuldade indicada, seu personagem foi ainda melhor do que precisaria para o trabalho.

Totais de sucessos	Grau do sucesso
1	Padrão
2	Difícil
3	Desafiante
4	Realmente Impossível
5	Lendário

Normalmente, a dificuldade de uma ação é evidente antes que o personagem tente algo. O Narrador deve habitualmente informar o jogador se uma ação é especialmente difícil antes do jogador se jogar inteiramente numa ação. De qualquer modo, em certas circunstâncias, o personagem pode tanto pressentir a ameaça ou ter também uma pequena informação para avaliar a situação. Nesses casos, o Narrador pode requerer que o personagem passe um turno avaliando a situação e faça um rolamento de PERCEPÇÃO + (HABILIDADE/ ANTECEDENTE/ TÉCNICA/ ETC...) em questão para julgar a dificuldade da ação.

Por exemplo: O discípulo treinava com o mestre já há alguns anos. Foram anos de árduo treinamento e disciplina. Certo dia o mestre convoca seu aluno para um teste diferente, levando ele para o meio da floresta. Chegando ao local, o mestre, após horas de meditação, vendou os olhos de seu aluno e lhe explicou que ele iria lhe atacar de alguma forma, e a idéia do treinamento era que seu aluno tentasse esboçar alguma reação. Após este momento o mestre se calou, e o mundo do pupilo se tornou simplesmente trevas e sons, ele ouvia os pássaros, os animais nas árvores, o vento, os animais no chão e tudo mais.

O Narrador então pede ao Jogador que role Percepção + Côncio, para se concentrar e tentar tirar alguma avaliação do ambiente a sua volta, como o Jogador tem Percepção 2 e Côncio 3, ele tem no total 5 dados para rolar, digamos que ele role 5, 4, 2, 7, 7,

tendo no total 2 sucessos. Desta forma o narrador pode dar ao Aluno um modificador de -2 (graças aos sucessos é óbvio) em dificuldade ou simplesmente adicionar +2 a parada de dados da próxima ação. (ficando a carga do Narrador)

O Mestre lhe ataca com um poderoso Chute, e o discípulo tenta se esquivar, nesta ação, em sua parada de dados, o jogador terá +2 dados em seu total.

PENALIDADES NA PARADA DE DADOS

Normalmente o Narrador aumenta a dificuldade da ação para refletir o quanto o é difícil e complexo o feito do personagem. Por exemplo tentar acertar uma maçã grande com uma flecha pode ter uma dificuldade 1, enquanto tentar acertar uma moedinha pode ter dificuldade 3. Ou seja, personagens que ajam sob condições desfavoráveis – por exemplo, lutar machucado, tentar ações dignas de ginastas com um pé ferido ou tratar um ferimento com técnicas de medicina inadequada. Para refletir toda a sorte de obstáculos, o narrador pode subtrair da parada de dados do personagem uma quantidade de dados para aumentar a dificuldade da ação. Desvantagens moderadas subtraem 1 dado, enquanto desvantagens severas subtraem 4 ou 5 da parada de dados do personagem.

Não tema na hora de decidir sobre que penalidade aplicar para cada situação. Apenas tenha em mente essas regras e esses exemplos e com o tempo se tornará fácil...

PENALIDADES POR GRUPO DE ATRIBUTOS

Quando é preciso usar uma Habilidade de uma característica com outra por alguma razão, deve-se prestar atenção em seus grupos, Força, Destreza e Vigor são Atributos Físicos, enquanto Percepção, Inteligência e raciocínio são Atributos Mentais; e Aparência, manipulação e Carisma são Atributos Mentais. Caso em algum rolamento seja preciso combinar uma habilidade de Força com Destreza (ou vice-versa) automaticamente o narrador deve dar +1 em dificuldade e caso o teste ultrapasse a barreira dos grupos, como rolar uma habilidade Física com um Atributo Social (ou vice-versa), o narrador deve aplicar automaticamente +2 em dificuldade.

REGRA DO UM

A última coisa que você precisa saber sobre rolar dados é a "regra do um". Sempre que você rolar um "1", ele cancela um sucesso.

Ele o anula completamente. Você remove o dado de "sucesso", e o dado de "1".

Por exemplo: Joe está jogando com o seu próprio Lutador chamado Tsunami. Tsunami está tentando entrar em um depósito de uma organização criminosa sem ser visto pelo cão de guarda. Joe rola o Atributo Destreza de Tsunami (2) mais a sua Habilidade de Furtividade (2) enquanto ele tenta caminhar quietamente sobre uma área coberta por cacos de vidro (dificuldade Limite 6). Ele rola quatro dados e obtém 1, 3, 5 e 8. Normalmente, Tsunami teria um sucesso (aquele 8), mas ele também rolou um 1,

que cancelou o sucesso. Tsunami falha no rolamento, e o cão começa a latir ao som dos passos.

Se você rolar mais "1" do que sucessos, um desastre ocorrerá; isso é algo chamado de "falha crítica" (ou "botch"). Não conte os "1" que cancelaram os sucessos, mas se um único "1" sobrar após todos os sucessos terem sido cancelados, uma falha crítica acontece. Ter um "1" ou cinco "1" tem o mesmo resultado na maioria dos casos. As circunstâncias envolvendo a falha determinam se ela é catastrófica ou cômica. Se não sobrarem "1" ou sucessos, você simplesmente falhou.

Por exemplo, se Tsunami tivesse rolado 1, 1, 4 e 9, teria sido bem pior. O primeiro 1 cancelou o 9, e ainda sobrou um 1 — então é falha crítica. Tsunami não apenas foi ouvido pelo cão, como também pisou no vidro quebrado e cortou o pé!

A REGRA DO DEZ

Em contra-partida a regra do um, existe o caso de quando sua ação é tão bem feita, que você é capaz de superar expectativas, quando você encontra uma solução mais favorável e eficiente. Para isso contam-se todos os "dez" rolados e esses dados cancelam automaticamente os "um", não podendo ser cancelados pelos "um" e ainda rola-se novamente os "dez", sem a possibilidade de rolar novamente o "um" ou o "dez", aumentando a capacidade do personagem. Por exemplo: se Tsunami tivesse rolado 1, 3, 5 e 10, ele cancelaria a ação alienadora do "um" com seu "dez" tendo 1 sucesso, e ainda poderia rolar novamente o dado. E se ele rolasse mais um 10, ele terminaria a ação com 2 sucessos, pois na segunda rolagem ele não tem nem o bônus dos "dez" e nem o revês dos "um".

TIPOS DE AÇÕES

Em MASTERS assim como no STORYTELLER original, existem alguns tipos de ações, que tem cada um seu modo próprio de rolagem de dados e sistema específico. A seguir estão todos os tipos de ações dentro do jogo.

AÇÕES PROLONGADAS

Para ser bem sucedido, algumas vezes você precisa de mais de um sucesso — você precisará acumular três, ou sete, ou até mesmo 20 sucessos (em raras ocasiões). Uma ação que requer apenas um rolamento de parada de dados é chamada de ação simples. Uma ação, que exige mais de um sucesso em vários turnos subseqüentes, é chamada de ação prolongada. As Ações prolongadas são comuns, em verdade qualquer ação pode ser prolongada, se for considerada mais difícil, mas ações simples são mais freqüentes.

Mas uma ação prolongada permite que você faça rolamento em cima de rolamento em turnos subseqüentes, tentando obter sucessos o bastante para realizar a ação. Por exemplo: seu personagem está subindo em uma árvore e o Narrador anuncia que um total de sete sucessos é necessário para que ele alcance o topo. Ele chegará lá eventualmente, mas a

diferença é que você pode chegar a essa quantidade de sucessos em vários rolamentos em turnos diferentes, claro que quanto mais vezes o seu personagem rolar, maiores são as chances de que tenha uma falha crítica e se machuque. Se ele estiver tentando descer da árvore porque está pegando fogo, o tempo que ele levará para conseguir se torna extremamente importante.

Durante uma ação prolongada, você pode continuar tentando obter sucessos pelo tempo que quiser, ou até que não consiga obter pelo menos um sucesso. Se tiver uma falha crítica, seu personagem pode ter que recomeçar tudo do zero, sem nenhum sucesso acumulado. Depois de uma falha crítica, o Narrador pode decidir não deixar que o jogador tente novamente.

Este tipo de ação é mais complicada do que uma ação simples e não deve ser usada no meio de uma interpretação intensa. O Narrador deve decidir que tipo de ação deve ser usada.

AÇÕES RESISTIDAS

Algumas vezes você vai atuar em oposição a outro personagem. Vocês dois farão rolamentos, normalmente com dificuldade 6. Aquele que obtiver maior número de sucessos será o vencedor.

Apenas são considerados os sucessos que excederem os do seu oponente. Os sucessos do oponente eliminam os seus, da mesma forma que os "1". Portanto, é bem difícil e raro alcançar um sucesso fenomenal em uma ação resistida. Mesmo que seu oponente não possa derrotar você, ele pode diminuir o efeito de seus esforços.

Algumas ações são tanto prolongadas quanto resistidas, exigindo que um oponente obtenha um certo número de sucessos para ser totalmente bem sucedido. Cada sucesso acima do número total de sucessos do oponente em um único turno é adicionado ao sucesso total. O primeiro oponente que coletar o número designado de sucessos vence a disputa.

Por exemplo, Ken e Ryu decidem brincar de cabo-de-guerra. O Narrador decide que a dificuldade é 6 e declara que cinco sucessos são necessários para a vitória. Ken e Ryu rolam um número de dados equivalentes a seus respectivos valores de Força. Ken obtém quatro sucessos e Ryu, três. O Narrador subtrai os sucessos de Ryu dos de Ken, deixando Ken com um dos cinco sucessos necessários. Os personagens continuam rolando a cada turno, até que um deles acumule um total de cinco sucessos.

AÇÕES MÚLTIPLAS

Como **MASTERS** é um jogo sobre homens que ultrapassam os limites conhecidos, há possibilidade de seu personagem executar mais de uma tarefa em apenas um turno. Ações múltiplas ocorrem em *instantes de turno*.

Isso será determinado pelo número de dados que você pode subtrair da parada de dados de sua primeira ação. Cada dado é concatenado cumulativamente a partir do número de ações que se quer num turno. Se você quiser fazer 3 ações num turno, então você deve subtrair 3 dados do primeiro instante de turno, 4 dados do segundo instante de

turno e 5 dados do terceiro, você pode fazer isso até que lhe reste ao menos um dado no final.

O Complicador neste caso é, o jogador lançará

Aumentando a velocidade de sua parada de dados em Ações Múltiplas

Assim como em dificuldades, onde você pode invés de requerer os sucessos obrigatórios pode subtrair o número de dados de dificuldade do total de parada de dados.

Ações Múltiplas pode invés de concatenado ação à ação, ou seja rolar cada ação com seu total de parada de dados subtraindo o total de ações +1 por ação, o jogador pode simplesmente rolar uma parada de dados, igual a sua primeira, requerendo como sucessos obrigatórios o número total de ações +1 por ação, fora a primeira.

mão de um ponto de Força de Vontade por Ação, isso fora os custos normais de for o caso. Então, numa ação múltipla de 4 tempos, o jogador gastará 4 pontos de Força de Vontade.

No final da ação, a frenética movimentação acaba penalizando o atacante, que recebe um ônus de -2 em sua parada de dados na próxima ação.

AÇÕES REFLEXIVAS

Uma ação reflexiva é exatamente o que o nome diz, quando você age por reflexo. Quando você age dentro de um turno mesmo sob circunstâncias contrárias, quando você não espera por uma ação externa e ainda assim reage "a tempo".

Essas ações são consideradas abortivas, ou seja: é o mesmo que estar se concentrando em certa ação e de repente mudar de ação no mesmo turno. Sendo assim o narrador vai penalizar essa ação aumentando sua dificuldade em até 5, sendo que +1 representa uma ação reflexiva mais fácil e +5 uma ação reflexiva fenomenal.

O mais importante dentro de uma ação reflexiva em termos de regras é, sempre que se age sob reflexo, o jogador automaticamente lança mão de *Um ponto de Força de Vontade*, o que caracteriza nesse caso a extrema vontade do personagem em seu reflexo.

AÇÕES INVOLUNTÁRIAS

Normalmente quando um jogador faz um rolamento, este faz parte de sua ação no seu turno. Mas em alguns casos e em certas circunstâncias, o Jogador pode fazer rolamentos que não fazem parte de sua ação naquele turno, pelo simples fato de se tratar de uma resposta natural. Esses casos são chamados de Ações involuntárias. Esses casos são respostas totalmente automáticas a alguma ação externa, sendo semelhante ao ato de respirar, ou ainda o batimento cardíaco, com a única diferença que deve ser uma resposta a alguma ação externa.

O melhor exemplo disso é quando um personagem é envenenado. O personagem envenenado poderá rolar Vigor + Resistência para saber se é capaz a resistir ao efeito da toxina. Ele tem um rolamento assim que o veneno entra em sua

corrente sanguínea e voltará a rolar novamente a parada de dados de Vigor + Resistência para continuar a tentar resistir ou até superar seu efeito.

AÇÕES FRUSTRADAS

Falhar é normalmente frustrante. Se você está tendo problemas com seu computador e não consegue descobrir a origem da falha de sistema, provavelmente ficará bem irritado. Esta frustração é refletida em **MASTERS** aumentando a dificuldade de qualquer ação que for tentada novamente após uma tentativa mal sucedida.

Sempre que um personagem tenta uma ação que ele previamente não conseguiu realizar, o Narrador tem a opção de aumentar a dificuldade da ação em mais um sucesso. Considere um personagem que tenta intimidar alguém. Se a primeira tentativa falhou, será mais difícil na segunda vez. Então, a dificuldade será maior em um. Se ele tentar uma terceira vez, a dificuldade será maior em dois sucessos. Em casos assim, porém, o Narrador pode simplesmente decidir que o personagem não pode fazer outra tentativa — como você intimida alguém que já desafiou o seu blefe?

Outros exemplos de quando usar a regra são arrombar uma fechadura, escalar uma parede e interrogar um agente da alguém.

Algumas vezes, o Narrador não deve invocar esta regra. Um bom exemplo é uma perseguição de carro. Falhar em um teste de direção não quer necessariamente dizer que o motorista está frustrado e tem uma chance maior de falhar em testes futuros. Mas, após falhar algumas vezes, o motorista pode perder de vista o carro que está seguindo.

Outros exemplos de quando não usar esta regra são: ver alguma coisa no perímetro da sua visão ou lutar no escuro.

AÇÕES IMPROVISADAS

MASTERS é um jogo de interpretação, e não um sistema problemático de algum jogo eletrônico. Essa é a forma mais livre de se achar uma solução para um problema — ou como podemos chamar, a parte mais divertida do jogo. Em muitos casos o Jogador se verá obrigado a pensar numa forma mais prática do que apelar para suas habilidades especiais, de uma forma unicamente dramática. Essas regras são exatamente para forçar o jogador a pensar por sua cabeça e não por suas habilidades.

Em alguns casos pode ocorrer do Jogador não ter uma habilidade ou manobra especial, mas nada o impede de tentar (!!!).

O Início para isso é simples: O Jogador deve apenas descrever o que seu personagem pretende fazer com sua ação improvisada. Mas não uma descrição simples como: *“Eu acertei com minha espada, o líder do grupo”*. Tem de ser algo mais forte e mais prodigioso, embora essa seja a idéia.

A idéia é ser algo realmente legal de se ouvir em uma situação realmente aterradora, como: *“Ao me aproximar do grupo de guardas com meu cavalo, no instante anterior ao ficar de frente deles e perceber*

seu ataque eminente, puxo as rédias de meu cavalo o pondo na frente (tadinho...rsrsrs), aproveitando para pular por sobre eles, rodopiando, voando em direção e já puxando minha espada, acerto o líder do grupo!”. Isso sim é divertido de se ouvir, e realmente prodigioso de se executar. O teste mais fácil para saber se sua idéia improvisada foi realmente improvisada é quando se ouve na mesa: **“CAR%#@*, isso foi FO#\$% demais!!!”** ou coisas do gênero ^ _ ^.

A partir do ponto da descrição, deve se entender o efeito da mecânica em uso em duas formas.

Primeiro, Isso é uma estória, e não o mundo real, mais especificamente falando, um mundo de fantasia seja ela medieval, contemporânea, ou ao estilo anime ou ainda filme de ação.

Segundo, **Improvisos (Stunts)** são simplesmente a afirmação mais concreta da vontade de seu personagem, se seu personagem faz uma ação improvisada, e essa é bem sucedida, então ele ao final ganhará alguma premiação por isso. Ou seja, ao executar uma Ação Improvisada ele ganha automaticamente um ponto de Glória permanente.

O Próximo passo é entender como literalmente executar em dados essa ação, maiores explicações virão a seguir, mas vale dizer que você compra sua manobra com pontos de força de vontade e/ou Chi.

Mais sobre a mecânica de Ações Improvisadas na seção posterior: **Ajustando Ações Improvisadas**.

A pergunta que surge sempre depois que alguém começa a usar ações improvisadas é: Poderei fazer o tempo ações improvisadas? NÃO! Não é sempre que conseguimos ser criativos o tempo todo, e a ação deve ser realmente necessária ou ao menos realmente interessante para aquele momento.

AÇÕES EM EQUIPE

Algumas vezes os personagens podem trabalhar juntos para conseguir sucessos, principalmente durante uma ação prolongada. A critério do Narrador, dois ou mais personagens podem fazer rolamentos separadamente e combinar seus sucessos. Porém, eles nunca poderão combinar suas Características para um único rolamento. Trabalho em equipe é eficiente em algumas circunstâncias, tais como em combate, seguindo inimigos, coletando informação e reparando equipamentos.

Outras vezes, gente demais pode atrapalhar — como, por exemplo, em ações sociais (onde ele pode confundir o alvo).

Ação	Exemplo	Descrição
Simples	Armas de fogo, prontidão	Tarefa é completada com um rolamento. O narrador anuncia a dificuldade e os jogadores rolam os seus dados. É possível sucesso automático.
Prolongada	Correr, pesquisar, rastrear	Tarefa é completada quando um certo número de sucesso é obtido, o que pode exigir mais de um rolamento (o que aumenta as chances de uma falha).
Resistida	Seguir sem ser notado	Uma disputa entre dois indivíduos. Eles comparam sua quantidade de sucessos e aquele que tiver mais sucessos vence.
Prolongada	Queda de	Dois indivíduos competem em

& Resistida	braço	uma ação resistida, mas, para vencer, um deles precisa acumular um certo número de sucessos.
Múltiplas	Mais de uma ação num mesmo turno	Antes de fazer a ação, se você pretende fazer mais de uma ação num mesmo turno, declare quantas e concatene cada ação ao número de ações.
Improvizadas	Faça o que quiser, desde que seja divertido	Você simplesmente descreve o que quer, e depois "compra sua ação", segundo o custo pré-determinado pelo narrador em pontos de Força de Vontade e/ou Chi.
Frustradas	Tentando e errando	+1 em dificuldade a cada turno frustrado numa ação mal sucedida.
Involuntárias	Resistir a veneno, respirar	Ações que acontecem involuntariamente não gastam seu turno.
Reflexivas	Agir por instinto ou reflexo	Interromper uma ação e fazer outra, ou ser pego de surpresa, são exemplos mais clássicos, independente do tipo, você gasta sempre 1 ponto de Força de Vontade para executar a ação.

rolamento de força) e o jogador apenas tem FORÇA 2, ele pode fazer uma ação improvisada de FORÇA comprando cada ponto necessário, ou mais se assim quiser, com FORÇA DE VONTADE e/ou CHI, nesse caso gastando 2 de força de vontade e/ou Chi, ele poderá rolar sua ação.

A Ação improvisada aumenta em até 5 dados suas paradas de dados, aumentando suas chances de ser bem sucedido.

Nem toda ação improvisada precisa ser digna de um duble de corpo de um filme de ação, como já mostrado antes, caso o jogador esteja com dificuldades em uma ação simples por não ter dados o suficiente, o narrador pode deixar a sua disposição à compra de dados ação improvisada.

PONTOS BÔNUS

Os Pontos Bônus é a grande iniciativa e incentivo dado pelo sistema de ações improvisadas ao jogador. Em todo teste o jogador pode obter mais sucessos do que o número de dados rolados graças a regra do 10, onde é possível a cada dado 10 rolado (leia REGRA DO 10) ter dois sucessos e uma falha crítica abonada. Todo sucesso além do requerido, ou seja dos sucessos obrigatórios, é retornado ao jogador para ele por onde bem entender entre Chi ou Força de Vontade.

AÇÕES IMPROVISADAS E AÇÕES MÚLTIPLAS

Os dados comprados de ação improvisada são usados em todas as ações, apenas se comprando uma única vez, porque a ação múltipla na verdade acontece em apenas um turno.

De qualquer forma essa pratica é perigosa, o jogador depende de grande quantidade de ou força de vontade de uma única vez.

AÇÕES IMPROVISADAS E MANOBRAS

Manobras são como é chamado todo poder ou habilidade especial em Street Fighter MASTERS. A possibilidade da combinação de Ações Improvisadas e Manobras cria uma expectativa de grandes e inúmeros feitos prodigiosos com ações improvisadas.

Seguindo a mecânica, o narrador deve apenas dispor o número de dados relativos a magnitude da ação improvisada, pois em termos práticos uma manobra especial será aumentado tanto em Velocidade, Dano e Movimento.

ENTENDENDO & AJUSTANDO AÇÕES IMPROVISADAS

O que se entende por ajustar? É justamente saber fazer o "cálculo", que definirá como será rolado o teste para a Stunt Manuever. E ainda saber falar o que é, e o que não é, uma Ação Improvisada.

Uma Ação improvisada é literalmente comprada com Força de Vontade e/ou Chi. Dependendo da ação, ela pode ser simplesmente comprada (sendo assim o jogador pode escolher não rolar os dados) ou parte dela pode ser comprada (onde o jogador deve rolar e acertar o mínimo de dados).

O Narrador após ouvir a descrição da Ação Improvisada, deixará a disposição do jogador para comprar o número de dados que ele julgar possível pela descrição, tendo em mente que somente pode-se comprar de 1 a 5 dados, sendo 1 dado uma ação ou descrição muito simples e 5 uma ação ou uma descrição fenomenal.

A MECÂNICA

Que não se confunda uma ação onde o jogador usa apenas seu atributo para construir sua parada de dados, como apresentado na seção anterior "rolando dados", e uma ação improvisada.

Uma ação improvisada em via de regras, é quando o narrador exige uma parada de dados maior do que jogador tem. E isso pode ser aplicado até mesmo a um teste de apenas uma característica, como por exemplo de FORÇA, se o narrador exige um teste de no mínimo FORÇA 4 (quatro sucessos num

CAPÍTULO 3:

CARACTERÍSTICAS & SISTEMAS

Há muitas coisas que descrevem um personagem heróico como um Street Fighter. Cada herói tem características sobre-humanas que o distinguem das pessoas normais, e cada herói tem um lado fraco e bem humano em seu caráter. Tanto o forte como o fraco, os lados heróico e trágico de um personagem são importantes.

Este capítulo descreve estes elementos, que são essenciais para a definição e expansão do personagem. Qualquer personagem iniciante irá, inevitavelmente, se destacar em algumas dessas Características, mas será fraco em outras. Até mesmo os Guerreiros Mundiais não são perfeitos — ainda.

As características são Atributos, Habilidades, Antecedentes, Técnicas e Características Pessoais.

ATRIBUTOS E HABILIDADES

As Habilidades funcionam como especializações do Atributo em questão, em nenhuma hipótese uma habilidade pode exceder o nível de seu atributo mestre. Sendo assim por exemplo Nunca existirá alguém com Força 3 e Potência 5.

As Habilidades aqui listadas eventualmente serão atualizadas, ou seja, poderão surgir, ou ser criado pelo próprio narrador, novas Habilidades além das listadas.

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Estas Características descrevem quão forte, destre e resistente um personagem é. São as Características primárias de um personagem de ação. Características Físicas se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo.

FORÇA

Esta é a medida da sua força física — sua capacidade de erguer e carregar peso, e causar dano físico. Uma pessoa com nível alto de Força costuma ser maior que alguém com um nível menor. É claro, sempre existem exceções.

Força é usada quando você tenta levantar, carregar, empurrar, arremessar, ou quebrar algo. Em combate corporal, seu Atributo Força é adicionado à sua Parada de Dados de dano.

- **Fraco:** Você pode erguer 20 quilos.
- **Médio:** Você pode erguer 50 quilos.

- **Bom:** Você pode erguer 125 quilos
- **Excepcional:** Você pode erguer 200 quilos
- **Extraordinário:** Você pode erguer 325 quilos

DESTREZA

Esta Característica mede sua capacidade física geral — velocidade, reflexos, agilidade. Ela indica sua capacidade em se mover com agilidade e manipular objetos com precisão e graça. Destreza inclui coordenação entre visão e as mãos, boa coordenação motora, velocidade de reação, reflexos e graça corporal.

- **Fraco:** Você é bem estabonado, então não use uma moto-serra.
- **Médio:** Você consegue mascar chiclete e caminhar ao mesmo tempo.
- **Bom:** Você tem um excelente potencial atlético a ser desenvolvido.
- **Excepcional:** Você consegue fazer malabarismo com cinco facas.
- **Extraordinário:** Você consegue fazer malabarismo com cinco facas e de olhos vendados.

VIGOR

Vigor mede a sua saúde e resistência à dor; indica por quanto tempo você pode manter um esforço e quanto dano físico você consegue suportar. Vigor é a sua energia de reserva, tanto física quanto mental, e um dos elementos mais importantes é a vontade de viver.

- **Fraco:** Você tem constituição frágil, beirando o doentio.
- **Médio:** Você tem uma saúde razoável.
- **Bom:** Você está em boa forma, o resultado de exercícios regulares.
- **Excepcional:** Você poderia correr uma maratona.
- **Extraordinário:** Você é suficientemente vigoroso para sobreviver a quase tudo.

MENTAIS

As Características Mentais representam a capacidade mental total do personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar.

PERCEPÇÃO

Esta Característica indica sua consciência do ambiente à sua volta. Embora isso seja muitas vezes

uma ação consciente, como quando você procura por alguma coisa, ela funciona mais intuitivamente — você simplesmente nota algo. Em termos simples, Percepção é uma sensibilidade ao mundo, um hábito de manter os olhos e ouvidos abertos, bastante comum entre crianças (para quem o mundo é um lugar vasto e misterioso) e que raramente ocorre entre os indivíduos mais maduros.

Percepção é usada para ver se você consegue compreender ou estar atento a um determinado fato ou conceito. Ela pode ajudar a indicar quão alerta você está em relação a emboscadas, as entrelinhas de um discurso político, ou as sutilezas da cor em uma pintura.

- **Fracó:** Você está cego para tudo menos o óbvio.
- **Médio:** Você não está ciente das sutis interações que ocorrem a sua volta.
- **Bom:** Você está ciente dos temperamentos e texturas.
- **Excepcional:** Você está constantemente atento às nuances da vida.
- **Extraordinário:** Você pode ver uma agulha em um palheiro.

INTELIGÊNCIA

Inteligência representa tanto sua memória quanto a capacidade de aprender e pensar. É importante quando se usa Habilidades que requerem complexos processos mentais. Alguns descrevem a Inteligência como sendo a rapidez de raciocínio e julgamento, mas é mais do que isso — é a facilidade de entender e capacidade de racionalizar e avaliar. Inteligência é o nível da profundidade e flexibilidade de pensamento.

Baixa Inteligência pode indicar que um personagem não consegue entender pensamentos complicados, e aprende muito lentamente — ele pode simplesmente ver as coisas em termos de preto e branco, e não consegue entender tons de cinza.

Personagens com alta Inteligência, por outro lado, são pensadores sofisticados, capazes de isolar os vários níveis de uma discussão ou problema. Eles são dotados de uma alta capacidade de discernimento e são capazes de separar a verdade da mentira, peio menos quando têm tempo para pensar. Inteligência se vale de julgamentos cuidadosamente pensados ao invés de decisões rápidas (que empregam o Atributo Raciocínio).

- **Fracó:** QI 80
- **Médio:** QI 100
- **Bom:** QI 120
- **Excepcional:** QI 140
- **Extraordinário:** QI 160 ou +

RACIOCÍNIO

O Atributo Raciocínio descreve sua capacidade de reagir rápida e corretamente às novas situações, assim como sua agilidade mental e esperteza. Em termos simples, medem o quão rapidamente você pensa. Uma visão mais complexa entende Raciocínio como astúcia, sagacidade e capacidade para entender os problemas em seus termos mais básicos.

Aqueles que têm baixo Raciocínio ocasionalmente são incapazes de tomar a ação apropriada diante de uma surpresa (como um gamo que fica paralisado diante dos faróis de um carro). Raciocínio baixo pode indicar que você é mais facilmente enganado e tapeado do que a maioria das pessoas, pois é um ingênuo e “insofisticado” estudante da natureza humana. Se você tem Raciocínio alto, é capaz de reagir rapidamente a novas situações e é raramente apanhado desprevenido por mudanças súbitas nos eventos. O que quer que aconteça, você é capaz de raciocinar e achar uma saída.

- **Fracó:** Você manda dinheiro para pastores televisivos.
- **Médio:** Você sabe quando apostar ou passar no pôquer.
- **Bom:** Você consegue lidar com o trânsito de Los Angeles durante a hora do rush (sem atirar em ninguém).
- **Excepcional:** Você poderia ser um humorista de primeira classe.
- **Extraordinário:** Você tem um super-computador no cérebro — e ele é rápido.

SOCIAIS

Suas Características Sociais descrevem a sua aparência, charme e familiaridade com a mente humana. São vitais para determinar a primeira impressão que você causa nas pessoas, sua habilidade de liderança e a natureza da sua interação com os outros.

CARISMA

Carisma mede sua aptidão para envolver e fascinar os outros. Você usa Carisma para criar um elo emocional com as pessoas e levá-las a confiar em você. Esta Característica reflete mais uma personalidade carismática do que manipuladora. É uma combinação de sua postura, charme e poder de influência. Carisma reflete seu poder de convencer os outros a terem fé em você.

- **Fracó:** Outros evitam estar a sua volta.
- **Médio:** Você pode ser uma companhia agradável.
- **Bom:** As pessoas confiam em você e lhe fazem confidências.
- **Excepcional:** Alguma coisa em você atrai as pessoas.
- **Extraordinário:** Você poderia liderar uma nação.

MANIPULAÇÃO

Esta Característica mede sua aptidão para ativamente se expressar, como quando você quer que alguém faça alguma coisa. É importante quando você tenta influenciar ou manipular outra pessoa diretamente. Você usa Manipulação para enganar, tapear, blefar, enganar e convencer os outros. Embora você seja eficiente ao manipular as pessoas que acabou de conhecer, aquelas que já o conhecem não se deixam enganar facilmente.

Manipulação é usada em todos os testes quando você tenta influenciar ou convencer outra

pessoa abertamente. Se eles gostam de você ou não é irrelevante (contudo, pode afetar a dificuldade do que você tenta fazer).

Se você falhar em uma ação de Manipulação, e se o alvo perceber o que você estava querendo fazer (você teve uma falha crítica, por exemplo), ele pode muito bem ficar furioso. As pessoas são manipuladas o tempo todo e normalmente o ignoram. Contudo, se percebem isso, podem ficar perturbadas. Manipulação pode trazer grandes resultados, mas é arriscado fazê-lo abertamente. Personagens com alto nível de Manipulação não recebem a confiança de quem os conhece bem.

- **Fracó:** Você se expressa com o mínimo possível de palavras.
- **Médío:** Outros podem acreditar em você.
- **Bom:** Você seria um bom advogado.
- **Excepcional:** Você deveria concorrer a um cargo eletivo.
- **Extraordinário:** Você poderia vender gelo a um esquimó.

APARÊNCIA

Esta Característica descreve sua atratividade e a força da sua presença. Você não precisa necessariamente de beleza para ter uma Aparência alta, mas precisa ter algo que atraia as pessoas. Aparência não é somente a sua aparência física; é o apelo da maneira como você anda e fala, sua animação e expressividade. É uma medida de quão interessante e atraente você parece ser para os outros.

Aparência é vital em qualquer situação social onde palavras não são trocadas. É mais importante do que você pode, a princípio, imaginar. Suas impressões sobre outra pessoa são fortemente afetadas pela aparência dela, não importa o quão mente aberta você seja. Você pode não gostar de admitir isso, mas é verdade.

Aparência é freqüentemente usada pelo Narrador para julgar rapidamente como os outros reagirão a você em um primeiro encontro. Portanto, ela poderá afetar todos os outros rolagens sociais que você fizer envolvendo aquela pessoa (em alguns casos, seu nível determina o número máximo de sucessos de uma ação social que podem ser aplicados, fazendo com que seja impossível para uma pessoa feia conseguir algo além de um resultado marginal).

- **Fracó:** Você tende a atrair a hostilidade dos outros.
- **Médío:** Você é facilmente ignorado, pois se confunde com a multidão.
- **Bom:** Você tem uma aparência agradável, e as pessoas tratam você bem.
- **Excepcional:** Você tem beleza o bastante para ser modelo e recebe atenção e respeito por causa disso.
- **Extraordinário:** A primeira reação dos outros a você é de deslumbramento, intensa inveja ou completa solicitude.

HABILIDADES

Habilidades são especializações das qualidades de cada Personagem, treinamentos, educação, talentos, conhecimentos e etc...

As habilidades são agrupadas por Atributos aos quais eles pertencem e que são normalmente cruzados para se criar a sua parada de dados.

Habilidades são classificadas também de ● a ●●●●●, podendo em ocasiões raras chegar a 8 ou mais, mas numa média o total de suas capacidades é sempre 10 no Máximo.

X Destreinado: Sem treinamento na Habilidade; confia simplesmente na sua capacidade natural.

- **Novato:** Um nível básico de sua habilidade; apropriado para hobbies.
- **Praticante:** Grande familiaridade com a aplicação da habilidade, adequado a treinamento profissional.
- **Competente:** Detalhada compreensão do potencial da Habilidade; Capacidade profissional treinada.
- **Expert:** Profundo conhecedor de virtualmente todos os aspectos da habilidade; Máximo talento de uma esfera de ação.
- **Mestre:** Total comando sobre todos possíveis caminhos os quais a habilidade possa ser usada; mestre inigualável do assunto.

ESPECIALIZAÇÕES

Ocasionalmente seu personagem pode ser extremamente bom em alguma determinada ação. Por exemplo concertar motores. Considerando isso não como um simples bônus, mas como um "treinamento" ou costume. Toda Habilidade tem suas especializações, essas especializações contam com um ponto (dado) extra na determinada ação, e custam também o equivalente... e literalmente têm o mesmo peso em regras. Mais em Criando o Personagem.

HABILIDADES DE FORÇA

→**POTÊNCIA:** Essa é a Habilidade de usar toda a força possível, a concentrando. Engloba boa forma e feitos físicos concentrados em força muscular. Inclui levantamento de peso, escaladas, saltos e arremessos. Já que estas tarefas podem ser realizadas com força bruta.

Potência ajuda ao seu personagem a usar sua força física com efeito máximo.

Especializações: Escalar, Levantamento de Peso, Salto, Arremesso.

HABILIDADES DE DESTREZA

→**MANEJO:** Essa habilidade descreve a Perícia com truques de mão. Manejo é muito útil para realizar mágica de palco, truques com cartas, esconder pequenos objetos, trocar itens e até mesmo bater carteiras. Manejo é freqüentemente jogado contra o Côncio do alvo.

Você possui um nível elevado de destreza manual, podendo executar tarefas com a mão "inábil" com penalidades menores. Você ainda precisa seguir as regras para execução de ações múltiplas, mas não sofrerá a mesma penalidade na Dificuldade se,

digamos, usar duas armas ou forçado a usar a mão "inábil". Na verdade você pode usar esses pontos para simplesmente cancelar a dificuldade criada por se usar duas armas.

Especializações: Truques com Cartas, Prestidigitação, Bater Carteiras, Trocar Objetos, Ambidestro.

→**DIREÇÃO:** Muitas pessoas estão familiarizadas com o básico sobre condução. Esta Habilidade concede compreensão sobre os detalhes da operação de um veículo, incluindo a realização de manobras traiçoeiras, dirigir em alta velocidade e participar de perseguições. Direção cobre todas as formas de veículos de chão comerciais, desde carros até motos e caminhões.

Especializações: Cavalos de Pau, Trânsito Intenso, Clima Impiedoso.

→**FURTIVIDADE:** cobre a capacidade de evitar ser notado, mover-se silenciosamente ou seguir alguém. Testes de Furtividade são feitos geralmente numa ação resistida contra a Consciência de outro personagem.

Especializações: Emboscada, Camuflagem, Esconder-se nas Sombras, Esgueirar, Seguir.

→**PILOTAGEM:** Essa Habilidade implica na Perícia de condução de aeronaves e veículos submersíveis. Pilotagem cobre não apenas controle básico, mas manobras complicadas e também técnicas de combate. Lidar com uma nave na atmosfera é diferente de manobrá-la sob a água, mas tudo envolve funções rudimentares e similares de pilotagem.

Especializações: Caças, Fragata, Rotores, Submersível.

HABILIDADES DE VIGOR

→**TOLERÂNCIA:** Esse talento descreve a capacidade de tolerar exposições em longo prazo à condições severas. Esta Habilidade difere de Resistência no fato de que Tolerância sustenta o nível de energia por longos períodos de tempo.

Especializações: Jejum, Prender Respiração, Esforços Longos, Insônia.

→**RESISTÊNCIA:** Resistência permite que seu personagem combata temporariamente os efeitos de dor física ou química. Esta Habilidade pode ser usada para restaurar dados perdidos devido a danos e resistir a interrogatórios.

Especializações: Ignorar Dor, Resistir a Doenças, Resistir a Drogas, Resistir Interrogatório.

HABILIDADES DE PERCEPÇÃO

→**CÔNSCIO:** Essa habilidade indica o quanto seu personagem nota o ambiente que o cerca. É uma medida do conhecimento sobre o que está fisicamente próximo, cobrindo instinto e os cinco sentidos. Cômico é útil para achar um rosto na multidão ou antecipar surpresas que o esperam na esquina.

Especializações: Audição Aguçada, Vigilância, Visão Aguçada, Cheiros, Precipitar Emboscadas, Rastrear.

→**INVESTIGAÇÃO:** Investigação é a perícia de procurar por pistas relevantes ou informações, sendo numa cena de crime, numa livraria ou em conversar com uma testemunha. Essa Habilidade é vital para

reconstruir (ou esconder) eventos para visualização sobre o que realmente aconteceu numa cena.

Especializações: Análise, Entrevistas, Objetos Escondidos, Dedução, Busca Rápida, Pesquisa.

HABILIDADES DE INTELIGÊNCIA

→**ACADÊMICO:** Reflete educação numa dada área de conhecimento, como História, Direito ou Filosofia. Esta Habilidade indica o grau de compreensão do personagem em um assunto, assim como se status no campo.

Especializações: Antropologia, Culturas, Eventos Atuais, História, Direito, Organização, Filosofia, Política, Religião.

→**BUROCRACIA:** Mede a compreensão sobre administração geral e processamentos burocráticos. Ela possibilita seu personagem a utilizar o sistema através de simples perícia organizacional para melhor alcançar seus fins (e prevenir outros de alcançá-los).

Especializações: Administração, Procedimentos, Regulamentos, Requisições, Rumores.

→**CIÊNCIAS:** Além do conhecimento sobre teoria científica, esta Habilidade mede o quanto de conhecimento seu personagem pode colocar em prática. Ciência pode ser usada para investigar conceitos avançados ou "remendar" elementos químicos caseiros para bombas.

Especializações: Astronomia, Biologia, Botânica, Química, Geologia, Matemática, Física, Teoria Quântica, Zoologia.

→**CONHECIMENTO DE LUTA:** Você aprendeu tudo o que pôde sobre outras formas de artes marciais, seja por meio de seu Mestre, livros ou experiência pessoal. Tem praticado e estudado os estilos que seus oponentes podem usar. Você não sabe tudo, mas sabe basicamente o que cada estilo pode e não pode fazer. O que pode lhe ajudar muito durante um combate. (durante o combate, em casos extremos, o narrador pode deixar o jogador rolar inteligência + estilos para adivinhar que manobra seu oponente usará no próximo turno baseado em seus conhecimentos.)

Especializações: Karatê Shotokan, Karatê Gojyuryu, Kung Fu Pakua, Capoeira Regional, Capoeira Angola.

→**ENGENHARIA:** Engenharia indica sua compreensão de mecanismos mecânicos, eletrônicos, cibernéticos e etc... Seu personagem não apenas entende como computadores, veículos, robôs e outras máquinas funcionam, mas também pode consertá-las, modificá-las e construí-las.

Especializações: Cibernética, Armamentos, Computadores, Construção, Eletrônica, Fontes de Energia, Mecânica, Telecomunicações, Veículos.

→**INVASÃO:** Invasão indica o conhecimento e habilidade de armar ou evitar sistemas de segurança, estabelecimento de medidas de infiltração e também contra-medidas. Tal entendimento alcança desde trancas em portas até sistemas eletrônicos avançados.

Especializações: Contra-medidas, Infiltração Eletrônica, Travas, Procedimentos de Segurança.

→**LINGÜÍSTICA:** línguas adicionais que seu personagem conhece. Lingüística também implica no conhecimento dos sistemas de linguagem. Devido à verdadeira gama de línguas existentes, as

Especializações funcionam diferente-mente das Especializações de outras Habilidades. Cada nível indica o conhecimento de grupos de línguas além da língua nativa do personagem. Você deve escolher um grupo de linguagem, e seu personagem pode compreender línguas dentro daquele grupo específico (por exemplo, embora Mandarim, Cantonês e Wu sejam línguas diferentes, todas pertencem ao grupo de linguagem: Chinês). Seu personagem conhece um grupo de linguagem adicional por ponto nesta Habilidade (então, com Lingüística 5 ele saberia 5 grupos de linguagem em adição do seu grupo nativo). Testes são necessários apenas para entender escritas ou falas complexas, embora um alto nível de Lingüística possa ignorar esta necessidade.

Especializações: Os Grupos mais conhecidos são esses listados: Árabe, Bengali, Cambojano, Chinês, Inglês, Francês, Germânico, Hebreu, Hindu, Italiano, Coreano, Japonês, Norueguês, Português, Russo, Espanhol, Swahili, Turco.

→MEDICINA: Esta Habilidade detalha o quão bem seu personagem conhece sobre como o corpo humano funciona, assim como consertá-lo em caso de ferimentos. Medicina também inclui a compreensão sobre drogas e seus usos, diagnose e tratamento de doenças e ferimentos.

Como qualquer conhecimento pode ser usado tanto para o mal quanto para o bem. Personagens podem usar medicina para ter vantagens sobre franquezas de seu oponente, para aplicar alguma droga letal (ou drogas de primeiros-socorros em doses letais).

Especializações: Emergência, Primeiros Socorros, Farmácia, Campos Especializados (Neurologia, Oncologia, etc.), Cirurgia.

→OCULTISMO: Você conhece alguns dos Conjuntos de sistemas filosóficos, artes misteriosas baseadas em conhecimentos secretos e mistérios do mundo. Sabe que as lendas de monstros, fantasmas e magia são mais verdadeiras do que o homem moderno acredita. Muito do que você sabe é especulação ou fantasia pura. Ainda assim, se metade das lendas das artes milenares que você conhece forem verdadeiras, existem incríveis Manobras Especiais esperando para serem descobertas nos cantos remotos do mundo.

Especialização: Lendas Urbanas, Dogmas religiosos, Magia, Mitos, Iconografia.

→SOBREVIVÊNCIA: As regiões selvagens são lugares perigosos, pelo menos para aqueles que não as compreendem, A Perícia de Sobrevivência Inclui a habilidade de buscar abrigo, encontrar uma rota direta até algum lugar, obter segurança relativa no campo e rastrear. Quando usar Furtividade no campo, não poderá rolar mais dados para Furtividade do que seu nível em Sobrevivência.

Especializações: Fogueiras, Vasculhar, Caça, Navegação, Armadilhas, Rastreio.

→COMPUTADOR: No século 21, a maioria das pessoas possui pelo menos uma noção sobre computadores e da Internet. Contudo, esta Habilidade permite muito mais experiência rudimentar. Um operador de computadores treinado pode acessar todo tipo de dados num piscar de olhos e até mesmo criar programas complexos.

Especializações: Sistemas operacionais, Programação, Análise de sistemas, Hacker, Redes.

HABILIDADES DE RACIOCÍNIO

→ASSIMILAR: Assimilar é a habilidade de aprender e memorizar informações, desde memória até simplesmente aprender. Certas pessoas aprendem mais facilmente que as outras.

Especializações: Memória Fotográfica, Memória Ideográfica, Aprendizado Rápido.

→ARTES: Seu nível de talento para artes visuais e criativas, desde pintura até escrever e esculpir. Esta Habilidade também implica no conhecimento da cultura e sociedade da forma de arte em particular.

Especializações: Composição, Design, Desenho, Pintura, Poesia, Escultura, Escrita.

→EMPATIA: É usada para sentir e compreender os sentimentos dos outros. Esta Habilidade não é um super poder; ela usa o entendimento do próprio personagem sobre as emoções e as pessoas para obter uma aguçada leitura em relação ao que o outro está sentindo.

Especializações: Discernir Motivação, Discernir Verdade, Estado Emocional, Intenção.

HABILIDADES DE APARÊNCIA

→INTIMIDAÇÃO: Permite a você coagir outra pessoa em fazer o que você quer, seja através de ameaças sutis ou ameaça direta. Se você planeja seguir suas ameaças, não é importante, tão logo seu alvo acredite que você irá. Para os usos mais vulgares de Intimidação física, use Força ao invés de Aparência para calcular o Total de Perícia, mas com +2 de dificuldade automaticamente.

Especializações: Ameaças Insinuadas, Demonstração Explícita, Incitação Silenciosa.

→ESTILO: As primeiras impressões são importantes, e elas são geralmente baseadas na aparência física. Estilo é mais do que se apresentar da melhor maneira. Além de consciência apropriada da moda (roupas, cabelos, maquiagem, acessórios) e como acentuar a aparência, Estilo também pode ser usado para alterar a aparência usando as mesmas ferramentas – até o ponto de disfarçar alguém em outra pessoa.

Especializações: Disfarce, Moda, Maquiagem, Sedução.

HABILIDADES DE MANIPULAÇÃO

→INTERROGAÇÃO: Cobre meios de arrancar informações de um sujeito por manipulação, força, drogas ou tortura. Algumas técnicas são mais eficazes do que outras para dobrar um alvo determinado, mas ela pode deixá-lo permanentemente incapacitada ou morta.

Especializações: Drogas, Confusão, Ameaças, Tortura.

→SUBTERFÚGIO: Você sabe esconder suas motivações e também decifrar as motivações dos outros para usá-las contra eles. Os segredos e intrigas dos outros lhe interessam, e você procura compreender suas fraquezas. O domínio desta habilidade o torna o maior dos oradores, ou o melhor dos espíões. Um mestre da Lábria pode ganhar

informação de outra pessoa sem que ela perceba que está compartilhando segredos.

Especializações: Convencer, Decepção, Fofoca, Mentiras, Sedução.

HABILIDADES DE CARISMA

→**COMANDO:** Comando Não é apenas a habilidade de liderar outros, mas também indica quão bem dispostos os outros irão lhe seguir. Quanto melhor for a habilidade de comandar, mais amenas as pessoas estarão em relação às suas decisões (mesmo em situações extremas). Comandos podem ser pedidos educados, diretórios escritos ou ordens estritas.

Especializações: Controle de Multidões, Comando de Campo, Liderança Política, Tática.

→**ETIQUETA:** É o conhecimento das nuances e dinâmicas da sociedade política numa miríade de circunstâncias sociais. Etiqueta combina graça e boas maneiras, e é útil durante encontros políticos, encontros formais e outros encontros com a sociedade “cultura”.

Especializações: Diplomacia, Negociações, Graças Sociais, Tato.

→**PERFORMANCE:** Uma gama de expressões artísticas ao vivo, de discursos públicos até dança e atuação (incluindo a incorporação de outra pessoa). Esta Habilidade também implica no conhecimento da sociedade que o cerca numa determinada forma de arte, assim como o quanto seu personagem se encaixa nela.

Especializações: Atuação, Dança, Personificação, Oratória, Canto, Instrumento Específico.

→**ASTÚCIA:** O submundo é uma fonte essencial de informação, assim como um problema de primeira grandeza. O Talento Astúcia tem uma variedade de usos. Primeiro e acima de tudo, Astúcia permite que você se misture com o ambiente sem chamar atenção sobre si. Usar este talento também concede a habilidade de fofocar e empregar gírias das ruas.

Especializações: Convencer, Decepção, Fofoca, Mentiras, Sedução, Manha.

ANTECEDENTES

Estas Características são qualidades especiais e vantagens que o seu personagem tem, Você deve decidir quais delas o personagem possui e por quê. Se tem Recursos, você precisa descrever a natureza deles. Ele está vivendo de uma herança ou trabalha para viver?

Além disso, Antecedentes podem indicar qual a sua classe de personagem. Caso você seja algo parecido com um meta-humano ou super humano, como ser um Elemental ou um ciborgue.

Antecedentes podem ser comprados com experiência — eles são adquiridos inicialmente durante a criação do personagem, Daí em diante, quaisquer novos Antecedentes devem ser conquistados através de ações de jogo, interpretação e experiência.

ALIADOS

Aliados são amigos ou familiares que apoiam o personagem. Eles não estão sempre por perto, mas podem ser chamados em momentos de necessidade. Quanto mais alto o nível, mais amigos e familiares o personagem terá.

Aliados não estão limitados a pessoas normais. Um personagem pode ter outro Street Fighter como Aliado, um Aliado na Interpol, ou pode ter feito amizade com um traidor da Shadaloo!

- Aliado de poder moderado.
- Dois Aliados, ou um Aliado mais poderoso.
- Três Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Quatro Aliados, ou menos Aliados mais poderosos.
- Cinco Aliados, ou menos Aliados que têm maiores níveis de poder (ou influência)

ARENA

Você tem sua própria arena. Arenas variam de pequenos ringues de boxe montados na garagem até enormes coliseus com dezenas de milhares de lugares. Uma arena poderia até mesmo ser uma ilha remota muito afastada da civilização.

Se a sua arena — ou você — se tornarem bem conhecidos, empresários vão procurar você com esperanças de usar sua arena, Eventualmente, você poderá até sediar seus próprios torneios.

- Pequeno ringue em uma garagem ou galpão.
- Um ringue modesto montado em um dojô ou outro lugar particular,
- Uma arena de algum renome; alguns Street Fighters podem vir procurá-la.
- Uma arena bem conhecida. Promotores de eventos já estão conversando sobre trazer seus times para ela.
- Uma grande arena, que facilmente poderia patrocinar um torneio de Guerreiros Mundiais. Se ao menos os empresários deles retornassem as suas ligações...

APOIO

Alguns Street Fighters são apoiados por companhias e organizações. Elas podem variar desde agências do governo como a Interpol, até franchises ou corporações como uma cadeia de lanchonetes McBurger. A qualidade do Apoio pode variar muito, mas qualquer nível é útil. Contudo, Apoio é uma mão que lava a outra.

Em troca da sua assistência, estas companhias e organizações esperam que os Street Fighters façam favores para elas.

- Pequena empresa: Você consegue alguma assistência em suas viagens em troca de propaganda para alguns dos produtos da empresa. Exemplos: empresas de sapatos, empresas de xampu, pequenas escolas...
- Empresa média: Estas empresas normalmente oferecem aos Street Fighters viagem e alojamento gratuitos em troca de pequenos favores, Estes favores podem incluir entregar documentos em mãos, distribuir mercadoria, ou dar uma olhada em um dos escritórios regionais da empresa. Exemplos: empresas de

bebidas, escolas de artes marciais, empresas de cereais.

- Esta pode ser uma empresa ou organização governamental. Este tipo de grupo deverá cobrir todas as despesas de um Street Fighter e até mesmo dar a ele uma pequena verba mensal, Em troca, essa organização frequentemente pede missões de observação e guarda-costas. Exemplos; Agências do Governo, companhias poderosas.
- Estas são companhias e serviços como os mencionados acima. Neste nível de Antecedente, contudo, o personagem tem uma posição de responsabilidade. Ele mais ou menos trabalha secretamente para a companhia e usa seu Street Fighting como cobertura. A agência ou companhia espera um serviço eficiente dele em troca. Não é incomum que um personagem com este nível de Apoio seja rotineiramente enviado em missões de espionagem e sabotagem.
- Estas são as mais poderosas agências e governos. Um personagem trabalhando para uma delas é basicamente propriedade do seu Apoio. As missões são constantes e perigosas, mas os pagamentos e benefícios são excelentes.

CONTATOS

Contatos são pessoas que o personagem conhece e que lhe fornecem informações. Podem ser qualquer um em qualquer lugar, Você deve decidir, antes do jogo começar, quem são os Contatos do personagem e qual o relacionamento entre eles. Um Contato pode ser desde um menino engraxate a um recepcionista de hotel, de um corretor de ações a um apostador profissional.

Diferentemente de Aliados, Contatos não estão necessariamente interessados no bem estar do personagem — mas costumam ter melhores informações do que Aliados. Contatos não são fontes grátis de informação. Muitas vezes um personagem terá que fazer um favor em troca da informação ou favor obtido, É claro, também pode ser que o Contato não tenha a informação que o personagem busca.

- Um Contato com informações limitadas.
- Dois Contatos com informações limitadas, ou um contato com informação precisa.
- Três Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Quatro Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.
- Cinco Contatos com informações limitadas, ou menos contatos com melhores informações.

FAMA

Enquanto a Glória representa a popularidade de um personagem dentro da arena, Fama representa a popularidade do personagem entre as pessoas comuns. Quanto mais famoso é um Street Fighter, mais as pessoas irão procurá-lo. Street Fighters não são necessariamente famosos por serem Street

Fighters; eles poderiam ser astros do rock ou atores de cinema.

Fama tem suas vantagens inerentes; gente que ouviu falar de você pode se esforçar para ajudá-lo. Fama também tem desvantagens — tais como pessoas batendo na porta do seu quarto de hotel a noite toda para pedir autógrafos.

- Você é conhecido por um seletor grupo da sociedade (como os fãs de heavy metal).
- Seu rosto é reconhecido pela maioria da população local, Você é uma celebridade local (como a moça que apresenta a previsão do tempo na TV).
- Você é razoavelmente famoso; seu rosto e seu nome são conhecidos por muitos.
- Você é uma verdadeira celebridade; todo mundo sabe alguma coisa sobre você.
- Grande Astro/Artista. Você é nacionalmente famoso. Aparece regularmente em capas de revistas ou na TV.

EMPRESÁRIO

Um Empresário cuida dos negócios de um Street Fighter, arranjando transporte, alojamento e competições. Empresários surgem em vários segmentos da sociedade e fazem o que fazem por praticamente qualquer razão. Alguns são debutantes ricos, com pouca ou nenhuma experiência de verdade, apenas em busca de diversão. Outros são Street Fighters fracassados ou aposentados que não conseguem se afastar das arenas.

De qualquer forma, um Empresário é a pessoa que cuida dos negócios diários do Street Fighter (ou time). Ele encontra um torneio, arranja transporte e alojamento, e levanta a moral do time. Um Empresário é contador e treinador em uma só pessoa. Quanto mais alto o nível do personagem, mais competente é o Empresário.

À critério do Narrador, membros de um time podem combinar pontos para um Empresário. Contudo, o Narrador sempre terá a palavra final sobre o quão competente o Empresário poderá ser.

Além disso, mesmo que os jogadores combinem seus pontos para um Empresário, eles não poderão gastar mais que um total de cinco pontos.

- Empresário Fraco. Poucos contatos e pouquíssimas ambições, mas é melhor que nada.
- Empresário Mediano. Ele se esforça para trabalhar no negócio e algumas vezes consegue. Ainda assim, sua bagagem é perdida mais vezes do que deveria, e você só ouve falar de alguns torneios quando é tarde demais.
- Empresário Competente. Ele geralmente toma conta direitinho de você. Leva você aos torneios a tempo, mesmo que passe raspando algumas vezes. De vez em quando, contudo, comete um erro e coloca você para lutar contra um oponente muito superior.
- Empresário Esperto. Ele tem a manha, ele tem a determinação. Ele conhece todos os promotores de torneios deste hemisfério e

consegue para você os melhores treinadores do país.

- Empresário Extraordinário. Ele tem contatos e influência pelo mundo todo e pode colocar você em qualquer torneio, em qualquer lugar. Se você fizer a sua parte e vencer as lutas, então tudo está ótimo e pode partir para a próxima — de primeira classe. Porém, se entrar em uma maré de azar e começar a perder uma atrás da outra, provavelmente terá que encontrar um novo Empresário; este não entra em canoa furada.

RECURSOS

Londres, Cairo, Pequim... você pode ir a qualquer lugar que quiser, e de primeira classe — se tiver dinheiro para isso. Recursos são o fluxo de caixa do personagem. Você precisa determinar sua fonte de renda. Uma herança? Um emprego? Onde ele gasta seu dinheiro e que estilo de vida leva?

- Duro: Você tem um apartamento e talvez uma motocicleta. Se for à falência, ficará com \$1.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$500,00.
- Classe Média: Você tem um apartamento melhor, talvez em um condomínio. Se for à falência, ficará com \$8.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$1.200,00
- Remediado. Você é proprietário de uma casa (ou pelo menos possui algumas ações). Se for à falência, ficará com \$50.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$3.000,00.
- Bem de Vida. Você tem uma casa grande, ou talvez uma velha mansão no campo. Se for à falência, ficará com \$500.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$9.000,00.
- Podre de Rico. Você é um milionário. Se for à falência ainda terá \$5.000.000,00 em dinheiro. Renda mensal de \$50.000,00.

SENSEI

Você se mantém em contato com seu Sensei e ainda aprende com ele de tempos em tempos. Ele é uma fonte de sabedoria, treinamento e aconselhamentos. Seu Sensei pode estar na porta ao lado, ou enfiado em um monastério em algum lugar do Tibete. Qualquer que seja o caso, você tem uma vantagem que outros podem não ter — a oportunidade de continuar seu treinamento.

Em alguns casos, ter um Sensei bem conhecido pode afetar a maneira como os outros o tratam. Se seu Sensei é conhecido por ser honrado, então os outros esperarão que você tenha qualidades similares e o tratarão de acordo.

Em alguns casos, Sensei e Empresário podem ser a mesma pessoa; esta é uma tremenda vantagem. Porém, pontos de Antecedentes ainda devem ser gastos em ambos os Antecedentes: Empresário e Sensei.

- Um Sensei mediano, bem acessível, ou um Sensei acima da média que está bem distante do mundo moderno. Em ambos os casos, seu Sensei ainda não dominou os verdadeiros

segredos do seu estilo. Contudo, ele é um bom treinador para o básico.

- Um Sensei acima da média que está por perto, ou um bom Sensei difícil de contatar. Um Sensei acima da média dominou todos os movimentos básicos de um estilo e aprendeu uma ou duas manobras difíceis.
- Um bom Sensei fácil de contatar, ou um excelente Sensei que vive em alguma parte remota do mundo. Um bom Sensei dominou a maioria das manobras difíceis associadas a um estilo.
- Um excelente Sensei que pode ser encontrado com facilidade, ou um verdadeiro mestre que vive afastado do mundo moderno. Um excelente Sensei dominou todas as manobras especiais associadas a um estilo e pode até mesmo conhecer alguns dos truques de outros estilos.
- Um verdadeiro mestre mais ou menos acessível. Um verdadeiro mestre dominou todas as manobras especiais associadas a um estilo e possivelmente criou suas próprias manobras únicas. Verdadeiros mestres geralmente conhecem um punhado de manobras de outros estilos.

STAFF

Ter uma habilidosa equipe de suporte pode fazer uma diferença tremenda para alguns Street Fighters. Um Staff pode incluir estudantes, treinadores pessoais, nutricionistas, massagistas, motoristas, analistas financeiros e até mesmo líderes de torcida. Cada membro de um Staff é um indivíduo único com suas próprias habilidades e motivações.

Membros de Staff são normalmente interpretados pelo Narrador e não estão sempre envolvidos com a história. Porém, se você quiser, outro jogador pode interpretar o papel de um membro do Staff. De fato, toda uma crônica poderia ser baseada ao redor de um único Street Fighter e o time que dá suporte a ele. O Narrador criará as estatísticas para os seus membros do Staff.

- Um membro de Staff.
- Dois membros de Staff.
- Três membros de Staff.
- Quatro membros de Staff.
- Cinco membros de Staff.

TÉCNICAS

Técnicas são as habilidades de combate aprendidas pelos Street Fighters. Elas são a base de todos os estilos e Manobras Especiais. Técnicas são niveladas em pontos, assim como os Atributos e as Habilidades. Quanto mais pontos um personagem tem em uma Técnica, melhor ele é com as manobras que envolvem aquela Técnica. Pontos de Técnica afetam quanto dano um Street Fighter inflige e indicam a complexidade das Manobras Especiais que ele pode aprender.

SOCO

Todo e qualquer golpe envolvendo as mãos é considerado parte da Técnica de Soco. Socos podem ser golpes diretos com os punhos fechados, golpes laterais com a mão esticada, golpes perfurantes com os dedos. Quase todos os golpes envolvendo a mão e, em alguns casos, outras partes do braço são considerados socos.

- **Amador:** Você sabe que deve colocar o polegar do lado de fora do punho fechado.
- **Experiente:** Seus oponentes em bares raramente se levantam.
- **Competente:** Você é bom. Pode atingir praticamente qualquer lugar em um inimigo e quebrar tábuas com as mãos nuas.
- **Especialista:** Suas mãos são armas letais. Você consegue socar através de lajes de cimento e quebrar ossos.
- **Mestre:** Você pode matar com as mãos. Consegue derrubar oponentes inferiores com apenas um golpe, e é conhecido por deixar marcas em placas de aço.

CHUTE

A Técnica de Chute inclui a maioria dos movimentos com as pernas e pés. Há muitos tipos diferentes de chutes. Cada estilo dá ênfase diferente ao valor deles em combate. Todos os estilos concordam, contudo, que um mestre da Técnica de Chute é capaz de desferir ataques impressionantes.

- **Amador:** Você algumas vezes consegue manter o equilíbrio quando chuta.
- **Experiente:** Você consegue colocar o pé acima da cabeça e mante-lo lá.
- **Competente:** Você é capaz de desferir chutes de força impressionante.
- **Especialista:** Movimentos estonteantes, brilhantes e mortais são possíveis.
- **Mestre:** Sua habilidade de chute é legendária. Você é capaz de esmagar a maioria dos oponentes.

BLOQUEIO

Bloqueios funcionam um pouco diferente das outras Técnicas. A maioria não causa dano, mas quanto mais pontos um Street Fighter tem em Bloqueio, mais efetiva será sua defesa e mais dano você consegue deter. Além disso, muitas manobras avançadas de bloqueio estão disponíveis apenas para os mestres desta Técnica.

- **Amador:** Você consegue colocar as mãos diante da cara.
- **Experiente:** Você consegue bloquear muitas manobras básicas com algum sucesso.
- **Competente:** Você é muito bom em deter um golpe antes que ele atinja você.
- **Especialista:** Suas manobras de bloqueio vão muito além de deter socos e chutes. Agora você consegue se defender de ameaças ainda maiores.
- **Mestre:** Você se defende com graça e precisão insuperáveis. Todos os golpes, exceto os mais potentes, não conseguirão ferir você.

APRESAMENTO

A Técnica Apresamento pode ser usada em uma variedade de manobras estonteantes e devastadoras. Apresamentos podem ser usados para executar chaves e projeções, e ambos podem fazer com que um oponente desista rapidamente. Apresamentos têm uma limitação de alcance e podem ser difíceis de executar contra um oponente rápido. Porém, uma lutadora de luta-livre bem treinada apenas precisa chegar perto do seu oponente uma ou duas vezes para deixá-lo indefeso.

- **Amador:** Você praticava judo na escola e ainda se lembra do básico.
- **Experiente:** Você conhece algumas imobilizações e talvez uma ou duas projeções.
- **Competente:** Você é muito bom — não de nível olímpico, mas bom ainda assim.
- **Especialista:** Você é um lutador de nível mundial e costuma esmagar ou arremessar alguém tolo o bastante para chegar perto de você na arena.
- **Mestre:** Suas chaves são rápidas como relâmpagos e sua pegada é como cola. Poucos podem se equiparar às suas técnicas na arena.

ESPORTES

Quão rapidamente consegue percorrer a distância entre você e seu oponente? A Técnica de Esportes diz quão longe você consegue chegar. Quanto mais alto seu nível em Esportes, mais alto você salta, mais longe você chega numa arremetida e mais rapidamente você recua. Esportes são uma parte integral de quase todas as manobras, e há muitas Manobras Especiais para Esportes.

- **Amador:** Você consegue andar em linha reta — quando você se concentra.
- **Experiente:** Você pode ter participado da equipe de corrida da escola.
- **Competente:** Você consegue surpreender um inimigo com seus movimentos rápidos.
- **Especialista:** Você poderia ter sido um ginasta olímpico ou um acrobata profissional.
- **Mestre:** Você pode saltar sobre edifícios com apenas um salto (na verdade não, mas você pegou a ideia).

FOCO

A mente e o espírito podem ser canalizados para a realização de feitos impressionantes. Quanto mais desenvolvida é a mente, mais energia Chi um Street Fighter pode canalizar para realizar atos verdadeiramente sobrenaturais. Foco governa todas as Manobras Especiais acima e além do entendimento normal da humanidade. Feitos sobre-humanos são possíveis para o mestre do Foco. Bolas de fogo, controle da bio-eletricidade, telepatia e teletransportação aguardam o estudante que aprimora seu Foco.

- **Amador:** Você consegue colocar a mão sobre uma chama e não sentir dor imediatamente.
- **Experiente:** Você começou a explorar os mistérios da mente. Tem certo grau de controle sobre a força do Chi.

- **Competente:** Você está começando a entender os verdadeiros mistérios do eu interior. Você agora tem o controle para aprender alguns dos mais profundos segredos da alma.
- **Especialista:** Você atingiu o quase perfeito domínio da sua mente e espírito. Você consegue realizar grandes feitos focalizando sua força interior.
- **Mestre:** Você verdadeiramente atingiu a maestria da mente e do espírito. Muitos irão procurá-lo para aprender com seus ensinamentos.

quão bem o personagem se sai diante do que se espera dele, dentro e fora da arena, Espera-se que os Street Fighters respeitem e reverenciem outros guerreiros com Renome mais alto que eles, Street Fighters que não demonstram o devido respeito podem se encontrar marginalizados do circuito.

Existem duas áreas de Renome: Honra e Glória. Honra mede o senso de dever, espiritualização, a ética e a moral de um Street Fighter. Glória mede sua força, vitórias, ego e bravura.

Cada área de Renome é dividida em duas formas, O nível (círculos) indica o Renome permanente. A Parada de Renome (quadrados) indica quantos pontos temporários um personagem ganhou. Diferente de Chi e Força de Vontade (veja a seguir), a Parada de Renome pode exceder o nível de Renome.

Quando a Parada de Renome chegar a 10, você deve manter este nível de Renome por toda uma história. Se o fizer, poderá então trocar todos os pontos temporários por um ponto permanente de Renome.

Por exemplo: no final da sua última aventura, Jade tinha dois pontos permanentes de Honra e 10 pontos temporários de Honra.

Ela está pronta para avançar para o terceiro Nível de Honra, Antes que ela possa, porém, deve passar por mais uma aventura e manter

os 10 pontos temporários de Honra. Se ela terminar a aventura com menos de 10 pontos temporários de Honra, ela não poderá avançar,

→**HONRA:** Honra representa a iluminação, logo a moral do personagem dentro e fora da arena. Um personagem com Honra alta provavelmente será tratado com cortesia e respeito, enquanto um personagem com Honra baixa será desprezado, ignorado ou temido, dependendo de quão formidável ele é.

Honra sempre é concedida pelo Narrador, que tem a palavra final sobre quanto o personagem ganha ou perde. Contudo, Honra nunca pode cair abaixo de 0 ou subir acima de 10.

Honra é essencial para um Street Fighter. Um personagem com esperanças de se tornar um Guerreiro Mundial deve se manter honrado. Os honrados Guerreiros Mundiais não toleram mais comportamento desonrado dentro e fora de uma luta, Eles não dão boas vindas a recém-chegados que lutam sem honra.

BENEFÍCIOS DE HONRA: A Honra traz paz interior, que oferece a um Street Fighter diversas vantagens. Quanto mais alta a Honra, mais harmônico o corpo daquela pessoa se torna.

Conforme um Street Fighter se torna mais e mais harmonizado e em sintonia consigo mesmo, seus processos corporais se tornam mais eficientes. Esta harmonia interior, em um nível básico permite que um lutador recupere seu Chi e sua Força de Vontade mais rapidamente, Honra determina quão rapidamente um personagem recupera Chi e Força de Vontade, Ao final de cada combate, o personagem rola seu nível permanente de Honra (Número base 6). Cada sucesso capacita o personagem a recuperar um dos seus pontos de Chi ou Força de Vontade gastos (até o seu nível máximo).

TÉCNICAS ADICIONAIS

Existem outras Técnicas para os personagens do Narrador — e possivelmente para os personagens dos jogadores, se o Narrador o permitir. Estas Técnicas não são muito usadas pelos Street Fighters, que as consideram técnicas de honra duvidosa. A seguir temos um breve sumário de cada Técnica. Narradores devem se sentir livres para criar as suas próprias Técnicas novas como desejarem. O impacto dessas Técnicas no jogo deve ser seriamente considerado antes de se permitir seu uso por personagens jogadores.

→**Armas de Fogo:** esta Técnica cobre o uso de todos os tipos de armas de fogo, de pistolas e submetralhadoras a espingardas de caça. Quanto mais alto o nível do personagem na Técnica, mais preciso será o disparo.

→**Duelistas:** há muitos tipos diferentes de armas que um personagem pode aprender a usar. Cada tipo de arma geralmente requer uma Técnica diferente. Para mais informações sobre armas e seus usos em combate, aguarde outros suplementos.

MANOBRAS ESPECIAIS E COMBOS

Essa parte é de pura anotação, aqui você deve listar as manobras que você comprou e combos. Para maiores informações sobre manobras e Combos vá em COMBATE.

CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

Características pessoais são campos comuns a todo personagem. São facetas, que em termos de interpretação podem mudar e muito o valor de uma personagem. Elas são RENAME, CHI, FORÇA DE VONTADE, SAÚDE e CARTEL.

RENOME

O Renome de um Street Fighter é frequentemente visto como o somatório das crenças dos outros sobre ele, É mais do que isso, contudo. Renome incorpora o coração e alma de todo guerreiro. No mundo de **Street Fighter MASTERS**, uma pessoa só pode realizar os maiores feitos sendo nobre e puro internamente. Renome também é um sistema para interpretação. Os níveis de Renome de um personagem simbolizam a estima pessoal, bem como sua estima dentro do circuito de lutas. Eles mensuram

→ **GLÓRIA:** Glória representa a fama (ou infâmia) e ego do personagem entre seus iguais na comunidade de luta do submundo. Ela é baseada principalmente em seu histórico de lutas e habilidade, assim como histórias sobre seu heroísmo dentro e fora da arena.

BENEFÍCIOS DE GLÓRIA: Glória pode beneficiar um personagem de muitas maneiras. Antes de mais nada, a Glória determina como outras pessoas na comunidade dos Street Fighters o tratam. Será que o novo e bem sucedido empresário irá representar você? Será que o velho mestre irá ensinar sua Manobra Especial?

Personagens com Glória alta costumam ser convidados especiais dos torneios. De fato, alguns torneios não permitem que personagens abaixo de um certo nível de Glória participem de competições individuais (mas competições de times ainda estão abertas).

Estes torneios de Glória alta geralmente oferecem as maiores recompensas.

Contudo, Glória é uma faca de dois gumes. Quanto mais popular um personagem, mais seus oponentes sabem sobre ele. Ele começa a enfrentar oponentes que já conhecem seu estilo de luta e suas manobras

especiais, Além disso, jovens encenqueiros constantemente tentarão provar seu valor desafiando lutadores com Glória alta, e quanto mais alta é sua Glória, melhor você mesmo se considera.

ILUMINAÇÃO ESPIRITUAL: Em Street Fighter MASTERS, existe uma correlação entre todas as suas características pessoais, essa correlação é o que mede sua Iluminação, maiores informações, regras e ambientação neste sentido, você encontrará no Suplemento ILUMINAÇÃO.

GANHANDO RENOME

Como já dito, para se ganhar pontos em Renome é Preciso chegar a 10 pontos temporários para se comprar 1 ponto permanente. Para isso, o Narrador pode seguir critérios mostrados na tabela a seguir, considerando que os pontos somados e subtraídos são sempre considerados temporários a menos que se diga o contrário.

Estas ações são apenas para dar uma rápida orientação. O Narrador é o árbitro final de quanto Renome é ganho ou perdido.

NOS TORNEIOS

Ação	Honra	Glória
Não atingir um oponente atordoado	+1	+1
Gastar um turno posando/se exibindo	0	+1
Atingir um oponente atordoado	-1	0
Nocautear um oponente atordoado	-2	+1
Aceitar o desafio de um Street Fighter de posto maior que o seu	+1	+1
Desafiar um Street Fighter de posto maior que o seu	0	+1
Desafiar um Street Fighter de posto menor que o seu	-1	0
Derrotar um Street Fighter de posto maior que o seu	0	+2
Derrotar um Street Fighter de posto muito maior que o seu (4 postos ou +)	0	+3
Ser derrotado por um Street Fighter de posto menor que o seu	0	-2
Ser derrotado por um Street Fighter de posto muito menor que o seu (4 postos ou +)	0	-3
Derrotar um oponente em menos de três turnos	0	+1
Vencer uma luta	0	+1
Perder uma luta	0	-1
Usar uma arma ou animal contra um oponente desarmado	-2	0
Usar uma arma de fogo	-1 permanente	-1 permanente
Atingir um oponente que está sendo segurado por outra pessoa	-1	0
Fazer três bloqueios seguidos	0	-1
Perder porque você lutou honradamente	+1	0
Derrotar o oponentes múltiplos (dois ou mais)	0	+1
Usar uma manobra contra a qual seu oponente é vulnerável, em rápida sucessão	-1	0
Derrotar um oponente sem sofrer qualquer dano (PERFECT!!!)	0	+3

FORA DOS TORNEIOS

Ação	Honra	Glória
Sofrer ferimentos enquanto protege um inocente	+1	0
Fugir de um desafio	-1	-2
Acabar com os negócios de um grupo da Shadaloo	+1	+3
Ignorar alguém precisando de ajuda	-1	0
Derrotar um inimigo muito mais poderoso	+2	+2

FORÇA DE VONTADE

Força de Vontade representa a força interior, determinação e vontade. Quanto mais alta a força de vontade do personagem, mais difícil será desviá-lo de seu código de ética pessoal. Personagens com Força de Vontade alta são conhecidos pela feroz dedicação com que perseguem seus objetivos. Força de Vontade varia de 1 a 10. Um indica uma pessoa de vontade fraca; 10 indica uma pessoa de vontade inquebrável.

Força de Vontade tem dois propósitos. Primeiro, o nível permanente funciona como uma estatística constante, medindo a fortaleza interior

permanente do personagem. Segundo, pontos do nível temporário podem ser gastos para permitir que o personagem realize certas ações especiais.

Apenas um ponto de Força de Vontade pode ser gasto por turno, a menos que seja alguma ação especial que exija mais, mas que obviamente tem a aprovação do Narrador.

A Força de Vontade de um personagem iniciante é determinada pelo estilo dele.

Personagens podem recuperar Força de Vontade sendo bem sucedido em um teste de Força de Vontade no final do combate. Personagens recuperam toda a sua Força de

Vontade (até o seu nível permanente) no final da história.

O nível máximo de Força de Vontade é 10. Nenhum personagem poderá exceder este nível.

CHI

Chi é a energia mística dentro do corpo de um personagem. Esta energia é a fonte de vários poderes sobre-humanos. Personagens com níveis altos de Chi não necessariamente aprenderam a regular e canalizar essa energia interior através de respiração meditativa e outros exercícios especiais. Deve ser gasto para invocar Manobras Especiais. Como a Força de Vontade, o Chi pode ser recuperado com um teste de Honra após o combate e é totalmente restaurado no fim de uma história. O Chi de um personagem iniciante é determinado por seu estilo (veja Capítulo Seis).

O nível máximo de Chi é 10. Nenhum personagem poderá exceder este nível.

SAÚDE

A Característica Saúde mede quanto dano físico e mental um personagem pode sofrer antes de cair inconsciente. Todos os personagens de **Street Fighter** começam com 10 pontos permanentes de Saúde e podem ganhar mais gastando Pontos de Bônus durante a geração do personagem.

Todos os personagens começam com 10 pontos de Saúde; porém, gastando pontos de bônus e de experiência, um personagem pode aumentar a sua Saúde até o limite máximo de 20.

DANO

A Saúde de um personagem é perdida sempre que ele sofre dano. O Dano é infligido de várias maneiras: o punho de outra pessoa é provavelmente a fonte mais comum de dano para um Street Fighter, mas os guerreiros também se arriscam fora das arenas. O Dano oriundo do combate é explicado no Capítulo Oito. Esta seção traz uma orientação sobre como arbitrar outros tipos de dano que o personagem pode sofrer: queda e fogo.

Distância	Ferimento
um Andar	Um Nível de Saúde
Dois Andares	Dois Níveis de Saúde
Três Andares	Quatro Níveis de Saúde
Quatro Andares	Oito Níveis de Saúde
Cada andar adicional acima de quatro acrescenta mais um nível de saúde de dano.	

→**Queda:** Ocasionalmente, personagens sofrerão quedas. Isso poderá acontecer quando um dos vilões cortar a corda de escalada do personagem, ou quando ele não conseguir agarrar a borda, etc. Consulte a tabela para determinar o dano que o personagem sofre.

Um personagem pode tentar amortecer a queda, tentando rolar quando atinge o solo —e, reduzindo, portanto, a quantidade de dano que sofreria. O teste é feito com Destreza + Esportes

(numero base 6). Cada sucesso reduz o dano infligido pela queda em um Nível de Saúde.

→**Fogo:** Nem todo fogo é expelido pela boca de guerreiros da yoga. Chamas, mesmo as naturais, são potencialmente perigosas para todos. Consulte a tabela para ver quanto dano o fogo inflige por turno.

Tamanho das chamas	Dano
Lareira, tocha	Um nível de Saúde
Incêndio	Dois Níveis de saúde

CURANDO DANO

Um personagem pode recuperar toda a Saúde perdida após quinze minutos de descanso, a menos que tenha sofrido mais dano que seus Níveis de Saúde restantes. Dano sofrido além dos Níveis de Saúde é chamado de dano agravado, e leva mais tempo para ser curado. Dano agravado leva um dia para curar cada Nível de Saúde "negativo" sofrido.

Por exemplo: Guile já perdeu 17 Níveis de Saúde (ele começou com 20, logo, ainda tem 3). Sagat o atinge e Guile recebe mais cinco Níveis de Saúde adicionais de dano. Como ele só tinha 3 Níveis de Saúde sobrando, os dois adicionais tornam-se dano agravado. Mais tarde, Guile dorme e recupera 18 Níveis de Saúde. O jogador de Guile marca com um X dois quadrados de Saúde na ficha de personagem para mostrar que ele sofreu dois Níveis de Saúde de dano agravado. Este dano levará dois dias para sarar. Até lá, Guile terá apenas 18 Níveis de Saúde, não 20.

CARTEL

Cartel contém informações sobre o status do Lutador dentro do circuito de lutas.

A diferença de Street Fighter MASTERS, em relação ao antigo Street Fighter RPG, é que não existe diferença dentro do circuito, as velhas divisões se tornaram apenas uma, que é conhecida somente como Street Fighter, ou Circuito Mundial ou ainda os Guerreiros Mundiais. Divisões consideradas como Duelistas (luta armada), Tradicional e Estilo Livre, não são consideradas exatamente uma divisão dentro do Circuito Mundial, eles podem ainda serem mencionados, mas com caráter de estilo de luta.

Uma vez dentro do circuito, você estará aberto a qualquer tipo de disputa. Para que você Entre no Circuito Mundial, o Cume de todas as disputas, você relativamente já passou por alguns anos de Luta. Afinal, o Circuito Street Fighter é totalmente secreto, e alguns que participam nem mesmo sabem ao certo como ele funciona.

POSTO (RANK)

O Posto determina como cada lutador se situa dentro do circuito mundial. Postos seguem uma escala de 0 a 13, sendo 0 o mais baixo e 13 o mais alto. Lutadores diferentes podem compartilhar o mesmo posto.

O Posto é algo que nunca se perde.

A determinação do posto de um personagem é feita seguindo as regras descritas abaixo:

→**Posto Zero – Estudante/Capanga:** O Posto Zero, não é um posto obrigatório, normalmente se começa

pelo Posto Um, mas algumas vezes o vida é muito cruel, e você é simplesmente tragado cedo demais para dentro do Circuito. Este Posto é normalmente composto de adolescentes encenqueiros, Estudantes e, como por coincidência, por Capangas. Alguém de Posto zero Nunca deve ter lutado de verdade na vida, nunca encontrou, ao menos não mais que uma vez, um Lutador de verdade.

→**Posto Um:** Todos os guerreiros novatos começam neste posto, onde todos os grandes guerreiros começaram suas respectivas carreiras. Um guerreiro de Posto Um é um novato. Guerreiros de Posto Um tem menos de uma vitória para 20 derrotas.

→**Posto Dois:** Neste ponto, um guerreiro já está aprendendo o caminho das pedras. Se um guerreiro experiente ainda está neste Posto, ele provavelmente também tem um emprego de meio-expediente para cobrir as despesas. Guerreiros de Posto 2 têm menos de uma vitória para cada 10 derrotas. Um guerreiro não pode chegar ao Posto 2 antes de ter travado 5 lutas.

→**Posto Três:** Um guerreiro no Posto Três está subindo direto ou despencando, dependendo se ele é um novato ou um veterano. Posto Três dá alguma respeitabilidade a um guerreiro, mas não muita. Guerreiros de Posto Três têm pelo menos uma vitória a cada 5 derrotas. Um guerreiro não será considerado apto para o Posto Três até que tenha lutado pelo menos 10 vezes.

→**Posto Quatro:** Guerreiros que atingiram este Posto são determinados e dedicaram a maior parte do seu tempo à arena. Um Guerreiro de Posto Quatro não é mais considerado um novato, mas um adversário competente e habilidoso. Para atingir o Posto Quatro, um guerreiro deve obter uma vitória a cada três derrotas. Ele deve ter lutado em pelo menos 15 lutas antes de ser considerado para o Posto Quatro.

→**Posto Cinco:** Guerreiros de Posto Cinco são adversários valorosos. Estes são guerreiros experientes, mas não excepcionais — ainda. Uma guerreira de Posto Cinco deve manter uma vitória para cada derrota, e deve ter um histórico de 20 lutas para poder alcançar este posto.

→**Posto Seis:** Aqueles que atingem o Posto Seis devem ser melhores do que a média, mesmo entre os Street Fighters. Se não for assim, eles não se mantêm neste Posto por muito tempo. Um guerreiro de Posto Seis precisa manter uma média de 2 vitórias para cada derrota. Se um guerreiro de Posto Seis acumular mais derrotas do que vitórias, ele cai de Posto. Um Guerreiro deve ter uma experiência de 25 lutas para atingir este posto.

→**Posto Sete:** Estes guerreiros precisam dar duro. Para atingir o Posto Sete, o sujeito precisa ser bom, bem melhor que a média e melhor que os seus oponentes. Um guerreiro de Posto Sete deve manter uma média de três vitórias para cada derrota, e travar pelo menos 30 lutas antes de alcançar este Posto.

→**Posto Oito:** Guerreiros de Posto Oito estão entre os melhores de todos. Competem com regularidade e raramente encontram a derrota. Dificilmente são apanhados desprevenidos e muitos desenvolveram técnicas e poderes avançados. Para se qualificar para este Posto, um guerreiro deve acumular 5 vitórias para

cada derrota e deve ter participado de pelo menos 40 lutas.

→**Posto Nove:** Guerreiros de Posto Nove são especiais, verdadeiros mestres em seus estilos. Pouquíssimos guerreiros alcançam este Posto, um número ainda menor consegue se manter nele. Um guerreiro de Posto Nove precisa acumular 10 vitórias para cada derrota e deve ter participado de pelo menos 50 lutas.

→**Posto Dez:** Estes são os melhores entre os melhores. Homens e mulheres que aperfeiçoaram suas habilidades até níveis sobre-humanos, mas não máximos. Eles formam uma sociedade de elite e exclusiva. Estão para atingir um patamar quase não alcançado. Para atingir o Posto 10, um guerreiro precisa ter acumulado pelo menos 20 vitórias para cada derrota e deve ter travado pelo menos 60 combates.

→**Posto Onze – Guerreiro Mundial:** Eles São considerados entre os Combatentes os mais experientes Lutadores na face da Terra, eles não são mais apenas uma elite, eles são a nata dessa elite, suas habilidades que já estavam em níveis sobre-humanos, hoje não são mais a preocupação destes indivíduos, eles perceberam algo mais dentro de si mesmos. Para Ser um Guerreiro Mundial, o Lutador precisa acumular pelo menos 30 vitórias para cada derrota e deve ter travado pelo menos 70 Lutas.

→**Posto Doze – Mestre:** Os guerreiros Mundiais lhe veneram, você é considerado entre eles um exemplo, dominou totalmente sua técnica, e dificilmente é derrotado, isso para não dizer que nunca perde. O Número de derrotas e vitórias aqui é irrelevante, claro que para chegar aqui no mínimo você deve ser um Guerreiro Mundial, mas aqui experiência conta muito mais, e você dominou não só sua técnica totalmente, mas praticamente conhece a filosofia ao menos de quase todas que existem no mundo. Sua Meta que começou no Posto anterior, está prestes a se concluir, mas para isso você sabe que ainda tem um difícil caminho pela frente. Neste Posto o Lutador começará a ter problemas relativos a sua Iluminação, e controlar seu demônio interior é a meta.

→**Posto Treze – Mestre Verdadeiro:** Aqui o Lutador descobriu que o verdadeiro domínio está na alma, e já a dominou. Você não mais luta como antes, a voracidade é mortal, e entende que matar não é a meta do Guerreiro. Você é considerado uma lenda, poucos acreditam na sua existência que não seja como mito.

BENEFÍCIOS DO POSTO

O benefício mais imediato do Posto é o respeito que se recebe. Independente da sua Honra ou Glória, um guerreiro de alto Posto sempre é respeitado. Se este respeito é baseado em medo ou admiração, depende do guerreiro em questão.

Outro benefício do Posto é a superioridade derivada da experiência. Se uma arbitragem for necessária em uma competição ou torneio, o guerreiro de Posto mais alto será normalmente chamado para tomar a decisão final. Tomar decisões justas em torneios é uma boa maneira de manter a própria Honra.

Finalmente, os guerreiros normalmente têm uma deferência uns para com os outros em relação aos Postos que possuem. Embora isso seja considerado desonrado, há uma tolerância bem maior para com os guerreiros de Posto mais alto. Conceder ou recusar espalhafatosamente um tratamento preferencial baseado no Posto do outro pode resultar em perda de Honra

VITÓRIAS

Bom vitórias nada mais é que o número total de vitórias em todas as suas lutas.

DERROTAS

Derrotas o número total de derrotas em todas as suas lutas.

EMPATES

O Número total de empates em todas as suas lutas.

K.O.'S (KNOCKOUTS - NOCAUTES)

Nocautes é o número de vitórias de por nocautes.

EXPERIÊNCIA

Durante uma história, os personagens aprendem muita coisa. Embora muito do que eles aprendem seja conhecimento prático (não virar suas costas para um oponente, por exemplo) e não possa ser registrado, certas coisas podem ser quantificadas. Conforme seu personagem continua a treinar e viajar, ele vai aprimorar muitas Características que já tinha e também ganhar algumas novas.

Esse desenvolvimento é feito através de um sistema de recompensas de "experiência". Ao fim de cada sessão de jogo, o Narrador concede a cada personagem certo número de Pontos de Experiência. Os jogadores podem acumular seus Pontos de Experiência e gastá-los para comprar Características melhores, de forma semelhante ao que é feito com os pontos de bônus durante a criação dos personagens. Esta seção orienta o Narrador sobre como conceder Pontos de Experiência e mostra como os jogadores podem gastá-los.

CONCEDENDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Conceder Pontos de Experiência requer equilíbrio cuidadoso. É importante que os jogadores sintam seus personagens evoluindo.

Porém, ao mesmo tempo, também é importante que os personagens não se tornem rapidamente poderosos demais. As linhas gerais abaixo servem de base para o Narrador, o qual tem a palavra final na concessão dos Pontos de Experiência.

Ao Fim de Cada Capítulo

Conceda a cada personagem de 1 a 5 pontos de experiência ao fim de cada capítulo (sessão de jogo). Um personagem sempre receberá pelo menos

um ponto pelo simples fato dele estar lá, tenha sido ele bem-sucedido ou não.

→Um Ponto - Automático: um personagem sempre recebe 1 ponto ao fim de uma sessão.

→Um Ponto - Aprendizado: se o personagem aprendeu alguma coisa com suas experiências ao longo do capítulo. Pergunte ao jogador o que seu personagem aprendeu antes de conceder este ponto.

→Um Ponto - Interpretação: o personagem interpretou bem, não apenas de forma divertida mas também apropriada. Conceda apenas para interpretações excepcionais, seus padrões devem ir ficando cada vez mais rigorosos. Na maioria dos casos, conceda este ponto apenas para o jogador que tiver feito a melhor interpretação do grupo.

→Um Ponto - Consistência: o personagem agiu bem apropriadamente em relação ao seu conceito, Glória e Honra. Esta recompensa deve ser concedida apenas aos personagens que se esforçaram por se aprimorar, respeitando os conceitos dos seus personagens.

→Um Ponto - Heroísmo: quando um personagem se põe em risco em prol de outros (por exemplo, correndo para dentro de um prédio em chamas para salvar uma criança, mesmo sabendo que as queimaduras poderão infligir dano agravado e, portanto, colocá-lo em desvantagem no próximo torneio), ele faz por merecer um ponto de experiência. Evite que os jogadores tomem vantagem disto. Existe uma linha tênue entre o heroísmo e a insensatez.

Ao Fim de Cada História

Ao fim de cada história, o Narrador pode conceder a cada jogador de 1 a 3 pontos adicionais de experiência. Estes pontos são concedidos como acréscimo aos pontos já concedidos pelo fim do capítulo da história.

→Um Ponto - Sucesso: o grupo foi bem sucedido em sua missão ou objetivo. Não precisa ser um sucesso completo. Se os personagens se esforçaram o bastante, um sucesso marginal já valerá o ponto.

→Um Ponto - Engenhosidade: o jogador (e, portanto, o personagem) usou a cabeça para superar problemas e não tentou resolver todas as situações com os punhos.

→Um Ponto - Torneio: um personagem participou e se saiu bem num torneio. O personagem deve ter aumentado a sua Glória ou o seu Posto para receber este ponto de experiência.

GASTANDO PONTOS DE EXPERIÊNCIA

Como jogador, você pode gastar a Experiência do seu personagem a qualquer momento. Aumentar uma Característica geralmente exigirá que você acumule experiência ao longo de várias sessões de jogo. Consulte a tabela abaixo para determinar o custo de aprimorar uma certa Característica.

Características	Custo
Nova Habilidade	3
Novo poder	Custo do ponto de poder x 4
Força de vontade	Nível atual
Chi	Nível atual
Saúde	4 por ponto
Atributo	Nível atual x 4

Habilidades	Nível atual x 2
Técnica nova	3
Técnica	Nível atual x 3

Por exemplo, Daniel quer aumentar a Força do seu personagem de 3 para 4. O personagem de Daniel teria que acumular e gastar 12 pontos de experiência para aumentar a Característica (um Atributo é aprimorado gastando o nível atual) multiplicado por quatro: $3 \times 4 = 12$).

Nem todas as novas Habilidades e Poderes estão prontamente disponíveis. O personagem deve encontrar um professor para aprender como se faz a coisa. Professores podem ser comuns ou raros, tudo depende daquilo que se quer aprender. Para aprender como usar um computador (você quer comprar o Conhecimento Computador para o seu personagem), basta se matricular em um dos centenas de cursos disponíveis. Este treinamento será obtido com facilidade. Porém, para aprender o Yoga Teleport, você teria que viajar para longe e encontrar um mestre que possa ensiná-lo este segredo. Na verdade, encontrar tal mestre poderia ser a própria aventura.

CARACTERÍSTICAS SOBRE-HUMANAS

É possível, através de treino intensivo, aumentar Atributos, Habilidades ou Técnicas acima dos limites humanos. Estes níveis sobre-humanos são obtidos apenas por uns poucos dedicados e privilegiados lutadores (entre eles os Guerreiros Mundiais).

Na verdade, poucos têm o potencial necessário para chegar lá. Contudo, para aqueles que o têm, os seguintes custos de experiência são usados. De qualquer forma, Atributos, Habilidades e Técnicas não podem, sob nenhuma circunstância conhecida, ser aumentados além de 8.

Aumentando características acima de 5	
Atributo	Nível atual x 6
Habilidade	Nível atual x 4 (sem ultrapassar a técnica mãe)
Técnica	Nível atual x 5

CAPÍTULO 4:

COMBATE

O Combate em STREET FIGHTER MASTERS é guiado por cartas. Cada Carta descreve e representa uma Manobra Especial ou Poder especial, que em prática é a mesma coisa.

TIPOS DE COMBATE

Não importa se um Street Fighter entrou em um torneio voluntariamente ou foi forçado a uma briga de rua, as mesmas regras de jogo são usadas para controlar o combate. As regras de ruína dentro da luta, contudo, podem variar bastante.

Lutas de torneio são eventos ritualizados, com grupos de espectadores, um painel de juizes, gongos e cronômetros. Há uma quase infinita variedade de locais de torneio, desde templos na Índia até galpões na Europa Oriental, onde o juiz mal pode ser ouvido em meio a torcida sedenta de sangue. Cada torneio fará com que suas regras sejam conhecidas e esperará que os combatentes as sigam, mas isso não quer dizer que não há trapaças nos torneios.

Nas ruas, ou em um esconderijo da Shadaloo, não há regras. Bandidos alegremente usarão qualquer tipo de arma, inclusive armas de fogo, para lidar com Street Fighters indesejados. Este capítulo cobre todos os itens que o inimigo de um personagem poderá usar em lutas sem regras fora da arena.

CARTAS DE COMBATE

Cada Carta de Combate representa uma manobra que um personagem pode usar por turno de combate. Antes de participar de seu primeiro combate, você deverá preencher uma Carta de Combate para cada manobra do seu personagem.

Cada personagem deve ter dez cartas de Combate de manobras básicas, e as outras serão de suas Manobras Especiais.

Preenchendo as Cartas de Combate

Cada carta tem três termos: Velocidade, Dano e Movimento. Quando preencher uma Carta de Combate, preencha os círculos ao lado de Velocidade, Dano e Movimento para mostrar o nível da manobra em cada categoria. As Cartas de Combate também tem algumas linhas em branco para que você possa escrever notas sobre aquela manobra, como o custo em Chi ou Força de Vontade e outros efeitos.

Velocidade

Velocidade determina quem age primeiro em um turno de combate. A velocidade pode variar de um turno para o outro, dependendo da manobra que seu personagem tenta realizar. Outras circunstâncias também podem afetar a velocidade, mas estas são

discutidas mais adiante. A velocidade é determinada calculando Destreza com modificador de manobra

Dano

Dano determina quão violentamente sua manobra atinge o oponente. Sempre que uma manobra atinge o alvo, compare o nível de dano da manobra com o total de Absorção do alvo. Absorção normalmente é o Vigor, mas coisas como bloquear, Manobras Especiais e armaduras podem aumentar a Absorção.

O atacante e o defensor rolam dados em uma ação resistida e subtrai o total de sucessos de Absorção do nível de dano da Manobra e somente considera os dados remanescentes para determinar quantos Níveis de Saúde foi danado. Este dano é feito da mesma forma que os outros testes e tem Base 6. Cada sucesso subtrai um nível de Saúde do alvo.

No caso das Defesas o Dano representa seu total de Absorção, se o Dano da defesa for maior que o Dano do Ataque, o Defensor terá no próximo turno um Bônus em velocidade igual ao número excedente.

O dano é calculado com Força somado ao nível da Técnica usada com o modificador da manobra.

Movimento

Movimento determina que distância seu personagem pode cobrir enquanto realiza uma manobra. Cada manobra tem um modificador de movimento. Movimento é calculado com a Técnica de Esportes com modificador de manobra

MANOBRAS BÁSICAS

Essas são as dez Manobras Básicas, elas serão descritas mais tarde:

Nome	Vel	Dano	Mov
SOCOS			
Jab	+2	-1	+0
Strong	+0	+1	+0
Fierce	-1	+3	-1
CHUTES			
Short	+1	+0	+0
Foward	+0	+2	-1
Roundhouse	-2	+4	-1
OUTRAS MANOBRAS			
Block (Bloqueio)	+4	+2	sem
Movement (Movimento)	+3	sem	+3
Grab (Apresamento)	+0	+0	Um
Crouch (Agachamento)	+1	sem	sem

BLOQUEIOS

Quando um personagem usa essa manobra, ele adiciona a sua Técnica Bloqueio ao total de Absorção (Vigor). Alguns ataques, como apresamentos, ignoram bloqueios. Dano proveniente dessas manobras deve ser absorvido apenas com o Vigor.

O Usuário de Bloqueios rola um teste de ação resistida contra seu atacante, neste caso o “Dano” de bloqueios é o efeito defensivo, caso na ação resistida haja resto do defensor, o número de sucessos excedentes é somado no turno seguinte de um Bloqueio, o personagem recebe esse bônus em Velocidade em qualquer manobra.

Bloqueios também impedem que o personagem sofra Knockdowns.

APRESAMENTOS

As manobras de Apresamento ignoram Bloqueios quando se determina nível de Dano. Além disso, para se executar uma Manobra de Apresamento, o lutador deve entrar no hexágono do oponente.

ORDEM DE JOGO

1. Selecione as cartas: Cada jogador seleciona uma carta de combate, e a mantém em segredo.

2. Declare a Velocidade: Cada jogador anuncia a Velocidade da manobra que escolheu. Se dois personagens tiverem a mesma Velocidade, compare Raciocínio, quem tiver mais alto tem maior Velocidade. Se ainda ficar igual, cada um rola um dado: quem tirar o maior número tem maior Velocidade no turno.

3. Movimento: O jogo começa com o Personagem que tem a Velocidade mais baixa. Este usa seu Movimento. Uma vez que tenha terminado, ele pode passar para o próximo passo: atacar.

A qualquer momento durante o movimento do lutador, um personagem com uma manobra de Velocidade mais alta pode declarar que está tentando interromper o movimento de outro lutador que tenha velocidade mais baixa. Ele declara que interrompe e rola uma ação de interrupção de movimento.

ACÇÃO DE INTERRUPTÃO DE MOVIMENTO

Uma ação de Interrupção é algo muito próximo de uma ação resistida. Seu exemplo clássico seria uma corrida. aqui não se rola dados e se aproveita apenas a diferença entre eles (jogador 5 sucessos vs. Jogador 7 sucessos = 2 sucessos). Em uma ação de interrupção aquele que rolar mais sucessos acertou primeiro, chegou antes. Para isso se compara as velocidades, a diferença entre as velocidade é somada ao dano do interruptor, que nesse momento esta equiparando velocidades para acertá-lo e interrompê-lo.
Exemplo:

Marcos decide interromper Thiago; Thiago usou sua manobra com velocidade 6 e Marcos como tinha uma manobra de velocidade 8 decidiu deixá-lo começar o turno, para no instante que este ataque, ele o interrompa com seu ataque. Marcos declara que vai

tentar interrompê-lo, então ele equipara as velocidades (8-6=2), a diferença (2) entre as velocidades é somada ao total do dano de Marcos e se ele tiver mais sucessos que Thiago, ele o acerta. Caso contrário e ele recebe o ataque de Thiago.

O personagem interrompido perde seu movimento onde o atacante escolheu. O personagem mais rápido agora se move o quanto desejar dentro do seu limite e procede para o passo do ataque. Uma vez que o personagem que interrompe tenha completado suas ações e seja bem sucedido, o interrompido perde sua ação.

Um personagem muito lento pode sofrer diversas interrupções sucessivas. Um personagem lento pode ser interrompido por um personagem mais rápido, que por sua vez pode ser interrompido por um personagem mais rápido ainda, e assim sucessivamente. Mas lembre-se: sempre que acontecerem múltiplas interrupções, faça as ações de quem tem Velocidade mais alta para quem tem Velocidade mais baixa. Uma vez que um personagem interruptor de Velocidade tenha completado seu turno, prossiga para o outro com velocidade mais baixa que esse, porém mais alta que a de outros, e assim por diante, até que todos tenham feito suas ações.

4. Ataque: uma vez que o personagem tenha completado seu movimento, o jogador baixa sua Carta de Combate para mostrar a Manobra que está usando. Se o personagem usou uma manobra que pode causar dano, e está dentro do alcance necessário para atacar um oponente (a menos que seja dito o contrário, ele deve estar no mesmo hexágono ou no adjacente ao alvo), ele pode declarar seu ataque. O personagem então prossegue com o rolamento de dano contra o alvo escolhido.

Durante o movimento, um personagem de Velocidade mais alta pode interromper um personagem de Velocidade mais baixa a qualquer momento. Da mesma forma, o personagem mais rápido pode declarar a sua interrupção assim que o personagem mais lento mostrar a sua Carta de Combate, ou até mesmo o personagem lento declarar o alvo que escolheu, mas antes do rolamento ser feito. Assim que a interrupção é declarada, o personagem mais rápido prossegue para o passo 3 e inicia seu movimento e ataque.

Assim que o personagem mais rápido tiver terminado, o mais lento pode completar seu ataque, se não foi interrompido ou deixa em DIZZY. Se seu alvo agora tiver fora de alcance, o ataque também é cancelado.

5. A vez do Personagem Seguinte: assim que o primeiro personagem tenha completado seu movimento e atacado, o personagem com a segunda Velocidade mais alta começa com o Passo 3, com isso se repetindo até que todos tenham atacado

6. Preparação para o próximo Turno: Se este é um combate de torneio, o Narrador vai querer registrar que um turno se passou (a maioria dos combates de torneio dura 10 turnos). Além disso, quaisquer Manobras Especiais que tenham efeitos entre turnos deve ser resolvida agora, e testes para personagens em Apresamentos Sustentados também.

SENTINDO

Agora que você conhece o básico, vamos lhe dar algumas regras extras que aumentam a tensão do combate. Primeiro, vamos ver o que pode acontecer se você se dar mal na luta.

Atordoamento (Dizzy)

Quando um personagem perde em um ataque mais Níveis de Saúde que seu Vigor, ele fica atordoado (Dizzy). Um personagem atordoado perde seu turno seguinte de combate. Ele não joga uma carta de combate, e pode apenas ficar de pé ali, confuso, tonto e incapaz de agir, enquanto o oponente ganha um turno livre. Personagens não podem ser atordoados por dois turnos seguidos, não importando quanto dano venham a receber. Algumas Manobras Combo podem somar seu dano para atordoar um inimigo.

Inconsciência

Um personagem que tenha seus níveis de Saúde reduzidos a zero ou menos estará inconsciente. O personagem fica inconsciente até que o Narrador decida que ele despertou. Isso normalmente demora até o fim da cena, mas pode demorar muito mais (ou menos) dependendo da história.

Avisamos aos Narradores para que não aproveitem indevidamente desta regra. O personagem deve se manter inconsciente apenas enquanto isso é útil para a história.

O que deve ser evitado é que um personagem fique inconsciente por muito tempo enquanto o resto do grupo joga. Isto poderá fazer com que o jogador fique entediado. Lembre-se: A idéia é que todos os jogadores se divirtam. Tente manter todos os jogadores tão envolvidos na ação quanto possível.

Morte

Não existe uma regra de jogo para determinar quando um personagem morre. A morte é um evento tão trágico que o Narrador deve decidir quando os efeitos de um ferimento são fatais. Até mesmo a morte de personagens secundários deve ser um evento dramático em uma história.

Há dois recursos dramáticos que um Narrador pode usar (mas não com excesso) com relação à morte. Um é a clássica armadilha mortal. Personagens capturados pela Shadaloos podem se ver em uma bizarra armadilha mortal, sem saída aparente. O grande vilão aparecerá para escarnecer os heróis uma última vez, possivelmente revelando seu plano-mestre para os personagens prestes a morrer. Eventualmente o vilão parte satisfeito, acreditando que os personagens logo morrerão horrivelmente na armadilha. Heroicamente, os personagens conseguem escapar e agora devem encontrar o vilão para deter seus planos.

Outro recurso dramático é a falsa morte. Como Jason retornando para mais uma seqüência de "Sexta-Feira 13", alguns vilões se recusam a permanecer mortos. Não importa quão definitivas suas mortes tenham parecido ser, elas eram ilusórias. Exemplo: um vilão na verdade saltou para fora do carro antes que ele rolasse barranco abaixo. Esse tipo de fuga da

morte também pode ser usado para impedir a morte de personagens importantes como os Guerreiros Mundiais.

Falhas Críticas

Um personagem que tem uma falha crítica um rolamento de dano sofreu um sério acidente no meio do combate. O personagem se esticou demais ao fazer o golpe, se desequilibrou e esta vulnerável. Como resultado, ele tem uma penalidade de -2 na Velocidade da sua manobra para o próximo turno.

VANTAGENS DAS MANOBRAS

Algumas Manobras, principalmente Manobras Especiais, têm qualidades extras além da capacidade de causar dano. As vantagens são as seguintes:

Manobra Abortiva: Manobras Abortivas são ações reflexivas. Basicamente para se abortar uma manobra o jogador gasta um ponto de Força de vontade e a dificuldade pode ser aumentada o quanto o narrador quiser de 1 a 5.

É importante ressaltar que para abortar uma manobra para outra é preciso que a segunda seja de velocidade maior que a primeira, caso contrário, simplesmente não é possível.

Manobra Aérea: Manobras Aéreas são executadas acima do chão. O lutador não pode ser afetado por rasteiras ou Manobras de Agachamento até terminar de executar a Manobra Aérea.

Manobra Antiaérea: Essas Manobras são opositoras as Manobras Aéreas, elas são manobras que de qualquer forma acerta Manobras Aéreas.

Manobra Combo: Quaisquer duas ou três manobras podem ser ligadas em uma Manobra Combo, o que aumenta enormemente a eficiência dessas manobras quando usadas sucessivamente. A manobra Combo básica dá +2 à Velocidade da segunda Manobra, mas apenas quando é usada imediatamente após a primeira manobra. Uma Manobra Combo Atordoante combina os danos das manobras componentes para atordoar. Combos são mais bem explicados mais adiante.

Manobra de Agachamento: estas manobras são realizadas muito próximos ao chão. Lutadores empregando Manobras de Agachamento não podem ser afetados por Manobras Aéreas (a menos que a descrição da manobra diga o contrário).

Knockdown: esse efeito permite que você derrube seu oponente no chão. Muitos estilos de luta diferentes têm rasteiras, projeções e outras manobras para arrebentar o oponente no chão. Se você sofrer Knockdown, sua próxima manobra sofrerá -2 em Velocidade. Se você não realizou sua manobra ou ação nesse turno, você perderá sua ação ao invés de sofrer a penalidade. Um Knockdown só faz efeito se causar pelo menos um nível de Saúde de dano. Se o oponente estiver bloqueando, não pode sofrer os efeitos do Knockdown, a não ser que o ataque ignore bloqueios.

Manobra de Múltiplo Impacto: Algumas Manobras Especiais permitem mais de um teste de Dano em um oponente. Essas manobras não somam

seu dano para atordoar, a não ser que sejam partes de uma manobra Combo Atordoante.

Apresamento Sustentado: algumas Manobras de Apresamento permitem que o atacante prenda o oponente em uma imobilização. O lutador continuará a infligir dano a cada turno até que a vítima escape.

Se um lutador executando um Apresamento Sustentado conseguir fazer pelo menos um nível de Saúde de Dano, ele imobilizou o oponente. A vítima não pode fazer nada até o fim do turno até que consiga escapar do apresamento. A vítima deve derrotar o lutador em uma ação resistida de Força versus Força.

Se a vítima não conseguir se soltar, ela perde sua ação no próximo turno, podendo fazer um novo teste de Força versus Força até se soltar. Mas isso apenas se o lutador continuar com o Apresamento Sustentado, jogando a mesma Carta de Combate. Se o atacante quiser, ele pode abandonar a manobra e jogar outra Carta de Combate no próximo turno. O limite de turnos que um lutador usa em um Apresamento Sustentado é igual a sua Técnica de Apresamento em turnos. Se uma terceira pessoa atingir o atacante do Apresamento Sustentado e atordoá-lo ou nocauteá-lo, o Apresamento Sustentado é cancelado.

USANDO ARMAS

Ocasionalmente (especialmente em torneios de Duelistas), armas são usadas em combate. Street Fighters honrados não costumam usar armas. Street Fighters aperfeiçoaram seus punhos, pés e mentes para que sejam melhores que qualquer arma. Quem precisa de uma pistola quando se tem uma bola de fogo?

De qualquer modo, Duelistas e bandidos da Shadalooc costumam carregar armas. Todas as armas têm modificadores de Velocidade, Dano e Movimento. Cada arma tem sua própria Técnica. Da mesma forma que o Soco determina a habilidade de um personagem usar suas mãos, uma técnica de Arma determina a perícia de um personagem com uma arma em particular.

Armas provocam mais dano, mas elas têm algumas limitações. Se você está segurando uma arma, você não pode socar. Além disso, Armas excluem o uso de certas Manobras Especiais (a critério do Narrador). Largar sua arma é uma ação livre- você pode fazê-lo a qualquer momento. Pegá-la ou sacá-la leva um turno (o personagem pode usar apenas uma carta de Movimento). As regras para armas requerem que você prepare algumas cartas.

MANOBRAS COM ARMAS

Se você usa uma arma, deve adicionar outra técnica em sua ficha: o nome da arma em particular com a qual seu personagem está treinando.

Cada Estilo tem seu leque de Manobras Armadas, as quais o Jogador pode aprender, e conseqüentemente também as armas com as quais poderá ter intimidades

Alguns Duelistas aprendem Manobras Especiais para suas armas. Estas Cartas de Manobras

Especiais podem ser usadas com a sua arma. Uma dessas cartas pode substituir um ataque padrão com arma.

ARMAS DE FOGO

Armas em Street Fighter são consideradas mais simples e menos letais do que realmente são. Não seria divertido ver E.Honda liquidado por um bando de espertinhos com armas automáticas, e realmente não fica de acordo com o Estilo de jogo. Ainda assim, os jogadores devem se sentir intimidados por alguns soldados portando Uzis. Armas portanto, podem causar uma grande quantidade de dano quando manuseadas, mas são difíceis de usar.

Arma (Velocidade/Dano)

Pistola (+2/+3)

Fuzil (+0/+5)

Escopeta(+1/+2)

Pistola Pesada(+2/+4)

Fuzil de Assalto(+1/+6)

Armas de Fogo não têm Movimento

Velocidade é calculada com Raciocínio + Modificador de Arma e Dano é calculado com Técnica da Arma de Fogo com Modificador de Dano

Armas Pesadas (Velocidade/Dano)

Granada de mão (+0/6) Afeta uma área de 3 hexágonos de raio

Bazuca (-4/12) Afeta uma área de 5 hexágonos de raio

TNT (-6/9) Afeta uma área de 6 hexágonos de raio

Nenhuma Arma Pesada tem Movimento

Velocidade e Dano de Armas Pesadas são calculados do mesmo modo que para Armas de Fogo (porém, com a Técnica Armas Pesadas).

COMBATE NARRATIVO

Eis aqui algumas regras para manter o combate mais simples com ou sem Cartas de Combate.

CARTAS DE IMPROVISO

Uma Carta de **Improviso** é uma Carta de Combate adicional, que nós recomendamos a todo jogador adicionar ao seu maço de manobras. Ela pode ser jogada como qualquer outra manobra, porém depende da situação. Ela é uma ação improvisada.

Velocidade, Dano e Movimento não são listados na Carta de Improviso. Ao invés disso, o jogador usa uma Carta de feito e descreve para o Narrador uma ação dramática que seu personagem tenta naquele turno. O Narrador então decide qual a Velocidade do Feito e em que testes ele deve passar.

Cartas de Improviso permitem que o personagem faça muitas coisas malucas num combate. Feitos adicionam bastante drama e variedade à história. Elas também permitem que os personagens usem o cenário da luta a seu favor de forma heróica.

Exemplos de Improvisos são: Agarrar um bastão qualquer e rodá-lo para derrubar um grupo de bandidos, Saltar de um telhado para o outro de prédios ou casas, disparar uma bola de fogo que arrebenta a corrente do candelabro de forma que ele caia sobre um bandido, Saltar do teto do carro quando ele passa por você, etc.

MANOBRAS COMBO

A maioria dos lutadores precisa de uma ou duas Manobras Combo para acabar com os oponentes mais perigosos. Manobras Combo são combinações de socos, chutes ou outras manobras colocadas em sequência ao longo de dois ou três turnos de combate.

Em essência, o lutador treina uma sequência de manobras tão rigorosamente que a combinação se torna automática para ele. O lutador pode executar Manobras Combo mais rapidamente do que golpes individuais, e a rápida sequência de golpes das Manobras Combo podem rapidamente atordoar os oponentes.

EFEITOS DOS COMBOS

Os Combos têm dois efeitos. O primeiro é que a segunda e a terceira manobras de uma Manobra Combo ganham um bônus de +2 em seus modificadores de Velocidade. Este modificador é dado apenas quando as manobras do Combo são jogadas em ordem turno a turno. Por exemplo, se Balrog tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch, o Fierce Punch ganha um bônus de +2 em seu modificador de Velocidade sempre que usado no turno imediatamente seguinte a um turno no qual Balrog tenha usado seu Jab Punch.

O segundo efeito de Combos é que alguns podem acumular dano turno a turno com o objetivo de estontear (dizzy) um oponente. Por exemplo, um lutador tem uma Manobra Combo de Jab Punch/Fierce Punch. Ele atinge um oponente (que tem Vigor 3) no Turno Um e inflige um Nível de Saúde de dano. Ele então segue com o Fierce Punch no Turno Dois e inflige 3 Níveis de Saúde de dano. No total o oponente recebeu dano maior que seu Vigor, e está tonto. O Jab e o Fierce sozinhos não teriam feito isso, mas em uma Manobra Combo o dano de ambos acumulou um total de quatro Níveis de Saúde, suficientes para estontear o oponente.

COMPRANDO MANOBRAS COMBOS

Um jogador pode decidir gastar Pontos de Poder em Manobras Combo durante a criação do personagem. Manobras Combo também podem ser compradas mais tarde, usando Pontos de Poder ganhos através da experiência. Manobras Combo custam um, dois ou três Pontos de Poder, dependendo de quantas manobras o lutador coloca no Combo e de quão efetivo o Combo é.

Se um jogador quiser combinar duas manobras em uma Manobra Combo, ela custará um Ponto de Poder. Adicionar uma terceira manobra ao Combo custará um Ponto de Poder adicional. Com este custo

de compra inicial, a segunda e terceira manobras da Manobra Combo ganham automaticamente o bônus de +2 em suas Velocidades. Se o jogador também quiser que o Combo acumule dano para atordoar, então ele deverá gastar um Ponto de Poder adicional, transformando-a em uma Manobra Combo Atordoante.

Vejamos alguns exemplos. Jason decide combinar duas manobras em uma Manobra Combo. Ele gasta um Ponto de Poder. As manobras estão agora ligadas, e a segunda manobra ganhará um bônus de +2 na Velocidade quando usada como parte do Combo.

Jason depois decide adicionar uma terceira manobra ao Combo, então gasta um Ponto de Poder adicional. A terceira manobra também ganha +2 na Velocidade quando jogada como parte do Combo.

Finalmente, o jogador decide gastar um último Ponto de Poder para fazer com que o Combo de três-manobras seja capaz de acumular dano turno após turno para obter um resultado de atordoamento (dizzy). Ele gasta o ponto e registra o Combo em sua Ficha de Personagem como uma Manobra Combo Atordoante.

Outra jogadora, Michelle, compra um Combo de duas manobras e quer que ele tenha poder de atordoar. Então ela gasta dois pontos de poder pela Manobra Combo Atordoante de duas manobras.

Quando um jogador compra uma Manobra Combo, ele deve especificar quais manobras vão fazer parte do Combo, e em que ordem precisam ser executadas. Uma vez que isto esteja decidido, não poderá mais ser mudado. Por exemplo, um jogador decide comprar uma Manobra Combo para o seu personagem iniciante.

Ele parte para a combinação básica um-dois de chute, então escolhe combinar seu Short Kick e Roundhouse Kick em uma Manobra Combo. Ele registra o Combo na ficha de personagem sob Manobras Especiais como "Manobra Combo: Short Kick/Roundhouse Kick". Outra jogadora pode decidir fazer um Combo triplo de Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment que acumula dano para atordoar. Ela anota a manobra como "Manobra Combo Atordoante: Bloqueio/Rolling Attack/Shock Treatment".

COMBO ESTENDIDO

Combo Estendido é mais um dos efeitos de uma Manobra Combo. Combo Estendido é literalmente estender seu movimento para outro Combo imediatamente após um Combo. Para isso, o jogador deverá já possuir mais de uma Manobra Combo, ele pode ligar as duas Manobras Combo comprando a vantagem de Combo Estendido, por mais 1 ponto, por Combo Estendido. O jogador poderá comprar um Combo Estendido de até três manobras combo.

Ao utilizar um Combo Estendido o Jogador deve declarar previamente, uma vez iniciada a Manobra Combo Estendida ele só pode ser parada com as devidas penalidades.

Uma Manobra Combo estendida não pode acumular para Dizzy no meio mesmo que uma das manobras Combo que estão no meio o façam. Desta Forma a manobra Estendida Dizzy deve ser comprada separadamente.

CAPACIDADES

A Capacidade das Paradas de dados é o que, em um certo número de dados a serem somados, o que explicitamente é dito por corriqueiro. Por exemplo alguma manobra com certo número de dados em Dano, pode ou não derrubar uma porta.

Capacidades não são níveis determinados e sim parte de uma linha guia para deixar o jogo mais dinâmico. Assim, certas ações se tornam não mais automáticas (veja Regras), elas são mais que simples, e devem ser consideradas realmente corriqueiras.

As capacidades são relativas e numeradas de um a dez dados.

CAPACIDADES DE DANO/FORÇA		
Dados	Capacidade	Peso/Força
Um	Destrói uma garrafa de cerveja	20 Kg.
Dois	Quebra uma corrente	50 Kg.
Três	Derruba uma porta de madeira	125 Kg.
Quatro	Quebra uma de 2 m x 10 Cm de madeira	200 Kg.
Cinco	Estoura uma porta de incêndio de Ferro	325 Kg.
Seis	Lança uma Motocicleta	400 Kg.
Sete	Vira um carro pequeno	450 Kg.
Oito	Quebra cano de 8.25 mm de Chumbo	500 Kg.
Nove	Soca através de uma parede de cimento	600 Kg.
Dez	Abriu um barril de aço	750 Kg.

COMPLICAÇÕES NO COMBATE

Após chegar a essa parte das regras, devo lhe dar os parabéns, pois muitos que chegaram a ver esse material simplesmente acharam que era um erro meu.

Aqui é descrito algumas complicações que podem ocorrer em combate:

MANOBRAS MÚLTIPLAS

Manobras Múltiplas é nada mais que aplicação das regras de ações múltiplas em combate, normalmente uma manobra representa uma ação. Durante o combate eventualmente o jogador pode se ver em situações onde ele é obrigado usar Manobras Múltiplas ou ele pode simplesmente querer usar isso como vantagem. Antes de mais nada é preciso compreender que uma manobra múltipla é em termos físicos, uma ação improvisada e não algo treinado realmente como um combo.

Para se fazer manobras Múltiplas deve se proceder de maneira idêntica a ações múltiplas, concatenar manobra a manobra, isso será determinado pelo número de dados que você pode subtrair de Velocidade, Dano e Movimento de sua primeira ação. Cada ponto é concatenado cumulativamente a partir do número de ações que se quer num turno. Se você quiser fazer 3 ações num turno, então você deve subtrair 3 pontos da primeira Manobra no primeiro instante de turno, 4 pontos do segundo instante de turno e 5 pontos do terceiro, você pode fazer isso até que lhe reste ao menos um ponto no final do primeiro, seja Velocidade, Dano ou Movimento.

O Complicador neste caso é, o jogador lançará mão de um ponto de Força de Vontade por Manobra, isso fora os custos normais se for o caso. Então, numa ação múltipla de 4 tempos, o jogador gastará 4 pontos

de Força de Vontade. O que pode inviabilizar a ação eventualmente.

No próximo turno, graças ao movimento extremamente rápido e cansativo, o usuário recebe um ônus de -2 em velocidade em seu próximo turno.

MANOBRAS MÚLTIPLAS & MANOBRAS IMPROVISADAS

Não é possível em meio a uma manobra Múltipla realizar uma manobra improvisada e vice-versa. Pelo simples fato de ambas serem consideradas tanto Múltipla quanto Improvisada, são idênticas em seu modelo.

MANOBRAS COMBO & MANOBRAS MÚLTIPLAS

A Grande diferença entre Combos e Manobras Múltiplas em termos de regras é que combos ganham um bônus em seu movimento, as manobras Múltiplas não. Manobras Múltiplas são realizadas em apenas um turno, e Combos são realizados em dois ou três turnos consecutivos.

Não é possível começar um combo a partir de uma manobra Múltipla, graças ao modificador negativo no final da manobra múltipla.

MANOBRAS DE MELHORAMENTO & MANOBRAS COMBO

Manobras de Melhoramento são todas as manobras que dão algum benefício, de alguma forma de um turno ou meio-turno para outro turno ou turnos. Esse efeito apenas se estenderá até o primeiro turno, pois no segundo, o bônus prevalecente será a da manobra Combo. Desta forma, o treinamento de anos de uma combinação de manobras é exercida normalmente.

MÚLTIPLOS IMPACTOS & MANOBRAS COMBO

Existem dois tipos de Manobras de Múltiplos Impactos, um onde a manobra dá um certo número de acertos (hits) num mesmo turno e outra onde a manobra verifica acertos em um determinado de turnos consecutivos semelhante a um Combo.

No primeiro caso, a Manobra pode ser utilizada normalmente dentro de um Combo, pois como ela funciona dentro de apenas um turno, ela não destruirá o combo, no segundo se torna impossível, pois como ela necessita de mais de um turno, é impossível combiná-la, porque ela já é de certo modo um Combo.

MÚLTIPLOS IMPACTOS & MANOBRAS MÚLTIPLAS

Esses dois tipos de Manobras são totalmente diferentes. Porém não é possível introduzir qualquer tipo de Múltiplos Impactos dentro de uma Manobra Múltipla, pelos mesmos motivos óbvios do caso anterior.

CAPÍTULO 5:

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Antes de começar a jogar Street Fighter, você deve criar um personagem. Você pode, se desejar e se o Narrador permitir, jogar com um dos já estabelecidos Guerreiros Mundiais. Contudo, é mais gratificante criar seu próprio Street Fighter. Inventar um personagem do nada é metade da diversão do jogo. Criar um personagem atraente, porém honesto, é um desafio criativo até para os mais experientes entre nós.

Este capítulo descreve como criar um personagem único, começando com um conceito geral e traduzindo esse conceito para números utilizáveis no jogo. Este processo é muito simples; os jogadores podem facilmente compreendê-lo por si mesmos. Porém, o Narrador deve ter um bom domínio do processo para responder às perguntas dos jogadores rápida e corretamente.

Os números na ficha de personagem podem não parecer particularmente significativos. É difícil imaginar um escritor descrevendo um personagem assim: "Ela tem um Carisma 4". Contudo, estes níveis tornam mais simples descrever as forças e fraquezas do personagem. Mais importante ainda, permitem que o fator aleatório criado pelos dados seja empregado em relação às Características ao personagem. Um personagem forte tem uma chance melhor de derrubar uma porta que um personagem fraco.

A criação de personagem normalmente segue um padrão, do geral para o específico. Primeiro, você desenvolve um conceito geral sobre quem é o seu personagem — ele é mais mentalmente ou socialmente desenvolvido? — e depois se torna mais específico, selecionando os níveis das Características — quão efetivos são o seu Carisma, Manipulação e Aparência? Não use este processo para criar o "melhor" personagem possível. Isso vai contra o objetivo de inventar um indivíduo realmente interessante. Estes números pretendem realçar a interpretação, não abrir uma avenida para um hall da Fama de personagens míticos.

Criar personagens é muito parecido com cozinhar: você pega os ingredientes, bate tudo junto e então deixa a mistura assar por algumas horas. Você começa decidindo que tipo de personagem quer. Vai ser um tipo durão das ruas ou uma patricinha rica e um tanto metida? Você completou o seu treinamento em um dojo caríssimo ou em uma caverna, em algum lugar dos Montes Apalaches? Os antecedentes e personalidade do seu personagem são ingredientes essenciais da personalidade dele. A partir dos conceitos básicos, você começa a trabalhar nos detalhes, como os Atributos e as Habilidades.

COMEÇANDO

você precisa estar ciente de cinco conceitos antes de começar a criar seu personagem:

- Você pode criar um personagem com praticamente qualquer idade, de qualquer cultura ou nação. Contudo, você começa o jogo como um Street Fighter inexperiente e desconhecido que apenas recentemente se graduou na sua academia ou com seu Sensei. Seu personagem provavelmente sabe pouco sobre a sociedade Street Fighter, a menos que ele seja instruído por um Empresário ou Sensei.

- Este processo de criação foi projetado para ajudar você a desenvolver um personagem excitante e provê-lo dos meios para interagir com as regras. O processo de criação ajuda você a manter em foco o conceito do seu personagem. Lembre-se de que um personagem não é somente um punhado de números, mas parte de uma história.

- Este sistema de criação de personagem é um sistema de compra, sem envolver qualquer rolamento de dados. Escolhendo as Características de uma variedade de listas, você decide as capacidades do seu personagem. Você irá receber pontos extras chamados de "bônus" ao fim do processo, que pode então usar para adicionar pontos a qualquer Característica. Portanto, não se desespere ao fazer suas escolhas. De qualquer forma, mesmo com os pontos de bônus, você provavelmente não conseguirá comprar tudo o que deseja.

- Uma Característica 1 é fraca e uma Característica 5 é excelente. Então, se você tem apenas 1 ponto em uma Característica, ou você não é muito bom ou é apenas um iniciante. Características são baseadas nos limites do humano médio. Street Fighters diferem dos humanos "normais" devido às habilidades extras e poderes que possuem.

- É sua responsabilidade criar um personagem que se encaixe no grupo. Se você falhar em cooperar com os outros e por causa disso atrapalhar a história, terá que criar um novo personagem. A vida como Street Fighter é dura demais para que ódio e raiva existam dentro do time. Algumas vezes a própria sobrevivência depende da capacidade dos membros do time de trabalharem juntos.

PAPEL DO NARRADOR

Como Narrador, você deve guiar os jogadores através do processo de geração de personagens. Quando seus jogadores chegarem para a primeira sessão, você deve apresentar a premissa básica do jogo e descrever o sistema de regras. Seu principal objetivo deve ser tornar as coisas fáceis para eles. Se eles são iniciantes, mantenha as coisas tão simples quanto puder. Deixe que descubram os detalhes do sistema por conta própria.

Comece distribuindo as fichas de personagem e dê aos jogadores um minuto para examiná-las e fazer perguntas sobre elas.

Então passe, passo a passo, pelo processo de criação de personagem, dando todos os detalhes das Características dos personagens.

É aconselhável gastar toda uma sessão de jogo criando os personagens. Isto assegura que os jogadores não se sintam apressados e que levem o tempo necessário para criar personagens completos de carne e osso, e não bonecos de papel.

Uma vez terminado com os detalhes práticos da criação de personagens, você pode gastar o resto da sessão de jogo conduzindo prelúdios para cada um dos personagens. Um prelúdio é uma forma abreviada de narração, na qual você conta a história.

TABELA DE CRIAÇÃO E EVOLUÇÃO DE PERSONAGENS	
PROCESSO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM	CONCEITO
<ul style="list-style-type: none"> Primeiro Passo: veja a tabela de Ranks. E segundo o combinado com o narrador use seus números para a criação do seu personagem. Primeiro Passo: Conceito do Personagem Escolha um Conceito e Estilo de luta Segundo Passo: Selecione Atributos Priorize as três categorias: Físico, Mental e Social (7/5/3) Escolha as Características Físicas: Força, Vigor e Destreza Escolha as Características Sociais: Carisma, Manipulação e Aparência Escolha as Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio Terceiro Passo: Selecione Habilidades Priorize as três categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos Escolha Talentos, Perícias, Conhecimentos (9/7/4) Quarto Passo: Selecione Vantagens Escolha Antecedentes (5), Técnicas (8), Manobras Especiais (7) Quinto Passo: Toques Finais Registre Renome (Glória e Honra), Chi e Força de Vontade, preencha as Cartas de Combate Gaste os "Pontos de Bônus" (15) 	<ul style="list-style-type: none"> Dileitante - Artista, escritor, intelectual, jogador, estudante Errante - Vagabundo, vaqueiro, eremita, peregrino Artista - Cômico, músico, ator, estrela de cinema Criminoso - Presidiário, mafioso, gatuno, traficante, bandido Investigador - Detetive, policial, agente do governo Adolescente - Criança, fugitivo, nerd, membro de gangue, menino de rua. Estrangeiro - Aborigine, cidadão do Terceiro Mundo, monge tibetano Punk - Rato de clube, anarquista, skinhead, punk clássico estilo anos 70 Soldado - Guarda-costas, mercenário, boina-verde Trabalhador - Caminhoneiro, fazendeiro, assalariado (com salário de fome), Servçal
	ESTILOS
	<p>O Estilos de Luta definem quais Manobras especiais o Lutador pode aprender, a filosofia que ele aprendeu e o modo que possivelmente ele vê o mundo. Os estilos de Luta são apresentados separadamente em livros, os Souce Books. Cada estilo t?em suas vantagens especiais e certo numero de variações, os Sub-Estilos.</p>

TABELA DE RANKS SUPERIORES					
Rank \ Traits	Atributos	Habilidades	Antecedentes	Técnicas	Manobras Especiais
Aprendiz	05/03/02	10	2	4	3
Rank 1	07/05/03	20	5	8	7
Rank 2	08/05/03	23	6	10	10
Rank 3	08/06/03	27	7	13	14
Rank 4	09/06/04	31	8	15	17
Rank 5	09/07/04	34	9	18	21
Rank 6	10/07/05	38	10	20	24
Rank 7	11/08/05	42	11	23	28
Rank 8	11/08/06	45	12	25	31
Rank 9	13/09/06	50	13	28	35
Rank 10	13/10/08	53	17	30	37
Guerreiro Mundial	15/10/08	57	18	33	41
Mestre	16/11/08	61	19	35	44
Grande Mestre	16/11/10	64	22	38	48

Regras Adicionais:

→Para Chi, Willpower e Health, o recomendável é que o lutador compre com Freebie Points a quantidade que desejar;

→O número de Freebies para cada rank deveria ser igual a [(10 x Rank) +5]

→O renome do lutador não deve ultrapassar 16 dots, e só deve chegar a isso se o personagem tem uma justificativa muito boa (Lembre-se que 16 dots de renome é quanto o Guile possui)

→Para ranks acima de 5, o Nº especificado sob a coluna **ANTECEDENTES** não é a quantidade de dots que o player possui, mas sim o limite que ele pode possuir, e só poderá chegar a esse limite se o jogador tiver uma justificativa também boa;

ANTECEDENTES

- Aliados:** Amigos ou familiares que apóiam você quando você precisa de ajuda.
- Arena:** Sua própria arena de luta, seja ela uma garagem pequena ou um estádio gigantesco.
- Apoio:** Uma organização que oferece assistência em troca da sua lealdade e favores.
- Contatos:** Pessoas que você pode procurar para obter informações, de engraxates observadores a jornalistas
- Fama:** Quão conhecido e adorado você é pelo público.
- Empresário:** Uma pessoa que arranja toda a logística necessária para a sua carreira Street Fighter.
- Recursos:** Quanto dinheiro você tem, seja em investimentos, seja em dinheiro vivo.
- Sensei:** Seu professor de artes marciais, aquele responsável por treinar você em seu estilo.
- Staff:** Um habilidoso time de apoio, de secretárias a motoristas, de massagistas a analistas financeiros.

TÉCNICAS	MANOBRAS ESPECIAIS	CHI																																
Veja também <i>Técnicas</i> . Distribua oito pontos entre Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco.	Compre Manobras Especiais com seus sete pontos, usando as listas dadas nos Livros Source Books (Resumos de Estilo) e Sete (que descreve todas as Manobras Especiais). Lembre-se, cada estilo tem um desconto em determinados Poderes, listados nos Livros de Sources Books.	Veja Estilo, acima. Veja também CHI.																																
RENOME		FORÇA DE VONTADE																																
Distribua três pontos entre Honra e Glória. Veja também Renome. Pontos temporários podem ser comprados com "pontos de bônus", caso seja Rank 1, ou siga as instruções da tabela de ranks.		Veja Estilo, acima. Veja também FORÇA DE VONTADE.																																
CARTAS DE COMBATE	PONTOS BÔNUS	SAÚDE																																
Você deve agora preencher as suas Cartas de Combate. Cada carta tem um número de pontos já preenchidos. Preencha o resto usando seus Atributos e Técnicas. Veja o Capítulo de Combate.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Características</th> <th>Custo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Atributos</td><td>5 por ponto</td></tr> <tr><td>Habilidades</td><td>2 por ponto</td></tr> <tr><td>Antecedentes</td><td>1 por ponto</td></tr> <tr><td>Técnicas</td><td>5 por ponto</td></tr> <tr><td>Poderes</td><td>4 por ponto</td></tr> <tr><td>Renome Temporário</td><td>1 por ponto</td></tr> <tr><td>Chi</td><td>1 por ponto</td></tr> <tr><td>Força de Vontade</td><td>1 por ponto</td></tr> <tr><td>Saúde</td><td>3 por ponto</td></tr> </tbody> </table>	Características	Custo	Atributos	5 por ponto	Habilidades	2 por ponto	Antecedentes	1 por ponto	Técnicas	5 por ponto	Poderes	4 por ponto	Renome Temporário	1 por ponto	Chi	1 por ponto	Força de Vontade	1 por ponto	Saúde	3 por ponto	EXPERIÊNCIA												
Características	Custo																																	
Atributos	5 por ponto																																	
Habilidades	2 por ponto																																	
Antecedentes	1 por ponto																																	
Técnicas	5 por ponto																																	
Poderes	4 por ponto																																	
Renome Temporário	1 por ponto																																	
Chi	1 por ponto																																	
Força de Vontade	1 por ponto																																	
Saúde	3 por ponto																																	
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Característica</th> <th>Custo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Nova habilidade</td><td>3</td></tr> <tr><td>Novo poder</td><td>Custo em pts de poder x 4</td></tr> <tr><td>Força de vontade</td><td>Nível atual</td></tr> <tr><td>Chi</td><td>Nível atual</td></tr> <tr><td>Saúde</td><td>4 por ponto</td></tr> <tr><td>Atributo</td><td>Nível atual x 4</td></tr> <tr><td>Habilidades</td><td>Nível atual x 2</td></tr> <tr><td>Nova técnica</td><td>3</td></tr> <tr><td>Técnica</td><td>Nível atual x 3</td></tr> <tr><td>Novo Antecedente</td><td>4</td></tr> <tr><td>Antecedente</td><td>Nível atual x2</td></tr> <tr><td>Antecedente acima de 5</td><td>Nível atual x 3</td></tr> <tr><td>Habilidade acima de 5</td><td>Nível atual x 4</td></tr> <tr><td>Técnica acima de 5</td><td>Nível atual x 5</td></tr> <tr><td>Atributo acima de 5</td><td>Nível atual x 6</td></tr> </tbody> </table>	Característica	Custo	Nova habilidade	3	Novo poder	Custo em pts de poder x 4	Força de vontade	Nível atual	Chi	Nível atual	Saúde	4 por ponto	Atributo	Nível atual x 4	Habilidades	Nível atual x 2	Nova técnica	3	Técnica	Nível atual x 3	Novo Antecedente	4	Antecedente	Nível atual x2	Antecedente acima de 5	Nível atual x 3	Habilidade acima de 5	Nível atual x 4	Técnica acima de 5	Nível atual x 5	Atributo acima de 5	Nível atual x 6
Característica	Custo																																	
Nova habilidade	3																																	
Novo poder	Custo em pts de poder x 4																																	
Força de vontade	Nível atual																																	
Chi	Nível atual																																	
Saúde	4 por ponto																																	
Atributo	Nível atual x 4																																	
Habilidades	Nível atual x 2																																	
Nova técnica	3																																	
Técnica	Nível atual x 3																																	
Novo Antecedente	4																																	
Antecedente	Nível atual x2																																	
Antecedente acima de 5	Nível atual x 3																																	
Habilidade acima de 5	Nível atual x 4																																	
Técnica acima de 5	Nível atual x 5																																	
Atributo acima de 5	Nível atual x 6																																	

PRIMEIRO PASSO: CONCEITO DO PERSONAGEM

Antes que escreva qualquer coisa, você deve desenvolver um conceito para o seu personagem. Esse conceito é apenas uma idéia geral de como é o seu personagem, algo único e interessante que será divertido de jogar por um longo tempo. Durante o processo de criação, você pode mudar e ajustar esse conceito, mas pelo menos ele lhe dará um ponto de partida. Por exemplo, o seu conceito pode ser: "Sou um empobrecido ex-mercenário com uma rixa com M. Bison. Não vou parar de treinar e lutar até pegar o cara." Este conceito precisa ser único e completo, e deve ser aprovado pelo Narrador.

A primeira coisa que você deve fazer quando determinar o conceito geral é se perguntar: quem o seu personagem era antes de se tornar um Street Fighter? Mesmo que ele sempre tenha desejado ser um Street Fighter, ele não nasceu um faixa-preta. A Tabela de Criação de Personagem lista algumas carreiras e estilos de vida típicos que as pessoas costumam ter antes de se tornarem Street Fighters.

Você pode, é claro, desenvolver um personagem de um conceito que não está na tabela. Você também pode combinar conceitos. Por exemplo, pode decidir que a sua personagem era uma patriciã que se sentiu sufocada pela sua vida em sua mansão em Bell Air. Queria experimentar a excitação que só poderia ser encontrada nas arenas do submundo. Ela vasculhou o mundo inteiro tentando encontrar o treinamento de que precisava para permanecer viva nessas arenas. Nas profundezas do Himalaia tibetano, ela finalmente encontrou o conhecimento que buscava.

O próximo passo, e possivelmente o elemento mais importante da criação, é escolher o estilo de artes marciais do seu personagem. Os 10 estilos descritos no Capítulo 6 representam a maioria das

artes de luta disponíveis para os Street Fighters. Outros estilos serão apresentados nos próximos suplementos (ou, como o Boxe, apresentados no Apêndice Um), mas por agora recomendamos que você escolha um dos 10 estilos do Capítulo Seis.

SEGUNDO PASSO: ESCOLHENDO ATRIBUTOS

Agora você pode começar a designar números. O primeiro passo neste processo é determinar os Atributos básicos do seu personagem. Atributos são o que um personagem é naturalmente. Quão forte ele é? Quão rápidos são os reflexos dele? Quão persuasivo ele pode ser? Questões como essas são respondidas pelos Atributos do personagem.

Primeiro, você deve priorizar as três diferentes categorias dos Atributos do seu personagem — Físicos, Mentais e Sociais. Deve decidir em qual categoria seu personagem é melhor (primária), em qual ele é médio (secundária), e em qual ele é fraco (terciária). Seu personagem é mais fisicamente do que socialmente orientado — ele é mais forte do que é bonito?

- Atributos Físicos incorporam tudo ligado com esforço físico. Eles descrevem o quão forte, ágil e durão é o seu personagem, e são os atributos primários de um personagem voltado para a ação — os Atributos Físicos se preocupam apenas com as forças e fraquezas do corpo. Seu personagem é musculoso, esguio ou durão?

- Atributos Sociais descrevem a habilidade do seu personagem em se relacionar com (e algumas vezes usar) os outros. Atributos Sociais são vitais na determinação das primeiras impressões, na habilidade do personagem de inspirar e motivar pessoas, e na

natureza das suas interações com os outros. Seu personagem é charmoso, fala bem e é bonito?

- Atributos Mentais representam a capacidade mental do seu personagem, incluindo coisas como memória, percepção e a habilidade de aprender e pensar. Seu personagem é perceptivo, astuto e esperto?

O conceito do seu personagem pode sugerir para você quais deveriam ser as suas prioridades, mas sinta-se livre para pegar qualquer combinação que quiser. Até agora, seu conceito deve ser bem geral — é necessário pintar um contorno amplo antes de preencher os detalhes.

Todos os personagens começam com um "ponto" em cada Atributo. Sua seleção de prioridades determina quantos pontos você recebe para gastar em cada categoria. Você pode dividir sete pontos entre os Atributos primários do seu personagem, cinco pontos entre os Atributos secundários, e três pontos entre os Atributos terciários. Portanto, você pode escolher adicionar sete pontos para os Atributos Físicos do seu personagem, 5 para os Atributos Mentais, e apenas 3 pra os Atributos Sociais. Os pontos podem ser divididos entre os Atributos de uma categoria conforme você desejar — você poderia alocar todos os 3 pontos dos seus Atributos Sociais para o Carisma, um ponto em cada um dos três Atributos Sociais, ou dois pontos para um e um ponto para outro. Mais tarde, neste processo de criação de personagem, é possível aumentar estes níveis. Portanto, não se preocupe demais. Deixe que sua intuição o guie.

Personagens iniciantes não podem ter Atributos acima de 5. Os jogadores podem, contudo, através do trabalho duro de seus personagens, gastar experiência para comprar mais do que cinco pontos mais adiante na carreira de seus personagens. Muitos dos Guerreiros Mundiais têm mais do que cinco pontos em alguns Atributos. Veja Experiência, no Capítulo Cinco.

TERCEIRO PASSO: ESCOLHER AS HABILIDADES

As Habilidades não delimitam o que o seu personagem sabe ao invés do que ele é. Descrevem as coisas que ele aprendeu e das coisas que pode naturalmente fazer. Cada Habilidade que seu personagem possui tem um nível representando sua aptidão naquela área em particular. Este número é usado para determinar quantos dados você rola quando o seu personagem tenta usar uma Habilidade. Esta seção das regras auxilia você a decidir quais Habilidades escolher e em que nível elas devem ficar.

Habilidades são divididas em três categorias diferentes: Talentos, Perícias e Conhecimentos. Cada tipo de Habilidade tem características diferentes.

Você recebe 20 pontos para gastar em habilidades.

Há mais uma restrição adicional: você não pode dar ao seu personagem mais do que três pontos em qualquer Habilidade. (Mais tarde, contudo, você pode usar os seus "pontos de bônus" para ganhar 4

ou até mesmo 5 pontos em uma única Habilidade.) Desde que não ultrapasse o nível do Atributo pai.

QUARTO PASSO: VANTAGENS

Você não prioriza as diferentes categorias de Vantagens. Ao invés disso, você tem certo número de pontos para gastar em cada uma delas. Este número é fixo, mas você pode comprar pontos adicionais depois, com seus "pontos de bônus".

ANTECEDENTES

Você recebe cinco pontos para dividir entre as 10 Características de Antecedentes. Você tem apenas cinco pontos para alocar, e alguns Narradores podem restringir o acesso a certos Antecedentes. Suas Características de Antecedentes devem se encaixar no conceito originalmente escolhido.

TÉCNICAS

Você começa com 8 pontos para dividir entre as diferentes Técnicas de artes marciais. Estas Técnicas são similares às manobras comuns no videogame Street Fighter. Você não pode começar com mais de 3 pontos em uma Técnica, mas depois pode ir além dos três pontos gastando "pontos de bônus".

MANOBRAS

Cada personagem começa com 7 Pontos de Poder para gastar em Manobras Especiais. Cada estilo cobra custos menores para Manobras Especiais normalmente usadas por aquele Estilo. Manobras Especiais começam fracas nos níveis mais baixos, mas se tornam muito potentes nos níveis mais altos.

Os jogadores são encorajados a escolher com sabedoria quando pegam suas Manobras Especiais. As Manobras Especiais de custo baixo podem não parecer tão fortes no princípio — mas lembre-se, Ryu treinou durante anos até dominar o Dragon Punch. Mais Pontos de Poder podem ser adicionados com "pontos de bônus" ou comprados mais tarde com pontos de experiência.

QUINTO PASSO: TOQUES FINAIS

Geralmente, o estágio mais importante na criação é aplicar os toques finais — os pequenos detalhes e floreios que completam o personagem. Neste passo você ganha os seus 15 "pontos de bônus", que permitem adicionar pontos a qualquer das Características na ficha de personagem. Antes de gastar esses pontos, contudo, você deve registrar os valores básicos para o Renome (Glória e Honra), Chi, Força de Vontade e Saúde do personagem.

RENOME

Renome vem de duas formas diferentes: Honra, o código pessoal de um Street Fighter; e Glória, quão reverenciado o lutador é pelos outros Street Fighters. Honra e Glória têm, cada um, níveis

permanentes (os pontos na ficha de personagem) e pontos temporários (os quadrados).

Renome é concedido pela interpretação das ações dos personagens. Sempre que um Street Fighter faz alguma coisa honrada, como manter sua palavra mesmo que isso o ponha em perigo, ele ganha pontos temporários de Honra. Porém, se cometer um ato desonrado, ele pode perder alguns pontos. A Glória funciona da mesma forma: derrotar um oponente dá ao vencedor pontos temporários de Glória, enquanto perder uma luta pode fazer com que ele perca pontos de Glória.

Para ganhar um ponto permanente em um Renome (seja ele Honra ou Glória), um personagem precisa coletar 10 pontos temporários durante o curso de uma crônica. Uma vez que os 10 pontos tenham sido ganhos (e certos outros requerimentos preenchidos), o personagem pode preencher outro ponto. Ele então apaga todos os seus pontos temporários e começa de novo.

Personagens iniciantes de Street Fighter têm 3 pontos para serem distribuídos entre Honra e Glória permanentes, da forma que os jogadores acharem melhor. Um personagem pode dar dois pontos para Honra e um para Glória, enquanto outro pode dar os três pontos para Glória e nenhum para Honra. A escolha é do jogador. Pontos temporários também podem ser comprados durante a criação do personagem usando os "pontos de bônus", dando ao personagem uma dianteira para conseguir aquele próximo ponto permanente.

Uma vez que o jogo começa, o personagem só ganha Renome através de suas ações. Ele não pode comprá-lo com pontos de experiência. Para mais detalhes sobre o processo de ganhar e perder Renome, veja o Capítulo Cinco.

CHI

Chi é a força interior que os artistas marciais usam para energizar seus poderes especiais, tais como o Chi Blast de Ken ou o Yoga Fire de Dhalsim. O estilo do seu personagem determina seu Chi básico. Ele vai crescer e diminuir durante o curso da história, conforme o personagem gasta Chi para ativar suas Manobras Especiais.

FORÇA DE VONTADE

A Característica Força de Vontade determina quanto auto-controle um Street Fighter possui. Se ele pode se controlar, então pode exercer sua vontade sobre o mundo à sua volta para fazer com que as coisas aconteçam. A Força de Vontade inicial de um personagem é determinada pelo seu estilo.

SAÚDE

A Saúde determina o quão ferido está um personagem. Conforme ele recebe dano, sua Saúde vai caindo. Quando um personagem está com Saúde zero, ele fica inconsciente. Todos os personagens começam com 10 Níveis de Saúde e podem comprar mais com "pontos de bônus".

PONTOS BÔNUS

Você agora recebe 15 pontos, para gastar em qualquer Característica que desejar. Contudo, este gasto não é tão direto quanto pode parecer. Cada ponto adicionado a um Atributo custa 5 pontos de bônus, enquanto um ponto de Antecedente custa apenas um ponto. Os custos para cada Característica estão listados na Tabela de Criação de Personagem.

PREENCHENDO AS CARTAS DE COMBATE

O último passo na criação do personagem é preencher as Cartas de Combate. Estas cartas são projetadas para acelerar o combate e aumentar a diversão do jogo. Os pontos básicos para cada Manobra já estão em cada carta; você meramente adiciona seus níveis apropriados de Atributo e Técnica para a carta. Um exemplo desse processo é descrito mais adiante.

CHAMA DA VIDA

Além destes, outros aspectos de um personagem podem ser detalhados. Você não precisa necessariamente registrar estas coisas, mas certamente deveria pensar sobre elas — não apenas agora, mas por toda a carreira do personagem.

APARÊNCIA

A aparência do personagem torna as Características dele visíveis para os outros. Você deve transformar o conceito e as principais Características do personagem em aspectos da aparência dele.

Uma alta Inteligência pode se transformar em um olhar claro e penetrante. Um conceito de explorador pode significar que usa roupas caqui e tem aparência rústica. É muito mais significativo dizer: "Meus olhos estão sempre fora de foco, eu sempre pareço estar olhando para o espaço", do que dizer, "Eu pareço um cara distraído".

EQUIPAMENTO

Se existem quaisquer equipamentos ou objetos que você quer que o personagem tenha, você precisa detalhar isso agora. Do contrário, terá que adquirir o equipamento durante o jogo. Isso pode levar tempo e não será automaticamente concedido.

Praticamente, qualquer tipo de equipamento cotidiano que se encaixe no conceito do personagem pode ser obtido, desde que ele tenha pontos suficientes no Antecedente Recursos.

PECULIARIDADES

Criando as peculiaridades do seu personagem (interessantes de talhes pessoais ou anedotas), você pode dar a ele grande profundidade e torná-lo mais interessante. Escreva algumas frases nas costas da sua ficha de personagem, descrevendo coisas estranhas e possivelmente interessantes que definem o seu personagem. Uma peculiaridade pode ser um senso de humor distorcido, uma gentileza para com

animais, ou o hábito de grunhir quando responde sim a uma pergunta.

MOTIVAÇÕES

Muitos Street Fighters são primariamente motivados pela fama e dinheiro, mas até mesmo eles têm outros fatores motivacionais. Você deve decidir o que motiva seu personagem a entrar na arena e arriscar-se a ser ferido divertindo as hordas de espectadores. Quanto mais significativa a motivação, mais ela irá definir o personagem.

IDENTIDADE NORMAL

Uma última coisa importante a considerar sobre o personagem é sua identidade na sociedade normal, se é que ele tem uma. Você não pode lutar sete dias por semana — então, o que acontece entre as lutas? Você trabalha como leão-de-chácara em um bar ou tem aulas em alguma faculdade local? Como você consegue manter sua vida dupla?

ASSINATURA

O que diferencia você no ringue? O que faz as pessoas lembrarem de você? Vitória é certamente uma grande parte, mas como você lida com a vitória também é lembrado. Você levanta as suas mãos e comemora ou quietamente dá as costas para o oponente? Você urra com a vitória ou dá um beijo em sua oponente inconsciente?

EXEMPLO DE CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

André decidiu fazer seu primeiro personagem de Street Fighter. Com uma cópia do guia de criação de personagem diante dele, começa a trabalhar.

PRIMEIRO PASSO: CONCEITO

André primeiro deve desenvolver um conceito para seu personagem. Ele decidiu que quer jogar com um cara que cresceu nas ruas e deu duro para sair das áreas barra-pesada. Isso deve ir de acordo com o Rank que o Narrador pré-determinou. André decidiu que o seu personagem aprendeu Kickboxing para adquirir disciplina e ficar forte o bastante para encarar qualquer coisa. André decidiu chamá-lo de Tyrus Jackson (Tyrus é irmão de Maurice, o personagem da história introdutória. Ambos foram usados em playtestes).

SEGUNDO PASSO: ATRIBUTOS

O próximo passo é priorizar os Atributos de Tyrus. André faz a escolha usual para Street Fighters, selecionando Físicos como a categoria primária de Atributos. Ele decidiu que a vida de Tyrus nas ruas fez dele um cara razoavelmente esperto, então André seleciona as Mentais como categoria secundária de Atributos. Sociais, então, é a terciária.

André primeiro divide os sete pontos primários entre os Atributos Físicos de Tyrus. Como ele passou

muito tempo na academia, praticando seus movimentos, Destreza é a melhor opção para muitos dos pontos. De fato, André opta por colocar 3 pontos na Destreza, dando a Tyrus um nível de 4 (lembre-se que já existe um ponto inicial grátis em todos os Atributos). Tyrus também levanta peso, então André coloca dois pontos na Força, dando a ele um nível de 3. André então coloca os dois pontos restantes no Vigor, fazendo de Tyrus um cara razoavelmente resistente (nível 3).

A categoria secundária de Atributos é atacada em seguida. Tyrus aprendeu a pensar e agir rapidamente, então André se volta primeiro para o Raciocínio. Aqui ele coloca 3 pontos, fazendo de Tyrus um cara bem atento (Raciocínio 4). Um ponto vai para Percepção, para refletir que Tyrus aprendeu a ficar alerta para o perigo, e o último ponto vai para a Inteligência.

A categoria terciária de Atributos dos Sociais é fácil de agrupar. Além disso, com apenas 3 pontos para gastar, André não pode fazer muito. André coloca 2 pontos em Manipulação, para refletir a habilidade de Tyrus de fazer com que alguém escute quando ele fala, e o último ponto em Aparência. André raciocina que um nível de 1 em Carisma está ok; Tyrus não liga se os gostam dele ou não.

TERCEIRO PASSO: HABILIDADES

André deve agora distribuir os pontos em Habilidades de Tyrus. Ao invés de fazer isso de imediato, André examina a ficha de personagem e começa a verificar as Habilidades que Tyrus deveria ter (ele não tem um ponto inicial gratuito em cada Habilidade, como tinha com os Atributos).

QUARTO PASSO: VANTAGENS

Em seguida vem a categoria que define Tyrus como um Street Fighter. Primeiro, ele tem cinco pontos para gastar em Antecedentes. André se assegura de que Tyrus tenha os Antecedentes mais adequados ao personagem. Dois pontos vão para Aliados, porque Tyrus tem muitos amigos na academia e nas ruas. Um ponto é gasto em Contatos — um jornalista com o qual Tyrus fez amizade. André põe outro ponto em Empresário, para representar que alguém se interessou pelas lutas de Tyrus. O ponto final vai para Recursos; Tyrus ganhou um dinheirinho com suas lutas.

André então vai para Técnicas. Ele coloca 3 pontos em Soco, 3 em Chute, 1 em Apresamento e 1 em Esportes. Tyrus não tem um conhecimento bem equilibrado das técnicas, mas ele é muito bom em socar e chutar.

Depois André escolhe as Manobras Especiais para Tyrus. Ele tem sete pontos para gastar. A opção mais barata para ele é comprar os movimentos nos quais seu estilo se especializa. Já que ele é um kickboxer ocidental, ele vai até o Capítulo Seis (mostrado no próximo fascículo) para descobrir quais são os poderes de kickboxing. Ele decide começar com um Slide Kick (2 pontos).

Depois compra um Spinning Back Fist (1 ponto) e um Spinning Knuckle (3 pontos). Com seu

ponto restante ele compra uma Manobra Combo, ligando seu Jab ao Slide Kick. Ele imagina se aproximar rapidamente com um soco leve e, em seqüência, aplicar a rasteira para derrubar seu oponente. Slide Kick tem uma vantagem de Velocidade +2 quando seguida ao Jab.

QUINTO PASSO: TOQUES FINAIS

O próximo passo é alocar o Renome inicial. Tyrus é mais preocupado com sua reputação entre os Street Fighters do que com sua própria conduta. Ainda assim, autodisciplina é importante para ele. Sem ela, nunca teria saído das ruas. Então, Tyrus coloca dois pontos em Glória e um em Honra.

André registra seu Chi inicial como 2 e sua Força de Vontade inicial como 5 (porque Tyrus tem como estilo o Kickboxing Ocidental).

Agora André pode gastar seus 15 "pontos de bônus". Ele decide comprar a manobra Salto por 4 pontos (Salto custa um Ponto de Poder, e quatro "pontos de bônus" compram um Ponto de Poder). Ele também usa outros quatro pontos para transformar sua Manobra Combo em uma Manobra Combo Estonteante. André quer que Tyrus provoque dano pesado com seus golpes, então ele gasta 5 pontos de bônus para adicionar mais um ponto à Força (ele agora tem Força 4). Ele gasta os dois últimos pontos em Força de Vontade (dando a ele uma Força de Vontade de 7). Tyrus está pronto para entrar em ação!

OLHANDO À FRENTE

Durante o processo de criação do personagem, você provavelmente ficou apto a interpretá-lo. Uma parte importante do processo é a ligação que se desenvolve entre você e seu personagem, permitindo que você interprete o papel criativamente e com determinação. Alimente sua empatia pelo personagem — se ele é bem diferente de você, isso talvez não venha naturalmente.

O processo de criação não termina com o começo da primeira história, pois um personagem nunca pára de crescer, mudar, se desenvolver e amadurecer. Conforme a crônica avança, crie novos traços de personalidade e detalhes históricos. Use sua experiência com sabedoria para desenvolver suas Características. Procure aumentar sua Força de Vontade e Chi, e dê mais vida aos meros números anotados na ficha de personagem. A verdadeira essência do personagem só pode ser capturada em sua interpretação; ela nunca poderá ser listada na ficha.

Mais importante ainda, você deve pensar nas maneiras em que a personalidade do personagem mudaria devido a eventos que ocorrem em sua vida, e então guiá-lo de acordo. Deixe que ele determine o próprio destino. Nunca o force a se conformar com as suas concepções de quem e como ele deveria ser.

Se o personagem entediá-lo, provavelmente é porque você não o desenvolveu e modificou o bastante ao longo do tempo. O ideal é que o personagem simplesmente se torne mais real conforme você joga com ele, evoluindo como personagem e como pessoa.

A maneira pela qual um personagem muda revela tanto sobre ele quanto o modo como ele é descrito. Um personagem em uma história curta raramente é tão real e completo quanto em uma novela — simplesmente não há tempo bastante para um desenvolvimento apropriado. Faça seus personagens tão completos, vitais e interessantes quanto puder ao longo do curso da crônica.

Romancistas falam freqüentemente de personagens que ganham vida em seus livros, se recusando a serem manipulados ou dirigidos pelo próprio escritor. Este tipo de personagem salta do papel e diz: "Me deixe em paz, eu sou real." Ele então faz o que quiser, independente do desejo original do autor. Podemos aprender muito com essa experiência. Lembre-se, porém, que isto é um jogo. Embora seja divertido interpretar um personagem tipo Bruce Lee, mantenha em mente que é um jogo. De forma alguma é real.

O PRELÚDIO

Nosso passado nos define mais claramente, pois ele indica o que podemos vir a nos tornar. O propósito do prelúdio é dar a cada personagem um passado, permitindo que o futuro possa ser dito. Um prelúdio é, de fato, uma forma de narrativa solo na qual a história de um personagem é contada.

O prelúdio é um modo de criar biografias de personagens antes que a crônica efetivamente comece. É parecido com o jogo normal, exceto que muitos anos são comprimidos em uma série de rápidas decisões. A biografia pessoal que um jogador cria no prelúdio será relevante em toda a crônica, e você poderá se referir a ela freqüentemente.

A TÉCNICA CERTA

Cada jogador passa pelo prelúdio sozinho. É uma aventura solo — a menos que dois ou mais personagens sejam velhos amigos ou passaram muito tempo juntos antes de se tornarem Street Fighters, como Ryu e Ken. Enquanto você, como Narrador, passa tempo com cada jogador separadamente, o resto da equipe pode se conhecer e começar a se animar com o que vem pela frente. Antecipação pode fazer uma história florescer. Durante o prelúdio você deve direcionar o jogador muito mais que o usual. Dê a ele muitas decisões para tomar, mas acelere as coisas e não lhe dê muito tempo para pensar. Você deve passar pelas coisas rapidamente, a menos que esteja disposto e apto a gastar muito tempo (o que pode permitir a criação de personagens bem detalhados). Quando (ou se) os personagens entrarem em combate durante o prelúdio, simplesmente descreva os resultados das lutas; não torne lentas as ações fazendo rolamentos de dados.

O prelúdio deve ser rápido e solto. Regras são para mais tarde, para sessões mais detalhadas.

Durante o tempo que você reservar para o prelúdio, dê ao jogador a chance de interagir com o cenário e as regras. Se o jogador decidir mudar algumas Características durante o prelúdio, deixe-o fazer isso, desde que seja feito por uma razão justa e não em uma tentativa de criar um super-personagem.

Há muitas maneiras de avançar através da vida de um personagem. Qualquer uma que ajude a moldar um personagem completo é adequada. Durante o prelúdio você deve explicar todos os Antecedentes do personagem, incluindo a identidade do Empresário e a localização da Arena (ambos são discutidos no Capítulo Seis). O jogador deve entender completamente os detalhes de seus Antecedentes.

Você deve jogar uma ou mais cenas típicas da vida do personagem para dar ao jogador uma noção de como ele viveu. Você pode fazer com que o jogador se empolgue com a vida de Street Fighter do personagem, mostrando sua tediosa vida anterior. Lembre-se, é o mundano que dá valor ao magnífico.

Um prelúdio pode seguir mais ou menos assim: "Você finalmente termina um exaustivo treino de 10 horas e não quer nada além do que ir para casa e dormir. Após gastar um hora no trânsito, você finalmente sobe os cinco andares até o seu apartamento. Você tenta usar a sua chave, mas a porta não abre. Então, você ouve um ruído no quarto — alguém está no seu apartamento. O que você faz?"

Conforme vai descrevendo as coisas, deixe que o jogador o interrompa com suas idéias e detalhes. Vocês estão contando uma história juntos, então trate o jogador mais como um colega. Você também pode incluir detalhes que levem o jogador a sentir as emoções do personagem — "Seu pai está em coma no hospital".

Uma vez que o personagem se juntou a um time para ser um Street Fighter, ele não pode mais visitar o hospital livremente. O pai pode querer falar com ele, mas o personagem pode estar em outro país lutando. O jogador precisa sentir o profundo e envolvente sentimento de sacrifício e dedicação necessários para andar pelo caminho dos Street Fighters.

PERGUNTAS E RESPOSTAS

A seguir veremos algumas perguntas que devem ter respostas até o fim do prelúdio. Se não houver tempo para um prelúdio completo, você deve pelo menos fazer um esforço para responder estas perguntas. Escrever as respostas costuma ajudar, mesmo que você tenha passado por todo o prelúdio.

Após cada pergunta listamos que tipo de coisa o jogador deve perguntar a si mesmo, assim como alguns conselhos para o Narrador sobre como fazer o prelúdio em relação à pergunta.

•Qual a sua idade?

Quantos anos você tem?

É muito mais fácil aplicar datas a eventos no prelúdio depois que este terminou, mas também é válido estabelecer algumas datas importantes durante o prelúdio. O prelúdio deve começar em uma data importante para o personagem, preferivelmente em um evento na adolescência. O principal objetivo do prelúdio é colocar a vida do personagem em perspectiva. Então, determinar datas e estabelecer a idade do personagem é bem eficiente.

•Quando você decidiu praticar artes marciais?

Você sempre teve um interesse nas artes marciais? Começou seu treinamento para autodefesa ou autodisciplina? Que impacto o treinamento teve em sua personalidade? O que fez você escolher seu estilo em particular?

Você deve decidir o que motivou o seu personagem a treinar artes marciais. Talvez ele tenha começado a treinar por causa de um valentão, ou por alguma outra razão que pode inspirar uma história interessante mais tarde na crônica.

Talvez o personagem, tendo sempre imaginado que ele e somente ele tenha tomado a decisão de treinar, descubra em uma história que na verdade seu Sensei o escolheu.

•Quem foi seu Sensei?

Você procurou por muito tempo pelo Sensei? Ele escolheu você para receber um treinamento particular? Seu Sensei era um monge gentil e sábio, ou um velho e rabugento ex-lutador? Você ainda se relaciona com seu Sensei?

O Sensei é a pessoa que iniciou o personagem no caminho das artes marciais, ajudou a moldá-lo no que é agora. O papel do Sensei deve ter enorme impacto no crescimento do personagem, para melhor ou pior.

Você terá que criar o Sensei se ele ainda é parte da vida do personagem, ou se ele escolheu o Antecedente Sensei. O Sensei pode ter feito mais do que ensinar artes marciais ao personagem.

Cuidadosamente, desenvolva o relacionamento entre professor e estudante, pois ele terá impacto na vida futura do personagem.

•Por que você decidiu se tornar um Street Fighter?

Foi por fama e glória, ou outra razão? Foi fácil para você entrar em sua primeira competição? Você venceu?

A entrada de seu personagem no mundo dos Street Fighters pode muito bem ter influenciado como ele se sente sobre seu estilo de luta, o esporte e Shadaloo. A primeira luta deve ser uma experiência de aprendizado e uma maneira de provar seu valor diante dos colegas. A primeira luta pode definir como os outros o vêem, tanto como lutador quanto como pessoa.

A primeira luta deve ser a primeira visão realista do mundo sombrio e sinistro dos Street Fighters. Ele deve sentir que a vida dele mudou para sempre, para melhor e para pior. Deve perceber que há um preço a pagar por este novo e maravilhoso estilo de vida.

•Quando você conheceu seu time?

Você se dá bem com os outros personagens? Há quanto tempo vocês formam um time? Vocês se encontraram através de um Empresário ou de alguma outra forma? Vocês têm os mesmos objetivos?

É importante mas, no fim, não é necessário que os personagens sejam compatíveis. Muitas boas histórias podem ser baseadas na rivalidade entre os lutadores.

Contudo, poucos jogadores acham divertido desperdiçar uma sessão de jogo porque os personagens não conseguem se entender. É mais divertido para os jogadores, e para você, se os

personagens são de alguma forma compatíveis. Tente dar a eles uma razão para cooperar. Talvez os personagens queiram se vingar da Shadaloo; talvez apenas queiram fama e dinheiro. Uma vez que você tenha dado a eles uma razão para ficarem juntos, fica mais fácil estabelecer ligações significativas. Estes elos devem significar algo para os personagens, e a melhor hora para estabelecer tal profundidade é no prelúdio.

•Onde você mora agora?

Você tem uma casa ou anda de cidade em cidade? Você mora com seu time? Mora com amigos ou familiares?

A residência do personagem não apenas é um cenário interessante, mas também pode fornecer idéias para tramas. É importante para o personagem estabelecer uma residência.

•Você mantém uma vida normal?

Você luta em tempo integral? Seus amigos sabem da sua vocação (ou hobby)?

A vida normal do personagem pode ser muito importante para a crônica. Ele pode achar difícil manter seus combates em segredo de amigos e da polícia local. Problemas com o personagem tentando manter dois estilos de vida podem criar histórias interessantes.

•A Shadaloo já causou problemas para você?

A Shadaloo já meteu você em encrencas? Os agentes do "sindicato" por acaso já "pediram" a você para perder uma luta ou até mesmo para lutar por eles? Você alguma vez enfureceu um agente da Shadaloo?

Shadaloo controla a maior parte do submundo. Se os personagens se opuserem a ela, suas vidas correrão muito perigo. A opinião da Shadaloo sobre o personagem pode mudar o ritmo da crônica.

•Por que você luta?

O que fez você continuar a entrar no ringue? Você luta por fama? Glória? Dinheiro? Honra? Quer deixar sua vida de Street Fighter e retornar a sua vida normal?

Entrar no ringue e tentar evitar que arrebetem sua cara dá muito trabalho. Um personagem completo tem objetivos que motivam seus combates. Estes objetivos são importantes para o Narrador, pois dão a ele uma idéia de que tipo de histórias contar.

O TIME

Existem também algumas questões que devem ser respondidas por todos os jogadores após todos os personagens terem completado os seus prelúdios. Junte todo mundo e deixem que eles se virem com elas.

•Onde é a base do time?

Em qual cidade ou país fica a base do time?

•O time tem treinadores?

Que tipo de treinadores o time usa? Que tipo de instalações eles possuem?

•Quais são os objetivos do time?

Que objetivos unem os personagens e o que os motiva? Dinheiro, fama, glória, vingança contra a Shadaloo, ou um inimigo comum?

•Quem são os inimigos do time?

Quem são os principais oponentes do time, e quais suas forças e fraquezas? A Shadaloo? Outros lutadores? Um governo? O crime organizado?

RAZÕES PARA TIME

Qual é a principal razão para a fundação de um time? Sugestões são oferecidas abaixo.

TIME DE TORNEIOS

Esta é provavelmente a razão mais comum pela qual Street Fighters iniciantes se unem em times. Muitos torneios de nível mais baixo aceitam apenas times, porque lutadores iniciantes não têm Honra ou Glória suficientes para chamar atenção para o torneio com suas presenças individuais. Times estabelecidos de Street Fighters chamam mais atenção do que lutadores individuais. Isto é especialmente verdade se o time tem um empresário capaz e uma imagem comum que chama atenção sobre eles.

Por exemplo: Malcoim Stonehands é um Street Fighter novato dos EUA que pratica boxe-ocidental. Quando Malcoim vai a um torneio, ele não chama muita atenção ou leva muitos fãs com ele. Contudo, se Malcoim é um membro de um time de lutadores americanos no qual todos afirmam lutar pelo orgulho nacional, então o time (e portanto o torneio) pode ganhar mais atenção.

A maioria dos times de torneio é composta por lutadores que compartilham o mesmo estilo ou nacionalidade, mas alguns times de muito sucesso surgiram recentemente, combinando uma variedade de estilos de luta e origens nacionais. Muitos torneios para novatos têm turnos de times contra times, e times com uma maior variedade de estilos de luta tendem a se sair melhor nesses turnos.

A variedade de estilos dá a um time maior flexibilidade, permitindo derrotar times em que todos os lutadores se baseiem em velocidade ou força ou um poder especial em particular.

OBJETIVO COMUM

Grupos de Street Fighters também podem estar unidos por um objetivo comum. Por exemplo: tanto Guile como T. Hawk buscam vingança contra a Shadaloo e M. Bison. Este objetivo poderia manter os dois Guerreiros Mundiais trabalhando juntos até que completem sua missão combinada de vingança.

Outros grupos de Street Fighters podem buscar em conjunto o mesmo conhecimento de artes marciais. O mundo de Street Fighter é cheio de lendas sobre artes marciais e rumores de poderes especiais,

poderes que apenas podem ser aprendidos com certos professores ou certos livros há muito perdidos, ou antigos pictogramas gravados nas paredes de uma caverna secreta nas selvas.

Por exemplo: todos os personagens podem ter ouvido falar que um lama tibetano no topo de um remoto pico do Himalaia ainda pode ensinar o lendário Chute do Escorpião, mas apenas para aqueles que conseguirem encontrar o professor e passar por certos testes. Cada personagem pode ter uma pista diferente sobre o paradeiro do professor. Portanto, apenas combinando o conhecimento de todos os personagens podem ter esperança de encontrar o recluso mestre e aprender a mortal técnica do Chute do Escorpião. A busca por conhecimento marcial pode unir personagens extremamente diversos.

MESMO ESTILO

Se todos os jogadores escolherem personagens que aprenderam o mesmo estilo de artes marciais (mesmo que cada um tenha poderes especiais e técnicas diferentes), é possível que todos tenham sido ensinados pelo mesmo Sensei ou venham do mesmo dojo (salão de treinamento), templo, academia ou base militar.

Praticar o mesmo estilo dá aos personagens um elo natural, não importa quais sejam suas motivações individuais. Seu treinamento anterior terá forjado fortes elos de amizade e respeito mútuo. Os personagens podem até se unir para formar um time de torneio ou ter um objetivo comum — por exemplo, encontrar seu Sensei que misteriosamente desapareceu.

JOGANDO COM O SEU PERSONAGEM

Finalmente você criou seu personagem e se familiarizou com as regras básicas. Você está pronto para sentar e jogar. Quando você o fizer, o Narrador deverá ter preparado as linhas gerais de uma aventura para você jogar (ele pode usar a do Apêndice Dois deste livro para sua primeira sessão de jogo, então não a leia). Você não saberá nada sobre a história até que ela comece a se desenrolar conforme você leva seu personagem através dela.

Quando jogar com seu personagem, tente se colocar na posição dele, como ele raciocina. Se o personagem não é muito esperto, então jogue com ele da maneira — mesmo que você, o jogador, seja esperto. Se o personagem é teimoso, tímido ou honrado, tente fazer com que ele faça e diga coisas de acordo com a personalidade dele, não sua própria personalidade. Quanto melhor você interpretar o papel, mais diversão você e todos os outros terão.

Não tenha medo de entrar no papel do seu personagem. Enquanto você estiver jogando, tente não dizer: "Minha personagem, Chun Li, grita para o assassino da Shadaloo: 'Sua bomba matou crianças inocentes, agora prepare-se para encontrar o seu fim'". Ao invés disso, simplesmente diga a frase diretamente, como se você fosse Chun Li e o Narrador fosse o assassino: "Sua bomba matou crianças inocentes, agora prepare-se para encontrar o seu fim!" Falar como se você fosse o personagem faz com que a história pareça mais real.

Por outro lado, sempre se lembre que todas as lutas e cenas de ação são feitas com dados, não com ações simuladas pelos jogadores. Lembre-se que Street Fighter é apenas um jogo. Quando deixar a mesa, deixe os personagens lá também. Jogar Street Fighter pode ser divertido, mas não é a vida real e jamais deverá se tornar prioridade sobre quaisquer responsabilidades que você, o jogador, tenha.

<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>CARTA DE IMPROVISO</p> <p>JOGUE ESTA CARTA E DESCREVA O EFEITO DESEJADO PARA O NARRADOR</p>
<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>CARTA DE COMBATE</p> <p>Lutador: _____</p> <p>Manobra: _____</p> <p>Velocidade: ○○○○○○○○○○</p> <p>Dano: ○○○○○○○○○○ ○○○○○○○○○○○</p> <p>Movimento: ○○○○○○○○○○</p> <p>Especial: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>

MASTERS



DADOS

Nome _____
 Jogador _____
 Crônica _____

Estilo _____
 Escola _____
 Equipe _____

Time _____
 Conceito _____
 Assinatura _____

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●○○○○○

HABILIDADES
 Potência ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Destreza ●○○○○○

HABILIDADES
 Manejo ○○○○○○
 Direção ○○○○○○
 Furtividade ○○○○○○
 Pilotagem ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Vigor ●○○○○○

HABILIDADES
 Tolerância ○○○○○○
 Resistência ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

MENTAIS

Percepção ●○○○○○

HABILIDADES
 Côncio ○○○○○○
 Investigação ○○○○○○
 Leitura ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Inteligência ●○○○○○

HABILIDADES
 Acadêmico ○○○○○○
 Burocracia ○○○○○○
 Ciências ○○○○○○
 Conh. de Luta ○○○○○○
 Engenharia ○○○○○○
 Invasão ○○○○○○
 Linguística ○○○○○○
 Medicina ○○○○○○
 Ocultismo ○○○○○○
 Sobrevivência ○○○○○○
 Computador ○○○○○○

Raciocínio ●○○○○○

HABILIDADES
 Assimilar ○○○○○○
 Artes ○○○○○○
 Empatia ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

SOCIAIS

Aparência ●○○○○○

HABILIDADES
 Intimidação ○○○○○○
 Estilo ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Manipulação ●○○○○○

HABILIDADES
 Interrogação ○○○○○○
 Subterfúgio ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

Carisma ●○○○○○

HABILIDADES
 Comando ○○○○○○
 Etiqueta ○○○○○○
 Performance ○○○○○○
 Astúcia ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

VANTAGENS

TÉCNICAS

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

ANTECEDENTES

_____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○
 _____ ○○○○○○

MANOBRAS ESPECIAIS

CARTEL

Rank: _____
 Vitórias: _____ KO's: _____ Derrotas: _____ Empates: _____

COMBOS

RENOME

Glória
 ○○○○○○
 □□□□□□□□□□
Honra
 ○○○○○○
 □□□□□□□□□□

FORÇAS

Chi
 ○○○○○○
 □□□□□□□□□□
Força de Vontade
 ○○○○○○
 □□□□□□□□□□

SAÚDE

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

EXPERIÊNCIA
