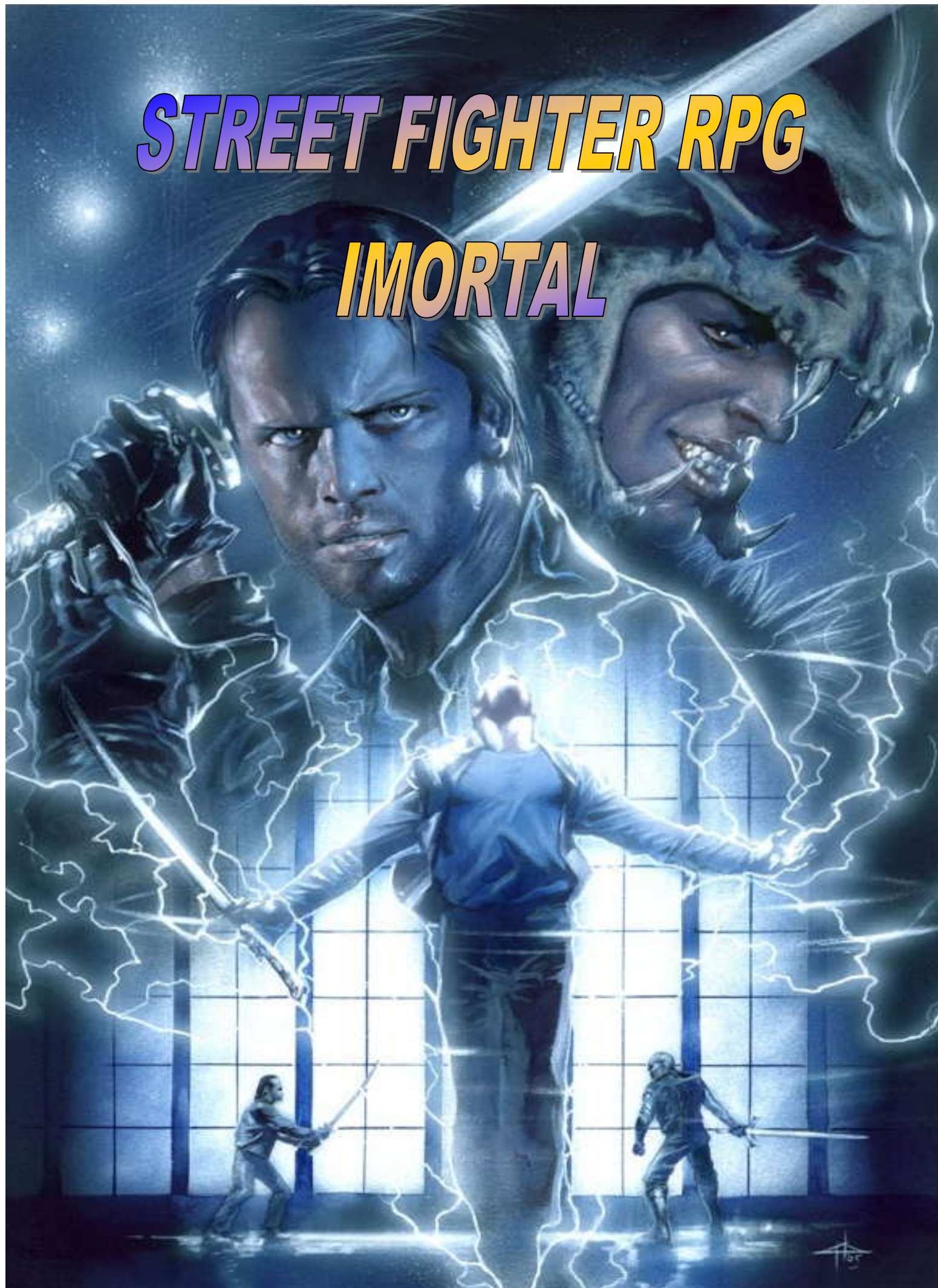


STREET FIGHTER RPG

IMORTAL



QUEM QUER VIVER PARA SEMPRE?

“Who wants to live forever?” – Queen.

Há muito tempo, um garotinho, com seus idos 5 ou 6 anos de idade, defronta-se com uma TV onde passava um filme intitulado “Highlander, o Guerreiro Imortal”, que estava passando na também imortal “Sessão da Tarde”. Apesar dos apelos de algumas pessoas próximas, que alegavam ser um filme de violência e morte, o garoto continuou frente a TV. Aquele foi um filme do qual ele nunca esqueceu...

Parece uma piada sem graça, mas o parágrafo acima se refere a mim.

Desde pequeno, sempre gostei de histórias de fantasia. “O Feitiço de Áquila”, “Highlander” e tantos outros que poderia citar aqui, foram filmes que marcaram minha infância. Porém, o garoto foi crescendo e...

Passei a ser também aficionado por vídeo games! Viciado em Super Nintendo, para ser mais exato. Com 6, 7 ou 8 anos, qualquer moeda que tivesse no bolso se transformava em meia hora de jogo na locadora mais próxima! Street Fighter, Capitão Comando, Final Fight... grandes jogos! Mesmo assim, ainda faltava algo...

Algo que só encontrei com cerca de 11 ou 12 anos: o RPG. Desde então, passei a jogar este que me fascina até hoje. Apesar da “formação clássica” (sou jogador de *D&D*, não nego), encontrei em outros estilos diversão sem igual também. Um destes foi Street Fighter RPG.

Um tempo atrás, me peguei pensando: “faz tempo que eu não escrevo nada para jogo nenhum!”. Na verdade, desde que eu entrei na Universidade, não tenho tido muito livre para qualquer outra coisa... mas, durante uma conversa num tópico da comunidade de Street Fighter no Orkut, alguns membros falavam sobre Highlander e aquilo me acendeu uma idéia adormecida. Desde então, tenho trabalhado nisso. Apesar da Universidade não me dar muito descanso (‘tá pensando que graduação em Matemática é mole?), consegui terminar.

Demorou, mas saiu. Eis que você está lendo o Street Fighter RPG: Imortal.

Espero que todos se divirtam tanto quanto eu me diverti assistindo os filmes de Highlander, jogando games de luta e participando de sessões de RPG. O que eu quis foi juntar tudo isso num único “pacote”.

Cordialmente,

Roberto “Gárgula” Levita.

CRÉDITOS

Escrito por: Roberto “Gárgula” Levita (roberto_gagula@hotmail.com), baseado, principalmente, em *Highlander: The Gathering*, de Hank Driskill e John Gavigan, traduzido e editado por Bruno Costa Oliveira como *Highlander: o Encontro*, e em outros materiais encontrados na internet.

Edição: Roberto “Gárgula” Levita

Revisão: Roberto “Gárgula” Levita e Emília “Dellacour” Ferreira

Capa & Arte Interna: diversas, retiradas de vários sites e/ou encontradas no Google Imagens e no DeviantArt.

Aviso

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Nota do autor

Este pdf é uma versão não-oficial, adaptada de forma amadora e editada com imagens encontradas na internet e de nenhuma forma endossada ou aprovada pela White Wolf, Capcom ou quaisquer partes envolvidas. Ela visa suprir a falta de suplementos para este jogo que a muitos fascina, feita de fã para fãs e sem nenhuma intenção de lucro. É proibida a circulação deste pdf em sites ou blogs sem a autorização do autor; isso é falta de consideração, dando créditos pelo trabalho alheio a quem se sequer participou do projeto.

Agradecimentos

A Fernando Jr, da Street Fighter RPG, Eric “Musashi”, da Shotokan RPG, e Edson “Golen”, da Instinct Alternative, pelo incentivo ao trabalho durante as conversas no Orkut.

Mais uma vez a Fernando Jr, por gentilmente permitir a reprodução de trechos do material disponível em seu site em nossas páginas.

Ao meu grande amigo, “Sony” Anderson, pelas dicas durante longas conversas no MSN.

A minha grande amiga, Emília, pela ajuda com a revisão dos textos.

Ao meu antigo grupo de SF RPG, o “King of Fighters”: nosso narrador, “Sony” Anderson (cara, como assim robô gigante?!); Luiz Henrique “Lunrick” Carneiro (Carneiro, *Mestre Bêbado* é coisa de *D&D*!); Tércio (Ninja de novo, não!); Clarice (não sei por que, mas sua PC parece uma versão feminina do Jackie Chan!); Mariana (faltou de novo para estudar biologia?!); Rodrigo “Gavião” (e daí que seu apelido é Gavião? Não vai jogar com o T. Hawk e pronto!); e as “participações especiais” de Luiz, Daniel, Pedro Paulo e Felipe.

Ao meu futuro novo grupo de SF RPG, ainda sem nome: Gustavo (“maroto”, não pode jogar com o Akuma nem escolher manobras Ansatsuken!) e Neto “Boca” (se continuar querendo apelar, vai tomar um Shun Goku Satsu!).

Aos amigos do *D&D* aos domingos: nosso mestre, Rafael (cara, este encontro tem 8 níveis a mais que o nível do grupo!), Adson (“maroto” igual Gustavo), David (descrição de meu Paladino: é a mão de Deus descendo o machado nas criaturas do mal!).

Àqueles que tornam este hobby tão legal e saudável.

ÍNDICE

<i>Capítulo Um: Prelúdio</i>	<i>4 – 7</i>
<i>Capítulo Dois: Introdução</i>	<i>8 – 9</i>
<i>Capítulo Três: O Cenário Imortal</i>	<i>10 – 13</i>
<i>Capítulo Quatro: O Imortal</i>	<i>14 – 17</i>
<i>Capítulo Cinco: O Despertar e o Poder da Imortalidade</i>	<i>18 – 21</i>
<i>Capítulo Seis: Novas Regras</i>	<i>22 – 25</i>
<i>Capítulo Sete: Novos Estilos</i>	<i>26 – 31</i>
<i>Capítulo Oito: Novas Manobras Especiais</i>	<i>32 – 41</i>
<i>Capítulo Nove: Imortais no Circuito</i>	<i>42 – 51</i>

HIGHLANDER



Capítulo Um: Prelúdio

“Ninguém sabia que estávamos entre vocês... até agora”

- Ramirez

THERE CAN BE ONLY ONE!

Era noite quando eu corria por ruas escuras e estreitas. Não sabia ao certo por que estava naquela situação, mas sabia que se não continuasse em frente minha vida estaria em perigo...

Tudo começou quando eu senti um “zunido” na cabeça, como se um inseto gigante estivesse próximo ao meu ouvido batendo suas asas. Mas não era minha audição que estava captando aquela informação... era... era como se fosse uma intuição. Algo dentro de mim fazia aquele zunido! Depois disso só lembro de começar a correr!

Enquanto pensava nestas coisas, corri o mais rápido que pude. Mas, de repente, tudo está ficando escuro. Ouço uma voz ao longe, chamando meu nome. “Tony!”. Sim, estava me chamando, mas não tenho tempo para responder. Sinto meu abdômen sendo cortado. Ainda tenho tempo para senti o meu sangue escorrer por minhas pernas. Minhas vistas começam a nublur.

Onde estou? O que aconteceu? Olho para minhas mãos e vejo sangue! MEU sangue! Sinto dor no abdômen... sim, eu fui cortado no abdômen! Por uma ESPADA! Mas... o corte não está tão grande quanto eu imaginei. Aliás, tem muito sangue aqui, considerando que o corte foi um pouco mais que um arranhão.

Deus! Agora me lembro! Havia um homem com uma espada atrás de mim! Sim, ele

me cortou! Enquanto tento me recompor, ouço novamente aquela voz me chamando. “Tony!”. É uma voz feminina. A julgar pelo tom, parece-me ser jovem. Olha na direção. Oh, meu Deus. É uma garota com uma... com uma espada... vejo sangue manchando suas roupas. Aliás, agora que presto um pouco de atenção, percebo que é uma bela jovem. Loira, cabelos lisos na altura dos ombros; magra, seu corpo parece esguio e com curvas bem delimitadas... muito linda, parece ter cerca de 20 anos. Está ferida em algumas partes do corpo.

Não preciso pensar muito para descobrir que ela está lutando contra aquele cara que me atacou antes! Um homem alto, careca, pele clara, cerca de 1,9m, bem constituído, com um sobretudo preto e a maldita espada na mão direita! Ele ataca a bela loira com fúria, mas também está sangrando. Minha nossa, seria aquela garota capaz de ferir tamanho brutamonte?!

“Tony, você está bem?”, ela pergunta. “Sim”, eu respondo. “Então se afaste o máximo que puder!” ela grita. Parece preocupada. “Mas você precisa de ajuda! Eu posso...”, retruco. “SAIA AGORA! Lembre-se da 3ª tradição!”. Vendo que eu não respondi à sua ordem (aliás, que grito intimidador...), ela fala novamente, “Que insulto! Não preciso de sua ajuda para dar conta deste amador!”. Pareceu-me arrogante, mas, a contragosto, afasto-me mais uns 15 metros.

O que aconteceu em seguida foi ao mesmo tempo fantástico, assustador e excitante! A garota tinha razão: embora ferida, estava claramente na vantagem da luta! As espadas faiscavam quando se chocavam!

Parecia aqueles efeitos especiais de Hollywood, só que ao vivo! Não entendo muito de lutas, mas percebi que ela dominava o adversário. Os golpes dele passaram a ser defendidos com relativa facilidade por parte dela, enquanto ela aplicava vários contra-ataques, lentamente enfraquecendo o gigante careca. Em certo ponto, ele foi desarmado e caiu de joelhos! Dei pulos de alegria!

“Então, escolheu este verme para ser seu discípulo, Charlize?! Que lixo!”, urrou o careca. “Discípulo? Como assim?”, penso eu, assustado. “Sim, o garoto tem potencial. Mas não queria acabar com você hoje, Oliver! Tinha planos diferentes para você e seu mestre. Seu erro foi ter cruzado meu caminho e sua punição... bem, acho que está bem clara!”, bradou Charlize em resposta. “Então, nos vemos no inferno! Estarei te aguardando por lá! HA... HA... HA... HAAAAA!!!”, desafiou Oliver. “Não está em boa posição para fazer piadas!”.

Com um rápido giro em torno de si, ela passou a lâmina de sua espada na altura do pescoço dele! “O que você fez?!”, gritei, ao mesmo tempo em que ensaiei uma aproximação. “Idiota! Já mandei se afastar!”, ela retrucou. A partir do momento em que a cabeça de Oliver se desgarrou do corpo, não sei

como descrever com clareza o que vi em seguida: o corpo do

careca

começou a liberar algo que só posso chamar de energia, que fluía através do ar para o corpo de Charlize e para os objetos ao redor.

Charlize, por breves instantes, flutuou enquanto recebia aquela energia e gritava, mas

não parecia ser dor... parecia ser prazer! Que loucura! Os aparelhos ao redor começaram a estourar, carros disparavam alarmes, pequenos raios surgiam, as luzes dos postes piscavam freneticamente... pareciam seguir o ritmo da energia que saía de Oliver... até que diminuiu de intensidade e passou a ser absorvida pelo chão. Charlize desabou. “Tony...”, sua voz parecia fraca, mas foi o suficiente para que eu escutasse. Corri em sua direção. “Me tire daqui, chamamos muita atenção. Não podemos ser pegos aqui...”. Ajudo ela a levantar e a apoio pelos ombros. Seus olhos verdes, levemente puxados como se fosse oriental, parecem desfocados.

Começamos a andar para longe dali. Com o tempo, ela retoma a postura e passa a andar de forma imponente, com suas próprias forças. Mas, por via das dúvidas, eu fico alerta para o caso dela precisar de ajuda novamente.

“É... bem... Charlize, o que foi tudo isso? Por que matou aquele homem? Aliás, por que ele queria ME matar?!”, pergunto, confuso,



para ela. “Uma coisa de cada vez, Anthony Light.”, retrucou ela, “Primeiro precisamos encontrar um lugar seguro para passar a noite.”. Fiquei surpreso, afinal não havia dito meu nome para ela; aliás, nem meu apelido. Após algum tempo, me dou conta de que os ferimentos dela estão todos fechados! E o meu também! “Como isso é possível?!”

Aquele zunido, que eu já tinha me acostumado, se intensificou um pouco quando chegamos num parque, para o qual ela havia nos conduzido. Era noite e o local era pouco freqüentado. “Aqui é Solo Sagrado; não seremos atacados”. Sentamos. “Está pronto para começar a ouvi, Anthony?”, ela me pergunta. “É o que o eu mais quero agora. Respostas!”.

Ela começa a falar.

“Você é muito especial. Por isso, algumas pessoas te querem morto. Você tem um dom raríssimo, Tony. Você é Imortal! O que, não acredita? Como explica ainda estar vivo depois deste corte que sofreu mais cedo? Não me diga que foi um arranhão, pois eu vi muito bem você praticamente morto quando eu cheguei a tempo de te salvar de Oliver. Ele não ia... calma, homem! Deixe-me continuar a história! Ele não ia te matar realmente, iria apenas te levar semimorto para seu mestre, Kevin.”

“Kevin é outro imortal, como nós. Ele não se preocupa nem um pouco com aqueles que não são Imortais, matando todos que estejam em seu caminho. Não sei como ele te descobriu, mas estava atrás de seu Despertar. Hã... ah, sim... desculpe-me. É tanta coisa para falar... Despertar é a força que nós Imortais temos e que nos impede de morrer, regenera nossos ferimentos e nos torna mais fortes numa luta.”

“Eu soube por um acaso a respeito de um jovem, que sofreu um acidente de carro e ficou preso nas ferragens por algumas horas. Quando finalmente o resgataram, foi dado como morto. Mas durante a autópsia, demonstrou pulsação e foi levado imediatamente para o tratamento. Depois de alguns meses, estava completamente curado, como se nada tivesse acontecido... ainda não entendi por que, mas a mídia abafou o caso e a notícia não se espalhou. Pesquisei um pouco mais a respeito e descobri algumas informações. Este homem se chamava Anthony Light... era você, não era? Aquela foi a sua primeira morte. A partir daquele momento, você se tornou Imortal”

“O que foi? Não fique com esta cara, pergunte de uma vez, homem!”, intimou ela.

“Por que me chama de jovem? Você parece ser mais nova que eu!”

“Hahaha... Você realmente acredita nisso? Quantos anos você tem, Tony? 20, 21 anos? Ah, 23 anos! Bem, eu nasci na França, em 22 de junho de 1770 e tive minha primeira morte em 15 de agosto de 1793, durante a Revolução Francesa, portanto, com um pouco de matemática, você pode deduzir que hoje eu tenho 239 anos! Curioso, minha primeira morte foi aos 23 anos... igualzinho a você! Que coisa...”

“...”

“E agora, o que foi? Pare de fazer esta cara! Pergunte logo!”

“O que é a 3ª tradição que você disse mais cedo? E o que significa Solo Sagrado?”, questiono.

“Ai, ai, ai... parece que esta vai ser uma longa noite...”.



Capítulo Dois: Introdução

“Passando pelos tempos, movendo-se silenciosamente pelos séculos, conduzindo muitas vidas secretas. Lutando para alcançar o dia do Encontro, quando os poucos que sobrarão, vão lutar até o último.”
- Ramirez

Imortais aparecem entre a população mundial de forma misteriosa. Não há um padrão conhecido para o surgimento de tais indivíduos.

“Pré-imortais” são como os humanos normais, com uma exceção: eles irão voltar à vida depois que sofrerem a “primeira morte”, despertando para a imortalidade. De alguma forma, quando eles são mortos, um poder maior entra em cena, agindo sobre ele, e o traz de volta a vida. Se a primeira morte ocorre durante a velhice, o Imortal rejuvenesce até algo próximo de trinta anos, embora alguns conservem traços de idade avançada.

Pré-imortais nascem humanos, filhos da união de dois humanos. Crescem como humanos e, na maioria das vezes, se parecem humanos. Muitas vezes, vivem vidas normais, com em prego e esposa (sempre sem filhos). Pré-imortais envelhecem da mesma maneira que os mortais. Depois da primeira morte, eles param de envelhecer por completo, não ficam doentes, nem “morrem” por ferimentos convencionais, exceto se sua cabeça for removida de seu corpo.

Ao longo dos séculos, os Imortais transmitem entre si uma lenda: a lenda sobre O Prêmio. Segundo a mesma, no tempo em que restarem poucos Imortais sobre a face da Terra, estes sentirão o impulso de migrar para um local distante, onde duelarão até que só haja um. Aquele que sobreviver, ganhará O Prêmio. Ninguém sabe ao certo o que O Prêmio seria, mas ganhar é o objetivo de todo Imortal, pois provavelmente o vencedor será um deus, acumulando para si o Despertar de todos os Imortais que caminharam pela Terra.

O termo Despertar refere-se à energia vital do Imortal. É a soma de todo seu conhecimento e poder, toda sua força e experiência. Despertar é o pelo que os Imortais lutam: quando eles lutam, eles literalmente absorvem a energia vital de seus oponentes neles mesmos, tornando-se mais poderosos.





Capítulo Três: O Cenário Imortal

"Lutando pela sobrevivência, em um mundo com poderes macabros"
- Queen

O estilo Imortal se encaixa bem no mundo Street Fighter: um mundo onde os lutadores de rua se encontram na calada da noite, em galpões abandonados, para definir quem é o melhor. Da mesma forma que os Street Fighters partem "em busca do mais forte", Imortais duelam entre si até que "no final, só possa haver um", tudo isso pelo Prêmio. Mas ao contrário dos primeiros, Imortais não têm uma "sociedade" própria, por razões claras. Apenas recentemente eles entraram no circuito Street Fighter e têm tentado se mesclar aos lutadores de rua, passando despercebidos.

Imortais são seres solitários por natureza; por esta razão, normalmente apenas um único de sua condição permanecerá num time de lutadores durante a crônica. Normalmente, os outros membros do time não saberão de sua imortalidade.

O fato deles serem criaturas muito raras, além de normalmente pouquíssimas pessoas terem um mínimo de conhecimento sobre este assunto, torna praticamente impossível para outros presumir que alguém seja Imortal. Normalmente, um Imortal não revelará a ninguém sua verdadeira natureza, sem uma boa razão, e é muito mais difícil ainda que ele revele a maneira como pode ser morto.

Imortais possuem uma série de questões acerca de sua cultura. Após adentrarem no circuito Street Fighter, algumas coisas mudaram um pouco, mas a maioria continua funcionando da mesma forma.

As Tradições (The Traditions)

O duelo entre Imortais possui regras, baseadas em senso comum, que giram em torno do Despertar e do ganho e perda do mesmo. Porém, existem três especiais, consideradas as mais importantes: "Só pode haver um", nunca lutar em "Solo Sagrado" e sempre lutar "um contra um". Nenhum Imortal violará estas regras, pois tem muito a perder.

A primeira regra do combate entre Imortais leva em conta a lenda do Prêmio. Somente para o último Imortal sobre a face da Terra será concedido O Prêmio, seja ele qual for. Para tanto, Imortais devem duelar entre si a fim de se tornar o último, desde que estes combates não violem as regras seguintes.

Ao lutar em Solo Sagrado, o Solo é que sai vitorioso do combate. Decapitando um Imortal neste lugar, o Despertar do perdedor flui para o Solo, assim como parte do Despertar do vencedor. É uma razão muito forte para evitar combates nestes locais... Neste sentido, "Solo Sagrado" pode ser considerado todo tipo de local "místico". Podem ser Igrejas, cemitérios, templos silvestres, monastérios, bibliotecas de ocultismo, casas assombradas, etc. De qualquer forma, um solo sagrado pode se tornar um santuário para um Imortal, o lugar para onde recorrem quando tem um inimigo impossível de ser derrotado. Por sorte, Imortais automaticamente sentem quando estão em solo sagrado ou não, ao sentirem o solo sagrado eles sentirão o zumbido similar ao que sentem quando sentem outro Imortal (vide a manobra especial *Sentir o Despertar*).

A terceira regra principal é que Imortais só lutam um contra um. A razão disso é que se dois Imortais matarem um inimigo, aquele que decapitar o adversário vai receber o Despertar deste, bem como uma fração do Despertar de seus aliados. Esta perda de Despertar, mesmo que para aliados, é

algo que Imortal nenhum vai desejar... Devido à isso, foi criada a regra do “um contra um”.

O Encontro (The Gathering)

A lenda do Encontro tem sido passada de Imortal para Imortal, através dos tempos. O Encontro é o nome dado para o tempo em que restarão poucos Imortais na Terra. Eles sentirão um irresistível impulso de viajar para uma terra longínqua para lutar pelo Prêmio. Neste aspecto, Imortais estão condenados a preencher um destino predeterminado. É o seu destino lutar até que um singular Imortal se torne o vitorioso.

O Prêmio (The Prize)

Imortais lutam contra seus iguais e os matam apenas pelo Prêmio, por razões que eles próprios, às vezes, desconhecem, uma vez que ninguém sabe ao certo do que realmente se trata.

Porém, todos têm uma certeza: o último Imortal possuiria todo o Despertar de todos os Imortais que já andaram sobre a Terra. Milhares de anos de experiência e conhecimento seriam dele. Com certeza, ele se tornaria o ser mais poderoso no mundo. Talvez por isso todos pensem que o vencedor se tornaria um deus.

Entretanto, O Encontro talvez nunca aconteça. Talvez, novos Imortais continuem a nascer para sempre, nunca restando somente um. Mas pouco importa se o Prêmio é somente uma lenda. O Imortal tem que lutar sempre, pois se parar, ele com certeza, perderá sua cabeça.

Imortais em Street Fighter

Ora, mas e se a lenda do Prêmio realmente for verdadeira? Se realmente chegar o dia em que poucos Imortais restarão e estes rumarem para O Encontro? Os Imortais deverão estar muito bem preparados para este momento...

Recentemente, os Imortais descobriram um excelente meio para testarem a si mesmos e aprenderem novos truques: o circuito Street Fighter. Se observarmos atentamente, Imortais são guerreiros misteriosos, gladiadores invencíveis que fazem suas lâminas faiscarem na escuridão, ocultos dos olhos “mundanos”, da mesma forma que os torneios do circuito Street Fighter.

Embora este tipo de luta não sirva para aumentar o seu Despertar (a menos decapitando outro Imortal numa arena duelista...) e estejam lutando apenas contra humanos “normais”, a variedade de estilos e as manobras especiais que os Imortais vislumbram a cada combate inspiram a sua vontade de continuar evoluindo e se prepararem para o dia do Encontro.

Imortais normalmente lutam na categoria Duelista, embora aqueles mais “jovens” tenham abdicado do uso da espada em prol de um combate mais diversificado, lutando na categoria Estilo Livre e, mais raramente, na Tradicional.

Imortais Vs Street Fighters

Imortais, normalmente, não possuem relacionamento de qualquer tipo com Street Fighters. Eles procuram ser discretos a fim de não revelarem sua natureza diferente, evitando atrair para si olhares que nem sempre são só de curiosidade. A maioria dos Street Fighters não sabe sobre a imortalidade, o que permite aos Imortais conquistar seu espaço na cultura Street Fighter, sem levantar muitas suspeitas. Talvez, o poder de um Imortal não seria bem visto por outros lutadores.

Imortais Vs Governo

Os governos pouco ou nada sabem sobre os Imortais. Embora os Imortais procurem esconder sua identidade de indivíduos de algum departamento do governo, já houve um caso de intervenção da Interpol numa investigação de um assassino serial conhecido por decapitar suas vítimas. Aparentemente, a investigação não rendeu resultados satisfatórios e, por sorte, foi arquivada.

Imortais Vs Shadaloo

Mesmo com toda a discrição possível, o poder da imortalidade não passou despercebido para a Shadaloo e, naturalmente, seu líder. Atualmente, Bison tem empregado alguns de seus agentes na caça e captura de Imortais poderosos, esperando obter através de suas pesquisas sombrias o segredo da imortalidade.

Contudo, a Shadaloo também não passou despercebida para os Imortais. Alguns destes guerreiros reconhecem o mal que Bison representa e resolveram combatê-lo. Outros apenas procuram sobreviver contra as investidas do império de Bison. Porém, alguns Imortais jovens foram seduzidos com promessas de poder e decidiram dedicar seus poderes aos caprichos do Senhor da Shadaloo, sem saberem que estão, na verdade, nas garras das trevas.





Capítulo Quatro: O Imortal

“Eu sou imortal! Eu tenho em minhas veias sangue de reis!”
- Queen

Um personagem Imortal não é muito diferente de um personagem humano comum. Em suma, Imortais SÃO humanos. A diferença está no fato que os primeiros são, teoricamente, mais poderosos. Desta forma, criar um personagem jogador Imortal segue o mesmo processo de criação de um personagem normal, que terá acesso a conceitos diferentes, exclusivos.

Assim como os humanos, cada Imortal é único. Eles são diferentes entre si, apresentando culturas, habilidades, crenças, etc., distintas. Muitos não compreendem por que nasceram assim, outros acham que são enviados dos deuses, alguns acreditam terem vindo ao mundo para uma missão especial.

Contudo, existe um traço que praticamente todos os Imortais carregam em sua personalidade: a solidão. Devido ao fato do passar dos anos não os afetarem, eles constantemente vêem amigos e familiares partirem junto com as areias do tempo; tempo este que não é problema para eles. Assim, qualquer vínculo afetivo acaba se perdendo depois de algumas décadas...

Da mesma forma, o fato de estarem duelando por um suposto Prêmio contra seus iguais faz com que eles evitem a aproximação com qualquer outro Imortal. Mesmo aqueles que se tornam professores de Imortais jovens se afastam deles com o tempo, normalmente depois que ensinam sobre a “condição” de ser Imortal e como sobreviver a isso. Todavia, existem notáveis exceções, como, por exemplo, dois Imortais que nasceram da mesma família e juram que só se enfrentarão no dia do Encontro.

Após optar por um personagem Imortal, o Narrador deve observar cuidadosamente a criação do mesmo pelo jogador. Estabelecer condições, como descrições detalhadas de determinadas épocas da vida do personagem, manter uma contínua descrição e atualização de seus antecedentes, dentre outros critérios, deve deter jogadores que querem jogar com Imortais somente porque são *imortais*. Afinal, um personagem tão poderoso não é apenas um monte de bolinhas pintadas numa ficha...

Imortais nas regras de Street Fighter

Como descrito acima, mesmo sendo considerados como humanos, Imortais são naturalmente superiores aos mesmos. Quanto mais velho um Imortal é, mais e mais poderoso ele se torna. Dito isso, o primeiro passo é discutir com o Narrador e decidir qual será a idade do Imortal que está sendo criado.

A diferença entre as idades afeta a quantidade de pontos iniciais em Habilidades, Antecedentes e Pontos de Bônus, bem como o Despertar. Desta forma, jogadores e narradores são encorajados a escolher apenas Imortais Jovens como personagens jogadores, isso porque apenas estes Imortais poderão adquirir inicialmente um Estilo de luta e ter acesso à sua preciosa lista de Manobras Especiais desde o começo da crônica.

Caso haja interesse e/ou liberdade para a escolha de Imortais de outras “idades”, abaixo segue uma tabela comparativa entre estas idades. Porém, Imortais mais velhos que “jovens” deverão adotar um Estilo durante a crônica e com interpretação; antes disso, só poderão escolher entre manobras especiais com custo “qualquer” ou “outros”.

Buscamos, assim, equilibrar uma crônica que envolva diferentes “gerações” de Imortais, optando por permitir que somente Imortais jovens possam começar a crônica com um Estilo de luta definido. A razão para isso é que apenas recentemente estes guerreiros voltaram sua atenção para o

circuito Street Fighter, procurando aprender sobre a sua cultura. Antes disso, sua aprendizagem estava focada apenas no manejo da espada e manobras simples com as mãos e pés.

Portanto, Imortais com alguns séculos de vida que levaram “surras” de jovens Imortais, devido às habilidades marciais dos últimos, estão procurando se adaptar a esta nova filosofia do jogo...

Em todo o caso, muitos Imortais optam por aprenderem *Kenjutsu* como estilo de luta, pois o mesmo favorece o uso da espada como foco do treinamento. Muitas manobras especiais do estilo utilizam a espada do lutador como referência.

IDADES PARA IMORTAIS				
Imortal	Idade	Habilidades	Antecedentes	Pontos de bônus
Jovem	0 – 100 anos	9/7/5 pontos	5 pontos	15 pontos
Experiente	101 – 300 anos	11/9/7 pontos	7 pontos	20 pontos
Guerreiro	301 – 800 anos	13/11/9 pontos	9 pontos	25 pontos
Velho	801 – 1500 anos	15/13/11 pontos	10 pontos	30 pontos
Ancião	+ de 1500 anos	17/15/13 pontos	12 pontos	35 pontos

Imortais Jovens

São Imortais que apenas recentemente sofreram a “primeira morte”, estando com a idade até 100 anos. Normalmente, ainda não compreenderam o sentido de sua luta e são, de certa forma, mais “sensíveis”, pois costumam chorar a perda de seus entes queridos com o passar dos anos...

Comparados com outros Imortais, estão em relativa desvantagem devido à sua pouca experiência de vida e por terem descoberto poucos segredos acerca do Despertar. Em contrapartida, foram os primeiros a descobrir a utilidade de saber usar as mãos e pés em um combate, ao invés de somente a espada. Alguns já conseguiram chegar ainda mais longe, dominando alguns segredos de suas respectivas artes marciais.

Imortais jovens são criados com as mesmas regras usadas para criar um Street Fighter iniciante, com exceção do ponto de Despertar que ganham automaticamente.

Imortais Experientes

Imortais desta categoria de idade já aprenderam as regras do jogo e o suficiente para manterem sua cabeça acima do pescoço. Devido ao fato de ainda serem relativamente “novos”, normalmente buscam alianças com Imortais jovens ou mesmo outros experientes, algumas das quais se tornam amizades verdadeiras. Outras se tornam uma cabeça mais fácil de decapitar...

Imortais experientes conseguiram compreender e dominar algumas manobras especiais relativas ao Despertar. Dificilmente algum destes Imortais cria poderes novos para o Despertar devido ao pouco poder que ainda possuem.

Imortais experientes seguem as regras de construção básicas de Street Fighters iniciantes, exceto que não podem possuir um Estilo marcial a princípio e que têm acesso a uma lista diferente de Habilidades. Assim como Imortais jovens, começam o jogo com um ponto de Despertar, porém, diferente destes, têm mais pontos de Habilidades, Antecedentes e pontos de bônus, de acordo com a tabela de idades.

Imortais Guerreiros

Imortais desta categoria já estão no jogo a tempo demais para serem considerados fracos. Estes guerreiros vivem a tantos séculos que já perceberam que estão praticamente sozinhos nesta batalha. Alguns, contudo, forjaram amizades verdadeiras com outros Imortais, encontrando-se depois de vários anos, para tentar saber como está a corrida pelo Prêmio.

Imortais guerreiros já dominaram a maioria dos poderes especiais relacionados ao Despertar e, talvez, alguns tenham desenvolvido uma manobra especial nova para o mesmo.

Imortais guerreiros seguem as regras de construção básicas de Street Fighters iniciantes, exceto que não podem possuir um Estilo marcial a princípio e que têm acesso a uma lista diferente de Habilidades. Assim como Imortais jovens, começam o jogo com um ponto de Despertar, porém, diferente destes, têm mais pontos de Habilidades, Antecedentes e pontos de bônus, de acordo com a tabela de idades.

Imortais Velhos

Imortais velhos vivem a tantos séculos, que normalmente já perderam qualquer laço familiar com os humanos. A solidão que aflige os Imortais normalmente faz com que estes velhos procurem jovens para transmitir o seu conhecimento e, eventualmente, criar uma amizade duradoura... Estes Imortais se tornam Mentores (veja no capítulo sobre novas regras) mais comumente que outros.

Imortais velhos normalmente dominam todos os poderes básicos do Despertar. Muitos até mesmo conseguiram desenvolver novas e surpreendentes habilidades para o seu Despertar.

Imortais velhos seguem as regras de construção básicas de Street Fighters iniciantes, exceto que não podem possuir um Estilo marcial a princípio e que têm acesso a uma lista diferente de Habilidades. Estes Imortais começam o jogo com dois pontos de Despertar e com pontos de Habilidades, Antecedentes e pontos de bônus de acordo com a tabela de idades.

Imortais Anciões

Ao contrário do que se pensa, não existem muitos Imortais desta categoria de idade vivos. Não se sabe a razão, mas alguns parecem estar “cansados” de tudo e acabam escolhendo um Imortal, segundo os seus próprios critérios, para o qual transferem o seu Despertar. Porém, aqueles que continuam na briga são, sem a menor sombra de dúvida, os gladiadores mais formidáveis que existem. Séculos, milênios talvez, de existência acumulados em um único ser fazem deles fontes de conhecimento e poder incomensuráveis.

Estes Imortais dominaram todos os poderes especiais básicos do Despertar e, possivelmente, criaram vários outros poderes únicos para o seu Despertar.

Imortais anciões seguem as regras de construção básicas de Street Fighters iniciantes, exceto que não podem possuir um Estilo marcial a princípio e que têm acesso a uma lista diferente de Habilidades. Estes Imortais começam o jogo com três pontos de Despertar, e com pontos de Habilidades, Antecedentes e pontos de bônus de acordo com a tabela de idades.

Qualquer Imortal da idade experiente ou mais pode gastar pontos de bônus na aquisição de maiores níveis no Antecedente Despertar (os jovens são os únicos que não podem fazer isso) ao custo de 5 pontos de bônus para cada nível extra. Isso reflete a experiência deles já terem travado duelos anteriormente e saído vencedores, o que ainda pode não ter acontecido para Imortais jovens.





Capítulo Cinco: O Despertar e o Poder da Imortalidade

“Você não pode morrer seu tolo! Você é Imortal!”
- Ramirez

Todos os seres vivos possuem energia vital; uns mais, outros menos. A quantidade desta energia varia em cada espécie, mantendo uma média entre seus indivíduos. Pré-imortais possuem energia vital em quantidade similar à dos humanos normais (afinal, eles são como humanos normais). Porém, esta energia é muito mais forte em Imortais.

O Despertar é a energia vital de um Imortal, é o seu maior poder e o que os faz “especiais”. É uma força tão forte que previne o Imortal de envelhecer e cura seus ferimentos numa velocidade avançada. É o que o mantém vivo; sem ele, o Imortal não é nada. Somente com a morte do Imortal é que seu Despertar é liberado. A total perda de Despertar está relacionada com a morte. Quando um Imortal morre, não é só porque sua cabeça não está mais em seu pescoço, é porque ele perdeu todo o seu Despertar.

Aliás, um Imortal pode aumentar esta força ainda mais, mas somente de uma maneira: combatendo outro Imortal e decapitando o mesmo. O combate de dois Imortais faz com que seus Despertar se misturem em energia bruta, que os envolve em raios e luzes. Quanto mais poderosos os Imortais que se enfrentam, maiores os “efeitos especiais” em torno dos mesmos. O Imortal vitorioso absorve a maior parte do Despertar de seu adversário, nunca todo. O excesso escapa para o ambiente, provocando explosões, relâmpagos, sobrecarga em aparelhos elétricos e outros fenômenos estranhos.

Antecedente Único

Este é um novo antecedente único para ser usado em crônicas de Street Fighter. Ele torna o personagem substancialmente mais poderoso que os demais; entretanto, é mais difícil de conseguir níveis neste antecedente do que em outros “normais”. Veja em *“ganhando e perdendo Despertar”* para maiores detalhes de como aumentar nível em Despertar.

DESPERTAR

Despertar é o poder de um Imortal. É a força que o torna poderoso e permite-lhe ter acesso a habilidades fantásticas. À medida que aumenta seu Despertar, o Imortal poderá adquirir novos poderes especiais, representados por Manobras Especiais de Foco. Porém, a maior restrição acerca da evolução do Despertar é que ele só pode ser aumentado com a experiência adquirida em duelos contra outros Imortais.

Em alguns casos, pode ocorrer de um Pré-Imortal possuir Despertar, mas isso é raro e ele nunca conseguirá aumentá-lo antes de se tornar um Imortal completamente.

- Jovem: É a primeira fase do poder para todo Imortal. Em alguns casos raros, alguns Pré-Imortais também possuem.
- Experiente: Os segredos do Despertar ainda estão sendo descobertos por você.
- Guerreiro: Você já dominou a maioria dos poderes básicos do Despertar.
- Velho: Poucos conseguiram chegar a este nível de poder. Você dominou tudo o que é básico e desenvolveu algumas habilidades únicas.

●●●● Ancião: Você conhece o poder do Despertar como poucos e por esta razão desenvolver novas habilidades se tornou fácil.

●●●●● ou + Grande Ancião: Seu poder é único. Neste nível de Despertar, os Imortais costumam diversificar suas habilidades de maneira ímpar.

Ganhando e Perdendo Despertar

Imortais só podem aumentar o seu Despertar decapitando outros Imortais em duelo. Quando vencem, eles ganham do oponente “nível em Despertar x 5” em “experiência de Despertar”, que poderá ser usada SOMENTE para aumentar o próprio Despertar e comprar Habilidades e Manobras Especiais que o Imortal DERROTADO possuía, que reflete o conhecimento adquirido do perdedor.

Um Imortal que queira aumentar o seu Despertar deve ser gastar um valor igual ao seu nível atual x 6 em “experiência de Despertar”. Para Habilidades e Manobras Especiais o custo em experiência é normal. Este aumento de Despertar e Habilidades e a aquisição de novas Manobras Especiais é feito imediatamente após a vitória do Imortal, representando o conhecimento recém adquirido após o triunfo.

Após aumentar o Despertar e as outras características, caso “sobre” pontos de “experiência de Despertar”, estes poderão ser guardados e acumulados com pontos de experiência de Despertar futuramente adquiridos e usados para aumentar o Despertar somente.

Exemplo: Connor está lutando contra Kurgan e, após um difícil duelo, consegue decapitá-lo. Kurgan possuía um poderoso Despertar (nível 7!), enquanto Connor possui apenas um Despertar mediano (nível 3). Assim, Connor recebe o Despertar de Kurgan cinco vezes em experiência de Despertar, o que equivale a 35 pontos, e resolve aumentar o seu Despertar para nível 4 (gastando 18 pontos). Além disso, ele também aumenta sua intimidação, pois era uma Habilidade de Kurgan, de 2 para 3 (gastando mais 4 pontos) e compra a manobra especial Sword Deflection (por mais 8 pontos), totalizando um gasto de 30 dos 35 pontos ganhos com a vitória sobre Kurgan. Caso não haja mais nada para comprar, Connor deve guardar estes 5 pontos restantes e usá-los imediatamente na compra de mais um nível em Despertar da próxima vez que vencer um duelo.

Existem duas maneiras de um Imortal perder Despertar: dois em um, e solo sagrado. Eles são tratados como a transferência de Despertar, mas resultará em mais de um “perdedor”.

Se dois Imortais lutam com um terceiro e o decapita, então o Imortal que foi o vencedor vai absorver toda a experiência de Despertar do perdedor e mais um de seu parceiro. Então, ele ganha (perdedor + 1) x 5 em experiência de Despertar, e seu parceiro perde um ponto de Despertar (se ele tiver apenas um ele morrerá). Esta perda de poder impede que mesmo os Imortais mais amigos façam um time...

Solo Sagrado é uma situação similar, só que neste caso ele é o “ganhador”. O Solo ganha (perdedor + 1) x 5 em experiência de Despertar para aumentar o poder do solo, e o vencedor da batalha perde um ponto de Despertar. Desde que nunca haverá vencedor no solo sagrado, nenhum Imortal vai lutar lá.

Despertar e a força da vida

Conforme dito anteriormente, é o Despertar que mantém o Imortal vivo e o torna tão poderoso e especial. Uma vez que ele esteja ativo, o Imortal recebe uma série de benefícios.

O Imortal não sofrerá com o envelhecimento de seu corpo da mesma forma que os humanos. Não é a regra absoluta, mas ele envelhece de maneira normal até certo ponto, geralmente até atingir a idade adulta, e depois disso o envelhecimento de seu corpo cessa completamente. Em alguns casos isso

não acontece e se ele vir a sofrer a primeira morte na velhice, o seu corpo rejuvenesce até algo próximo dos trinta anos; mas algumas vezes mantém traços de idade avançada.

A saúde de um Imortal também é afetada pelo Despertar. Ele não sofrerá com doenças de qualquer tipo. Esta característica, às vezes, é demonstrada antes mesmo da primeira morte, gerando adjetivos como “saúde de ferro” e similares ao pré-imortal.

Qualquer ferimento se curará mais rapidamente no Imortal. Após um duelo, com apenas (15 – menos Despertar, mínimo 1) minutos de descanso ele recuperará sua saúde (diferente dos 15 minutos padrão). Da mesma maneira, ele irá curar 1 ponto de dano agravado por hora descanso, ao invés de 1 por dia, como acontece normalmente.

Por fim, a habilidade mais fantástica que qualquer criatura possa manifestar um dia é voltar à vida. Este é o maior mistério em torno dos Imortais... uma questão que, mesmo com a passar de milênios, nem mesmo os mais antigos Imortais conseguiram responder. Mesmo quando a morte for inevitável e acontecer, com o passar de algum tempo, o Imortal voltará à vida, completamente curado de qualquer mal que possa tê-lo afligido antes da morte. Isso pode ocorrer em meses, semanas, dias e, algumas vezes, até mesmo horas!

A única maneira de não voltar à vida, é ser decapitado. Isso fará com que todo o Despertar do Imortal se liberte de seu corpo e ele, sem a poderosa energia vital, fique impossibilitado de retornar. A critério do narrador, um Imortal morto numa crônica só poderá retornar ao fim da história em que está participando.



Fire
流星
FIREBOLIDE



Capítulo Seis: Novas Regras

“Se sua cabeça sai do seu pescoço, tudo acaba.”

- Ramirez

Neste capítulo apresentaremos algumas regras adicionais, bem como novas Habilidades, Antecedentes e também o acréscimo algumas armas brancas para uso dos Imortais, visto que elas são de suma importância no duelo.

Habilidades

TALENTOS

Representação

Você é um especialista em fingir emoções, crenças ou um determinado estado de espírito. Caso fosse necessário, você seria capaz de interpretar o papel de alguém bem diferente de você. Entretanto, simplesmente porque possui esta Habilidade, não significa que tenha que usá-la de forma antiética. Muitos líderes honrados usam-na para empregar força e profundidade aos seus discursos. Você é capaz de fingir lágrimas, raiva, amizade e virtude.

- Amador: Novato talentoso, você é capaz de fingir doença.
- Experiente: Você já participou de uma ou duas peças teatrais sobre a paixão de Cristo.
- Competente: Você poderia conseguir um emprego numa companhia teatral ambulante.
- Especialista: Você pode representar um papel por dias a fio.
- Mestre: Você pode se tornar outra pessoa sempre que estiver com vontade.

Antecedente

Mentor

Mentor funciona de forma similar a um *Sensei*. É um Imortal mais velho que o personagem que o aconselha e ensina por algum tempo (décadas, às vezes). Além disso, protege de certa forma o personagem. O mentor está apto a falar de (e ensinar sobre) o Despertar para o Imortal, de modo que ele tenha acesso mais facilmente aos conhecimentos relacionados ao seu dom. Assim, somente com um Mentor o personagem estará apto a aprender manobras especiais relacionadas ao Despertar, sem precisar usar o método de “tentativa e erro” de aprender observando outro Imortal realizar sua manobra.

Conforme dito no Capítulo IV, os Imortais “Velhos” se tornam mentores mais facilmente que outros, mas não é a regra absoluta.

- O Mentor é menos de 150 anos mais velho que você. Ainda não dominou todos os segredos do Despertar, mas tem alguma habilidade e pode te ajudar.



- O Mentor é de 150 a 400 anos mais velho que você. Já deve ter dominado muitos dos segredos do Despertar, mas não todos.
- O Mentor é de 400 a 800 anos mais velho que você. Com certeza já deve ter dominado praticamente todas as manobras básicas relacionadas ao Despertar e talvez tenha desenvolvido novas habilidades para o mesmo.
- O Mentor é de 800 a 1500 anos mais velho que você. Estes Imortais já dominaram todas as manobras básicas do Despertar e, na maioria das vezes, desenvolveram novas habilidades para o mesmo.
- O Mentor é mais de 1500 anos mais velho que você. Com certeza, além das manobras básicas, ele desenvolveu algumas manobras exclusivas com a força de seu Despertar. Sem sombra de dúvida, é uma das pessoas mais aptas no mundo para falar de Despertar.

Técnica

ARMA BRANCA

São aquelas utilizadas em combates corpo-a-corpo, sendo elas cortantes, perfurantes ou impactantes. Seu uso é considerado desonrado numa luta, embora esta regra não se aplique aos Duelistas.

Os praticantes de *Kenjutsu* são notórios usuários de espadas, mas a maioria é Duelista. Além deles, os Imortais também fazem uso de lâminas, mas por razões particulares: eles só conseguem aumentar seu Despertar decapitando seu oponente em duelo. Dada a sua relevância no contexto que estamos abordando, listaremos somente lâminas como exemplos de armas brancas.

Manobras com Armas

Lutar com armas é ligeiramente diferente do que um combate desarmado, e requer um grupo diferente de manobras básicas. Qualquer lutador treinado em qualquer Técnica com Arma tem as seguintes Manobras Básicas, em adição às manobras comuns, com Armas:

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
<i>Ataque Jab</i>	+2	-1	+0	-
<i>Ataque Strong</i>	+0	+1	+0	-
<i>Ataque Fierce</i>	-1	+3	-1	-
<i>Ataque Berserk</i>	-2	+6	-3	-
<i>Aparar</i>	+4	Nenhum	Nenhum	Veja a descrição
<i>Desarme</i>	-1	Nenhum	-2	Veja a descrição

Ataques Básicos

Estas são as manobras básicas de ataque. As primeiras três correspondem às manobras de Soco *Jab*, *Strong* e *Fierce*, como no combate desarmado. A quarta, *Ataque Berserk* (ataque furioso), é um ataque “vai ou racha”, usualmente utilizado em fúria ou desespero. Jogadores podem usar esta manobra somente quando a história assim o exige, como um ataque dramático em um grande duelo, por exemplo. Se usado com sucesso, esta manobra pode ter um efeito dramático (como destruiu arma com que o oponente bloqueou seu ataque ou jogar seu alvo contra a parede atrás dele, etc), e irá fazer com que o personagem ganhe um ponto temporário de Glória. Personagens que rotineiramente usem este ataque descontrolado correm o risco de serem tidos como instáveis e perigosos.

Aparar

Aparar com armas é similar à manobra básica de Bloqueio desarmado. Quando um personagem usa a manobra básica de Aparar, ele adiciona um modificador de Velocidade de +4 à sua Destreza, e adiciona sua Técnica com Arma ao seu Vigor para o propósito de calcular sua Absorção.

Quando aparando com uma arma, o personagem pode adicionar +2 de Velocidade à sua próxima manobra (no turno seguinte) se ele usar a arma novamente. Aparar, como bloqueios, pode ser usado para impedir que o personagem sofra Knock Down e é uma Manobra de Interrupção.

Desarmar

Desarmes somente funcionam contra oponentes armados, derrubando a arma fora de sua mão para longe. O combatente testa sua Força + Técnica apropriada para o desarme (Arma, Soco ou Chute) contra Destreza + Arma do oponente. Caso o defensor vença, ele mantém sua arma em punho. Caso o atacante vença, os sucessos conseguidos determinam a distância em hexágonos enquanto que a direção que a arma vai parar é decidida pelo atacante.

Armas

Espada Larga – Ligeiramente maior e mais pesada que a Espada Longa, esta lâmina era comum na Europa medieval.

Espada Longa – Esta é uma espada padrão, com lâmina estreita e afiada nas duas extremidades, encontrada ao redor do globo.

Faca – Lâmina curta e afiada que pode ser qualquer coisa, desde um estilete até uma faca de sobrevivência. A maioria das facas pode ser arremessada.

Foice Curta – Similar à uma faca curva, cuja lâmina está na parte interna. Sua técnica básica é Faca.

Foice Longa – Esta ferramenta pode ser uma arma mortal, e era por vezes usada pelos ninjas feudais quando agiam disfarçados como simples fazendeiros. Embora seja tratada como uma lança, ela não pode ser arremessada.

Katana – A *Katana* é por vezes a espada de escolha do samurai moderno. Ligeiramente curvada com um lado afiado apenas, as melhores *Katanas* são excelentes exemplos de design e fabricação.

Machado – Um bastão mediano com uma lâmina lateral na extremidade superior.

Ninjato – Semelhante à *Katana* do samurai, mas com uma lâmina mais estreita e curta. Ela pode conter numerosos e secretos compartimentos para carregar barbantes, dardos, etc.

Wakizashi – Esta lâmina curta desgastada é usada em conjunto da *Katana*.

Arma	Técnica	Vel.	Dano	Mov.
Espada Larga	Espada	-1	+4	+0
Espada Longa	Espada	+1	+3	+0
Faca	Faca	+2	+1	+0
Foice Curta	Faca	+2	+2	+0
Foice Longa	Lança	+0	+4	-1
Katana	Espada	+1	+3	+0
Machado	Machado	+0	+3	+0
Ninjato	Espada	+1	+2	+1
Wakizashi	Faca	+1	+2	+0



С04С2МХ



00 205Х МАХ

Capítulo Sete: Novos Estilos

“Como você luta com fúria?” “Com coração, fé, e aço...”

- Connor e Ramirez

Neste capítulo teremos a adição de dois novos estilos para crônicas em Street Fighter RPG: o *Kenjutsu* e o *Tae Kwon Do*.

O *Kenjutsu* é uma adaptação que segue uma linha parecida com o *Bojutsu* (adaptação do Fernando), porém com foco no manejo da espada, ao invés do bastão.

O *Tae Kwon Do*, na verdade, é uma reformulação pessoal que fiz com base noutra adaptação, também do Fernando. Um texto mais personalizado e algumas novas manobras especiais dão um toque a mais neste que considero um dos estilos mais interessantes do cenário das artes marciais.



KENJUTSU

Kenjutsu, que significa numa tradução literal “Arte da Espada” ou mesmo “Técnica da Espada”, é uma arte marcial japonesa clássica do combate armado com espadas. O termo surgiu após as tentativas de invasão mongóis. Os samurais começaram a aprimorar as técnicas da espada, elevando-as a tal nível que nenhuma outra cultura jamais conseguiu sequer alcançar.

Existiram vários sub-estilos de *Kenjutsu*, a maioria surgida no período Muromachi (séculos XV e XVI), onde ocorriam várias guerras. O apogeu do *Kenjutsu* se deu no período Edo (tido como “os 200 anos de paz”), quando seus praticantes passaram a se questionar sobre uma compreensão elevada além da prática com a espada, mas também com o seu estudo, transformando a “Arte” em “Caminho”, originando o *Kendo* (Caminho da Espada), não mais uma arte de guerra para matar inimigos, mas um esporte, uma filosofia, característica para o aprimoramento humano.

Porém, a restauração Meiji no fim do século XIX (com a proibição do porte de espadas) e a derrota japonesa na Segunda Guerra Mundial causaram o fim de muitos estilos de *Kenjutsu*. Ainda assim, o estilo se manteve por alguns poucos mestres que sobreviveram e o passaram adiante.

Escolas: as melhores escolas estão, sem sombra de dúvida, no Japão. As mais clássicas e tradicionais se recusam em aceitar alunos não japoneses, sendo um pouco difícil para estrangeiros treinar entre os melhores. Existem algumas poucas federações espalhadas pelo mundo, geralmente mantidas por japoneses ou descendentes diretos, tendo um pouco mais de flexibilidade.

Membros: qualquer um que consiga empunhar uma espada pode vir a treinar *Kenjutsu*. Porém, somente a pouquíssimos alunos são ensinados os mais secretos movimentos com espada do estilo, sendo muito fechado para pessoas de fora, como os não descendentes japoneses, estrangeiros e outros.

Conceitos: espadachim, samurai moderno, filósofo.

MANOBRAS ESPECIAIS DO KENJUTSU	
SOCO	Power Uppercut (1 pt)
	Rekka Ken (5 pts)
	Spining Back Fist (1 pt)
	Spinning Knuckle (4 pts)
CHUTE	Wounded Knee (2 pts)
BLOQUEIO	Sword Defense (1 pts)
	Deflecting Sword (2 pts)
	Missile Reflection (1 pt)
	San He (4 pts)
ESPORTES	Esquives (2 pts)
	Shunppo (4 pts)
APRESAMENTO	
FOCO	Ansatsuken (5 pts)
	Ashura Senkuu (3 pts)
	Chi Kun Healing (3 pts)
	Flaming Sword (3 pts)
	Getsuga Tenshou (5 pts)
	Stunning Shout (2 pts)

Chi inicial: 3

Força de Vontade inicial: 4

Lema: “A Espada reflete o espírito daquele que a empunha! Lute com seu espírito e a sua Espada o seguirá!”

Manobras Especiais para praticantes de *Kenjutsu*

Algumas manobras especiais de Soco e Chute podem ser adquiridas como manobra especial de Espada. Desta maneira, o lutador deve escolhê-las obrigatoriamente como manobras desta Técnica; podendo ser escolhidas de maneira normal somente caso estejam listadas como “Outros” ou “Qualquer”.

Para efeitos de pré-requisitos e dano das manobras especiais de Soco e Chute, substitua-as pela técnica Espada.

Regras especiais

Os lutadores de *Kenjutsu* podem empunhar suas espadas com uma ou ambas as mãos. Ao empunhar a espada com as duas mãos, o lutador ganha +1 dado de dano para ataques da técnica Espada; porém, recebe –1 na velocidade destes mesmos ataques.



TAEKWONDO

O Tae Kwon Do é uma arte marcial coreana de defesa pessoal, cuja tradução poderia ser “Via dos pés e das mãos”. Esta arte marcial se originou por volta do ano 50 a.C., quando a Coréia se encontrava dividida em vários reinos menores, com o intuito de formar um exército forte o suficiente para unir as pequenas nações sob um único estandarte. Em sua essência, o Tae Kwon Do pregava lealdade, fidelidade, respeito, bravura e justiça.

Porém, com a ocupação japonesa na Coréia em 1910, a prática do Tae Kwon Do foi proibida, quase extinguindo o estilo. Neste período, muitos coreanos migraram para o Japão a fim de aprenderem suas artes marciais, como o Karate. Com o fim da ocupação japonesa, os coreanos sentiram a necessidade de reafirmação dos valores nacionais, o que os levaram a uma intensa investigação dos costumes e tradições seculares coreanas. Assim, nasceu o Tae Kwon Do como o conhecemos hoje.

O grande ápice da divulgação mundial do Tae Kwon Do foi com a sua aparição nos jogos Olímpicos de Seul, elevando a arte ao status de esporte olímpico e atraindo muitos adeptos ao estilo.

Escolas: existem escolas de Tae Kwon Do na maioria dos países do mundo, mas as melhores estão na Coréia do Sul. As academias, em alguns casos, parecem quartéis militares, devido a intensa disciplina imposta pelos professores.

Pelo fato de ser o esporte que representa o orgulho nacional deste povo, estrangeiros dificilmente são bem vindos em escolas coreanas.

Membros: A força do Tae Kwon Do, tal qual o Wu Shu, está nas pernas, e os praticantes deste estilo desenvolvem pernas muito fortes! O intenso treinamento começa desde cedo a fim de que os atletas atinjam o melhor do potencial de seus corpos.

Muitos coreanos praticam como forma de demonstrar seu orgulho como povo, mas nem a maioria aprende apenas os princípios básicos. Apenas os mais esforçados ou aqueles que têm aptidão desde

MANOBRAS ESPECIAIS DO TAE KWON DO	
SOCO	Heart Punch (3 pts)
CHUTE	Ax Kick (2 pts)
	Backflip Kick (1 pt)
	Dankukyaku (4 pts)
	Double Dread Kick (3 pts)
	Double-Hit Kick (1 pt)
	Flamingo Stance (1 pt)
	Flying Thrust Kick (4 pts)
	Foot Sweep (1 pt)
	Haki Kyaku (4 pts)
	Handstand Kick (1 pt)
	Heel Stamp (1 pt)
	Hi En Zan (4 pts)
	Lightning Leg (3 pts)
	Reverse Frontal Kick (1 pt)
	Sanren Geki (4 pts)
	Scissor Kick (3 pts)
BLOQUEIO	Slide Kick (2 pts)
	Stepping Front Kick (3 pts)
	Whirlwind Kick (5 pts)
APRESAMENTO	Wounded Knee (2 pts)
	Kick Defense (gratis)
ESPORTES	Maka Wara (3 pts)
	Back Roll Throw (1 pt)
	Thigh Press (2 pts)
FOCO	Light Feet (4 pts)
	Smooth Fall (3 pts)
	Wall Spring (1 pt)
	Chi Kun Healing (4 pts)
	Fireball (3 pts)
	Lion's Roar (4 pts)
	Stunning Shout (2 pts)

pequeno chegam ao status de atleta.

Conceitos: atleta olímpico; estudante; nacionalista; lutador.

Chi inicial: 3

Força de Vontade inicial: 4

Lema: “O Tae Kwon Do representa a força do povo coreano. Mantenha o respeito e eu te mantereí inteiro!”





Capítulo Oito: Novas Manobras Especiais

“Ei, é como mágica!”
- Connor

As manobras especiais listadas a seguir são baseadas em vários poderes mostrados no filme de *HIGHLANDER* ou foram desenvolvidas e/ou adaptadas para os Estilos de Luta *Kenjustu* e *Tae Kwon Do*.

Vale ressaltar que devido ao caráter sobrenatural do Despertar, as Manobras Especiais relacionadas a ele caracterizam-se como Manobras Especiais de Foco.

SOCO

Heart Punch

Pré-Requisitos: Soco ●●●, Foco ●.

Pontos de Poder: Luta-Livre Nativo Americana, Sanbo 2; Tae Kwon Do, Forças Especiais, Sumô 3; Boxe, Kickboxe, Kung Fu 4.

Esse soco no coração foi desenvolvido para somente atordoar oponentes, deixando-os vulneráveis para um próximo impacto. Um soco potente é desferido na caixa torácica do oponente. É um soco desleal e pode implicar em perda de Honra dependendo do lugar e situação.

Sistema: O Dano é rolado somente para atordoar: não há perda de Saúde. Essa Manobra não pode fazer parte de um combo Atordoante (Dizzy).

Custo: Nenhum.

Velocidade: -1.

Dano: +5 (ver descrição).

Movimento: -2.

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Tae Kwon Do 4, Forças Especiais, Jeet Kune Do, Kung Fu, Wu Shu 5.

A manobra definitiva daqueles que não conseguiram dominar o *Hurricane Kick*! O lutador voa em direção ao oponente, aplicando um rápido chute em seu rosto, ao mesmo tempo em que prepara um segundo chute com a outra perna e gira o corpo ainda no ar para acertar o terceiro chute com a primeira perna. É uma manobra rápida e eficiente!

Sistema: O lutador que está aplicando o *Dankukyaku* deve se mover numa linha hexagonal reta até o adversário e executar a sequência de chutes, assim como no *Double Dread Kick*. A cada golpe, ele empurra o oponente um hexágono para trás e se movimenta um hexágono para frente e repete o processo, até que execute os três chutes ou acabe seu movimento, o que acontecer primeiro. O último chute causa *Knockdown*, se infligir dano, a menos que o adversário esteja bloqueando.



Assim como no *Double Dread Kick*, caso o lutador não tenha movimento suficiente para acertar os três chutes, ele pode “chutar o ar” enquanto se aproxima do adversário e acertar somente o último, e mais forte, chute.

CHUTE

Dankukyaku

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Esportes ●●●.

Os danos não se acumulam para atordoar o oponente, a menos que façam parte de uma manobra combinação maior.

O *Dankukyaku* é uma Manobra Aérea.

Custo: 2 Força de Vontade.

Velocidade: + 0.

Dano: + 0, + 2, + 4.

Movimento: + 1.

Flamingo Stance

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●.

Pontos de Poder: Tae Kwon Do 1, Outros 2.

Assumindo a postura do flamingo, levantando a perna do chute, o lutador consegue golpear com mais efetividade. Em contrapartida, seu movimento é reduzido no processo, pela dificuldade de locomoção com uma só perna.

Sistema: Esta manobra não precisa de uma carta de combate, o lutador decide no começo de seu turno se vai usá-la ou não. Sempre que utilizar sua stance, o lutador recebe um bônus de + 1 na velocidade de qualquer manobra especial

de chute que for realizar naquele turno, porém seu movimento fica reduzido a um hexágono apenas. As exceções são quando ele realiza uma manobra aérea, reduzindo pela metade o movimento, ou quando a manobra alterna entre golpes e movimentos, como o Double Dread Kick; neste caso, ele fica impossibilitado de realizar este tipo de manobra.

A stance acaba quando o lutador sofre um Knock Down, fica atordoado, usa uma manobra que não é chute ou, claro, quando ele decidir encerrar a postura.

Custo: Nenhum.

Velocidade: Veja a descrição.

Dano: Veja a descrição.

Movimento: Veja a descrição.



Haki Kyaku

Pré-requisitos: Chute ●●●●, Foco ●●●, Foot Sweep

Pontos de Poder: Tae Kwon Do 4, Outros 5.

O lutador pode pisar no chão com tanta intensidade que manda tremores ao seu redor, derrubando os adversários. Ou pode escolher concentrar o poder da pisada, mandando o tremor numa única direção.

Sistema: Este poder tem duas utilidades, sendo uma parecida com o *Shockwave* e a outra parecida com o *Spinning Foot Sweep*. No momento do uso, o lutador deve escolher entre uma ou outra.

A primeira manda uma onda de tremor ao redor de si, similar ao *Spinning Foot Sweep*, causando Knock Down em todos aqueles nos hexágonos adjacentes, a menos que não estejam bloqueando.

A segunda utilidade funciona de forma similar ao *Shockwave*, mandando uma onda de tremor numa linha hexagonal reta, começando no hexágono adjacente e vai até Força hexágonos à frente, causando Knock Down em todos.

Custo: 1 Chi.

Velocidade: + 0.

Dano: + 0.

Movimento: Nenhum.

Hi En Zan

Hi En Zan é apenas a maneira de como os lutadores de *Tae Kwon Do* chamam a manobra *Flash Kick*, immortalizada nos pés de Guile.

Sanren Geki

Pré-requisitos: Chute ●●●●●, Esportes ●●, Double Dread Kick.

Pontos de Poder: Tae Kwon Do 4, Forças Especiais, Karate Shotokan, Kick Boxing Ocidental, Kung Fu 5

O avanço do *Tae Kwon Do* para o *Double Dread Kick*. O lutador consegue desferir uma sequência rápida de três chutes no adversário, derrubando-o no último golpe.

Sistema: Funciona de forma similar ao Double Dread Kick, com a exceção de acertar três vezes. O lutador deve ter movimento suficiente para alcançar o adversário, deferindo o primeiro

chute e empurrando-o um hexágono para trás e se movendo junto com ele, acertando o segundo chute e mais uma vez empurrando o adversário um hexágono para trás e, por fim, no último movimento, acertando-o com o chute derradeiro, causando Knock Down no oponente.

Custo: 1 Força de Vontade, 1 Chi.

Velocidade: - 2.

Dano: + 1, + 1, + 4 (veja a descrição).

Movimento: + 1.

BLOQUEIO

Deflecting Sword

Pré-requisitos: Bloqueio ●●●, Espada ●●●, Sword Defense.

Pontos de Poder: *Kenjutsu* 1, Outros 2.

Funciona de forma similar ao Deflecting Punch, mas válido apenas contra ataques de Espadas.

Sistema: o lutador deve interromper uma manobra de Espada do oponente. O oponente testa dano para sua Espada, mesmo tendo sido interrompido. O lutador ganha o total da sua Absorção de Aparar para absorver o dano do oponente. O bloqueio da manobra é útil apenas contra uma espadada; se o oponente usa qualquer outra Técnica, o lutador não ganha nenhum bônus de bloqueio para seu total de Absorção (mas ainda pode atingir o oponente com a sua espada).

Uma vez que o oponente tenha feito seu dano, o lutador imediatamente o atinge com sua espada, a menos que ele tenha sido atordado, jogado para trás ou derrubado. O lutador calcula o dano usando sua Técnica Espada.

Custo: Nenhum

Velocidade: + 2.

Dano: + 0.

Movimento: Nenhum.

Sword Defense

Pré-requisitos: Bloqueio ●●, Espada ●●.

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 1.

Funciona de forma similar ao Punch Defense, incorporando uma variedade de esquivas e

movimentos defensivos contra espadas, mas deixa abertura contra outros ataques.

Sistema: funciona como uma Manobra de Aparar padrão, exceto que o lutador tem +4 para Absorver golpes de Espadas (incluindo espadas de manobras especiais) e -2 para Absorver qualquer outro tipo de manobra. Este modificador de Absorção é somado ou subtraído do total de Absorção de Bloqueio normal do lutador.

Custo: Nenhum

Velocidade: + 4.

Dano: Nenhum.

Movimento: Nenhum.

APRESAMENTO

Kick Throw

Pré-requisitos: Apresamento ●●●, Jump.

Pontos de Poder: Kung Fu, Wu Shu 3, Outros 4.

Um ótimo Apresamento evasivo. O lutador apóia os pés no peito do oponente e impulsiona seu corpo para trás, arremessando o adversário para frente e voando para longe, num grande salto.

Sistema: O lutador deve mover para o mesmo hexágono de seu adversário. Ele o agarra pela cabeça e apóia seus pés no tórax dele. Feito isso, ele impulsiona o corpo num salto para trás, caindo até sua Força em hexágonos de distância. O oponente cai um hexágono para trás (frente do lutador que aplicou a manobra), sofrendo *Knock Down*.

Custo: Nenhum.

Velocidade: - 1.

Dano: + 3.

Movimento: Um / Força (veja a descrição).

ESPORTES

Shunppo

A manobra especial *Light Feet* é conhecida como *Shunppo* pelos praticantes de *Kenjutsu*. No mais, os efeitos são idênticos.

Smooth Fall (Queda Suave)

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Wall Spring.

Pontos de Poder: Wu Shu, Ninjitsu, Ninjitsu Espanhol, Tae Kwon Do 3; Outros 5.

Uma manobra extremamente evasiva, que serve como um “às na manga” para fugas espetaculares! O lutador pode deixar-se cair de grandes alturas, usando paredes ou outras superfícies verticais para “amortecer” a queda, evitando danos maiores.

Um lutador criativo pode desenvolver diferentes usos para esta manobra especial.

Sistema: o lutador pode cair de determinadas alturas e usar quaisquer superfícies verticais como apoio para reduzir o impacto com o solo. Para cada ponto na Técnica de Esportes, o lutador evita o dano de 3 metros (mais ou menos o andar de um prédio) de queda, ou seja, no mínimo 12 metros.

O lutador não pode executar nenhuma outra ação enquanto cai, pois precisa se concentrar em manter o equilíbrio. A critério do Narrador, ele percorre toda a distância de queda num turno.

Exemplo: um ninja (Esportes 5 e *Smooth Fall*) em “serviço”, está numa sala do sexto andar de um prédio, quando aquele que estava sendo “aliviado” de alguns bens aparece com muitos capangas armados. Para evitar o combate (e preservar a vida!) o ninja resolve pular pela janela e usar seu *Smooth Fall*, “correndo” pela parede enquanto desce o edifício pela parte de fora. Como tem técnica de Esportes em nível 5, ele pode reduzir a queda em 15 metros (cinco andares!) e sofrer apenas um ponto de dano. Melhor que arriscar a vida contra as pistolas dos capangas!

Caso não possuísse esta manobra, seriam simples 10 pontos de dano pela queda...

Custo: 1 Força de Vontade.

Velocidade: + 2.

Dano: Nenhum.

Movimento: Veja a descrição.

Pré-requisitos: Foco 5, Herança de Clã 5 (somente Ninjitsu)

Pontos de Poder: Kung Fu 4, Karatê Shotokan, Kenjutsu, Lua, Ninjitsu 5

Pode-se considerar o *Ansatsuken* como uma especialização que o lutador adota para algumas técnicas do seu estilo. Desta forma, ele torna algumas de suas manobras especiais em técnicas assassinas, que visam a morte do oponente e não apenas vencer a luta.

Sistema: o *Ansatsuken* deve ser adquirido como uma manobra especial de foco, pagando o custo em Pontos de Poder mencionado acima. Quando adquire esta manobra, o lutador deve escolher uma Manobra Especial que seja de dano direto (Soco ou Chute apenas) ou que seja uma Manobra de Projétil. Manobras Assassinas devem ser colocadas na seção de Combos na ficha do personagem, no formato "*Shoryuken (Ansatsuken)*", indicando que o *Shoryuken* pode ser usado pelo lutador como uma Manobra Assassina. Quando você torna uma de suas técnicas em *Ansatsuken*, você automaticamente perde um ponto permanente em Honra, visto que está estudando meios de matar os oponentes com seus golpes.

Usar uma Manobra de forma a assassinar o oponente é considerada um Esforço Extra e consome 1 ponto de Força de Vontade do lutador, além de eventuais custos que a própria manobra já possua (no exemplo do *Shoryuken*, seriam gastos 2 Força de Vontade para executar um *Shoryuken Ansatsuken*). Como efeito do *Ansatsuken*, o dano proveniente deste ataque é considerado Dano Agravado. Como efeito colateral, usar uma manobra *Ansatsuken* faz o lutador perder 1 ponto temporário em Honra. Caso o oponente venha a ficar com zero ou menos Pontos de Saúde devido a um ataque *Ansatsuken*, ele estará morto, e o lutador perderá um ponto permanente em Honra ao invés do temporário.

Caso o lutador deseje tornar outras manobras suas em manobras assassinas, ele deve pagar 1 Ponto de Poder para cada manobra que ele deseje tornar *Ansatsuken*, desde que a manobra tenha custado ao lutador 3 Pontos de Poder ou menos. Manobras mais poderosas (que custem mais de três pontos de poder) exigem o gasto de

FOCO

Ansatsuken

2 Pontos de Poder para ser transformada em *Ansatsuken*.

Custo: ver descrição.

Velocidade: ver descrição.

Dano: ver descrição.

Movimento: ver descrição.

Ashura Senkuu

Pré-Requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Kabaddi, Karatê Shotokan, Kenjutsu, Tai Chi Chuan 3; Aikidô, Kung Fu, Místico, Silat 4.

Com seu Chi, o personagem fica insubstancial, não podendo ser tocado ou mesmo machucado por nenhum tipo de ataque físico ou projétil de energia. Essa é uma Manobra muito difícil de ser dominada, e requer um longo treinamento. É uma boa Manobra evasiva, pois além de tornar intangível o corpo do lutador enquanto se movimenta, ele deixa um "rastro de sombras" suas atrás de si, confundindo ainda mais seu atacante. É sabido que mestres do Kung Fu do Macaco Bêbado (*Drunken Monkey Kung Fu*) dominam esta técnica, mas também ouviu-se falar dela entre os sinistros lutadores tomados pelo *Satsui no Hadou*, como Akuma.

Sistema: funciona de forma idêntica à Manobra de Esportes *Backflip*, mas o Movimento é baseado em Foco ao invés de Esportes e pode ser utilizado tanto para recuar quanto para avançar (ao contrário do *Backflip* que somente permite se mover para trás). Esta manobra é vagamente semelhante à *Ghost Form*, exceto que o lutador é imune a ataques de qualquer natureza (incluindo energia) enquanto está se movimentando (e somente durante o movimento) e somente pode se movimentar para lugares onde ele possa ver (não pode atravessar paredes por exemplo, já que não enxerga o que tem do outro lado). Assim que declarar a manobra, o personagem já passa a estar imune aos ataques, e assim que seu movimento terminar ele voltará ao normal (podendo ser atingido novamente).

Custo: 1 Chi.

Velocidade: + 3.

Dano: Nenhum.

Movimento: + 2.

Chimerism (Quimerismo)

Pré-requisitos: Despertar ●●●●, Foco ●●●●, Manipulação ●●●.

Pontos de Poder: Despertar 5.

O legado do imortal japonês Nakano: o poder da ilusão! O segredo que imortais de todas as partes do mundo cobiçaram durante séculos e que hoje se dá como perdido, pois, segundo contam, Nakano foi decapitado a pelo menos 200 anos! Não se sabe quem o teria adquirido...

Sistema: O poder do Quimerismo funciona de três maneiras diferentes, podendo o usuário escolher entre as elas livremente. Em todos os casos, o Imortal não pode se mover até criar a ilusão; depois disso, enquanto estiver se concentrando na mesma, pode mover-se apenas Foco hexágonos por rodada.

A primeira utilidade cria uma pequena miragem estática que confunde os sentidos do oponente. Essa miragem não tem substância real; logo, uma arma criada desta forma, apesar de poder ser sentida (tato), não causara nenhum dano real. Para que este poder funcione, o Imortal deve vencer um teste de Manipulação + Foco contra Percepção + Mistérios da vítima. Dura até que o Imortal se afaste Foco hexágonos da miragem.

A segunda utilidade do Quimerismo permite que o Imortal dê movimento às suas ilusões. Logo, o Imortal pode criar a imagem de um ser humano, uma corrente de água ou mesmo a chama de uma labareda. Este poder consome 1 Força de Vontade e o Imortal deve se concentrar para que a imagem se mova de maneira específica.

Por fim, a última utilidade (e o porquê deste poder ser tão cobiçado). O Imortal pode projetar alucinações diretamente na mente da vítima! O alvo acredita piamente que as imagens são reais; logo, uma espada imaginária poderia cortá-lo ou parede imaginária poderia bloqueá-lo. Este poder afeta uma pessoa de cada vez, custa 2 Força de Vontade e o Imortal deve testar Manipulação + Foco contra Percepção + Mistérios da vítima. Cada sucesso de diferença causa um dado de dano na Saúde da vítima; o Imortal pode escolher diminuir a quantidade de dano, determinando antes da rolagem qual o dano máximo deseja causar.

Uma vítima que “morra” com ataques ilusórios cai inconsciente e seus “ferimentos” desaparecem quando ela se convencer que não foi realmente prejudicada. Às vezes, ela pode precisar de uma terapia, visto que este poder é realmente perigoso...

Custo: Veja a descrição.

Velocidade: - 1.

Dano: Veja a descrição.

Movimento: Nenhum (veja a descrição).

Energize Gun (Energizar Arma)

Pré-requisitos: Despertar ••, Arma •, Foco ••.

Pontos de Poder: Despertar 2.

Durante lutas entre Imortais, as suas espadas às vezes lançam faíscas ao chocarem-se umas contra as outras. Usando o seu Despertar, o Imortal pode energizar a sua arma para causar mais dano.

Sistema: Esta Manobra Especial funciona apenas com armas metálicas de contato (espadas, facas, foices...). O Imortal rola seu Despertar em dados; cada sucesso indica um ponto adicional de dano.

Para cada dois dados de Despertar rolado, o Imortal deve gastar um ponto de Força de Vontade. A critério do Imortal, ele pode rolar menos dados que o seu nível máximo em Despertar, gastando menos Força de Vontade. Exemplo: um Imortal com Despertar 5 usa sua Manobra e decide rolar apenas dois dados de Despertar e gastar somente 1 ponto de Força de Vontade. Esta Manobra tem duração de 1 rodada/nível de Despertar total. Ou seja, no exemplo acima, o Imortal manteria este poder por 5 rodadas.

Custo: 1 Força de Vontade / 2 dados de Despertar rolado.

Velocidade: - 2.

Dano: Veja a descrição.

Movimento: Nenhum

Energize Yourself (Energizar a si Mesmo)

Pré-requisitos: Despertar •••, Foco •••.

Pontos de Poder: Despertar 3.

O Imortal pode usar o Despertar para aumentar as suas características físicas, ao invés de aumentar o poder de sua arma. Porém, ao final do processo, o Imortal ficará muito exausto.

Sistema: O Imortal pode aumentar um atributo físico à razão de um ponto para cada sucesso nos dados, rolando Despertar. Findo o tempo, o Imortal ficará (número de rodadas usando a Manobra + o número de sucessos obtidos) x 10 minutos debilitado, sofrendo -2 de Velocidade e +1 de dificuldade em todos os testes. O Imortal pode cessar os efeitos da Manobra antes do tempo, diminuindo o período de cansaço. Não importa quanto sucessos sejam conquistados com o Despertar, o Imortal nunca poderá elevar nenhum atributo acima do nível 8.

Custo: 2 Força de Vontade.

Velocidade: + 0.

Dano: Nenhum.

Movimento: Nenhum.

Feel the Quickening (Sentir o Despertar)

Pré-requisitos: Despertar •.

Pontos de Poder: Despertar (grátis).

Esta a primeira Manobra Especial do Despertar que os Imortais “aprendem” e até alguns pré-Imortais possuem antes mesmo de sua “primeira morte”. É um poder altamente intuitivo, o Imortal pode sentir se existe outro como ele por perto – nada específico sobre quem é ou em que direção está, apenas que está perto.

Esta Manobra também permite sentir quando se está pisando em Solo Sagrado.

Sistema: Não é necessário preencher uma Carta de Combate para esta Manobra, ele funciona automaticamente e está sempre ativa. O Imortal pode sentir outros como ele a uma distância de Despertar x 10 metros. Gastando uma rodada inteira e se concentrando, sem fazer mais nada, a distância atinge (Despertar + Foco) x 10 metros. Conforme dito acima, identifica automaticamente quando se está num Solo Sagrado.

Custo: Nenhum.

Velocidade: Veja a descrição.

Dano: Nenhum.

Movimento: Veja a descrição.

Flaming Sword (Espada Flamejante)

Pré-requisitos: Foco •••, Arma ••.

Pontos de Poder: Kenjutsu 3, Outros 5.

Através de intenso treinamento e controle do próprio Chi, o lutador consegue por um instante incandescer sua arma, causando danos maiores ao seu adversário. Esta manobra pode ser usada em qualquer arma branca, independente de ser espada, como o nome da manobra sugere.



Sistema: funciona de maneira similar à manobra especial *Psychokinetic Channeling*, porém podendo ser usada apenas em alguma manobra comum de sua arma.

Custo: 1 Chi

Velocidade: + 0.

Dano: + 2.

Movimento: + 0.

Getsuga Tenshou

Pré-requisitos: Foco ●●●, Espada ●●●●, *Flaming Sword*.

Pontos de Poder: Kenjutsu 5.

Liberando uma forte quantidade de Chi pela ponta da espada, o lutador pode aumentar o próprio corte da lâmina e fazê-lo voar.

Sem dúvidas, um dos mais destrutivos ataques dos lutadores de *Kenjutsu*. Foi desenvolvido por um espadachim chamado Zangetsu e ele ensinou somente ao seu único discípulo, Kurosaki Ichigo.

Sistema: o lutador envia numa linha reta de Força + Espada hexágonos de distância uma lâmina de energia brilhante que atinge tudo em seu caminho. A manobra causa *Knockdown* em oponentes que não estejam bloqueando e atinge mesmo aqueles executando manobras de agachamento. O alvo pode tentar se esquivar deste ataque como se fosse um projétil.

Caso haja uma barreira no caminho, o *Getsuga Tenshou* pode derrubá-la e atingir a metade de seu alcance restante, somente se causar mais dano que a saúde da estrutura.

Exemplo: um lutador (Força 4 e Espada 5) executa a manobra, tendo como alvo um

adversário a três hexágonos e uma parede (vigor 3 e saúde 4) dois hexágonos depois do alvo. Assim, após atingir o alvo o *Getsuga Tenshou* mantém o movimento até a parede (5 hexágonos) e atinge-a, causando 8 pontos de dano, destruindo-a e seguindo por mais 2 hexágonos.

Mesmo sendo uma manobra de Foco, o dano é calculado com base no atributo Força e na Técnica Espada.

Custo: 2 Chi.

Velocidade: - 2.

Dano: + 4.

Movimento: Nenhum.

Heal Yourself (Curar a si Mesmo)

Pré-requisitos: Despertar ●●, Foco ●●.

Pontos de Poder: Despertar 2.

Imortais se curam rapidamente por natureza, mas o Despertar pode ser usado para acelerar o processo. Vale lembrar que, mesmo assim, o Imortal pode não ter tempo para usar este poder...

Sistema: Similar à Manobra Especial “Energizar Arma”, para cada dois dados de Despertar rolado o Imortal deve gastar um ponto de Força de Vontade. O número de sucessos obtidos é igual à quantidade de níveis de saúde curados imediatamente, exceto dano agravado.

Custo: 1 Força de Vontade / 2 dados de Despertar.

Dano: + 0.

Movimento: Nenhum.

Ignore Injuries (Ignorar Ferimentos)

Pré-requisitos: Despertar ●●●●, Foco ●●●●, Curar a si Mesmo.

Pontos de Poder: Despertar 5.

Neste nível de Despertar, os poderes de cura do Imortal são tão rápidos que beiram o instantâneo. Também podem curar dano agravado mais rápido. Além disso, mesmo quando toda a sua saúde se esvair, eles podem continuar lutando.

Sistema: Esta Manobra Especial permite ao Imortal restaurar um nível de saúde a cada três rodadas automaticamente, além de permitir também que ele use a Manobra “Curar a si

Mesmo” para curar dano agravado como se fosse dano comum. Por último, mesmo quando perder toda a sua saúde, o Imortal poderá continuar lutando por mais duas rodadas ou até perder o seu Vigor em níveis de dano agravado, o que ocorrer primeiro. Esta Manobra não precisa de uma Carta de Combate.

Custo: Nenhum.

Velocidade: Veja a descrição.

Dano: Nenhum.

Movimento: Nenhum.

Improved Ice Blast

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Ice Blast.

Pontos de Poder: Karate Shotokan, Kabbadi, Kung Fu 4; Outros 5.

Uma versão aprimorada da manobra *Ice Blast*, mais rápida, mais potente e mais resistente que a sua original. Porém, poucos lutadores ainda conseguiram dominar completamente esta Manobra Especial, apresentando graus diferentes de sucesso.

Sistema: Funciona de maneira análoga à Manobra Especial *Ice Blast*, porém é mais rápida e causa maior dano, além de ter suas placas de gelo mais difíceis de se quebrar, necessitando de seis sucessos num teste de Força para se libertar do gelo.

Custo: 2 Chi.

Velocidade: -1.

Dano: +5.

Movimento: Nenhum.

Lion's Roar (Rugido do Leão)

Pré-requisitos: Foco ●●●●, Stunning Shout.

Pontos de Poder: Karate Shotokan, Kung Fu 3; Tae Kwon Do, Ler Drit 4; Outros 5.

Mais do que brados que enervam ou atordoam o oponente, mestres do *Stunning Shout* desenvolveram um aprimoramento desta manobra. Conta-se que uma antiga mestra de *Kung Fu* seria a responsável pelo Rugido do Leão, treinando seu *Shout* contra um bando de meliantes que tentavam maltratar os moradores do povoado em que morava.

Sistema: ao usar o *Lion's Roar*, o lutador deve escolher uma linha hexagonal reta de Raciocínio + Foco alcance.

Havendo alguém na área, este é acertado pelo *Lion's Roar* e deve realizar um teste de Força contra o Foco do atacante. Caso vença, sofre apenas o dano normal e encerra o Rugido. Caso seja derrotado, é empurrado um hexágono para trás e faz uma nova disputa contra o ataque. E assim, continua até que o alvo vença, saia do alcance do Rugido ou ele seja empurrado Foco do atacante hexágonos para trás. Perceba que mesmo bloqueando, o oponente pode ser atingindo várias vezes.

Exemplo: O atacante (Raciocínio 3 e Foco 5) usa o *Lion's Roar* contra um oponente a 7 hexágonos de distância. No primeiro instante, eles disputam e o atacante vence. Assim, o alvo sofre o dano e é empurrado um hexágono para trás (8 hexágonos de distância), onde disputa novamente contra o atacante e mais uma vez perde, sofrendo o dano e sendo empurrado mais um hexágono para trás (9 hexágonos de distância) e saindo do alcance do Rugido (8 hexágonos). Caso estivesse mais próximo, poderia ser atingido mais vezes...

O grito gerado pelo poder é forte o suficiente para estilhaçar vidros e objetos frágeis num alcance de Foco x 10 metros!

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade.

Velocidade: + 0.

Dano: - 1.

Movimento: Nenhum.



Speed of the Deer (Velocidade do Cervo)

Pré-requisitos: Despertar ●●●●, Foco ●●●.

Pontos de Poder: Despertar 3.

Similar à Manobra “Energizar a si Mesmo”, mas o Imortal concentra o seu Despertar apenas para se tornar mais rápido. Da mesma forma, ao final do processo o Imortal sentir-se-á muito cansado.

Sistema: Similar à Energizar a si Mesmo, mas cada sucesso nos dados, rolando seu Despertar, aumenta em +1 a Velocidade do Imortal durante o seu Despertar em rodadas. Do mesmo modo, terminando o tempo da Manobra, o Imortal ficará (número de rodadas ativas + número de sucessos) x 10 minutos exausto, sofrendo -2 na Velocidade e +1 na dificuldade de todos os seus testes.

O Imortal poderá cessar os efeitos Velocidade do Cervo antes do tempo, diminuindo o período de cansaço.

Custo: 2 Força de Vontade.

Velocidade: + 2.

Dano: Nenhum.

Movimento: - 2.



HIGHLANDER

there can be only one...

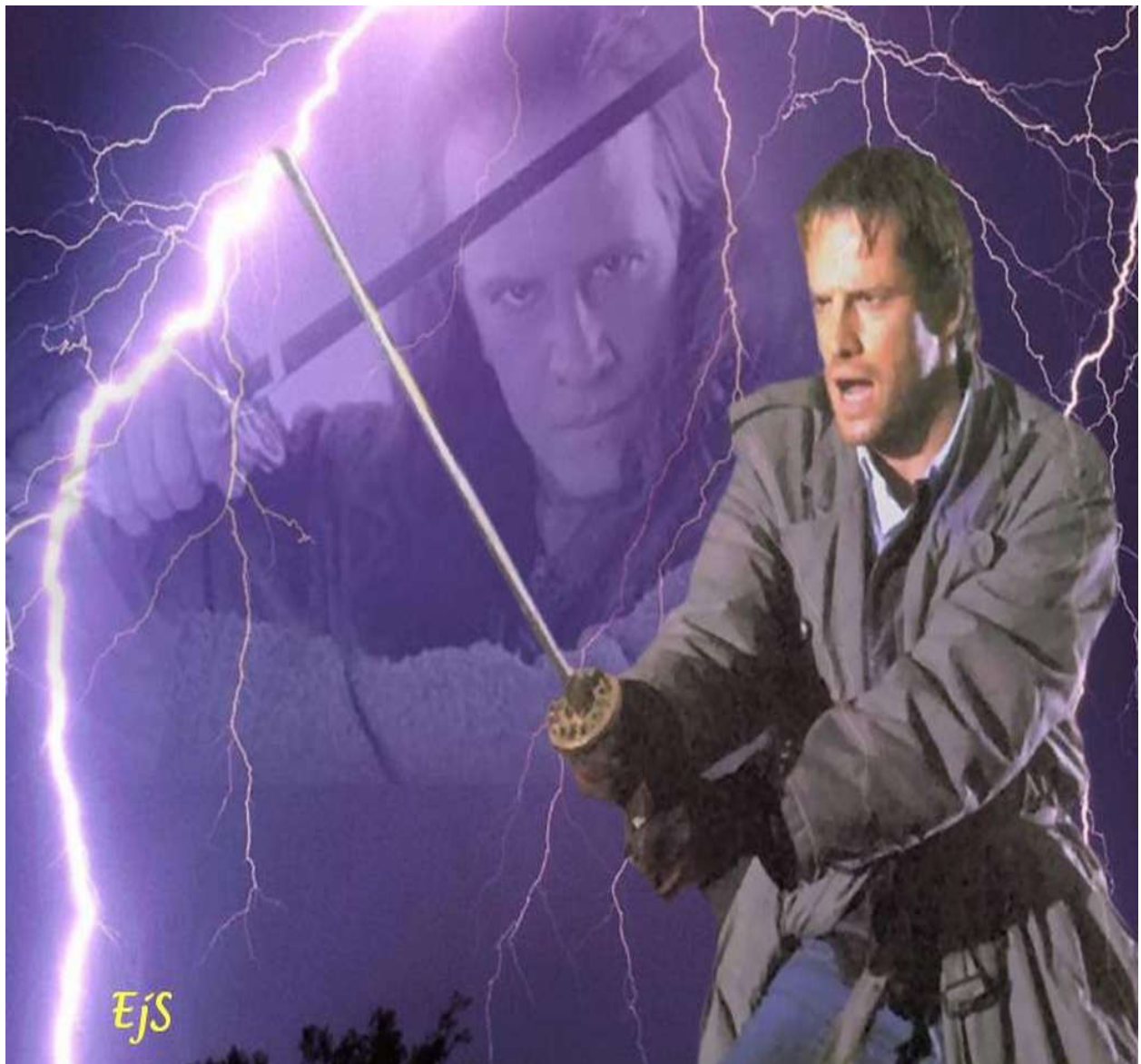
created by D. N. K.

Capítulo Nove: Imortais no Circuito

“Os Kurgans são um povo antigo das estepes da Rússia. Por diversão eles jogam crianças em buracos com cachorros famintos para lutarem por carne. Ah, O Kurgan... ele é o mais forte dos Imortais. Ele é o guerreiro perfeito.”

- Ramirez

Nesta seção teremos o acréscimo de alguns personagens que poderão ser usados em crônicas de *Street Fighter*. Embora o título do capítulo seja bastante sugestivo, nem todos os personagens encontrados aqui serão Imortais.



Anthony “Tony” Light

O que poderia ser dito sobre ter uma “vida normal” se aplicava totalmente a Anthony “Tony” Light. Aplicava-se...

Tony era estudante da faculdade de Direito numa renomada Universidade. Aluno exemplar, carismático, querido entre os amigos e com uma namorada linda! Tudo o que o sonho americano prometia, Tony estava usufruindo.

Isso até o fatídico dia em que saiu de carro com os amigos e com a namorada para comemorar o aniversário de um amigo. Após algumas doses de álcool, a volta para casa foi interrompida por um grave acidente no trânsito. O carro ficou preso embaixo de outro veículo e Tony, preso nas ferragens. Todos no carro morreram, mas Tony resistiu por horas!

Quando o salvamento chegou, encontrou Tony à beira da morte, mas a tempo de transportá-lo para o hospital. Infelizmente, no caminho, ele não resistiu. Durante a autópsia, porém, seu corpo demonstrou pulsação! Às pressas, ele foi levado para a emergência, onde passou os meses seguintes em recuperação espantosa!

Durante muito tempo, todos procuraram resposta para isso e não obtiveram sucesso. Resposta esta que Tony descobriu algum tempo depois: um enorme homem tentando matá-lo com uma espada! Não fosse a intervenção de uma jovem mulher chamada Charlize, ele não saberia o que seria dele. A explicação da garota era bem simples: segunda ela, Tony era imortal! A menos que sua cabeça rolasse de seu pescoço, não importa o que acontecesse, ele retornaria. O acidente de carro foi a “primeira morte”.

Desde então, Tony tem seguido os passos de Charlize, aprendendo com ela o manejo da espada e como sobreviver ao mundo no qual foi inserido.

Aparência: Tony é um jovem alto, branco, de porte atlético. Seu bom condicionamento físico vem dos tempos em que praticou *Karate Shotokan*, antes da Universidade. Seu cabelo preto é mantido num corte curto. Normalmente, ele veste-se de modo social, mas com tênis *All Star*, como camisa abotoada e gravata, reflexo da formação que estava tendo na Universidade. Quando a situação exige, veste um sobretudo largo e folgado o suficiente para esconder sua Katana.

Interpretando Tony: você era um cara super legal e tranquilo. As pessoas gostavam de estar perto de você. Porém, depois do acidente em que “quase morreu”, mas que seus amigos e sua namorada não tiveram a mesma sorte, você se tornou um pouco amargurado. Pensou que a morte seria a solução, mas descobriu que estava errado quando Charlize salvou sua vida: você quer continuar vivo! Aliás, agora, Charlize é única que te faz companhia, ensinando as “novas regras”, e você desconfia que está gostando dela...



Nome: Anthony “Tony” Light
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Karate Shotokan
Escola: Professora particular
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Jovem Imortal
Assinatura: Cabeça decapitada

ATRIBUTOS

Físicos

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

Sociais

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●○○
Aparência ●●●○○

Mentais

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

Talentos

Prontidão ○○○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●○○○
Manha ●●○○○
Lábia ●●●●○
Administrar ●●○○○
Instrução ○○○○○
Procurar ●●○○○

Perícias

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●●●○○
Liderança ○○○○○
Segurança ●○○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ●○○○○
Apostar ○○○○○
Publicidade ○○○○○
Demolições ○○○○○
Disfarce ○○○○○
Reparos ○○○○○

Conhecimentos

Arena ●○○○○
Computador ●●●○○
Investigação ●●●●○
Medicina ○○○○○
Mistérios ●●○○○
Estilos ●○○○○
Cibernética ○○○○○
Ciências ○○○○○
Finanças ●○○○○
Direito ●●●●○
Linguística ●●○○○

VANTAGENS

Antecedentes

Aliados ●●●○○
Mentora ●●●○○
Contatos ●●○○○
Sensei ●●○○○
Recursos ●●●○○
Despertar ●●○○○

Técnicas

Soco ●●○○○
Chute ●○○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ○○○○○
Esportes ●●○○○
Foco ●●○○○
Espada ●●●○○

Manobras Especiais

Power Uppercut
Triple Strike
Jump
Stunning Shout
Feel the Quickening

Renome

Glória

●○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Chi

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Duelista

Posto: 1

Situação Atual

Vitórias: 0 Derrotas: 0
Empates: 0 KOs: 0

Saúde

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

Combo: Katana Jab para Katana Strong;
Bloqueio para Triple Strike;
Aparar para Katana Fierce

Charlize é uma imortal francesa. Ela tem pouca mais de dois séculos de idade! Apesar de parecer fantástico, sua idade é relativamente jovem, comparada com outros imortais que estão ao redor do mundo. Alguns, inclusive, com milênios de idade...

Charlize descobriu sobre sua imortalidade durante a revolução francesa, quando sofreu a sua primeira morte nos conflitos que haviam ocorrido. Sozinha e sem qualquer noção do que estava lhe acontecendo, Charlize quase enlouqueceu.

Por sorte, com o tempo e boatos que ouviu, descobriu um pouco mais sobre o Despertar e passou a buscar informações em terras distantes. Em suas viagens, parou na China. Sob a tutela do Imortal conhecido como Lorde Dragão, Charlize aprendeu tudo o que precisava saber sobre a imortalidade e passou a dominar com mais perfeição o seu Despertar. Além disso, aprendeu os fundamentos do *Kung Fu*, uma vez que o Lorde Dragão era um sifu venerável.

Com o tempo, ela saiu para trilhar seu próprio caminho. Por mais de cem anos, ela viajou através da Ásia e Europa lutando contra outros Imortais e aprendendo cada vez mais sobre as artes marciais de diversas culturas. Porém, a pouco mais de cinquenta anos, ela soube do pior: Kevin, um outro Imortal que, assim como ela, foi treinado pelo Lorde Dragão, traiu o mestre e o decapitou num ato de covardia para absorver seu Despertar. Com isso, ele se tornou muito mais poderoso do que Charlize poderia combater no momento.

Ela vem buscando outros Imortais que possam ajudá-la na luta contra o traidor. Em suas andanças pela América, ela descobriu Tony e desde então vem treinando o jovem; primeiro para que ele possa sobreviver, como aconteceu com ela, depois para que ele possa ajudá-la na luta que está por vir: Kevin tem reunido Imortais como seus servos, e a função de Tony será eliminar os “peões”, enquanto Charlize da conta do “rei”. Claro, que Tony ainda não sabe de toda a história...



Aparência: Charlize é uma bela loira, com seus 1,69m, magra e de olhos verdes. Ele costuma se vestir casualmente, com vestidos longos e folgados, que não impeçam seus movimentos marciais. Se tiver tempo para vestir, porém, ela prefere as vestes de lutadores de *Kung Fu*, que carrega consigo desde que saiu da China: calça, sapatilhas e camisa de seda com estampas de figuras mitológicas.

Interpretando Charlize: você é fria na maior parte tempo. Os anos que sofreu durante a revolução francesa ainda marcam sua memória, apesar de já ter passado mais de 200 anos. Você encontrou a paz no templo do Lorde Dragão, porém a necessidade de adquirir experiência e conhecimento fez você sair da China. Você tomou para si a culpa da morte do Lorde Dragão e teme que Tony trace com você o mesmo caminho que Kevin escolheu com o Lorde Dragão, embora tenhas tomado afeição pelo garoto. Você já percebeu os sentimentos dele para com você, mas finge que não. Isso não pode atrapalhar o treinamento dele.

Nome: Charlize Lizarrazu
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kung Fu
Escola: Lorde Dragão
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Andarilha
Assinatura: Cabeça decapitada

ATRIBUTOS

Físicos

Força ●●●●○
Destreza ●●●●●●●
Vigor ●●●●○

Sociais

Carisma ●●●●○
Manipulação ●●●●○
Aparência ●●●●●

Mentais

Percepção ●●●●○
Inteligência ●●●●○
Raciocínio ●●●●○

HABILIDADES

Talentos

Prontidão ●●●●○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ●●○○○
Perspicácia ●●●●○
Manha ●●○○○
Lábia ●●●●○
Administrar ○○○○○
Instrução ●●○○○
Procurar ●●●○○

Perícias

Luta às Cegas ●●●●○
Condução ●●●●○
Liderança ●●○○○
Segurança ●●●●○
Furtividade ●●●●●
Sobrevivência ●●●●○
Apostar ○○○○○
Publicidade ○○○○○
Demolições ○○○○○
Disfarce ○○○○○
Reparos ○○○○○

Conhecimentos

Arena ●●●●○
Computador ○○○○○
Investigação ●○○○○
Medicina ●●●●○
Mistérios ●●●●○
Estilos ●●●●○
Cibernética ○○○○○
Ciências ○○○○○
Finanças ○○○○○
Direito ○○○○○
Linguística ●●●●○

VANTAGENS

Antecedentes

Despertar ●●●●●
Aliados ●●○○○
Contatos ●●●○○
Sensei ●●●●○
Recursos ●○○○○

Técnicas

Soco ●●●●○
Chute ●●●●○
Bloqueio ●●●●●
Apresamento ●○○○○
Esportes ●●●●○
Foco ●●●●○
Espada ●●●●●●●

Manobras Especiais

Monkey Grab Punch; Jump; Kippup;
Double - Hit Kick; Punch Defense;
Deflecting Punch; Fireball;
Sword Defense; Deflecting Sword;
Feel the Quickening; Energize Gun;
Energize Yourself; Heal Yourself;
Speed of Deer;

Renome

Glória

●●●●●○●○○○
□□□□□□□□□□

Chi

●●●●●●○●○○
□□□□□□□□□□

Honra

●●●●●●○●○○
□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●●●●○○
□□□□□□□□□□

Divisão: Nenhum

Posto: Nenhum

Situação Atual

Vitórias: 0 Derrotas: 0
Empates: 0 KOs: 0

Saúde

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□

Combo: Monkey Grab Punch para Double-Hit Kick (dizzy); Katana Fierce para Move para Fireball; Katana Jab para Katana Strong para Katana Fierce (dizzy)

O japonês Shiro é um jovem praticante de *Kenjutsu*. Desde que ele se entende por gente, já carregava consigo uma espada, nem que fosse de madeira!

A razão para o treinamento excessivo é o seu avô, um grande mestre do *Kenjutsu*. O velho Nakayama Yamatoshi quer manter vivo o estilo da família e para isso o mais novo Yamatoshi deve estar apto para aprender todos os segredos que ele tem para ensinar.

Shiro é um estudante colegial, perto dos seus 17 anos, mas já adentrou o circuito *Street Fighter*. Lutando na categoria Duelista, ele tem avançado rápido nos degraus dos postos. Seu avô nem desconfia que ele vem praticando no submundo das lutas e se depender de Shiro não vai descobrir nunca: o velho jamais ia querer mostrar um “diamante em forma bruta” para os olhos do mundo, na metáfora que criou para dizer que Shiro não estava pronto para exposições. Mas a verdade é que Nakayama já percebeu que Shiro evoluiu, mas acredita ser fruto do trabalho que vem realizando com o jovem.



Recentemente, Shiro encontrou na coreana Sun Dae-Ho, uma aluna de intercâmbio, uma amizade que jamais havia tido antes. No começo, foram muitas brigas e discussões, até Shiro descobrir que ela praticava *Tae Kwon Do* e Sun descobrir que ele praticava *Kenjutsu*.

A jovem, diferente dos outros colegiais, nunca desperdiça uma chance de mostrar sua habilidade para os outros. Não raras vezes, Shiro apanhou feio dela, por não saber lutar bem sem sua espada. Depois disso, ele se convenceu de que precisa aprender a usar as mãos para além de empunhar a espada, e Sun prontamente se ofereceu para ajudá-lo, em troca dele inseri-la no circuito *Street Fighter*.

Assim, os dois jovens formaram uma dupla incrível, embora lutem em categorias diferentes.

Aparência: Shiro tem cerca de 1,70m. Ele mantém seu cabelo longo, normalmente o prende na hora das lutas, para que não atrapalhe sua visão, e prefere vestir-se com uniformes tradicionais do *Kenjutsu*, largos para que possa se movimentar com facilidade e estampados com figuras do folclore japonês. Nos combates do circuito, ele sempre usa uma espada de madeira, pois não pretende matar ninguém durante as lutas, embora carregue consigo um belo exemplar de uma Katana real, que só fará uso em situações de extrema urgência.

Interpretando Shiro: Você já carrega consigo a responsabilidade de ser o sucessor de seu avô, mas o peso disso estava lhe derrubando! A recente entrada no circuito *Street Fighter* e a amizade formada com Sun aliviaram este peso. Aliás, Sun o fez perceber que as mãos são mais importantes do que apenas para empunhar uma espada, afinal nem sempre a espada estará ao alcance de sua mão, e você vai aprender com ela puder ensinar. Seu avô ainda não sabe que você está no circuito e você nem quer pensar no que ele fará se descobrir, embora pretenda contar a ele em algum momento.

Nome: Shiro Yamatoshi
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Kenjutsu
Escola: Professor particular
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Estudante
Assinatura: Corta o ar.

ATRIBUTOS

Físicos

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●○

Sociais

Carisma ●●○○○
Manipulação ●●○○○
Aparência ●●●○○

Mentais

Percepção ●●○○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

Talentos

Prontidão ●●○○○
Interrogação ○○○○○
Intimidação ○○○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ●●○○○
Lábia ●●○○○
Administrar ○○○○○
Instrução ○○○○○
Procurar ○○○○○

Perícias

Luta às Cegas ●●○○○
Condução ●○○○○
Liderança ○○○○○
Segurança ○○○○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ○○○○○
Apostar ○○○○○
Publicidade ○○○○○
Demolições ○○○○○
Disfarce ○○○○○
Reparos ○○○○○

Conhecimentos

Arena ●●○○○
Computador ●●○○○
Investigação ○○○○○
Medicina ●○○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ●●○○○
Cibernética ○○○○○
Ciências ○○○○○
Finanças ○○○○○
Direito ○○○○○
Linguística ●○○○○

VANTAGENS

Antecedentes

Sensei ●●●○○
Aliados ●○○○○
Contatos ●○○○○
Arena ●○○○○
Recursos ●●○○○

Técnicas

Soco ●○○○○
Chute ●○○○○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ○○○○○
Esportes ●●○○○
Foco ●●●○○
Espada ●●●○○

Manobras Especiais

Power Uppercut*; Jump;
Flaming Sword; Spinning Back Fist*;
Wounder Knee*; Sword Defense.

*Manobras Especiais de Espada

Combo: Espada Strong para Espada Strong;
Wounded Knee para Power Uppercut;

Renome

Glória

●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□

Chi

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

Honra

●●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

Saúde

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

Divisão: Duelista

Posto: 3

Situação Atual

Vitórias: 6 Derrotas: 2
Empates: 2 KOs: 4

Sun cresceu treinando *Tae Kwon Do* sob a tutela de seu pai, um campeão local. Ele a treinava apenas para que ela soubesse auto-defesa, porém, logo viu que a pequena Sun levava jeito para a lutar e ele resolveu matriculá-la no mesmo dojô onde ele aprendeu o *Tae Kwon Do*.

O velho sensei, que prontamente percebeu o potencial da jovem, era o mesmo que havia ensinado ao seu pai anos antes, e passou a treinar Sun com mais rigorosidade do que fez outrora. Os horários eram extensos e o mestre dava mais atenção a ela do que ao restante dos discípulos. Isso, claro, na visão dos outros...

O fato é que com ao completar os seus 16 anos, Sun passou a ser considerada uma das melhores alunas da academia e isso provocou ciúmes em muitos outros discípulos, que haviam crescido ali junto com ela e nunca tiveram os mesmos “privilégios” que ela teve. Com o tempo, os ciúmes se tornaram desafios e lutas passaram a ser constantes. Sun, como não gostava de ser inferiorizada, nunca recusava os desafios, o qual vencia com facilidade e aumentava ainda mais o desejo dos outros alunos.

O sensei, que não gostou nem um pouco da atitude de todos os envolvidos, sentenciou: ou paravam com aquela rivalidade sem sentido ou procurassem outro mestre. Mesmo com a ameaça, alguns ainda desafiavam Sun e a situação não chegou num nível pior, pois ela recebeu uma oportunidade de completar os seus estudos no Japão, com tudo pago e com direito a seguir carreira universitária por lá.

Prevendo o melhor para Sun, seu pai permitiu a viagem com a condição de que ela se comprometesse seriamente com os estudos e evitasse as confusões com as quais havia se metido recentemente. Ela cumpriu as duas promessas com afinco. Pelo menos, até conhecer Shiro Yamatoshi, um aluno da mesma escola que se exibia constantemente por ser bom aluno (mentira, pois era apenas regular), melhor que qualquer um! Claro que Sun aceitou como desafio e provou rapidinho que era mais estudiosa que ele!

Depois eles se descobriram lutadores, então os duelos deixaram de ser frente à lousa para serem em cima do tatame. Como não queria ferir Sun, Shiro lutou desarmado e descobriu o quão pífio era o seu desempenho... Sun o venceu mais uma vez.

Embora tenham começado com o “pé esquerdo”, eles se tornaram grandes amigos. Sun descobriu sobre o circuito *Street Fighter* e em troca de ensinar “luta sem espada” para Shiro, ele ajudou-a a competir. Juntos, eles têm avançado bem no ranking, sendo prováveis promessas para o futuro.

Aparência: Sun é uma bela jovem coreana, com cerca de 1,65m e 50kg muito bem distribuídos. Seus cabelos negros são mantidos longos, pouco abaixo do ombro e normalmente veste-se com roupas curtas, que realçam ainda mais sua beleza. Em competições, veste seu tradicional *gi* branco de treino, com lutas e protetor de canela.

Interpretando Sun: Você é bem alegre e divertida, mas se esquentava rapidinho quando tiram sarro por você ser mulher ou por duvidarem de suas capacidades. Shiro foi uma “vítima” disso, mas acabaram se tornando grandes amigos. Apesar de amar e respeitar seu pai, você quebrou a promessa



de não se meter em confusões e entrou no circuito *Street Fighter* e não pretende dizer isso a ele tão cedo. Você quer provar que pode ser uma lutadora tão boa quanto ele foi um dia, mas sonha mais alto que ele, e o *Street Fighting* é o seu sonho.

Nome: Sun Dae-Ho
Jogador: NPC
Crônica:

Estilo: Tae Kwon Do
Escola: Dojô Dong-Wan
Equipe: Nenhuma

Time: Nenhum
Conceito: Estudante
Assinatura: mão erguida no ar

ATRIBUTOS

Físicos

Força ●●●○○
 Destreza ●●●●●
 Vigor ●●●○○

Sociais

Carisma ●●●○○
 Manipulação ●●○○○
 Aparência ●●●○○

Mentais

Percepção ●●○○○
 Inteligência ●●●●○
 Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

Talentos

Prontidão ●●○○○
 Interrogação ○○○○○
 Intimidação ○○○○○
 Perspicácia ●●●○○
 Manha ○○○○○
 Lábria ○○○○○
 Administrar ○○○○○
 Instrução ○○○○○
 Procurar ○○○○○

Perícias

Luta às Cegas ●●●○○
 Condução ●○○○○
 Liderança ○○○○○
 Segurança ○○○○○
 Furtividade ●●●○○
 Sobrevivência ○○○○○
 Apostar ○○○○○
 Publicidade ○○○○○
 Demolições ○○○○○
 Disfarce ○○○○○
 Reparos ○○○○○

Conhecimentos

Arena ○○○○○
 Computador ●●●○○
 Investigação ○○○○○
 Medicina ●●○○○
 Mistérios ○○○○○
 Estilos ●●○○○
 Cibernética ○○○○○
 Ciências ○○○○○
 Finanças ○○○○○
 Direito ○○○○○
 Lingüística ●●○○○

VANTAGENS

Antecedentes

Sensei ●●●○○
 Aliados ●○○○○
 Contatos ●○○○○
 Apoio ●●○○○
 Recursos ●○○○○

Técnicas

Soco ○○○○○
 Chute ●●●○○
 Bloqueio ●●●○○
 Apresamento ○○○○○
 Esportes ●●●○○
 Foco ●●○○○

Manobras Especiais

Double – Hit Kick; Jump; Kippup;
 Double Dread Kick; Kick Defense;
 Flamingo Stance; Wall Spring
 Wounded Knee

Renome

Glória

●○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Chi

●●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Honra

●●●○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●●●○○○○○○○
 □□□□□□□□□□

Divisão: Estilo Livre

Posto: 2

Situação Atual

Vitórias: 4 Derrotas: 1
 Empates: 0 KOs: 3

Saúde

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

Combo:

Bloqueio para Double Dread Kick (dizzy);

Wounded Knee para Double-Hit Kick (dizzy)

REFERÊNCIAS

Este livro só foi possível de se concretizar graças aos materiais que encontrei na Internet. Entre sites e pdf's, consegui reuni uma boa quantidade de informação, a qual usei para adaptar, criar ou reformular tudo o que se encontra neste livro. Infelizmente, para algumas delas não encontrei referências. Dentre todas, posso destacar as seguintes:

A adaptação original, em inglês, para o jogo *Vampiro: A Máscara*, intitulada *Highlander: The Gathering*, de Hank Driskill e John Gavigan, que foi muito bem traduzida por Bruno Costa Oliveira como *Highlander: O Encontro*. Para quem tiver curiosidade, está disponível em: <http://rivendell.fortunecity.com/zelda/173/highlander/storyteller.htm>

Outra grande ajuda veio do blog **Street Fighter RPG Brasil**, mantido por Fernando Jr. Uma ótima fonte de material e idéias para o jogo, com adaptações de personagens, novos estilos e manobras especiais, e as novidades que a *Capcom* trás para os games e a *Udon* para os quadrinhos.

Daí, tirei a adaptação das manobras especiais *Heart Punch*, *Ansatsuken*, *Ashura Senkuu* e a idéia que o Fernando usou na criação do Estilo *Bojutsu* para a minha adaptação do Estilo *Kenjutsu*. Também fiz uma reformulação do Estilo *Tae Kwon Do*.

Para quem não conhece, vale uma olhada. Disponível em: <http://blog.sfrpg.com.br/>

Também consultei as páginas da **Shotokan RPG**, mantida por Eric, em busca de uma antiga adaptação dele sobre o *Tae Kwon Do* e algumas manobras especiais relacionadas. Daí, retirei e modifiquei um pouco as manobras especiais *Flamingo Stance* e *Dankukyaku*. O estilo *Tae Kwon Do* já havia sido modificado um pouco por Fernando na adaptação dele e eu apenas modifiquei um pouco mais.

A **Shotokan RPG** está no ar a bastante tempo, com adaptações de diversos fighting games, além de regras caseiras e material adicional para as crônicas de *Street Fighter RPG*.

Vale a pena dar uma conferida. Disponível em: <http://shotokan.sfrpg.com.br>

Por fim, encontrei muito material avulso nas páginas da **Google**, de pdf's com uma página a imagens que usei ao longo do livro. Da mesma forma, também retirei muitas imagens da **DeviantArt**. Infelizmente, para alguns dos quais usei perdi a referência.

HIGHLANDER

THERE CAN BE ONLY ONE



Street Fighter RPG: Imortal é uma obra de RPG, feita de fã para fãs!

Por Roberto "Gárgula" Levita