

Kabuki Town:  
Arena dos Tetsujin

Lendas do  
Circuito:  
Mistress of Pain

Arena dos Prazeres

Juizes e  
Ranqueamento

Itens de Poder

# VAMPIRE

THE MASQUERADE

PARA

## Street Fighter RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição nº5



E MAIS  
PERSONAGENS PRONTOS  
PARA INICIANTESS!!

# EDITORIAL!

Vampiros! Os monstros mais utilizados pela cultura pop estão, também, entre os mais conhecidos no RPG. Não fossem os Vampiros, aliás, provavelmente o sistema Storyteller jamais tivesse obtido grande sucesso, e um RPG de **Street Fighter** não existiria – ou, se existisse, seria bem diferente do que conhecemos.

Mesmo em games, eles estão sempre presentes, como na famosa série Castlevania ou em Darkstalkers, da Capcom, com o protagonista Demitri Maximoff. Assim, seria natural que **Street Fighter RPG** tivesse regras para vampiros, o que provavelmente nunca aconteceu pela curta vida que o jogo teve.

Esta edição traz versões revisadas das regras para Vampiros que apareceram na fanzine Orgulho da Arte, trazendo também uma arena de vampiros em Kabuki Town e a ficha de uma poderosa senhora da noite, que é aficcionada por sadomasoquismo e aterroriza as pobres almas da cidade. Além disso, dando sequência aos Tetsujin apresentados na edição #4, agora surge a sua base, com mapas e um grande desafio para os personagens jogadores.

O mundo de Street Fighter se torna mais perigoso, e o lema “nós vamos ao encontro do mais forte” pode significar aventuras cada vez maiores para as mesas de SFRPG - como também a possibilidade dos personagens jogadores se tornarem monstros, com sua humanidade corrompida, dificultando a sua busca pela harmonia na arte marcial, maculando sua Honra.

*Os editores com sede de sangue*

## SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
KABUKI TOWN	16
MANOBRA DO MÊS	24
LENDAS DO CIRCUITO	26
ROLANDO POUCOS DADOS!	30

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

**Textos:** Davi Campino, Devayr Junior, Eric M. Souza, Gustavo Maru, Odmir Fortes e Roberto Levita

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

**Diagramação:** Eric M. Souza

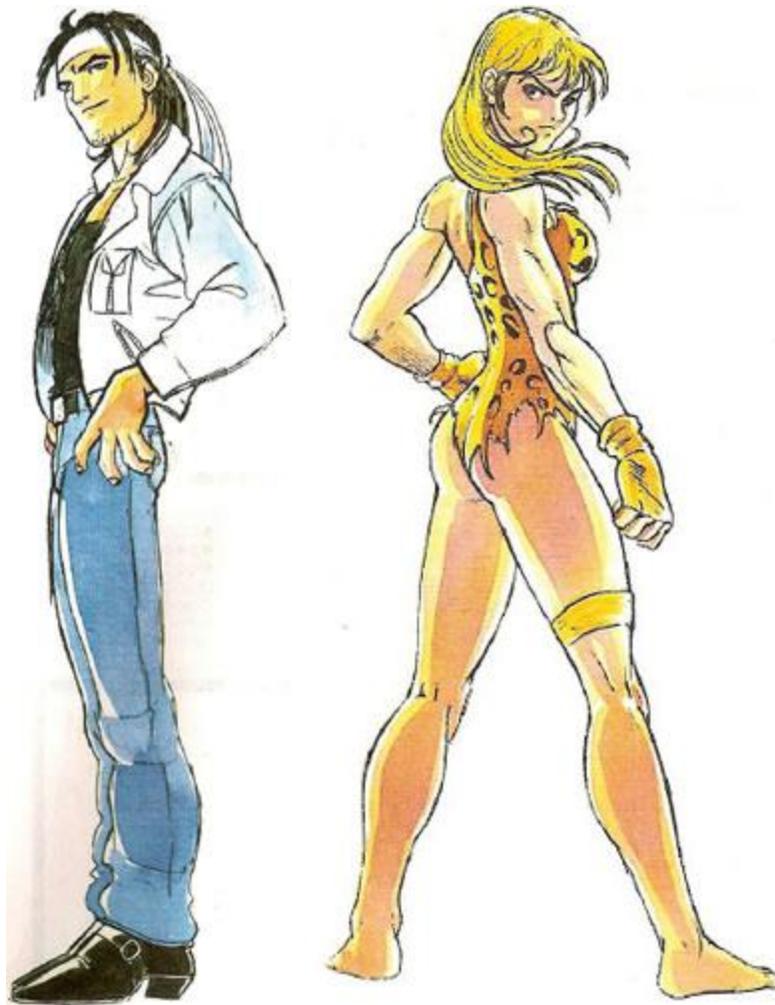
**Capa:** Odmir Fortes

# MATERIAL DE JOGO

Construir personagens é um grande barato em Street Fighter. Enquanto alguns RPGs incentivam a usar personagens prontos, como Marvel Heroic e Street Fighter Zero 3 (3D&T), trazendo diversos heróis para serem escolhidos, Street Fighter: O Jogo de RPG até permite essa possibilidade, mas deixa claro desde o princípio que a grande ideia é criar o seu lutador iniciante e acompanhar a sua carreira até ele se tornar uma lenda, confrontando de igual para igual os próprios Ryu e M. Bison.

Em certas situações, contudo, não há tempo para criar personagens. Às vezes é uma sessão rápida, mera diversão, podendo ser escolhidos os diversos lutadores que apareceram nos livros (conforme seu posto). Em outras situações, como quando o grupo não domina o sistema, é interessante que peguem personagens prontos e conheçam o jogo antes de se aventurarem em criar seu próprio personagem.

Aproveitando o clima de Natal, seguem 19 personagens prontos para jogadores utilizarem em suas crônicas.



## PERSONAGENS PRONTOS!

A seguir, serão listados alguns personagens de Posto 1 que apareceram, e que permitem um jogo equilibrado caso sejam distribuídos entre os jogadores:

- Livro Básico: Pantara (Wu Shu), Dehrik Savitch (Karatê Shotokan), Denzil Kincaid (Capoeira) e Amanda Raintree (Luta Livre Nativo Americana);
- Competidores: K.O. (Muay Thai), Dana do Bastão (Karatê Shotokan), Eric (Kung Fu) e Freddy Earther (Boxe);
- Sangue de Lutador (DB #56): Koey (Kabaddi), Jéssica (Boxe), Chen Tsu (Luta Livre Nativo Americana) e Kenny (Aikidô).

Existem ainda dois personagens de Posto 2 que podem ser utilizados sem ajustes ou com uma redução de 1 ponto em três ou quatro Técnicas:

- Competidores: O Corrente (Forças Especiais) e Ken Paducah (Sumô).

Por fim, caso o Narrador queira apenas utilizar as fichas como templates, ou então criar um grupo de anti-heróis - de gente infiltrada na Shadaloo, ou que, após descobrir a verdade sobre M. Bison, resolve atuar com ele como forma de investigá-lo -, cinco NPCs que apareceram em Segredos da Shadaloo são uma boa adição:

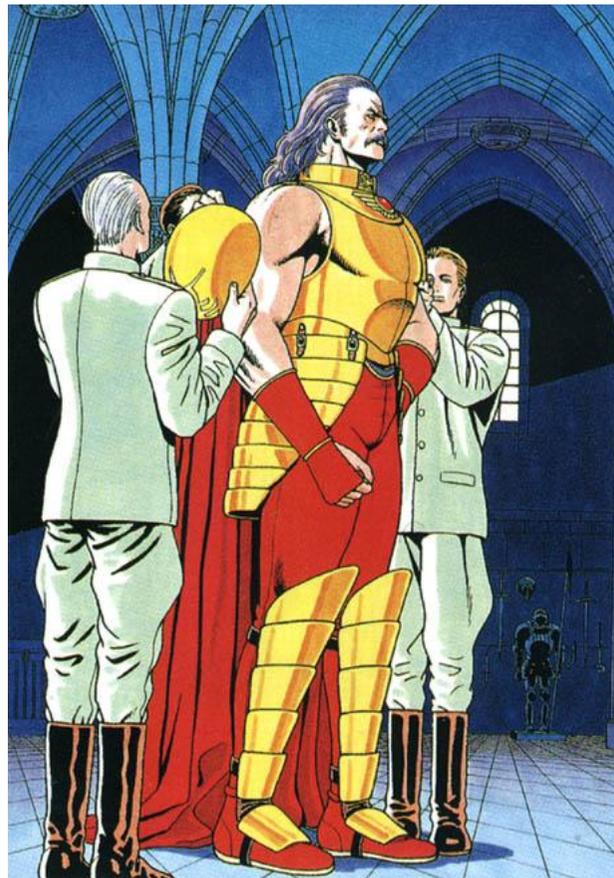
- Blade (Ninjitsu Espanhol), Leander (Luta Livre), Lotus Blossom (Kung Fu), Siren (Capoeira) e Kahn (Boxe).

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# JUIZES E RANQUEAMENTO!

Como ranquear os lutadores? Como contabilizar a mudança de posto? Quem controla isso? Hoje, nessa seção do Punho do Guerreiro!

- **Narrador:** Vocês se encontram no “Beco do Crime” (pegou a referência?), conforme combinado. Passa da meia noite e não há uma alma sequer vendo vocês dois.
- **Jogador A:** Não espero nem mais um segundo. Parto para a luta! Falando como o personagem digo “Prepare-se, maldito! Hoje encontrará seu fim!”
- **Jogador B:** “Pode vir, já estou preparado!”. Hahah com essa vitória, finalmente meu personagem alcançará o status de Guerreiro Mundial!
- **Narrador:** Ok, mas... como os outros reconhecerão seu “novo” status, sem saber da veracidade de sua vitória?
- **Jogador B:** Como assim? É só vencer e pronto!
- **Narrador:** Não, não é...
- **Jogador B:** (cara de surpresa)!
- **Jogador A:** kkkkk agora te derrotar vai ter um sabor ainda melhor, dentro e fora do jogo!



Membros de Staff podem testemunhar um combate

## RANQUEAMENTO

Como se sabe, os lutadores são separados por divisão (livre, tradicional, duelista, Guerreiro Mundial) e posto (de 1 a 10). Porém, algo que nunca ficou claro é como é feita a contagem e o registro do resultado de cada luta, uma

vez que não é mencionado no livro básico regras ou orientações específicas para isso.

Afinal, na ilustração acima, se houver um combate em um beco escuro entre dois lutadores e sem espectadores, como o vitorioso vai assegurar que venceu? E se o derrotado “recorrer” do resultado, alegando que não era uma luta oficial? Como isso será contabilizado no rank dos lutadores?

## JUIZES E A CIA

A figura do juiz (ou árbitro) é necessária para validar o resultado de uma luta. Sem ele presente (ou outros meios, conforme descrito adiante), o combate não é considerado para o ranqueamento dos personagens. Note que o juiz não necessariamente deve intervir no combate ou sinalizar as regras do mesmo, ele está ali unicamente para observar e registrar o resultado.

Os juizes devem ser filiados a Comissão Internacional de Arbitragem (CIA), que por sua vez presta serviço ao organizador do circuito mundial daquele período. É sabido que atualmente a Shadaloos organiza o circuito, mas isso não é divulgado abertamente (um teste de Percepção + Arena pode garantir essa informação).

Deste modo, se dois lutadores pretendem registrar o seu combate com o intuito de subir de posto, eles devem solicitar a presença de um juiz da CIA para validar o resultado, independentemente da luta de ter plateia ou não.

## SOLICITANDO A PRESENÇA DE UM JUIZ

Grandes metrópoles mantêm filiais da CIA ou, pelo menos, um representante dela. Seja um centro de treinamento olímpico, seja aquele instrutor de Boxe da academia de um bairro periférico, todos podem ser olhos da CIA na cidade.

Com um teste de Percepção + Arena (ou, a critério do Narrador, Percepção + Manha, com dif. 8), um sucesso garante a informação de ter ou não representação da CIA naquela cidade, enquanto três sucessos (caso tenha

representação) garantem saber onde encontrar.

A figura do Empresário é importante nesse momento, pois ele pode estar a par das localidades onde CIA mantém seus subordinados. Claro, sendo um BOM Empresário...

Uma vez encontrando um juiz, o pedido para que ele valide o combate pode ser feito, o que não quer dizer que ele o fará na hora que os jogadores querem! Como pessoas "comuns" dentro da comunidade, eles podem estar atarefados com outras coisas (ou mesmo ter outros duelos já agendados para dar conta).

Nada impede que a CIA encaminhe um juiz de outra localidade para acompanhar um combate. Há boatos de que Street Fighters como Cody tenham esse "privilégio" devido a sua condição especial (de estar numa penitenciária).

#### OUTROS MEIOS DE REGISTRO

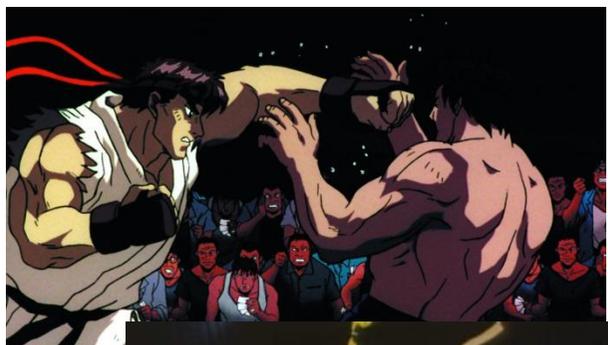
Existem outras formas de validar o resultado de uma luta para o posto do personagem, não contando diretamente com a presença de um juiz da CIA.

#### 1ª – Torneio filiado ao circuito mundial do período.

Por exemplo, o Torneio de Artes Marciais da América, do qual Ken Masters é o atual campeão, é filiado ao circuito mundial (embora muitos de seus participantes não sejam). Como os resultados serão registrados na competição, automaticamente já são contabilizados para o *rank* do lutador. Para que isso ocorra, os dois lutadores devem estar cadastrados no circuito mundial daquele período. Exemplos:

- Na semifinal do Torneio da América, Ken enfrenta Guy. Como ambos fazem parte do circuito mundial deste período, o resultado da luta conta para o posto de ambos.

Na final, Ken enfrenta a "revelação" do torneio, Rufus, um lutador em ascensão (mas que desconhece o circuito de lutas do submundo e não faz parte dele). Nesse caso, o resultado da luta não conta para o posto de Ken.



*Lutar com plateia em lugares públicos ou arenas particulares é uma forma de validar um combate*

#### 2ª – Combates televisionados

Se por qualquer razão o combate entre lutadores cadastrados no circuito mundial for televisionado, seu resultado automaticamente será contabilizado para mudança de posto. Entenda como "televisionado" combates transmitidos em rede nacional ou internacional, canais fechados vinculados ao circuito mundial, etc...

#### 3ª – Combates monitorados remotamente

Às vezes, enviar um juiz para validar um combate entre dois lutadores de Posto 1 na longínqua cidade de Ilhéus/BA se torna dispendiosa demais para a CIA e/ou organizadores do circuito mundial. Custo que poderia ser repassado para os lutadores, casos eles queiram assumir o compromisso.

Nesses casos, os organizadores podem sinalizar um local mais afastado ou uma rua pouco movimentada durante a madrugada e registrar o resultado através das câmeras de vigilância da localidade, previamente *hackeadas*. Os lutadores recebem um SMS momentos antes do embate e se dirigem ao local na hora marcada.

#### JOGADORES COMO JUÍZES

Na ausência de um juiz, qualquer Guerreiro Mundial tem autoridade para observar, registrar e encaminhar resultados de combates para a CIA. É sabido, por exemplo, que Ken Masters organiza torneios com jovens Street Fighters buscando algum novo talento, mas isso não o impede de contabilizar os resultados das lutas.

Na falta de um juiz e/ou Guerreiro Mundial, um personagem pode assumir a função. Para ser considerado apto e aceito como árbitro, o personagem deve ter renome de Honra e Glória no mínimo 4, em ambos. Além disso, deve arcar com a responsabilidade de enviar os resultados em tempo para a CIA e lidar com a burocracia, correndo o risco de ser "barrado" e ficar com a imagem manchada junto aos lutadores do combate do qual assumiu a arbitragem.

ROBERTO "GÁRGULA" LEVITA

# VAMPIRO!

Os mais famosos mortos-vivos, as criaturas da noite que sugam o sangue dos vivos para manterem sua existência neste mundo. Vampiros são portadores de grande poder e, ao mesmo tempo, uma maldição sem fim, pois o Sono Eterno lhes foi negado, e agora devem esconder sua existência dos mortais e alimentar-se do seu sangue. Muitas vezes tornam-se antissociais, pois desprezam a vida alheia e enxergam todos como simples alimento. Eles são mais fortes que humanos normais, mas têm uma incessável sede de sangue. Alguns Vampiros conseguem esconder essa sua condição, vivendo disfarçados em sociedade, mas geralmente preferem simplesmente se esconder durante o dia e caçar a noite. Cada ponto do Antecedente custa 2 pontos de Antecedentes/Bônus/Experiência por nível.

O Vampirismo funciona como um Estilo, e pode aprender as seguintes Manobras (utilizando o Antecedente no lugar da Técnica para o dano e outros efeitos):

- Apresamento: Head Bite (grátis)
- Foco: Cobra Charm (3), Death's Visage (3), Ghost Form (4), Levitation (2), Mind Control (4), Mind Reading (3), Psychic Vise (4), Regeneration (grátis), Speed of the Mongoose (3), Telepathy (2), Toughskin (1)

Head Bite: Dano é calculado com Antecedente Vampirismo ao invés de Apresamento. A cada turno, o oponente deverá testar Força de Vontade (tendo como dificuldade 2 + o dano recebido naquele turno; máximo de 10), e o número de sucessos necessários para se passar no teste será igual ao Antecedente Vampirismo. Caso não passe, o oponente não poderá mais fazer testes de Força para tentar escapar, pois agora estará completamente dominado pelo Vampiro. Cada ponto de Saúde perdido pela vítima recupera 1 ponto de Chi ou Saúde do próprio Vampiro.



## PONTOS DE SANGUE E TORPOR

Uma vez morto, um vampiro não possui Chi, mas a pontuação é utilizada para representar o sangue que ele acumula para ativar seus poderes. Um vampiro, portanto, perde 1 ponto de Chi por dia sempre que acordar. Com seu Chi esgotado, ele ainda pode usar Saúde para ativar seus poderes, mas como depende de sangue para se recuperar, estará cada vez mais fraco.

Portanto, assim como os Híbridos Animais, um vampiro pode entrar em frenesi quando sua Saúde chegar à metade, representando a fome e a besta interior. Seu frenesi funciona exatamente como o dos Híbridos, porém o seu foco será em encontrar uma presa e saciar sua sede de sangue.

Caso a Saúde de um vampiro caia abaixo de zero e ele receba danos agravados, ele será nocauteado, mas eventualmente acordará. Estará muito fraco, quase incapaz de lutar, e a sede de sangue o chamará, podendo ativar um frenesi. O vampiro perambulará até encontrar uma presa e poder se recuperar.

Por fim, se ele receber toda a sua Saúde em danos agravados e não possuir nenhum ponto de Chi, ele entrará em torpor. O torpor vai ter uma duração conforme a Honra do personagem: quanto mais bestial e monstruoso ele for, maior será o seu torpor, sendo que para Honra 0 ele pode durar um milênio, e para Honra 10 ele dura até o fim da cena - assim como o nocaute em humanos. A Honra média de 5 tem um torpor de duas semanas, sendo que a Honra 3 - o máximo para um iniciante - leva a um torpor de um ano.

Em geral, é importante que o Narrador se sinta livre para abordar o torpor, sem prejudicar sua campanha. Se um personagem jogador é um Vampiro e possui Honra baixa, a próxima aventura pode ser o resto do grupo localizá-lo e derramar sangue em sua boca para livrá-lo do torpor. A menos que o personagem seja muito virtuoso, o torpor pode significar o fim da linha para ele, então esse deve ser um recurso utilizado com cuidado e em prol da narrativa.

## CARNIÇAIS

O sangue de um vampiro é poderoso, permitindo a ele realizar proezas que Street Fighters só conseguem após anos de treino e concentração do Chi. Assim, é possível que um vampiro, ao compartilhar seu sangue com mortais, ofereça a eles, por um tempo, uma fração de seus poderes. Trata-se de algo que cria um laço entre o vampiro e o mortal, que desenvolve um vício pelo sangue do vampiro, mas também acaba se submetendo totalmente a ele, tendo todos os efeitos de um controle mental (Mind Control).

O vampiro pode criar um número de carniçais igual ao seu nível de Antecedente. O laço dura um número de dias igual ao Antecedente Vampiro. Assim, se um vampiro possui nível 3, ele pode criar até três carniçais, devendo renovar o laço de 3 em 3 dias. A criação/renovação do laço é simples: o vampiro se corta e deixa o carniçal beber um pouco de seu sangue (1 ponto de Saúde).

Em geral, isso funciona apenas com pessoas mais fracas. O Vampiro precisa ter um nível superior à Honra do carniçal para criar o laço. Guerreiros poderosos e equilibrados dificilmente serão dominados dessa forma. E mesmo guerreiros que possuam Honra baixa podem rolar seu Foco contra o Antecedente Vampiro para resistir, sendo dominados apenas se forem derrotados na ação resistida.

O carniçal ganha poderes conforme o nível do vampiro. Toughskin para Vampiro 1 a 3 e Toughskin e Speed of the Mongoose para Vampiro 4 ou 5. O carniçal atua como se tivesse o Antecedente Vampiro no nível mínimo necessário para essas manobras, não tendo qualquer outro poder que os vampiros possuam, e nem suas desvantagens.

Assim como no Mind Control, o carniçal pode rolar sua Honra para resistir a um comando específico, devendo superar em sucessos a diferença entre o nível do vampiro e a Honra que o dominado possui. Por exemplo: um Vampiro 3 dominou um humano de Honra 2. Se quiser resistir, o humano deve rolar 2 dados precisando de 2 sucessos para conseguir. É muito difícil que o carniçal consiga desobedecer, mas pode acontecer.

## ANTECEDENTE VAMPIRO!

- Seu personagem tornou-se um Vampiro recentemente, e ainda consegue se passar por um mortal sem ser reconhecido.
- Seu personagem já possui algumas características que evidenciam sua atual condição, e isso pode vir a trazer problemas dentro de uma sociedade.
- Já há um tempo razoável que seu personagem é um Vampiro, e dificilmente conseguirá esconder suas características.
- Neste nível, a aparência de seu personagem é completamente inumana, e matar para se alimentar não é mais um incômodo.
- Há muito tempo seu personagem caminha pelas noites à procura de alimento. Matar os pobres mortais é uma diversão, que faz com muito gosto. Ele possui poderes imensos, e sabe muito bem disso.

### Vantagens e Desvantagens

- +1 Absorção contra qualquer ataque (exceto fogo).
- -1 Absorção contra fogo.
- Atributos Físicos podem ser aumentados acima de 5 pelo custo normal (nível atual x4).
- Recebem gratuitamente Intimidação 2 e Mistérios 2.
- Não podem ser destruídos, a menos que sejam decapitados ou carbonizados.
- Podem gastar Saúde ao invés de Chi.
- Dano agravado é recuperado como dano normal.
- Não podem recuperar Saúde, a menos que suguem o sangue humano.
- Devem começar com Apresamento 2.
- Seu Chi só é recuperado absorvendo sangue humano, tendo um valor máximo limitado ao dobro do nível do Antecedente.
- Se expostos à luz do Sol, perdem 1 ponto de Saúde por turno.



### TRANFORMANDO-SE EM VAMPIRO

Um personagem que foi mordido por um vampiro pode gastar pontos de experiência para adquirir o Antecedente, representando que foi contagiado. Caso o jogador decida não gastar, então o personagem apenas teve seu sangue sugado, mas não se tornou um vampiro.

A critério do Narrador, é possível simular o que acontece em filmes e outros RPGs, sendo que para a transformação é necessário que o vampiro absorva o sangue da vítima até deixá-la com toda a sua Saúde em danos agravados. Em seguida, o vampiro deixa que a vítima absorva seu sangue, devolvendo-lhe um ou dois pontos de Saúde. O novo vampiro despertará sedento, absorvendo o que puder até completar sua Saúde e seu Chi ao nível máximo.

Um novo vampiro nunca pode ter um Antecedente a nível maior que o do vampiro que o transformou. Se o Narrador buscar uma crônica mais alinhada com Vampiro: A Máscara, ele pode determinar que só é possível aumentar o Antecedente derrotando e sugando todo o sangue de um vampiro mais poderoso, até levá-lo à morte.

DAVI CAMPINO, DEVAYR JUNIOR, ERIC "MUSASHI" SOUZA E ODMIR FORTES

# ITEM DE PODER!

Espadas amaldiçoadas, anéis místicos, poções que curam todos os males. Ferramentas mágicas sempre estiveram presentes no mundo, e diversos guerreiros as utilizam para fortalecer seus próprios poderes ou adquirir poderes únicos. O colar de contas de Akuma ou a echarpe mística de Rose são só exemplos de como esses itens estão presentes no mundo de Street Fighter. É importante, portanto, que haja regras para que personagens jogadores os usem.

Em termos de regras, existem 3 tipos de itens de poder:

- **Repositórios de Chi:** São itens como um anel, colar ou amuleto que armazenam poder místico e permitem ao seu portador recuperar seu chi sem a necessidade de testes. Para cada ponto no Antecedente, você pode recuperar 1 ponto de chi por história. No final da história, seu item recupera todos os pontos de chi gastos. Também é possível, a critério do Narrador, recarregar o item de outras formas.
- **Armas Mágicas:** São armas que possuem habilidades únicas decorrentes da técnica empregada em sua construção (forjada por 1000 dias, temperada no sangue de um dragão, etc). Essas armas possuem características únicas. No primeiro ponto você escolhe qualquer arma do módulo básico ou do livro Competidores, e ela torna-se indestrutível por meios naturais. A cada ponto acima de 1 neste Antecedente, você adiciona +1 no modificador de movimento ou +1 de absorção ao usar a ação Aparar com esta arma. Caso queira aumentar a velocidade ou o dano da arma, você pode, ao custo de 2 pontos de Antecedente, adicionar +1 de velocidade ou dano.



- **Item Mágico:** Nesta forma, o Item de Poder é uma arma ou ferramenta que permite a você realizar manobras especiais de Foco, mesmo sem ter tal manobra. Um anel que emite raios incinerantes (Fireball) ou uma máscara que consegue deixar todos fascinados (Cobra Charm). Em todo caso, cada ponto de Item representa 1 ponto de poder para comprar a manobra e sempre a compra pelo custo mais baixo da mesma. Uma espada que dispare uma forte energia em forma de um Sonic Boom, custaria apenas 3 pontos de Antecedente, já que Sonic Boom custa 3pp para Silat. De qualquer forma, esta manobra ainda usará o chi do personagem; ou seja, ao usar este Sonic Boom, o personagem consumiria 1 ponto da sua própria reserva de chi. Adicionalmente, caso o personagem venha a aprender a manobra que seu item possui, ele receberá +1 de dano quando realizar a manobra enquanto portar o seu Item de Poder. A critério do Narrador, o Item de Poder pode possuir alguma manobra de outra Técnica que consista em um ataque de chi (como, por exemplo, Shockwave). Para o cálculo dos modificadores da manobra, o personagem utiliza seu Antecedente Item de Poder no lugar do Foco.

Há ainda casos especiais, em que uma manobra escolhida pelo Item possui requisitos. Digamos que o personagem tenha uma bola de cristal com Mind Reading, que possui como requisitos Telepathy e Foco 4, porém o personagem não possui nenhum dos requisitos. Neste caso, ele deve realizar um teste de Inteligência + Mistérios, dificuldade 8, e conseguir um número de sucessos iguais ao número de requisitos que ainda faltam para a manobra. No caso acima, seriam necessários 2 sucessos no teste para poder usar o Item, mesmo sem os requisitos.

Exemplos de itens: Ombreiras de M. Bison, pingentes dos Monges do suplemento Segredos da Shadaloo, dentre outros. O próprio meteorito de M. Bison é um Item de Poder de nível extremo, muito acima do alcançável por personagens iniciantes, sendo capaz de recuperar 10 pontos de Chi e tendo despertado poderes sobre-humanos latentes no ditador.

# KABUKI TOWN

## ARENA TETSUJIN!

Na 4ª edição de *Punho do Guerreiro*, foi mostrado o clã Tetsujin, de ninjas tecnológicos em Kabuki Town. Agora, será apresentada a sua base secreta.

O prédio base de operações Tetsujin é um local de acesso restrito, com câmeras, portas onde é necessária identificação de cartão, digital, ocular, entre outras. Neste local funcionam negócios de todos os tipos vários escritórios onde pessoas seguem suas vidas normalmente.

Os elevadores do prédio podem levar pessoas do estacionamento à cobertura do prédio, mas uma combinação digitada no painel de um dos elevadores de serviço vai levar a um lugar diferente, o subsolo muitos metros abaixo do estacionamento onde existem as instalações Tetsujin.

Esse lugar são 3 andares que se parecem um labirinto com corredores e paredes muito iguais, sendo difícil para alguém que não conhece se movimentar sem se perder. Seus sistemas de defesa estão sempre ativos nos corredores; se um membro não consegue transitar por esses corredores sem perecer não é digno de ser um Tetsujin.

Andares B1, B2 e B3: Esses andares são praticamente iguais em tudo, com pequenas diferenças:

- B1: O elevador do prédio só pode trazer a esse andar, onde fica o Salão de treino.
- B2: aqui se encontra o Cyber Lab.

## LOCAIS DE INTERESSE!

Dentre os locais de interesse, podem ser destacados:

- Salão de Treinamento: Esse dojo se parece mais com uma zona de guerra, uma área marcada como se fosse de tatame, algumas marcas de explosões e furos de bala por todo o local; em volta, podem-se perceber alguns equipamentos, braços mecânicos, cilindros grandes que podem conter réplicas de vestes de batalha do clã, cabos de força pra recarga dos equipamentos entre outros.
- Cyber Lab: Esse não é um local aconselhável para aqueles com estômago fraco, é aqui onde a magia desse clã se torna real; cenas brutais podem ser vistas em monitores e fotos nas paredes dessa área, com membros amputados e substituídos. Meros humanos entram, guerreiros implacáveis e mortais saem.
- Salão de Armas: O depósito; todo tipo de peças cibernéticas podem ser encontradas aqui, como armas, melhoramentos, pistões, partes de armaduras e muitas coisas que nem se pode identificar sem conhecimento cibernético específico. Infelizmente praticamente nada disso pode ser usado por humanos normais. Esse salão tem uma proteção de segurança muito alta, a violação tem grandes chances de soar o alarme por todo o complexo.
- Sala de Controle: Essa é a sala de onde o líder monitora as instalações, principalmente as pesquisas do laboratório e os testes no salão de treinamento, além de hackear câmeras por toda a cidade. Vários monitores, mouses, teclados, plugs de todos os tipos podem ser vistos nesse local, ligados a um supercomputador.

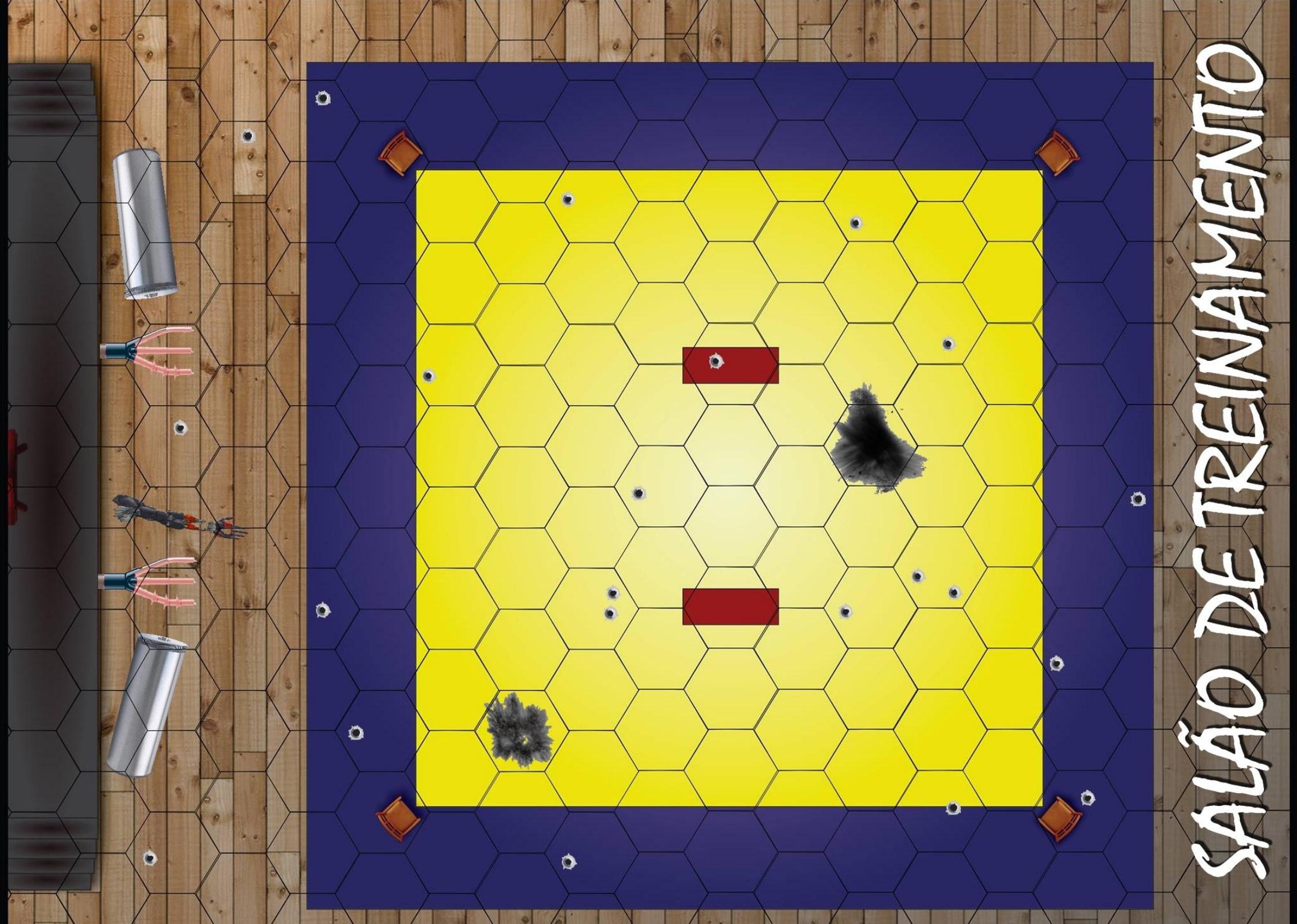
- B3: Nas profundezas do complexo Tetsujin, encontram-se o salão de armas e a sala de controle.

A localização das portas para esses locais deve ser determinada pelo Narrador, de forma aleatória, se quiser aumentar o desafio, ou padrão para todos os andares, se quiser facilitar para os jogadores. Essas portas podem estar visíveis ou ocultas, necessitando de um teste de Percepção + Procurar (dif. 6) ou Investigação (dif. 8) para a identificação.

Toda vez que os personagens entrarem em um corredor, existe a chance de uma das armadilhas serem ativadas. O Narrador deve rolar 1d10 e consultar a lista de armadilhas:

- 1. Gás sonífero (como o apresentado em **Street Fighter**).
- 2. Gás lacrimogêneo: dificuldade +2 em testes de Percepção e redutor de -2 em Velocidade.
- 3. Granada próxima de um personagem jogador aleatório.
- 4. Lanças saem da parede (teste de Destreza + Esportes para esquivar, contra 5 dados); dano 10.
- 5. Shurikens vindas do fim do corredor (teste de Destreza + Esportes para esquivar); dano 5 para cada shuriken, cada sucesso permite a esquiva de um deles.
- 6. Dardos de orifícios na parede (teste de Percepção + Esportes para esquivar, contra 5 dados), falha resulta em penalidade em 1 ponto Força e Destreza até o fim da cena por dormência.
- 7. Fosso de 3 metros de profundidade (teste de Percepção + Prontidão para evitar queda, precisando de 3 sucessos), com 1 ponto de dano pela queda – sem contar o fato de que o personagem que cair irá parar no andar inferior.
- 8, 9 ou 10: Nada acontece.

GUSTAVO MARU



# SALÃO DE TREINAMENTO

# ARENA DOS PRAZERES SECRETOS!

Na velha área industrial, em um galpão de uma antiga fábrica de aço, atualmente funciona uma boate fetichista. A Vício Inglês (como era conhecida a prática sadomasoquista na Europa no séc. XIX), dedicada ao público gótico e sadomasô, conta com instalações que possuem um aspecto muito industrial.

O local tem as janelas tapadas com tapumes e pintadas com tinta preta. O som varia entre inúmeras bandas góticas como: The Sisters of Mercy, Type O Negative, Dead can dance, The Cure, Joy Division, Siouxsie and the banshees e The 69 eyes.

A altura do som incomodaria os vizinhos – se houvesse vizinhos. Na portaria do galpão, dois homens extremamente grandes conferem quem entra na boate. O que sobra de músculos, lhes falta em habilidades sociais, e, aparentemente, seguem todo um roteiro pré-definido para autorizar a entrada. A construção passa um ar decadente e sombrio. Os corredores são iluminados com luz negra e estroboscópios, dando um ar sobrenatural às pessoas.

Ao chegar ao salão principal, começam as coisas mais estranhas. Existem pessoas presas em jaulas como se fossem strippers e gogo boys, mas com pregos presos em seus mamilos, bocas e olhos costurados e calças de couro. Se as jaulas já não bastassem para dar um ar de estranheza, ainda existem em suspensão, como anjos nus, presos com ganchos e correntes.



Para todos os lados que se olhe, existem pessoas vestidas em couro, apaziguando seus fetiches, dominadores e dominados, senhores e servos. Chicotes e algemas, punição física e inversão de papéis são comuns.

Em alguns pontos, pessoas presas de cabeça para baixo pendem do teto, com pulsos e gargantas cortadas, sangue escorrendo e pessoas lambendo esse sangue pelos corpos espasmódicos pendurados. Mas acontecem ao mesmo tempo, em alguns nichos, o que parecem ser orgias de sangue: várias pessoas em cima de uma outra que oferece prazerosamente seus membros às presas desses seres.

Em vários pontos, velas acesas iluminam pequenas alcovas. O cheiro de vela se confunde com o látex e couro, um odor inebriante misturado com o cheiro do prazer.

Mas a principal atração da boate é o ringue chamado de: A arena dos prazeres secretos. A arena surge no meio da pista de dança, sempre que aparecem lutadores promissores. O ringue é definido por grossas correntes; cada corner parece ser composto de um crânio apoiado em um fêmur, e a lona parece ser couro bem esticado. Do meio do ringue surge a Mistress of Pain, do que parece ser um caixão com imagens dos Jardins das Delícias, anunciando os combatentes e, por vezes, tomando parte nas lutas...

Como arena, é possível haver fumaças e luzes estroboscópicas para obrigar uma luta às cegas, além de funcionar como isca para lutadores realmente dignos de viverem pela eternidade se aprimorando. Como refúgio, a boate apresenta muitos locais protegidos da luz solar e um punhado de carniçais, vampiros mais fracos e mortais com senso deturpado pronto para proteger Mistress em caso de perigo. E como zona de caça, as pessoas vêm até a boate para sangrarem, serem mordidas e sentirem prazer enquanto alimentam Mistress e seus vampiros.

DAVI CAMPINO



ARENA DOS PRAZERES SECRETOS

# MANOBRA DO MÊS

## Potence / Potência

Algumas criaturas são naturalmente mais fortes, rápidas ou resistentes do que um homem. Essa é a ordem natural das coisas; um homem crocodilo terá uma pele muito mais resistente do que um homem, assim como um homem coelho será mais rápido. Mas um homem rinoceronte é infinitamente mais forte que um homem. Assim ocorre com criaturas demoníacas: elas aparecem com uma miríade de poderes que os transformam em predadores supremos, ou protetores incansáveis.

A manobra Potência simula a capacidade de certas criaturas – como também alguns lutadores – conseguirem utilizar seu Chi para aumentar sua força física, elevando o impacto de seus golpes ou conseguindo grandes proezas.

DAVI CAMPINO E ERIC "MUSASHI" SOUZA



## POTENCE!

**Pré-requisitos:** Foco ...

**Pontos de Poder:** Pacto, Vampiro 3; Híbrido Animal 4; Outros 5

A Potência funciona fazendo os músculos gerarem mais força, seja para controlar agarrões ou para destruir os oponentes como se partem galhos velhos. Invocando esse poder, o lutador apresenta uma força incrível após se concentrar.

**Sistema:** Ao utilizar a manobra, o personagem gasta 1 Chi e só pode se mover enquanto se concentra. No turno seguinte, ele pode escolher ganhar um bônus de +4 Força para elevar o dano de algum golpe físico ou +4 dados em quaisquer testes de Força, inclusive para manter ou sair de apresamentos. Os efeitos não são cumulativos; o personagem deve escolher qual deles ativará. Adicionalmente, pode-se gastar 2 Chi na execução da manobra para ativar os dois efeitos no próximo turno.

Para invocar o poder para o dano, é sempre preciso um turno de concentração. Contudo, é possível seguir mantendo o bônus de testes de Força turno a turno, após o primeiro – obviamente, gastando 1 Chi por turno. É possível, deste modo, ativar o poder enquanto o personagem está preso num Apresamento Sustentado.

**Custo:** 1 Chi por efeito (veja descrição acima)

**Velocidade:** +1

**Dano:** Veja descrição acima

**Movimento:** -1

# LENDAS DO CIRCUITO

## Mistress of Pain

Há muito tempo, no século XIX o Japão vivia seu período feudal e a abertura dos portos aos estrangeiros. A população ainda era dividida em castas, ainda existiam ninjas se aproveitando do caos gerado pela restauração Meiji, samurais e geishas dividiam as ruas das cidades junto dos estrangeiros recém-chegados ao Japão. As famílias de samurais treinavam seus filhos para seguir a tradição e servirem ao Imperador. Tomoe Gozen era uma dessas crianças, ela era uma Onna-bugeisha. Uma mulher samurai, aprendeu um estilo de caratê voltado para acabar rápido com seus oponentes e de mãos nuas. Ela era considerada um prodígio, e tinha 18 anos quando criou uma das técnicas mais fortes do estilo, o Shoryuken (Dragon Punch).



Em uma noite de verão, enquanto fazia suas atividades, acabou enfrentando um gaijin chamado Lucius, que a derrotou facilmente devido à sua velocidade e resistência. E no final do combate ficou clara a sua derrota; Lucius era um demônio estrangeiro, um vampiro que a transformou em uma besta sedenta de sangue. Desde então, Tomoe Gozen deixou de existir, liberando todos os seus desejos mais secretos, reprimidos pela sociedade japonesa.

Com cada vez mais estrangeiros visitando Kabuki Town, boates foram ficando cada vez mais comuns, assim como clubes exóticos. Foi aí que Mistress percebeu que poderia se esconder em plena vista em um antro fetichista. Assim surgiu a ideia da Vício Inglês, que é um refúgio, zona de alimentação e arena.

**Jogando com Mistress of Pain:** Você é orgulhosa de sua arte, orgulhosa de ter desenvolvido uma técnica tão suprema que se manteve quase inalterada até recentemente. Você trata de forma jocosa seus oponentes, quase como se fossem indignos de desafiá-la. Sente imenso prazer em causar dor no oponente, e sempre que termina a luta, lambe as feridas ensanguentadas de seus oponentes derrotados.

**Aparência:** Mistress of Pain tem uma aparência bastante peculiar. Ela tem pregos espalhados por sua cabeça como um cenobita, e utiliza sempre couro preto vibrante e correntes. Suas roupas são justas e chocantes, evocando seu poder de sedução.



# ROLANDO POUCOS DADOS!

Rolar muitos dados pode ser um problema para alguns jogadores e Narradores, embora seja comum em Storyteller, sistema em que uma parada de dados de uma pessoa normal pode chegar a 10. No caso de um Street Fighter, com características sobre-humanas e manobras lendárias, facilmente pode chegar a 20 - o dano do Spinning Pile Driver de Zangief é 21, embora ele precise subtrair a absorção do alvo antes de rolar os dados.

Isso é algo que não incomoda a maioria dos entusiastas, mas existem pessoas acostumadas com sistemas em que se rola apenas um dados para as ações. Nesses casos, os testes podem ser simulados utilizando a própria parada de dados como delimitador da dificuldade, e rolando um único dado. Portanto, se Ken, com Destreza 5 e Condução 4, quer manobrar seu Porsche desviando dos carros no trânsito, ele rola um d10 comparando com sua parada, que soma 9. Qualquer resultado igual ou abaixo de 9 significa que ele foi bem-sucedido na ação.

Repare que a lógica do sistema é invertida: quanto menor o resultado do dado, melhor. Logo, o 1 não significará mais uma falha. Pelo contrário, nesse sistema de rolagem, um 10 é sempre uma falha, mesmo se a parada somar 10 ou mais.



*Para alguns grupos, rolar muitos dados é tedioso como esperar uma jogada de xadrez*

No caso de ações resistidas, cada jogador rola um dado e soma o resultado à sua parada, dividindo por dois e arredondando para baixo. Para Ken escapar do Stomach Pump de Zangief, ele rola 1d10 e soma 5, dividindo por 2, enquanto que, para manter o Apresamento Sustentado, Zangief rola 1d10 e soma 7, dividindo por 2. Se Ken tirou 6 no dado, ele soma 5 e obtém 11; o resultado considerado será 5. Se Zangief tirou 5 no dado, ele soma 7, o que resulta em 12 (6): ele mantém o Apresamento.

Para o dano, ocorre a mesma coisa. O atacante rola um d10, soma ao dano da manobra e divide por 2. O alvo, por sua vez, rola 1d10, soma à sua Absorção e também divide por 2. Se Ryu utiliza um Dragon Punch em Fei Long, que bloqueia, ele rola o d10, obtendo um 4, e soma ao dano 17 da manobra. O resultado de 21 é dividido e se torna 10. Fei Long, por sua vez, rola o d10, obtendo um 6, que soma ao seu Vigor+Bloqueio (10). O resultado 16 é dividido por 2, tornando-se 8.  $10-8 = 2$ . Ryu causou 2 pontos de dano. Se Fei Long não tivesse bloqueado, sua absorção seria 4, o que, somado ao dado, resultaria em 10. Dividido por 2, seria 5. Ryu teria causado 5 (10-5) pontos de dano, atordoando Fei Long.

Em ações prolongadas, o Narrador pode pedir um número determinado de sucessos; o jogador então faz um teste por turno, contabilizando sempre que conseguir um sucesso (ou seja, tirando no dado um número igual ou menor que a soma da parada).

Com esse sistema, toda ação sempre envolverá a rolagem de um único dado por parte de cada personagem, mas ainda mantendo todo o resto do sistema Storyteller - exceto pelas falhas críticas, que não mais existirão.