

SHIN 天 BUSHI

Home Page Apresenta:



Antecedente Único:

Elementals

EDITORIAL

Rio de Janeiro, 26 de fevereiro de 2004.

É isso aí galera, voltei rapidamente, continuando e fechando parte dessa meta louca de traduzir diretamente do original, as regras e partes importantes dos suplementos de Street Fighter: O Jogo de RPG.

Com esse artigo não haverá mais coisas que façam falta a ponto de não dar para jogar... muito embora seja possível jogar até mesmo com apenas o livro básico, mas quem não quer ter acesso a material oficial não é?

Prepare-se para conhecer uma nova casta de personagens, eles são como Deuses entre pobres mortais, com sua simples vontade os elementos dançariam a sua volta. Eles são os **ELEMENTAIS**. Pessoas que nascem ou adquirem tanta afinidade com certo elemento natural, que passa a ser parte dele.

Divirtam-se com a tradução de mais esse pedaço do suplemento oficial **STREET FIGHTER: PLAYERS GUIDE**, Pág. 33 e outras demais com as Manobras Especiais.

Ainda não tenho certeza, mas ainda existem outras partes dos suplementos que devem ser traduzidas, partes menores (ou não), mas que tem maior relação com regras diretamente ou novas Habilidades. Aguardem que outras novidades iram rolar aqui na sua Home Page de Street Fighter.



Shin Bushi 2k4
To Prove the Improved!

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 se criar a carta de combate detalhando os efeitos do antecedente e conservar ela 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 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?

ELEMENTAIS

Armas são instrumentos de azar e devem ser apenas usadas quando inevitável.

- Sun Tzu, A Arte da Guerra.

Ninguém conhece o porque de certas pessoas apresentarem poderes elementais. Quem sabe uma peculiaridade na estrutura genética faça esses chamados Elementais ter esse estranho comando sobre os elementos da terra, ar, água e fogo. Ou talvez habilidades elementais sejam baseadas em forças psíquica ou mágica. A natureza dos poderes elementais é uma dúvida para a maioria dos cientistas mais brilhantes.

Elementais têm uma firme conexão com o planeta. Eles tendem a se especializar em apenas um elemento. Seus temperamentos muitas vezes refletem seu elemento escolhido. Um Elemental do fogo é cabeça quente e volátil, enquanto um Elemental da terra é difícil de se zangar e imutável em suas convicções. Elementais da água têm pensamentos livres e são persistentes e Elementais do ar são viajantes. Aparentemente o modo de pensar do Elemental é o maior fator determinante sobre que elemento ele vai manipular.

ELEMENTAIS e

e PLANETA TERRA

Muitos Elementais são usados para causas ambientais. Alguns são enlouquecidos por seus poderes e passam ver a si mesmos como deuses. Esses poucos indivíduos são extremamente perigosos, mas, por sorte, normalmente não são muito mais poderosos que qualquer outro Street Fighter, a despeito de suas delusões.

ANTECEDENTE ÚNICO:

ELEMENTAL

O personagem tem um comando nato sobre os elementos. A extensão desse comando é governada por esse antecedente.

● Você pode manipular seu elemento em um nível básico.

●● Você tem algum controle sobre seu elemento escolhido.

●●● O elemento está a seu comando – entretanto você ainda tem que melhorar.

●●●● Você desenvolveu seus poderes elementais prematuramente e tem alguns anos de prática. Você pode afetar seu elemento escolhido até graus inacreditáveis.

●●●●● Você pode fazer coisas verdadeiramente milagrosas ocorrerem. O poder a um aceno seu ou fala.

TRABALHANDO com e

ANTECEDENTE ELEMENTAL

Ao criar um Elemental, o jogador cria um personagem pelas regras normais. O custo normal em custo de pontos para Atributos, Habilidades e etc. são aplicados. Para tornar-se um Elemental, porém, o personagem deve comprar pontos no Antecedente Elemental. Ele deve também especificar o elemento (ar, terra, fogo e água) com o qual quer ter afinidade.

Manobras Especiais Elementais têm o Antecedente Elemental como pré-requisito adicionalmente. Os pontos nos pré-requisitos de Antecedente Elemental devem ser constados juntamente com qualquer outro pré-requisito antes do personagem poder comprar uma Manobra Especial Elemental específica.

Um personagem existente pode tornar-se um Elemental a qualquer tempo, simplesmente investindo experiência o bastante no Antecedente Elemental.

ABSORÇÃO BÔNUS

Normalmente Elementais têm resistência para seu próprio elemento, e também é vulnerável ao seu elemento oposto. Graças a

isso, Elementais têm modificadores de Absorção inerentes a certos tipos de dano. Os modificadores são os que se seguem:

Fogo
+1 em Absorção contra ataques baseados em fogo.
-1 em Absorção contra ataques baseados em água.
Água
+1 em Absorção contra ataques baseados em água.
-1 em Absorção contra ataques baseados em terra.
Ar
+1 em Absorção contra ataques baseados em ar e qualquer Manobra Área.
-1 em Absorção contra ataques baseados em fogo.
Terra
+1 em Absorção contra ataques baseados em terra e qualquer Manobra que resulte em knockdown.
-1 em Absorção contra ataques baseados em ar.

ELEMENTAIS e ESTILOS de LUTA

Os poderes Elementais têm origem sobrenatural e são muito poderosos. Um Elemental do fogo é facilmente equiparado a qualquer outro guerreiro normal, mas é muitas vezes muito mais poderoso que um Street Fighter. Poder a flor da pele e convicção nunca podem ser comparados a um treinamento eficiente. Elementais podem estudar qualquer estilo de artes marciais, mas tendem a basear a sua escolha no tipo de energia elemental com o qual está imbuído.

ESTILOS COMUMENTE PRATICADOS POR ELEMENTAIS

Fogo	Água	Ar	Terra
Kabaddi Kung Fu Karate Shotokan Tr. Forças Especiais Kickboxing Ocidental	Capoeira Kung Fu Ninjitsu Savate Tr. Forças Especiais Kickboxing Ocidental Wu Shu	Capoeira Kung Fu Kabaddi Ninjitsu Tr. Forças Especiais Kickboxing Ocidental Wu Shu	Boxing Kung Fu Luta-livre Nativo Americana Sanbo Tr. Forças Especiais
Por motivos óbvios, Elementais nunca estudam o estilo Ler Drit usado por M. Bison.			

MANOBRAS ESPECIAIS ELEMENTAIS

Fogo	Água	Ar	Terra
Fire Strike (3 pts.) Flaming Fist (2 pts.) Elemental Skin (5 pts.) Elemental Stride (4 pts.) Heal (4 pts.) Heatwave (3 pts.) Sense Element (1 pt.) Spontaneous Combution (4 pts.)	Drain (3pts.) Drench (2 pts.) Elemental Skin (5 pts.) Elemental Stride (4 pts.) Envelop (3 pts.) Heal (4 pts.) Pool (2 pts.) Sense Element (1 pt.)	Air Blast (3 pts.) Elemental Skin (5 pts.) Elemental Stride (4 pts.) Flight (2 pts.) Heal (4 pts.) Lightness (3 pts.) Sense Element (1 pt.) Push (4 pts.) Vacuum (3 pts.)	Elemental Skin (5 pts.) Elemental Stride (4 pts.) Heal (4 pts.) Pit (3pts.) Sense Element (1 pt.) Stone (2 pts.) Wall (2 pts.) Weight (3 pts.)

MANOBRAS ESPECIAIS

Nota de Victorious Rock!!!: No original as manobras são simplesmente classificadas por ordem alfabética, aqui eu preferi separá-las em manobras comuns (que todo elemental pode ter) e manobras por estilo elemental.

MANOBRAS COMUNS

ELEMENTAL SKIN

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental ••••

Pontos de Poder: Elemental (todos) 5

O Elemental é capaz de transformar seu corpo na essência elemental com a qual está especializado. O efeito é variado mas sempre por um curto período de tempo, durante o qual o Lutador acaba com seu oponente azarado.

Sistema: Os seguintes modificadores são aplicados num combate contra elementais de diferentes tipos. Esses efeitos duram por um número de turnos igual aos pontos da Técnica Foco do Elemental.

Fogo

Qualquer um que ataque o Elemental nessa forma deve receber dano por acertar o Elemental (similar ao Maka Wara). O Elemental usa sua Técnica de Foco para determinar o dano. O Vigor do atacante é aplicado para defesa como na forma normal.

Todos os ataques de soco, apresamento ou chute pelo Elemental têm um modificador adicional +1 em Dano.

Água

Qualquer ataque bem sucedido que avarie o Elemental nessa forma subtrai um sucesso do Dano sofrido (exemplo: se alguém acerta o Elemental da Água em quatro níveis de Saúde em Dano, o Elemental vai apenas perder três níveis de Saúde).

Ar

Toda Manobra Aérea contra Elementais do ar sofrem uma penalidade de -2 no modificador de Dano do atacante.

Todos ataques de projétil, como Fireballs, causam menos um nível de Saúde no Dano (similar ao efeito da água).

Terra

Todo ataque de soco ou chute que almeje o Elemental sofre penalidade de -2 no modificador de Dano do atacante. Enquanto nessa forma o Elemental não pode ser arremessado e não é afetado por knockdowns (derrubadas).

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade.

Velocidade: -2

Dano: Variado. Leia acima.

Movimento: Nenhum

ELEMENTAL STRIDE

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental ••••

Pontos de Poder: Elemental (todos) 4

Parecido com o Yoga Teleport, exceto que o Elemental mergulha em seu elemento e viaja através dele para aparecer magicamente em outro lugar. O mesmo elemento deve também estar nessa segunda aérea. Desta forma, um Elemental da Água pode se dissolver numa poça de água e simplesmente surgir subitamente em outra na próxima cena.

Sistema: Esse poder não tem limite de alcance levando em consideração a maioria dos mapas hexagonais de combate. Lutadores ao viajar pelo elemento reaparecem no final da mesma cena em que desapareceram.

Fora de Combate o Elemental pode se mover invisível através de seu elemento a uma distancia igual a (Vigor + Foco) milhas por hora (multiplique por 2,200 para saber em K/h)

Custo: 1 Chi (fora de combate o custo em Chi é 1 por hora viajada.)

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: veja descrição acima.

HEAL

Pré-requisitos: Foco •••, Elemental •••

Pontos de Poder: Elemental (todos) 4

Retirando essência e poder do planeta Terra, o Elemental pode transformar sua própria energia interna em uma aura curativa. Isso é muito parecido com a habilidade do Chi Kung Healing do Kung Fu, mas ele pode ser usado para curar animais e danos ambientais.

Sistema: O personagem deve ser capaz de tocar a pessoa ou animal que irá curar. Um

nível de Saúde é restaurado para cada ponto de Chi gasto pelo personagem. Esse poder também se estende até o mundo natural, e não é incomum ver Elementais usando isso para limparem rios poluídos, minas e etc.

Na natureza, um Chi purifica cinco metros quadrados de área poluída. Certas áreas especialmente poluídas podem precisar de mais que um Chi para cinco metros quadrados.

Custo: Leia a descrição

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: -1

SENSE ELEMENT

Pré-requisitos: Foco •, Elemental •

Pontos de Poder: Elemental (todos) 1

O Elemental pode intuitivamente sentir a presença, quantidade e composição de seu elemento escolhido, dependendo da proximidade. **Elementais da terra podem discernir a composição do solo, a estrutura de camadas minerais, ou ponto fraco numa parede de pedra. Os Elementais do ar podem sentir qualquer poluição no ar (incluindo do ar dentro de algum pulmão), detectam presença de ar atrás de portas seladas, e sentem mudanças sutis na pressão do ar e temperatura. Elementais da água podem discernir a composição de qualquer líquido próximo, sente qualquer mistura em sua composição, e o nível de fadiga de seus oponentes através do nível de desidratação. E finalmente, Elementais do fogo podem calcular a temperatura qualquer objeto ou área, o nível de temperatura corpórea de seus oponentes, e sente qual o ponto de combustão de qualquer objeto.**

Enquanto esse poder pode parecer não ajudar muito dentro do ringue, muitos Elementais acham uma ferramenta inestimável em outras circunstâncias.

Sistema: O personagem rola Percepção + Antecedente Elemental para descobrir informações sobre seu elemento escolhido. Não há custo para ativar esse poder; o Elemental está atentamente sentindo seu elemento escolhido quase todo o tempo.

Custo: Nenhum

Velocidade: Não aplicável

Dano: Nenhum

Movimento: Não aplicável

MANOBRAS de FOGO

FIRE STRIKE

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental •••, Flaming Fist

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 2

Uma longa língua de fogo se estende das mãos do Elemental, incendiando qualquer coisa que se ponha em seu caminho. Muitos Elementais atiram as chamas de suas mãos, mas isso pode ser feito de qualquer parte do corpo. A chama se estende em uma linha reta a partir do Lutador.

Sistema: O personagem usa os modificadores abaixo para produzir uma longa língua de fogo que tem um efeito de uma "linha da morte" no piso da arena. O Lutador utiliza sua Técnica de Foco para determinar o comprimento das chamas em hexágonos. O Fire Strike deve viajar em uma linha reta e, como o Yoga Flame, ocupa os hexágonos por todo o turno de combate. Seu Dano é aplicado a qualquer personagem que esteja nos hexágonos afetados.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

FLAMING FIST

Pré-requisitos: Soco •, Foco •, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 2

O Elemental do fogo pode envolver suas mãos com chamas por breves períodos de tempo, causando sem eu inimigo um dano adicional ou envolvendo coisas com fogo. Seus punhos queimam por um momento antes de acertar seu oponente e então some assim que o golpe o acerta.

Sistema: Adiciona o modificador de Dano abaixo a qualquer Manobra básica de Soco. O Jogador deve selecionar uma Manobra básica de Soco e usar o Flaming Fist com ele. O Flaming Fist não é capaz de afetar a Velocidade ou Movimento da manobra, apenas seu Dano.

Custo: 1 Chi

Velocidade: Leia acima.

Dano: +3

Movimento: Leia acima.

HEATWAVE

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental •••

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 3

O Elemental do fogo pode subitamente subir a temperatura em torno de uma pessoa ou objeto – fazendo o ar difícil de respirar e desorientando um oponente. A pessoa afetada por isso sente como se fosse subitamente jogado dentro de um forno. Fazendo sentir tonturas seguidas de náuseas.

Sistema: O Elemental rola Dano, mas somente para efeitos de calculo do atordoamento (Dizzie). O oponente não leva Dano real. Essa manobra passa por cima de qualquer bônus que o oponente tenha por Bloquear. É considerado um projétil e portanto pode ser esquivada.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +2 (especial; Veja acima)

Movimento: +0

SPONTANEOUS COMBUTION

Pré-requisitos: Foco •••, Elemental ••••, Heatwave

Pontos de Poder: Elemental (Fogo) 4

Com esse aterrador poder, o Elemental pode fazer seu oponente literalmente arder em chamas. Sem que saibam ou chame sua atenção, oponentes sofrem horríveis dores por queimar incontrolavelmente. Vítimas desse ataque continuam queimando até que alguém extinga as chamas ou o Elemental faça então que acabe.

Sistema: O Elemental deve vencer o defensor num teste resistido de Foco. Se o Elemental vencer, o defensor estará ardendo em chamas, recebendo o dano listado abaixo. Cada turno conseqüente, o Elemental pode continuar a gastar Chi para mantê-lo ardendo em chamas. O personagem afetado pode frustrar esse gasto de Chi gastando uma ação rolando no chão e apagando as chamas. Infelizmente, isso nem sempre é o mais sábio a se fazer no meio de um combate: qualquer personagem que role para apagar o fogo sofre uma penalidade de -2 Velocidade na próxima ação.

Custo: 2 Chi (primeiro turno), 1 Chi (Conseqüentes)

Velocidade: +0 (não aparece no livro)

Dano: +5 (primeiro turno), +2 (conseqüentes)

Movimento: -2

MANOBRAS de ÁGUA

DRAIN

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Realmente um poder cruel, Drain causa ao alvo desidratação e cansaço. A água contida no corpo do alvo começa a sair através de seus poros. Um Street Fighter não perceber que esta desidratando, até que ele caia. Lutadores afetados parecem brilhar com o suadouro, mesmo em ambientes extremamente frios.

Sistema: Esse é um ataque de projétil, e pode ser esquivado, mesmo que ele não seja visível como um projétil. Personagens devem ser bem sucedidos num teste de Percepção + Mistérios para perceberem um sinal do projétil.

O alvo acertado sofre um nível de Saúde de Dano sem considerar bônus de Vigor ou Absorção. No próximo turno o alvo deverá sofrer também uma penalidade de -1 Velocidade e -1 Movimento.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: Um (Sem Absorção, sem Vigor)

Movimento: -1

DRENCH

Pré-requisitos: Soco •, Foco ••, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

Uma porção do corpo do Elemental se transforma em gigantesco punho e acerta o alvo. Esse poder normalmente se origina estendendo-se do braço do Lutador, mas pode ser projetado de qualquer parte de seu corpo, como das costas ou cabeça (tornando o Drench imprevisível).

Sistema: O Alcance do Drench é igual a técnica Inteligência + Foco do Elemental. Essa é uma Manobra baseada em Foco; entretanto, o Dano é determinado de acordo com a Técnica Soco do Lutador e modificadores listados abaixo.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1

Dano: +2

Movimento: -2

ENVELOP

Pré-requisitos: Apresamento ••, Foco ••, Elemental •••, Drench

Pontos de Poder: Elemental (Água) 3

Esse poder produz dois punhos parecidos ao criado pelo poder Drench. Ambos os punhos tentam apresar o alvo e, se bem sucedido, encovem ele completamente. Um Lutador que esteja no invólucro começa a se afogar. A maioria dos Elementais simplesmente mantém esse invólucro até que o alvo desmaie. Elementais realmente maus mantêm por mais tempo.

Sistema: O funcionamento do Envelop parece muito com uma Manobra de Apresamento. Se dois Lutadores são pegos em um Apresamento sustentado estando num mesmo hexágono, então ambos serão afetados. A cada turno o alvo deve ser bem sucedido num teste de Vigor para tentar não ficar atordoado deficiência de oxigênio.

O alcance do Envelop se estende a um número de hexágonos igual a Técnica Foco do Lutador e requer uma linha de visão desobstruída.

Envelop é um Apresamento Sustentado e pode ser mantido a um número de turnos igual a o nível da Técnica Foco do Elemental. Se a linha de visão for quebrada por um obstáculo ou outro obstáculo, o Envelop é dispersado. Diferente de outros Apresamentos Sustentados, o alvo pode se mover e lutar normalmente, exceto por sua Velocidade com -2.

Custo: 1 Chi no primeiro turno

Velocidade: -2

Dano: +1 primeiro turno; -1 turnos seguintes

Movimento: -2

POOL

Pré-requisitos: Foco ••, Elemental ••••

Pontos de Poder: Elemental (Água) 2

O corpo do Lutador dissolve numa poça de água límpida, não podendo receber danos de ataques físicos ou projéteis. O Street Fighter é capaz de se mover por debaixo e em torno de obstáculos, como caixas e postes, ou por portas a prova d'água.

Sistema: Manobras Físicas não poderão afetar o personagem, o qual poderá se mover, entretanto Manobras baseadas em Foco como Ice Blast e Fireball conseguirão afeta-lo.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: -2

MANOBRAS de AR

AIR BLAST

Pré-requisitos: Soco •, Foco ••, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

O Elemental pode convocar uma forte eclosão de ar e direciona-la diretamente contra seu oponente. Essa rajada vem de lugar algum e geralmente pega oponentes descuidados de guarda baixa.

Sistema: O usuário do Air Blast deve ter uma linha de visão até seu alvo. O Alcance da rajada é igual a Inteligência + Antecedente Elemental do Personagem, em hexágonos. Embora o Air Blast seja tratado como um projétil, ele não é visível ao olho comum. Apenas aqueles Lutadores quais conseguem ser bem sucedidos em um rolamento de lutas as cegas (Percepção + Lutas as Cegas), percebem a tempo para interromper esse ataque com sua própria manobra.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Nenhum

FLIGHT

Pré-requisitos: Esportes •, Foco ••, Elemental •••

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 2

Elementais do ar podem convocar os ventos para propelar a eles próprios pelo ar. Normalmente isso é acompanhado por ventania levantando objetos ali e acolá. O possuidor dessa habilidade pode também voar sem criar distúrbios associados (mas ainda assim – os ventos soprando são maravilhosamente dramáticos).

Sistema: Fora de combate esse poder permite o lutador voar sem se cansar, a uma Velocidade igual a (Foco + Destreza) x 10 Milhas por hora. Ele pode levantar qualquer peso que esteja acostumado a levantar do chão.

Em combate, o jogador deve esperar durante todo um turno enquanto ativa seu

poder de voar. Ele pode bloquear, mas não pode iniciar qualquer ação ofensiva. Nos turnos seguintes o Lutador é tratado como um alvo aéreo, e podem atacar e movimentar normalmente, usando os modificadores abaixo em adicionando a qualquer um provido pelo movimento que ele decida usar. Esse movimento é igual ao Vigor em hexágonos. Além disso, ele apenas pode ser afetado por Manobras Aéreas ou por ataques de projeteis.

Custo: 1 Chi por turno em combates, 1 Chi por hora fora de combates.

Velocidade: +1

Dano: Nenhum

Movimento: Vigor

LIGHTNESS

Pré-requisitos: Esportes ••, Foco •••, Elemental •••, Flight

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Esse poder reduz o peso do alvo (sem que necessariamente seja o próprio Elemental), permitindo ele pular rapidamente e mais do que normal.

Sistema: O Lutador afetado deve adicionar +2 a sua Velocidade e +3 ao seu Movimento para todos Manobras com Pulo no próximo turno. O Elemental não precisa se concentrar no efeito durante o turno, e pode se mover e atacar normalmente. Lightness funciona por um número de turnos igual a Técnica de Foco do Elemental.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +1 (inicial) +2 (alvo, turnos seguintes)

Dano: Nenhum

Movimento: +1 (inicial) +3 (alvo, turnos seguintes)

PUSH

Pré-requisitos: Foco •••, Elemental •••, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 4

Fechando ambas as mãos como se rezasse e empurrando para frente, o Lutador afunila um tremendo furacão até o alvo. Oponentes despreparados soa arremessados inúmeros metros pelos ventos produzidos.

Sistema: Uma rajada de ar com uma largura (em hexágonos) igual à Técnica Foco do Personagem começando um hexágono a

frente do personagem e continuando durante três hexágonos.

Qualquer um no caminho sofre um acerto, o qual pode bloquear normalmente. Use o modificador abaixo de Dano. Qualquer Lutador que sofra dano é movido um número igual de hexágonos em linha reta em relação ao Elemental. Oponentes pulando e em ataques aéreos sofrem knockdown automático.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +1

Movimento: Nenhum

VACUUM

Pré-requisitos: Foco •••, Elemental ••••, Air Blast

Pontos de Poder: Elemental (Ar) 3

Provavelmente o mais perigoso de todos os poderes Elementais. Quem o domina, pode temporariamente remover o ar de qualquer área oportuna. Quando esse poder faz seu efeito, ocorre um estrondo parecido com um trovão que furiosamente percorre o ambiente para preencher o vácuo. Qualquer alvo na área afetada sentirá o ar ser sugado para fora de seus pulmões, enquanto simultaneamente o ar a sua volta o esmaga por todos os lados de seu corpo.

Sistema: O Usuário desse poder escolhe um hexágono para ser o hexágono alvo. Qualquer Lutador neste hexágono deve ser bem sucedido em um teste de Vigor ou estará automaticamente atordado (dizzied) no próximo turno. Ele então sofre Dano de acordo com os modificadores abaixo.

Elementais do ar não são afetados por esse poder. Um alvo com Velocidade alta pode interromper e mover-se para fora do hexágono afetado depois do início do Vacuum.

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: +2

Movimento: -2

MANOBRAS de TERRA

PI

Pré-requisitos: Foco •••, Elemental •••, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

Um buraco se abre na terra embaixo do oponente do Elemental. Muitos Lutadores são pegos de guarda baixa por essa Manobra.

Sistema: Em tempo hábil, o Street Fighter deve almejar seu oponente para depois terminar seu movimento. De outra forma, o Elemental deve selecionar o hexágono alvo para o buraco (Pit). Qualquer Lutador que termine seu movimento nesse hexágono cairá dentro do buraco. Usando os modificadores abaixo para o Dano da queda. O buraco tem 5 pés de profundidade mais um pé adicional por ponto na Técnica Foco do Elemental. Lutadores que caem no buraco devem gastar a próxima ação para escalar para fora. Trate essa ação como uma manobra de Movimento –4 em Velocidade. O buraco deve ser marcado no mapa hexágono porque, uma vez criado, o buraco é permanente.

Esse poder não pode ser usado se o Lutador não estiver em contato com o solo; da mesma forma de tábuas corridas de madeira negam essa Manobra. Usar Pit na arena resulta na perda de um ponto de Renome Glória temporário, graças ao dano causado. Lutadores. Lutadores soa muitas vezes solicitados para reparos.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -1
Dano: +1
Movimento: -1

STONE

Pré-requisitos: Soco ••, Foco ••, Elemental ••, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

O Elemental pode formar um pequeno pedregulho no ar e lançar contra o alvo.

Sistema: Esse é um ataque de projétil, muito parecido com a Fireball ou Ice Blast. Quanto mais Foco o Elemental tem, maior a pedra é. Porque a pedra é lançada, essa manobra de Foco usa Força no lugar de inteligência para determinar o Dano infligido.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -2
Dano: Força + Foco
Movimento: Nenhum

WALL

Pré-requisitos: Foco •, Elemental ••

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 2

Simples e efetivo. O Elemental cria uma parede sólida de terra para fazer obstáculos no solo, podendo acertar um oponente ou bloquear seu ataque.

Sistema: O Elemental seleciona um hexágono diferente do dele e preenche ele com uma parede de terra. O alcance desse poder é Percepção + Foco. Qualquer um nesse hexágono momento que é invocado sofre o Dano listado abaixo. De outra forma a parede deve ser circundada ou derrubada. Como com a manobra especial Pit, o Elemental deve estar em contato com a terra para essa Manobra fazer efeito.

A parede tem um número de níveis de Saúde igual a técnica de Foco do Elemental, e Vigor igual ao Antecedente Elemental.

Custo: Nenhum
Velocidade: -2
Dano: +2
Movimento: Nenhum

WEIGHT

Pré-requisitos: Foco •••, Elemental ••••, Pit, Stone, Wall

Pontos de Poder: Elemental (Terra) 3

As maiores essências do planeta esta a disposição do Elemental da terra. Isso inclui a gravidade! O Elemental pode forçar o próprio planeta fixar o alvo a terra por um curto período de tempo. Lutadores afetados são envolvidos por um efeito bizarro similar as ondas de calor de rodovias. O oponente repentinamente sente como seu peso fosse dobrado ou triplicado.

Sistema: esse é uma ataque de projétil e pode ser esquivado como tal. De qualquer modo o alvo não sera capaz de pular no próximo turno, e sofrerá –2 Velocidade e –2 Movimento. Esse efeito não pode ser sustentado mas pode ser usado sucessivamente.

Custo: 1 Chi
Velocidade: -2
Dano: Nenhum
Movimento: -1