



A maioria de nós que adoramos Street Fighter RPG já pensou, ao menos uma vez, como faria para adaptar os famosos Crossovers do mundo dos games. Jogos como CAPCOM VS SNK são fáceis, pois o gameplay é muito semelhante, e já existe uma [adaptação extensa dos jogos da SNK](#).

A coisa começa a ficar mais complicada quando tentamos tratar de outros jogos onde os poderes e feitos dos lutadores são nivelados por paletas totalmente diferentes. Quem já jogou Marvel Vs Capcom e viu a Jill Valentine derrubando a base de socos, chutes e eventuais granadas o Gigante Esmeralda pode ter sentido aquela pontada de riso imaginando como isso seria impossível na "realidade" original das obras. Quando pensamos nisso, temos a sensação que esses jogos são bem mais complicados de adaptar por causa da imensa diferença de poderes entre os lutadores. Mas será que é isso mesmo?

Todo Versus game tem a mesma dinâmica, e essa dinâmica não é muito estranha para quem acompanha HQs da Marvel e da DC: ele nivela o poder de todos os lutadores a uma mesma base para que as lutas aconteçam. Do mesmo jeito que em eventos crossover o Superman trocou socos com Hulk ignorando o fato de que o Homem de Aço tem quase mil vezes a força do gigante verde.

Então por que no RPG isso deveria acontecer? Essas pequenas "divergências" no nível de poder não deveriam necessariamente incomodar no RPG também. Analisando o caso por esse prisma, decidimos fazer uma nova matéria sobre "Versus" e "Supers", dessa vez sem utilizar o recurso do Mega Atributo, e mostrar como pode ser simples e fácil utilizar esses superseres mesmo com os números normais de Street Fighter RPG.



Como funciona

Já foram abordadas diversas vezes antes as fichas dos grandes heróis em outros lugares, portanto não nos preocuparemos em fazer novas adaptações e explicações repetitivas (você pode encontrá-las em scans – com atualizações – de matérias sobre [X-Men](#), [Hulk](#), [Liga da Justiça](#), [Homem Aranha](#) e [Demolidor](#)).

Aqui, nos centramos na visão dos games Versus para o mundo de Street Fighter RPG. E não, não é estranho que o Juggernaut tenha força 8 enquanto o Zangief tem 7, é só lembrar que nos games o dano dos golpes de ambos é muito parecido, e que até mesmo certa parte do gameplay (ambos possuindo golpes que os impedem de serem derrubados e continuarem atacando mesmo quando contra-atacados, por exemplo) também o é. O objetivo é tentar não pensar nas coisas de forma tão mecânica e deixar com que o game apenas flua. Nestes casos, o teto do sistema é 8, que deve ser a Força/Vigor de Superman e Hulk. Mulher Maravilha e outros que são muito fortes, porém abaixo do nível deles, podem ser reduzidos para 6 ou 7.

Quanto às proezas físicas dos heróis, o sistema Storyteller costuma resolver com poderes, como Potência dos vampiros, e em Street Fighter, não é diferente: o livro básico orienta a arrombar portas com Dragon Punches, saltar no caminho de vilões, dentre outros feitos com Manobras Especiais.

San He, por exemplo, poderia impedir uma muralha de cair, já que o lutador não pode ser movido; ou, ainda, realizar uma Ação Prolongada para breca um trem ao longo de um punhado de turnos, como Peter faz em Homem Aranha 2. Shockwave faz o chão tremer e coisas ruírem como um soco do Hulk, e certas Manobras de Apresamento poderiam ser utilizadas para levantar coisas pesadas, quando sua descrição envolve esse tipo de técnica, como Throw e Iron Claw. Até Apresamento Básico poderia ajudar com esse fim.

Inclusive, o gasto de Força de Vontade para aumentar em +4 o dano, jogando pessoas através de paredes, simularia um esforço extremo nesse tipo de ação. Outra opção é a Manobra Especial Potence (veja mais adiante).

Trocas durante a luta

Conforme demonstrado na primeira aparição dessa regra no Punho do Guerreiro #2, o lutador que deseja trocar deve usar sua ação para realizar a manobra movimento e tocar na mão do companheiro, este então pode entrar na arena e ainda agir, porém com uma penalidade de -3 na velocidade.

Além de simular bem o estilo de luta dos games, também traz uma nova dinâmica de combate, tornando-o ainda mais tático e trazendo ainda mais importância ao posicionamento no campo. O adversário, desse modo, pode optar tanto por atacar o lutador que está saindo quanto se concentrar no outro que está entrando.

Ainda é possível que o lutador chame seu colega para um superataque em dupla, geralmente ambos disparando projéteis ou atacando o adversário juntos. Isso deve ser especificado entre turnos, quando anunciada a troca. O colega entra, ambos realizam seus ataques, e no turno seguinte o lutador sai conforme a regra já apresentada, enquanto seu colega pode lutar normalmente.

Nada impede ambos lutadores de realizarem a troca ao mesmo tempo ou ambos lutadores de realizarem um ataque conjunto ao mesmo tempo. Por solicitar bastante sincronização, o ataque conjunto custa 1 Força de Vontade em cada um dos lutadores que o executa.

Fora de ação, um lutador recupera 1 Ponto de Saúde por turno. Dependendo do tipo de torneio, o ataque em conjunto pode ocasionar perda de Honra.

Superjump!

Um jogo de Versus não seria um jogo de Versus sem os Superjumps! Aquela emoção de saltar e nem conseguir ver mais onde está o oponente é única! No sistema de jogo, o Superjump surge como um efeito natural que Jump, Wall Spring e outras manobras aéreas (inclusive de ataque, como Dragon Punch) possuem.

JOIAS DO INFINITO!

As Joias do Infinito são itens fundamentais na cosmologia da Marvel, e aparecem tanto no game Marvel Super Heroes, lançado pela Capcom em 1995, como nas HQs e no Marvel Cinematic Universe, que vem fazendo sucesso enorme no cinema desde que foi iniciado em 2008. O vilão Thanos busca coletá-las, pois as seis representam aspectos que sustentam a realidade e, uma vez unidas, dão ao seu usuário o poder divino de criar ou destruir o universo. Ele pretende destruir metade do cosmos para atingir o equilíbrio e evitar os perigos da superpopulação. O poder das joias unidas é enorme, de modo que Thanos precisa da Manopla do Infinito para usá-las.

Em jogo, elas possuem efeitos narrativos e dramáticos poderosos, mas em combate funcionam como Itens de Poder (veja mais adiante), cada uma conferindo uma habilidade conforme apresentada nas HQs em complemento ao game Marvel Super Heroes (já que no game elas conferem apenas um poder por equilíbrio de jogo). Unidas, seu potencial é infinito e ultrapassa todas as regras, mas ninguém será capaz de usá-las sem a Manopla do Infinito.

- Joia do Poder (púrpura): Toughskin, Psychokinetic Channeling e Potence (veja mais adiante)
- Joia da Alma (laranja): Regeneration e reserva para recuperação de 10 Chi
- Joia do Tempo (verde): Zen no Mind, Speed of the Mongoose e Clairvoyance (veja mais adiante)
- Joia do Espaço (azul): Flight, Yoga Teleport e Chi Push
- Joia da Realidade (vermelha): Death's Visage, Ice Blast e Repeating Fireball
- Joia da Mente (amarela): Mind Reading, Psychic Vise e Mind Control

Para ativar o Superjump, o lutador anuncia seu uso ao baixar a carta da manobra aérea, e então gasta 1 Força de Vontade, e seu Jump se torna gigantesco em altura. Se for um ataque, ele ataca normalmente, e somente após o dano ele passa a ativar o Superjump, subindo nas alturas. O lutador encerra o turno ainda sendo considerado aéreo, e inicia o próximo também aéreo, só tocando o chão após seu ataque nesse segundo turno.

Durante o primeiro turno do Superjump, após subir, o lutador só pode ser acertado por projéteis (podendo se esquivar, caso seja permitido – o que não é o caso, por exemplo, de Flying Fireball), por manobras aéreas ou por alguma manobra que afete o oponente à distância, como Extendible Limbs, Death's Visage e similares.

Homem de Ferro e Capitão América

As adaptações da Dragão Brasil não cobriram esses heróis. A seguir, dicas de como adaptá-los:

- Homem de Ferro: Tony Stark é fisicamente um homem comum, com Atributos medianos, porém Destreza alta para lutar; ele possui Atributos Mentais elevadíssimos e Inteligência 6. Seu poder advém de seu implante Cibernético, que, embora seja apenas no tronco, lhe confere Cibernético 3, e de sua armadura, um Item de Poder nível 13, que possui: Chi Push (5), Fire Strike (3), Flight (2), Sense Element (2; fogo e ar), também com os efeitos de uma arma normal indestrutível (1; é uma armadura, o que confere +3 absorção a ele). Stark possui Chi 10.
- Capitão América: pelo poder conferido pelo soro, ele é muito poderoso fisicamente, com Força 6, Destreza 5, Vigor 6. Suas Técnicas possuem nível 4 ou 5, exceto em Foco. O escudo é semelhante ao Chapéu de Borda Afiada do Livro Básico, porém é Item de Poder nível 5, sendo indestrutível e adicionando +1 em dano e +2 em absorção quando utilizado para Aparar.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

MATERIAL DE JOGO

MUTANTES!

No começo dos anos 2000, o Brasil tinha poucos sistemas disponíveis, e isso garantia o sucesso de GURPS, por exemplo, e a prática de muitas revistas e sites de promoverem adaptações. Quando se pretendia adaptar mutantes (como os de X-Men), obviamente Street Fighter era uma das primeiras opções. Hoje há outras melhores, como os próprios RPGs oficiais da Marvel, mas o fato de haver os games de lutadores da Marvel contra os lutadores da Capcom, resultando numa série de grande sucesso e um universo alternativo bastante divertido, justifica adotar os mutantes em Street Fighter.

Em geral, nem é uma missão difícil adaptar mutantes. Com o livro básico já são possíveis algumas opções, mas o Guia do Jogador é o material definitivo nessa tarefa. Os Híbridos Animais permitem mutantes animais como Wolverine, Dentes de Sabre ou Groxo; Elementais permitem poderes temáticos como os de Colosso, Magneto e Tempestade. Psiônicos como Xavier e Jean Grey, por sua vez, são obtidos adotando estilos com poderes relacionados, como Kabaddi e Ler Drit, que representam o treinamento desse mutante em compreender seus poderes.

Antigas adaptações da Dragão Brasil, por outro lado, foram feitas sem as regras dos suplementos, que eram indisponíveis no Brasil, como [X-Men](#), [Homem Aranha](#) e [Hulk](#).

O X-Men de adaptação mais complexa é Ciclope, pelo seu poder ser incontrollável. Isso pode funcionar como um Defeito, seguindo a regra de Qualidades e Defeitos, e fornecendo mais pontos na criação de personagem.



PODER DESCONTROLADO!

Defeito (3 pontos): o lutador possui um poder descontrolado. Ele precisa de algum equipamento para contê-lo, como as luvas de K' ou os óculos de Ciclope. Retirar seu equipamento é possível com um Desarme que resulte em pelo menos quatro sucessos. É uma ação prolongada: se o oponente tenta tirar, e obtém dois sucessos, no turno seguinte ele precisará de mais dois. Mas o possuidor do defeito pode gastar um turno recolocando no lugar, zerando os sucessos obtidos pelo oponente. Uma vez sem o equipamento, o lutador precisará de um grande esforço para se controlar, devendo gastar 1 ponto de Força de Vontade por turno em ação, sofrendo uma penalidade de -2 velocidade (o motivo varia para cada caso; Ciclope fecha os olhos, por exemplo). Se o lutador não controlar o poder, ele usará a Manobra Especial relacionada a ele até exaurir seu Chi. Quando o Chi se esgotar, ele cai exausto e estará fora de ação até o fim da cena.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MATERIAL DE JOGO

Street Fighter é um RPG temático, e ele é cheio de fãs 25 anos após seu encerramento (ou 20, no caso do Brasil) porque, obviamente, é muito bem construído e original em suas mecânicas, mas também por ter feito emulação de gênero quando isso não era tão comum.

Ele funciona perfeitamente para o que se propõe: simular jogos de luta e artes marciais fantásticas. Com um pequeno esforço (simplesmente proibindo poderes e golpes fantásticos), ele também simula como nenhum outro RPG artes marciais do mundo real.

Mas por que usá-lo para super-heróis? Há diversos jogos dedicados a isso, e nunca foi o objetivo de Street Fighter narrar aventuras de HQs ou filmes de super-heróis. Street Fighter está mais preocupado em qual golpe pega primeiro e se sua técnica derruba o oponente, plots não comuns no gênero de super-heróis.

Mesmo muitos animes não têm essa preocupação, funcionando mais como níveis de poder e alternância de turnos (cada personagem tem a sua vez de agir), e sistemas dedicados a animes funcionariam melhor. Karyu Densetsu receberia melhor Yu Yu Hakusho ou Dragon Ball que Street Fighter.

Contudo, existe um motivo para colocar super-heróis em Street Fighter: jogos de luta com super-heróis. Mais especificamente, jogos de luta em que super-heróis enfrentavam Street Fighters.

SUPER-HERÓIS EM SFRPG!

Alguns exemplos de Manobras Especiais que representariam bem os poderes de cada super-herói:

- Aquaman: Elemental (água), Drench, Drain, Sense Element, Heal, Envelop
- Avalanche: Shockwave
- Banshee: Flight, Stunning Shout
- Blob: San He, Shockwave
- Caçador de Marte: Elemental (ar), Flight, Air Blast, Push, Telepathy, Ghost Form, Elemental Stride, Toughskin, San He
- Capitão América: Missile Reflection, Energy Reflection, Wall Spring
- Ciclope: Sonic Boom (o descontrole do poder foi abordado na página anterior)
- Colossus: Elemental (terra), Elem. Skin, Toughskin
- Gambit: Fireball
- Groxo: Híbrido Animal (sapo), Extendible Limbs, Wall Spring, Acid Breath
- Homem Aranha: Light Feet, Wall Spring, San He, Sakki, Ice Blast pode simular as teias (ou ainda a manobra Net da [adaptação de Mortal Kombat](#))
- Homem Elástico: Extendible Limbs, Toughskin
- Hulk: Light Feet, Shockwave, San He, Toughskin
- Luke Cage: Toughskin
- Mercúrio: Speed of the Mongoose, Light Feet
- Superman clássico: Ice blast, Fireball, Light Feet, Elemental (ar), Flight
- Tempestade: Elemental (ar), Flight, Air Blast, Push, Vacuum, Sense Element, Elemental Skin, Shock Treatment, Sonic Boom
- Thor: Elemental (ar), Flight, Shock Treatment, Shockwave, Sonic Boom
- Tocha Humana: Elemental (fogo), Flaming Fist, Fire Strike, Heatwave, Fireball, Improved Fireball, Elemental Skin
- Xavier: Telepathy, Mind Reading, Psychic Vise, Psychic Rage, Mind Control
- Wolverine: Híbrido Animal, Habilidade Natural Regeneração, Claw, Regeneration

Tópicos anteriores abordaram esses jogos, com as mecânicas para simulá-los e dicas de fichas para utilizar super-heróis. Muitas dessas fichas são de edições dos anos 90 e 2000 da Dragão Brasil, que não tiveram acesso aos suplementos, e que também pensavam em utilizar SFRPG como um jogo genérico para poderes e lutas fantásticas - o que ele não é, o foco é artes marciais fantásticas e jogos de luta.

Adaptar super-heróis para Street Fighter RPG depende de compreender a lógica do sistema:

a) os níveis não são semelhantes aos do Mundo das Trevas, o jogo é muito mais heroico: embora muitos textos sejam copy-paste dos textos dos livros do WoD, em Street Fighter, gastando 1 Força de Vontade e tendo UM ÚNICO SUCESSO em Força, você joga pessoas através de paredes (The Perfect Warrior); com bons pontos em Soco, você bate através de concreto e deixa marcas em placas de metal;

b) os feitos heroicos são manifestados com Manobras Especiais: ao invés de super Força, você usa Shockwave e destrói o chão e estruturas de edifícios; com Esportes alto e Light Feet, você salta distâncias gigantescas; com um mero Wall Spring, você pula na parede, toma impulso e pula mais longe ainda (como Homem Aranha); ao invés de muita força e resistência, com San He você simplesmente não pode ser movido, precisando testar apenas no caso de objetos muito grandes em movimento; todos os poderes e feitos heroicos se resolvem com as Manobras Especiais.

Com essa percepção, é possível realizar uma adaptação coerente de super-heróis para um crossover, ou uma aventura beat 'em up estilo X-Men Mutant Apocalypse. O Punho do Guerreiro já trouxe os Mega Atributos de Aberrant em edições passadas; essa, porém, é uma visão diferente, que permitiria hackear SFRPG para jogar com super-heróis dentro dos conceitos das HQs (foi usado, inclusive, com Mega Força, Mega Destreza, Mega Vigor e Mega Foco). A função do Punho do Guerreiro é ser uma construção colaborativa com diversas visões e opções - a partir daí, cada grupo decide o que é melhor para sua mesa de jogo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & MARCOS AMARAL

ITEM DE PODER!

Espadas amaldiçoadas, anéis místicos, poções que curam todos os males. Ferramentas mágicas sempre estiveram presentes no mundo, e diversos guerreiros as utilizam para fortalecer seus próprios poderes ou adquirir poderes únicos. O colar de contas de Akuma ou a echarpe mística de Rose são só exemplos de como esses itens estão presentes no mundo de Street Fighter. É importante, portanto, que haja regras para que personagens jogadores os usem.

Em termos de regras, existem 3 tipos de itens de poder:

- **Repositórios de Chi:** São itens como um anel, colar ou amuleto que armazenam poder místico e permitem ao seu portador recuperar seu chi sem a necessidade de testes. Para cada ponto no Antecedente, você pode recuperar 1 ponto de chi por história. No final da história, seu item recupera todos os pontos de chi gastos. Também é possível, a critério do Narrador, recarregar o item de outras formas.
- **Armas Mágicas:** São armas que possuem habilidades únicas decorrentes da técnica empregada em sua construção (forjada por 1000 dias, temperada no sangue de um dragão, etc). Essas armas possuem características únicas. No primeiro ponto você escolhe qualquer arma do módulo básico ou do livro Competidores, e ela torna-se indestrutível por meios naturais. A cada ponto acima de 1 neste Antecedente, você adiciona +1 no modificador de movimento ou +1 de absorção ao usar a ação Aparar com esta arma. Caso queira aumentar a velocidade ou o dano da arma, você pode, ao custo de 2 pontos de Antecedente, adicionar +1 de velocidade ou dano.



- **Item Mágico:** Nesta forma, o Item de Poder é uma arma ou ferramenta que permite a você realizar manobras especiais de Foco, mesmo sem ter tal manobra. Um anel que emite raios incinerantes (Fireball) ou uma máscara que consegue deixar todos fascinados (Cobra Charm). Em todo caso, cada ponto de Item representa 1 ponto de poder para comprar a manobra e sempre a compra pelo custo mais baixo da mesma. Uma espada que dispare uma forte energia em forma de um Sonic Boom, custaria apenas 3 pontos de Antecedente, já que Sonic Boom custa 3pp para Silat. De qualquer forma, esta manobra ainda usará o chi do personagem; ou seja, ao usar este Sonic Boom, o personagem consumiria 1 ponto da sua própria reserva de chi. Adicionalmente, caso o personagem venha a aprender a manobra que seu item possui, ele receberá +1 de dano quando realizar a manobra enquanto portar o seu Item de Poder. A critério do Narrador, o Item de Poder pode possuir alguma manobra de outra Técnica que consista em um ataque de chi (como, por exemplo, Shockwave). Para o cálculo dos modificadores da manobra, o personagem utiliza seu Antecedente Item de Poder no lugar do Foco.

Há ainda casos especiais, em que uma manobra escolhida pelo Item possui requisitos. Digamos que o personagem tenha uma bola de cristal com Mind Reading, que possui como requisitos Telepathy e Foco 4, porém o personagem não possui nenhum dos requisitos. Neste caso, ele deve realizar um teste de Inteligência + Mistérios, dificuldade 8, e conseguir um número de sucessos iguais ao número de requisitos que ainda faltam para a manobra. No caso acima, seriam necessários 2 sucessos no teste para poder usar o Item, mesmo sem os requisitos.

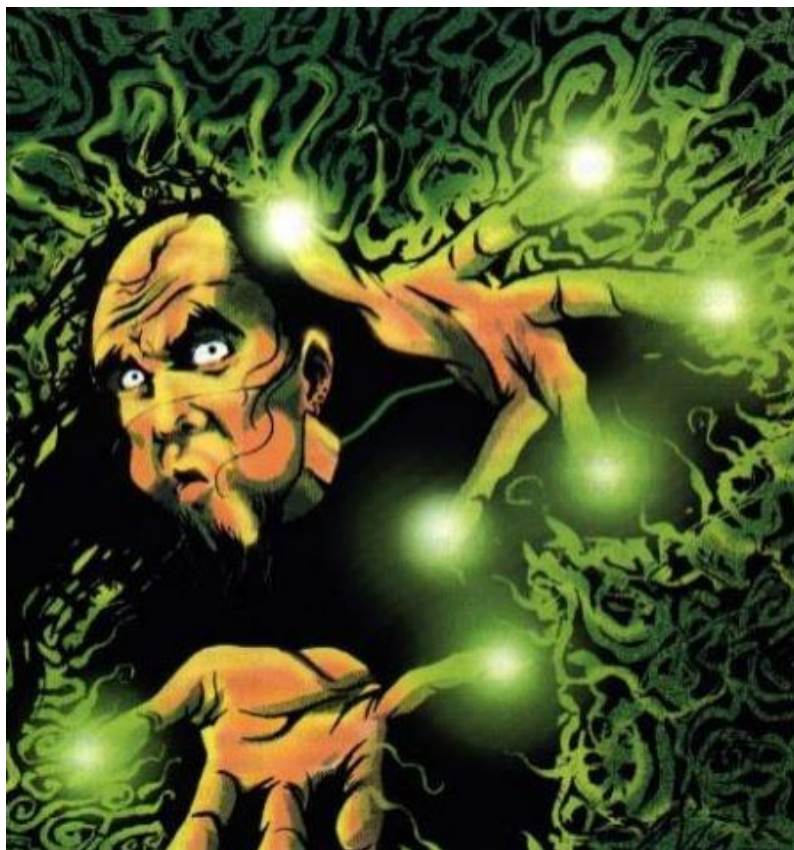
Exemplos de itens: Ombreiras de M. Bison, pingentes dos Monges do suplemento Segredos da Shadaloo, dentre outros. O próprio meteorito de M. Bison é um Item de Poder de nível extremo, muito acima do alcançável por personagens iniciantes, sendo capaz de recuperar 10 pontos de Chi e tendo despertado poderes sobre-humanos latentes no ditador.

MANOBRAS

O suplemento **Segredos da Shadaloo**, primeiro suplemento de **Street Fighter**, que é praticamente um complemento do livro básico, trouxe, além dos chefes da Shadaloo, suas instalações, lacaios e ideias para aventuras, a Tríade Dracônica. Trata-se de três chefes continentais que executam trabalhos administrativos, enquanto Balrog, Vega e Sagat (ou F.A.N.G.) trabalham em ações de campo.

Esses personagens foram descritos, sem que fossem apresentadas suas fichas, convidando os Narradores a criarem conforme sua imaginação. Um deles, especialmente, trouxe ideias interessantes para manobras: Barão Montgomery, com alegação de possuir clarividência, controlar o tempo e convocar tornados – sugerindo um elementalista com ar com poderes psíquicos.

Montgomery certamente foi imaginado para ser um adversário formidável, ainda que em força bruta não se iguale aos generais da Shadaloo. O poder dos membros da Tríade é muito mais em conhecimentos, o que pode engrandecer muito as crônicas de **Street Fighter**. Como os personagens reagirão a um vilão que conhece todos seus passos? Com essa ideia em mente, surgiu a manobra desta edição.



Montgomery: Poderes místicos que surpreenderão a maioria dos Street Fighters

ERIC "MUSASHI" SOUZA

CLAIRVOYANCE!

Pré-requisitos: Mistérios •••••, Mind Control

Pontos de Poder: Ler Drit 5

Após desenvolver a comunicação mental e a possibilidade de leitura de outras mentes, o psiônico pode expandir sua habilidade de vaguear o mundo com sua mente e ver o que acontece em outros lugares, do presente, passado e futuro.

Sistema: Não é uma manobra comumente usada em combate. Quando a utiliza, o lutador deve rolar Percepção + Foco, e um sucesso completo já é o bastante para que ele veja claramente o que ocorre em qualquer lugar em que ele já tenha estado antes. A dificuldade padrão é 6, elevando-se caso ele queira ver algo no passado (7 ou 8) ou no futuro (9 ou até 10). Sucessos marginais revelam imagens sombreadas, e 4 sucessos ou mais podem revelar até o pensamento de pessoas envolvidas na cena. Se quiser, o lutador pode tentar enxergar o interior de um lugar em que nunca esteve, baseando-se em pistas ou descrições, com dificuldade +2.

Custo: 2 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Potence / Potência

Algumas criaturas são naturalmente mais fortes, rápidas ou resistentes do que um homem. Essa é a ordem natural das coisas; um homem crocodilo terá uma pele muito mais resistente do que um homem, assim como um homem coelho será mais rápido. Mas um homem rinoceronte é infinitamente mais forte que um homem. Assim ocorre com criaturas demoníacas: elas aparecem com uma miríade de poderes que os transformam em predadores supremos, ou protetores incansáveis.

A manobra Potência simula a capacidade de certas criaturas – como também alguns lutadores – conseguirem utilizar seu Chi para aumentar sua força física, elevando o impacto de seus golpes ou conseguindo grandes proezas.

DAVI CAMPINO E ERIC "MUSASHI" SOUZA



POTENCE!

Pré-requisitos: Foco ...

Pontos de Poder: Pacto, Vampiro 3; Híbrido Animal 4; Outros 5

A Potência funciona fazendo os músculos gerarem mais força, seja para controlar agarrões ou para destruir os oponentes como se partem galhos velhos. Invocando esse poder, o lutador apresenta uma força incrível após se concentrar.

Sistema: Ao utilizar a manobra, o personagem gasta 1 Chi e só pode se mover enquanto se concentra. No turno seguinte, ele pode escolher ganhar um bônus de +4 Força para elevar o dano de algum golpe físico ou +4 dados em quaisquer testes de Força, inclusive para manter ou sair de apressamentos. Os efeitos não são cumulativos; o personagem deve escolher qual deles ativar. Adicionalmente, pode-se gastar 2 Chi na execução da manobra para ativar os dois efeitos no próximo turno.

Para invocar o poder para o dano, é sempre preciso um turno de concentração. Contudo, é possível seguir mantendo o bônus de testes de Força turno a turno, após o primeiro – obviamente, gastando 1 Chi por turno. É possível, deste modo, ativar o poder enquanto o personagem está preso num Apresamento Sustentado.

Custo: 1 Chi por efeito (veja descrição acima)

Velocidade: +1

Dano: Veja descrição acima

Movimento: -1



RECORD!

Pré-requisitos: Foco ••••, Inteligência ••••

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Outros 5

Quem controla o Record tem o grande poder de gravar todos os golpes de uma pessoa simplesmente vendo essa pessoa executar cada movimento.

Sistema: Quem usar o Record deve fazer um teste de Inteligência + Foco (ou Inteligência + Cibernético, caso aprenda a manobra usando o Antecedente), devendo obter 3 sucessos no teste para conseguir gravar o golpe logo após vê-lo sendo executado de forma completa (se for um ataque, por exemplo, com a rolagem de dano em algum oponente). A vítima pode ser o próprio lutador que utiliza o Record.

A manobra é gravada apenas durante uma Cena, sendo esquecida posteriormente. Se o lutador não tiver os Pré-requisitos para executá-la, ele não conseguirá realizar o Record.

A Carta de Combate do Record pode ser jogada sozinha ou junto com alguma Manobra de Bloqueio.

Custo: 1 Chi

Velocidade: +4

Dano: Nenhum

Movimento: -1

*ALOISIO SOARES SENRA & JEFERSON VICENTINI (COM
AJUSTES POR ERIC "MUSASHI" SOUZA)*



No [Punho do Guerreiro #14](#), trouxemos uma adaptação de Marvel vs Capcom. Aproveitando antigas matérias da Dragão Brasil, foi possível utilizar as fichas de super-heróis (há também um compilado de todas essas fichas [aqui](#)). A matéria também trouxe regras para combates 2x2, superpulo e as joias do infinito.

Mais tarde, no [Punho do Guerreiro #22](#), trouxemos dicas de como representar os poderes de dezenas de heróis com as Manobras Especiais de Street Fighter RPG.

Embora muitas dessas fichas publicadas na Dragão Brasil estejam bem construídas (especialmente as matérias de Liga da Justiça, Homem Aranha e Demolidor), especialmente o caso de X-Men parece trazer versões não tão poderosas dos heróis, já que a proposta era adaptar o filme X-Men 2. Em crônicas específicas de Marvel vs Capcom, talvez Narradores e jogadores pretendam a equivalência dos games da série, em que os heróis representam arquétipos de jogos de luta.

Nesse caso, a sugestão é que eles adotem para os seus Atributos Físicos padrões semelhantes aos dos Guerreiros Mundiais (7-2-7 ou 6-4-6 para grapplers, 4-6-5, 5-6-4 ou 4-7-4 para speed demons e personagens de rushdown, e 5-5-5 para os mais equilibrados, por exemplo).

Alguns deles também possuem Técnicas baixas (para um upgrade, é possível deixar Soco e Chute em 5 para personagens mais focados em ataques físicos, e 4 para personagens mentais, como Jean Grey; Bloqueio, Apresamento e Esportes em 4, mas em 6 para personagens muito acrobáticos, e Foco em 6 para quem utiliza especialmente poderes).

Garras de Adamantium de Wolverine: funcionam como o Shuko, sendo utilizadas com Socos Básicos. Como as garras de Vega, Wolverine pode utilizá-las com Tumbling Attack, e ele também pode adicionar o seu efeito ao Dragon Punch. +0 Velocidade, +2 Dano (efeito do adamantium), +0 Movimento.

A seguir, há fichas alinhadas aos games para alguns desses personagens.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



Wolverine



Estilo: Jeet Kune Dô

Atributos: Força ••••, Destreza ••••••, Vigor •••••, Carisma •••, Manipulação ••••, Aparência ••, Percepção ••••••, Inteligência •••, Raciocínio •••••

Habilidades: Prontidão ••••••, Interrogação ••••, Intimidação ••••••, Perspicácia ••••, Manha ••••••, Lábria •••, Condução ••••, Segurança ••••, Furtividade •••••, Sobrevivência •••••, Arena •••, Investigação ••••, Medicina ••, Mistérios •••, Estilos •••

Antecedentes: Contatos •••, Híbrido Animal (Carcaju) ••••, Sensei (Professor X) ••••, Habilidade Natural: Regeneração

Técnicas: Soco ••••••, Chute ••••, Bloqueio ••••••, Apresamento ••••, Esportes ••••, Foco •••

Combos: Pounce para Triple Strike para Dragon Punch (dizzy), Tumbling Attack para Dragon Punch (dizzy), Jumping Strong para Triple Strike

Renome: Glória ••••••••, Honra ••••••••

Chi ••••••••••, Força de Vontade ••••••••••
Saúde ••••••••••••••••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	8	9	4
Strong	6	11	4
Fierce	5	13	3
Short	7	8	4
Forward	6	10	3
Roundhouse	4	12	3
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	7
Head Butt	6	13	2
Power Uppercut	5	13	Um
Spinning Back Fist	5	12	5
Punch Defense	10	-	-
Deflecting Punch	8	10	-
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.
Jump	9	-	4
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Regeneration	5	-	-
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.
Dragon Punch	6	16	2
Backflip	9	-	6
Tumbling Attack	5	7	4
Brain Cracker	6	12	Um
Claw	5	10	4
Bite	7	9	3
Pounce	5	10	8
Slide Kick	5	11	5

Cíclope



Estilo: Karatê Shotokan

Atributos: Força ••••••, Destreza ••••••, Vigor ••••••, Carisma •••, Manipulação •••, Aparência •••, Percepção •••, Inteligência ••••, Raciocínio ••••

Habilidades: Prontidão •••, Condução ••, Liderança ••••, Segurança ••, Computador ••••, Investigação ••, Medicina •, Mistérios ••, Estilos •

Antecedentes: Aliada (Jean Grey) •, Sensei (Professor X) ••••

Técnicas: Soco ••••••, Chute ••••, Bloqueio ••••, Apresamento ••••, Esportes ••••, Foco ••••••

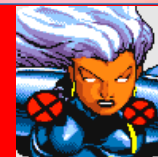
Combos: Bloqueio para Throw para Improved Fireball (dizzy), Ax Kick para Power Uppercut para Dragon Punch (dizzy)

Renome: Glória ••••••••, Honra ••••••••••

Chi ••••••••••, Força de Vontade ••••••••••
Saúde ••••••••••••••••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	9	4
Strong	5	11	4
Fierce	4	13	3
Short	6	9	4
Forward	5	11	3
Roundhouse	3	13	3
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Power Uppercut	4	13	Um
Double-Hit Kick	3	10/10	3
Punch Defense	9	-	-
Kick Defense	9	-	-
Jump	8	-	4
Fireball	2	12	-
Improved Fireball	3	14	-
Flying Fireball	2	12	4
Dragon Punch	5	16	2
Ax Kick	4	13	2
Foot Sweep	3	12	2
Throw	3	11	Um
Air Throw	7	14	4

Tempestade



Estilo: Luta Livre Nativo Americana

Atributos: Força ••••, Destreza ••••••, Vigor ••••, Carisma •••, Manipulação ••, Aparência ••••, Percepção ••••, Inteligência ••••, Raciocínio •••

Habilidades: Prontidão ••, Intimidação ••, Liderança •••, Segurança ••, Furtividade •••, Mistérios •••

Antecedentes: Elemental (ar) ••••••, Sensei (Professor X) ••••

Técnicas: Soco ••••••, Chute ••••, Bloqueio ••••••, Apresamento ••••••, Esportes ••••••, Foco ••••••

Combos: Air Blast para Push (dizzy), Air Throw para Shock Treatment (dizzy)

Renome: Glória ••••••••, Honra ••••••••••

Chi ••••••••••, Força de Vontade ••••••••••
Saúde ••••••••••••••••••••

Manobra	Vel.	Dano	Mov.
Jab	7	7	5
Strong	5	9	5
Fierce	4	11	4
Short	6	7	5
Forward	5	9	4
Roundhouse	3	11	4
Apresamento	5	9	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	8
Jump	8	-	5
Throw	3	11	Um
Air Throw	7	14	5
Foot Sweep	3	10	3
Diving Hawk	5	14	7
Flight	Esp.	Esp.	Esp.
Air Blast	2	13	-
Push	1	11	-
Vacuum	1	12	3
Sense Element			
Elemental Skin	1	Esp.	Esp.
Shock Treatment	3	17	-
Sonic Boom	0	14	-

LENDA DO CIRCUITO

Apocalypse

Apocalypse nasceu na metade do Século XXX a.C., no Antigo Egito, durante a Primeira Dinastia e sobrevive até os tempos de hoje graças ao uso de tecnologia futurística. Por causa de sua pele cinza e lábios azuis, seu povo o abandonou quando era um bebê. Ele foi resgatado por Baal dos Sandstormers (Povo da Tempestade de Areia), que viu o poder potencial da criança e a sua vontade de sobreviver. Baal o nomeou En Sabah Nur, "O Primeiro".

Eventualmente, Apocalypse foi transformado em ciborgue, podendo manipular sua própria estrutura molecular para aumentar suas habilidades. Isso significa que a manipulação da matéria não tem efeito sobre ele, e pode adaptar sua estrutura molecular a qualquer adversidade.

Aparência: Apocalypse é um gigante. Em combate, isso causa três efeitos especiais:

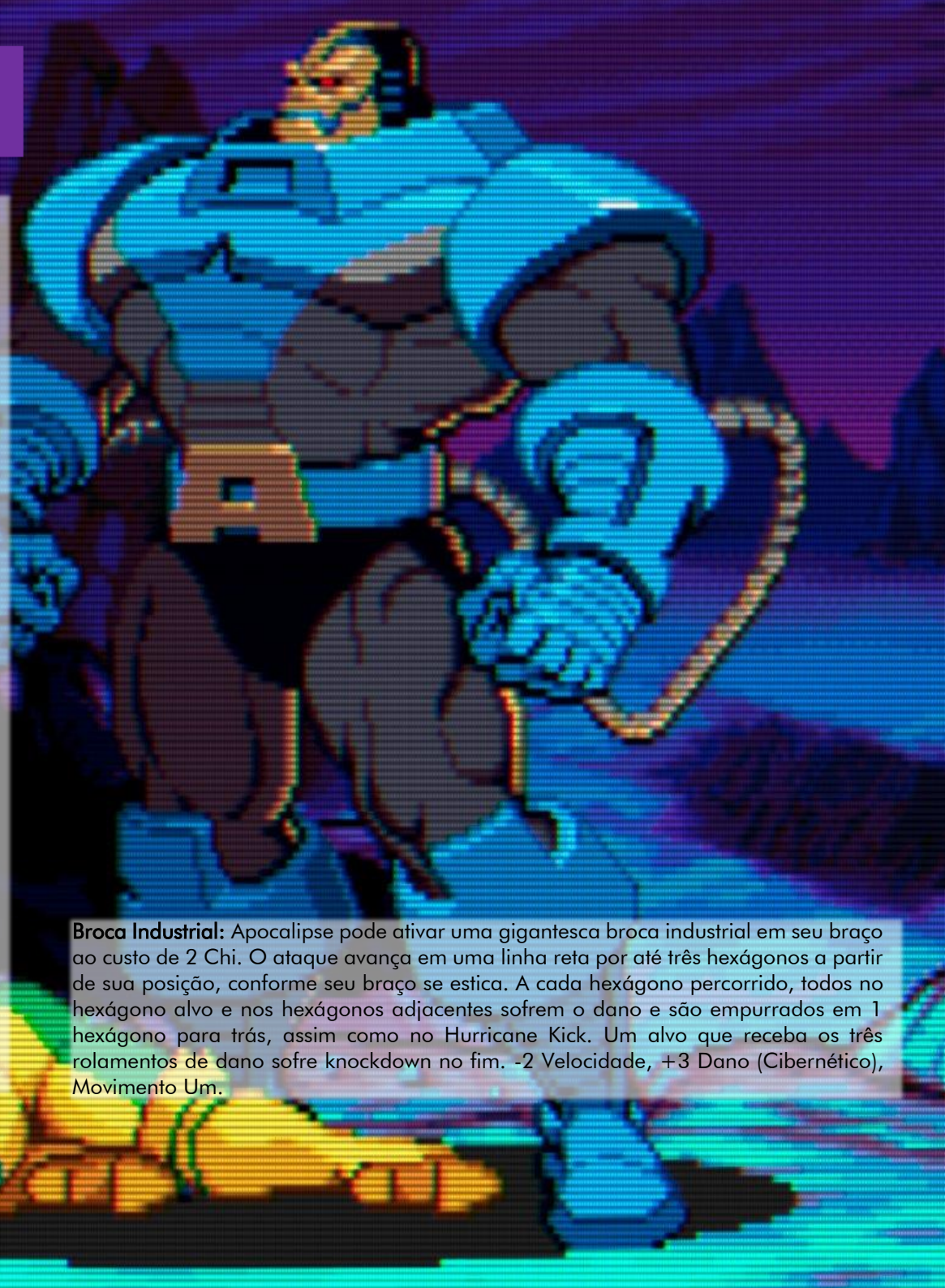
- Velocidade: ele sempre será o mais lento no turno. Ele terá dificuldade para atingir os personagens com manobras normais, mas suas manobras de múltiplo impacto serão poderosas e temíveis, assim como seus projéteis.
- Apocalypse tem seu Dano, Movimento e Absorção multiplicados por quatro.
- Miniatura: Apocalypse ocupa uma área retangular de 2x3 hexágonos.

Mais dicas para combates com gigantes são apresentadas no [Punho do Guerreiro #34](#)

Ele é um vilão poderoso do mundo dos X-Men, e que pode causar problemas em uma campanha de crossover, ou ainda em uma campanha mais exótica de Street Fighter.

ERIC "MUSASHI" SOUZA

Broca Industrial: Apocalypse pode ativar uma gigantesca broca industrial em seu braço ao custo de 2 Chi. O ataque avança em uma linha reta por até três hexágonos a partir de sua posição, conforme seu braço se estica. A cada hexágono percorrido, todos no hexágono alvo e nos hexágonos adjacentes sofrem o dano e são empurrados em 1 hexágono para trás, assim como no Hurricane Kick. Um alvo que receba os três rolamentos de dano sofre knockdown no fim. -2 Velocidade, +3 Dano (Cibernético), Movimento Um.



Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	11	4	Básica
Strong	4	13	4	Básica
Fierce	3	15	3	Básica
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
Ghost Form	6	-	4	2 Chi 1º turno e 1 Chi nos turnos subsequentes; o lutador fica insubstancial
Jump	7	-	4	Aérea; Interrupção contra projéteis, deve vencer uma disputa de Destreza + Esportes vs. Foco do atacante; pode ser combinado com chutes e socos básicos (use a VEL, DAN e MOV da manobra)
Fireball	3	14	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão, 1 Chi
Repeating Fireball	3	12	-	Alcance = Raciocínio + Foco; alvo precisa estar na linha de visão; produz uma Fireball por ponto de Foco; pode atingir diferentes inimigos; alvos que tentam esquivar de vários ataques devem testar para cada ataque separado
Extendible Limbs	Esp.	Esp.	Esp.	Combinado com socos e chutes básicos para adicionar 1 hex de Alcance/Foco; Oponentes podem atingir qualquer parte do membro estendido
Broca	3	15	Um	Linha reta por até três hexágonos; a cada hex, todos no hex e adjacentes sofrem o dano e são empurrados 1 hex para trás; alvo que receba os três danos sofre knockdown, 2 Chi