



Kabuki Town:
Arena do Subsolo



Lendas
do
Circuito:
Brock



Torcida



Antecedentes únicos



Armas de Fogo

CHANGELING

The Dreaming

PARA

Street Fighter RPG



PUNHO DO GUERREIRO

Edição n°6 Ano 1



E MAIS
MANOBRA DO MÊS
ESCOLA DE COMBOS!!

EDITORIAL!

Muitos RPGs são temáticos, fortemente focados em criar um tipo único de experiência, e **Street Fighter** é um deles. Como Thiago Rosa bem definiu, jogos de luta se baseiam em surpreender o oponente, e toda a lógica de **Street Fighter** reside em escolher bem sua manobra, já que o turno é único e não há o usual ataque x defesa dos outros RPGs.

Um RPG temático, se bem feito, consegue transmitir exatamente o que seu cenário propõe. É assim com SF, mas também com outros sucessos, como Marvel Heroic Roleplaying. Por outro lado, muitas vezes os grupos querem sair um pouco do tema, ousarem outros caminhos, tentarem novos cores e tons.

Esta edição do Punho do Guerreiro é bastante focada nessas ideias. Há uma proposta para complicar o uso de armas de fogo, tornando-as mais atraentes, como também uma adaptação de Changeling, criaturas bem diferentes das outras do Mundo das Trevas e também destoantes de um universo de brigões.

Por outro lado, mesmo os changelings serão colocados para brigar numa arena subterrânea em Kabuki Town. E dentro do clima de SF, a Escola de Combos retorna, agora dando dicas sobre como criar personagens lentos com efetividade.

O Punho do Guerreiro surgiu com a proposta de expandir o universo de Street Fighter: O Jogo de RPG e, muito pelas diversas colaborações, segue mantendo sua proposta de ousar mantendo o equilíbrio, e trazer opções inovadoras para jogadores e narradores. No fim, o lema sempre foi ir ao encontro do mais forte, e a melhor maneira de fazer isso é não ter medo de arriscar.

Os ousados editores

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO 4

KABUKI TOWN 20

MANOBRA DO MÊS 24

LENDAS DO CIRCUITO 26

TORCIDA! 32

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Davi Campino, Eric M. Souza, Giovane do Monte, Odmir Fortes e Thiago Rosa

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

MATERIAL DE JOGO

Armas de fogo, em **Street Fighter**, são simplificadas. O clima do jogo é de artistas marciais combatendo bandidos com socos, chutes e poderes, assim como em filmes do gênero e nos próprios animes e mangás da série. Elas tiveram seu dano reduzido no livro básico, e mais tarde o suplemento Competidores o tornou agravado para amedrontar os jogadores. Antes disso, o Guerreiro Perfeito trouxe o laser lightknife, com dano agravado e inabsorvível.

De fato, não seria nada divertido os jogadores explorando a base da Shadaloo com metralhadoras como no ataque ao quartel no ato final de Comando para Matar. Por outro lado, **Street Fighter** traz um sistema de combate cinematográfico e intuitivo como nenhum outro RPG faz, possibilitando simular combates fantásticos e também lutas reais. Utilizá-lo em outros cenários é bastante funcional, mesmo fora do contexto de artes marciais.

Existe, inclusive, uma fantástica [adaptação de Resident Evil](#) feita pelo Edson Golem que tem muito a ganhar com alguma evolução nas regras de armas de fogo. Assim, este breve artigo traz como manobras básicas de armas de fogo algumas complicações nesse tipo de combate presentes nos jogos do Mundo das Trevas. É importante que o jogador prepare uma Carta de Combate para cada uma dessas manobras, assim como para o disparo simples (o padrão).



COMPLICAÇÕES COM ARMAS DE FOGO!

- Apontar: caso dedique tempo para apontar, um personagem pode acrescentar seu nível de Percepção ao dano do disparo de arma de fogo. Contudo, o personagem fica exposto enquanto mira, geralmente sendo um dos últimos a agir durante o turno. -4 Velocidade, Dano Especial (+Percepção), Movimento Zero.
- Apontar com mira telescópica: semelhante à manobra Apontar simples, porém com maior bônus no disparo. É preciso que o personagem mire ao longo de um turno e o alvo não esteja se movendo ou em combate. +0 Velocidade, Dano Especial (+2 +Percepção), Movimento Zero.
- Modo automático: no modo automático, o atirador descarrega o pente da arma em um alvo em um único turno. Contudo, a arma se torna um potro arisco, difícil de controlar e apontar. O pente de balas será utilizado totalmente, e ele deve estar pelo menos na metade. Recarregar a arma leva um turno. A dificuldade do teste de dano aumenta em dois nesse tipo de disparo. +0 Velocidade, Dano x3 (dif. +2), Movimento Zero.
- Rajada curta: é um meio termo entre o tiro-a-tiro e o modo automático. A dificuldade se eleva em um. +0 Velocidade, +3 Dano (dif. +1), Movimento Zero.
- Efeito Mangueira: é o ataque de área de uma arma de fogo. Nesse tipo de disparo, é possível atacar três oponentes que estejam no espaço triangular entre duas linhas hexagonais retas adjacentes que partem do atirador. Os três disparos são rolados com dificuldade aumentada em um, mas nenhum alvo pode ser atingido mais de uma vez. Aqueles que tentarem defletir as balas rolarão Destreza com dificuldade 8. Como no modo automático, todo o pente de balas será gasto.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ANTECEDENTES ÚNICOS E SEUS PODERES!

É uma queixa, tanto em mesas americanas como nas brasileiras, que alguns combos muito apelativos podem ser feitos com Antecedentes Únicos, especialmente Híbrido Animal e Cibernético. Andrew J. Lucas já confessou que o prazo para o Guia do Jogador era um mês, não houve tempo para playtests e ele tinha até mais material para colocar, porém não havia espaço.

Mas o que pode ser feito? É possível utilizá-los sem precisar modificar as regras oficiais? Melhor bani-los do jogo? Afinal, Blanka foi construído antes mesmo de haver a regra para mutantes, e não precisou delas.

Pois bem, inicialmente, é importante falar sobre os Híbridos. Eles podem parecer apelativos, mas em campanha, suas fraquezas os colocam em diversas dificuldades. Em primeiro lugar, eles têm bônus para aumentar Atributos Físicos, mas sofrem com os Sociais. Além disso, pagam nível atual x3 em algumas Habilidades. É um custo duro, que afetar a evolução do personagem, inclusive em questões de jogo e em mecânicas de combate (muitas manobras possuem testes de Habilidades). Para completar, há o frenesi, que embora pareça interessante numa situação extrema, com bônus em velocidade e imunidade a dizzy, leva à perda de Honra de forma dura, a todo turno, sem contar as ações que tirarão. Sem contar que a obrigação de usar só Fierce e Roundhouse torna o personagem previsível e fácil de parar. O frenesi é mais uma fraqueza que uma vantagem.

Isso sem falar nas dificuldades de interpretar um Híbrido. Ele não será ajudado nas ruas, as pessoas fugirão dele, desconfiarão, tentarão caçá-lo para experimentos...



O caso do Cibernético é um pouco mais complicado. Em geral, ele é abraçado, até porque traz mais vantagens que desvantagens, como aumento em Físicos e Mentais, Saúde 12 inicial e usar o Antecedente no lugar de Foco. Realmente, é muito poderoso.

Uma ideia inicial é aplicar uma interpretação restritiva nos bônus (pois o texto é ambíguo). É dito que o lutador tem -1 ponto em Atributos Sociais, e +1 em um Atributo Físico ou Mental. No mesmo trecho, é dito que ele paga mais barato por sobre-humanos em seu Atributo Físico ou Mental. Por essa interpretação, apenas o Atributo que ganhou o ponto extra pode ser elevado a níveis sobre-humanos a custo normal.

Isso leva ainda a outro ponto: o Guia do Jogador diz que um personagem que se torna cibernético ao longo da campanha deixa de ganhar os bônus (em Atributos e Habilidades), mas nada diz sobre as perdas. Esse personagem, portanto, perderia 1 ponto em Sociais, e não teria um Atributo Físico ou Mental com evolução privilegiada.

Outro ponto é muito interessante na tabela de Renome: embora o Guia do Jogador não seja claro nesse aspecto, o Livro Básico diz que usar arma ou animal contra um oponente desarmado tira -2 de Honra. Isso é até pior que bater em dizzy (-1), por exemplo, pois é algo que todo mundo vê como injustiça. Ora, o que é um implante cibernético, senão uma arma?

Assim, um Cibernético terá que lutar como duelista, ou então ele vai perder 2 de Honra por turno contra oponentes desarmados, geralmente ficando com 0 para sempre. Honra 0 equilibra um pouco o jogo, já que o Cibernético precisará utilizar manobras básicas e outras mais fracas, pois sem Honra não há recuperação de Chi ou Força de Vontade.

Todas essas questões podem gerar momentos interessantes dentro de uma campanha, como também fazer aquele jogador apelão pensar duas vezes antes de implantar membros Cibernéticos em seu personagem.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

ESCOLA DE COMBOS !!!

No primeiro Artigo da Escola de Combos, falamos sobre a importância de se possuir combos e uma forma de otimizá-los. Nesta segunda matéria desta coluna, falaremos de um ponto polêmico nas discussões na nossa [comunidade do Facebook](#): Personagens lentos x personagens rápidos.

É bom lembrar que em SFRPG temos 3 Atributos que medem os principais elementos de um personagem, sejam limites físicos ou mentais. Sua Velocidade (Destreza e Raciocínio), Seu Dano (Força e Inteligência) e sua Absorção (Vigor). Com base nisso, são formados todos os arquétipos de lutadores: personagens Rápidos (velozes), Poderosos (causam muito dano), Resistentes (absorvem muito dano), ou um equilíbrio ente esses três pontos.

Entretanto, constatou-se que dentre os 3, personagens que priorizam a velocidade têm se destacado entre os personagens de muitas mesas, principalmente as de iniciantes. Assim, vamos aqui dar algumas dicas para ajudar aquele jogador que quer fazer um Zangief Kid e não quer ser derrotado o tempo todo por mini-Chun Li's.

VELOCIDADE É TUDO...

Quando construímos um personagem em **Street Fighter**, ele possui diversas limitações. A primeira delas é a pontuação. É impossível fazer um personagem bom em tudo. E mesmo com pontuações extremas, um personagem focado em uma ou duas estratégias de combate vai ser mais eficiente contra um personagem "faz-tudo".

É um fato que a velocidade em SFRPG é o que comanda o ritmo de uma luta. Personagens Rápidos podem interromper o seu adversário, ditar que golpe querem levar e qual é melhor desviar. Muitas vezes eles conseguem bater sem serem atingidos, e tantas outras frustram seus oponentes com sequências de golpes que o impedem de jogar.



Muito se discute, e chega-se à conclusão de que não existem vantagens de se fazer um personagem lento. Um personagem rápido sempre vai bater primeiro, tem mais chances de usar seus combos dizzy ou pode nem tomar um golpe do personagem lento (caso seja um Apresamento), mas na realidade, não é bem assim. Bom, nem sempre...

Personagens lentos normalmente conseguem capitalizar estes pontos que sobram de Destreza e Raciocínio em Atributos de dano e redução de dano, como Força/Inteligência e Vigor. Mesmo que nem sempre consiga atingir os oponentes, um personagem lento não precisa se sentir inferiorizado, pois normalmente a alta resistência os permite sofrer danos mínimos, e quando um golpe por mais fraco que seja entra na defesa do inimigo, isso é o suficiente para que ele seja atordoado ou mesmo sofra um dano equivalente ao que você sofreu nos últimos 2 ou 3 turnos.

De qualquer forma, pensando em facilitar a vida dos jogadores novatos, ou até dar umas ideias bem loucas para os veteranos, seguem agora alguns arquétipos de estratégias que funcionam muito bem em personagens lentos. Algumas funcionam até em personagens rápidos, mas não terão a mesma eficiência, sobretudo devido à pontuação limitada que existe para um personagem de SFRPG.

Abaixo, seguem dois arquétipos focados respectivamente em Vigor e Força como Atributos primários.

O COLOSSO

Sabe aquele personagem do anime que parece um tanque de guerra? Parte para cima sem se importar com as consequências? Conheça o arquétipo mais casca grossa que apresentamos aqui. Focado em mitigar o dano do oponente ao máximo, ele conta com as defesas necessárias para acabar com qualquer investida.

Sua estratégia se resume a bater depois, mas bater com força. Manobras como Elemental Skin (Terra) e Ground Fighting são suas grandes amigas, permitindo ignorar os efeitos de knockdown completamente se transformando num tanque de rocha e fúria ou atingindo seu oponente enquanto

ele pensa que está seguro com você caído. Já imaginou ser derrubado por um Suplex e ainda no chão usar um simples Foot Sweep com um dano maior em seu oponente? Isso não tem preço!

Em níveis iniciais, você pode confiar apenas em seu Vigor alto e talvez manobras como Toughskin, que farão com que seus oponentes mais rápidos rolem apenas 1 dado de dano em você, o que lhe permite atacar muitas vezes sem sofrer em nada com o dano de seu oponente. Breakfall e Grappling Defense complementam essa estratégia, o tornando virtualmente imune a arremessos e Apresamentos Sustentados.

Caso seu oponente seja do tipo que gosta de se afastar após bater, manobras como Improved Pin, Double Dread Kick e Tumbling Attack o ajudam a pegá-lo em sua fuga.

- **Estilos de Lutas Recomendados:** Pankration, Forças Especiais, Luta Livre, L.L. Nativo Americana
- **Principais Manobras:** Elemental Skin (Terra), Ground Fighting
- **Manobras para níveis baixos:** Toughskin, Breakfall, Flying Tackle, Foot Sweep, Kippup.
- **Manobras Complementares:** Double Dread Kick, Rolling Attack, Handstand Kick, Thumbling Attack, Wounded Knee, Slide Kick, Improved Pin, Zen no Mind, Grappling Defense

O PUNHO-DE-FERRO

Enquanto o Juggernaut se baseia em receber o golpe do oponente e então bater ignorando suas consequências, o Ironfist se baseia em bater duro, e bater forte! Talvez esse possa parecer um estilo de combate semelhante ao de um personagem rápido, mas quem pensa assim se engana. Neste estilo você baseia o personagem em ter uma alta Força, causando danos devastadores mesmo se o mais fraco de seus golpes atingir o oponente.

Um Jab se torna bastante perigoso quando causa 10 de dano no posto 1! Enquanto personagens rápidos se baseiam em bater o golpe mais lento que impeça seu oponente de



atacar, os personagens fortes fazem o oposto, e batem com o golpe numa velocidade suficiente para que seu oponente não tenha como escapar. Não importa se você também vai levar dano, o importante é que o seu golpe dê um dano maior!

Associados a uma grande Força, golpes de múltiplo impacto tornam-se extremamente valorizados, além de que Apresamentos Sustentados são praticamente impossíveis de se escapar. Uma resistência a dano sólida permite que você segure os ataques rápidos e ineficientes de seu adversário e ao mesmo tempo lhe inflija dor com seus bloqueios devastadores.

E aqui é onde entra a maior diferença de um personagem rápido e lento. Personagens rápidos e frágeis não se beneficiam de um bloqueio da mesma forma que um personagem lento e resistente. Em primeiro caso porque sua absorção não é tão eficiente e muitas vezes o limiar de atordoamento é baixo; em segundo lugar, porque não conseguem tirar o máximo proveito de contragolpes como Deflecting Punch ou do dano do Maka Wara. Um simplex combo Bloqueio (com Maka Wara) para um Rekka Ken ou Tiger Knee (dlzzy) garante que seu oponente tome um golpe rápido e pesado; muitas vezes, mesmo que bloqueie não terá forças para suportar o acúmulo de dano e ficará atordoado.

- **Estilos de Lutas Recomendados:** Muay Thai, Boxe, Kung Fu, Sanbo
- **Principais Manobras:** Maka Wara, Tiger Knee, Rekka Ken ou Iron Claw
- **Manobras para níveis baixos:** Elbow Smash, Lunging Punch, Knife Hand Strike, Flaming Fist
- **Manobras Complementares:** Psychokinetic Changelling, Dashing Punch, Hurricane Kick, Double-Hit Knee, Turbo Spinning Clothesline, Toughskin, Elemental Skin (fogo), Wounded Knee, Deflecting Punch, Hyper Fist.

CHANGELING - THE DREAM FIGHTERS!

Changelings são lembranças vivas de uma Era Mítica em que as Fadas Verdadeiras andavam livremente sobre o mundo. Bem, de fato, só mesmo eles lembram disso, até porque poucas pessoas da atualidade já ouviram falar da existência de Fadas e uma ínfima parcela delas acredita nisso.

Na verdade, um Changeling é um ser humano de carne e osso, mas com alma encantada na essência do Sonhar. Um dos muitos seres mágicos que restaram sobre a Terra, após a Separação entre a realidade mundana e os sonhos, milênios atrás. A alma de uma fada encarnada no corpo de uma pessoa comum. Mas, você poderia perguntar: e o que isso tem a ver com *Street Fighter - O Jogo de RPG?*

Além de ter herdado o sistema de regras Storyteller do velho cenário Mundo das Trevas, do qual Changeling faz parte, SFRPG abraça sem problemas uma grande gama de possibilidades de sub-tramas e conceitos, onde novos competidores do circuito mundial de lutadores podem surgir dos mais diversos âmbitos, com origens limitadas apenas pela imaginação dos seus jogadores. Ter um lutador com alma de fada e os poderes típicos de um Changeling não seria tão improvável, mas ainda precisaríamos de regras que abrangessem as possibilidades apresentadas por *Changeling - O Sonhar*. É para isso que essa matéria está aqui.

As regras e conceitos que você lerá a seguir foram adaptados a partir da segunda edição de *Changeling - O Sonhar*, o qual foi o único livro da série traduzido para o português, pela editora Devir. Algumas coisas foram simplificadas ou omitidas e outras mudadas, usando como parâmetro as inovações apresentadas pela edição de aniversário de 20 anos, lançada recentemente, nos EUA, pela White Wolf, e alguma liberdade criativa...

Que comecem os jogos!



VIVENDO COMO UM CHANGELING

Um Changeling - ou *Kithain*, como eles chamam a si mesmos - vive uma vida dupla, sempre enxergando o mundo de uma maneira completamente diferente daquela que os olhos mundanos conseguem captar, enquanto tentam conciliar suas experiências mágicas com as necessidades do cotidiano mortal.

Quase tudo lhes parece mais vívido em cores, ou talvez mais tenebroso, em alguns casos, e alguns objetos podem ganhar caretas e movimento. Lugares repletos da imaginação humana, onde lendas são originadas ou grandes sonhos são construídos pelas mentes criativas, aparecem com energia dinâmica e enfeites novos aos seus olhos. Seres totalmente feitos de magia (e imperceptíveis aos sentidos de humanos comuns), chamados *quimeras*, podem interagir com eles e até desafiá-los e confrontá-los, incluindo monstros mitológicos como dragões, unicórnios e grifos. Por outro lado, eles ainda podem precisar frequentar a escola, comparecer aos seus cubículos de trabalho em escritórios de contabilidade ou ter de enfrentar filas bancárias para receber a aposentadoria. É como ser louco, só que tudo aquilo que é mágico é para eles real: se for perigoso, pode causar dor e sofrimento; se for prazeroso, pode levar a êxtases inimagináveis para mortais.

Quando está entre seus pares, o kithain atua como seu Eu Verdadeiro. Eles enxergam seus Semblantes Feéricos e é somente assim que se reconhecem. Com seus iguais, formam uma sociedade complexa, baseada no modelo medieval europeu, onde existem nobres e plebeus, suseranos e serviçais, domínios feudais e grandes intrigas e conflitos entre "famílias" nobres, as chamadas Casas.

Muitas são as "raças" de Changelings, às quais eles denominam *kiths*. Nessa matéria, falaremos apenas sobre as mais numerosas e comuns no Mundo Ocidental, que não representam, por incrível que possa parecer, nem 10% das variações existentes.

Para escolher um desses kiths, você deve ter o nível apropriado do Antecedente "Alma Feérica", visto a seguir. Uma vez escolhido o seu "tipo de changeling", porém, não é possível mudá-lo, mesmo que seu nível aumente.

QUALIDADES E DEFEITOS GERAIS DOS KITHAIN

- Os changelings usam a contagem de Chi da mesma maneira que outros Street Fighters, mas chamando-o "Glamour". O Glamour alimenta suas Manobras Especiais da mesma forma que para outros Street Fighters e também pode servir a outros propósitos, detalhados adiante;

- Um changeling não pode ser reconhecido pelo que é, exceto por outros changelings, ou por meios mágicos ou psíquicos. Em geral, para que seu Semblante Feérico seja visto e possa ser afetado, ele tem de Encantar um alvo ou Apelar ao Fado (veja ambos os sistemas a seguir), mas, a critério do Narrador, Manobras Especiais como Sense Element e Mind Reading podem perceber o Semblante Feérico, por um breve momento;

- Changelings são afetados por uma força opressiva de descrença e ceticismo, em lugares específicos, na presença de certas pessoas ou ao realizar algumas atividades. Tudo o que for "chato demais, tedioso, sem graça" pode carregar algo dessa força invisível, que eles chamam de Banalidade e até mesmo passar tempo demais fazendo coisas tediosas pode deixá-los deprimidos ou enfurecidos. Entretanto, é só quando falham em usar seu Glamour sobre um alvo, ou quando tentam agir como se não fossem changelings, negando seu lado fada, que a Banalidade os machuca.

A Banalidade funciona como os Renomes de Honra e Glória, mas é algo ruim. O Changeling terá quatro níveis iniciais de Banalidade, sem nenhum ponto temporário. Novos pontos temporários são adquiridos sempre que o Changeling falha em usar seu Glamour para Apelar ao Fado ou usar um Truque. Ao atingir Dez pontos temporários, o changeling perde todos os pontos e troca imediatamente por um novo nível permanente. Se chegar, um dia, a Dez níveis permanentes, o changeling se esquece de seu lado feérico e perde todos os seus Truques;

É possível livrar-se de pontos temporários apenas no momento em que são ganhos. Gastando 1 ponto de Glamour, você anula o ponto temporário de Banalidade que iria adquirir. Livrar-se de níveis permanentes é muito mais difícil: é preciso submeter-se a uma Demanda, sob juramento formal para cumpri-la, com direito a punições mágicas em caso de fracasso.

ALMA FEÉRICA!

Este novo Antecedente é especial, como ocorre com Elemental, Híbrido Animal e Cibernético - todos do Guia do Jogador para Street Fighter.

Ao comprar Alma Feérica, você se reconhece como Changeling e adquire todas as qualidades e defeitos gerais da espécie. Seu nível indica que opções de kiths você tem para escolher e também pode servir como pré-requisito para uma série de Manobras Especiais exclusivas dos changelings, chamadas *Truques*, ou que se tornam disponíveis a eles, independentemente do Estilo.

NÍVEIS E OPÇÕES DE KITHS

Níveis do Antecedente e as opções de Kiths (cumulativas) são apresentados a seguir. Esses níveis têm por base o quanto cada kith interage com o mundo real, usando suas características inatas, de forma fisicamente relevante ou perceptível:

- Boggans, Exus e Nockers
- Pooka, Sidhe e Sluagh
- Sátiros
- Redcaps
- Trolls

Boggan: duendes caseiros e servis que costumam atuar como conselheiros, serviçais e operários dentro da sociedade feérica, além de serem fortemente inclinados a se meterem em todos os assuntos e focarem sobre todo mundo.

Um Boggan (ou grupo de boggans) isolado pode realizar tarefas manuais em um terço do tempo normal. Ele também consegue se mesclar a qualquer grupo social com facilidade, descobrindo gírias, convenções, acordos, segredos, etc e tomando parte, como se fossem membro daquele grupo; para isso, faz testes de Percepção + Lábria, com dificuldade iniciando em 5, podendo aumentar conforme o grau de formalidade e seletividade do grupo.

Um Boggan não consegue recusar um pedido de ajuda alheio, a menos que seja bem sucedido num teste de Força de Vontade, dificuldade 8.

Exus: andarilhos originados da África e Oriente Médio, os exus são aventureiros natos, talentosos contadores de histórias e viajantes prodigiosos.

Um Exu sempre chega aonde deseja chegar, ou onde deve estar, mesmo que para isso tenha que viver uma grande aventura ou enfrentar algum desafio. Eles também adquirem um ponto de Experiência extra ao fim de cada aventura.

Embora não sejam estúpidos, Exus são curiosos e, se houver alguma possibilidade de saírem vivos, podem se meter em encrencas, em troca de uma boa história para contar.

Nockers: fadas de aspecto exótico, com o rosto pálido, manchado de vermelho (quase como palhaços) e as juntas dos ossos nodosas, os nockers são artesões perfeccionistas e reclamões. Preferem a companhia de máquinas e suas invenções à de seres humanos, ou mesmo de outros changelings.

Um Nocker pode consertar praticamente qualquer coisa mecânica usando habilidade manual e intimidação. Xingões abusivos e chutes estão na sua caixa de ferramentas! Teste Inteligência + Intimidação, com dificuldade inicial 5, ou maior, dependendo da complexidade do problema.

Pooka: os pooka são fadas com afinidade pela natureza e os animais. Cada um guarda semelhança física e comportamento relacionado a um animal comum, normalmente inofensivo, como gatos, pequenos cães, pombos, corvos, sapos, castores, etc. Pooka adoram aprontar pegadinhas e armadilhas para divertir a si mesmos e seus amigos, normalmente tentando constranger, mais do que ferir.

Um pooka tem uma afabilidade inacreditável e um meiguismo irresistível. Graças a isso, as pessoas simplesmente apreciam sua companhia e gostam de contar-lhes coisas. Durante uma conversa, o pooka pode tentar um teste de Percepção + Lábria, com dificuldade igual à Força de Vontade da vítima, para obter respostas diretas (uma por sucesso), mesmo às perguntas mais sigilosas ou cabulosas.

Todos os pooka são capazes de transformar-se no animal pelo qual têm afinidade, mas só podem fazê-lo se estiverem totalmente isolados. Eles adquirem todos os talentos naturais dessa forma animal, como garras, presas, capacidade de voar, etc. A transformação custa 1 Glamour, mas a reversão é sem custo.

Um pooka nunca consegue contar totalmente a verdade. Mesmo numa situação de urgência, se tiver de responder a uma pergunta, vai exagerar, omitir ou inventar partes da informação. Para resistir a esse impulso natural, precisa passar em um teste de Força de Vontade, dificuldade 8.

Sidhe: o povo belo, nobres entre as Fadas, adeptos ao cavalheirismo, às formalidades, ao amor cortês e aos jogos de intriga. Um Sidhe é sempre elegante e imponente, garboso e, às vezes, arrogante.

Um Sidhe é sobrenaturalmente belo em seu Semblante Feérico, com Aparência +2, mas isso só se torna visível aos olhos mundanos quando Encanta um alvo ou Apela ao Fado. Essa herança feérica permite ainda que pague o custo normal para elevar sua Aparência a níveis superiores a 5. Além disso, quando enfurecido por alguma tentativa de constrangimento ou pela petulância de um plebeu, suas jogadas sociais recebem -2 de dificuldade (especialmente Intimidação). Qualquer um querendo atacar um Sidhe enfurecido precisa antes fazer um teste de Força de Vontade, com dificuldade igual a 4 + Alma Feérica do Sidhe.

CRIANDO UM CHANGELING!

A criação de personagens Changelings pode seguir as regras normais do Módulo Básico de Street Fighter RPG e você pode escolher qualquer Estilo para fazer um lutador kithain. Lembre-se de comprometer alguns dos seus pontos de Antecedentes para comprar Alma Feérica. Além disso, você também é obrigado a comprar pelo menos um nível da Habilidade Mistérios.

As seguintes Manobras Especiais tornam-se disponíveis para todos os Changelings, usando o antecedente Alma Feérica, independentemente do Estilo. Entretanto, o acesso a essa lista segue regras especiais: se a Manobra Especial que você quiser comprar não estiver disponível normalmente ao seu Estilo, ela será tratada como um *Truque* (veja a seguir); de outra forma, você paga o menor custo entre esta tabela e seu Estilo, mas continua funcionando como uma Manobra Especial normal. Os pré-requisitos costumam ser os originais, mas, se algum Antecedente Único fosse requerido, use Alma Feérica, em igual nível, em seu lugar. *Os nomes entre parênteses são referências aos Truques descritos em Changeling, comparáveis a essas manobras.*

- **Bloqueio:** Energy Reflection (um uso muito criativo de *Soberania 2 - Sentença*; 3 PP)
- **Esportes:** Light Feet (*Andanças 1 - Amarelinha*; 3 PP)
- **Foco:** Chi Push (*Prestidigitação 1 - Manobra ou 2 - Laço*; 5 PP), Cobra Charm (*Soberania 3 - Magnificência*; 2 PP), Fireball (*Princípio 2 - Primórdio Sobrenatural*; 4 PP), Flight (*Andanças 4 - Mensageiro do Vento*; 2 PP), Heal (*Princípio 4 - Bálsamo de Estorga*; 4 PP), Lightness (*Andanças 2 - Azougue*; 3 PP), Musical Accompaniment (coisa de sátiro...; 1 PP), Shrouded Moon (*Chicana 2 - Olhos Velados*; 2 PP), Toughskin (*Princípio 3 - Escudo de Carvalho*; 2 PP), Yoga Teleport (*Andanças 5 - Bruxuleio*; 5 PP)

Os Sidhe são avessos à Banalidade, ainda mais que outros kithain, e sempre adquirem 1 ponto temporário extra, a cada vez que ganharem Banalidade.

Sluagh: fadas sussurrantes de aspecto sombrio e mórbido, os sluagh retratam pesadelos insanos em sua aparência. Apesar de seus modos refinados, eles assombram com seu físico raquítico, suas peles pálidas e olhares profundos. Guardiões de muitos segredos e mestres em descobri-los, os sluagh são tratados com cautela por todos os kithain.

Seus sentidos são intensamente aguçados, o que reduz a dificuldade de testes de Percepção em 2 pontos. Com o teste apropriado, podem até mesmo vencer ilusões ou enxergar seres invisíveis e fantasmas.

Um Sluagh também detém uma grande capacidade para contorcionismo, o que torna quase impossível prendê-lo de maneira definitiva em celas ou com cordas. Para escapar dessas prisões, um Sluagh deve fazer um teste de Destreza + Esportes, com dificuldade variando entre 6 e 10.

Não é possível para os sluagh falar com a voz mais alta que um sussurro.

Sátiros: os faunos das lendas gregas são famosos por seu gosto por festas, orgias e aventuras, mas também são sábios e suscetíveis a ocasionais rompantes de melancolia. Sua pernas peludas com cascos de bode combinam perfeitamente com seus chifres, para dar-lhe o charme e o aspecto peculiar desses seres selvagens e exóticos. Dizem que, quanto maior é o chifre, mais vigor o sátiro tem para atividades prazerosas.

Um Sátiro adiciona 1 nível ao seu Vigor e pode pagar o custo normal para evoluir essa característica a níveis sobre-humanos. Se Apelar ao Fado, considera sua Técnica de Esportes um nível maior para calcular o Movimento de suas Manobras.

Sátiros são muito suscetíveis a fortes emoções, como frenesim de fúria e melancolias incapacitantes. Se estiver numa ocasião em que precise resistir a essa alteração repentina e intensa de humor, o sátiro tem de gastar 1 Força de Vontade para se manter no controle, mas fazer isso muitas vezes pode trazer Banalidade, a critério do Narrador.

PODERES ÚNICOS!

Redcaps: criaturas de pesadelos e monstros cheios de dentes vorazes, esses valentões vivem pelo caos e pela rebeldia e tem como única motivação sua fome. Desonrados, violentos e aterrorizantes em sua maioria, os redcaps provocam calafrios em quem ouve falar deles. Alguns raros membros da família preferem seguir ideais de ordem, cavalheirismo e bravura, dando vazão a seus impulsos mais sórdidos apenas nos combates contra inimigos dignos. Todos, entretanto, são indesejados em qualquer lugar e sua má reputação os precede.

Redcaps podem comer literalmente qualquer coisa que caiba em suas bocas - e elas são bem grandes. Quando se trata de algo que normalmente seria indigesto, o Narrador pode exigir o custo de 1 Glamour. Outra utilidade para suas bocarras é o combate: um redcap pode usar a Manobra Básica de Híbridos Bite e também pode aprender novas Manobras, derivadas de Bite, como se fosse um Híbrido Animal de nível igual à sua Alma Feérica. Todavia, sempre que quiser usar suas mordidas em combate, o Redcap deve primeiro Encantar seu alvo ou Apelar ao Fado.

Redcaps são bastante assustadores e podem intimidar quase de tudo, até mesmo objetos. Sua dificuldade para testes de Intimidação sempre cai em 2 pontos e nunca sofrem Falhas Críticas nessa Habilidade.

Um Redcap nunca é bem-vindo ou aceito em qualquer círculo social e seus modos nem são os únicos fatores relevantes! Além disso, é possível que, de tempos em tempos, caçadas sejam movidas contra eles, pelo simples fato de serem monstros, não importa se fizeram algo para provocar! Em testes sociais - exceto por Intimidação - sua dificuldade sobe em 2 pontos.

Trolls: um troll é um gigante azulado, de rijeza incomparável e imensa força física. Defensores ferrenhos da honra na vida e no combate, os trolls devotam-se ao cumprimento de juramentos e Demandas e é comum que atuem como guardiões da nobreza e seus domínios. Entretanto, quando um Troll está enfurecido, poucos são os que têm coragem de ficar por perto.

- **Truques:** Se seu personagem aprende uma Manobra Especial pelo Antecedente, e não pelo Estilo marcial escolhido, então ela é um Truque. Um Truque tem um preço que cobra o Sonhar. Alguns chamam isso de “pagar uma prenda”, mas o termo oficial é “contar uma Peta”. Em combate, as Petas usadas costumam ser as mais rápidas possíveis: um giro das mãos à frente dos olhos, chutar folhas ao chão, soprar os próprios dedos, rasgar um pedaço de tecido, tocar um chocalho e cantar “umo bunga feidi tao” são exemplos. Petas sempre diminuem a Velocidade da Manobra em 1 ponto. Em compensação, se a Peta for particularmente adequada à Manobra executada, muito criativa ou fizer todo o grupo rir e se divertir, pode diminuir a dificuldade das jogadas da Manobra em até 2 pontos.
- **Encantamentos:** Se quiser que um humano comum seja capaz de enxergar seu Semblante Feérico e interagir com o mundo quimérico, um changeling pode encantá-lo. Um Encantamento exige o gasto de 1 Glamour para cada dia que você quiser que o alvo fique encantado. Além disso, é preciso dar um presente simbólico ao alvo e ele precisa usá-lo. Ao final do encantamento, o alvo entra numa espécie de coma, que dura um tempo variável, e, quando se recupera, não se lembra de quase nada do que tiver lhe acontecido, enquanto estava encantado. No máximo, parecerá um sonho fugaz.
- **Apelar ao fado:** Se quiser ser brutal de verdade, um changeling pode trazer o seu corpo quimérico e todo o seu poder para o mundo real, de uma vez por todas. A isso, chamam “Apelar ao Fado”. O kithain gasta 1 Glamour e 1 Força de Vontade e rola sua Força de Vontade contra uma dificuldade igual a seu Glamour. Se falhar, adquire 1 Banalidade temporário. Se tiver sucesso, seu Semblante Feérico torna-se real por toda uma cena ou combate. Testemunhas do Apelo ao Fado se esquecem do que viram com o passar do tempo, graças às Brumas, mas não entram em coma.

A força titânica dos Trolls lhe garante um nível extra de Força e um nível extra de Saúde. Além disso, eles podem comprar Força pelo custo normal, mesmo além do nível 5. Entretanto, sua força extra só se manifesta sobre outros Changelings ou quando Apelam ao Fado.

Sempre fervorosos defensores de alguma causa, trolls são dificilmente seduzidos, persuadidos ou mesmo magicamente comandados, tendo 2 dados a mais nos testes para resistir a essas ações.

Se um troll tiver sua dignidade traída ou honra ofendida, pode ter despertada uma fúria incontável. Teste Força de Vontade, dificuldade 8, para resistir. Se enfurecido, terá de atacar aqueles que o ofenderam até ser detido ou, pelo menos, até que um número de turnos igual ao seu Glamour tenha passado (momento em que pode refazer o teste).

MOTIVAÇÕES

O que moverá seu personagem changeling no circuito mundial de lutadores de rua?

Além dos históricos tradicionais, Changelings podem ser movidos por duas razões exclusivas:

- **Rodas:** um grupo de changelings dedicado a tutorar e inspirar mortais na prática de alguma atividade (normalmente uma arte) é chamado Roda. A Roda dos Olímpicos se dedica aos atletas, o que inclui artistas marciais;

- **Demanda:** talvez algum Tesouro, um item mágico de grande valor às fadas, esteja perdido e, suspeita-se, pode ser encontrado no submundo das lutas. Ou a Shadaloos pode ter interferido, mesmo que sem querer, nos planos de alguma Casa Nobre Feérica. Seu personagem recebeu, então, uma missão formal, que envolve se misturar aos lutadores.

GIOVANE DO MONTE

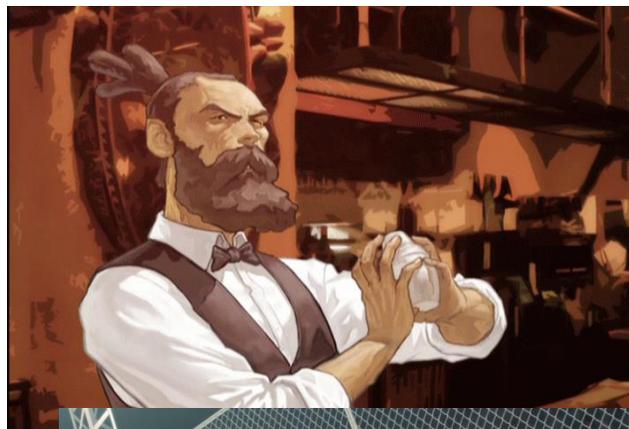
KABUKI TOWN

ARENA DO SUBSOLO!

George McAle chegou a Kabuki Town há menos de 7 meses. Comprou um prédio de três andares, a duas quadras do metrô abandonado e começou uma rápida reforma do local. Dois meses atrás, o prédio tinha uma fachada renovada, com uma cervejaria instalada no térreo.

A cervejaria *Another Golden Pot* se tornou ponto de referência para a diversão dos adultos jovens da cidade, quase que instantaneamente. Além de oferecer cervejas artesanais de qualidade a preços razoáveis, a cervejaria apresenta um ambiente agradável para encontros de amigos e paqueras.

A inveja e a "dor de cotovelo", é claro, já estão afetando os donos de bares e restaurantes mais antigos da cidade, mas nada há de despertar mais ressentimento sobre McAle do que seu próximo empreendimento: uma arena de lutas no subsolo, que ele prepara para sediar torneios!



A CERVEJARIA ANOTHER GOLDEN POT!

Localizada no térreo do prédio, a cervejaria emprega uma grande quantidade de pessoas, entre garçons, seguranças, faxineiros, administradores das "brincadeiras" do lugar e auxiliares da fábrica, onde são preparadas as cervejas artesanais próprias.

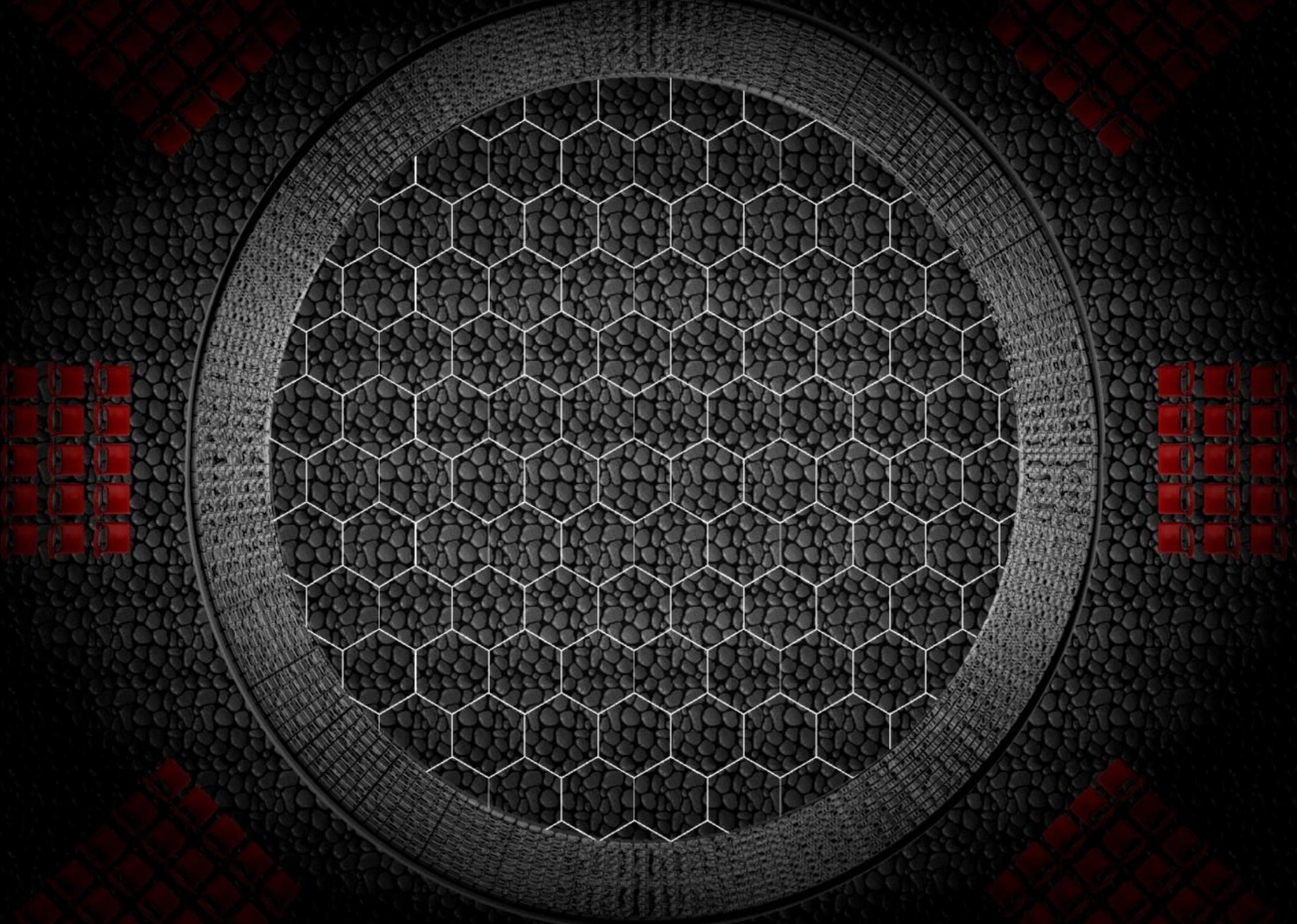
A área principal inclui salão dançante, mesas de restaurante, mesas de sinuca, jogo de dardos, palco de karaokê, televisão ampla pra quem quiser curtir uma transmissão esportiva e uma decoração fabulosa, que faz lembrar a mitologia e o folclore irlandês. Nos fundos, está uma parte da fábrica de cervejas artesanais; outra parte fica no subsolo, no sentido oposto da arena de lutas. Do lado de fora, tem-se estacionamento anexo exclusivo para clientes e serviço próprio de motoristas para retorno seguro dos bêbados. Quem poderia não achar o lugar algo estupendo?

A ARENA!

Quando os lutadores descem para o subsolo, por uma porta ampla, nos fundos da cervejaria, deparam-se com um corredor em bifurcação. Um dos lados leva para a parte subterrânea da fábrica de cervejas; o outro lado conduz à arena de lutas.

O lugar tem um aprofundamento, fazendo com que o teto fique a cerca de 6 metros do chão. As paredes e o chão parecem ser feitos em pedra maciça. O ringue em si é circular, com cerca de onze metros de diâmetro, cercado por uma grade e muito bem iluminado. Fileiras de assentos rodeiam o ringue, incluindo uma área mais elevada de cadeiras para convidados VIP e para o próprio dono da casa.

GIOVANE DO MONTE



MANOBRA DO MÊS

Second Skin (Segunda Pele)

Muitas artes marciais têm origem no combate improvisado no campo de batalha. Um guerreiro derrubado de seu cavalo, desarmado, ainda precisava se defender. Com o passar do tempo, o equipamento bélico foi ficando cada vez mais sofisticado, enquanto as proteções foram perdendo a eficácia até cair em desuso no campo militar. Alguns esportes mantiveram equipamentos de segurança que lembram armaduras, motocross, bicross (BMX), futebol americano e hóquei para citar alguns.

No século XX, as forças policiais voltaram a usar um tipo de proteção balística, e armadura para controle de multidões. Equipamentos feitos desde plástico duro revestido, tecidos resistentes sobrepostos e até mesmo cerâmica resistente a impactos. Dessa forma, muitas artes de luta treinam o uso de armadura como parte de seus ensinamentos. O mesmo vale para estilos usados por militares modernos, substituindo as armaduras de metal e couro do passado por kevlar e cerâmica modernos.

Esse treinamento consiste em vestir a armadura por longas horas do dia, realizando toda sorte de atividades físicas, calejando e ferindo a pele até que ela cria uma casca insensível, diminuindo o empecilho causado pela armadura, como se ela fosse uma segunda pele.

Em Street Fighter, usar uma armadura conta como usar armas, portanto está sujeito à perda de honra normalmente.



SECOND SKIN!

Pré-requisitos: Bloqueio •••, Força •••

Pontos de Poder: Forças Especiais 1; Outros 2

O lutador obteve treinamento militar, e se acostumou ao uso de equipamento leve de proteção, ou era um atleta de futebol americano ou hóquei e teve de se habituar a usar equipamento de proteção e não perder mobilidade ou liberdade de movimento.

Sistema: Armaduras são classificadas em leves, médias e pesadas, que podem dar penalidades em velocidade e movimento. O Narrador pode tomar por linha-guia:

- Armadura leve (roupas pesadas de motoqueiro): +1 de absorção e -1 de velocidade.
- Armadura média (primeira geração de coletes à prova de balas): +2 de absorção e -1 velocidade e -1 movimento.
- Armadura pesada (armadura de conflito da polícia): +3 de absorção e -1 velocidade e -2 movimento.

Esta manobra permite que o lutador escolha qual penalidade ele deseja diminuir em 1. É possível que haja outras armaduras, geralmente protótipos militares, cabendo ao Narrador descrevê-las.

Custo: Nenhum

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

DAVI CAMPINO E THIAGO ROSA

LENDAS DO CIRCUITO

Brock Thompson

Brock Thompson é o clássico capitão do time de futebol americano da escola; bonito, agradável e não liga muito para os estudos. Como se não bastasse isso, ele entrou para a equipe de luta greco-romana da Minami Gakuen, trazendo títulos e troféus em ambas as modalidades.

O preço de toda essa dedicação aos esportes é, sem dúvida, ir mal academicamente. Visando status, a Minami Gakuen coloca tutores acompanhando o jovem para sempre que possível ele aprenda algo, e possa passar para uma universidade de ponta.



Brock é inteligente, mas não liga muito para as matérias, se destacando mesmo nos esportes.

Quando luta, ele sedia seus desafios no campo de futebol americano da escola. Ele costuma movimentar muito dinheiro com apostas, inclusive de professores, que fazem isso secretamente.

Jogando com Brock: Você é simpático e igualmente ameaçador. Você é contra o bullying e se coloca na posição de maior cachorro da escola, para evitar o surgimento de reinados de terror dos bullies. Como sênior, deveria estar preocupado com as cartas de admissão, mas tem a quase certeza de se tornar o rei da formatura - se você se formar este ano.

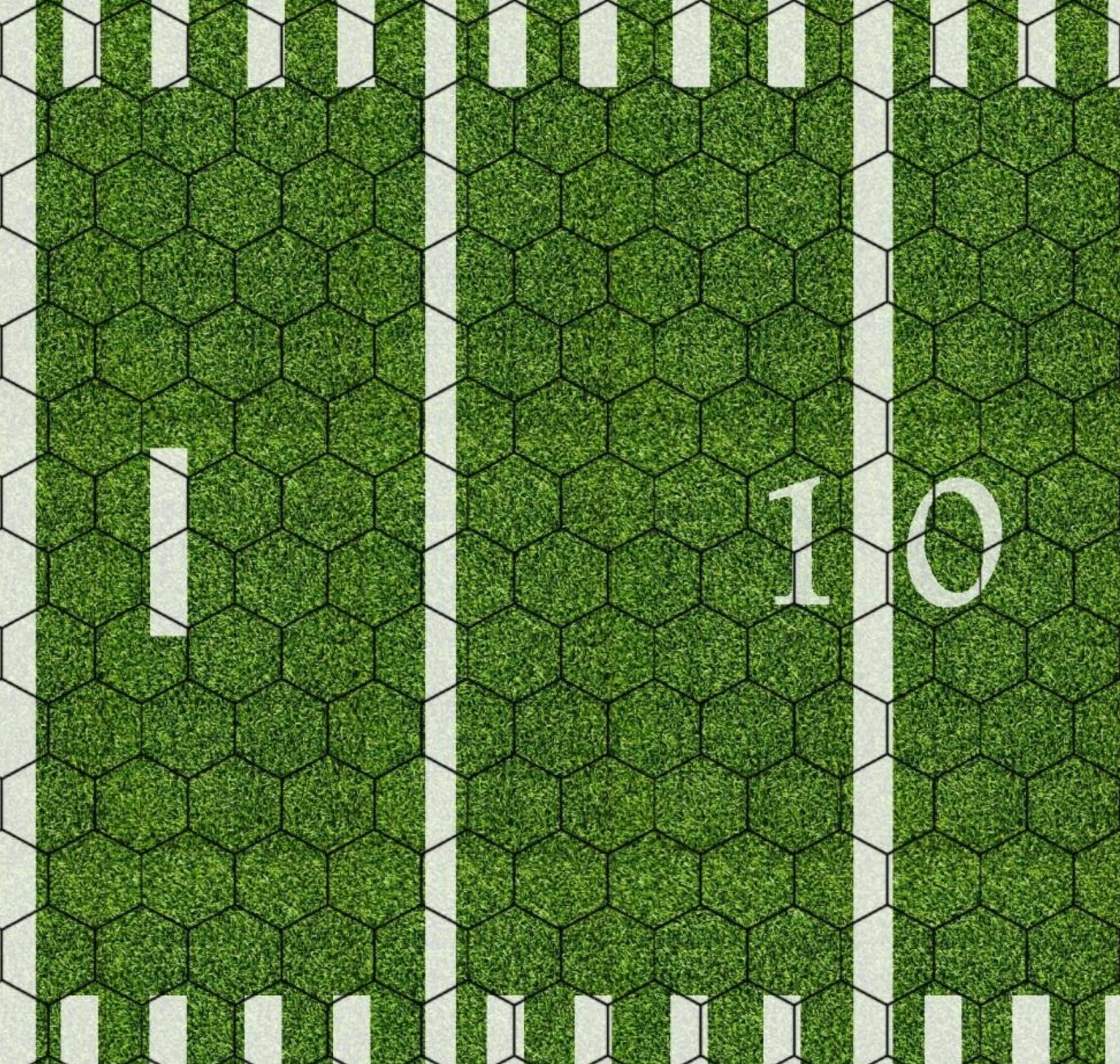
Aparência: Brock é alto e forte, mesmo para os padrões de um jogador de futebol americano. Ele mantém os cabelos loiros bem curtos, e costuma utilizar camisetas coladas e calças esportivas, completando o seu visual com botas de combate. Seu olhar é sério e penetrante.

EVOLUÇÕES

Brock tem muito o que melhorar no que diz respeito à área acadêmica, e fazê-lo se atentar a isso pode ser um desafio para os jogadores.

Como lutador, Percepção e Raciocínio podem melhorar, assim como seu Vigor. Manobras que ele pode adquirir, seriam Maka Wara e Toughskin.

FIELD ZONE



10

TORCIDA!

A torcida é um elemento interessante para as lutas, e é pouco abordado em Street Fighter. Além disso, não há qualquer mecânica para a Glória. A Honra é utilizada para recuperar Chi e Força de Vontade após as lutas ou entre as cenas, mas e a Glória? Excluindo a parte narrativa, não há qualquer uso para ela.

Assim, uma mecânica interessante é permitir que Street Fighters comparem seus níveis permanentes de Glória antes de uma luta com plateia para definir quem eles conquistarão. Lutadores geralmente são pouco influenciados pelo público, mas isso pode ser uma vantagem especialmente no início de um combate.



TORCIDA!

Antes da luta começar, cada personagem rola seu nível permanente de Glória (dif. 6), numa ação resistida. Aquele que vencer poderá contar com os bônus. Assim como com Arena 5 ou no Musical Accompaniment, o personagem terá um bônus de +1 em um de seus três modificadores de combate, devendo anunciar no início do turno qual a sua escolha.

O bônus durará um número de turnos igual sua margem de vitória na ação resistida, até um máximo de três. Assim, se Ryu e Ken se enfrentam, e Ken obteve 5 sucessos em Glória, contra 3 de Ryu, Ken estará motivado pela torcida que grita o seu nome e terá o bônus nos dois primeiros turnos ($5-3=2$). Por outro lado, se M. Bison obteve 6 sucessos e Dhalsim 2, o ditador terá o bônus pelos primeiros três turnos de combate ($6-2=4$, porém o limite máximo é de três turnos).

Se os lutadores empatarem, assume-se que a torcida ficou dividida, e ninguém tem direito aos bônus. Se algum lutador tirar falha crítica, a torcida reage violentamente contra ele, talvez atirando tomates ou coisa parecida. Ele precisará passar num teste de Força de Vontade (3 sucessos) para não sofrer uma penalidade de -2 velocidade no primeiro turno.

ERIC "MUSASHI" SOUZA