SHINBUSHI

HOME PAGE APRESENTA:

シンブシ

Antecedente Único:

Cibernéticos

Editorial

Rio de Janeiro, 25 de fevereiro de 2004.

Olha nós aqui traves. Mais um edição da SHIN BUSHI, continuando a meta de traduzir as partes escondidas e obscuras dos suplementos de SF-STG. Desta vez vou apresentar o antecedente preferido dos jogadores novatos, CIBERNETICOS (CYBERNETICS). O Poder em suas mãos através dos prodígios da tecnologia, Implantes cibernéticos consumindo sua Humanidade, mas e daí, pelo menos você não precisa aprender como mandar uma Fireball, basta ter um canhão de plasma instalado e energia suficiente. Essa é a tradução das páginas 28, 29 e 30 do livro **Street Fighter: Player's Guide.**

Então se deleitem com esse artigo curto, mas muito importante, e aguardem o próximo que será a tradução dos Elementais.

Shin Bushi 2k4
To Prove the Imropved!

ANTECEDENTE ÚNICO

INTRODUÇÃO AOS ANTECEDENTES ÚNICOS

Antecedentes Únicos são uma nova adição ao Street Fighter: O Jogo de RPG para aumentar a variedade de personagens. Criar um personagem com Antecedentes Únicos é um pouco mais complicado do que um Street Fighter comum. Alguns Antecedentes têm novas Manobras Especiais associadas a ele, enquanto outros dão ao personagem acesso a manobras que normalmente ele não seria hábil a usar.

ANTECEDENTES ÚNICOS E OS ESTILOS

Antecedentes Únicos foram criados para serem usados em conjunto com estilos de luta. Não será por isso que o personagem não mais dependerá do seu estilo, mas ele terá um suplemento para as manobras básicas. Alguns Antecedentes Únicos custam adicionais pontos bônus, já outros modificam custos existentes de pontos bônus. Esses modificadores assegurarão que novos jogadores não serão muito mais poderosos (ou não poderosos) do que o resto dos seus companheiros. Eles também refletem o fato que essas pessoas são fundamentalmente diferentes, por dentro e por fora. É difícil para um ciborgue avançar socialmente assim como um Lutador normal. Isso graças pelas quaisquer vantagens iniciais de combate que um personagem tenha por uma melhoria cibernética.

ANTECEDENTES ÚNICOS EM COMBATE

Alguns Antecedentes Únicos trabalham de maneira singular ou prove bônus de combate. É aconselhável ao se criar a carta de combate detalhando os efeitos do antecedente e conservar ele na mesa a sua frente durante o combate. Isso para você, seu narrador e seu oponente não ficarem confusos pela súbita aparição de um estranho bônus.

ANTECEDENTES ÚNICOS FORA DE COMBATE

Um dos mais recompensadores aspectos de ser ter um personagem com um Antecedente Único é a interação entre o personagem e as outras pessoas no ambiente. O impacto de um Antecedente Único no dia-a-dia da vida do personagem pode ajudar a inúmeras vinhetas interessantes ou afetar toda a estória. Por exemplo, a Manobra Especial Balance pode ser aplicada a muitas circunstâncias diferentes, como andar numa corda-bamba ou simplesmente dançar.

Fora as capacidades de seu ciborgue ou seu híbrido mal-ajustado, isso abrirá a você novas dimensões as sua crônicas. Use questões como um das que se seguem para ajuda-lo a definir como seu personagem interagi com o resto do mundo.

- *O seu Ciborgue tem algum compartimento embutido?*
- *Se um Animal Híbrido cheira sua mão quando você lhe cumprimenta com um aperto de mãos?*
- *Como um Elemental de água faz para lavar seu carro?*
- *O que um Animal Híbrido acha de um Fast Food?*

CIBERÉTICOS

Eu até agora não vi nada que o metal possa ajudar em uma luta digna de um verdadeiro guerreiro. Não há espírito no metal – apenas na carne pode o guerreiro focar seu espírito. Apenas na carne pode alguém alcançar grandes feitos.

- Ryu, repreendendo seu primeiro oponente cibernético.

Recentemente, as arenas de lutas têm sido invadidas por um novo gênero de guerreiros – Meio-humanos, meio-máquinas apenas conhecidos como ciborgues ou cibernéticos. Muitos empresários e tradicionalistas sentem o espírito da competição violado. Entretanto, ciborgues têm sido completamente permitidos em torneios de luta de rua. Embora com certa relutância.

A criação de um ciborgue é uma inacreditável proeza da engenharia, programação e cirurgia, inigualável a qualquer outra tecnologia maravilhosa desta década, ou até mesmo da próxima. Carne humana, ossos, músculos e nervos são enxertados a implantes mecânicos para produzir a síntese do Homem e máquina. Esse potencial da tecnologia pode ser usado de varias formas maravilhosas. Membros perdidos em acidentes ou paralisados podem ser substituídos; nervos ópticos de um cego podem ser reforçados por lentes mecânicas, restaurando sua visão; deficiências cerebrais podem ser suprimidas por implantes cerebrais. Mas existe um lado negro na cibertecnologia. Onde há muito metal, o Homem desaparece, substituído por uma maquina implacável de matar.

Três anos atrás, o governo dos Estados Unidos criou seu primeiro guerreiro cibernético, seu codinome era Argênteo, por seu exoesqueleto prateado. O Exército ficou extremamente orgulhoso com seu prodígio da engenharia, Argênteo foi desenvolvido em uma isolada locação no Novo México para teste final. Em teste de campo a unidade provou ser imbatível, Implacável – e, ultimamente, incontrolável.

Eventualmente um pequenino circuito lógico pode entrar em pane; eventualmente o sensor de sobrecarga dos processos totalmente computadorizados pode também carregar o processo; eventualmente a maquina programada para guerra simplesmente pode não desligar. Em todo caso, Argênteo estaria em perfeito funcionamento. A unidade escapou da base e foi de um lado ao outro do Estado. O Exército foi incapaz de conter a Unidade. Argênteo sozinho destruiu duas pequenas cidades, e em breve evidentemente a caminhada do ciborgue o levaria diretamente a Las Vegas. A situação era desesperadora. Ate o Argênteo encontrar Balrog.

Balrog reduziu o ciborgue a lixo metálico em 38.029116 segundos (de acordo com o cronômetro interno recuperado do que sobrou da Unidade agora defunta). Las Vegas foi salva, e o governador de Nevada recompensou o boxeador extravagantemente por esse serviço a cidade. Entretanto, muitas pessoas compreenderam o que escapou por acaso neste incidente. O público clamou por uma moratória, forçando o Pentágono a parar toda pesquisa sobre cibernéticos. Ou melhor, assim as pessoas pensavam ter acontecido.

A CNN radiodifundiu a crise em Las Vegas através do globo. Dentro de um ano todo superpoder nacional e corporativo já fazia pesquisas de cibertecnologia. Muitas das pesquisas foram benéficas, produzindo mais corações artificiais eficientes ou próteses melhoradas para vítimas de acidentes. Já outras descobertas foram menos benéficas. Projetos secretos desenvolveram protótipos mais eficientes e letais, do que o protótipo Argênteo. Essas pesquisas precisavam de uma forma de testar seus produtos sem correr o risco de repetir a crise do Novo México. Eles precisavam de um lugar de teste rigoroso que lhe permitissem examinar todo o potencial de seus guerreiros. Eles escolheram o circuito de lutas Street Fighter.

Agora igualmente, empresários e lutadores, começaram a receber ofertas de melhoramentos cibernéticos. Muitos, indignados, recusam essa oferta; seja como for, alguns poucos acabam aceitando tal proposta por uma razão ou outra. Possivelmente o Lutador percebe que ele não tem o que é preciso para uma disputa; talvez ele tenha sido aleijado no ringue; quem sabe ele simplesmente sente os anos já passados pesar em seus reflexos. Pro qualquer que seja a razão, alguns aceitam a oferta e permitem que os desconhecidos beneficiários que alteraram seus corpos bebam o saquê da vitória na arena.

Hoje em dia, Ciborgues se fazem presentes em quase todos torneios importantes e aceitos como oponentes – aceitos mas não respeitados. Alguns Street Fighters consideram Ciborgues oponentes honráveis e constantemente mostram seu desprezo para com esses insanos meio-humanos. Muitos Street Fighters consideram detestável que um Guerreiro corrompa seu corpo pelo saquê da vitória. A honra é conquistada dentro ringue – não conprada numa loja de hardware.

Há exceções – ciborgues que têm demonstrado a força de suas convicções dentro e fora da arena. Essa poucas preciosidades não sacrificaram sua humanidade para máquina com a qual eles foram moldados.

Antecedente Único: Cibernéticos

Cibernéticos é um novo antecedente que define quantas partes de seu corpo foram substituídas por maquinas. Quanto mais alto o antecedente, mais partes cibernéticas você tem instaladas e menos Humano você é.

● Seus melhoramentos são mínimos sendo dessa mesma foram seus benefícios. Nesse estagio apenas um membro ou área de seu corpo foi substituído. A modificação é relativamente imperceptível.

●● Duas áreas de seu corpo foram substituídas por partes mecânicas. Uma pessoa bem perceptiva pode falar que há algo de estranho em você.

●●● Seus membros são mais fortes e rápidos do que de Humanos normais. Três áreas foram melhoradas pela tecnologia. Apenas uma pessoa estúpida não percebe suas próteses.

●●●● Seu melhoramento cibernético é mais poderoso do que muitas máquinas. Você realmente machuca lutadores normais e vence muitas lutas contra street fighters. Quatro áreas foram melhoradas. Isso poderia ser seus quatro membros ou outras partes de seu corpo. Não há como você se passar por um lutador normal. Até mesmo um sobretudo não consegue esconder sua verdadeira forma. Crianças pequenas correm de você.

●●●●● Você é a verdadeira maravilha da tecnologia; seus poderes excedem os sonhos selvagens de seus projetistas. Street Fighters veteranos vêm você com uma ameaça. Cinco áreas de seu corpo foram substituídas por próteses avançadas. Você é mais máquina do que homem e isso é óbvio a qualquer distância.

Trabalhando o Antecedente Cibernéticos

Personagens ciborgues irradiam frio, auras tétricas que são constantemente lembrados de suas partes mecânicas pelos olhares de medo da pessoas que os vêem. Você pode ter grandes multidões lhe dando o favoritismo dentro do ringue, mas seus fãs vão encolher-se de medo quando ver você em pessoa.

Personagens Estabelecidos e Cibernéticos

É concebível que um Jogador queira enxertar melhorias cibernéticas em seu personagem Street Fighter existente em lugar de criar um completamente novo. Esse personagem já estabelecido será apenas sujeito ao progresso dos ajustes pela experiência e não receberá os pontos grátis que um novo personagem recebe. Personagens estabelecidos perderão dois pontos permanentes de Honra um vez que venha a ter melhorias cibernéticas.

Atributos

Personagens cibernéticos têm no começo uma desvantagem social. O que resulta neles terem um ponto a menos para gastarem em Atributos sociais, o que outros personagens têm. Eles podem determinar seus Atributos Sociais primários, secundários ou terciários – eles têm meramente seis, quatro e dois pontos, respectivamente, para gastar em seus Atributos Sociais. Ciborgues tem naturalmente um tempo de dificuldade para "fazer interface" com outras pessoas. Graças a isso, um ciborgue deve sempre pagar seis vezes o nível atual para melhorar qualquer Atributo Social, mesmo que o nível não seja super-humano.

De qualquer modo, é fácil para um ciborgue alcançar níveis super-humanos em seus Atributos Físicos e Mentais. Ciborgues ganham um ponto adicional para por em um Atributo Físico ou Mental. Além disso, um ciborgue que deseje aumentar seus Atributos Físico ou Mental além de 5 não estará sujeito aos altos custos múltiplos usados para comprar características super-humanas. Enquanto outros Street Fighters pagam seis vezes o nível atual do Atributo ao melhorar seus pontos até níveis super-humanos, o personagem ciborgue deve apenas pagar quatro vezes o nível atual do Atributo.

Habilidades

A natureza mecânica dos ciborgues provê a eles certas Habilidades inerentes. Jogadores não precisam gastar qualquer de seus pontos de Habilidade iniciais para essas Habilidades – eles são "grátis" para ciborgues. Por eles serem grátis, é possível que um personagem comece com mais do que três pontos nessas Habilidades.

Habilidades ciborgues são as que se seguem: Interrogação ●, Intimidação ●●, Computação ● e Medicina ●.

Entretanto, ciborgues não começam com mais do que dois pontos em Manha e Investigação. Mas ele pode melhorar essas Habilidades via pontos de experiência custando três vezes o nível atual em vez dos normais duas vezes.

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

- **Honra**

Ciborgues começam com honra negativa, o que reflete como os outros Street Fighters consideram guerreiros ciberneticamente melhorados. Ao criar um ciborgue, o Jogador adiciona duas caixinhas a esquerda da faixa de honra do personagem. Essas caixinhas devem ser preenchidas de forma normal antes que o personagem tenha alguma Honra. Os originais três pontos divididos entre Glória e Honra devem ser usados para comprar esses valores negativos de Honra quando o Street Fighter é criado. Sob nenhuma circunstância o personagem deve ganhar dois dados extras por essas caixinhas "negativas" quando testar Honra.

- **Saúde**

Street Fighters ciborgues começam com 12 pontos de saúde invés do normalmente 10.

USANDO CIBERNÉTICOS

O número de pontos que o personagem tem no Antecedente Cibernético determina o número e tipos de membros melhorados. Para cada ponto que o personagem tem, uma área do corpo pode ser melhorada. De qualquer modo, uma vez que o personagem tenha cinco pontos no Antecedente Cibernético ele é considerado "totalmente" cibernético. Sendo assim, todos os membros cibernéticos, sua cabeça e seu tronco. Isso é muito para qualquer um ir e continuar a manter, embora mesmo pequena, sua Humanidade. Ciborgues caminham numa fina linha entre homem e maquina – se ele for longe demais, ele pode esquecer o que meio-termo de ser vivo e ser humano.

Cada ponto no Antecedente Cibernéticos também serve para outros propósitos. O sistema poderoso do ciborgue permite a ele simular a técnica Foco. Para esses fins, o Lutador pode usa-lo quando comprando e/ou executando manobras especiais baseadas na Técnica Foco. Um ciborgue não requer um estilo de luta especifico para aprender Manobras Especiais de Foco. Ele deve pagar o custo em pontos para aprender a manobra, mas sem o requerer o pré-requisito de Foco. O custo por essas Manobras Especiais é sempre o maior custo listado. Ao se determinar Velocidade, Dano e Movimento para essa Manobra de Foco Cibernética, o personagem ciborgue tem a posição de usar Atributos Físicos no lugar de Atributos Mentais normalmente usados com Manobras Especiais baseadas em Foco. Além disso, ciborgues podem gastar níveis de Saúde invés de Chi para poderes de Manobras de Foco Cibernéticas.

Por exemplo: Ken esta projetando seu Street Fighter, o Canuckatron (uma espécie de brincadeira, como Canadensetrônico – Canuck = Canadense), e ele quer ter um Ice Blast para a lista do Canuckatron. Ice Blast requer técnica Foco 3. Entretanto a técnica de Foco do Canuckatron é apenas 1, Ken pode comprar essa Manobra Especial para seu personagem porque o Antecedente Cibernéticos do Canuckatron é 3. Agora o Canuckatron pode lançar Ice Blast a um custo de dois Chi ou dois de Saúde.

Melhorias cibernéticas são facilmente identificadas por qualquer um e apenas escondidas por roupas pesadas. A tecnologia para criar uma replica convincente de pele humana vai muito alcem da ciência conhecida.

Melhorar ciberneticamente um Street Fighter é uma boa forma de adicionar uma variedade de poderes especiais para ser diferente de combatentes comuns – isso se o combatente em questão não começar a dar uma de louco.

PARTES CIBERNÉTICAS

Pernas
Braços
Tronco
Cabeça
Membros adicionais – antes do personagem ter qualquer membro adicional, ele deve primeiro ter um tronco cibernético. (isso pode parecer excêntrico mas é a forma mais fácil de melhorar as técnicas de luta. Leia a seguir.)

MEMBROS ADICIONAIS

Cada par de membros adiciona um ponto a técnica apropriada do Lutador. Se

você tiver técnica Soco ou Apresamento em 3 e dois braços adicionais, então o ajuste de suas Técnicas deve ser para 4 para se poder executar manobras. Pernas adicionais provêm os mesmos bônus para as Técnicas de Chute ou Esportes.

Outra opção é a adição como implantes de Animais Híbridos. Você pode adicionar Asas, Presas ou uma cauda ao seu personagem. Lutadores como esses podem usar manobras de Animais Híbridos em combate.