



Minions



Projéteis



Dizzy e Stagger



Arena Celestial



Manobra:
Absolute Zero



O Filme
Mais Incrível



PERIÓDICO DE STREET FIGHTER RPG

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 38 Ano 7

SUPER MARIO

A MAIOR DE TODAS AS LENDAS

E MAIS:
BURNOUT
ESCOLA DE COMBOS VIII

EDITORIAL!

It's me, Mario!

Mario é o personagem mais famoso dos games, e enfim fizeram jus ao seu legado com um grande sucesso nos cinemas em 2023, respeitando todo o universo compartilhado da Nintendo e com eventos relacionados aos seus principais jogos.

O encanador geralmente participa de jogos de plataforma ou corrida, mas desde que foi lançado Super Smash Bros, ele se tornou um temido lutador, até já tendo trocado socos com Ryu em algumas versões do jogo. Assim, em homenagem a esse famoso personagem e ao seu sucesso, Mario surge como uma temida lenda do circuito.

Mas Mario é apenas uma das estrelas desta edição, que é a maior que o Punho do Guerreiro já produziu. Com tantas contribuições, temos regras para pancadaria desenfreada contra dezenas (ou centenas, dependendo de sua loucura) de oponentes, regras para esgotamento físico, regras opcionais para choques de projéteis, regras opcionais para dizzy, o retorno da Escola de Combos explorando os arquétipos em todos os estilos, um cenário para aventuras, um novo poder de gelo e um conto especial de Johnny Cage.

Em seu sétimo ano, este fanzine segue forte, mostrando que ainda tem muita lenha para queimar!

Nós vamos ao encontro do mais forte!

SUMÁRIO!

MATERIAL DE JOGO 4

AVENTURAS 24

MANOBRA DO MÊS 28

LENDAS DO CIRCUITO 30

O FILME MAIS INCRÍVEL! 34

Editor: Eric M. Souza

Textos: Arnaldo Ferrão, Eric M. Souza, Giovane do Monte, Ingo Muller, Marcos Amaral, Odmir Fortes, Thiago Rosa

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Layout da Capa: Eric M. Souza

MATERIAL DE JOGO

MINIONS!

Na arena, SFRPG se comporta como um jogo de luta e um esporte de combate, com as situações comuns nesse tipo de confronto e suas variações e emoções. Fora das arenas, ele se apresenta como um beat 'em up, como Final Fight, Streets of Rage e Double Dragon: os lutadores enfrentam um punhado de capangas, movimentando-se para evitar ser cercados por eles e ativando poderes de área para bater em vários ao mesmo tempo.

Alguns grupos, contudo, gostam de combates caóticos com várias dezenas de oponentes em cenas de ação malucas, como nos filmes orientais de artes marciais, especialmente [os de Jet Li](#).

Pensando nisso, o Punho do Guerreiro #1 trouxe, pelas mãos de Odmir Fortes, regras para combates contra hordas. Trata-se de um combate narrativo para o qual o mapa hexagonal é pouco relevante, e pode até mesmo ser realizado sem ele.

Embora seja uma regra interessante, alguns grupos podem preferir posicionar as dezenas de miniaturas dos oponentes no mapa e realizar suas movimentações, para que o feeling do combate de SFRPG se mantenha. Neste caso, a regra de minions do presente artigo pode ser interessante.



REGRAS PARA MINIONS

Regra 1: Saúde binária

Para representar esses combates contra dezenas de oponentes aleatórios, considere que a sua Saúde é 1. Um minion é derrubado com um único golpe que lhe cause dano. Assim, sua saúde é binária: ou é 1 (em combate), ou é 0 (derrotado). Você não vai precisar se preocupar em registrar nada: sempre que um minion tomar algum dano, ele foi derrotado; remova sua miniatura da cena e siga com a ação.

Regra 2: Mesma manobra e ordem de jogo

O Narrador teria um trabalho enorme em definir as ações de cada minion, já que eles são dezenas. Assim, escolha uma única manobra para todos os minions do mesmo tipo (Valentão, Gângster, Policial, etc) no turno. A sua velocidade será igual, e eles não precisarão desempatar pela rolagem de dado. Considere que todos eles são como um único personagem, e agem em bloco. Vá movimentando todos os minions, e se eles não forem interrompidos no movimento, então revele a sua Carta de Combate e declare o alvo. Todos eles agem ao mesmo tempo, e se os jogadores forem espertos, evitarão ser atacados na maioria das vezes, utilizando sua movimentação com sabedoria.

Regra 3: Simplifique sempre que puder

O importante nesse combate com minions é proporcionar uma cena épica dos personagens enfrentando um pequeno exército. Eles distribuirão pancadas e derrubarão os minions um a um; muitas vezes, vários deles por turno. Não se preocupe se os minions estiverem caindo sem reagir. Não aborte para Bloqueio ou Jump, isso apenas complicaria as coisas. Se deseja variedade, coloque dois tipos diferentes de minions (Capangas lutando e Gângsters atirando, por exemplo; ou ainda Policiais e alguns SWAT). Se desejar, encha o mapa de minions (jogadores com Hurricane Kick se divertirão bastante com isso). Muitos deles nem conseguirão chegar para bater, e evite deixar mais de um no mesmo hexágono enquanto eles forem muitos - é isso o que geralmente ocorre nos filmes, mesmo. O ideal é proporcionar uma cena ágil e épica.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

BURNOUT!

Primeiro devemos explicar: o que seria Burnout?

Síndrome de Burnout ou Síndrome do Esgotamento Profissional é um distúrbio emocional com sintomas de exaustão extrema, estresse e esgotamento físico resultante de situações de trabalho desgastante, que demandam muita competitividade ou responsabilidade. A principal causa da doença é justamente o excesso de trabalho. Esta síndrome é comum em profissionais que atuam diariamente sob pressão e com responsabilidades constantes, como médicos, enfermeiros, professores, policiais, jornalistas, dentre outros.

A Síndrome de Burnout também pode acontecer quando o profissional planeja ou é pautado para objetivos de trabalho muito difíceis, situações em que a pessoa possa achar, por algum motivo, não ter capacidades suficientes para os cumprir. Essa síndrome pode resultar em estado de depressão profunda e por isso é essencial procurar apoio profissional no surgimento dos primeiros sintomas.

Os principais sintomas são: Cansaço excessivo, físico e mental; Dor de cabeça frequente; Alterações no apetite; Insônia; Dificuldades de concentração; Sentimentos de fracasso e insegurança; Negatividade constante; Sentimentos de derrota e desesperança; Sentimentos de incompetência; Alterações repentinas de humor; Isolamento; Fadiga; Pressão alta; Dores musculares; Problemas gastrointestinais; Alteração nos batimentos cardíacos.

OPCIONAL: BURNOUT II

A proposta apresentada ao lado traz uma mecânica de ferimentos para SFRPG semelhante à do Mundo das Trevas, que usa o mesmo sistema Storyteller. Contudo, o esgotamento geralmente é representado em SFRPG pela utilização total do Chi e Força de Vontade do personagem, quando ele não consegue mais aplicar suas Manobras Especiais que consomem esses recursos.

Uma mecânica interessante, nesse sentido, é emular o que acontece em certos jogos de luta, como na série Art of Fighting, ou mesmo em Street Fighter 6: quando o personagem gastou seus recursos, ele ainda poderá utilizar essas manobras, porém numa versão muito mais fraca.

Assim, a Manobra Especial que consome 1 Chi ou 1 Força de Vontade, quando aplicada por um personagem que não possui os recursos disponíveis, perderá todos os seus efeitos especiais, e sofrerá um redutor de -2 no dano.

Deste modo, um Dragon Punch por um personagem sem Força de Vontade terá +0 Velocidade, +4 Dano e -2 Movimento, e não terá os efeitos de empurrar o oponente ou derrubar o oponente em Manobras Aéreas, assim como não poderá esquivar projéteis. Todos os efeitos especiais, portanto, são perdidos (empurrar, derrubar, esquivar de projéteis, etc).

Uma Improved Fireball por alguém que não possui mais Chi terá -1 Velocidade, +2 Dano e Movimento Nenhum. Além disso, ela não terá alcance, apenas atingirá um oponente em algum hexágono adjacente como qualquer golpe comum. Um apresamento como Air Throw, nessas condições, não causará knockdown, além de ter seu dano reduzido para +3.

É uma regra bastante limitante, afinal, o personagem nem deveria poder executar essa manobra. Trata-se de um esforço para uma execução precária. Ela ainda valerá a pena em condições especiais, como concluir combos, ou qualquer outra situação (colocar fogo num pedaço de papel com a Fireball, por exemplo).

Manobras que custam 2 Chi, 2 Força de Vontade ou 1 Chi e 1 Força de Vontade não poderão ser executadas sem os recursos disponíveis sob nenhuma circunstância.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Agora, voltando ao jogo Street Fighter RPG, o Burnout pode ser visto principalmente durante as lutas dos personagens. Fazendo com que o personagem fique cada vez mais cansado com o passar da luta, ou caso o Mestre opte por ter uma sequência de lutas sem descanso.

Para que o personagem sofra os efeitos de Burnout, seria necessário que o mesmo tenha zerado sua Força de Vontade e Chi, e esteja debilitado de Saúde.

Os efeitos do Burnout podem ser sentidos como uma diminuição gradativa na Velocidade das Manobras Especiais e uma penalidade nos testes que envolvam Atributos Mentais.

Nível de Saúde	Penalidade do Burnout ou Cansaço Excessivo
7 - 10	-
5 - 6	-1 Velocidade / +1 dif. em Atributos Mentais
3 - 4	-2 Velocidade / +2 dif. em Atributos Mentais
1 - 2	-3 Velocidade / +3 dif. em Atributos Mentais

ARNALDO FERRÃO

REGRAS OPCIONAIS PARA PROJÉTEIS!

Quando falamos de Street Fighter, certamente uma das primeiras coisas que nos vem a mente é o “Hadouken”, a técnica mais famosa do jogo, e conhecida até fora dele. Entretanto em SFRPG, nós temos uma diferença considerável entre jogo de videogame e RPG, o confronto entre projéteis.

Nos videogames, comumente personagens de projéteis acabam anulando suas técnicas uma nas outras, mas isso não é possível dentro das regras do RPG. Essa matéria traz algumas modificações em como se usa projéteis no jogo, para permitir essa e outras ações interessantes no uso de projéteis.

Confrontando Técnicas

O princípio básico dessa regra alternativa é que projéteis devem ser atingidos por outros projéteis, e pra isso uma mudança no sistema de iniciativa de SFRPG é necessária. A partir de agora, se 2 jogadores usam projéteis um contra o outro, independente da velocidade das cartas, os 2 projéteis irão se confrontar. Nesse caso, cada jogador irá fazer um teste de Foco. Aquele que tiver uma quantidade maior de sucessos supera o projétil do adversário e o atingirá com sua manobra especial, que causará dano normalmente. Em caso de empate ambos os projéteis acabam se anulando e ninguém sofrerá qualquer dano. Adicionalmente, o Jogador que possuía a manobra mais rápida recebe +1 dado no seu teste de foco.

Situação especial 1 - Projéteis vs Manobras de Linha:

Esse é um caso especial, em que manobras de Foco que tenham como área uma linha, como Fire Strike ou Yoga Flame, também podem ser usadas para confrontar projéteis. Diferente de outros projéteis, manobras de linha não seguem as regras tradicionais dos mesmos, geralmente eles têm como alvo uma área de efeito e não outro jogador. Além disso, costumam durar o turno completo.



Sendo assim, não seria possível confrontar um projétil com uma manobra de efeito de linha. Contudo, uma sugestão é que manobras de linha absorvam projéteis quando eles entram em sua área de efeito, simulando o que acontece em alguns jogos de videogame; porém, seguindo as regras normais de velocidade do jogo. Sendo assim, Dhalsim poderia usar seu Yoga Flame como um “escudo” para se proteger de um Sonic Boom de Guile, caso ganhasse na disputa de velocidades.

Situação especial 2 – Wall

Diferente de outros projéteis, Wall se assemelha muito às manobras de Linha: você escolhe uma área, e ele surge nela, durando por toda a luta, ou até ser destruído. Nesse caso, a função clara da manobra é de criar obstáculos na arena e ocasionalmente dano a algum adversário. Nesse sentido, recomenda-se usar as regras normais de velocidade do jogo para confronto entre Wall e outros projéteis.

Situação especial 3 – Repeating Fireball

Bem, esse caso (e de outras manobras de múltiplos projéteis) gera algumas complicações. O interessante no caso de Repeating Fireball, é que ele representa múltiplos projéteis, logo, é interessante que exista a chance de alguns deles passarem enquanto outros são bloqueados, porém ficaria injusto que ele simplesmente atropela-se a manobra do seu adversário. Manobras de múltiplos projéteis recebem +2 dados no teste de foco para disputa. E, caso vençam a disputa de técnica, cada sucesso representará 1 projétil que atingiu o alvo.

Exemplo: Kaneda dispara 5 projéteis com seu Repeating Fireball contra seu oponente. Durante a disputa de Foco, ele obtém 3 sucessos, enquanto seu oponente obtém apenas 1. Logo 2 de seus projéteis conseguiram atingir oponente, enquanto os demais se destruíram com o ataque inimigo.

É isso pessoal, espero que aproveitem!

ODMIR FORTES

ESCOLA DE COMBOS VIII!

“Se você conhece o inimigo e conhece a si mesmo, não precisa temer o resultado de cem batalhas. Se você se conhece, mas não conhece o inimigo, para cada vitória ganha sofrerá também uma derrota. Se você não conhece nem o inimigo nem a si mesmo, perderá todas as batalhas...”.

Sun Tzu

Existem três conceitos básicos que regem as batalhas em Street Fighter RPG. São eles o Rushdown, o Tanker (também conhecido como Grappler) e o Zoner. Embora existam outros conceitos menores que se aplicam a situações mais específicas (Como o Punho de Ferro e o Colosso, exemplificados na Escola de Combos II, Punho do Guerreiro nº6), hoje iremos nos ater aos três conceitos citados inicialmente. Ao longo dessa matéria mostraremos como funciona cada conceito e quais estilos são favorecidos ou desfavorecidos por eles.

Para começar, aqui vai o significado de cada um deles:

- **Rushdown:** O lutador que avança com velocidade e força, se expondo ao perigo para causar grandes danos ao oponente. São bons em cobrir grandes distâncias e evitar ou resistir a golpes que atingem de longe. (Exemplos são Kim Kapwan, de King of Fighters e Vega [Balrog, na versão Japonesa], de Street Fighter)
- **Tanker:** O lutador grande que aguarda o oponente atacar primeiro para então puni-lo, ou o lutador técnico que bloqueia com eficiência os golpes do oponente para contra-atacar no momento certo. Geralmente faz trocas proveitosas de golpes leves com o inimigo, esperando-o cometer algum erro para então aplicar suas manobras mais devastadoras. São bons em resistir a grandes danos e definir lutas com poucos ataques. (Exemplos são: Máxima, de King of Fighters e Zangief, de Street Fighters)
- **Zoner:** Lutadores que lutam a uma distância segura e punem o oponente por se aproximar demais. São bons em manter oponentes afastados e lutar uma luta mais tática, sabendo quando trocar golpes e quando evitar as trocas. (Exemplos são: Billy Kane, de King of Fighters, e Ryu, em Street Fighter)

ARQUÉTIPOS

Rushdown

Atributos Principais: Destreza e Raciocínio (Rushdown precisam ser mais rápidos que o oponente para manter a pressão, seja derrubando constantemente ou atacando sem parar com múltiplos golpes).

Atributos Secundários: Força e Vigor: Força e Vigor são igualmente importantes para o Rushdown, pois além de precisar causar muito dano nos seus ataques, por se expor muito, ele também precisa aguentar o dano recebido.

Zoner

Atributos Principais: Destreza e Raciocínio (Zoners precisam ser mais rápidos que o oponente para impor seu jogo).

Atributos Secundários: Força e inteligência: Um Zoner precisa bater forte se quiser meter medo, senão os oponentes apenas ignorarão seus ataques enquanto se aproximam para puni-los. Seja com Fireballs para mantê-los afastados ou Dragon Punchs para puni-los por se aproximarem, o Zoner precisa deixar claro que se aproximar descuidadamente não é uma boa ideia.

Tanker

Atributo Principal: Vigor (Tankers precisam aguentar muito dano antes de poderem contra-atacar com eficácia total. Logo, um vigor elevado é essencial em qualquer build tanker do jogo).

Atributos Secundários: Força/Inteligência: Um lutador que aguenta os ataques do oponente, mas não consegue causar dano consistente de volta será derrotado a maior parte das vezes. O Tanker precisa de um valor alto em força (e/ou inteligência, caso possua alguma manobra de foco que use inteligência como base de dano) para que mesmo seu Jab assuste o oponente. Cada golpe do tanker deve ser uma força a ser temida.

Em SFRPG esses três conceitos básicos funcionam entre si de forma semelhante ao famoso “Pedra-Papel-Tesoura”, onde um leva vantagem sobre o outro. O que torna o combate em SFRPG ainda mais tático. Funciona da seguinte forma:

Rushdown tem vantagem contra Zoner que, por sua vez, tem vantagem contra Tanker que, por sua vez, tem vantagem contra Rushdown, completando assim o ciclo.

É importante entender que isso não significa que um Zoner nunca irá vencer um Rushdown ou um Tanker nunca irá vencer um Zoner. É mais difícil, mas não impossível. Principalmente se você conhecer as forças de cada conceito e souber evita-las, assim como as fraquezas de cada conceito e souber explorá-las.

Nesta edição mostramos os 27 estilos publicados no Brasil e nos EUA, e como se comportam com cada um dos conceitos acima, assim como manobras para aproveitar ao máximo esses conceitos em cada estilo. A matéria irá se focar nas manobras que o estilo possui, ou seja, manobras abertas e antecedentes não serão abordados nessa matéria.

Importante: Essa matéria não busca limitar as builds e seus estilos. Você pode fazer qualquer build com qualquer estilo e, mais ou menos, irá funcionar. Então, se você quiser pegar algumas manobras abertas, Antecedente Único Elemental e quiser um Sanbo zoner, vá em frente, é possível. Ela busca apenas listar quais estilos tem mais facilidade por si só em lidar com cada área.

Aikido:

- São bons: Tankers e Zoners
- Não são bons: Rushdown

Aikido possui boas manobras defensivas e a distância e possui boas combinações de ambas (Fireball para Air Throw, por exemplo), mas não possui boas manobras que permitem alcançar o oponente (Salvo Improved Pin), logo funcionam melhor para lutadores que aguardam seus oponentes a virem até ele.

- Manobras valiosas para tanker: Defleting Punch, Breakfall, Grappling Defense e Improved Pin.
- Manobras valiosas para Zoner: Fireball, Air Throw, Energy Reflection e Backroll Throw.

Baraqaq:

- São bons: Tankers e Rushdown
- Não são bons: Zoners

Baraqaq possui boas manobras ofensivas que cobrem bem à distância e também possui boas manobras defensivas para evitar maiores estragos e contra-atacar os oponentes, mas não possui manobras ou combinações que punam o oponente por não cuidar melhor da distância, dessa forma o estilo se beneficia de lutas corpo a corpo e de um estilo de luta agressivo.

- Manobras valiosas para Rushdown: Spinning Knuckle, Improved Pin, Psychokinetic Channeling, Dislocate Limb
- Manobras Valiosas para Tanker: Monkey Grab Punch, Maka Wara, Grappling Defense, Zen no Mind

Boxe:

- São bons: Tankers e Rushdown
- Não são bons: Zoners

Boxe é um dos estilos mais ofensivos do sistema com muitas manobras com bom alcance e dano, além de manobras que o ajudam a mitigar o dano do oponente. É um estilo perfeito para Rushdown, mas funciona muito bem para Tanker também, tirando proveito de uma força e vigor elevados, junto com toughskin, para punir oponentes com ataques destruidores após minimizar ao máximo os danos recebidos.

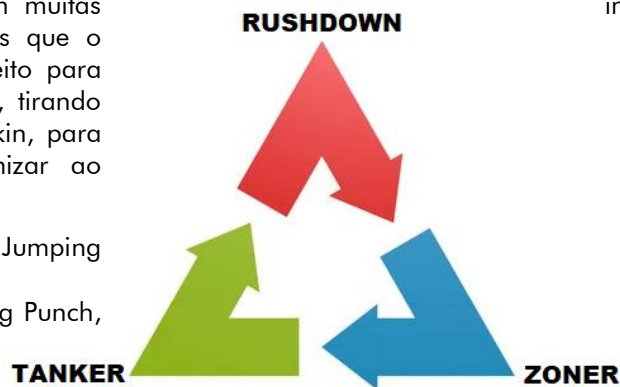
- Manobras valiosas para Rushdown: Dashing Punch, Jumping Shoulder Butt, Lunging Punch, Hyper Fist
- Manobras Valiosas para Tanker: Toughskin, Defleting Punch, Turn Punch, Hyper Fist, Dashing Punch

Capoeira:

- São bons: Rushdown e Zoners
- Não são bons: Tankers

Capoeira possui excelentes manobras com boa mobilidade, tanto para se afastar quanto para se aproximar, e com isso consegue maestria nos dois conceitos. O capoeirista consegue colocar muita pressão como Rushdown, impedindo que seus oponentes tenham tempo para pensar em sua próxima jogada e forçando-os a se defender ou evitar constantemente seus brutais ataques, como também possui muita capacidade tática como Zoner, com seus Rolling Attack e Backflip Kick, batendo e se afastando sem se permitir apanhar.

- Manobras valiosas para Rushdown: Turbo Spinning Clothesline, Cartwheel Kick, Head Bite, Dislocate Limb, Musical Accompaniment
- Manobras Valiosas para Zoner: Vertical Rolling Attack, Backflip Kick, Backroll Throw, Musical Accompaniment



Forças Especiais

- São bons: Rushdown e Zoners
- Não são bons: Tankers

Aqui chegamos ao primeiro “coringa” de SFRPG. Esse estilo permite ao jogador uma grande variedade de estilos de luta, pois sua lista de manobras especiais está entre as mais completas de todos os estilos. Boa lista de apresamentos, socos e chutes com bom alcance, capacidade de bater e se afastar (Oi Backflip Kick, tudo bem?), manobras multi-hit, manobras de dano pesado (Flash Kick como manobra inicial? Yes, we can!) entre outras formam um dos estilos mais completos do jogo. Mesmo o estilo não favorecendo Tankers por si só (Por não pagar barato em nenhuma das manobras de bloqueio e foco que favoreceriam o estilo), utilizar manobras abertas ou Elemental de terra ou água pode mudar completamente esse cenário, utilizando suas manobras de dano pesado para contra-atacar inimigos incautos.

- Manobras valiosas para Rushdown: Cannon Drill, Spinning Backfist, Spinning Knucle, Hyper Fist, Double-Dread Kick, Flying Knee Thrust.
- Manobras valiosas para Zoners: Hyper Fist, backflip Kick, Flash Kick, Flying Thrust Kick, Handstand Kick, Air Throw, Suplex, Knee Basher.

Jeet Kune Do

- São bons: Tudo.
- Não são bons: Nada.

Se Forças Especiais é o primeiro Coringa de SFRPG, Jeet Kune Do é o mais completo. Mesmo sem sua habilidade única de poder aprender todas as manobras do jogo, o estilo ainda conta com uma lista extremamente completa, podendo fortalecer facilmente qualquer estilo de jogo. Todavia, é preciso cuidado para não cair no princípio do Pato. Um pato voa, mas não tão bem quanto um gavião. Um pato corre, mas não tão bem quanto um guepardo. Um pato nada, mas não tão bem quanto um Agulhão vela.

- Manobras valiosas para Rushdown: Flying Knee thrust, Hurricane Kick, Scissor Kick, Stepping Front Kick, Tiger Knee, Drunken Monkey Roll, Light Feet, Wall Spring.
- Manobras valiosas para Tanker: Dragon Punch, Hyper Fist, Monkey Grab Punch, Defleting Punch, Maka Wara, Grappling Defense, Zen No Mind
- Manobras valiosas para Zoners: Dragon Punch, Backflip Kick, Tiger Knee, Air Throw, Wall Spring

Jiu Jitsu

- São bons: Tankers
- Não são bons: Rushdown e Zoner

Jiu Jitsu é um estilo com bastantes manobras poderosas para uma luta longa e de paciência. Tendendo a punir lutadores mais afobados com uma combinação de velocidade e resistência, eles são poderosas paredes que a maioria dos lutadores terá uma dificuldade enorme em atravessar. Não são bons em atacar a distância, manter oponentes afastados ou em se aproximar com ferocidade, todavia.

- Manobras valiosas para Tanker: Defleting Punch, Maka Wara, San He, Grappling Defense, Improved Pin, Chi Kun Healling, Toughskin e Zen No Mind.

Kabbadi

- São bons: Zoner e Rushdown
- Não são bons: Tankers

Que o estilo de mestre Dhalsim seria um excelente Zoner, disso ninguém tinha dúvida. Agora, você sabia que esse estilo tem potencial para ser um dos mais agressivos do jogo? Com manobras capazes de cruzar o campo em questão de segundos e golpes que permitem se aproximar enquanto ataca com força evitando os ataques do oponente, um lutador de Kabbadi é uma das forças mais temíveis do cenário de Street Fighter RPG. Dito isso, dificilmente eles são muito resistentes, então um golpe bem colocado durante uma falha momentânea de julgamento pode mudar o cenário de uma vitória gloriosa para uma derrota certa.

- Manobras valiosas para Rushdown: Slide Kick, Dislocate Limb, Cannon Drill, Flying Body Spear, Extendible Limbs, Flying Fireball e Yoga Teleport.
- Manobras valiosas para Zoners: Energy Reflection, Push, Cobra Charm, Extendible Limbs, Flying Fireball, Ghost Form, Improved Fireball, Psychic Vise e Yoga Teleport.

Karate Shotokan

- São bons: Tudo
- Não são bons: Nada

Karatê Shotokan é outro dos coringas do jogo. Sua lista de manobras favorece todas as builds de forma competente com uma dinâmica de “menos é mais”. Um Lutador de Karatê Shotokan não precisa de muitas manobras para funcionar, apenas precisa das manobras certas.

- Manobras valiosas para Rushdown: Dragon Punch, Lunging Punch, Air Hurricane Kick, Double Dread Kick e Whirwind Kick.
- Manobras valiosas para Tanker: Flaming Dragon Punch, Lunging Punch, Maka Wara, San He
- Manobras valiosas para Zoners: Dragon Punch, Air Hurricane Kick, Energy Reflection, Back Roll Throw, Flying Fireball, Improved Fireball e Stouning Shout.



Kickboxing Ocidental

- São bons: Rushdown
- Não são bons: Tanker e Zoner

Outro estilo extremamente agressivo, Kickboxing Ocidental é um dos mais completos em termos de avançar sem parar. Dashing Punch e Double Dread Kick colocam medo em qualquer oponente com um pingo de bom senso, e Hyper Fist e Rekka Ken podem transformá-lo virtualmente em um oponente com golpes indefensáveis. Todavia, tratando-se de lutar a distância ou no contra-ataque, o estilo acaba não conseguindo ser muito efetivo.

- Manobras valiosas para Rushdown: Dashing Punch, Hyper Fist, Rekka Ken, Spinning Knuckle, Double Dread Kick, Flying Knee Thrust, Slide Kick e Stepping Front Kick.

Kung Fu

- São bons: Tudo.
- Não são bons: Nada.

Mais um dos coringas de SFRPG, o Kung Fu tem acesso a uma vasta gama de manobras que podem ser usadas nas mais diversas situações, dificilmente sendo pego despreparado. Sua desvantagem acaba sendo não pagar barato em quase nenhuma de suas manobras, o que torna o estilo caro e lento de evoluir.

- Manobras valiosas para Rushdown: Rekka Ken, Air Hurricane Kick, Double Dread Kick, Stepping Front Kick, Improved Pin e Drunken Monkey Roll.
- Manobras valiosas para Tankers: Dim Mak, Dragon Punch, Monkey Grab Punch, Dragon Kick, Defleting Punch, Maka Wara, San He, Grappling Defense, Regeneration, Zen No Mind.
- Manobras valiosas para Zoners: Dragon Punch, Backflip Kick, Dragon Kick, Flying Fireball, Improved Fireball.

Ler Drit

- São bons: Zoner e Rushdown
- Não são bons: Tankers

O estilo utilizado pelo mestre da Shadaloo possui incríveis habilidades tanto para punir quem se aproxima descuidadamente quanto para perseguir quem foge como um covarde. Talvez o estilo com a maior capacidade de mobilidade do jogo, Ler Drit é um estilo proibido a jogadores por um motivo além do roleplay: Poucos estilos no jogo se comparam a sua capacidade destrutiva.

- Manobras valiosas para Rushdown: Spinning Knuckle, Hyper Fist, Forward Slide Kick, Scissor Kick, Iron Claw, Flying Body Spear, Flying Punch, Psycho Crusher, Psychic Vise e Psychic Channeling.

- Manobras valiosas para Zoners: Grappling Defense, Iron Claw, Flying Heel Stomp, Psycho Crusher, Psychic Vise e Stunning Shout.

Lua

- São bons: Zoner
- Não são bons: Rushdown e Tankers

A primeira instância, Lua pode parecer um estilo versátil favorecendo diversas formas de luta, mas quando comparamos sua lista de manobras com outras listas presentes no jogo vemos que, fora para um Zoner, o estilo carece tanto de proteção (para Tankers) como manobras pra aproximação (para rushdowns), deixando assim um incomodo lugar bem posicionado como Zoner. Digo incomodo porque mesmo assim, existem outros estilos que fazem o trabalho melhor. Uma pena, uma vez que o conceito do estilo é extremamente interessante para se jogar.

- Manobras valiosas para Zoners: Backflip Kick, Wounded Knee, Energy Reflection, Disengage/Grappling Defense, Head Bite, Light Feet, Musical Accompaniment.

Luta Livre

- São bons: Rushdown
- Não são bons: Tanker e Zoner

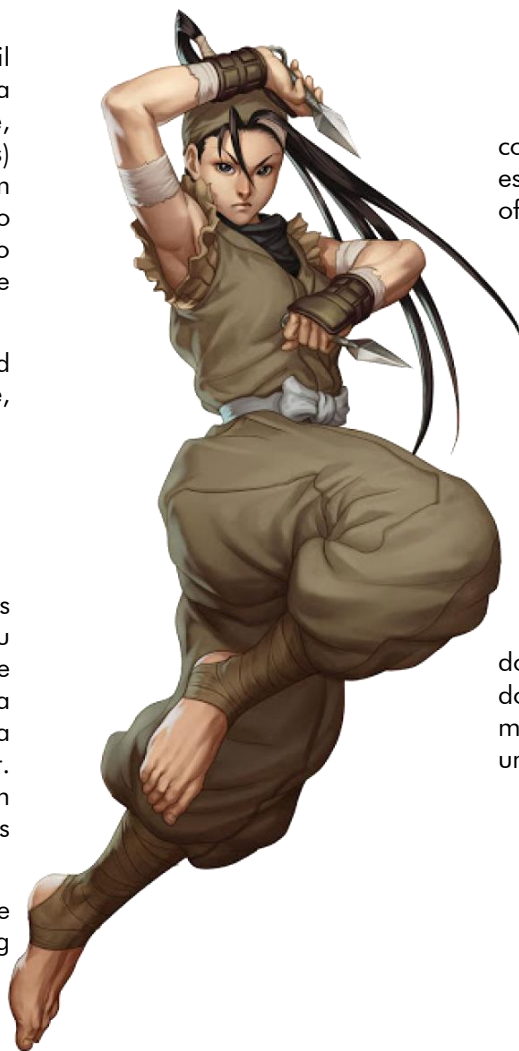
Povoado popularmente por grandes brutamontes, esses tankers da luta livre o são mais por força própria do que por auxílio do seu estilo. Sua falta de manobras de bloqueio aliado a sua falta de manobras de foco (Toughskin, cade você meu filho?!) o torna vulnerável aos ataques de agressores, e sua falta de manobras a distância e em punir quem se aproxima o torna ineficaz como zoner. Felizmente sua alta variedade de manobras de apresamento com movimento o permite ao menos ser eficaz como Rushdown, pois senão este seria facilmente o pior estilo do jogo. Uma pena.

- Manobras valiosas para Rushdown: Air Throw, Dislocate Limb, Improved Pin, Iron Claw, Suplex, Air Smash e Flying Head Butt.

Luta Livre Nativo Americana

- São bons: Zoner e Rushdown
- Não são bons: Tankers

O Estilo de T. Hawk favorece a mobilidade acima de tudo, tanto agressiva quanto defensiva, tornando-o uma boa escolha para aqueles que buscam o caminho do Rushdown ou do Zoner. Suas manobras de grande poder de ataque o tornam capaz como tanker, mas não o suficiente para que esse estilo prospere por si só nessa área.



- Manobras valiosas para Rushdown: Spinning Clothesline, Wounded Knee, Dislocate Limb, Iron Claw, Air Smash, Diving Hawk.
- Manobras valiosas para Zoners: Shock Wave, Air Throw, Iron Claw, ThunderStrike, Ghost Form, Thunder Clap.

Majestic Crow Kung Fu

- São bons: Zoner e Rushdown
- Não são bons: Tankers

Diferente do Kung Fu tradicional, Majestic Crow Kung Fu não é um coringa, mas acaba se tornando muito mais especializado que seu estilo irmão nas áreas que domina. Lutando tanto defensiva quanto ofensivamente, esse estilo é capaz de dominar ambos os estilos.

- Manobras valiosas para Rushdown: Rekka Ken, Air Hurricane Kick, Double Dread Kick, Stepping Front Kick, Whirlwind Kick, Iron Claw, Cannon Drill, Drunken Monkey Roll, Wall Spring, Flying Fireball
- Manobras valiosas para Zoners: Dragon Punch, Backflip Kick, Drunken Monkey Roll, Flying Heel Stomp, Rolling Attack, Wall Spring, Flying Fireball, Stouning Shout

Muay Thai

- São bons: Tudo.
- Não são bons: Nada

Mais um coringa se junta ao grupo de estilos completos e, diferente do Kung Fu, paga muito barato por suas manobras, o que o torna um dos melhores estilos do jogo sem ser desbalanceado. Combinações de manobras pesadas com manobras rápidas e knockdowns fazem desse um dos mais perigosos estilos do jogo.

- Manobras valiosas para Rushdown: Elbow Smash, Spinning Back Fist, Double Dread Kick, Flying Knee Thrust, Wounded Knee, Tiger Knee e Jumping Shoulder Butt
- Manobras valiosas para Tanker: Flaming Dragon Punch, Turn Punch, Double Dread Kick, Maka Wara, Knee Basher, Chi Kung Healing, Toughskin e Zen No Mind.
- Manobras valiosas para Zoners: Dragon Punch, Wounded Knee, Tiger Knee e Fireball.

Ninjitsu

- São bons: Tudo.
- Não são bons: Nada.

Mais um coringa para o time. Extremamente veloz e com manobras de efeito, um bom ninja dominará a movimentação do jogo, seja para atacar ou para se defender. Ele até mesmo consegue prosperar como tanker, o que certamente surpreenderia a maioria de seus oponentes na arena. Com um excelente controle de campo e manobras capazes de surpreender qualquer um, o ninja é uma força a ser temida.

- Manobras valiosas para Rushdown: Rekka Ken, Cartwheel Kick, Dislocate Limb, Drunken Monkey Roll, Wall Spring, Shrouded Moon, Speed of the Mongose
- Manobras valiosas para Tanker: Flying Thrust Kick, Deflecting Punch, Maka Wara, Disengage, Hair Throw (Adeus, Mr. Jab!), Entrancing Cobra e Zen no Mind.
- Manobras valiosas para Zoners: Shinka-ken, Backflip Kick, Flying Thrust Kick, Handstand Kick, Heel Stamp, Air Throw, Backroll Throw, Drunken Monkey Roll, Flying Heel Stomp, Vertical Rolling Attack, Wall Spring e Death Visage.

Ninjitsu Espanhol

- São bons: Zoner e Rushdown
- Não são bons: Tanker

O estilo criado por Vega misturando o Ninjitsu com a arte da tourada é um dos mais sufocantes do jogo. Suas manobras são capazes de controlar a luta impedindo o oponente de lutar ou mesmo derrubando-o antes que ele perceba a presença do inimigo. Assim como outros, sua única fraqueza está em sua falta de manobras defensivas (mesmo assim, um personagem bem montado desse estilo raramente precisará se defender).

- Manobras valiosas para Rushdown: Monkey Grab Punch, Forward Slide Kick, Slide Kick, Air throw, Choke Throw, Suplex, Diving Hawk, Light Feet, Tumbling Attack, Wall Spring
- Manobras valiosas para Zoners: Backflip Kick, Handstand Kick, Air Throw, Back Roll Throw, Disengage, Displacement, Flying Heel Stomp, Light Feet, Tumbling Attack e Wall Spring.

Pancrácio

- São bons: Tudo.
- Não são bons: Nada.

Possivelmente o melhor estilo do jogo. Além de um coringa com manobras muito fortes, paga extremamente barato em cada uma delas permitindo assim sobrar pontos para evoluir outras áreas do personagem. Um estilo poderoso que permite ao personagem explorar cada aspecto do jogo com maestria, o Pankration costuma dominar as arenas onde luta.



- Manobras valiosas para Rushdown: Spinning Back Fist, Flying Knee Thrust, Slide Kick, Choke Throw, Dislocate Limb, Head bite, Improved Pin, Suplex, Air Smash
- Manobras valiosas para Tanker: Buffalo Punch, Wounded Knee, Maka Wara, Grappling Defense, Head Bite, Improved Pin, Ground Fighting.
- Manobras valiosas para Zoners: Wounded Knee, Air Throw, Disengage, Grappling Defense, Head Bite, Flying Heel Stomp, ThunderStrike

Sanbo

- São bons: Rushdown e Tanker
- Não são bons: Zoner

Este estilo possui agressividade para dar e vender! Ele pode tanto avançar para cima do adversário com velocidade e dominá-lo quanto esperar que ele cometa a loucura de se aproximar demais e destruí-lo. Sua única deficiência é não ser capaz de lutar afastado. O que um lutador de Sanbo mais quer é estar bem pertinho de você para então aplicar seus golpes mais devastadores.

- Manobras valiosas para Rushdown: Turbo Spinning Clothesline, Air Throw, Dislocate Limb, Head Bite, Siberian Suplex, Siberian Bear Crusher e Air Smash.
- Manobras valiosas para Tanker: Turbo Spinning Clothesline, Reverse Frontal Kick, Air Throw, Dislocate Limb, Grappling Defense, Iron Claw, Siberian Bear Crusher, Siberian Suplex, Spinning Pile Driver e Ground Fighting.

Savate

- São bons: Rushdown e Tanker
- Não são bons: Zoner

Savate é um estilo feito para dar dano alto. Seus sapatos especiais aliados a um conjunto de manobras de dar inveja o tornam perfeitos para Rushdown e eficazes como Tankers (Embora menos que Rushdown), mas como a maioria dos estilos não se dá bem em lutas a distância.

- Manobras valiosas para Rushdown: Dashing Uppercut, Spinning Knuckle, Flying Thrust Kick, Reverse Frontal Kick, Slide Kick, Toughskin
- Manobras valiosas para Tanker: Haymaker, Turn Punch, Widowmaker, Flying Thrust Kick, Reverse Frontal Kick, Deflecting Punch, Toughskin

Silat

- São bons: Tudo.
- Não são bons: Nada.

Aqui temos outro Coringa. Um dos estilos com a lista de manobras mais diversificadas do jogo, o Silat se dá bem em qualquer jogo que você tente jogá-lo. Algumas Builds serão mais fáceis que outras, mas Silat pode prosperar em qualquer estilo de luta que você deseje.

- Manobras valiosas para Tanker: Dim Mak, Dragon Punch, Monkey Grab Punch, Dragon Kick, Defleting Pnch, Maka Wara, San He, Grappling Defense, Hair Throw, Regeneration, Zen No Mind
- Manobras valiosas para Rushdown: Stepping Front Kick, Dislocate Limb, Improved Pin, Iron Claw, Drunken Monkey Roll, Psychokinect Channeling.
- Manobras valiosas para Zoner: Dragon Punch, Dragon Kick, Energy Reflection, Grappling Defense, Iron Claw, Drunken Monkey Roll, Balance, Extendible Limbs, Improved Fireball e Srouning Shout.

Soul Power

- São bons: Zoner
- Não são bons: Rushdown e Tanker

Embora tenha recursos para gastar em manobras que podem funcionar em outras builds, a única montagem que o estilo realmente favorece é a de Zoner. Falta agressividade necessária ao Rushdown e as manobras defensivas ao Tanker.

- Manobras valiosas para Zoner: Energy Reflection, Flying Fireball, Ghost Form, Improved Fireball, Psychic Vise, Yoga Teleport

Sumô

- São bons: Tanker
- Não são bons: Rushdown e Zoner

Sumô é considerado um dos melhores estilos para se jogar, permitindo criar um tanker quase perfeito. Acontece que a escassez de manobras para esse estilo acaba funcionando como uma benção inesperada para o jogador, pois ele consegue filtrar e adicionar as manobras que realmente precisa com muito mais facilidade. Uma dificuldade, porém, está em se aproximar com efetividade. Suas únicas manobras para isso seriam Air Smash e Flying Head Butt, que são boas, mas não o suficiente para despontar o Sumô como Rushdown.

- Manobras valiosas para Tanker: Hundread Hand Slap, Maka Wara, San He, Flying Head Butt, Toughskin.



Tai Chi Chuan

- São bons: Tanker e Zoner
- Não são bons: Rushdown

Tai Chi Chuan possui uma lista de manobras sólidas para quem busca um combate longo. Sua ausência de manobras com dano explosivo guia o estilo a um Tanker ou Zoner tático, levando o oponente a cometer erros para então pegá-lo com um Improved Pin, ou diminuir sua força gradativamente com Dim Mak ou Dislocate Limb ou ambos antes de finaliza-lo.

- Manobras valiosas para Tanker: Dim Mak, Defleting Punch, Energy Reflection, Missile Reflection, San He, Grappling Defense, Improved Pin, Breakfall, Zen No Mind.
- Manobras valiosas para Zoner: Energy Reflection, Missile Reflection, Air Throw, Back Roll Throw, Disengage, Grappling Defense, Improved Pin, Ghost Form, Stouning Shout, Zen No Mind.

Wu Shu

- São bons: Rushdown e Zoner
- Não são bons: Tanker

O estilo possui vasta capacidade para lutar ofensiva ou defensivamente, seja atacando incessantemente ou lutando afastado evitando ser atingido, usando manobras que empurram ou que afasta o lutador após dar dano. O estilo acrobático de Wu Shu só não favorece o Tanker, embora ainda assim não seja totalmente incapaz de ser. Apenas existem estilos melhores para fazê-lo.

- Manobras valiosas para Rushdown: Rekka Ken, Spinning Knuckle, Air Hurricane Kick, Cartwheel Kick, Flying Thrust Kick, Scissor Kick, Stepping Front Kick, Whirlwind Kick, Cannon Drill, Drunken Monkey Roll, Wall Spring e Balance.
- Manobras valiosas para Zoner: Backflip Kick, Flying Thrust Kick, Air Throw, Back Roll Throw, Displacement, Flying Heel Stomp, Vertical Rolling Attack, Wall Spring, Balance, Flying Fireball e Improved Fireball.

MARCOS AMARAL

VENDO ESTRELAS!

Novas regras para Dizzy em Street Fighter RPG!

As regras básicas de Street Fighter RPG determinam que quando um personagem perde em um ataque mais Níveis de Saúde que seu Vigor ele fica atordoado (Dizzy), e que “um personagem atordoado perde seu turno seguinte de combate”. Pela leitura literal, podemos entender que o atordoamento ocorre apenas no turno seguinte – ou seja, um personagem que não tenha agido no turno em que ficou dizzy ainda poderia concluir sua ação, perdendo sua ação apenas no turno seguinte.

Os autores, porém, esclareceram posteriormente que o dizzy de fato tem efeito imediato: conforme explicou Steve Wieck, um lutador que fica atordoada após ser interrompida perde a sua manobra E também não age no turno seguinte. Ouch!

A explicação de Wieck esclarece a regra, mas nada impede que você adote em sua mesa a interpretação literal. A seguir, vamos discutir esta possibilidade e também apresentar uma série de regras alternativas para atordoamento.

ATORDOAMENTO TARDIO

Pura e simplesmente, utilize a regra tal qual descrita no livro, desconsiderando a errata do autor. Desta forma um personagem atordoado ainda pode agir neste turno, perdendo a ação apenas no turno seguinte. Isto pode gerar cenas interessantes, como dois personagens trocando golpes pesados e ficando tontos ao mesmo tempo, e permitirá que personagens com Vigor baixo se arrisquem mais, já que concluirão suas ações com mais frequência. Tenha em mente, porém, que esta regra deixa capangas mais perigosos, complicando a vida dos jogadores nas lutas de rua.

ATORDOAMENTO PROLONGADO

Reparou como em Street Fighter o atordoamento passa mais rápido se você apertar os botões? A ideia deste hack é simular isso. Para trazer o “button mashing” para sua crônica, permita que um personagem que sofreu mais dano que seu Vigor faça um teste de Vigor ao final do turno – se ele acumular 4 sucessos, escapa do dizzy.



Caso não tenha os sucessos necessários, ele não age no turno seguinte e refaz o teste, somando sucessos obtidos até atingir os 4 sucessos necessários para recobrar a consciência. Uma falha crítica zera os sucessos obtidos, mas é possível gastar força de vontade turno após turno para ter um sucesso automático, se o jogador assim desejar. Caso o lutador tonto seja atingido ele deixa de estar atordoado (não precisa causar dano – um colega que chegue perto dele e dê um tapa na cara do amigo pode fazer ele despertar). Esta regra pode ser usada para simular lutas de boxe tradicional, em que um personagem derrubado precisa levantar antes da contagem do juiz.

CAMBALEAR (STAGGER)

O dizzy ocorre quando o lutador recebe mais dano que o seu vigor, mas o que ocorre quando ele recebe dano igual ao Vigor? Em jogos como Guilty Gear XX há uma mecânica para isso, o chamado “Stagger”: o lutador não fica tonto, mas ele cambaleia e isso permite que o oponente emende combos com mais facilidade. Para trazer este sistema ao RPG de mesa, assumo que um personagem que perde Saúde numa quantidade igual ao seu nível de Vigor em um único turno perde a ação (caso não tenha agido) ou, se já tiver executado seu golpe, sofre -2 de penalidade do próximo turno. Se o jogador desejar, ele pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para se concentrar e negar o efeito do Stagger, agindo normalmente.

Esta condição só pode ser infligida com um único ataque (combos dizzy não se somam para efeito de Stagger) e não se soma com outras penalidades semelhantes, como o Knockdown. Sempre que um personagem for vítima de knockdown e sofrer a mesma quantidade de dano que seu vigor, considere que ele está derrubado.

MANTER A CONSCIÊNCIA

Um personagem que tenha ficado dizzy e ainda não tenha agido neste turno pode tentar manter consciente graças à sua tenacidade e determinação. Para tentar se manter consciente neste turno, ele gasta 1 ponto de Força de Vontade e pode concluir sua ação, mas no turno seguinte estará dizzy e não poderá agir. Um lutador só pode gastar Força de Vontade para manter a consciência caso o dano sofrido seja menor que sua Força de Vontade permanente.

MENTE SOBRE A MATÉRIA

Um personagem que tenha domínio do Chi pode usar sua mente mesmo quando o corpo falha por causa dos ferimentos. Ele pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para desempenhar uma ação exclusivamente mental, como as manobras de Foco Telepathy e Yoga Teleport, no turno em que estiver atordoado.

AVENTURAS!

ARENA CELESTIAL!

“Só existe um lugar no mundo onde podemos treinar e ganhar uma grana ao mesmo tempo. A Arena Celestial!”

Killua Zoldyck

Existem infinitudes de arenas pelo mundo. Desde ruas na china e telhados no Japão a até templos na Índia ou ruínas na Tailândia, mas nenhuma delas se compara a Arena Celestial. Apresentada no anime Hunter x Hunter e também conhecida como Torre Celestial ou Coliseu do Céu, essa arena é um prédio de 991 metros de altura com 251 andares dedicados unicamente ao combate. No anime, esse prédio se encontra na República de Padokea, local fictício criado para o mundo do anime, mas em SFRPG você pode localizá-la em qualquer lugar em que queira ambientar sua campanha, seja uma cidade real ou mesmo em locais fictícios como South Town (Fatal Fury) ou Kabuki Town (Punho do Guerreiro).

Arena Celestial

As regras da Arena Celestial são simples e qualquer um pode se inscrever para lutar. De fato, cerca de quatro mil pessoas aparecem para lutar por dia! O número de espectadores também é alto, passando de um bilhão ao ano! Esses números tornam incalculável a quantidade de dinheiro movimentado dentro da torre em apostas, patrocínio, ingressos, vendas de produtos licenciados, premiações e etc. Lutadores dos andares mais altos da arena podem viver como reis e rainhas sem nunca mais precisar se preocupar com nada, desde que vivam dentro da torre.



As lutas na Arena Celestial se dão através de um sistema simples de um contra um, onde os vencedores avançam aos andares mais altos e recebem premiações em dinheiro.

Muitos olheiros também aparecem na torre para observar os novos lutadores em ascensão dispostos a contratá-los para seus times. Eventualmente também é possível encontrar mestres dispostos a ensinar sua arte, seja entre os lutadores ou entre os espectadores que estão observando algum aluno em seu próprio caminho entre as lutas.

Vários serviços são oferecidos dentro da Torre, e os melhores lutadores podem ter um andar inteiro. Até o 190º andar a Torre é dividida em grupos de 10 andares. Assim, para passar para o próximo grupo basta o lutador vencer uma luta. Aqueles que perdem devem voltar um grupo. A partir do 200º é preciso 10 lutas para passar de grupo. Além disso, não é permitido o uso de armas e nem lutas até a morte até o 199º andar. Após o 200º andar é permitido armas e lutas até a morte podem ser agendadas, desde que ambos os lutadores assinem termos confirmando que estão de acordo com isso. Essas lutas costumam gerar os maiores valores em apostas e o maior número de espectadores.

Mortes acidentais ou mesmo intencionais podem ocorrer na arena, mas não são comuns. Quando o juiz percebe que uma luta pode se tornar perigosa para algum lutador, ele pode, por exemplo, buscar terminar a luta o mais rápido possível concedendo mais pontos do que concederia normalmente. A medida tem como objetivo proteger a vida dos participantes, mas mesmo sob tais riscos uma luta não é interrompida. Somente nocaute ou nocaute técnico terminam uma luta na arena.

Quando uma luta até a morte é marcada desde o início, isso não acontece. Como essa luta não é definida por pontos e sim pela morte de um dos lutadores, o Juiz meramente se limita a verificar se trapaças não estão sendo cometidas e se tudo está de acordo com o que ambos os lutadores aceitaram.

Primeiro andar

Na primeira luta, os lutadores têm até três minutos (30 turnos) para mostrar suas habilidades, para assim serem designados ao andar mais adequado ao seu nível. Somente neste andar, ganhando ou perdendo, os lutadores recebem uma recompensa mínima de 152 ienes, o valor de um refrigerante e uma refeição simples. O primeiro andar é dividido em várias arenas dentro de um mesmo salão.

Entre o 10º e 90º andar

As lutas entres os andares 10º e 90º são de três rounds (30 turnos), tendo, a partir daqui, um sistema de pontuação. As arenas desses andares, como por exemplo, o 50º, estão dispostas entre os andares 51º e 59º, tendo cada um deles salão A e B.

Entre o 100º e 190º andar

A partir do 100º andar, os lutadores têm direito a um quarto individual. Por terem privilégios como este, os lutadores passam a ser mais agressivos.

200º andar

Neste grupo, os lutadores podem escolher as datas de suas lutas e podem se preparar por 90 dias após cada luta. Se ganharem 10 lutas, ganham o direito de desafiarem um mestre de andar. Mas se perderem 4 vezes antes disto perdem sua vaga no grupo, voltando ao 190º andar.

Os quartos oferecidos são melhores e todos os lutadores são extremamente são experientes em combate. "Boas vindas" às vezes são dadas aos novatos que chegam aqui sem saber muito bem onde estão pisando e muitas dessas "boas vindas" à arena acabam gerando mutilações e, às vezes, até mesmo mortes acidentais.

No anime, todos os lutadores a partir desse andar são usuários de Nen, uma energia misteriosa do mundo de Hunter vs Hunter. Afim de uma adaptação mais fiel, o narrador pode colocar que, independente do estilo do lutador, todos os lutadores a partir desse andar possuem Foco entre 3 e 5 e, pelo menos, três entre quatro manobras abertas de foco (Normalmente Sense Magic [Punho do Guerreiro #8] para adaptar a capacidade de detectar o Nen, e outras duas entre as três a seguir: Toughskin, Terrifying Presence e Potence [As duas últimas também do Punho do Guerreiro, respectivamente 16 e 5]).

PREMIAÇÕES!

Os lutadores ganham os prêmios em espécie até o 100º andar, quando passam a receber depósitos em conta. Acima do 200º andar não ganham mais recompensas em dinheiro, onde passam a lutar pela honra e satisfação pessoal.

1º andar - cerca de 152 ienes. (ganhando ou perdendo)

50º andar - 50 mil de ienes.

100º andar - cerca 1 milhão de ienes (a partir desde andar, ganham também um quarto. Quanto mais alto o andar em que se encontra, mais luxuoso é o quarto e os serviços prestados).

A partir do 150º andar - mais de 10 milhões de ienes.

190º andar - aproximadamente 200 milhões de ienes.

Entre o 230º e 250º andar

Cada um desses andares possui um mestre de andar, dispondo de um andar inteiro para si. Todos os mestres dos andares são Posto 8 ou acima e todos os andares contam como uma Arena de 3 a 5 pontos como antecedente.

251º andar

Neste andar ocorre um evento especial a cada dois anos que somente os mestres de andares podem participar chamado Batalha de Olimpia. O vencedor desde evento ganha o andar para morar e um prêmio de alto valor, além de fama e glória eterna na Arena. O 251º andar conta sempre como o antecedente Arena de 5 pontos para o último vencedor da Batalha de Olimpia.

Sistema de pontuação

As lutas na arena são definidas pelo sistema de pontos. A única forma de fugir a isso é no caso de um nocaute. Caso sofra KO o lutador é automaticamente derrotado, não importa quantos pontos tenha acumulado durante a luta.

O sistema considera dois tipos de golpes e há um acréscimo de pontos caso o oponente caia.

Golpes diretos - golpes considerados excelentes valem um ponto. (Golpes não bloqueados por alguma manobra de bloqueio)

Golpes críticos - golpes considerados extraordinários valem dois pontos. (Golpes que causem dizzy no oponente ou Manobras definidoras do estilo. Podem ser consideradas manobras definidoras as manobras que custem mais de 4 pontos de poder para serem adquiridas por aquele estilo. Por exemplo Dragon Punch para Karatê Shotokan e Spinning Pile Driver para Sambo. Manobras que tenham como pré-requisitos manobras definidoras, mas que sejam baratas de comprar também são consideradas manobras definidoras, como por exemplo Air Hurricane Kick).

Derrubadas - quedas após os golpes dão um acréscimo de um ponto. (Qualquer manobra que cause Knockdown).

Apresamentos sustentados, independente de quantos turnos sejam mantidos, contam como apenas um Golpe Crítico.

Com 10 pontos o lutador ganha a luta.

MANOBRA DO MÊS



ABSOLUTE ZERO!

Pré-requisitos: Esportes ●●●●, Foco ●●●●, Ice Blast

Pontos de Poder: Qualquer estilo 4

Dominar o gelo não foi o bastante para Kolin. Sempre visando a utopia proposta por Gill, ela levou seu domínio do chi negativo a um nível até então desconhecido.

Transformando a umidade do ar em uma pista onde pode deslizar e em pontas que aumentam o alcance de seus golpes, ela se torna uma oponente ainda mais perigosa.

Sistema: durante a execução do Absolute Zero, o personagem não pode atacar nem bloquear. Caso consiga executar a manobra com sucesso (sem ser derrubado, atordoado, etc), o lutador recebe um bônus de +1 no Movimento de todas as manobras básicas de Soco e Chute. Além disso, suas manobras básicas de Soco e Chute recebem um hexágono adicional de alcance (veja diagrama abaixo). O efeito dura um turno para cada ponto de Foco.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +2

Dano: Nenhum

Movimento: -1

THIAGO ROSA

LENDAS DO CIRCUITO

Mario Mario

Mario é talvez o personagem mais famoso dos videogames. O encanador do Brooklyn que visita mundos fantásticos para geralmente confrontar Bowser debutou no arcade Donkey Kong, que gerou outra franquia famosa, e se destacou especialmente em jogos de plataforma, mas também de corrida, RPG e, claro, de luta, sendo um deles, Smash Bros Ultimate, o jogo de luta mais vendido da história.

Mario é icônico, e em 2023 está fazendo um sucesso gigantesco no cinema com um filme muito bem produzido, que enfim respeita o legado do personagem e reúne em uma só história a maioria dos clássicos da Nintendo. Assim, nada mais justo que ele apareça como Lenda do Circuito.



A sua história varia em cada jogo, até porque são jogos de aventuras tratados como episódios em separado, mas em geral ele é um encanador que busca proteger o Reino dos Cogumelos, tendo um interesse amoroso na Princesa Peach. Mario nem sempre é corajoso, mas é obstinado, e com certeza é um oponente a ser temido (Bowser que o diga!).

Jogando com Mario: você tem o pensamento simples, sendo muitas vezes ingênuo, mas tem um coração enorme. Sempre buscará proteger os oprimidos e confrontar o mal. Possui um interesse amoroso em Peach, e fará de tudo para agradá-la.

Aparência: Mario é pequeno, com um físico infantil que esconde grandes habilidades. Ele usa calça jeans com suspensórios, botas de encanador, blusa e chapéu vermelhos, tendo um M de Mario em seu chapéu. Ele tem um largo bigode e cabelos castanhos curtos. Sempre usa luvas brancas em suas mãos, e traz um sorriso amigável no rosto.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MARIO!

Estilo: Karatê Shotokan
Escola: Reino dos Cogumelos
Conceito: Encanador
Assinatura: Sinal de vitória com a mão

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

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

Glória •••••••• Honra ••••••••

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

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

Combos: Triple Strike para Dragon Punch (dizzy), Flying Fireball para Slide Kick, Fireball para Flying Heel Stomp (dizzy), Movimento para Throw

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	8	8	6	Básica
Strong	6	10	6	Básica
Fierce	5	12	5	Básica
Short	7	8	6	Básica
Forward	6	10	5	Básica
Roundhouse	4	12	5	Básica
Apresamento	6	9	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	10	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	9	-	9	Básica
Jump	9	-	6	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)
Wall Spring	8	-	6	Aérea; esquiva de projéteis como Jump; quica e volta com mov +2
Triple Strike	4	Esp.	-	2 testes de Soco com +0 e 1 de teste Chute com +1, use somente os 2 maiores resultados
Power Uppercut	5	12	Um	Knockdown vs. Aérea
Dragon Punch	6	15	4	1 FV, Knockdown vs. Aérea; força 1 hex para trás; esquiva de projéteis; não pode atacar o oponente que lançou o projétil
Fireball	3	10	-	1 Chi, Alcance = Raciocínio + Foco
Flying Fireball	3	10	6	1 Chi, 1 FV, Alcance = Raciocínio + Foco; Não esquiva com Jump
Repeating Fireball	3	8	-	2 Chi, Alcance = Raciocínio + Foco; 1 projétil por ponto em Foco
Slide Kick	5	11	7	Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando, Agachamento
Foot Sweep	4	11	4	Agachamento; Knockdown
Spinning Foot Sweep	4	11	-	1 FV, Agachamento; Knockdown a menos que o alvo esteja bloqueando
Flying Heel Stomp	6	11	8	1 FV, Aérea; esquiva de projéteis como Jump; Movimento em Linha Retá; o atacante pode fazer o ataque a qualquer momento e continuar o movimento
Throw	4	11	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown

O FILME MAIS INCRÍVEL!

Johnny Cage era jovem quando fez seu primeiro filme. Saudável, animado, bonito. Praticamente um modelo do jeito americano de viver. Era um papel pequeno, pouco mais que um figurante, num filme de ação de baixo orçamento, mas, graças à amizade antiga entre seu pai e o diretor, em vez de morrer naquela cena, o personagem sem nome ganhou a possibilidade de dar um chute voador num dos bandidos, desviar do golpe de um outro e tirar a verdadeira protagonista da história de dentro de um carro capotado. Tudo isso em quase um minuto do longa.

A sorte sorriu para o orgulhoso filho de Venice, Califórnia, e justamente aquela singela demonstração de "domínio de tela" (como ele próprio denominou) chamou a atenção do produtor e diretor que o colocaria em seu primeiro protagonismo num filme de ação: "Ataque Massivo". A história de um jovem surfista que descobre uma célula terrorista se formando em Malibu e, desacreditado pelas autoridades, decide acabar com todos eles sozinho, usando apenas socos, voadoras e golpes de prancha.



Considerado um desperdício de dinheiro pela crítica, o filme fez sucesso entre adolescentes e mesmo entre adultos, que o tratavam como comédia, mas, ainda assim, lotavam as salas de cinema. Isso rendeu uma boa grana, que Johnny usou para finalmente ir morar no seu próprio apartamento e trocar todo o guarda-roupas.

A seguir, veio seu maior sucesso. Em "Cidadão Cage", adotou seu nome como parte do título pela primeira vez, o que voltaria a fazer outras vezes, pelos próximos cinco anos, e aquilo pareceu, no começo, soar bem para o público. Só que seus filmes foram se tornando enjoativos, repetitivos e cada vez menos assistidos, até a bomba que foi "Imitação de Ninja". A crítica dizia que apenas os franceses eram capazes de gostar daquilo (sem explicar o porquê) e, de fato, nenhuma sala dos Estados Unidos da América teve mais que doze pessoas assistindo por exibição - com metade delas saindo insatisfeitas ao apagar das luzes.

- Eles dizem que você não desempenha bem as cenas de luta, Johnny. E que não se presta sequer a interpretar corretamente as quatro frases que diz ao longo do filme!

- A crítica nunca me aprecia, Viktor, eu já estou acostumado - ao telefone, o ator tentava amenizar os problemas com seu agente, numa noite quente de terça-feira.

- Não falo só da crítica, Johnny! Falo do público. Eles estão apedrejando as janelas do escritório da Shoestar Pictures e pixando "Johnny Cage é um lutador fajuto e um ator ainda pior".

- Ao menos eu pareço ainda merecer uma pixação! Olha, quem escreveu aquele roteiro é o verdadeiro culpado disso tudo. Eu vou chamar aquela gata para conversar e ela vai me pagar uma indenização! Se é que você me entende.

- Ela é minha sobrinha, Cage, fique longe dela!

- Puxa, Viktor, 'cê devia ter me avisado isso antes daquele coquetel em L.A... Mas não liga, não, ela estava bem feliz quando voltamos do nosso passeio - rindo-se sozinho, o jovem tirou uma água tônica da geladeira e esperou o agente digerir a piada.

- Cage, eu vou falar com o contador amanhã.

- Ué, temos alguma multa pra pagar?

- Não, Cage. Estou me demitindo.

O telefone desligou. Johnny Cage ouviu os buzinações das ruas e o som de alguma música alta tocando ao fundo. Sua trilha sonora particular. Tentou pensar numa piada, mas a verdade é que, depois de ser forçado a vender a limousine que tanto amava para pagar dívidas e após tantos papéis realmente empolgantes terem sido recusados, o palhaço em sua cabeça estava calado.

Foi na sexta-feira à noite que tomou a decisão mais estúpida da sua vida até aquele momento. Mas, antes disso, foi a um bar de quinta categoria num distrito perigoso e "deu em cima" de uma menina qualquer, da qual sequer perguntou o nome. Ela lhe sugeriu que a acompanhasse até sua casa. Mas, logicamente, deu em encrenca!

Três homens os cercaram numa rua escura. Johnny abraçou a moça, tentando dar-lhe proteção, como um verdadeiro cavalheiro.

- Escuta, galera! Não estamos procurando encrenca. A moça só quer chegar tranquilamente em casa.

- Talvez você não tenha visto, otário, mas este é um beco sem saída - aquele homem era magro e usava uma faixa na cabeça. Enquanto falava, tirou um canivete da cintura.

FALAS DE CAGE!

As seguintes lista trazem falas de Johnny Cage, que você pode usar no início de lutas, no fim delas (quando há vitória), ou em algum diálogo. Escolhendo ou determinando aleatoriamente, essas falas também podem servir a qualquer NPC que fique fazendo piadas com frequência, com poucas alterações.

Para determinar por sorteio, jogue 2 D10: de 1-5 no primeiro dado, use a primeira lista para o segundo; de 6-10 no primeiro dado, fique com a segunda lista para o outro dado.

1 – Gostei da maquiagem.

2 – Quem é o seu agente?

3 – Olha, cara, é sério, eu até curto esse lance de RPG, mas eu tô fora!

4 – O pessoal acha que eu uso efeitos especiais nos meus filmes, mas, na verdade, eu sou os efeitos especiais.

5 – Deve ser uma honra sair na mão com uma celebridade!

6 – Isso me lembra uma cena de um dos meus filmes.

7 – Meu próximo filme vai ter um vilão com a tua cara. Pra eu poder te arrebentar na frente de milhões de fãs comendo pipoca!

8 – Você gosta mais de mim de shorts e sem camisa, ou de terno sem gravata?

9 – Eu luto de óculos escuros, porque não quero que as gatas percam o foco nos meus movimentos, sacou?

10 – Vou te doar uma foto autografada, pra você poder pagar o dentista e a plástica.

- Puxa, é mesmo!... Parece que você estava tão nervosa comigo, que errou o caminho de casa, gata! - mas, ao olhar para sua acompanhante, Johnny viu que ela ria e, rapidamente, desfez seu abraço, indo a passos largos juntar-se com outro dos bandidos, um homem alto, barbudo, que usava piercings e muitas correntes nas calças.

- Você caiu como um patinho, playboy! - disse a jovem, inflando e estourando uma bola de chiclete.

- Ah, tá legal! Era uma armadilha! Sério, gatinha, você me enganou direitinho. Ou, talvez, eu tenha bebido demais. Mas, saca só, eu sou um cara perigoso e vou acabar com a raça dos seus amigos, a menos que me deixem ir embora numa boa.

- Você fala demais, cara! Peguem ele!

E uma luta começou. O homem do canivete avançou ligeiro, mas Johnny se abaixou e deu-lhe uma rasteira. Por sorte, isso confundiu o grandão, que tentou um soco direto no mesmo momento e, por pouco, não atingiu o comparsa.

Enquanto Cage tentava levantar, o terceiro bandido, um baixinho de corpo atarracado, acertou seu ombro com um pedaço de pau, mas Johnny não era realmente só um rosto bonito - ele aguentou a porrada e devolveu um chute alto no nariz, no momento seguinte, o que fez ele ir direto ao chão. Contudo, de costas para os outros, foi surpreendido por um abraço de urso do gigante barbudo e contou com a sorte para escapar do apresamento, antes que fosse tarde demais.

Era hora de mostrar um pouco mais de seus truques. Ele aguardou um novo avanço do adversário armado e do grandão e, desviando-se do primeiro, abaixou-se e socou o segundo onde a honra era ferida. A seguir, com um dos adversários atordoado, usou uma voadora giratória, que arremessou o bandido do canivete contra um tonel de lixo na calçada.

- Somos eu e você agora, Bud Spencer do mal. Cai dentro!

O barbudo, já recuperado do golpe baixo, urrou como uma fera e tentou um golpe de cima para baixo, com as duas mãos entrelaçadas. Mas era um inimigo lento e Cage calculou que, se desviasse no último momento, com apenas um passo para trás, poderia dar um contra-golpe facilmente. Estava certo. Encadeou uma sequência de socos e terminou com um chute giratório invertido, deixando o grandão completamente arrependido de ter se metido com ele, antes de cair desacordado.

Naquele momento, a moça já estava a vários metros de distância, impossível de alcançar. E Johnny pensou, respirando fundo: "Cara! Eu sou demais!"

Naquela noite, durante um banho demorado e cheio de cantoria, Johnny Cage decidiu que deveria desafiar membros de gangue por puro esporte. E começou na madrugada seguinte. Foi a uma rua frequentada só pela pior espécie de seres humanos com um traje esportivo e óculos escuros, sem camisa, para exibir a tatuagem com seu sobrenome, que carregava no peito. Entregou uma câmera amadora a um garoto e pagou vinte dólares para que filmasse "o astro das artes marciais dando um show". Depois, desafiou um dos homens mais mal-encarados que havia na rua:

- Aposto meu Rolex que quebro a tua cara, no mano a mano. Que acha disso, parça?

E eles lutaram. E Johnny venceu. Obviamente que, com um de seus membros derrotado, a gangue do local quis a cabeça do ator, mas ele derrubou mais uns dois para abrir caminho na fuga e ainda recuperou a câmera, com uma gravação tão incrível armazenada que, conforme pensava, seria uma demonstração perfeita de seu potencial para novos filmes alucinantes.

FALAS DE CAGE 2: A MISSÃO!

1 – Luzes, câmera e... Opa, 'pera, meu cadarço desatou!

2 – Vou fazer você devolver essa roupinha pra vovó.

3 – Deixa eu te explicar como vai ser esta cena: primeiro eu te bato, aí você cai. Só não vai dar chique!

4 – 'Cê caiu da montanha da feiúra e veio quicando na rocha desde lá de cima, né?

5 – Tá com raivinha de mim? Pega seu ticket e vai lá pro fim da fila!

6 – O Shang Tsung pode até se transformar em mim, mas ele não pode copiar o meu jeitinho com as mulheres!

7 – "Entrei de gaiato num navio, ô! Entrei, entrei, entrei pelo Kano!"

8 – Eu tinha esperança de que pudéssemos resolver isso civilizadamente, mas, nã!, esquece. Vou te socar lá embaixo, mesmo!

9 – Eu ia te contratar como figurante, mas você é mesmo uma figuraça!

10 – Tem troco pra um milhão?

O problema com o qual Johnny Cage não contava era que, após quatro fins de semana de loucos desafios e filmagens, o submundo começava a se irritar. No mesmo dia em que um tabloide anunciou "Ator decadente busca encerrar sua carreira na cadeia ou no caixão", uma emboscada no estacionamento de um restaurante resultou numa luta terrível, da qual Cage não deveria sair vivo.

Confrontando cinco homens fortes e habilidosos, Johnny suportou com bravura uma surra impiedosa, conseguindo acertar poucos golpes em seus inimigos. Mas, no momento derradeiro, sua vida foi salva, como num de seus filmes, por um estranho mendigo, que parecia dominar alguma forma de kung-fu.

Sangrando pela boca, levantando-se do chão com esforço e segurando as costelas quebradas, Johnny tentou agradecer ao velho maltrapilho, mas a dor atrapalhava a fala:

- Você é o quê? Tio-avô do Bruce Lee?

- Escute, jovem - respondeu o mendigo, que parecia tentar esconder o rosto - Você tem imenso potencial, mas está desperdiçando esse talento com filmes absurdos e lutas caóticas contra rufiões. Por que não procura um destino mais condizente com sua capacidade?

- Ah, é? Você me conhece, então? Que capacidade você acha que eu tenho?

- Ainda é muito cedo para isso, mas você descobrirá, com o tempo...

A dor fez Johnny fechar os olhos, em gemido. Naquele momento, o velho desapareceu. E Johnny Cage não descobriria tão cedo quem ele era...

GIOVANE DO MONTE

