



Kabuki Town:
Caern da Cachoeira



Lendas do Circuito:
Brisa



Circuito On-line
Nova temporada!!



Melhorando
Empresários



Subelementais

PUNHO DO GUERREIRO

Edição n°03



WEREWOLF THE APOCALYPSE

PARA

Street Fighter RPG



E MAIS
CRIANDO PERSONAGENS
DE POSTO ALTO!!!

EDITORIAL!

Dentre os diversos autores que trabalharam em **Street Fighter: O Jogo de RPG**, em sua breve existência, um deles se destaca além dos criadores originais: Andrew J. Lucas. O criador do Guia do Jogador não só fez um trabalho notável, como também modificou bastante o jogo pelas coisas que ele trouxe, como regras bacanas para staff, criação de empresários, novas Habilidades, mas principalmente pelos Antecedentes Únicos, uma mecânica que deu asas ao sistema e permitiu que ele fosse usado para adaptar qualquer tipo de jogo de luta e até de muitos filmes e animes.

J. Lucas diz que fez "sessões de pesquisa" em fliperamas enquanto procurava inspirações para criar o livro. Considerando que isso foi no final de 1994, certamente ele jogou os jogos de luta que eram sucesso na época: Super Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat II, The King of Fighters 94, Samurai Shodown 2, Darkstalkers e Killer Instinct. Esses dois últimos certamente foram inspiração fortíssima para os Antecedentes Únicos, fornecendo ideias para Cibernéticos, Elementais e Híbridos Animais. Embora sejam elementos que surgiram mais tarde na série Street Fighter, nosso RPG favorito os possui graças à visão de J. Lucas de buscar inspiração em outros fighting games.

Os Antecedentes Únicos abrem leque para adaptação e criação de novos tipos de personagens, inclusive adaptações ousadas como oni, youkai, vampiro, elfo e o que Narrador e o grupo puderem imaginar. Esta edição tem eles como tema central, oferecendo novas ideias de mecânicas e de cenário que podem engrandecê-los, tornando as partidas mais densas e deixando-os mais do que aberrações surgidas em florestas após desastres de avião.

Os editores cheios de poderes únicos

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	20
MANOBRA DO MÊS	24
LENDAS DO CIRCUITO	26
CIRCUITO ONLINE	30

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Davi Campino, Eric M. Souza, Gustavo Maru, Marko Amaral e Odmir Fortes

Mapas: Bruno Barbosa

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

MELHORANDO O EMPRESÁRIO!

O Guia do Jogador trouxe diversos novos pacotes de personagem para **Street Fighter** que podem ser comparados às raças de outros RPGs: Híbridos Animais, Elementais e Cibernéticos, com regras específicas em diversos aspectos e bastante originalidade. Um deles, porém, não teve tanto alarde: o empresário, que não possui estilo de luta e é construído mais ou menos como um humano comum.

Embora tenha mais pontos em Habilidades e Antecedentes, o empresário não possui estilo, o que pode se tornar uma grande desvantagem no futuro. Uma sugestão para que ele eleve seus bônus sem modificar muito o conceito apresentado no livro é conceder a jogadores que escolham criar empresário um ponto inicial em cada uma das oito habilidades preferidas por empresários, no mesmo molde de Cibernéticos e Híbrido Animais ganhando pontos iniciais em certas habilidades.

Assim, o empresário deve ser construído como apresentado no Guia do Jogador, mas com um ponto inicial em Administrar, Apostar, Arena, Estilos, Perspicácia, Medicina, Manha e Furtividade.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



APRENDENDO OUTROS ESTILOS!

Lutar mais de um estilo é reivindicação de muitos jogadores, seja no Brasil ou nos EUA. E estendendo o significado do estilo, ele é uma classe (assim como Híbrido, Cyborg e Elemental são raças diferentes), e em outros RPGs também existe o personagem multiclasse. Assim, é importante que haja a possibilidade do jogador lutar mais de um estilo.

O livro básico, em seu Capítulo 6, argumenta que alguns lutadores se dedicam a vários estilos, mas eles não conseguem se destacar, de modo que só quem se dedica a um único se torna um lutador de elite. Observando as diversas artes marciais, é possível constatar que o karatê ensina a socar de um jeito, o boxe de outro, o kung fu de outro. Por isso Shotokan paga 4 pontos em Dragon Punch, Kung Fu 5 e Boxe não pode comprar: o tipo de soco do Shotokan permite aprender a manobra mais fácil, de Kung Fu ainda permite, com maior dificuldade, e um boxeador teria que reaprender a socar para conseguir dominá-la.

Aprender um novo estilo nada mais é que recomeçar do zero em todas as técnicas. O jogador deve anotar no verso de sua ficha as Técnicas do novo estilo (Soco, Chute, Bloqueio, Apresamento, Esportes e Foco). Ele gastará seus pontos de experiência nelas, conforme treina com o novo mestre. Isso tomará tempo, ele deverá achar espaço na sua agenda e poderá estar afastado de seu outro mestre, estagnado nas Técnicas do estilo enquanto aprimora o novo. Pode compensar aprender Apresamento de 1 até 5 em Sanbo já sendo um mestre de outro estilo por causa do Spinning Pile Driver, mas isso também significará gastar de novo pontos em Apresamento se você luta Kabaddi e já tinha 3 pontos na Técnica por causa de seu Brain Cracker.

O empresário, inclusive, segue o mesmo esquema. Se ele começar a aprender um estilo numa academia ou com um colega do time, deverá começar do zero.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

SISTEMAS DE ROLAGEM!

Street Fighter, tendo surgido em 1994, utiliza o sistema de rolagem padrão da segunda edição do Mundo das Trevas, com dificuldade padrão 6, mas variando entre 3 e 9, e a famigerada Regra do Um. Embora Street Fighter traga naturalmente muitos dados para o dano, essa regra pode gerar reclamações em algumas mesas, o que motiva a utilização de outras formas de rolamento. Este breve artigo trará algumas que podem ser utilizadas.

Dificuldade 7

Em suas evoluções na virada do milênio, o Storyteller apresentou outras rolagens. Uma delas, vista em Trinity e Exalted, subia a dificuldade padrão para 7, retirando, em contrapartida, a regra do 1. Em tese, o número de sucessos tende a se estabilizar, evitando falhas críticas para quem rola muitos dados. É uma medida interessante, mas se tornam menos frequentes aquelas rolagens cheias de sucessos que fazem a mesa vibrar em combates de Street Fighting.

Regra do 1 modificada

Esse sistema foi introduzido em Vampiro – Edição de 20 anos. A dificuldade padrão é 6 e os 1 cancelam sucessos. Contudo, só ocorrem falhas críticas se nenhum sucesso for rolado. Por exemplo: Ken em seu Forward Kick rola 7 dados e obtém 4, 6, 1, 7, 1, 2, 1. Nas regras originais, ele teria uma falha crítica, pois seus dois sucessos foram cancelados e sobrou um 1. Porém, como ele rolou pelo menos um sucesso, é uma falha normal. Esse sistema favorece quem tem muitos pontos na rolagem, que raramente terá uma falha crítica.



Explosão do 10

A explosão do 10 é, talvez, a forma mais simples de promover heroísmo e grandes feitos sem modificar muito o sistema. Afinal, Street Fighter tem várias mecânicas que seriam alteradas mudando a dificuldade padrão - como de certos testes de Manobras Especiais, redutores provocados por Arena e outras características, ou ainda a intimidação. Neste caso, todo o sistema original é mantido, porém, em resposta ao cancelamento do 1, cada 10 conta como dois sucessos.

É uma alternativa que permite rolamentos muito diferentes e aumenta o fator surpresa. Um Fierce pode resultar tanto em falha crítica quanto num lindo atordoamento.

Sistema original

E por que não? Em minhas mesas, o sistema de rolagem nunca foi problema. Isso aconteceu com alguns roladores online, enquanto com outros o problema não se apresentou. No cálculo de probabilidades, a regra só se torna ilógica com dificuldade 10; com dificuldade 6, 7, 8 ou 9, sempre mais dados é melhor, elevando a possibilidade de sucessos e reduzindo a de falha crítica. A dificuldade 10 é recomendada nunca ser utilizada, assim como a 1 ou 2. E os poderes são equilibrados considerando a regra do um – um Improved Pin, por exemplo, só tem maior probabilidade de 2 sucessos a partir de 5 dados.

O importante é que a mesa se divirta. Se a regra do 1 está atrapalhando sua mesa, adote alguma das opções deste artigo - ou crie outra - e traga de volta a diversão para seus jogadores.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

SUBELEMENTAIS!

"A arte se revela...

A água se transforma em vinho!

Elementos multiplicam-se,

Chocam-se, agregam-se,

Tornam-se um só.

Não como antes!"

- Trecho extraído do poema *O Alquimista*, de Ricardo Ohara

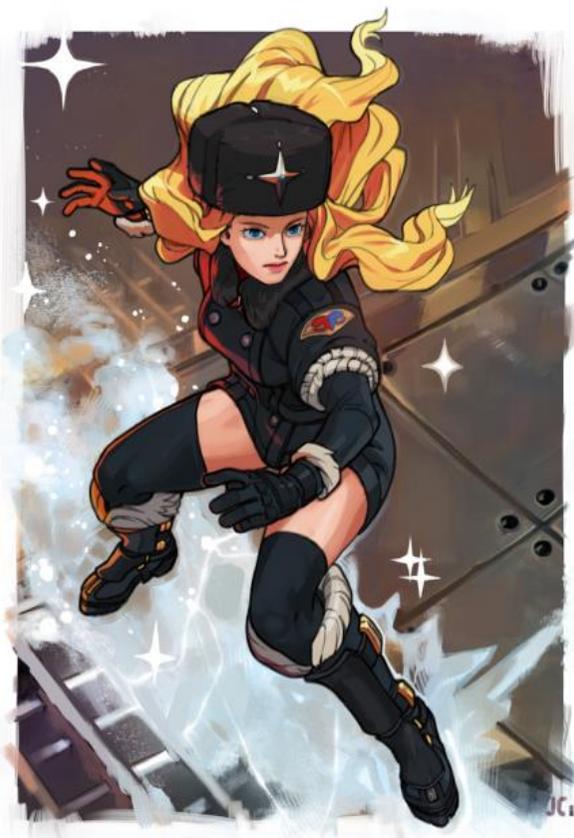
Sabemos que existem guerreiros elementais "puros". Guerreiros que são um com os elementos primordiais que compõem a natureza. Porém, existem tipos mais raros de guerreiros no circuito Street Fighter cujos poderes são a mescla desses elementos. Eles são os Subelementais.

Assim como os elementais "puros", não se sabe ao certo a origem dos subelementais, mas aqueles que se tornaram conhecidos no Circuito contam histórias de origem surpreendentes. De monges que treinaram no interior de vulcões ativos buscando mesclar seu chi aos elementos ao redor até guerreiros que, ao nascerem, foram apresentados como receptáculos para forças ocultas, esses misteriosos lutadores possuem poderes especiais que podem surpreender até mesmo o mais experiente oponente.

Antecedente Único: Subelemental

Os Subelementais seguem as mesmas regras dos Elementais, com exceção das mudanças a seguir:

- O Subelemental é uma combinação de dois elementos. Para compor a lista de manobras do Subelemental, você deve escolher o elemento primário e o elemento secundário e, com base nessa escolha, definir quais manobras seu Subelemental usará. Você deverá escolher três manobras do elemento primário e uma do elemento secundário, ou duas de cada.



Elemental Skin sempre terá o efeito do elemento primário, enquanto Sense Element, Heal e Elemental Stride usarão regras novas criadas especificamente para o Subelemental em questão (Um Sense Element de gelo sente desde quedas sutis na temperatura como também a temperatura exata de qualquer objeto, por exemplo. Já o Elemental Stride poderia transportá-lo por qualquer superfície congelada ou neve caindo).

Um Subelemental pode ter uma ou duas vantagens elementais dentre a lista de poderes dos elementais "puros", porém deve ter um número de fraquezas equivalentes /equilibradas para que não haja desbalanceamento no jogo. Lembre-se que o objetivo é a diversão e a coerência do personagem e não apenas o poder puro.

Poderes Elementais

Os poderes e fraquezas elementais permanecem os mesmos, mas devem ser mesclados de forma a alcançar uma combinação lógica e equilibrada para o Subelemental. Os poderes e fraquezas elementais são:

Poderes:

+1 de Absorção contra ataques baseados em fogo.

+1 de Absorção contra ataques baseados em água.

+1 de Absorção contra ataques baseados em ar e qualquer manobra aérea.

+1 de Absorção contra ataques baseados em terra e qualquer manobra que resulte em Knockdown.

Fraquezas:

- 1 de absorção contra ataques baseados em água.

- 1 de absorção contra ataques baseados em terra.

- 1 de absorção contra ataques baseados em fogo.

- 1 de absorção contra ataques baseados em ar.

Criando um Subelemental

Existem diversas combinações que podem ser exploradas para criar personagens interessantes. A seguir apresentamos como exemplo um Subelemental de Gelo que criamos como base para testes:

Subelemental: Gelo (Elemento primário: Terra, elemento Secundário: Água)

Manobras Especiais: Stone (Ice Stone), Wall (Ice Wall), Drench (Ice Strike), Drain (Heat Drain), Elemental Skin (Elemento Terra), Sense Element, Heal, Elemental Stride (Gelo).

Poderes:

+1 de absorção contra ataques baseados em terra e qualquer manobra que resulte em Knockdown.

Fraquezas:

-1 de absorção contra ataques baseados em fogo.

O Gelo é um subelemento forte e sólido e com base nisso escolhemos o elemento terra como elemento principal. Água foi a escolha óbvia para elemento secundário. Deve-se seguir a mesma base também para a escolha de poderes e manobras.

Outro exemplo é a eletricidade, que é um Subelemento poderoso, agressivo e extremamente destrutivo. Uma boa idéia para ele seria ter como elemento primário o elemento fogo.



Exemplos De História

Os subelementais podem ser criados das mais diversas maneiras, portanto, dê asas à sua imaginação quando for criar uma história.

Talvez seu personagem tenha sido vítima de experiências da Shadaloo e desenvolveu seus poderes elétricos, ou talvez ele tenha sido abandonado quando bebê aos pés de uma floresta cujos moradores da região têm como assombrada.

Anos depois, algo muito parecido com um homem coberto de musgos e cipós emergiu da floresta derrubando todos em seu caminho.

Rumores dizem que em algum ponto do deserto do Saara existe uma comunidade de guerreiros que desenvolveram a capacidade de controlar a areia ao seu bel prazer e usá-la como arma na batalha e ainda, atualmente, os lutadores têm comentado sobre uma guerreira indígena que se diz filha do próprio Wendigo, recém-chegada da America do Norte que é capaz de transformar seu próprio corpo em um gelo duro como diamante!

As explicações são muitas, tão variadas quanto a quantidade de subelementais que podem ser criados. Portanto, pegue uma caneta e uma ficha; chegou à hora do Circuito Street Fighter conhecer esses novos guerreiros.

O que está esperando?

MARKO "EL LOCO" AMARAL & ERIC "MUSASHI" SOUZA

LOBISOMEM: O APOCALIPSE!

Gaia mãe terra está amaldiçoada e morrendo aos poucos, o fim está próximo.

Os híbridos perecem na luta contra a Wyrm.

O Maior agente da Wyrm, atualmente, é a Shadaloo.

Introdução

O objetivo deste material é dar mais profundidade e coerência aos híbridos de um modo geral, ajudando a dar propósito a eles em campanhas de **Street Fighter**. Evitando, assim, confusões e desculpas esfarrapadas como a história do nosso querido verdão de cabelo laranja. Além de afastar da mente dos jogadores de criatividade ilimitada idéias como a do homem caranguejo de Apresamento 5.

A Wyrm

Ela está em toda parte, inclusive dentro de cada um de nós. A Wyrm não é um indivíduo, tampouco um deus ou demônio. É simplesmente tudo aquilo que prejudica Gaia, a mãe terra, e propaga o mal. Aqueles que praticam o mal, poluem, cometem crimes, desmatam, etc., são agentes da Wyrm. Em geral, quanto mais baixa a Honra e mais desonrado o comportamento, mais o personagem se aproxima da Wyrm.

No cenário **Street Fighter**, o maior agente conhecido da Wyrm é a Shadaloo. Frequentemente híbridos e outros lutadores lutam contra as influências da Wyrm dentro de si, para não perderem o controle em combate e sucumbirem a uma fúria cega e sede de sangue em uma brutalidade que só vai cessar quando seu adversário estiver destruído, quando não mais houver inimigos em pé ou o híbrido for nocauteado.



Opcionalmente, o narrador pode dizer que o Psycho Power é o poder da Wyrm que corrompe tudo que é vivo.

Dançarinos da Espiral Negra

Um núcleo da Shadaloo é responsável por raptar jovens híbridos e corrompê-los por meio de doutrinação, ou, no caso dos que resistirem, lavagem cerebral com Psycho Power. Dançarinos da Espiral Negra podem originar-se de quaisquer tribos; sendo assim, podem praticar qualquer estilo de luta, incluindo Ler Drit, diferente das tribos padrão.

Mudança de forma

Híbridos podem ter nascido humanos, vivido uma vida normal e depois de um acontecimento extremo despertado seu lado animalesco dormente ou simplesmente ter nascido em sua forma híbrida em alguma tribo distante da civilização.

Outras opções, devendo essas ser tratadas como casos raros, são infecção por mordida ou maldição da licantropia. Em todos os casos, após adquirir a forma híbrida é impossível a reversão à forma humana, sendo possível apenas a progressão no Antecedente Híbrido Animal e aquisição de mais características animalescas, a menos que o Narrador permita a perda ou retirada dos pontos no Antecedente Híbrido.

Matilha, seita e tribo

Matilha é um grupo de 2 a 10 membros com um propósito duradouro como exterminar a Shadaloo, ou curto e finito, como impedir a implantação de uma fábrica que causará a poluição de um rio.

Seita determina os híbridos que vivem e guardam as proximidades de um Caern, podendo ser de uma ou mais tribos diferentes em alguns casos. Além de executar funções políticas, sociais e religiosas, os híbridos mais velhos de uma seita são responsáveis por guiar os mais jovens e formar novas matilhas.

Tribo ou espécie de um híbrido determina sua cultura, formação, modo de agir, vestir e as vezes até características físicas. Por exemplo, um trapaceiro Roedor de Ossos pode ser um jogador de dados em bares, enquanto um Andarilho do Asfalto, um apostador; um silencioso, um gatuno astuto; um Senhor da Sombra, um empresário visando lucro próprio; um Cria de Fenris, um assassino. Devem-se traçar os moldes do híbrido de acordo com as diretrizes gerais da tribo a que ele pertence.

Dons

Manobras Especiais simulam perfeitamente os dons dos garou e outros metamorfos – como são apresentados em **Lobisomem: o Apocalipse**, que serviu de modelo para esta matéria – para que não haja descaracterização do sistema. Assim, o Estilo assume um papel importante, já que ele delimita o acesso a Manobras de Foco – e por isso cada tribo possui seus estilos relacionados.

Caerns

Eles funcionam como locais de adoração, áreas de reunião e asilo para os lobisomens velhos demais.

Esses locais transbordam energia mística, sendo comumente dedicados a um espírito. Drenando a energia do caern, é possível um xamã realizar feitos incríveis. Lendas dizem que é possível a execução de rituais para comunicação com espíritos e a abertura de portais entre eles.

AS TREZE TRIBOS!

Fúrias Negras: As vingadoras originaram-se na Grécia antiga, composta quase inteiramente por mulheres; vivem nas cada vez mais raras áreas selvagens, protetoras da natureza; não medem esforços para destruir aqueles que profanam os valiosos lugares místicos do mundo.

Estilo de luta: Wu Shu ou Pankration

Roedores de Ossos: Desprezados e tidos como tribo inferior, possuem notável habilidade de sobreviver a adversidades; não se nutrem dos ideais elevados dos demais híbridos. Cínicos e pragmáticos, fazem o possível para sobreviver.

Estilo de luta: Capoeira ou Jiu Jitsu

Filhos de Gaia: De todos os híbridos, eles se encontram em maior harmonia; apenas os Filhos de Gaia buscam união verdadeira com a natureza. Eles preferem uma existência harmoniosa e pacífica, mas podem ser tão impiedosos quanto a ordem natural que servem.

Estilo de luta: Kabaddi

Fianna: Esses são mestres da linguagem, cultura antiga e da música, contadores de histórias; são os mais criativos. Preferem jogos de intelecto, canções, bebidas e festas. Contudo, quando enraivecidos mostram a ira dos seus ancestrais lobos selvagens, violentos e incansáveis.

Estilo de luta: Kung Fu ou Jeet Kune Dô

Peregrinos Silenciosos: Os mais misteriosos dentre os híbridos, eles não mantêm casas permanentes, vagueiam de caern em caern, e através dos reinos selvagens, urbanos e espirituais. Viajar é sua essência e poucos conhecem os segredos mortais e espirituais como eles. Pouco se sabe sobre os Silenciosos a não ser que sempre parecem cientes de eventos antes de acontecerem.

Estilo de luta: Ninjitsu ou Ninjitsu Espanhol

Caerns existem nas mais variadas formas: cemitérios, catacumbas, lugares assombrados, nascentes de riachos, cavernas, vales, bosques ocultos e até, em raros casos, casarões abandonados em áreas urbanas que por algum motivo ainda não foram corrompidos pela wyrm.

Espíritos

O Narrador pode permitir o contato com os espíritos dos totens em momentos-chave da campanha de forma limitada por um ancião xamã em um caern, pois isso pode trazer desbalanceamento se usado demais.

Se for usado o Antecedente Elemental na campanha, um bom gancho é permitir uma ligação e comunicação limitada com espíritos elementais, com a permissão de um xamã Híbrido dentro de caerns, que são locais sagrados.

Umbral

O mundo físico é uma região de mistérios, maravilhas e terror súbito. O mundo espiritual é tudo isso e muito mais, contam os sábios antigos. Logo além do mundo material existe esse lugar de sombras vivas e luz permanente que é habitat dos Totens espirituais e monstros indescritíveis. A Umbral não está em nenhum lugar no mundo físico, eles se separam por uma barreira chamada película. Caerns são locais onde a película é mais fina, permitindo maior afinidade e contato com espíritos.

Em **Street Fighter**, pode-se dizer que lutadores ao utilizar manobras como Asura Senku, Ghost From e Yoga Teleport, enviam seus corpos parcial ou completamente através da película por uma fração de segundo, antes mesmo que eles consigam perceber que o fizeram, por exemplo. Sábios contam histórias antigas onde poderosos híbridos descobriram como viajar para a Umbral; atualmente, esse tipo de conhecimento parece estar perdido, o que pode dar um bom gancho pra aventuras.

Pontes da Lua

Dizem antigas lendas que poderosos xamãs tinham o poder de convocar a força dos espíritos elementais para abrir um portal ligando dois caerns momentaneamente, possibilitando viagens instantâneas para conclave e assembleias entre tribos distintas. Hoje, acredita-se que são somente contos e não há ninguém que conheça esse segredo.

Se o Narrador pretender colocar uma ponte da lua em sua campanha, que seja em algum momento dramático e único, ou muito raro, sendo necessário talvez até um grupo de xamãs e ou preparação para a abertura do portal nos dois caerns, o que dificulta a utilização leviana de tal poder. Se Yoga Teleport e Ghost Form são considerados conhecimentos raros e poderosos, o que dizer de conseguir abrir um portal ligando um caern no coração da África com um caern numa reserva natural no México?

Pontes da Lua devem funcionar como um ritual. Como linha-guia, rituais devem ser executados seguindo os procedimentos e utilizando uma ação prolongada dos participantes, rolando Inteligência + Mistérios, até atingirem o número necessário de sucessos, que pode variar de 10 a 50, conforme o nível do ritual. Se o Narrador desejar regras mais avançadas para rituais - o que seria de grande valia em **Street Fighter**, considerando, por exemplo, que M. Bison expulsou parte de sua alma em troca de poder -, ele deve consultar o livro básico de **Lobisomem**.

Considerações finais

É aconselhável a leitura de **Lobisomem: o Apocalise** para mais detalhes sobre tribos, jargões e detalhes sobre ambientação que com certeza ajudarão na interpretação do seu híbrido.

GUSTAVO MARU & ERIC "MUSASHI" SOUZA

AS TREZE TRIBOS!

Cria de Fenris: Híbridos contam que um Cria se deixaria devorar por um demônio só para ter a oportunidade de arrancar-lhe a língua antes de morrer. Conhecidos como prenunciadores da guerra e destruição, esses bárbaros e selvagens vivem para combater. São a linha de frente no combate contra a wyrm; sua fúria e sede de sangue fazem o sangue de outros híbridos ferver; todos tremem ao ver um Cria se lançando sobre um inimigo rosnando e uivando.

Estilo de luta: Muay Thai ou Baraqah

Andarilhos do Asfalto: A maioria dos híbridos acredita que cidade é um abismo pronto para engolir todos eles. Não os andarilhos do Asfalto. Eles se adaptaram a cidades, tecnologia e riqueza. Tidos como os híbridos menos confiáveis, abraçam o ambiente urbano onde seus contatos, riqueza e hordas de elementais urbanos garantem que poucos ousem expressar sua antipatia abertamente.

Estilo de luta: Kickboxing Ocidental ou Boxe

Garras Vermelhas: Os mais bestiais em aparência e em contato mais próximo com a fera interior, para o bem e para o mal, acreditam que a única forma de preservar Gaia é o extermínio até o último usurpador homínido. Eles recordam muitos segredos da natureza, até mesmo alguns que os outros híbridos já esqueceram.

Estilo de luta: Lua ou Majestic Crow Kung Fu

Senhores das Sombras: Frios, régios, vingativos e rudes, são verdadeiros cavaleiros negros. Poderosos nas batalhas e astutos em tempos de paz, eles percorrem a trilha da glória e da conquista. Não há quem duvida de sua coragem e tenacidade, nem de sua arrogância. Capaz de passar por cima de qualquer coisa que estiver entre ele e seu propósito. Embora a tribo não goste de admitir, vários membros já foram seduzidos pela wyrm com uma promessa de poder.

Estilo de luta: Silat ou Sanbo

Presas de Prata: Não existem híbridos mais reverenciados e honrados que os membros dessa aristocrática tribo. Representam tudo de melhor que se pode esperar de um híbrido, belos "para seus semelhantes pelo menos", generosos, leais e bem-educados e nobres. É comum quase todos os membros mais novos dessa tribo terem algum tipo de mal estranho, distração aguda, sonambulismo ou algum outro traço evidente. Sua fúria se equipara a qualquer Cria de Fenris ou Garra vermelha.

Estilo de luta: Karatê Shotokan, Savate ou Sumô

Potadores da Luz: Espiritualistas, meditadores e místicos, em sua busca infundável por conhecimento. Talvez os híbridos mais sintonizados com sua natureza interior, viajam as mais escuras e solitárias regiões do mundo protegendo os fracos. Seu controle interior permite o domínio de artes que precisam de muita concentração, normalmente ignoradas por outros híbridos.

Estilo de luta: Tai Chi Chuan ou Aikidô

Uktena: Remanescentes de uma das três grandes tribos da América do Norte. Espertos, reticentes e reservados, compreendem os caminhos dos espíritos melhor que os outros híbridos. O uso destinado ao seu conhecimento é menos certo. Segredos e sombrios, em seus rituais e assembleias na escuridão, alguns se perguntam se os Uktena não foram corrompidos.

Estilo de luta: Luta Livre Nativo Americana

Wendigo: Fantasmas cinzentos das florestas densas, já correram livremente por toda a América do Norte, mestres da sobrevivência, dos espíritos e da guerra, eles foram praticamente exterminados pelas práticas genocidas dos europeus. O que restou da tribo resiste numa luta sem tréguas na taiga canadense, tentando conseguir de volta as terras que já foram deles.

Estilo de luta: Luta Livre ou Forças Especiais

PERSONAGENS EXPERIENTES!

Sabemos que muitas vezes é bem chato começar uma nova crônica e ficar durante muitas sessões com um personagem fraco e bem abaixo do nível de poder dos Guerreiros Mundiais. O livro do Street Fighter falha em oferecer uma maneira de começar com personagens avançados.

Os próprios Ryu e Ken não começaram suas carreiras como personagens iniciantes. Ryu, por exemplo, começou sua carreira de Street Fighter durante os eventos de Street Fighter I, onde já conhecia Dragon Punch, Hurricane Kick e Fireball. Manobras que exigem altos requisitos, e muito mais pontos que um personagem iniciante poderia ter.

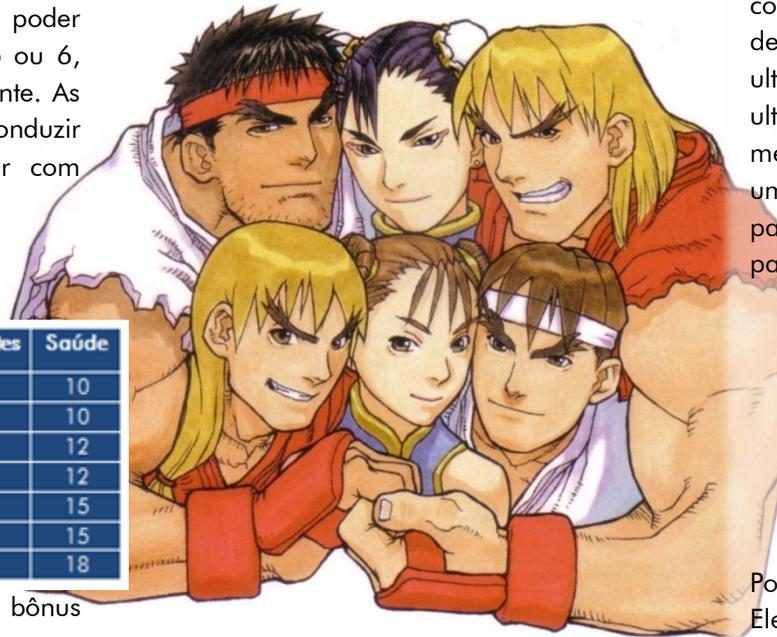
Ao terminar seu treinamento, Ryu deveria ter um poder de luta próximo ao de um personagem de Posto 5 ou 6, muito mais poderoso do que um personagem iniciante. As regras aqui descritas irão ajudar o narrador a conduzir campanhas mais avançadas, ou mesmo começar com personagens já bem desenvolvidos e experientes.

Tabela para personagens avançados:

Posto	Atributos	Habilidades	Técnicas	Manobras	Antecedentes	Saúde
1	7/5/3	9/7/4	8	7	5	10
2	8/5/3	10/7/4	10	10	5	10
3	8/6/4	10/8/5	12	13	6	12
4	9/6/4	12/8/5	14	16	7	12
5	9/7/5	12/10/5	16	19	8	15
6	10/7/5	15/12/6	18	22	9	15
7	10/8/6	17/13/8	20	25	10	18

O personagem ainda mantém os 15 pontos de bônus iniciais para personalizar o personagem. Vale lembrar que os valores de Força de Vontade e Chi mantêm-se os mesmos do estilo de luta adotado, então se torna necessário o gasto de parte desses pontos de bônus caso o jogador queira que o seu personagem comece com valores maiores.

No primeiro posto o personagem ainda mantém as restrições para Técnicas e Habilidades. A partir do posto 2, essa restrição muda para 4.



No posto 5 em diante ele não possui mais restrição nos valores. Além disso, a partir do **posto 6**, os jogadores podem adquirir um Atributo OU Técnica 6, porém apenas com gasto de pontos de bônus.

No caso de uma campanha em que o Narrador queira que os jogadores comecem no nível de guerreiros mundiais, recomendo que dê uma quantidade maior de pontos bônus, algo em torno de 30-40 pontos, e peça para os personagens dos jogadores serem feitos a partir das estatísticas do posto 7. Nesse caso, é possível ter até 3 Atributos ou Técnicas com valor de 6 ou um único Atributo com valor de 7.

Para determinar o Cartel, o número de lutas sempre será o requisito mínimo do Posto. Então role 1d10 conforme os modificadores da tabela abaixo, para determinar o número de vitórias. Se ele igualar ou ultrapassar o total de lutas, o lutador está invicto; se não ultrapassar, as lutas restantes serão metade em derrotas e metade em empates. Sendo um valor ímpar, o lutador terá um empate a mais que uma derrota. Role um novo d10 para determinar o percentual de KO's, arredondando para cima.

Posto	Numero de Lutas	Vitórias (V)
1	0	0
2	5	1d10-3
3	10	1+1d10
4	15	8+1d10
5	20	12+1d10
6	25	18+1d10
7	30	24+1d10

Por exemplo: o personagem de Posto 4 rola 1d10 e tira 3. Ele tem 15 lutas, sendo 11 vitórias (1d10+8), 2 empates e 2 derrotas. Ele rola outro d10 e tira 1. 10% de suas lutas são nocautes (1,1; arredondando para cima, 2 nocautes).

Para o Renome, assumo que o lutador tem Posto +2 pontos permanentes para gastar. Ele nunca poderá ter mais de 2 pontos a mais em Honra ou Glória.

KABUKI TOWN

CAERN DA CACHOEIRA!

Caern e Arena da Luz Eterna

Nos arredores de Kabuki Town existe uma bela reserva natural muito cobiçada por homens poderosos, por sua área verde e também pela montanha que há no centro.

Esse local é visitado por todo tipo de pessoas procurando emoção e esportes radicais, como rapel, escalada, trilhas, tirolesa, asa delta, além de um vislumbre de uma bela paisagem natural e as luzes da cidade à noite. O constante trânsito de turistas propicia um ótimo local de encontro para lutas a qualquer hora.

É necessário atravessar uma estreita e sinuosa trilha pela mata, depois subir uma trilha pedregosa para chegar ao local onde se encontra a boca da caverna. Em dias de ventania, a caverna uiva como um monstro faminto pronto para devorar os de coração fraco. A montanha segue acima propiciando a prática de esportes de altitude.

REGRAS PARA A ARENA!



Área da arena

A entrada da caverna possui em torno de 4 metros de altura na parte central; só é possível chegar a esse ponto pelo lado direito da caverna, onde há uma trilha, ou escalando. Do lado esquerdo da entrada existe uma cabana de artigos radicais onde é possível comprar e repor suprimentos relativos às práticas locais. À frente da entrada existe um paredão vertical com uma queda de 15 metros, do qual surge uma cachoeira terminada em um lago fundo de água cristalina. Fora a queda e o susto, é muito difícil alguém bater em pedras em quanto salta ou é arremessado de lá de cima.

Essa é uma arena honrada; apostas a dinheiro não são bem vistas e cartéis não são permitidos, apenas apostas que envolvam tarefas embaraçosas para o perdedor, como descer de tirolesa sem roupas ou paquerar a dona da cabana – o que normalmente resulta numa segunda surra para o perdedor.

O Caern

Esse é um caern multitribal onde podem ser encontrados híbridos de tribos diferentes, guardando e visitando em todas as épocas do ano.

Adentrando a escura caverna, passando por caminhos e bifurcações que mais parecem um labirinto, não é possível entender por que esse lugar é chamado de Caverna da Luz Eterna, até o vislumbre de um lago que emana uma leve luminosidade, trazendo uma mística aura ao local. É possível avistar alguns poucos cristais incrustados nas rochas dentro dele, que aparentemente não têm valor comercial, e é praticamente impossível retirá-las intactas de lá.

Dentro do lago existe oculta uma passagem subterrânea; é preciso nadar através dela para chegar ao salão de cerimônias, completamente iluminado por muitos cristais de várias tonalidades incrustados nas paredes, que refletem a luz que entra por falhas nas paredes de pedra e no chão. No centro, existe uma fogueira que é acesa em dias de ritual, uma grande mesa de pedra onde sentam os anciões, vários bancos de madeira e pedra, algumas pinturas contando histórias antigas e runas nas paredes.

Esse é um local sagrado para os híbridos, onde nenhuma blasfêmia ou conspurcação será tolerada. Lutas pela disputa de liderança, honra e de muita importância para os híbridos são realizadas nesse local. Os espíritos mais facilmente contactados aí são espíritos da água e da terra.

GUSTAVO MARU



CAERN ARENA

MANOBRAS DO MÊS

Shapeshift (Mudança de Forma)

Seu lutador foi pego pela Shadaloo, e transformado em um monstro mutante? Ou você queria jogar com um lobisomem, mas não tem ideia de como fazer isso?

Pensando nisso, acho que podemos colocar uma manobra "mística" de alteração de forma, disponível para Híbridos Animais. De alguma maneira os enxertos de DNA que os cientistas da Shadaloo implantaram em você apresentaram uma anomalia inesperada, que permite que você controle seu corpo para se parecer com quem você era antes da "visita" aos laboratórios genéticos.

Ou talvez você sofra de uma maldição passada a gerações na sua família, e alguém aprendeu uma forma de manter a besta controlada, por pelo menos algumas horas, e ensinou aos descendentes.

DAVI CAMPINO



SHAPESHIFT!

Pré-requisitos: Híbrido Animal ••••, Foco ••

Pontos de Poder: Híbrido Animal 3

Através de um rígido treinamento que pode incluir alimentação (ou a falta dela) e meditação, o híbrido animal consegue harmonizar seu espírito e corpo para que sua aparência seja menos ameaçadora para as outras pessoas. A mudança de forma dura um número de horas igual ao Foco mais os sucessos na rolagem do teste. Nesse período, o personagem deixa de ter algumas limitações de um híbrido animal, e em contrapartida, perde as vantagens.

Sistema: Para mudar de forma, é preciso um teste do Antecedente Híbrido Animal + Foco (dificuldade 7) e ter 3 sucessos para que a mudança ocorra de forma instantânea. Caso não consiga os 3 sucessos, o personagem vai gastar 1 turno por sucesso não atingido na transformação. O tempo de duração da transformação será Foco + sucessos em horas, com o personagem podendo voltar à forma natural quando quiser. Um Híbrido com 5 em Foco e que não tenha obtido nenhum sucesso no teste pode ficar na forma humana por até 5 horas. Uma falha crítica no teste impede a transformação.

O personagem perde 2 pontos em Atributos Físicos, ganhando 1 em Sociais e 1 em Mentais. Sua técnica de Esportes é reduzida em 1 nível quando assume a forma humana. O Mascote permanece, mas o elo fica um pouco enfraquecido. Não é possível utilizar as manobras básicas e especiais de híbrido enquanto na forma humana.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

LENDAS DO CIRCUITO

Brisa

Ainda muito jovem pra ter noção das coisas, teve os pais assassinados por um grupo secreto que mais tarde descobriu serem conhecidos por Dançarinos da Espiral Negra. Por sorte foi salva por seu avô, que a levou pra longe da Grécia e rebatizou essa jovem garota com nome de Brisa, para que não fosse mais encontrada.

Muito cedo começou o treinamento em Wu Shu com seu avô, na tentativa de controlar seu temperamento explosivo e demonstrou talento. Assim que atingiu idade suficiente, saiu de casa em busca de informações sobre quem matara seus pais e provou ser uma lutadora extremamente agressiva, rápida e imprevisível. Não demorou a conseguir alguns postos no circuito passando por cima de todos aqueles que a subestimavam.

Essa carreira promissora sofreu um freio quando seu avô morreu e deixou os direitos e deveres sobre a manutenção da reserva natural, Caern e arena de Kabuki Town intacta. Uma tarefa cada dia mais difícil, mesmo com os membros da seita que vivem nas redondezas ajudando na proteção local, os contatos e aliados que herdou do seu avô.



Atualmente, está sempre ocupada para quase tudo, com afazeres locais, sempre se informando sobre tudo, menos pra atuar como Juíza das lutas que ocorrem na sua arena.

Além das empresas que querem a exploração da reserva e dos possíveis minérios da montanha, Brisa ainda precisa disputar constantemente com outros híbridos que se julgam mais fortes e dignos que ela, pela liderança do caern.

Dicas de interpretação: Brisa é uma líder nata, confiante, não demonstra fraqueza, temperamental e muito boa em guiar outros. Tenta ser amigável sempre que possível, porém não aceita ser contrariada, desafiada, nem admite que a reserva natural seja molestada nesses momentos demonstra que uma Brisa pode se tornar uma tempestade.

Aparência: Ela usa calças folgadas com bolsos nas laterais tentando esconder a força de suas pernas sem restringir os movimentos, tênis para práticas esportivas, blusa justa deixando o abdômen a mostra, cabelos negros e olhos numa tonalidade amarelada singular e incomum que parece brilhar quando ela luta.

Frases de efeito:

“-Pra onde pensa que esta olhando? Meu rosto está aqui em cima!”

“-Me desafiando em minha casa? Você tem coragem ou é muito estúpido, espero que saiba nadar!”

CIRCUITO ONLINE



CIRCUITO ONLINE!

O circuito online de Street Fighter RPG é a sua oportunidade de testar suas forças contra jogadores do Brasil inteiro. Com batalhas frenéticas, você finalmente poderá testar aquele seu personagem em ação.

As regras são simples, e estão disponíveis através da comunidade no Facebook, no seguinte endereço: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1662667750415677&set=gm.1506629296074269&type=3&theater>

Basicamente, você deve criar um personagem utilizando qualquer livro oficial. As lutas ocorrem por temporada; no momento, estamos iniciando a 3ª temporada. Portanto, já começamos a recrutar novos jogadores para participar das lutas.

Conheça agora os campeões da segunda edição do nosso torneio:

- 1. Juliane Lemos, jogador Eric M. Souza
- 2. Alex Taylor, jogador Marcos Felipe
- 3. Oleg Petrov, jogador Igor Silva

Na próxima edição, falaremos mais sobre o início da 3ª temporada.

O RECRUTADOR, ODMIR FORTES