



PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

# PUNHO DO GUERREIRO

Edição 28      Ano 5

# ZOMBIE

ZUMBIS PARA SRPG

E MAIS:  
20 DÚVIDAS FREQUENTES  
ESTILO BRIGA DE RUA

Material distribuído gratuitamente

# EDITORIAL!

Doping. Ele é um problema nos esportes e em muitos espaços da sociedade desde que substâncias passaram a ser sintetizadas em busca de alto desempenho no século XX. Afinal de contas, existe doping no circuito Street Fighter? No suplemento Contenders é apresentado Freddy Earther, lutador que abusou dessas substâncias e ficou todo deformado. Não há honra no doping, mas pode haver poder a curto prazo - embora com consequências pesadas. Esta edição traz regras para isso.

SFRPG é um jogo com 27 anos de idade nos EUA, e 22 no Brasil, mas é tão diferente e inovador no combate que pode trazer dúvidas ainda hoje. Assim, foram listadas as 20 principais dúvidas recolhidas na comunidade brasileira, com respostas conforme as regras.

Também trazemos um estilo Briga de Rua, que é um lutador sem estilo, mas com mecânicas interessantes, além de regras para passatempos que podem ajudar a tornar um personagem mais profundo e divertido. Falando em diversão, a manobra do mês é para quem adora o bom e velho trash talk nos combates.

Uma edição tão diversa ainda traz como destaque uma seção específica para adaptações, que vai alternar com o By Fight. A adaptação da vez é iZombie, algo muito criativo tanto para a série original, quanto para SFRPG: zumbis que se camuflam na sociedade, tendo como fraqueza a necessidade de cérebros frescos.

Ufa! Temos muita coisa, mas nenhuma delas relacionada a uma arena de combate. Para não quebrar a tradição, a edição fecha com os esgotos de Nova Iorque (cowabunga!).

*Nós vamos ao encontro do mais forte!*

# SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO	4
ADAPTAÇÃO: iZOMBIE PARA SF	20
MANOBRA DO MÊS	26
LENDAS DO CIRCUITO	28
REMODELANDO O PERSONAGEM	32

**Editor:** Eric M. Souza

**Textos:** André Souza, Eric M. Souza, Guilherme Rabelo Alves, Igor Lins, Ingo Muller, Marcos Amaral, Richard "Bat" Brewster

**Mapas:** Eric M. Souza

**Diagramação:** Eric M. Souza

**Layout da Capa:** Eric M. Souza

# MATERIAL DE JOGO

## VENENO NAS VEIAS!

Como usar Doping em sua crônica de Street Fighter RPG

*Billy enfaixava zelosamente as mãos, fazendo uma prece silenciosa antes da luta decisiva. Mas ele teve certeza que suas orações não seriam atendidas quando a porta do vestiário abriu para a entrada de três homens, que cercaram o velho Mac e impediram que o treinador desse uma palavra enquanto Mr. Ray entrava no recinto.*

*- Todos admiramos seu talento, meu rapaz, mas essa luta é importante demais para arriscarmos uma derrota – disse o empresário, entregando uma seringa para o jovem pugilista. – Você sabe o que fazer.*

*A trupe saiu, deixando Billy e Mac sozinhos. O irlandês tentou consolar o rapaz, mas Billy sabia que não havia escapatória dos acordos feitos com a Shadaloo...*

O mundo de *Street Fighter* é regido pela honra e glória, mas – assim como na vida real – existem atletas que colocam a vitória acima desses valores. Seja por falta de escrúpulos, ou por pressões externas, esses atletas podem recorrer a substâncias que melhorem o seu desempenho e conseguir uma vantagem injusta.



Os custos, claro, são elevados: além dos prejuízos à saúde em longo prazo, há o risco de perder sua liberdade para a Shadaloo, cujos laboratórios secretos parecem inundar as ruas deste tipo de substância.

### Usando o doping na sua campanha

O uso de substâncias para melhorar o desempenho de lutadores é um tópico comum na ficção: personagens como Jack Hanma de *Baki*, Ivan Drago em *Rocky 4* e até mesmo Freddy "The Flailer" Eather do universo *Street Fighter* já recorreram a este tipo de artifício, com diferentes graus de sucesso.

Nós, da equipe do Punho do Guerreiro, condenamos o uso de qualquer tipo de droga, mas em uma crônica de *Street Fighter RPG*, elas podem ser usadas como um recurso dramático interessante, complicando as coisas para os personagens jogadores ao tornar seus oponentes mais difíceis. O doping seria, também, uma forma da Shadaloo manipular o circuito ou mesmo criar supersoldados, representando uma ameaça a ser combatida até mesmo fora dos torneios.

### Sistema

Existem vários tipos de substâncias ilegais, mas para efeito de jogo vamos dividi-las em três categorias genéricas. O narrador tem liberdade para inventar nomes para as drogas presentes em sua campanha (como o "Veneno" do vilão Bane, ou o "Nuke" de *Robocop*) para deixar a ameaça menos genérica. Em termos de jogo, porém, os efeitos vão ser algum desses:

*Anabolizantes:* Tomar este tipo de substância aumenta a Força do usuário em 1 ponto por uma cena. O efeito colateral do uso de anabolizantes costuma estar ligado à agressividade excessiva. Enquanto a droga estiver em uso, reduza o Carisma e a Inteligência do alvo em 1 ponto.

*Estimulantes:* São drogas que ampliam os reflexos do alvo, deixando-o mais rápido. Estas drogas aumentam a Destreza do alvo em 1 ponto por uma cena, mas deixam ele com a fala prejudicada e sem foco: reduziam a Manipulação e a Percepção em 1 ponto durante o efeito.

*Analésicos:* Este tipo de doping bloqueia os receptores de dor, aumentando o Vigor do alvo em 1 por uma cena. O efeito colateral é que o alvo aparenta lerdeza e apatia. Reduz sua Aparência e Raciocínio em 1 ponto durante o efeito.

### Uso e consequências

Para o doping ter efeito, é preciso que o alvo **FALHE** em um teste de Vigor após a aplicação. A dificuldade do teste é 6 + o número de doses que o alvo ingeriu. O perigo, porém, é a overdose: em caso de falha crítica, o personagem toma um nível de dano agravado não absorvível igual ao número de doses tomadas. A critério do narrador, tomar dano agravado desta forma pode causar penalidades permanentes, ou até mesmo ser fatal. Tal qual a vida real, não existe um nível seguro para o consumo dessas substâncias.

O doping pode elevar os atributos a um nível sobre-humano, mas é preciso tomar uma dose adicional para cada nível acima de 5, o que aumenta o risco de overdose.

Por fim, outro efeito indesejado é o vício: o narrador pode exigir testes de Força de Vontade, com dificuldade progressiva, após cada uso. Falha indica que o personagem está viciado e, a partir daí, toda vez que não tiver acesso à substância ele sofre com abstinência, tomando uma penalidade de -1 em velocidade, dano e movimento durante as lutas.



### Percebendo o doping

Para detectar sinais de doping no oponente (coisas como músculos desproporcionais, alterações na voz e olhos injetados de sangue), um observador pode fazer um teste de Percepção + Perspicácia com dificuldade 8 após testemunhar pelo menos uma luta dele. Um simples exame laboratorial (teste de Inteligência + Medicina, dificuldade 6) também detecta substâncias proibidas – mas o problema costuma ser conseguir amostras para exame, já que poucos torneios fazem testagem obrigatória. É mais fácil perceber o doping quando o lutador usa doses adicionais: a dificuldade para detectar tanto visualmente quanto em testes de laboratório cai em um ponto por cada dose usada pelo alvo.

### Doping e Renome

O lutador que usar qualquer tipo de doping perde, imediatamente, 1 ponto de Honra temporária no momento da aplicação, seja o efeito bem-sucedido ou não. Se o lutador for pego dopado, a perda será de 1 ponto de Honra e 1 ponto de Glória permanentes. Ele pode também ser banido da competição, e todas as suas vitórias no torneio serão anuladas (exceto aquelas em que houve testagem e ele estava limpo). Lutadores conhecidos pelo uso de substâncias ilegais podem ficar conhecidos pelos seus oponentes, e isso dificulta conseguir lutas – não há perda de Renome ao recusar o desafio de um atleta conhecido por lutar dopado. É provável que um atleta conhecido por se dopar tenha de abandonar a divisão por falta de oponentes, recomeçando do zero em outra categoria.

# 20 DÚVIDAS FREQUENTES

**1 - O mais rápido pode interromper antes da fase de movimento, anulando um efeito antes mesmo dele acontecer?**

R: A interrupção só é possível quando o mais lento já iniciou sua fase de movimento. Além disso, manobras aéreas só podem ser atingidas por agachamentos após concluírem. E agachamentos não são atingidos por aéreas ao longo de todo o turno. Por isso, efeitos de agachamento e manobras aéreas já estão ativos desde o início do turno; os de agachamento duram até o fim, e os de aéreas se encerram quando a manobra é concluída (o personagem termina de se mover com o Jump, ou executa o Air Smash, por exemplo).

Por outro lado, no caso de efeitos que precisam baixar a carta para acontecerem, é possível interromper antes da execução da manobra (como um Shrouded Moon, um Ghost Form, etc), já que é dito na Ordem de Jogo que um personagem pode interromper o outro na fase de movimento, após baixar a carta e até mesmo após declarar um alvo. Ghost Form, por exemplo, a carta é baixada e em seguida o personagem se torna incorpóreo. É possível que um personagem mais rápido interrompa antes desse efeito entrar em jogo, podendo atacá-lo.

**2 - Quando entra na fase de movimento e declara alcance, caso a vítima saia do raio adjacente, o atacante pode se mover caso ainda tenha movimentos sobrando, mesmo que o sistema da manobra não diga nada sobre isso?**

R: Não. Primeiro o jogador se movimenta, e depois baixa a carta. Depois disso, mesmo se tiver movimentos restantes, ele não anda mais, a menos que seja uma manobra que permita bater e depois andar (como Hurricane Kick). Isso é explicado na Ordem de Jogo (a carta é baixada após o movimento ser completado), no Exemplo de Combate e também em certas manobras, como Backflip Kick. É a grande vantagem de empurrar um oponente que já baixou a carta, por exemplo.



**3 - Manobra Aérea vs Agachamento, ambas se anulam? Quando termina o movimento do aéreo ele pode ser atingido caso termine dentro do alcance da vítima ou continua ambos anulados?**

R: Eles não se atingem se o contato ocorrer durante a execução da aérea. Após o salto acabar, se ele parar no alcance de um agachamento ainda não executado, poderá ser atingido por ele.

**4 - Quando a penalidade do Knockdown entra; esperando o mais lento acertar primeiro antes do efeito, ou tanto faz?**

R: A penalidade ocorre no próximo turno. Se o lutador já tiver realizado sua manobra ao sofrer knockdown, ele é penalizado. Se não tiver realizado ainda, ele perde sua ação, mas no próximo turno não tem penalidade.

**5 - Em um Combo Dizzy, quando a manobra de múltiplo impacto passa a somar seus danos para atordoar?**

R: Um combo passa a funcionar após a segunda manobra ser executada na sequência da primeira. A partir do dano dessa segunda manobra, o combo dizzy já está em andamento e pode somar para atordoar.

**6 - Eu posso usar agachamento nas manobras básicas de soco e chute, se sim deve ser jogada com a carta de efeito ou não precisa?**

R: Conforme o jogo foi planejado, não. Agachamentos "básicos" são feitos com manobras específicas, como Fist Sweep, Foot Sweep, Ducking Fierce etc.

**7 - Quando o personagem se move e aborta para um Jump, ele pode usar o movimento do abort ou não?**

R: Pelas regras como escritas, nada impede que ele, mesmo após ter se movido, use o movimento total de seu Jump normalmente. O personagem substitui sua ação (desde que não a tenha concluído) pela nova manobra (Bloqueio ou Jump) e esta se torna a sua ação para o turno.

Existe, porém, uma interpretação mais restritiva e punitiva, de que a nova manobra entra na etapa do turno em que você estava. Isso porque o capítulo 3 explica que um turno é o suficiente para realizar uma única ação, e a manobra de interrupção (abort) é uma troca. Você substitui sua manobra antiga pela nova. Como não é possível anular o movimento realizado pela antiga, você iniciaria a nova manobra já na fase da execução, sem poder se mover. Trata-se de uma interpretação bem restritiva buscando um jogo mais justo especialmente no player vs player (algo comum no Circuito Online). Numa leitura do texto frio da regra, nada impede de andar, ser interrompido, resolver abortar para Jump e fugir.

**8 - Musical Accompaniment precisa ser anunciando no início do turno antes de ser declarada as velocidades, ou é ação livre?**

R: Conforme dito na manobra, é preciso avisar no início do turno para onde o bônus vai (velocidade, dano ou movimento). Só depois você anuncia a velocidade de sua manobra.

**9 - Posso usar o movimento do Backflip Kick caso decida não aplicar o dano?**

R: Backflip Kick movimenta após a execução/ataque. Para fazer isso, significaria que você executou a manobra, mesmo que no ar, contra nenhum oponente. Uma consequência é que não seria mais possível abortar, pois você realizou a sua ação e encerrou seu turno.

**10 - Manobras que concedem bônus de velocidade, se acumulam com o bônus de combo?**

R: Os bônus e penalidades se acumulam normalmente. Se um personagem tem um combo de Bloqueio para Flash Kick, e sofre um Wounded Knee bem sucedido enquanto bloqueia, seu Flash Kick sairá com velocidade +2: +2 do bloqueio, +2 do combo, -2 do Wounded Knee.



**11 – Em combate entre time vs time, eu posso esperar todo mundo que é mais lento que eu agir para depois escolher quem interromper?**

R: O personagem mais rápido pode interromper no momento que ele quiser. O que vai acabar acontecendo é que ele irá interromper quando for conveniente. Se um oponente se aproxima para atingi-lo, ou se o alvo que ele escolheu resolver se afastar, ele acabará sendo levado a interromper, mesmo que ainda tenham outras pessoas para agir. No combate envolvendo várias pessoas, SFRPG coloca cada um numa situação de grande risco, assim como numa luta real, e ser mais rápido não é garantia de nada. Escolher determinado alvo, interromper e realizar sua ação, concluindo seu turno, o deixa completamente indefeso no resto do turno, podendo ser atacado por todos que ainda não iniciaram suas ações.

**12 - Qual a distância certa para se iniciar um combate dentro das arenas?**

R: Em torneios de lutas individuais, 3 hexágonos, como explicado no box da primeira página do capítulo 8. Em outras situações (incluindo lutas de times em torneios), o Narrador e os jogadores são livres para definir a distância.

**13 - O livro diz que é possível trocar de manobra para uma manobra de interrupção (abort) a qualquer momento do turno. Como isso funciona na prática?**

R: Manobra de Interrupção (abort) significa mudar a sua ação. O lutador pode trocar sua ação por um Bloqueio básico ou Jump enquanto não tiver concluído seu turno. Em geral, isso significa que se o dano do seu ataque não tiver sido rolado, ele ainda poderá abortar. Ou, no caso de manobras que produzem efeitos, como Ghost Form, Yoga Teleport, San He, dentre outras, assim que o personagem executar a manobra, gastando Chi/Força de Vontade e ativando os seus efeitos, a sua ação foi executada, e ele não poderá mais mudar a ação. Existem ações, ainda, que são mais simples, envolvendo apenas movimentação, como Movimento básico e Jump jogado sozinho. Uma vez que o jogador se movimenta e conclua seu turno, sem ser interrompido por ninguém, a sua "vez" se encerrou e a ação foi completada. Não será mais possível trocá-la para outra, pois ela se concluiu.

**14 - Por que os combos não podem ter as manobras no mesmo turno?**

R: Porque um turno é o suficiente para cada jogador realizar uma única ação. Os combos são sequências de manobras ao longo de dois ou três turnos.

**15 - O personagem ganharia +2 Velocidade na próxima manobra, mesmo o Bloqueio sendo ineficiente?**

R: Não. O Bloqueio deve ser utilizado para conceder +2 velocidade (diferente do combo, que concede +2 desde que as cartas sejam jogadas na ordem certa). O Exemplo de Combate confirma essa percepção.

**16 - Dizzy diz que o personagem fica sem agir no próximo turno, mas o que acontece com a sua ação no turno atual, caso ainda não tenha sido concluída?**

R: A regra diz que o personagem fica atordoado (dizzy) assim que recebe em um ataque mais dano que o seu Vigor. Portanto, a ação que ainda não havia sido concluída é perdida - o personagem encerra seu turno, já entrando em atordoamento. Além disso, o personagem estará atordoado no próximo turno, dando ao oponente uma ação livre. O texto não é perfeitamente claro a respeito, mas Steve Wieck, autor do jogo, esclareceu mais tarde à comunidade norte-americana que o entendimento é realmente esse.

**17 - É correto afirmar que o apresamento básico/grab/clinch não anula a manobra do adversário caso tenha o interrompido, exceto o bloqueio?**

R: O Apresamento básico não possui nenhum efeito especial, exceto ignorar bloqueios. Então após ele ser executado, o oponente interrompido continuará normalmente, a menos que seja atordoado ou nocauteado.

**18 - Se eu não tenho alcance quando entro na fase de movimento primeiro, o personagem perde a manobra, ou pode revidar se alguém entrar no seu alcance?**

R: Perde a manobra.



A Ordem de Jogo deixa claro que pode atacar apenas caso tenha um alvo ao alcance após se mover, e que se o alvo sair do alcance, o ataque é cancelado.

Além disso, no exemplo de jogo é deixado claro no turno 1 que Jade não pôde usar seu Spinning Knuckle, já que após se mover não tinha um alvo ao alcance (mesmo Hugo ainda nem tendo iniciado seu turno). Por isso, é fundamental escolher, no início do turno, uma manobra que alcance o oponente.

**19 - Posso gastar os pontos de bônus enquanto crio o personagem?**

R: Não. Há uma ordem para a criação de personagem estabelecida no capítulo 4 do livro básico. Primeiro é preciso priorizar Atributos e gastar os pontos; depois priorizar Habilidades e gastar os pontos; depois gastar em Antecedentes, seguido de Técnicas, Manobras Especiais (e combos), Renome, e por fim são ganhos os pontos bônus. Por isso, manobras lendárias devem ser conquistadas em campanha. E isso justifica Flash Kick ser mais cara de usar que Flying Thrust Kick: o Flash Kick é muito poderoso e não pede Técnica 4, permitindo comprá-la antes mesmo de gastar os pontos de bônus e iniciar a campanha com ela. É uma manobra destruidora em postos iniciais.

**20 - Após declarar a velocidade da manobra, o mais lento declara que não tem movimento na mesma, ele pode "guardar" essa manobra esperando o mais rápido entrar na sua linha de alcance? Ou após o mais veloz deixar o alvo mais lento entrar na fase de movimento, o mais lento perde a manobra no vazio ou não?**

R: O personagem precisa ter um alvo ao alcance após concluir o seu movimento. Se não tiver, ele não pode realizar sua manobra, conforme o passo 4 da Ordem de Jogo. O exemplo de combate reforça isso no primeiro turno, quando Jade não alcança Hugo e não pode desferir sua manobra, mesmo sem saber ainda se ele irá até ela.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & GUILHERME RABELO ALVES

## NOVO ESTILO: STREET FIGHTER

“Deve se achar muito importante nesse teu uniforme bonitinho, usando técnicas e manobras famosas, aprendeu tudo numa escola renomada? Aposto que teu sensei é algum nome fodão! Eu aprendi nas ruas, era levando surra que aprendi a bater, não tenho a classe que tu tem, mas você tá no meu elemento agora. Você pode lutar nas ruas, mas eu nasci nelas – aposto de que você sabe o que significa beijar lona, mas vou te ensinar o que é comer asfalto!”

Você não possui estilo. Você só pode escolher manobras comuns e pelo preço de custo mais alto.

O Street Fighter é o lutador que não possui realmente nenhum aprendizado ou estilo formal, tendo aprendido tudo sozinho ou com um mestre que não se importa com formas ou estilos.

O Estilo não ensina manobras sofisticadas ou complexas, nele se aprende o suficiente para sobreviver e se superar – se tornar uma lenda através do próprio mérito, sem ajuda do mundo exterior.

Escolas: Não existem escolas “Street Fighter”, a pessoa aprende por si mesmo ou pelas circunstâncias, o mais próximo de “escola” que pode existir é quando um Street Fighter decide ensinar o que sabe de sua própria experiência para jovens de rua, de onde ele próprio cresceu.

Membros: Ninguém realmente deseja ser um Street Fighter, isso é imposto pelas oportunidades que a vida traz para um indivíduo – ou a falta delas. Porém o Street Fighter não é elitista, longe disso – qualquer um, seja homem, mulher ou até mesmo criança pode vir a se tornar um.



Conceito: Morador de Rua, Sobrevivente, Lutador casual, Malandro, Aventureiro

Chi Inicial: 1

Força de Vontade Inicial: 6

Lema: “Você pode ter sobrevivido até agora nas ruas, mas eu nasci nelas. Você deve saber o que significa beijar a lona, agora vou te ensinar o que é beijar o meio fio.”

Não há ainda Guerreiros Mundiais Street Fighter, mas muitos lutadores que hoje são começaram assim como Abigail, Blanka e Cody, só para citar alguns.

### Habilidades Adicionais

Encontrando um professor e tendo chi e força de vontade iguais ou superiores ao estilo, pode aprender um estilo de graça.

A cada luta vencida como Street Fighter, ganhe +1 de Glória. Se durante a luta fez algo para ganhar Honra, ganhe +1 de Honra. As pessoas se impressionam com um lutador que aprendeu tudo sozinho vencendo lutadores de estilos conhecidos.

No final da história, se você venceu todas as lutas que participou, ganhe +1xp. Isso representa seu caminho de autoconhecimento.

Street Fighter não possui manobras especiais, tendo que escolher apenas as manobras abertas para todos os estilos e pagar por elas através do custo mais elevado.

IGOR LINS

# PASSATEMPOS PARA STREET FIGHTER RPG!

Para a maioria dos personagens do SFRPG, a luta é sua principal preocupação. Os interesses secundários comuns são: investigação, carreira militar, aplicação da lei, etc. Portanto, o sistema SFRPG lida bem com as expectativas comuns do gênero, ajudado por ter um sistema de habilidade enxuta. No entanto, e se um grupo estiver tentando fazer algo não coberto pelas Habilidades existentes, como dançar? Para muitos grupos isto não é um problema: ou a mecânica precisa é considerada sem importância e o processo é automatizado, ou um teste é feito usando as estatísticas existentes, como Destreza + Esportes para Dança. Estou sugerindo, aqui, algo de menor importância em termos de mecânica, emprestado dos vários jogos de 20º Aniversário do Mundo das Trevas, a "Regra Opcional: Talento para Passatempo, Habilidade Profissional e Conhecimentos Peritos". Um título longo, então eu me referirei a esta ideia simplesmente como *Passatempos*.

Os Passatempos devem exigir uma mecânica para cobri-los? Primeiro, vamos considerar o sistema central; é maravilhosamente minimalista. Há menos Habilidades no Street Fighter do que nos outros jogos Storyteller, o que eu acho que se adequa aos objetivos do jogo, além de ajudar a manter as ideias de personagens bem focadas nas expectativas do gênero de jogo. Nos anos 90, os Guias do Jogador para os vários jogos do Mundo das Trevas acrescentaram muitas Habilidades Secundárias, juntamente com regras que poderiam desequilibrar ainda mais as coisas. Enquanto isso, o *Shades of Grey* e o *SF Player's Guide* introduziram apenas algumas novas Habilidades. Então, se muitas Habilidades não são consideradas importantes para o SFRPG, por que estou sugerindo acrescentar coisas?

Os passatempos podem acrescentar um sabor profundo tanto aos personagens quanto à história. Pode ser muito divertido quando um grupo descobre que um personagem costumava estar envolvido em: dramatismo amador, cosplay, basquete, cinema, poesia, leituras, fantoches, etc.



Também pode fornecer abordagens interessantes para a história do jogo, o que pode ajudar o Narrador, acima de tudo. Por exemplo: os assassinos parecem estar usando o mundo da dança de salão para se aproximarem de seus alvos. Os personagens decidem participar da competição, de modo que têm uma boa maneira de investigar, acesso regular aos dançarinos e ao pessoal. Mas será que os PJs sabem como dançar? Eles são suficientemente bons para entrar? Será que eles podem até vencer? Da mesma forma, aprender que um alvo gosta de ir dançar todas as semanas poderia fornecer ideias interessantes de histórias para os PJs.

Aqui estão alguns exemplos de lugares usando a premissa de que os PJs vão disfarçados: museu (história), restaurante (culinária), faculdade (arte), discoteca de rock (música: rock), sala de concertos (música: clássica), leilão (arte, coleta de moedas, coleta de selos), etc.

O objetivo com isto é proporcionar uma forma **mais simples** de acrescentar profundidade de personagens. Ajuda a considerar um personagem de ângulos/perspectivas diferentes; essa ideia também ajuda a diferenciar personagens com estatísticas e estilos semelhantes. Isto não é absolutamente uma tentativa de trazer mais complexidade (e inchaço) ao SFRPG. Como jogadores diferentes preferem coisas diferentes, algumas opções são fornecidas abaixo.

Primeiramente, um esclarecimento, já que o passatempo é uma categoria ampla, e nem todos os passatempos são igualmente úteis. Os jogadores não devem escolher um passatempo porque pensam que podem ganhar um bônus de combate. A intenção deste tópico é evitar debates sobre como ganhar bônus para o combate, pois nenhum deles deve ser dado. Para fins de clareza e para ajudar a evitar debates, apresento um exemplo interessante: Escalada; um passatempo difícil e impressionante. Além dos benefícios físicos (Atributos Físicos e Esportes), alguns escaladores aprendem sobre a natureza e o alpinismo (Sobrevivência).

Certo, até agora o sistema central cobre estes aspectos da escalada. Mas além dos escaladores livres, outros aprendem sobre o uso de cordas; como isto é tratado no sistema? Provavelmente Sobrevivência, mas talvez alguns discordem. Agora, um exemplo de um debate que alguns jogadores podem considerar uma questão inocente, enquanto outros podem considerar uma tentativa de trapacear. Considere que conforme os alpinistas podem melhorar drasticamente sua capacidade de agarrar, certamente eles deveriam ter um bônus para Apresamento?

Mesmo ignorando que este sistema menor não dá bônus de combate, eu sugiro que absolutamente não, já que o sistema central de Apresamento já cobre isto. Pendurar uma mão em um parapeito não é idêntico a agarrar um adversário resistente. Além disso, os Atributos de Força e Vigor encapsulam diferentes tipos de proezas físicas, portanto, mais uma vez o sistema central já cobre tecnicamente este aspecto de um debate. Se a força fosse o único fator decisivo da luta, então todos os maiores halterofilistas também seriam campeões de luta corporal. Agora vamos voltar aos passatempos que não são cobertos pelo sistema existente, como xadrez, colecionar selos, etc.

Outro benefício dos Passatempos é a ideia proporcionar mais oportunidades de RPG. Cenas de jogo como: praticar, realizar montagens, procurar mentores do passatempo, visitar diferentes eventos, etc. Além disso, acrescenta outra motivação, que pode resultar em conflito ao personagem, lutas para encontrar tempo para buscar seu objeto de coleção, a missão pessoal versus a missão maior, etc.

#### **Opção 0: Ignorar este tópico !;-)**

Talvez você considere isto como um inchaço desnecessário do sistema, ou simplesmente não importante o suficiente para abordar; perfeitamente válido e compreensível.

#### **Opção 1: Passatempos listados mas sem Mecânica**

Os jogadores podem anotar alguns passatempos do personagem. Talvez cada personagem possa ter de 0 a 5 passatempos. Eles não têm nenhuma classificação e não fornecem modificadores para outras Habilidades. Eles podem ser usados para melhorar o roleplay, fornecer a um personagem a habilidade de realizar e/ou falar sobre um tópico no personagem. O personagem é considerado de alguma forma capaz e conhecedor de seus passatempos, portanto, não há necessidade de fazer um teste.

#### **Opção 2: Os Passatempos são como Habilidades**

Como nem todos têm a mesma proficiência em algo, uma maneira de diferenciar as coisas poderia ser mais interessante para o seu grupo. Os passatempos têm uma classificação e são tratados como outras Habilidades em relação a testes. Isto levanta duas questões-chave e subperguntas:



#### **i. Atribuir pontos:**

- a. Pontos simplesmente podem ser alocados; eu sugeriria 5. Talvez um personagem tenha 5 passatempos classificados em 1, ou 1 passatempo em 5. Talvez um Narrador prefira que geralmente um Passatempo tenha uma classificação máxima de 3 na criação de personagens; talvez exceções para um conceito de personagem específico.
  - b. Um personagem pode gastar pontos livres em Passatempos? Se você quiser. Em meus jogos decidi não permitir isso, Passatempos não são tão importantes assim!
- #### **ii. Custo em Pontos de Experiência.**
- Alguns jogadores apreciam ter mais ideias de características e coisas que podem ser melhoradas.
- a. Sem melhorias, mantendo as coisas simples. Talvez melhorar mais tarde?
  - b. Não com XP normal. Jogador e Narrador negociam como um passatempo pode ser melhorado, provavelmente um evento de RPG relacionado ao passatempo; um evento mais dramático para uma classificação mais alta. Eu gosto muito dos sistemas Milestone XP.
  - c. Outra abordagem que usei foi o XP de Passatempos. Desta forma, os jogadores poderiam decidir qual passatempo priorizar. Ao ter sua própria XP, ela não drena a XP de estatísticas mais importantes.
    - d. A XP normal pode ser gasta nos Passatempos. Talvez usando o mesmo custo que outras Habilidades, talvez a metade do custo. Como os Passatempos são menos importantes, esta é uma opção cara!

Como os Passatempos não são essenciais, talvez um grupo concorde em ter alguns Passatempos definidos na criação do personagem, enquanto outros são revelados durante o jogo. Talvez um grupo opte por decidir apenas durante o jogo, uma opção provavelmente preferida por grupos que gostam de compartilhar o controle narrativo.

Este poderia ser um tópico divertido em relação a outros personagens, especialmente os Guerreiros Mundiais; quais são seus hobbies? Como há tantos passatempos, uma lista não é fornecida aqui. Se você gostaria de inspiração, então confira [Lista de passatempos](#).

RICHARD "BAT" BREWSTER

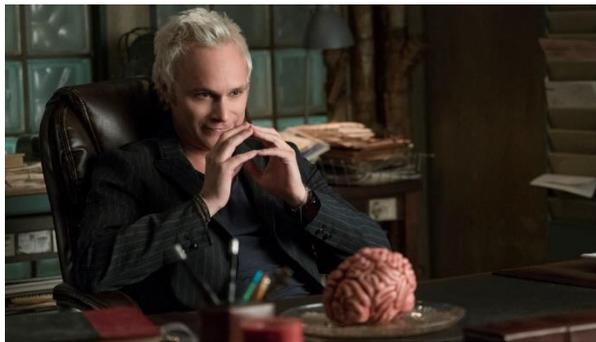
# ADAPTAÇÃO!

## IZOMBIE PARA SFRPG

Em uma postagem no grupo do Facebook, um membro perguntou sobre ter fichas de zumbi para usar no jogo. Eu fiquei confuso, afinal não há fichas de monstros no jogo, visto que o foco dele é luta, artes marciais, ação. Lutar contra hordas de mortos vivos com seus punhos não faria sentido, né? Muito menos jogar com um! Para minha surpresa, havia sim uma adaptação incompleta de RE para o sistema, mas isso não vem a caso.

Ao pensar na piada que seria jogar com um zumbi, lembrei-me de uma série que eu adorava e que acabou bem recentemente (2019). Em resumo: iZombie é uma série sobre Olivia Moore, médica legista certinha que vai obrigada para uma festa regada a drogas, bebida e energético. Mas o que podia render apenas uma tremenda ressaca vira um inferno, pois a mistura de uma droga sintética chamada **Utopium** (na sua versão **contaminada**) com o energético local, **Max Rager**, cria um vírus que transforma as pessoas em um tipo de zumbi. Após o ataque de zumbis na festa, ela acaba arranhada e é “morta”, apenas para voltar a vida horas depois, mas agora com uma fome bem específica e uma nova aparência.

Ela descobre que a ingestão de cérebros humanos faz com que, além de permanecer com suas plenas faculdades mentais e vigor físico, ela também fique temporariamente com as memórias e habilidades das pessoas mortas. Como uma forma de se sentir menos monstruosa e também de trazer justiça às pessoas assassinadas, ela passa a ajudar a polícia se fingindo de vidente, e auxiliando seu “parceiro”, o detetive Clive Barbenieux, a solucionar assassinatos usando essas habilidades inatas para ver o passado das vítimas.



## Como é ser um “zumbi”?

O zumbi no universo de iZombie é um humano típico em quase todos aspectos, física e psicologicamente, e é difícil localizá-lo em meio à multidão. No primeiro episódio da 2ª temporada foram nomeados os traços mais proeminentes que são típicos de zumbis que tentam esconder sua verdadeira identidade - eles compram especiarias muito ardentes, tintura para os cabelos e usam bronzamento artificial, a fim de tornar aparência mais próxima à de um humano.

Os zumbis mantêm todas as suas características e capacidades que tinham como humanos (isto é, se bem alimentados em uma dieta regular de cérebros). Além disso, podem continuar a treinar, ir à academia, trabalhar, e viver uma vida normal. A principal diferença está em três traços proeminentes: aparência, comportamento e dieta alimentar. A primeira pode facilmente ser remediada com uma tintura de cabelo e sessões de bronzamento artificial; já as outras duas... nem tanto.

## A Contaminação

Após contato com um zumbi — seja ele ingerindo o sangue “zumbificado” ou recebendo um arranhão ou mordida —, um humano sofre de grave febre e de morte súbita, vindo a ressuscitar horas mais tarde. Após a ressuscitação, o humano progressivamente se transforma em zumbi.

Outra forma de contaminação é similar à do vírus da AIDS. O vírus zumbi é extremamente forte e muito pequeno em seu tamanho comparado ao menor dos vírus até então descoberto. Por esse motivo, até mesmo fazer sexo com um zumbi resulta na contaminação e transformação do parceiro humano. Segundo Ravi, o vírus é tão pequeno e poderoso que nem mesmo a proteção de preservativos é capaz de contê-lo.

## Mudanças Físicas

Os sinais de transformação vêm à tona várias horas após o vírus entrar no corpo humano, com a mudança de sua cor de cabelo para loiro platina, pele esbranquiçada, e um estranho desejo de comer os cérebros humanos. Pelo menos uma mecha de cabelo fica branca quase instantaneamente, enquanto o resto fica branco ou loiro pálido com o tempo. A pele também fica em um branco cadavérico e, quanto mais claro o tom de pele, mais evidente a descoloração, com olheiras escuras e profundas.

É em termos físicos que os zumbis são muito diferentes dos humanos. Conforme mostrado no episódio piloto, sua frequência cardíaca em repouso é de 10 batimentos por minuto apenas, muitas vezes fazendo com que humanos regulares os confundam com cadáveres. Por causa dessa baixa frequência cardíaca, quando feridos, os zumbis não perdem muito sangue, a ponto de nem mesmo tiros os fazerem sangrar gravemente. Também passam a ter uma grande tolerância a dor, devido a sua rede nervosa também ser afetada pelo vírus zumbi. Um exemplo extremo disso é o zumbi Julien Dupont, que mesmo tomando três tiros de pistola em seu peito de Major (ex-noivo de Olivia), simplesmente continua a atacar.

Outro aspecto curioso é que eles não morrem congelados, mas entram num estado de hibernação. Durante a série, eles passam a prender zumbis em frigoríficos para estudá-los e depois para punir os criminosos. O frio afeta eles como um corpo congelado comum, tornando-os quebradiços, mas não há necrose. Aliás, a capacidade curativa deles apesar de mais lenta é melhor do que a humana comum. Por exemplo, se um zumbi tiver a mão decepada, mas costurada de volta, ela irá demorar para se curar, mas não sofrerá consequências como perda de sensibilidade ou de movimentos.

### Mudanças Comportamentais

Uma característica interessante dos zumbis da série é o chamado "**Full-On Zombie Mode**" (**Modo Zumbi Completo**), batizado por Olivia e mencionado pelos outros na série. Graças a emoções fortes, situações perigosas ou simplesmente ter muita adrenalina em seu sangue faz com que os Zumbis sofram de um estado de transe.

Em termos de aparência, sua pele fica de um branco pálido, superando o bronzeamento. Seus olhos ficam com a esclera completamente vermelho-sangue, com as íris vermelhas levemente esbranquiçadas e de bordas escuras. Veias negras emergem ao redor dos olhos, maçãs do rosto, pescoço e têmporas. As pálpebras e olheiras se tornam de um roxo tão profundo que parecem negras.



Este estado é uma faca de dois gumes. Por um lado, dá a eles tremendas capacidades físicas, como uma tolerância ainda mais alta a dor, e força e velocidade sobre-humana – a explicação da série é que eles não sentem dores de músculos e nervos sobrecarregados com o esforço extremo, nem sofrem com a ação do ácido lático. (\*— *Sim, um zumbi não só vai bater mais rápido e pesado como nunca faria antes como, se você correr, ele jamais vai se cansar de correr atrás. Se isso não te dá medo, não sei o que fará!* —\*).

Porém, eles não podem se controlar adequadamente esse estágio, podendo fazer coisas das quais se arrependerão e, claro, mostrar sua verdadeira identidade. Neste transe, eles não podem falar ou agir de acordo com seus pensamentos; agirão apenas por instinto e irão atacar sua vítima por dois motivos - um pensamento estável sobre isso antes de entrar nesse modo, ou um ávido desejo por cérebro. Um zumbi pode, portanto, entrar nesse modo tanto de forma instintiva quanto voluntária e premeditadamente. Entretanto, sair deste modo requer tempo e esforço.

Há dois casos em que essa mudança é automática, independente de instinto ou premeditação. Conforme mostrado nos dois últimos episódios da 2ª temporada, a bebida energética **Super Max**, desenvolvida a partir da **Max Rager**, ao ser misturada com o **Utopium contaminado**, instantaneamente transformará o consumidor em um zumbi selvagem no **Modo Full-On Zombie**, sem nenhuma capacidade de regredir para o estado estável, com o único desejo de comer cérebros humanos, servindo como um grande perigo para todos.

O segundo caso em que essa mudança é impositiva é se o zumbi não comer cérebros humanos por um longo período de tempo, como meio de sobrevivência, eles entrarão automaticamente no **Full-On Zombie Mode** e tentarão encontrar comida para eles. No caso, o primeiro cérebro humano que passar na sua frente.

## Mudanças Alimentares

O principal problema dos zumbis é sua dieta. Comer cérebros humanos não só é considerado algo nojento e imoral, como de difícil acesso, e cabe aos personagens “darem seu jeito” para poder se alimentar. Olivia aproveitou a formação médica e se tornou médica legista do departamento de polícia local — alimentando-se dos cérebros das vítimas de crimes violentos. Já Blaine, o responsável pela “zumbificação” dela e vilão das primeiras temporadas, compra uma funerária — tendo acesso irrestrito aos cérebros dos seus “clientes”.

O desejo de comer cérebros humanos é algo natural para todos os zumbis, já que muitos zumbis recorrentes disseram que sentem anseio por comê-los, mas muitos ainda não sabem o porquê. Em verdade, eles precisam se alimentar de cérebros pelo menos uma vez por mês, para se manterem “vivos” e salvarem sua sanidade. Do contrário, eles se transformarão em uma versão “canônica” dos zumbis clássicos, havendo degradação total do raciocínio lógico e parcial do seu corpo, com o único desejo de acabar com a fome. O processo de degradação pode variar de várias semanas a meses sem alimentação do cérebro, mas o zumbi degradado não pode ser revertido, se atingir um “ponto crítico”.

Apesar da necessidade de ingestão rotineira de cérebro humano, um zumbi pode sanar sua fome temporariamente com comida normal (não precisa ser massa cinzenta três vezes por dia, pode ser só uma vez por semana). Entretanto, a comida humana apresenta um outro tipo de problema.

Ao longo da transformação, os zumbis passam a sofrer uma perda de paladar e a comida humana passa a ter um gosto repugnante, sendo apenas a comida altamente condimentada algo tolerável para o paladar zumbi.

## ZUMBI EM SFRPG!

E depois de toda essa explanação, vamos às regras para fazer uma ficha:

- Após o processo de zumbificação, o PJ perderá 1 ponto de Aparência na ficha de forma permanente, pelo aspecto cadavérico. Em compensação, ganham um ponto em Vigor, devido à resistência a dor.
- O zumbi tem acesso automaticamente às Habilidades da ficha do NPC defunto, até o fim de uma cena. Entretanto, o conhecimento não simplesmente aparece: ele precisa de um evento de flashbacks para despertar essa memória, a critério do Narrador. Precisa ser um cérebro devorado recentemente, na mesma história ou na história anterior, e esse acesso só ocorrerá uma vez. Depois, não se repetirá.
- Se o jogo está usando as regras alternativas de Qualidades e Defeitos (PdG 10 e 11), o zumbi herdará Qualidades e Defeitos do cérebro do NPC que ele comeu, além das dele. No seriado, certos eventos despertam esses comportamentos como gatilhos, principalmente os Defeitos. Logo, alguém que tem aracnofobia e se depare com um armário cheio de aranhas durante a investigação vai ter que fazer um teste de Força de Vontade para não sair correndo!
- Ainda Sobre Qualidades e Defeitos, o Zumbi tem automaticamente o defeito Dependência (comer cérebros) e Perda de Sentido (Paladar).
- O “Full Zombie mode” nada mais é que o Frenesi do Híbrido Animal. Mesmas regras.
- O zumbi pode ser acometido por “flashbacks” das memórias do cérebro comido, caso encontre algo ou alguém que cause isso. Ele tem que passar em um teste de Força de Vontade (dif. de 6 até 8) para não ficar em um estado similar ao Dizzy.
- Diferente dos Vampiros, eles podem usar manobras de Foco, já que não estão mortos de verdade.
- Uma vez devorado o cérebro de um Street Fighter, o zumbi passa a ter acesso a todos os Combos e manobras dele, ao longo de uma sessão de jogo.
- Em sua fúria, o zumbi usará Head Bite e manobras similares, mesmo que não estejam na lista, demonstrando a selvageria e fome primordial dele.

Essa característica também é considerada estranha porque os zumbis precisam que seus alimentos, sejam cérebros ou os alimentos habituais, estejam imensamente picantes ou de sabor equivalentemente forte. De acordo com a protagonista Liv Moore, se não tem pimenta na comida, ela simplesmente não consegue saborear a refeição.

## Habilidades Temporariamente Adquiridas

Por algum motivo ainda em fase de estudos por Liv e Ravi, a ingestão de cérebros faz com que o zumbi herde as memórias, habilidades e traços de personalidade por algum tempo do indivíduo em questão. E apesar disso ser bem útil para a resolução dos casos de homicídio gera, em contrapartida, uma dor de cabeça para aqueles ao redor que tem de lidar com o zumbi mudando de personalidade a cada semana. Parte da graça do show é justamente ver como Liv passa de um membro da Tríade que é exímio lutador de Kung Fu, para uma Stripper barraqueira e lasciva de um episódio a outro e o pobre Clive tendo que manter ela na linha para não ser mandada pro hospício ou pior.

O meio que outros zumbis encontraram para contornar a situação é ingerindo pedaços de vários cérebros misturados, pois aparentemente o organismo zumbificado não consegue “processar tanta informação” e os efeitos são minimizados.

## Derrotando um Zumbi

A maneira certa de matar um zumbi, como na versão original, é com um tiro ou golpe certo na cabeça. Atrair ele para um ambiente extremamente frio, para forçar o corpo a hibernar e ataca-lo enquanto estiver vulnerável também é uma boa tática. Tranquilizantes, venenos e choques como tasers só funcionam em altíssimas quantidades, pois o metabolismo “lento” deles impedem que o efeito seja imediato.

ANDRÉ SOUZA

# MANOBRA DO MÊS



## PROVOKE!

**Pré-requisitos:** Manipulação •••, Lábia ••, Esportes •

**Pontos de Poder:** Qualquer estilo 1

Existe um costume entre alguns lutadores chamado trash talking, ou shit talking. É a capacidade de usar a língua para ofender e irritar os oponentes. Em tese, nada mais é do que alguns xingamentos e ofensas, ou talvez duvidar da capacidade do rival, coisas que desde crianças aprendemos a fazer para irritar nossos ofensores.

Alguns lutadores, entretanto, elevam essa habilidade a um novo nível, usando uma língua ferina e a capacidade de observação para descobrir alguma fraqueza mental do oponente e usá-la contra ele, enfurecendo-o e controlando-o através dessa fúria...

Ou as vezes apenas xingando a mãe do oponente...

**Sistema:** O lutador faz um teste de Manipulação + Lábia contra a Força de Vontade do alvo. Caso falhe, nada acontece e o turno segue normalmente, mas caso tenha sucesso, o oponente estará furioso com o personagem e será obrigado a atacá-lo no próximo turno, independente de sua vontade (trate como o frenesi de Híbrido Animal).

**Custo:** Nenhum

**Velocidade:** +2

**Dano:** Nenhum

**Movimento:** +0

MARCOS AMARAL

# LENDAS DO CIRCUITO

## Maurice Jackson

Jackson cresceu órfão, nas ruas. Ele tinha muito ódio no coração. Ódio de tudo e de todos, por ter aquela vida miserável. Até que um dia foi achado pelo mestre Kwan. Renomado Sifu nas artes do Kung Fu, ele ensinou as técnicas ao garoto. Jackson treinou vários anos com o mestre, até que um dia, ele iniciou nas técnicas e manobras do Kung Fu cobra. Kwan ensinou a Jackson (que já não era mais um garoto) o mortal Dim Mak. Ele explicou a Jackson a eficácia dessa manobra e sua importância. Porém, isso foi demais para o jovem Maurice.

Logo ao fim do treinamento, Maurice Jackson abriu uma academia de Kung Fu. Aqui começa uma nova fase da vida de Jackson. Casado e mais velho, ele se dedica mais a vida comercial e esquece os verdadeiros valores do Kung Fu. Abre um turbilhão de academias, deixando seus melhores alunos cuidarem delas. Até o seu casamento acabou, tamanha a importância que ele dera ao lucro. Mas a Honra havia de voltar...



Durante uma visita ao sifu Kwan, ele conheceu o jovem Pao, novo pupilo do mestre. Eles partiram para um treino, mas Jackson usou seu Dim Mak de forma errada, quase matando Pao. Após o fato, ele e o mestre Kwan tiveram uma discussão. Jackson saiu de carro com raiva e parou para ver o pôr do sol. Ele decidiu voltar e pedir desculpas ao mestre. Chegando lá, encontrou Pao e o seu sifu mortos. Um ninja chamado Filipe Daragon os matou. Jackson conseguiu vingar seu mestre, deixando Daragon paraplégico, com seu Dim Mak. Agora que a Honra voltou ao seu coração, Jackson voltou ao circuito Street Fighter para honrar os ensinamentos de seu mestre.

**Jogando com Maurice:** Você ficou chocado e arrependido com sua posição. Agora, você quer reatar com sua esposa e voltar a ser um guerreiro honrado. Você deixou de lado aquela vida de negócios para ser um guerreiro e se orgulha dessa decisão.

**Aparência:** Maurice é alto e de físico atlético. Para os combates, usa roupas coloridas tradicionais de Kung Fu, geralmente em verde e vermelho. Às vezes, luta apenas com calças pretas. Usa sapatilhas de Kung Fu e uma faixa preta na testa.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

# MAURICE JACKSON!

Estilo: Kung Fu  
 Escola: Professor Particular  
 Conceito: Mestre  
 Assinatura: Sinal de positivo

Força •••••      Carisma •••      Percepção •••  
 Destreza •••••      Manipulação •••      Inteligência •••••  
 Vigor •••••      Aparência •••      Raciocínio •••••

Prontidão •••••      Luta às Cegas •••      Arena ••  
 Interrogação ••      Condução •••      Computador ••  
 Intimidação •••      Liderança      Investigação ••  
 Perspicácia •••      Segurança      Medicina ••  
 Manha •••••      Furtividade •••      Mistérios •••  
 Lábia •••      Sobrevivência ••      Estilos •••••

Contatos •••••      Soco •••••  
 Fama ••      Chute •••••  
 Recursos •••      Bloqueio •••••  
    Apresamento •••••  
    Esportes •••••  
    Foco •••••  
    Nunchaku •••

Glória •••••      Honra •••••

Chi ••••••••      Força de Vontade ••••••••  
 □ □ □ □ □ □ □ □      □ □ □ □ □ □ □ □

Saúde ••••••••••  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □  
 ••••••••••  
 □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Jab para Foot Sweep para Dim Mak (dizzy)

Divisão: Estilo Livre, Posto: 7  
 23 Vit, 2 Der, 1 Emp, 22 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	8	4	Básica
Strong	4	10	4	Básica
Fierce	3	12	3	Básica
Short	5	9	4	Básica
Forward	4	11	3	Básica
Roundhouse	2	13	3	Básica
Apresamento	4	8	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Jump	7	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	Efeito automático; o lutador sofre apenas -1 VEL(não -2) após sofrer knockdown
Foot Sweep	2	12	2	Agachamento; Knockdown
Throw	2	10	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Chi Kung Healing	4	-	3	Restaura 1 Saúde/ponto de Chi, até um máximo de (Foco do lutador) por turno; pode ser usado em outros no mesmo hex
Dim Mak	4	9	4	Pode retardar o dano se desejado; -1 para qualquer atributo físico, 1 Chi
Stunning Shout	7	-	2	Afeta um alvo ou, a critério do Narrador, um grupo de pequeno; o atacante deve vencer uma disputa de FV Permanente; se o alvo não agiu neste turno, perderá sua ação; se já agiu, terá um redutor na VEL igual a diferença de que perdeu a disputa, 1 Chi
Double-Hit Kick	2	10	3	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Spinning Back Fist	3	11	5	

# REMODELANDO O PERSONAGEM!

No Punho do Guerreiro #19, foi trazida uma mecânica para trocas de estilo, já que o livro básico e o Perfect Warrior até mencionam lutadores que mudam de estilo, mas não dizem como lidar com as manobras de custo diferente e as proibidas na nova arte marcial escolhida.

Um desdobramento interessante dessa mecânica é a possibilidade de desistir de Manobras Especiais e combos ao longo da carreira do personagem, recuperando seus pontos parcial ou totalmente, e investindo em novas táticas.

Isso é algo que existe inclusive com lutadores do mundo real, que treinam técnicas e táticas para oponentes específicos, e depois viram a chave para outros desafios.

Nas regras oficiais, isso significaria apenas que o lutador adicionou novas combinações ao seu arsenal, e continua com as antigas, para usar caso seja necessário. Alguns grupos, porém, preferem dar ao jogador o direito de arrependimento e permitem abandonar Manobras e combos e recuperar seus pontos.



## REMODELANDO A FICHA!

Para cada combo ou Manobra Especial que o jogador deseje retirar de seu arsenal, ele rola Inteligência + Estilos. Cada sucesso permite recuperar 1 Ponto de Poder do total da manobra ou combo, o equivalente a 4 pontos de experiência.

Por exemplo: decidido a mudar sua forma de lutar, Kyo Kusanagi não quer mais utilizar Fireball, que custa 3 pontos de poder para Karatê Shotokan. Antes disso, ele deve desaprender o combo Fireball para Flaming Dragon Punch (dizzy). O jogador de Kyo rola Inteligência + Estilos, e tira 3 sucessos. O combo custou 2 pontos de poder, que ele recupera totalmente, resultando em 8 pontos de experiência.

Em seguida, ele rola novamente Inteligência + Estilos, tirando 2 sucessos. Fireball custa 3 pontos de poder para Karatê Shotokan. Ele recupera apenas 2 (8 pontos de experiência). Kyo recebe então 16 pontos de experiência, que ele vai investir no Antecedente Elemental (fogo) e em Flaming Fist.

*ERIC "MUSASHI" SOUZA*

