

PUNHO DO GUERREIRO

Edição 58

Ano 10

HONDA

SONSON-FO

ESCALA SHONEN

Novo Estilo:
Shuai Jiao

Manobra do
mês: Grasp

Novos usos para
antecedentes

Lendas do
Circuito: A Noiva

E muito mais



SUMÁRIO

MATERIAIS DE JOGO 03

CENÁRIO 10

MANOBRA DO MÊS 21

LENDA DO CIRCUITO 22

Expediente

Edição: Eric "Musashi" Souza

Textos: Felipe M. Vasconcellos, Ingo Müller, Marcos Amaral, Wallace Passarini

Diagramação: Eric M. Souza

Mapas: Marcos Amaral

Capa: Odmir Fortes



**PLAYER
SELECT**

TIME
para jogar o
seu jogo no
seu tempo
e no seu ritmo



MATERIAIS DE JOGO

Shuai Jiao

O Shuai Jiao é uma arte marcial baseada em quedas e projeções que surgiu na China há mais de 4 mil anos, sendo, portanto, um dos esportes de combate mais antigos do planeta. O Shuai Jiao foi testado em campo de batalha e usado pelas tropas de Huang Di, o lendário Imperador Amarelo, por volta de 2500 antes de Cristo.

Por sua efetividade, foi adotado por diversas dinastias como sistema de luta desarmado e, assim como o kung fu, era considerado uma das disciplinas chinesas de arte da guerra - De fato, foi por influência do shuai Jiao que muitos estilos de kung fu aprenderam defesas contra agarrões e passaram a incorporar projeções em seu arsenal.

O Shuai Jiao tem como característica principal o foco nos arremessos e projeções, com catadas de pernas rápidas, mas sem grande ênfase na luta de solo: isto se deve ao fato de que a luta costuma terminar quando um dos competidores encostar qualquer parte do corpo que não seja os pés no chão, tornando as imobilizações de chão um aspecto secundário para a maioria dos praticantes.

A modalidade histórica incorporava golpes com as mãos, pés e até cabeçadas (sendo descendente do estilo jiao di, que significa algo como "chifrada") - mas esses golpes foram banidos do desporto moderno. Também foram eliminados do estilo os golpes mais violentos, como os que bate-estacas que jogam o oponente de cabeça no chão e podem provocar ferimentos fatais.

As raízes do estilo continuam preservadas na identidade visual, já que os atletas continuam lutando usando jaquetas reforçadas que lembram os uniformes militares da China antiga, e também na sua estrutura de treinamento: o shuai jiao tem foco intenso na preparação física e na repetição exaustiva de movimentos: antes de treinar com um parceiro, o atleta de shuai jiao precisa repetir os movimentos sozinho até que domine todas as etapas do processo. Isto faz com que os lutadores do estilo tenham ao mesmo tempo uma base firme e mobilidade superior a dos demais wrestlers do planeta: um praticante de shuai jiao consegue se mover com rapidez e surpreender um oponente que esteja do outro lado do tatame com uma rápida projeção!

Escolas: Professores de Shuai Jiao podem ser encontrados em toda a China e também em países que receberam imigrantes chineses. Embora academias da modalidade não sejam tão comuns quanto escolas de kung fu, um professor ficará feliz em repassar sua técnica.... desde que o aluno suporte o rigor do treinamento.

Membros: É preciso ter uma combinação de força, equilíbrio, resistência e mobilidade para triunfar nesta arte marcial, então seus estudantes costumam ser as raras pessoas que combinem estas afinidades com a força de vontade necessária para progredir nos treinamentos.

Conceitos: atleta disciplinado, jovem prodígio, guardião das tradições, velho mestre, dono da pastelaria.

Lema: "O lutador ideal é como o oceano: tem momentos de calma, mas abriga em si a tempestade"

Soco

Head Butt (1)
Fist Sweep (2)
Monkey Grab Punch (1)

Chute

Foot Sweep (1)

Bloqueio

San He (3)

Apresamento

Air Throw (1)
Back Breaker (2)
Choke Throw (2)
Dislocated Limb (3)
Grappling Defense (3)
Hair Throw (2)
Improved Pin (2)
Pin (3)
Rising Storm Crow (4)
Suplex (1)
Siberian Bear Crusher (5)

Esportes

Breakfall (1)
Jumping Shoulder Butt (1)
Light Feet (3)

Foco

Regeneration (2)
Zen no Mind (3)

INGO MÜLLER

Antecedentes Apoio

"Um patrocínio não é apenas uma logo na camiseta; é a certeza de que não estou sozinho na batalha rumo ao topo."

O circuito Street Fighter não é feito apenas de honra e vingança; é também um possível mercado bilionário para quem sabe como investir seu dinheiro nele. Empresas como a Nike, Under Armor e Hayabusa Fight utilizam lutadores para divulgar a qualidade de seu material esportivo, enquanto Technogym, Peloton e Rogue Fitness aproveitam da boa forma física desses lutadores para divulgar seus métodos e tecnologia de treino.

Essas marcas operam patrocinando desde prodígios individuais até equipes inteiras de novatos. A lógica é simples: cobrir todos os custos de viagem, hospedagem e suplementação em troca de visibilidade massiva. O lutador passa a ser um outdoor ambulante, ostentando logotipos em seus calções, luvas, agasalhos de viagem e fotos oficiais de apresentação.

Nem toda a contrapartida corporativa acontece dentro das arenas. As empresas exploram a imagem dos atletas em diversas frentes comerciais fora do circuito de lutas:

- Modelos e Embaixadores de Estilo: Lutadores com boa presença visual estrelam campanhas de moda esportiva, estampando outdoors e comerciais de TV usando linhas exclusivas de roupas urbanas e casuais.

- Testes e Desenvolvimento de Produtos: Atletas de alta performance são contratados para testar protótipos de novos aparelhos de musculação, tecidos de alta tecnologia e calçados antes do lançamento no mercado.

- Presença VIP e Eventos Promocionais: Os contratados cumprem agendas em inaugurações de lojas, sessões de autógrafos, workshops de preparação física e convenções de fitness pelo mundo.

O envolvimento de uma grande marca pode ser o motor perfeito para uma sessão ou mesmo campanha de SFRPG:

- O Protótipo Perigoso: Uma fabricante de equipamentos de exercício desenvolve uma nova linha de estimuladores musculares ou vestuário tecnológico que promete desempenho biomecânico sobre-humano. No entanto, os lutadores patrocinados começam a apresentar efeitos colaterais violentos ou perda de controle durante os combates. Os personagens precisam investigar se é uma falha de projeto ou uma sabotagem da concorrência.

- Espionagem Industrial no Vestiário: Os personagens são um time de novatos patrocinados por uma equipe de lutadores famosos. Eles descobrem que a empresa rival infiltrou espiões para roubar os métodos de treino, rotinas e projetos de novos equipamentos da sua patrocinadora. O grupo precisa proteger as instalações do time e descobrir quem é o infiltrado sem perder o foco na próxima fase do torneio ou correm o risco de serem eles próprios incriminados pela espionagem.

- Cláusula de Resgate: Um lutador estrela, que também é o principal modelo da nova campanha global da marca, é sequestrado por uma organização criminoso (ou uma corporação rival) antes do evento de lançamento. A empresa não pode acionar a polícia para evitar o pânico do mercado e contrata os personagens para realizar o resgate de forma discreta

Embora o circuito Street Fighter ainda não seja tão conhecido pelo mundo afora como outros gigantes do esporte, cada vez mais pessoas tem se reunido para assistir as lutas desses campeões do asfalto. Pessoas atravessam as selvas brasileiras por um vislumbre de Blanka e seus raios, ou viajam até as fábricas russas para gritarem por Zangief e suas projeções. Sempre com câmeras, sempre com fotos, e esse movimento está atraindo cada vez mais patrocinadores ao redor do mundo. Logo Street Fighting poderá deixar de ser um ato clandestino para ganhar o mundo através das câmeras, e as grandes empresas esperam ser as primeiras a lucrar com isso.

MARCOS AMARAL

Antecedentes Empresário

"O lutador pensa na próxima luta. O empresário pensa nos próximos cinco anos. Se você está preocupado em como vai pagar o hotel ou se inscrever no torneio, você já perdeu antes de subir no ringue."

— Ali Abdelaziz, famoso empresário de MMA

Enquanto o antecedente Apoio representa a corporação que assina os cheques e Recursos indica o dinheiro no bolso, o Empresário é o articulador. Ele é a pessoa que faz a ponte entre o lutador e o resto do mundo, cuidando da burocracia, das inscrições, do transporte e da agenda de combates para que o atleta foque apenas em treinar e lutar.

No circuito Street Fighter, um bom empresário atua como um verdadeiro guardião de carreira. Ele não apenas inscreve o atleta em torneios, mas negocia contratos justos, gerencia a imagem do lutador e, mais recentemente, alguns tem buscado parcerias com grandes marcas visando melhorar ainda mais o rendimento do lutador. Um agente competente garante as melhores cotas de patrocínio, agenda entrevistas de impacto e protege o atleta de cláusulas abusivas impostas por organizadores de eventos.

Por outro lado, o mercado do combate é cercado por empresários ruins, gananciosos ou traiçoeiros. Um mau empresário pode arruinar a imagem de um time ao se envolver em escândalos públicos, fechar contratos abusivos sem o consentimento dos atletas ou agir ativamente por baixo dos panos para vender resultados de lutas. Em busca de lucros rápidos e comissões altíssimas, esses agentes não hesitam em forçar seus lutadores a aceitarem esquemas de manipulação de apostas ou a entregarem combates decisivos, destruindo anos de dedicação e a reputação de toda a equipe.

A atuação de um empresário vai muito além da mesa de negociações e dos bastidores do torneio, e é justamente onde a corrupção do meio se torna mais perigosa:

- Manipulação e Intimidação: O ecossistema de apostas clandestinas atrai a pior espécie de agentes. Não é incomum que empresários rivais ou figuras ligadas ao crime

organizado usem de chantagem, ameaçando familiares, amigos ou a segurança do próprio time para forçar os atletas a entregarem o resultado de um combate.

- Gerenciamento de Crise e Imagem: Se o lutador se envolve em uma polêmica pública, o bom empresário aciona assessores e protege o atleta. O empresário corrupto, contudo, prefere vaziar escândalos para a imprensa marrom para lucrar com a polêmica e aumentar a visibilidade de curto prazo, ignorando os danos à carreira do time.

- Prospecção e Negociação Corporativa: É o empresário quem senta com os diretores de marcas parceiras para solicitar infraestrutura ou organizar sessões de autógrafos, eventos e campanhas. Contudo, agentes incompetentes frequentemente perdem prazos, esquecem reservas ou fecham acordos com empresas duvidosas que desvalorizam o atleta.

Ideias de Aventuras Envolvendo Empresários:

- A Dívida do Agente: O empresário do time, na tentativa de conseguir cotas de inscrição para um torneio internacional de elite, pegou um empréstimo com um agiota ligado à Shadaloo ou à máfia local. Agora que o pagamento venceu, o grupo precisa vencer uma série de lutas clandestinas para quitar a dívida e salvar a pele do seu agente ou enfrentar toda fúria da máfia.

- Luta Vendida e Ameaça à Família: Às vésperas da final de um grande circuito, o grupo descobre que um empresário rival descobriu a localização da família de um dos lutadores e está fazendo ameaças diretas. O recado é claro: o personagem deve entregar a luta ou haverá consequências. O time precisa agir rápido para proteger seus entes queridos sem ceder à chantagem ou podem perder mais do que apenas o cartel.

- Sabotagem e Incriminação: Um empresário traiçoeiro que gerenciava a equipe vendeu projetos secretos e rotinas do time para a concorrência. Ao ser descoberto, ele tenta incriminar os próprios atletas pelo vazamento para salvar a própria pele. O grupo precisa provar sua inocência e trazer a luz da justiça os verdadeiros culpados ou ficarão com a reputação manchada para sempre.

O empresário pode ser o balsamo restaurador ou o fogo destruidor de um time e basta somente uma escolha errada para que toda uma carreira promissora se acabe. Portanto cabe ao Street Fighter decidir muito bem com quem se aliar, e é melhor fazer isso antes da conta chegar. No circuito de lutas de rua, a conta é sempre cara.

MARCOS AMARAL

XP ou não XP, eis a questão

"O rio atinge seus objetivos porque aprendeu a contornar os obstáculos."

- Ditado Popular

Street Fighter RPG foi criado em 1994 e foi, em muitos aspectos, um rpg a frente de seu tempo, trazendo inovações que só chegaram a outros jogos anos depois. Ataque e dano unificados, turnos sem o uso de iniciativa e com mecânicas que os tornavam realmente simultâneos, uso de cartas de combate de forma pioneira (embora, nesse caso, outros rpgs já tivessem utilizado baralhos, nenhum o havia feito como sfrpg), além de outras mecânicas inovadoras do sistema.

A distribuição de experiência, todavia, não é uma delas.

A evolução de personagens em sfrpg segue a mesma linha de diversos rpgs dos anos 90. Uma progressão lenta e contínua, pensada para uma campanha longa com jogos constantes. Para se ter uma ideia, Ryu teria, em média, 700+ de xp gastos na ficha. Usando uma média de 3 pontos de experiência por sessão + 2 pontos de experiência para cada conclusão de arco, se considerarmos que um arco é concluído a cada 5 sessões (apenas para questão de cálculo) e que esse jogador joga, religiosamente, toda semana sem nunca perder uma sessão, ele ainda levaria, em média, 3 anos e 11 meses para alcançar a mesma média de XP que o Ryu. (Nem queira saber sobre o Bison)

Pensando nessa questão, apresentamos aqui alguns novos métodos de distribuição de pontos de experiência, visando acelerar a evolução dos personagens.

P.S.: em qualquer método abaixo, recomendamos ao mestre conceder sempre a mesma xp para todo grupo, independente de quem jogou melhor ou teve algum heroísmo, etc. Conceder mais pontos a 1 jogador do que a outros pode fazer com que a mesa fique rapidamente desbalanceada e parte dos jogadores perca o interesse.

- Progressão contínua:

5 XP por sessão + 3 XP por conclusão de arco:

Para campanhas longas, nas quais os personagens têm tempo para desenvolver suas relações, aprender novas técnicas, enfrentar rivais e construir sua reputação gradualmente.

O avanço é deliberadamente moderado, permitindo que cada novo avanço de atributo, técnica ou mesmo uma nova manobra especial tenha peso narrativo. É o ritmo recomendado para campanhas que pretendem acompanhar toda a trajetória de um lutador, desde seus primeiros torneios até se tornar um competidor de alto nível.

Tempo estimado para 700 XP: 2 anos e 5 meses.

- Progressão acelerada:

7-8 XP por sessão + 5 XP por conclusão de arco:

Para campanhas mais rápidas e intensas, nas quais os personagens devem evoluir perceptivelmente de um arco para o outro.

Os lutadores acumulam experiência com maior velocidade, permitindo que novas técnicas, atributos e habilidades sejam adquiridos com frequência. Ainda existe espaço para desenvolvimento narrativo e desafios não relacionados ao combate, mas a campanha coloca maior ênfase na ascensão dos personagens dentro do circuito Street Fighter.

Tempo estimado para 700 XP: De 1 anos e 6 meses a 1 ano e 9 meses.

- Progressão frenética:

10 XP por sessão + 10 XP por conclusão de arco:

Para campanhas rápidas, intensas e centradas na ação, nas quais os personagens enfrentam adversários constantemente e sua evolução precisa acompanhar uma carreira acelerada.

Os personagens se tornam poderosos em relativamente pouco tempo. Por isso, recomenda-se aumentar significativamente a quantidade de combates, torneios, desafios e confrontos contra adversários relevantes, para que o histórico de vitórias e o cartel dos personagens permaneçam compatíveis com seu nível de poder.

É o ritmo ideal para uma campanha que quer reproduzir algo próximo de uma ascensão meteórica pelo circuito mundial, em vez de acompanhar cada etapa da carreira com calma.

Tempo estimado para 700 XP: 1 ano e 2 meses.

MARCOS AMARAL

Habilidades naturais para Híbridos

"Todo mundo é um gênio. Mas, se você julgar um peixe por sua capacidade de subir em uma árvore, ele vai passar toda a sua vida acreditando que é estúpido."

- Frase popularmente atribuída a Albert Einstein

Um dos suplementos mais comentados de Street Fighter RPG, para o bem ou para o mal, é o Guia do Jogador. Este suplemento trouxe diversas novidades para o jogo, entre elas os antecedentes únicos. E, entre esses, os Híbridos Animais.

O Antecedente Único Híbrido Animal parece sofrer de extremos quando se trata de receptividade dos fãs. Quem gosta, normalmente gosta muito e, quem não gosta, normalmente detesta. Não há muito espaço para neutralidade aqui. O antecedente altera profundamente, não apenas a criação do personagem, mas também toda interação do mundo para com ele, e alguns mestres (e jogadores) não gostam de como isso tudo destoa do cenário de lutas e artes marciais inicialmente propostos pelo jogo.

E, dentre essas alterações, tem uma mudança que é pouco comentada, embora seja fundamental na criação do personagem, que é a Habilidade Natural. O jogo traz uma pequena lista de habilidades naturais e incentiva os jogadores a criar novas habilidades para Híbridos que não estejam descritas ali.

A seguir, apresentamos novas Habilidades Naturais para ampliar as possibilidades dos Híbridos Animais:

- Faro Aguçado

Exemplos: cão, lobo, tubarão, urso.

O híbrido possui um olfato muito superior ao humano. Pode identificar odores, seguir rastros e reconhecer indivíduos pelo cheiro.

Sistema: Teste de Percepção + Sobrevivência. Permite rastrear, identificar alvos conhecidos, detectar emboscadas/opponentes ocultos (e sua quantidade) e guiar-se no

escuro. Cheiros intensos anulam a habilidade ou aumentam a Dificuldade do teste a critério do Narrador.

- Audição Aguçada

Exemplos: morcego, elefante, coruja, cão.

O personagem consegue perceber sons que um humano normalmente não perceberia.

Sistema: Teste de Percepção + Prontidão. Permite ouvir sons inaudíveis para humanos (infrassom/ultrassom), escutar através de barreiras, ignorar penalidades no escuro ou contra alvos escondidos e evitar ataques surpresas. Ruídos ensurdecedores anulam a habilidade ou aumentam a Dificuldade do teste de acordo com o narrador; além disso, Manobras Especiais sonoras ou direcionadas aos ouvidos (como Thunder Clap e Ear Pop) causam +1 de dano não absorvível.

- Visão Noturna

Exemplos: gato, coruja, morcego.

O híbrido consegue enxergar normalmente em condições de pouca luminosidade.

Sistema: Passivo. Enxerga perfeitamente na penumbra ou escuridão, ignorando penalidades por falta de luz (requer luz residual mínima). Se estiver no escuro e for exposto a um clarão repentino ou luz intensa, o híbrido fica Atordoado (Dizzy) por 1 turno.

- Sentido Sísmico

Exemplos: elefante, aranha, alguns répteis.

O híbrido consegue perceber vibrações mínimas transmitidas pelo solo ou por uma superfície.

Sistema: Teste de Percepção + Prontidão. Detecta vibrações no solo ou superfícies contínuas, revelando a localização e quantidade de alvos em contato com a mesma estrutura, ignorando penalidades por escuridão ou invisibilidade. Perde o efeito se o híbrido ou o alvo estiverem no ar (como durante uso de Jump ou manobras aéreas).

- Camuflagem

Exemplos: camaleão, polvo, alguns insetos.

O personagem consegue alterar sua coloração para se aproximar do ambiente.

Sistema: Teste de Percepção + Perspicácia. Se bem-sucedido, o híbrido altera a coloração do corpo para se camuflar ao ambiente, ficando invisível por até 5 turnos ou até sofrer dano (Como no Shrouded Moon, o oponente precisa passar em um teste de Luta as Cegas para saber onde ele está). A Dificuldade é definida pelos sucessos do híbrido:

1–2 sucessos: Dificuldade 6

3–4 sucessos: Dificuldade 7

5-6 sucessos: Dificuldade 8

7 ou mais: Dificuldade 9

- Flexibilidade

Exemplos: cobra, polvo.

O corpo do híbrido possui articulações e musculatura extremamente flexíveis,

Podendo escapar de espaços apertados e certas formas de imobilização com mais facilidade.

Sistema: Passivo. Articulações e musculatura flexíveis concedem +1 dado em testes para contorcionismo, passar por espaços apertados/grades e para escapar de amarras, algemas ou Manobras Especiais de imobilização (como Bear Hug e outros Apresamentos Sustentados, por exemplo).

- Armadura Natural

Exemplos: tatu, pangolim, crocodilo, tartaruga.

O corpo possui placas, escamas, carapaça ou outra proteção natural. Sistema: Passivo.

+1 de absorção contra cortes ou perfurações feitas por armas brancas ou naturais (Garras, Presas, etc).

- Resistência ao Veneno:

Exemplos: Cobra, mangusto, gambá, texugo-do-mel:

Efeitos: O organismo do híbrido possui uma resistência excepcional a venenos, toxinas e substâncias naturais produzidas por animais.

Sistema: Passivo. O híbrido recebe +2 dados em qualquer teste para resistir ou absorver os efeitos de venenos, toxinas e peçonhas biológicas. Além disso, o tempo de duração de paralisias, enjoos ou danos contínuos causados por esses venenos é reduzido pela metade.

Lembrando que as habilidades naturais devem ser tratadas como uma característica inata do animal sobre algo que realmente o diferencie do resto dos animais, não como um punhado de poderes extras.

MARCOS AMARAL

Anatomia de um Torneio

"O torneio serve para testar seu controle emocional. Se o seu coração disparar, sua técnica desaparece."

— Rickson Gracie, em trechos sobre seu livro *Breathe*

Torneios são a espinha dorsal de Street Fighter RPG. Em quase 20 anos de jogo, nunca joguei uma campanha sequer que não tivesse, ao menos, um grande campeonato. É o momento em que os personagens são testados até o limite e onde alcançam a Glória máxima dentro dos ringues.

Apesar de toda sua relevância, a maioria das mesas ainda utiliza somente o velho estilo mata-mata 1x1. O problema é que, se um jogador perde na primeira rodada, ele normalmente vira espectador pelo resto do torneio. Felizmente, existem outros formatos que podem ser utilizados, e um excelente exemplo é o Sistema Suíço de Chaveamento.

Aqui, ninguém é eliminado na primeira derrota. Todos jogam o mesmo número de rodadas, garantindo que todo mundo fique ativo no jogo do início ao fim. Funciona da seguinte maneira:

- Rodada 1: Os confrontos são sorteados aleatoriamente (ou definidos por um ranqueamento prévio).

- Rodadas Seguintes: Vencedores enfrentam Vencedores (1-0 vs 1-0); Derrotados enfrentam Derrotados (0-1 vs 0-1). Cada vitória vale 3 pontos, cada empate vale 1 ponto e cada derrota vale 0 pontos.

- A cada nova rodada, o Narrador cruza os lutadores que têm a mesma pontuação (ou a mais próxima possível). A única regra de ouro é: dois lutadores nunca se enfrentam duas vezes no mesmo torneio.

- Após um número fixo de rodadas (geralmente 3 ou 4), os dois maiores pontuadores fazem a Grande Final — esta sim no formato clássico de mata-mata pelo troféu.

Para grupos de 4 a 8 jogadores, 3 rodadas são perfeitas. Para eventos maiores, adiciona-se mais rodadas antes da decisão.

Exemplos Práticos: Torneio com 8 Lutadores (3 Rodadas + Final). Participantes: Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Blanka, Dhalsim, Zangief e E. Honda.

- Rodada 1 (0 pts): Ryu vs Ken → Ryu vence (3 pts) | Ken (0 pts), Chun-Li vs Guile → Chun-Li vence (3 pts) | Guile (0 pts), Blanka vs Dhalsim → Blanka vence (3 pts) | Dhalsim (0 pts), Zangief vs E. Honda → Zangief vence (3 pts) | E. Honda (0 pts)

- Rodada 2: Vencedores (3 pts vs 3 pts): Ryu vence Blanka; Chun-Li vence Zangief. (Ryu e Chun-Li ficam invictos com 6 pts). Derrotados (0 pts vs 0 pts): Ken vence Dhalsim; Guile vence E. Honda. (Ken e Guile sobem para 3 pts).

- Rodada 3 (Decisiva): Luta dos Invictos (6 pts vs 6 pts): Ryu vs Chun-Li → Ryu vence e vai a 9 pts (vaga garantida na final). Luta de Recuperação (3 pts vs 3 pts): Ken vs Guile → Ken vence e vai a 6 pts. Outros confrontos: Blanka (3 pts) vence E. Honda (0 pts) e também chega a 6 pts.

- Resultado: Ryu (9 pts) e Ken (6 pts, com saldo/critério de desempate superior a Blanka) avançam para a Grande Final!

Como o Sistema Suíço calcula apenas vitórias, empates e derrotas, é muito comum que dois ou mais lutadores terminem a fase de grupos com a mesma pontuação. Para definir quem avança para a Grande Final, o regulamento oficial aplica as seguintes diretrizes:

- Menor Dano Sofrido: Avança o lutador que tiver acumulado a menor quantidade total de Dano Sofrido ao longo de todas as rodadas da fase de grupos (calculado no somatório de dano dos 10 turnos de cada partida, independentemente da saúde total da ficha do atleta).

- Glória Superior: Caso haja um empate exato no total de dano sofrido, os juízes concedem a vaga ao lutador de maior Glória na entrada do torneio, por favorabilidade da comissão e apelo popular.

- Luta Extra de Desempate: Se, ainda assim, persistir o empate em todos os critérios anteriores, uma luta adicional (de morte súbita ou 10 turnos regulamentares) é realizada imediatamente entre os dois atletas para definir, no ringue, quem fica com a vaga na Grande Final.

MARCOS AMARAL

CENÁRIO

ESCALA SHONEN

Regra opcional de escalonamento de poder para Street Fighter RPG

A **Escala Shonen** é uma regra criada para permitir que Street Fighter RPG represente diferentes ordens de grandeza de poder encontradas em mangás, animes e outras obras do gênero shonen.

Ela não substitui as regras normais de Street Fighter RPG. Atributos, Habilidades, Técnicas, Manobras Especiais, Saúde, Chi, Força de Vontade, Velocidade e todas as demais características continuam funcionando normalmente.

A Escala Shonen funciona como uma camada adicional sobre o sistema, permitindo representar situações em que dois personagens podem utilizar as mesmas regras básicas, mas existir entre eles uma diferença absurda de poder.

A escala é dividida em duas medidas:

Patamar: representa a grande escala ou “bolha” de poder à qual o personagem pertence.

Nível: representa a posição do personagem dentro daquele Patamar.

Assim, todo personagem submetido à Escala Shonen possui:

Patamar + Nível

1. PATAMARES

Um **Patamar** representa uma ordem de grandeza de poder.

A passagem de um Patamar para outro não representa simplesmente ficar um pouco mais forte. Significa **furar a bolha** da escala anterior e alcançar uma categoria de poder completamente diferente.

Um personagem extremamente poderoso dentro de um Patamar ainda pertence àquela ordem de grandeza. Quando outro personagem alcança o Patamar seguinte, a diferença entre eles passa a ser exponencial.

Não existe necessidade de que todas as campanhas utilizem a mesma quantidade de Patamares. Cada cenário shonen pode estabelecer quantos Patamares são necessários para representar sua própria escala de poder.

Por exemplo, uma adaptação de *Yu Yu Hakusho* poderia utilizar:

Patamar Referência

1	Classe E
2	Classe D
3	Classe C
4	Classe B
5	Classe A
6	Classe S

Essas nomenclaturas são apenas um exemplo de como a Escala Shonen pode ser aplicada a outro universo. A regra genérica utiliza apenas **Patamares**.

2. NÍVEIS

Cada Patamar possui **seis Níveis internos de poder**.

Nível Graduação

1	Baixo
2	Baixo+
3	Médio

Nível Graduação

- 4 Médio+
- 5 Alto
- 6 Alto+

Os Níveis representam diferenças de poder entre personagens que ainda pertencem à mesma “bolha”.

Um personagem de **Patamar 2 / Nível 6**, por exemplo, está no extremo superior do Patamar 2.

Isso **não significa que ele automaticamente seja Patamar 3**.

Existe uma diferença qualitativa entre atingir o limite de um Patamar e efetivamente romper essa barreira.

3. NÍVEL – 1: LACAIO

Existe ainda uma classificação especial:

Nível – 1 — Lacaio

O Nível –1 não faz parte da progressão normal de Níveis 1 a 6.

Ele é utilizado principalmente para representar a enorme diferença existente quando um personagem enfrenta alguém pertencente a um **Patamar superior ao seu**.

Um personagem pode ser Nível 6 dentro de seu próprio Patamar e ser extremamente poderoso diante de seus semelhantes. Porém, diante de alguém que realmente furou essa bolha e alcançou o Patamar seguinte, ele passa a ser considerado **Nível – 1 para aquela comparação**.

4. PERSONAGENS DO MESMO PATAMAR

Quando dois personagens pertencem ao mesmo Patamar, basta comparar seus Níveis.

Se possuírem o mesmo Nível:

nenhuma regra da Escala Shonen é aplicada.

O combate acontece normalmente segundo Street Fighter RPG.

Caso seus Níveis sejam diferentes, subtraia o menor Nível do maior.

O resultado é chamado de **Vantagem de Nível**.

Exemplo

Dois personagens pertencem ao Patamar 2.

Um é Nível 4 e o outro Nível 2.

$$4 - 2 = 2$$

O personagem de Nível 4 possui:

Vantagem de Nível +2.

5. VANTAGEM DE NÍVEL

Quanto maior a diferença de Nível entre os combatentes, maiores são as vantagens do personagem superior.

Os benefícios são **cumulativos**.

Vantagem de Nível	Benefício
+1	A dificuldade para causar dano ao personagem superior passa a ser 7 .
+2	O personagem superior causa dano contra o inferior com dificuldade 5 .
+3	O personagem superior recebe +1 em Velocidade .
+4	A dificuldade para causar dano ao personagem superior passa a ser 8 .

Vantagem de Benefício Nível

- +5 O personagem superior causa dano contra o inferior com dificuldade 4.
- +6 O personagem superior recebe +2 em Velocidade.

Os benefícios substituem os anteriores quando modificam a mesma característica, mas todos os benefícios diferentes permanecem.

Portanto, uma Vantagem de Nível +4 significa:

- dificuldade 8 para causar dano ao personagem superior;
- personagem superior causa dano com dificuldade 5;
- personagem superior recebe +1 Velocidade.

Da mesma forma, uma Vantagem de Nível +6 resulta em:

- dificuldade 8 para causar dano ao personagem superior;
- personagem superior causa dano com dificuldade 4;
- personagem superior recebe +2 Velocidade.

6. FURANDO A BOLHA

A diferença entre Patamares é exponencial.

Por isso, não se compara diretamente o Nível 6 de um Patamar com o Nível 1 do Patamar seguinte como se fossem números consecutivos.

Quando personagens de Patamares diferentes se enfrentam, o personagem pertencente ao Patamar inferior passa a ser considerado:

Nível -1

Isso acontece independentemente de seu verdadeiro Nível dentro daquele Patamar.

Exemplo

Um personagem:

Patamar 2 / Nível 6

enfrenta:

Patamar 3 / Nível 1

O personagem do Patamar 2 é considerado **Nível -1** para essa comparação.

Logo:

$$1 - (-1) = +2$$

O personagem de Patamar 3 / Nível 1 possui **Vantagem de Nível +2**.

Isso representa o princípio fundamental da Escala Shonen:

O personagem que era um monstro dentro da antiga escala pode tornar-se um lacaio diante de alguém que rompeu aquela escala.

Por que o Nível do Patamar inferior deixa de importar?

Quando um personagem fura a bolha e alcança um Patamar superior, as diferenças de poder existentes no Patamar anterior deixam de ser relevantes para ele. Isso não significa que todos os personagens do Patamar inferior tenham exatamente a mesma força. Um Nível 6 continua sendo muito mais poderoso que um Nível 1 de seu próprio Patamar. Porém, essa diferença é pequena demais diante da nova escala de poder para produzir benefícios da Escala Shonen.

Um bom exemplo desse conceito pode ser observado em Dragon Ball Z, durante o confronto contra Freeza. Vegeta, Goku, Gohan e Kuririn possuíam diferenças consideráveis de poder entre si em diferentes momentos da batalha. Entretanto, quando Freeza manifestava um poder muito acima daquela escala, essas diferenças praticamente deixavam de importar para ele. Um combatente poderia ser várias vezes mais poderoso que outro e, ainda assim, ambos estariam completamente abaixo da capacidade de Freeza. Para ele, derrotar um ou outro continuava sendo uma tarefa trivial.

O mesmo princípio pode ser observado em Cavaleiros do Zodíaco. Um Cavaleiro de Bronze ou um Cavaleiro de Prata contra um Cavaleiro de Ouro não faz diferença nenhuma para o Cavaleiro de Ouro, enquanto existir entre eles essa diferença absoluta de Patamar. Bronze e Prata podem representar escalas bastante diferentes

quando comparados entre si, mas, diante de alguém que efetivamente alcançou uma ordem de poder muito superior, ambos estão abaixo da mesma bolha.

É isso que o **Nível - 1 (Lacaio)** representa. Ele não afirma que todos os personagens do Patamar inferior são iguais. Suas fichas, Técnicas, Manobras, Atributos e demais características continuam diferentes e continuam determinando quem é mais poderoso entre eles. O Nível - 1 significa apenas que, **quando comparados diretamente com alguém que furou a bolha**, essas diferenças já não são grandes o bastante para serem consideradas pela Escala Shonen.

Em outras palavras:

Dentro da bolha, cada Nível importa. Depois que alguém fura a bolha, o Patamar passa a importar mais do que todas as diferenças que existiam dentro dela.

7. DIFERENÇA DE MAIS DE UM PATAMAR

Quando existe mais de um Patamar completo separando os personagens, a diferença se torna ainda maior.

Primeiro, o personagem do Patamar inferior continua sendo tratado como **Nível - 1**.

Depois disso, para **cada Patamar adicional de diferença além do primeiro**, o personagem superior recebe:

+2 de Vantagem de Nível.

Exemplo 1 — Um Patamar de diferença

Patamar 3 / Nível 1 contra **Patamar 2 / Nível 6**

O inferior torna-se Nível - 1.

$$1 - (-1) = +2$$

Vantagem final:

+2

Exemplo 2 — Dois Patamares de diferença

Patamar 4 / Nível 1 contra **Patamar 2 / Nível 6**

A comparação inicial continua:

$$1 - (-1) = +2$$

Existe um Patamar adicional separando os personagens:

+2 adicional

Resultado:

Vantagem +4

Exemplo 3 — Três Patamares de diferença

Patamar 5 / Nível 1 contra **Patamar 2 / Nível 6**

Comparação inicial:

+2

Dois Patamares adicionais:

+4

Resultado:

Vantagem +6

8. ESCALA SHONEN EM STREET FIGHTER

Para Street Fighter, a escala normal provavelmente não precisa atingir os Patamares absurdamente elevados encontrados em outros universos shonen.

Inicialmente, Street Fighter utiliza principalmente:

Patamar	Nome	Representação
1	Lacaio	Capangas, soldados, criminosos comuns e combatentes muito abaixo dos protagonistas.
2	Heroico	Street Fighters propriamente ditos.

Os personagens jogadores pertencem normalmente ao:

Patamar 2 — Heroico

Isso significa que um Street Fighter já está em uma escala completamente diferente de um combatente comum.

9. NÍVEL DOS PERSONAGENS JOGADORES

A evolução normal de um personagem não significa necessariamente aumentar seu Nível na Escala Shonen.

Ele continua evoluindo normalmente através das regras de Street Fighter RPG:

Atributos, Habilidades, Técnicas, Manobras Especiais, Chi, Saúde, Força de Vontade e demais características.

O **Nível Shonen** representa algo além dessa progressão comum.

Por isso, em uma campanha normal de Street Fighter, os personagens jogadores podem permanecer no mesmo Nível durante grande parte da campanha.

Os Níveis superiores são particularmente úteis para representar personagens excepcionalmente poderosos.

10. VILÕES E CHEFES

Um dos principais objetivos da Escala Shonen em Street Fighter é permitir a criação de antagonistas capazes de enfrentar **vários personagens jogadores simultaneamente**.

Em vez de simplesmente aumentar enormes quantidades de Saúde ou inflar artificialmente as características do NPC, o Narrador pode colocá-lo em um Nível superior.

Supondo personagens jogadores:

Patamar 2 — Heroico / Nível 1

um chefe poderia funcionar da seguinte maneira:

Chefe	Diferença	Efeito
Heroico / Nível 2 +1		Dificuldade 7 para causar dano nele.
Heroico / Nível 3 +2		Além disso, causa dano com dificuldade 5.

Chefe Diferença Efeito

Heroico / Nível 4 +3	Além disso, recebe +1 Velocidade.
Heroico / Nível 5 +4	Dificuldade para causar dano nele passa a 8.
Heroico / Nível 6 +5	Passa a causar dano com dificuldade 4.

Dessa maneira, um vilão pode enfrentar três ou mais Street Fighters e realmente parecer pertencer a uma categoria superior de poder, sem abandonar as regras fundamentais do sistema.

11. A ORIGEM DO PODER

O Nível não determina **de onde** vem o poder do personagem.

Ele determina apenas sua magnitude.

Em Street Fighter, um aumento excepcional de Nível pode ser justificado por diversas razões.

O **Satsui no Hado** é uma delas, mas não é a única.

Psycho Power, domínio marcial extraordinário, aprimoramentos artificiais, poderes sobrenaturais ou qualquer outra fonte adequada ao personagem podem justificar Níveis elevados.

Portanto:

Nível é uma medida mecânica de poder, não uma fonte de poder.

Isso permite utilizar a mesma regra para personagens completamente diferentes.

12. O LIMITE DE STREET FIGHTER

Um personagem extremamente poderoso de Street Fighter não precisa automaticamente alcançar o Patamar 3.

Um personagem de:

Patamar 2 — Heroico / Nível 6

representa alguém no extremo absoluto da escala Heroica.

Ele ainda pertence à mesma grande ordem de poder dos demais Street Fighters, embora esteja enormemente acima de muitos deles.

O **Patamar 3** somente deve existir em uma campanha de Street Fighter caso algum personagem realmente ultrapasse essa ordem de grandeza.

Nesse momento, acontece a regra de furar a bolha.

Mesmo um:

Heroico / Nível 6

passaria a ser tratado como:

Nível – 1

diante de alguém do Patamar 3.

13. COMBATE EM ESCALA SHONEN

Todas as regras normais de combate de Street Fighter RPG continuam sendo utilizadas. A Escala Shonen acrescenta uma consideração especial: **a magnitude física dos impactos**.

Em níveis absurdos de poder, representar literalmente um golpe empurrando alguém apenas um hexágono deixa de transmitir adequadamente o que está acontecendo na ficção.

Por isso, determinadas distâncias podem ser convertidas em uma escala cinematográfica de acordo com o Patamar.

Essas distâncias existem principalmente para demonstrar a quantidade de força envolvida. Elas não aumentam automaticamente o dano do ataque.

14. DISTÂNCIA DOS IMPACTOS

Quando uma regra determinar que um personagem seja empurrado ou lançado determinado número de hexágonos como consequência de um ataque, essa quantidade pode representar uma distância muito maior em Patamares elevados.

A escala originalmente utilizada como referência é:

Patamar Distância de impacto

1	Escala normal de Street Fighter
2	Escala normal de Street Fighter
3	1 metro por unidade de empurrão
4	10 metros por unidade de empurrão
5	100 metros por unidade de empurrão
6	1 km por unidade de empurrão

Assim, um efeito que normalmente empurraria o adversário três unidades, em uma escala de 10 metros por unidade, poderia lançá-lo aproximadamente **30 metros**.

O objetivo não é transformar Street Fighter em um simulador de física.

É uma ferramenta narrativa.

15. MUDANÇA DE CENÁRIO DURANTE O COMBATE

Grandes impactos podem literalmente transportar uma batalha para outra parte do cenário.

Um personagem pode atravessar uma parede, ser lançado de um prédio, atravessar uma construção ou ser arremessado para outra região próxima.

Isso pode ser tratado da mesma maneira cinematográfica encontrada em jogos de luta nos quais determinados golpes fazem os combatentes atravessarem o cenário e continuarem lutando em outra área.

O Narrador pode preparar diferentes partes de um cenário para essas situações.

Em uma área aberta, como um deserto, planície ou região selvagem, nenhuma mudança de cenário é necessária. O personagem simplesmente percorre a distância correspondente.

Também não é necessário calcular individualmente cada parede, árvore, pedra ou objeto atravessado.

Se a potência do golpe for suficiente, considere simplesmente que os obstáculos apropriados são destruídos durante o impacto.

16. KNOCKDOWN E CRATERAS

Quando um personagem sofre **Knockdown**, a magnitude do impacto também pode ser representada no ambiente.

Um golpe poderoso pode:

quebrar o chão, produzir rachaduras, levantar uma nuvem de poeira, abrir uma cratera ou provocar uma onda de choque.

Quanto maior o Patamar envolvido, maior pode ser a manifestação.

Esses efeitos são, por padrão, **cinematográficos**.

Eles não causam automaticamente dano adicional.

Caso a destruição ambiental tenha importância real para a cena, o Narrador pode transformá-la em elemento do combate.

17. CONTROLE DE PODER

Uma característica fundamental dos combates shonen é que personagens poderosos frequentemente **não começam uma luta utilizando toda sua capacidade**.

Um personagem possui um:

Patamar máximo

e um:

Nível máximo

mas pode manifestar voluntariamente uma quantidade menor de poder.

Isso cria dois mecanismos:

Deboost: redução voluntária do poder manifestado.

Boost: liberação ou aumento do poder manifestado.

O personagem não perde sua verdadeira força quando realiza um Deboost. Ele apenas passa a lutar utilizando uma parcela menor dela.

18. DEBOOST

O **Deboost** permite que um personagem reduza voluntariamente seu poder manifestado.

Ele pode diminuir seu Nível e, quando for possível para aquele personagem, até mesmo reduzir temporariamente seu Patamar.

Enquanto estiver em Deboost, todas as regras da Escala Shonen consideram seu **poder atualmente manifestado**, e não seu máximo verdadeiro.

Exemplo

Um personagem possui:

Patamar 2 / Nível máximo 5

mas decide lutar utilizando:

Patamar 2 / Nível 2

Para todas as comparações da Escala Shonen, ele será considerado Nível 2 enquanto mantiver essa quantidade de poder.

Isso permite que personagens muito poderosos enfrentem adversários inferiores sem precisar utilizar toda sua capacidade.

Também permite conservar energia para etapas posteriores da luta.

19. BOOST

O **Boost** é o processo inverso.

O personagem libera uma parcela maior de seu verdadeiro poder, aumentando o Nível que está manifestando.

Um personagem nunca pode utilizar Boost para ultrapassar seu verdadeiro limite.

Portanto, se seu máximo for:

Patamar 2 / Nível 5

ele pode começar uma luta no Nível 1, 2, 3 ou 4 e posteriormente realizar Boosts até alcançar o Nível 5.

Se o personagem possuir capacidade real para alcançar outro Patamar, o Boost também poderá representar o momento em que ele finalmente **fura a bolha**.

20. TEMPO NECESSÁRIO PARA O BOOST

Liberar grandes quantidades de poder exige tempo.

Como regra geral:

O Boost demora 1 turno para cada Nível aumentado.

Exemplos:

Nível 2 → Nível 3: 1 turno.

Nível 2 → Nível 4: 2 turnos.

Nível 2 → Nível 5: 3 turnos.

Esse período representa o personagem concentrando energia, aumentando sua aura, transformando o corpo, removendo limitações, aquecendo-se ou simplesmente liberando gradualmente uma força que estava sendo contida.

Dependendo do estilo shonen utilizado, poderes, transformações ou características específicas podem alterar essa regra.

Fazer um Boost para outro Patamar demora 3 turnos.

21. RECUPERAÇÃO DE CHI E SAÚDE

A mudança de estado de poder também renova parcialmente as reservas do personagem.

Quando um personagem realiza uma mudança válida através de **Boost ou Deboost**, ele recupera:

+3 Chi e +3 Saúde

A recuperação não pode fazer Chi ou Saúde ultrapassarem seus respectivos valores máximos.

Essa recuperação não precisa representar literalmente cura de ferimentos. Ela representa a mudança do estado energético do personagem, sua capacidade de continuar lutando e o segundo fôlego típico dos combates shonen.

Assim, um personagem desgastado pode liberar mais poder e voltar à luta, ou reduzir sua manifestação de poder para recuperar parcialmente suas reservas.

Fazer um Boost para um patamar acima aumenta +5 Chi e +5 Saúde

22. ECONOMIA DE PODER

Boost e Deboost dão uma justificativa mecânica para uma característica clássica do gênero:

não começar uma luta usando tudo.

Um personagem pode preferir combater inicialmente em um Nível inferior ao seu máximo, utilizando apenas a energia necessária para lidar com o adversário.

Se a situação piorar, ele começa a liberar seus Níveis superiores.

Isso significa que a Escala Shonen não serve apenas para dizer quem é mais poderoso. Ela cria uma forma de **administrar a progressão de poder durante a própria luta**.

O combate pode começar entre personagens aparentemente equivalentes e mudar drasticamente conforme um deles revela sua verdadeira força.

23. O CLÍMAX DO BOOST

Em histórias shonen, a liberação de poder costuma ser um dos momentos mais dramáticos de uma batalha.

Durante um Boost, podem ocorrer manifestações como:

vento intenso, deslocamento de ar, poeira, rachaduras, tremores, alterações na aura, descargas de energia e mudanças atmosféricas.

Em Patamares extremamente elevados, os efeitos podem chegar a proporções absurdas: tempestades, terremotos, maremotos, furacões ou outros fenômenos adequados à escala da campanha. Quanto maior o poder sendo liberado, maior pode ser o fenômeno.

Por padrão, essas manifestações são **cinematográficas** e não causam dano adicional.

24. ATACANDO ALGUÉM DURANTE O BOOST

Uma convenção comum dos combates shonen é o adversário permitir que seu oponente termine de liberar seu poder.

Isso pode acontecer por orgulho, arrogância, respeito, curiosidade, desejo de enfrentar o adversário em sua capacidade máxima ou simplesmente pela pressão esmagadora produzida pela transformação.

Entretanto, isso não significa que um personagem seja fisicamente proibido de atacar.

Quando alguém desejar atacar um adversário durante seu Boost e a situação justificar a pressão psicológica típica desse momento, pode ser realizado um teste resistido:

Manipulação + Intimidação de quem está realizando o Boost

contra

Força de Vontade de quem pretende atacar.

O teste representa a presença, aura, ameaça ou pressão psicológica exercida pelo personagem enquanto libera seu poder.

Se não houver qualquer motivo narrativo para o personagem hesitar, o Narrador não precisa utilizar essa regra.

25. PRINCÍPIO DA ESCALA SHONEN

A Escala Shonen existe para representar uma característica fundamental desse gênero:

poder não cresce necessariamente de maneira linear.

Dentro de uma mesma bolha, pequenas diferenças podem ser comparadas normalmente através dos Níveis.

Quando alguém fura essa bolha, porém, surge uma nova ordem de grandeza.

Por isso:

Patamar determina em qual escala o personagem existe.

Nível determina onde ele está dentro dessa escala.

Boost e Deboost determinam quanto desse poder ele está manifestando naquele momento.

E as regras normais de **Street Fighter RPG** continuam determinando como ele luta.

Essa separação permite utilizar Street Fighter RPG tanto para combates relativamente convencionais quanto para campanhas progressivamente mais absurdas, sem precisar reconstruir o sistema sempre que os personagens alcancem uma nova escala de poder.

ESCALA DE DESTRUIÇÃO SHONEN

Patamar 2 — Heroico

Esta é a escala básica de *Street Fighter*. É a tabela que estabelecemos.

Dano Destruição aproximada

- 1–2 Vidros, cadeiras, objetos frágeis, madeira fina.
- 3–4 Portas e móveis pesados de madeira, pequenas estruturas.
- 5–6 Porta metálica, motocicleta, partes de um carro; metal deformado.
- 7–8 Carro severamente destruído; parede de tijolos atravessada ou derrubada.
- 9–10 Parede estrutural pesada, veículo grande ou pequena construção seriamente danificada.

Dano Destruição aproximada

- 11-12 Casa pequena ou grande seção de uma construção destruída.
- 13-14 Pequeno edifício sofre destruição catastrófica.
- 15-16 Edifício de médio porte pode ser devastado.
- 17-18 Grande edifício ou complexo sofre destruição maciça.
- 19-20 Grande estrutura pode ser completamente devastada.

Patamar 3 — Sobrehumano

Aqui começa uma escala que já ultrapassou aquilo que normalmente esperamos de *Street Fighter*.

O ponto importante é: **o começo deste Patamar já está acima do extremo destrutivo do Patamar Heroico.**

Dano Destruição aproximada

- 1-2 Grande edifício destruído ou enorme estrutura de concreto devastada.
- 3-4 Vários edifícios ou pequeno complexo destruídos.
- 5-6 Quarteirão urbano severamente devastado.
- 7-8 Vários quarteirões destruídos.
- 9-10 Pequeno bairro sofre destruição generalizada.
- 11-12 Grande bairro ou pequena vila devastados.
- 13-14 Pequena cidade sofre destruição catastrófica.

Dano Destruição aproximada

- 15-16 Parte considerável de uma cidade destruída.
- 17-18 Cidade de porte médio devastada.
- 19-20 **Grande cidade pode ser devastada.**
- Aqui já estamos entrando confortavelmente em shonen de combate sobrenatural.

Patamar 4 — Catastrófico

Neste ponto, **prédios individualmente já deixaram de ser uma medida útil.**

A unidade começa a ser cidade, montanha e região.

Dano Destruição aproximada

- 1-2 Grande cidade devastada.
- 3-4 Área metropolitana sofre destruição maciça.
- 5-6 Pequena montanha pode ser destruída; região urbana inteira devastada.
- 7-8 Grande montanha ou cadeia montanhosa pequena severamente destruída.
- 9-10 Região de dezenas de quilômetros devastada.
- 11-12 Pequena ilha pode sofrer destruição catastrófica.
- 13-14 Grande ilha ou vasta região territorial devastada.
- 15-16 Pequeno estado/província pode sofrer devastação generalizada.
- 17-18 Grande região de um país é destruída.
- 19-20 **Um pequeno país pode ser devastado.**

Esse já é o tipo de escala em que uma luta começa a ser uma **catástrofe geográfica.**

Patamar 5 — Continental

Aqui a escala muda novamente. Não estamos mais discutindo “o que aquele soco fez com o prédio”.

Estamos discutindo **o que aquela luta fez com o mapa.**

Dano Destruição aproximada

- 1–2 Pequeno país pode ser devastado.
- 3–4 País de médio porte sofre destruição catastrófica.
- 5–6 Grande país pode ser devastado.
- 7–8 Vários países ou uma grande região continental são atingidos.
- 9–10 Parcela significativa de um continente devastada.
- 11–12 Pequeno continente pode sofrer destruição generalizada.
- 13–14 Grande parte de um continente é destruída.
- 15–16 Continente inteiro pode ser devastado.
- 17–18 Destruição transcontinental; efeitos atingem uma parcela enorme do planeta.
- 19–20 **Múltiplos continentes podem ser devastados; o planeta sofre consequências globais.**

Patamar 6 — Planetário

E aqui chegamos à escala que começa a permitir representar os absurdos de obras como *Dragon Ball* sem alterar a quantidade normal de dano do sistema.

Dano Destruição aproximada

- 1–2 Devastação de escala continental múltipla.
- 3–4 Catástrofe global; superfície do planeta profundamente afetada.
- 5–6 Capacidade de devastar praticamente toda a superfície habitável de um planeta.
- 7–8 Catástrofe planetária capaz de comprometer a própria integridade do planeta.
- 9–10 **Planeta terrestre pode ser destruído.**
- 11–12 Planeta de grandes dimensões pode ser destruído.
- 13–14 Destruição planetária extrema; corpos planetários gigantesco tornam-se alvos possíveis.
- 15–16 Múltiplos corpos planetários podem ser destruídos pela manifestação do ataque.
- 17–18 Escala estelar inicial; energia suficiente para ameaçar uma estrela ou todo o seu sistema imediato.
- 19–20 **Escala estelar: uma estrela ou sistema planetário inteiro pode ser destruído.**

WALLACE PASSARINI

MANOBRA DO MÊS



Poraque Grasp

Pré-requisitos: Apresamento •••, Shock Treatment

Pontos de poder: Qualquer estilo 4

O guerreiro mundial Blanka tem como trunfo uma incrível habilidade – um choque elétrico em campo ao redor de seu corpo. Todos que se aproximam recebem a tremenda descarga elétrica. Muitos atribuem a isso seu convívio com criaturas amazônicas, inclusive o peixe poraquê, que consegue criar um campo elétrico de choque de quase 800 volts a sua volta. Em luta, os adversários quase sempre bloqueiam este potente ataque. Blanka, um astuto e brutal lutador, tem uma resposta também inspirada pela natureza dos rios da selva – um agarrão com choque direto! O poraquê não usa seu choque apenas para defesa, mas também para ataque quando atordoa peixes. Há que diga que outros lutadores na Índia também desenvolveram manobra semelhante, o Abraço de Indra.

Sistema: Esta manobra é um apresamento, e sendo assim ignora bloqueios. Se causar dano também causa knockdown (derrubar). O dano é calculado usando Força + Foco. Depois de rolar o dano o lutador se move para fora do hexágono do adversário.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +0

Dano: +5

Movimento: Um/Um

FELIPE M. VASCONCELLOS

LENDA DO CIRCUITO

Beatrix Kiddo, a Noiva

Beatrix Kiddo, conhecida como “A Noiva”, foi uma das mais habilidosas assassinas de seu tempo, treinada desde jovem nas artes do combate e da sobrevivência. Após abandonar a vida de violência para tentar recomeçar, ela foi vítima de uma emboscada brutal durante seu casamento, sendo deixada à beira da morte.

Depois de anos em coma, Beatrix desperta determinada a acertar as contas com aqueles que destruíram sua vida. Movida pela vingança e pelo desejo de recuperar aquilo que lhe foi tirado, ela inicia uma jornada implacável atrás dos responsáveis, enfrentando antigos aliados e inimigos em uma sequência de duelos mortais.

Jogando com Beatrix: Apesar de sua aparência reservada, você é extremamente determinada, disciplinada e resistente. Sua principal arma é a espada Hattori Hanzo, mas sua maior força está em sua habilidade de combate, inteligência e força de vontade.

Aparência: Beatrix Kiddo é uma mulher de aparência marcante, com cabelos loiros compridos e levemente ondulados e olhos azuis. Possui pele clara, traços delicados e uma expressão que alterna entre serenidade e determinação. Tem porte atlético e musculoso, resultado de anos de treinamento e combate, mantendo uma aparência ágil e resistente. Sua aparência mais característica é o traje amarelo com listras pretas que utiliza em combate, inspirado nos uniformes de artes marciais.

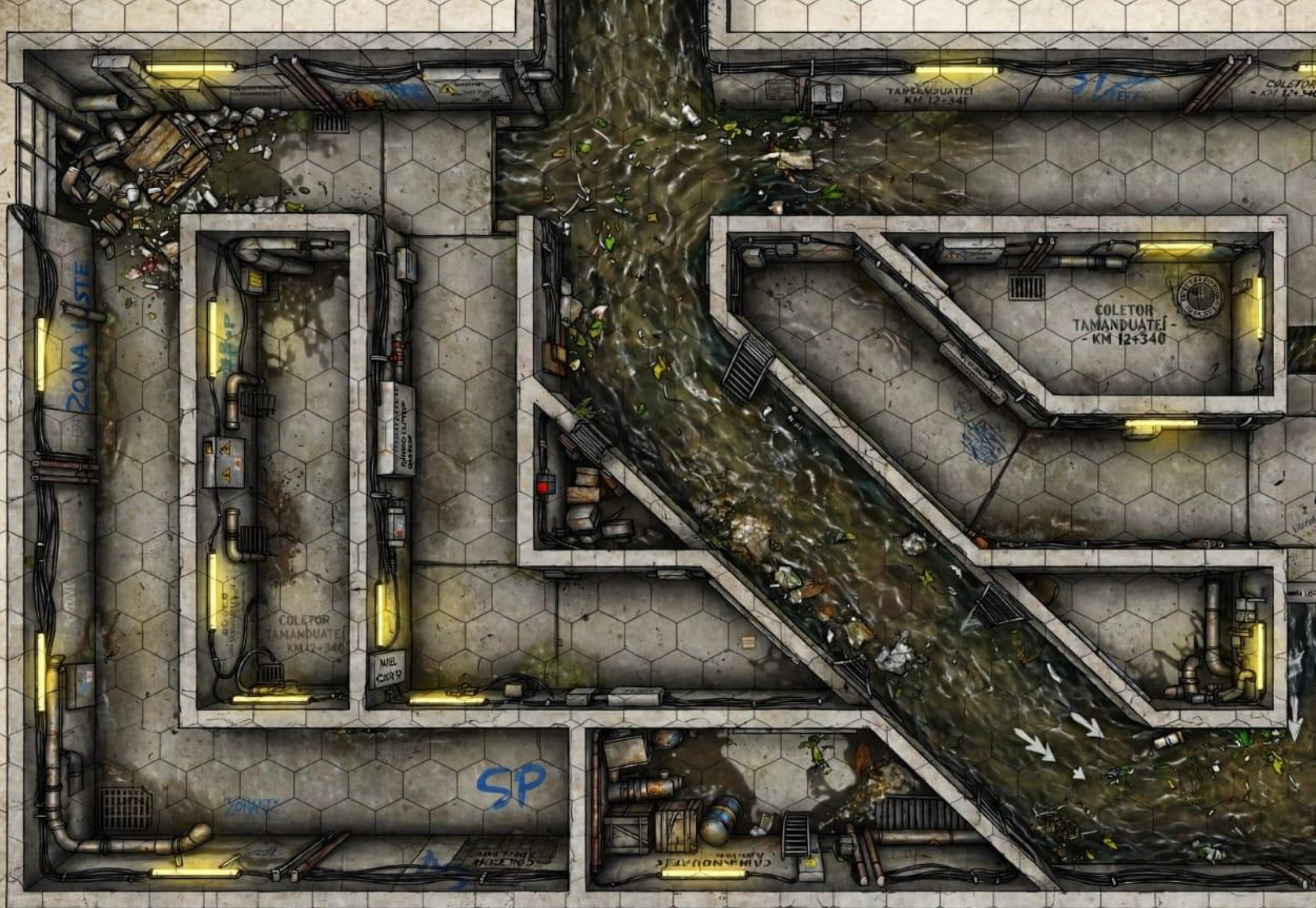
INGO MÜLLER



Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	8	3	-
Strong	5	10	3	-
Fierce	4	12	2	-
Short	6	9	3	-
Forward	5	11	2	-
Roundhouse	3	13	2	-
Apresamento	5	7	Um	-
Bloqueio	9	+4 abs	Um	Manobra de Interrupção
Movimento	8	-	6	-
Dim Mak	5	9	3	1 Chi, reduz um ponto em Físicos, pode adiar o dano
Hundred Hand Slap	3	9	Um	1 FV, role 3x
Monkey Grab Punch	3	10	3	Ignora bloqueios
Heart Punch	4	14	1	Dano apenas para dizzy
Double-Hit Kick	3	10	2	Role duas vezes contra oponente em pé
Hair Throw	3	12	Dois	Atravesse o hex e arremesse
Throw	3	9	Um	Joga a até 4 hexes
Eye Rake	7	4	3	Se causar dano, oponente precisa ter Luta às Cegas ou estará dizzy
Drunken Monkey Roll	8	-	6	Agachamento, esquiva de projéteis
Jump	8	-	3	Aérea, abort, esquiva de projéteis
Kippup	-	-	-	-1 vel ao levantar
Chi Kung Healing	3	-	2	1 Chi/Saúde
Regeneration	4	-	-	1 Chi/Saúde
Katana Jab	8	11	3	
Katana Strong	6	13	3	
Katana Fierce	5	15	2	







ESGOTO MODERNO - SÃO PAULO | COLETOR TAMANDUATEÍ | MAPA TÁTICO