



Never Back Down



Manobra do Mês: Instant Regeneration



Lendas do Circuito: Yamada Aiko

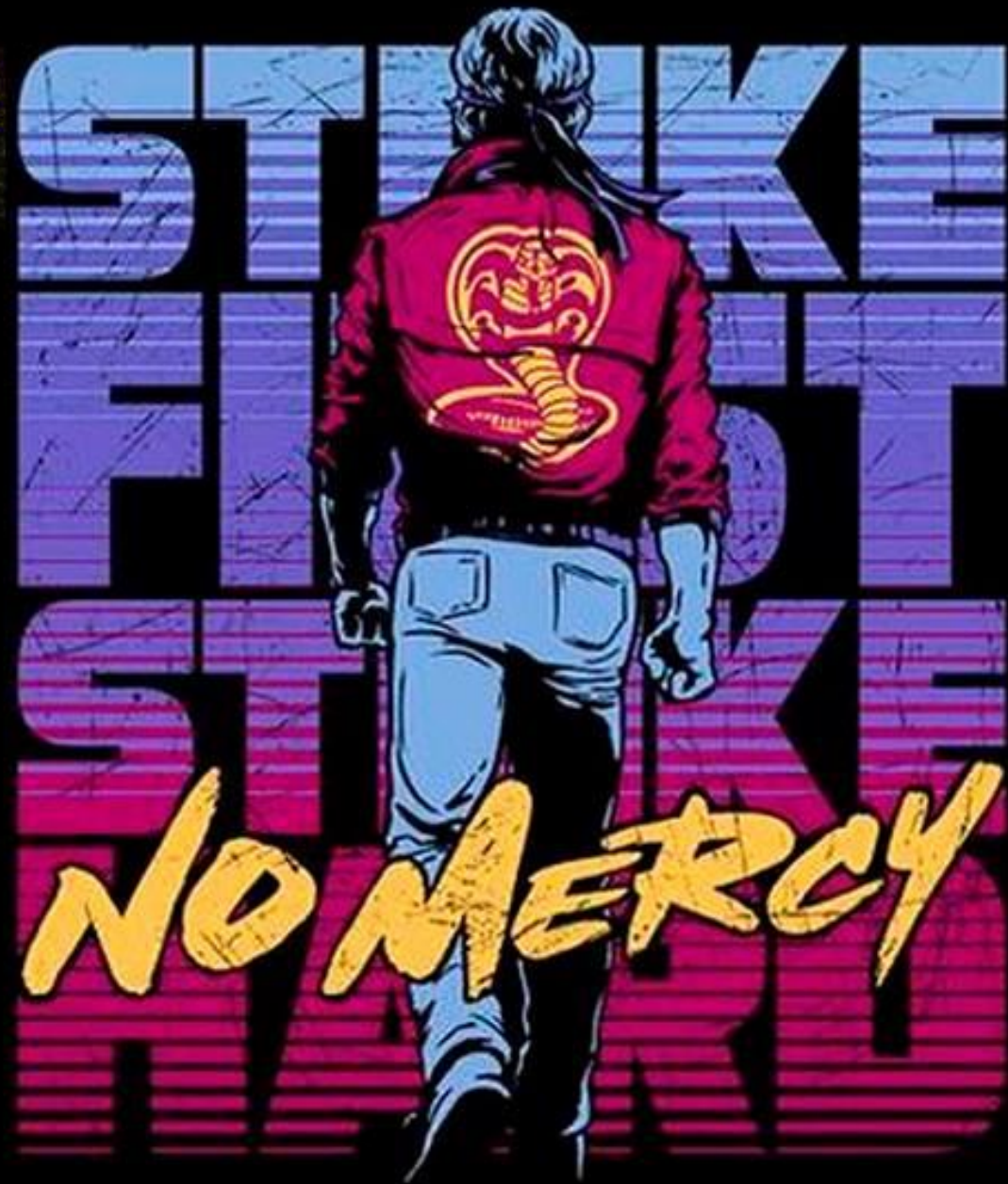
Edição Especial nº4

PUNHO DO GUERREIRO

COBRA KAI



**E MAIS
PROMESSAS DO CIRCUITO
AVENTURAS RUAS DE SANGUE!**



EDITORIAL!

Nos anos 1980, Karate Kid se tornou uma das principais séries de sucesso envolvendo artes marciais no cinema. A história do garoto da cidade pequena que apanhou do valentão por conquistar sua garota, e foi aceito por um grande mestre de artes marciais que o colocou no caminho e possibilitou sua vitória fez escola, tanto que foi repetida em praticamente todos os detalhes em Quebrando Regras (Never Back Down).

Karate Kid II foi um filme tão bom quanto o primeiro e um enorme sucesso com a trilha de Peter Cetera, e os filmes seguintes não foram tão bons assim. De todo modo, o primeiro filme ficou na memória de muita gente, de modo que em 2018 surgiu Cobra Kai, uma websérie retomando os personagens clássicos e se tornando um grande sucesso. A segunda temporada estreia em abril de 2019, e em comemoração, trazemos as fichas de Miguel e Robby, os protagonistas da primeira temporada.

Outro grande evento desta edição especial de Páscoa é a aventura *Ruas de Sangue*, que se passa em Kabuki Town e revisita praticamente todos os lugares que já apareceram no *Punho do Guerreiro*.

O coelho não trouxe chocolate, mas esta quarta edição comemorativa provavelmente agitará o domingo de muita gente!

Os editores karatekas

SUMÁRIO!

RUAS DE SANGUE	4
PROMESSAS DO CIRCUITO	16
MANOBRA DO MÊS	26
LENDAS DO CIRCUITO	28
NEVER BACK DOWN!	34

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza, Marcos Amaral e Odmir Fortes

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

RUAS DE SANGUE!

Uma aventura para **Street Fighter** em Kabuki Town

Ruas de Sangue é uma aventura desenvolvida para Street Fighter: O Jogo de RPG, e se passa no Japão, mais especificamente em Kabuki Town. Para jogá-la, é necessário ter os livros oficiais de Street Fighter RPG (que podem ser adquiridos gratuitamente na [Shotokan RPG](#)), assim como ter lido as matérias sobre Kabuki Town que saíram na Revista *O Punho do Guerreiro*.

A aventura foi projetada para um time de lutadores de Posto 5-7, mas pode ser facilmente modificada para qualquer posto ou mesmo para uma aventura solo. *Ruas de Sangue* foi escrita para um número qualquer de jogadores, sendo o ideal entre 3 a 5 lutadores. Durante o curso da aventura, o time terá de enfrentar diversas lutas, algumas em torneios, sendo regidas pela Honra de um combate justo, e outras em terrenos onde apenas os mais fortes sobrevivem. O enredo de *Ruas de Sangue* é denso, porém temperado com muitas lutas emocionantes.



A hora mais escura...

- São quase 4 da manhã e eu ainda estou aqui... Em qualquer outra parte do mundo, eu estaria fazendo outra coisa. Talvez em uma praia tomando drinks com uma garota ao meu lado, ou lendo meu livro em um aconchegante chalé nas montanhas... Mas esta é Kabuki Town e eu sou o Detetive Encarregado, o que significa estar noite após noite dentro desse escritório apertado, com a fumaça de meu cigarro circulando junto a esse ventilador de teto quase parando e apenas essas fotos para me fazer companhia. Quem são eles? As vítimas. As fotos sempre são das vítimas, pois os assassinos nunca deixam nada para trás. Nem uma digital, nem um fio de cabelo, nem uma testemunha oculta na calada da noite. Nada. Só tenho os mortos para me contarem o que aconteceu, mas mesmo eles não têm muito a dizer...

- Tudo começou com as malditas lutas. Sempre tem a ver com as lutas. É dinheiro, sabe? E onde o dinheiro fala a paz não tem voz. E nessa cidade o dinheiro fala alto. Os torneios muitas vezes são apenas fachada. O dinheiro muda de mãos enquanto todos estão atentos aos golpes trocados na arena. Não, não me refiro aos torneios de artes marciais televisionados, esses são legais, são seguros. Quase nunca acontece algo ali. Eu falo sobre os sons de luta que vem do esgoto. Sobre as marcas de sangue encontradas nos becos. Sobre as vítimas dilaceradas em meio às matas. Droga, eu falo sobre o circuito das ruas. Ali é onde a grana manda. E é ali que precisamos atacar. Mas é mais difícil conseguir um mandado para isso do que ganhar na maldita loteria. Políticos, juizes, os poderosos, eu tenho certeza que todos estão até o pescoço com isso. Mas eu não vou desistir. Eu chegarei ao fundo dessa história e trarei os responsáveis à justiça. Eu honrarei meu distintivo.

Ultimo relato gravado do Detetive Encarregado Yamada Ren, encontrado junto ao seu corpo no escritório de polícia em Kabuki Town.

Cena 1 – O chamado do ringue

- Bem-vindos a Kabuki Town, a central japonesa de lutas de rua! *Diz a jovem guia do grupo após chegarem ao seu destino*

*A aventura começa com os jogadores sendo chamados a participar de um torneio de Street Fighter em Kabuki Town. Se os jogadores já forem um time, o(a) empresário(a) deles os levará até a cidade onde o torneio acontecerá. Se os jogadores ainda não forem um time, então eles serão contatados por um representante de um rico empresário que tem interesse em financiá-los como um time a fim de participar dessa luta. (O narrador pode se sentir livre para colocar qualquer NPC como esse representante. Pode ser uma boa ideia utilizar personagens que os jogadores já tenham tido contato antes para dar mais credibilidade ao convite). A jovem guia é Yamada Aiko, ela é uma ninja disfarçada com o objetivo de vigiar os jogadores e informar aos seus chefes sobre seus passos. Obviamente, ninguém além de seu próprio clã ninja sabe disso. As estatísticas de Aiko estarão disponíveis no fim da aventura.

Aiko se mostrará uma jovem e empolgada guia turística, que mostrará toda a cidade para os jogadores e os levarão aonde eles quiserem. (Se os jogadores questionarem muito sobre ela, Aiko se mostrará triste, ela dirá que é filha do recém-falecido Detetive Encarregado. Dirá que as investigações revelaram que seu pai sofreu um infarto fulminante enquanto trabalhava tarde da noite no escritório da polícia, mas não falará mais nada além, mudando de assunto rapidamente).

À noite, ela os levará por um túnel fora da cidade até o metrô abandonado (Punho do Guerreiro #1) onde as lutas ocorrerão. Estando lá, eles encontrarão o time que os enfrentará nesse torneio. É um torneio de posto equivalente ao posto dos jogadores, mas o ideal é que o time seja formado por caratecas, como Dehrik Savitch (livro básico), Drake (Segredos da Shadalo) e Nick Fontana (Guia do Jogador). Se o Narrador preferir, pode aprimorar a ficha padrão de alunos do Dojô Uemura, mas é importante que Drake esteja no time*. Drake, Dehrik e Nick devem ganhar +1 nos Atributos Físicos, Mentais e Técnicas, +2 em Chi e Força de Vontade e +4 em Saúde, além de uma nova manobra como Hurricane Kick, Fireball ou Dragon Punch e um novo combo.

*Após a luta, Drake procura os jogadores (tenha ele vencido ou perdido) e diz estar impressionado com sua força, então os convida a conhecer seu dojô e seu sensei, Kenzuki Uemura, que vem treinando o time. (O narrador deve frisar que será uma grande honra e também uma oportunidade única, já que Uemura é um Sensei renomado).

Cena 2 – O Dojo Uemura

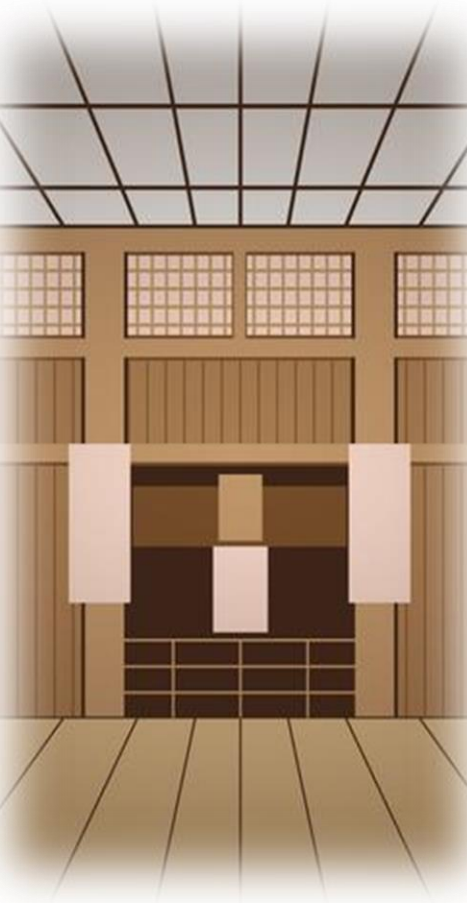
“O pôr do sol desponta no horizonte, pintando a cidade de laranja enquanto o carro de Drake, uma picape grande o suficiente para todos, os leva até seu dojô. Aiko passa o caminho todo fazendo comentários sobre a cidade, mostrando os pontos de interesse. Já é noite quando, ao longe, se faz visível o dojô Uemura.”

*Drake e seu time se mostram descontraídos o caminho inteiro, empolgados em apresentarem ao time o seu dojô. Todo o caminho corre bem, até que chegam ao dojô e o encontram em total desolação. Tudo está destruído e os alunos estão caídos por todos os lados. Todos, ao verem isso, ficam assustados e correm para ajudar os alunos. Aiko fica estática com a visão, visivelmente assustada. O time pode tentar ajudar os alunos, mas muitos estão feridos demais e precisam de socorro o mais rápido possível (Caso alguém do time use recursos valiosos para ajudar os alunos, como usar seu Chi com Chi Kun Healing, conceda 1 de Honra temporário).

Enquanto todos tentam ajudar os alunos, subitamente surgem ninjas Tetsujin (Punho do Guerreiro #4) e atacam o grupo enquanto estes estão surpresos (É preciso um teste de Percepção+Prontidão acima de 5 sucessos para perceber o ataque a tempo). Além do fator surpresa, o número de inimigos de alma metálica é grande, sendo o suficiente para superar o grupo de jogadores + o time carateca, que se alia aos jogadores para ajudar a lutar.

Lembrando que alguém deve proteger Aiko, que nesse momento chora de medo. Se nenhum dos jogadores se prontificarem a protegê-la, um dos NPCs o fará, mas se algum jogador assumir a missão, todos os seus testes durante a luta deverão ser feitos com dif. 7, pois os Tetsujin tentarão usar a guia de forma a atrapalhar o street fighter (Atacando de forma que, caso o jogador esquive com um Jump, Aiko seja atingida pelo ataque, por exemplo).

A luta deve ser dura para os jogadores, e no momento em que tudo parecer perdido, Uemura Kenzuki aparecerá com sua máscara Hannya. Seus alunos ficarão felizes e recobrarão o ânimo para lutar com a visão de seu mestre, mas apenas para caírem em descrença logo em seguida, pois o mestre do dojô atacará o time, ajudando os Tetsujin. Com a tremenda força de Sensei Uemura ajudando os Tetsujin, logo o time de jogadores é derrotado. (Eles também podem fugir, seguindo de qualquer forma para a Cena 3).

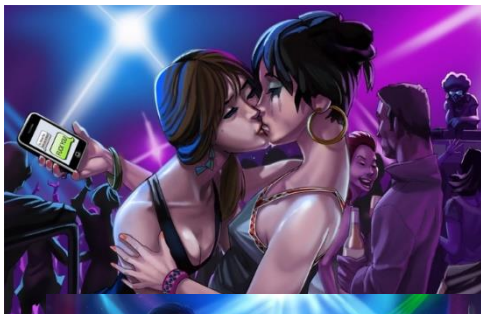


Cena 3 – Presas na Escuridão

- Isso não pode estar certo! *Diz Nick, frustrado, enquanto soca uma parede.* - O que levaria Sensei Uemura a nos trair assim? Alguma coisa aconteceu com ele, eu tenho certeza!

Ao acordarem (Ou chegarem a um local seguro, caso tenham fugido na cena anterior), os jogadores e seus novos colegas estarão confusos (O narrador deve deixar claro a frustração dos alunos Uemura) e Aiko ainda estará assustada demais para falar alguma coisa. Caso desconheçam, os alunos Uemura explicam quem são os Tetsujin, e que eles se escondem em algum lugar na cidade, mas dirão que não entendem os motivos pelos quais seu mestre se aliaria a eles. Após isso, eles devem debater o que farão e como conseguirão encontrá-los. Nessa hora, Aiko falará sobre um velho ninja que pode lhes dar a informação necessária, um certo Toshiro que trabalha como leão de chácara na boate Vício Inglês. Se interrogada sobre como tem essa informação, ela dirá que ouviu falar sobre esse Toshiro pelo pai uma vez, enquanto ela escutava sem ele saber uma ligação sua sobre um caso. Coisas de adolescente. Ao chegarem na boate, porém, outra pessoa estará em seu lugar.

Uma vez lá, os times se separam para investigar, e os lutadores, comprando informações e interpretando, chegarão até a Arena dos Prazeres Secretos (Punho do Guerreiro #5). Mistress of Pain está sedenta, e ela garante que se puderem derrotá-la, saberão onde Toshiro está. (Caso os jogadores ainda estejam abaixo do posto 5, ela mandará um(a) lacaio(a) lutar em seu lugar, dizendo não lidar com a ralé, mas caso eles consigam entretê-la o suficiente [derrotando o oponente], ela contará o paradeiro de Toshiro. Para o(a) Lacaio(a), o mestre pode apenas diminuir levemente os valores de atributos e técnicas de Mistress of Pain. Outra alternativa interessante seria novamente usar algum NPC com quem os jogadores já tenham tido contato antes, colocando-o como lacaio da vampira). As lutas serão sequenciais e Mistress of Pain se recuperará com sangue entre elas, seja de alguém da plateia ou do próprio lutador caído (Que receberá danos agravados), ela terá um turno entre cada combate.



Os lutadores precisam vencer essa luta. Mistress of Pain é poderosa, mas lutando contra todo time em sequência, eles devem ser capazes de derrotá-la. Entretanto, caso não consigam, os jogadores deverão procurar outra forma de conseguir essa informação, seja agradando Mistress of Pain de outra forma ou procurando outro lugar. Caso questionada sobre o motivo de Toshiro não trabalhar mais lá, ela apenas dirá que o velho foi embora por ter estomago fraco*.

P.S.: Caso ela tenha sugado algum dos personagens dos jogadores, ao se despedirem, ela o encarará longamente e se despedirá com "E você, até logo...".

Cena 4 – Espelhos que não refletem

- Até um cego como eu pode ver que há mais nessa história do que seus olhos podem ver. Se não aprenderem a ver além do que está a sua frente, logo não serão capazes de enxergar mais nada...

*Se os lutadores conseguirem a informação de Mistress of Pain (Ou de alguma outra forma), eles irão direto para a propriedade de Toshiro (Punho do Guerreiro #10), ainda sem terem reencontrado o time Uemura, que simplesmente desapareceu.

O caminho, já com noite avançada, é completamente vazio. A direção conseguida pelos jogadores os conduzirá a uma antiga construção japonesa abandonada. Pela frente é impossível entrar sem fazer muito barulho e atrair atenção, mas um teste de Percepção+Prontidão simples revelará que os fundos são um caminho mais simples de passar, mas Aiko se recusará a ir em frente alegando que não é lutadora e, portanto, acabaria atrapalhando mais do que ajudando. Ela prefere ficar no carro esperando.

Conforme os jogadores entram na casa antiga, a sombra das árvores agitadas pelo vento tornam difícil enxergar ali, a luz da lua quase não passa pelas copas das árvores (teste de Percepção+Luta às Cegas para se moverem normalmente, ou Furtividade+Luta às Cegas para andarem em silêncio).

Após alguns momentos, os jogadores chegarão a um fosso com vários troncos em tamanhos diferentes e precisam saltar de tronco em tronco para chegar ao outro lado. Enquanto tentam saltar pelos troncos para entrar, eles serão atacados por três ninjas vestidos de preto. Eles são Yuki Takada (Guia do Jogador), Nida (Punho do Guerreiro #11) e o próprio Bankuu Toshiro. A luta é um teste; quando um dos grupos estiver prestes a ser completamente derrotado, Toshiro dará um basta, reconhecendo a capacidade dos visitantes.

Após entrarem, uma xícara de chá é servida enquanto conversam. Os jogadores devem explicar os acontecimentos até ali, mas após contarem sua história e explicarem seus motivos, Toshiro apenas diz que toda a narrativa é muito estranha. Eles devem, sim, ir atrás dos Tetsujin, mas também precisam descobrir o que está por trás das ações de Uemura Kenzuki, alertando que talvez haja mais nessa história do que julgam os jogadores saber. Toshiro então dá todas as informações necessárias para chegar até os Tetsujin, mandando-os seguir com cuidado. Após voltarem ao carro, encontrarão Aiko dentro do carro, que acabou pegando no sono sentada enquanto esperava. Marcas de cansaço são visíveis nela, para quem prestar atenção*.

Cena 5 – A espada que divide a história em duas

“A essa hora da madrugada, toda rua está silenciosa e vazia... Cada passo pode ser ouvido como se ecoasse pela cidade... Cada sopro do vento nos becos parece um sussurro bem as costas... A sensação de perigo aumenta cada vez mais e mais, conforme o time se aproxima do quartel general dos tetusjin, os ninjas de metal...”

*Após deixarem Aiko (“Eu já disse que não sou uma lutadora, o máximo que posso fazer mostrar como chegar lá, mas depois irei embora. Boa sorte a vocês” diz a jovem guia, deixando claro que não entrará com o time e potencialmente encerrando a participação da guia nessa aventura, a não ser que algo mais aconteça logo a frente...), cabe agora aos jogadores invadirem o QG dos Tetusjin (Punho do Guerreiro #5).



Uma vez lá dentro, eles precisam saber onde no prédio fica o esconderijo dos Tetsujin e como chegar até lá (Um teste prolongado de Inteligência+Computador ou Segurança acima de 5 sucessos permitirá invadir o sistema dos Tetsujin e conseguir os mapas necessários e também o acesso ao código do elevador. No caso de uma falha normal, todo processo deve ser iniciado novamente, o que torna tudo mais lento e aumenta a chance dos jogadores serem identificados pelo inimigo. No caso de uma falha crítica, um alarme silencioso disparará sem que os personagens percebam, enviando automaticamente os ninjas para o encontro dos jogadores).

Após superarem os desafios, eles ficarão de frente com Aoki Tetsujin na sala de controle. Caso interroguem Aoki de forma pacífica, sem iniciarem uma luta antes, O ninja contará que Uemura Kenzuki o procurou de livre vontade, e pagou pelos serviços de proteção ao seu dojô após ele ser atacado por agentes da Shadaloo. Quando confrontaram o time, estavam, na verdade, cumprindo as ordens de Uemura. Fora isso, ele não sabe mais nada. Se perguntado sobre Uemura, ele diz que podem rastreá-lo, pois costumam rastrear seus contratantes por alguns dias. O sistema aponta que ele está na região rural da cidade.

Caso os jogadores decidam atacar Aoki, se verão completamente cercados de Tetsujin antes mesmo de começar o ataque (“Talvez vocês queiram olhar ao redor antes de seguirem em frente” diz Aoki antes da luta começar). Caso isso aconteça, a jovem Aiko aparecerá para os jogadores mais uma vez, mas para a surpresa de todos, ao lado de Aoki e usando seus trajes ninjas (“Vocês chegaram tão longe... Não preferem se acalmar e saírem vivos daqui?). Nesse momento, Yamada Aiko olha para os jogadores e seu olho direito brilha, revelando o implante cibernético em seu corpo, mas logo o brilho some, parecendo novamente apenas um olho humano normal. Ela revela que esteve o tempo todo sob ordens de Aoki observando o time e avaliando suas forças, decidindo se valeria deixar todos vivos ou não, e que a conclusão era que sim, eles poderiam se ajudar mutuamente no futuro, e somente por isso os deixaria partir.

“Eventualmente entraremos em contato com vocês, e nessa hora vocês perceberão as vantagens de serem amigos dos Tetsujin”.

Aoki então responderá as perguntas que os jogadores tiverem (como descrito acima). Se perguntarem a Aiko novamente sobre o pai dela, ela dirá (Sem demonstrar nenhuma emoção dessa vez) apenas que um contrato é um contrato, não importa quem seja o alvo. Após as respostas, eles serão escoltados para fora do QG dos Tetsujin. No caminho, serão alertados a nunca falarem lá fora sobre nada do que ouviram aqui, pois não seria sábio despertar a inimizade dos Tetsujin, principalmente sem terem como provar nada.

Cena 6 – Garras sob o luar

- Por mais forte que seja o coração, ele sucumbirá ante as garras da corruptora se não combater incessantemente a mesma. Isso quer dizer que vocês não deveriam fazer pactos com o diabo, vocês não sabem o preço que ele pode cobrar.

*Ao se dirigirem a área rural, os jogadores começam a entrar na mata alta ao redor de Kabuki Town. Quanto mais seguem a direção dada por Aoki, mais mata adentro eles seguem, chegando até a floresta. Depois de algum tempo andando (Já é alta madrugada), aqueles que tiverem 5 ou mais sucessos em um teste de Percepção+Prontidão notarão o cessar dos sons da floresta e perceberão o ataque vindouro, podendo alertar seus companheiros para montarem uma defensiva. Caso ninguém perceba, eles são cercados e atacados de surpresa por uma matilha de Híbridos Animais. Brisa (Punho do Guerreiro #3) lidera o ataque, acompanhada de outros garou de sua tribo. Quando questionados, eles dirão que sentem o cheiro de putrefação dos sanguessugas, referindo-se a Mistress of Pain. Os lutadores precisam lutar bem e amedrontá-los, para levar a um impasse, ou serão capturados.

GAROU GUERREIRO!

Força •••••	Carisma ••
Percepção •••••	Destreza •••
Manipulação ••••	Inteligência •••
Vigor •••••	Aparência ••
Raciocínio •••••	
Prontidão •••••	Intimidação •••••
Luta às Cegas •••••	Procurar •••••
Furtividade •••••	Sobrevivência •••••
Aliados •••••	Híbrido Animal •••••

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Jab / 5 / 9 / 4
Strong / 3 / 11 / 4
Fierce / 2 / 13 / 3
Short / 4 / 8 / 4
Forward / 3 / 10 / 3
Roundhouse / 1 / 12 / 3
Apresamento / 3 / 10 / Um
Bloqueio / 7 / - / -
Movimento / 6 / - / 7
Claw / 2 / 12 / 4
Bite / 4 / 11 / 3
Head Bite / 4 / 13 / Um
Jaw Spin / 2 / 15 / - / 1 Chi
Ripping Bite / 2 / 12 / Um / 1 FdV
Tearing Bite / 4 / 14 / Um / 1 Chi
Regeneration / 5 / - / -
Toughskin / Esp. / Esp. / Esp. / 1 Chi
Maka Wara / Esp. / Esp. / Esp.
Flying Tackle / 2 / 10 / 6
Air Smash / 2 / 14 / 3

Combos: Flying Tackle para Head Bite (Dizzy), Bloqueio para Jaw Spin, Claw para Tearing Bite, Bite para Ripping Bite

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

Vencendo ou perdendo, eles precisarão explicar a situação. Brisa é razoável, e empreende uma luta contra a Wyrn, que se manifesta nos laboratórios da Shadaloo no local, onde fazem experimentos macabros. Ela provavelmente não só permitirá passagem como poderá ajudar os Street Fighters, mas os aconselhará a descansarem o resto daquela noite e o dia seguinte com ela, pois parecem cansados e feridos. Se eles aceitarem, Brisa os acolherá, mas não os levará para dentro do seu Caern, apenas os deixará em um lugar de descanso improvisado na mata (Uma cabana em uma clareira). Os garou cuidarão dos feridos e ajudarão qualquer um que tenha dano agravado (Se alguém tiver sido sugado pela Mistress of Pain, eles insistirão que essa pessoa passe por um ritual de purificação, para seu próprio bem. Essa “recomendação” não deve ser ignorada e os Garou serão bem insistentes nisso, não aceitando um “não” como resposta. Esse é um bom momento para mais perguntas e respostas, embora os Garou não saibam muito, eles podem confirmar que não há ninguém além deles por ali, a não ser que o homem que buscam esteja dentro dos laboratórios.

Após todo o processo e descanso, os Garou terão recuperado alguns pontos de dano agravado dos personagens, caso alguém o tenha. O mestre é livre para decidir quantos pontos de dano agravado foram recuperados de cada lutador. O dia seguinte, após os personagens acordarem, será usado pelo time e seus novos aliados garou para formularem um plano de ataque (uma boa ideia aqui é que os Garou façam um ataque à frente do laboratório enquanto os jogadores se infiltram por outra entrada, evitando assim o grosso dos soldados do laboratório. Brisa colaborará com esse plano).

Cena 7 – O olho do demônio

Após o cair da noite, com a lua brilhando alto, os Garou e o time seguem juntos rumo ao laboratório da Shadaloo em meio à floresta afastada de Kabuki Twon. A caminhada dura algumas horas, mas finalmente os lutadores avistam seu destino. A batalha final está por vir

*O laboratório da Shadaloo (Punho do Guerreiro #7) fica bem dentro do coração da floresta, sendo praticamente impossível chegar ali sem conhecer os caminhos direito. Após avistarem o laboratório, os Garou e o time se separam para colocar o plano em ação (Caso a ideia da cena anterior tenha sido aceita pelos jogadores) e seguem em frente assumindo suas formas de batalha. Os jogadores então contornam o caminho e esperam o sinal (Os sons de batalha) começarem para invadir o laboratório pelos esgotos na lateral. Após saírem dos esgotos, os corredores estão livres. Conforme avançam pelo laboratório, todo o horror do lugar pode ser visto. Monstros em grandes tanques, seres humanos ainda vivos sendo usados em experiências, e mais coisas que o narrador queira inventar.

Após combates com soldados e a imersão na base, eles avistam Drake, de braços cruzados, e com soldados armados ao seu redor. Ele diz que espera que o time tenha cumprido sua missão e tenha destruído os Tetsujin, revelando que desde o começo sua intenção era usar os jogadores para destruírem seus inimigos. Após isso, ele manda escoltarem os lutadores até a arena suspensa (Punho do Guerreiro #10) para efetuarem o grande teste. (Se os lutadores tentarem lutar lembre a eles que estão completamente cercados por soldados armados com armas pesadas e qualquer tentativa seria literalmente um suicídio. Se ainda assim tentarem, um soldado com um tranquilizante atira pelas costas apagando-os temporariamente).

Cena 8 – A Batalha Final

“Quando se olha muito tempo para o abismo, o abismo olha de volta para você”.

*Os jogadores são escoltados até a arena suspensa (Ou acordam nela) e se veem de frente para Dehrik, Nick e Uemura, todos com reluzentes triângulos em suas testas (Punho do Guerreiro #7). Eles estão parados olhando para o time que ainda lembra. Então Dehrik se coloca a frente dos outros dois, se colocando em posição de combate (Qualquer tentativa de comunicação gera uma falha, os lutadores são apenas máquinas silenciosas de guerra agora). “A situação é clara”, soa a voz de Drake por um alto falante no canto da arena. “Vocês devem vencer um combate 1 a 1 contra cada um deles para saírem vivos daí. Perder não é uma opção”.

Plots posteriores

Ruas de sangue é projetada como uma aventura de posto alto, mas ainda deixa bastante espaço para novas aventuras e evoluções. Ajudar Drake pode ser uma boa continuidade para a aventura, tanto no cenário em que o time vence, como no cenário em que fracassa (no qual descobririam mais tarde a sua condição). Os Tetsujin certamente ficarão de olho no time também, e tanto uma aventura ao seu lado (Sendo chamados e bem recompensados pelos Tetsujin) quanto uma aventura buscando lutar contra eles (Talvez buscando uma forma de provar a culpa dos Tetsujin no assassinato de Yamada Ren, o detetive do conto inicial, assim como expor outras de suas ligações criminosas) são igualmente possíveis. Tanto Brisa e os Garou quanto Mistress of Pain também poderão ser continuações interessantes para aventuras em Kabuki Town, uma vez que ambos são inimigos mortais e os jogadores tiveram contato com ambos, como eles estarão se acabarem no meio de uma guerra entre ambos?

Kabuki Town por si só é um prato cheio para aventuras, e essa é apenas a primeira de outras que estão por aí, apenas esperando para acontecer.

O combate então começa (Dehrik atacará com a velocidade declarada pelo mestre quem se apresentar, e mesmo que ninguém se apresente, ele atacará o que estiver diretamente a sua frente). Nick e Uemura estão a postos para qualquer coisa. Se algum dos outros jogadores decidirem se juntar para enfrentar Dehrik (Ou outro qualquer), os outros entrarão imediatamente na batalha (Eles esperam que os jogadores façam isso, portanto não haverá turno surpresa. No turno que os jogadores quebrarem as regras do combate 1 contra 1, os inimigos também entrarão com suas próprias manobras). Caso os jogadores percam, a aventura terá resultado em fracasso. Ainda assim, eles podem ter dois destinos:

1: Acordarem descartados na floresta (Com dano agravado da queda por terem sido jogados de cima da arena suspensa)

2: Serem aprisionados e passarem eles mesmos por experiências nas mãos dos doutores do laboratório da Shadaloo (Um plot para uma nova aventura)

No Entanto, se vencerem, Drake abaixa a Arena Suspensa e diz a verdade (ele não tentará fugir): sua noiva é refém da Shadaloo, e por isso ele precisa trabalhar para eles. Ele pede então que o nocauteiem, e diz onde fica a sala de Lady Death, o Refúgio de M. Bison (Punho do Guerreiro #9), de onde ela comanda a base. Após nocautearem Drake (ou ignorarem seu pedido) eles devem seguir pelo laboratório (que agora emite uma sirene alta de alerta, os Garous conseguiram entrar) até a sala indicada para enfrentar Lady Death (caso os jogadores sejam de Posto 6, ela é acompanhada de Itoketip; se forem de Posto 7, Hu também está com ela. Se forem mais de 3 jogadores de Posto alto, outro lutador poderoso pode estar ali, como Gibson Girl, do Competidores). Vencendo a luta, poderão levar os criminosos às autoridades e colocar um fim naquela base, com seus experimentos sinistros.

ERIC “MUSASHI” SOUZA & MARCOS AMARAL

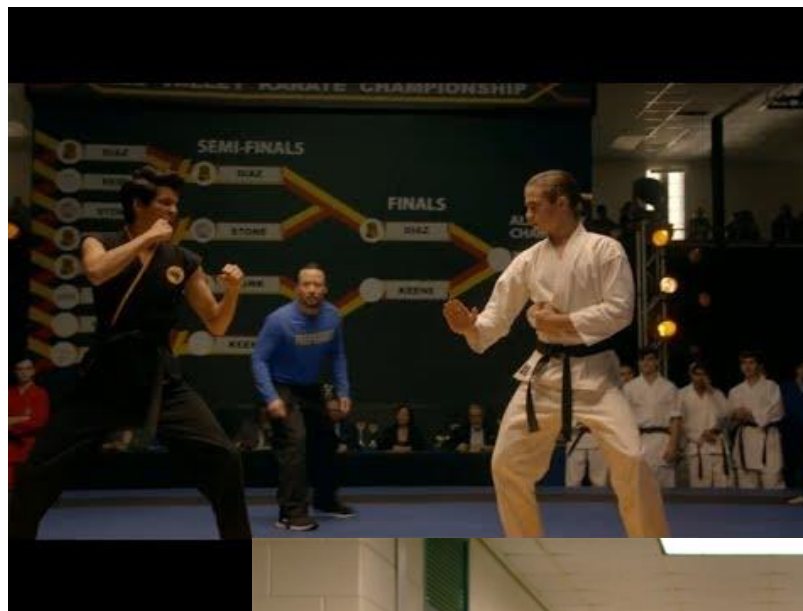
PROMESSAS DO CIRCUITO

A seção “Promessas do Circuito” já virou tradição nas edições especiais do Punho do Guerreiro. Nesta edição, são abordados Miguel, Robby, Sam e Tory, os protagonistas das primeiras temporadas da série Cobra Kai, que é continuação direta do primeiro Karate Kid.

Cobra Kai acontece 34 anos depois do filme original e segue um Johnny Lawrence fracassado, que busca redenção, ao reabrir o infame dojo Cobra Kai, reacendendo a sua rivalidade com o agora bem-sucedido Daniel LaRusso, que tem lutado para manter o equilíbrio em sua vida sem a orientação de seu mentor, Sr. Miyagi. Dois homens que direcionam os traumas do passado e as frustrações do presente na única maneira que eles sabem como resolver: através do karatê.

Paralelamente ao conflito dos dois, estão as histórias dos alunos de Lawrence e LaRusso. Johnny tenta combater as tendências do passado enquanto ajuda seu vizinho Miguel, um garoto pobre e tímido que sofre bullying e aprende a se defender através das aulas de Johnny. Em contraste, o filho distante de Johnny, Robby Keene, está sob o domínio de Daniel, que demonstra uma influência positiva para o menino quando ele começa a buscar a redenção enquanto aprende as filosofias do Sr. Miyagi.

Sam, filha de Daniel, é uma lutadora talentosa que entrou na adolescência e abandonou o karatê, mas logo vê motivos para voltar. E Tory é uma garota pobre que enfrenta com coragem seus problemas e desenvolve uma rivalidade com Sam.



ERIC “MUSASHI” SOUZA & ODMIR FORTES

MIGUEL DIAZI!

Estilo: Karatê Shotokan
 Escola: Cobra Kai
 Conceito: Estudante
 Assinatura: Levanta o braço

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 •••
 Arena •• Chute ••
 Sensei ••• Bloqueio •
 Apresamento
 Esportes ••
 Foco

Glória •
 Honra ••

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

Saúde ••••••••••
 □□□□□□□□□□

Combos: Strong para Haymaker

Divisão: Estilo Livre Posto: 1
 Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	5	2	Básica
Strong	4	7	2	Básica
Fierce	3	9	1	Básica
Short	5	5	2	Básica
Forward	4	7	1	Básica
Roundhouse	2	9	1	Básica
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	5	Básica
Haymaker	2	10	0	
Foot Sweep	2	8	0	Agachamento; Knockdown
Jump	7	-	2	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)
Double-Hit Kick	2	6	1	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento

TORY!

Estilo: Kickboxing Ocidental
 Escola: Várias
 Conceito: Estudante
 Assinatura: Ri do oponente caído

Força •••	Carisma ••	Percepção •••
Destreza ••••	Manipulação •••	Inteligência ••
Vigor •••	Aparência ••	Raciocínio •••
Prontidão ••	Luta às Cegas	Arena
Interrogação	Condução •	Computador •
Intimidação •••	Liderança ••	Investigação •
Perspicácia	Segurança ••	Medicina
Manha •••	Furtividade •	Mistérios
Lábia •••	Sobrevivência •	Estilos ••
Contatos ••	Soco ••	
Recursos •	Chute ••	
Sensei •••	Bloqueio •	
	Apresamento ••	
	Esportes ••	
	Foco	
Glória •		
Honra ••		

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

Saúde ••••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos:

Divisão: Estilo Livre Posto: 1
 Situação atual: 0 Vit, 0 Der, 0 Emp, 0 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	4	2	Básica
Strong	4	6	2	Básica
Fierce	3	8	1	Básica
Short	5	5	2	Básica
Forward	4	7	1	Básica
Roundhouse	2	9	1	Básica
Apresamento	4	5	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	5	Básica
Brain Cracker	4	7	Um	Apresamento Sustentado
Knee Basher	3	9	Um	Apresamento Sustentado
Jump	7	-	2	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)
Double-Hit Kick	2	6	1	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Elbow Smash	6	7	Um	

MANOBRA DO MÊS

Instant Regeneration / Regeneração Instantânea

Esta manobra permite que o personagem nocauteado se cure e retorne para o combate, de forma passiva. Ela é uma forma alternativa da regra Vontade de Ferro, na seção final desta revista.

MARCOS AMARAL



INSTANT REGENERATION!

Pré-requisitos: Foco •••••, Regeneration

Pontos de Poder: Baraqah, Kabaddi 3; Aikido, Híbrido Animal, Kung Fu, Ler Drit, Lua, Luta Livre Nativo Americana 4; Outros 5

Enquanto alguns guerreiros tem a capacidade de, conscientemente, fazer seu Chi fluir por suas feridas, curando-as quase instantaneamente, outros guerreiros ainda mais elevados são capazes de fazê-lo de forma inconsciente. Tais guerreiros eram tidos como lendas, guerreiros imortais do passado, pois não importa quão mortal fosse o golpe, eles sempre se levantavam para lutar novamente.

Sistema: Instant Regeneration é uma manobra passiva. Ela acontece instantaneamente quando a Saúde do Street Fighter chega à zero ou menos (Dano Agravado). Quando isso acontece, automaticamente o Street Fighter deve gastar 2 pontos de Chi temporários, então recuperará um total de Saúde igual aos sucessos num teste de Foco. O lutador levantará podendo lutar normalmente no turno seguinte após cair inconsciente (trate como se tivesse se recuperando de um knockdown). Caso não tenha Chi suficiente, a manobra não funcionará.

Eventuais pontos de Dano Agravado não serão curados, mas ao menos o lutador terá alguns pontos de Saúde para lutar – ou para fugir, se for esperto. Se ele voltar a ser nocauteado, poderá sofrer novos agravados e despertar novamente, num processo que pode levar o lutador a se machucar bastante.

Custo: 2 Chi

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

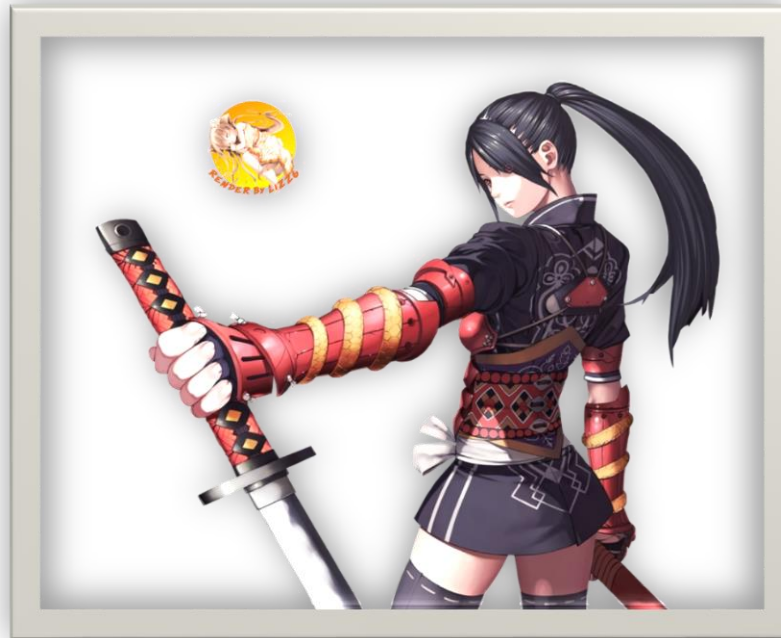
Movimento: Veja descrição acima

LENDAS DO CIRCUITO

Yamada Aiko

Yamada Aiko é a filha adotiva de Yamada Ren, falecido detetive de Kabuki Town. Como seu próprio nome já diz, Aiko (Significa Criança Amada) foi adotada por um pai carinhoso que lhe deu muito amor durante toda sua vida, mas mesmo isso não a impediu de assassiná-lo quando o líder dos Tetsujin, Aoki, lhe deu essa missão.

Desde muito cedo, mesmo antes de sua adoção, Aoki já treinava Aiko como ninja. Assim sendo, ela cresceu com uma vida dupla, acostumada desde sempre a arte do engodo e a viver mentindo para que seu pai nunca descobrisse seu segredo (Missão que ela cumpriu com sucesso). Aiko é uma das mais competentes ninjas dos Tetsujin e talvez a mais capacitada quando a missão se trata da arte da enganação e/ou diplomacia. Ela possui uma Lealdade ferrenha para com o clã e nenhuma força jamais foi capaz de mudar isso, ela escolheria de bom grado perder a vida ao invés de traí-los. Aiko também admira Aoki como líder do Tetsujin e irá segui-lo sempre sendo seu braço direito. A única coisa que a faria se voltar contra seu líder seria se esse traísse o clã. Nesse caso, nem nos 7 infernos Aoki estaria livre de sentir a fúria de Aiko.



Uma curiosidade definidora sobre Aiko é que: Em vista de se manter escondida em plena sociedade, somente muito tempo depois de já ser uma ninja experiente é que ela recebeu seus implantes cibernéticos, o que lhe permitiu desenvolver com maestria seu controle sobre o chi. Além disso, seus implantes são praticamente todos internos (Apenas o olho direito é visível, e mesmo assim só é possível identificá-lo como não sendo um olho humano comum se Aiko quiser, fazendo-o brilhar. Aiko sente muito orgulho desse olho por ele ser uma marca visível de que ela é um membro dos Tetsujin) ampliando em muito suas capacidades mentais e sensoriais. Por isso, Aiko possui uma carreira de Street Fighter – porém lutando mascarada – e costuma conduzir seus combates no Parque Municipal de Kabuki Town.

Aparência: Aiko é uma jovem e bela japonesa de 19 anos. Cabelos pretos lisos no meio das costas (que, às vezes, ela usa presa em um rabo de cavalo), 1:60 de altura e 55 quilos. Quando finge fazer parte da sociedade como uma simples guia turística, usa seu uniforme de guia e está sempre muito sorridente e animada. Quando não está disfarçada, porém, mostra uma frieza gélida em seu olhar enquanto veste seu traje ninja.

Jogando com Aiko: Você tem duas vidas distintas e ninguém seria melhor para vivê-las do que você. Em uma delas, é uma simples guia turística de Kabuki Town, sorridente e calorosa, uma solícita amiga que fará tudo o que puder para ajudar a quem precisar. É também desajeitada e distraída, sendo assim a causa de alguns acidentes engraçados. Tem muita facilidade em fazer as pessoas gostarem de você. Na outra, porém, é uma ninja extremamente eficiente. Fria, calculista, que encara cada passo que precisa dar como um jogo de xadrez. Pensa sempre 4 ou 5 movimentos a frente antes de dar o primeiro passo, e sempre tem dois ou três planos na manga caso o primeiro não dê certo. Jamais enfrenta um inimigo sem antes estudá-lo profundamente.

YAMADA AIKO!

Estilo: Ninjitsu
 Escola: Tetsujin
 Conceito: Kunoichi Cibernética
 Assinatura: Some nas sombras

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 •••
 Procurar ••••• Disfarce ••••• Direito •••
 Instrução •• Demolições ••• Cibernética •••••

Apoio ••••• Soco •••
 Arena •• Chute •••
 Cibernético •• Bloqueio •••••
 Contatos •••• Apresamento •••
 H. do Clã ••••• Esportes •••••
 Sensei ••••• Foco •••••
 Espada •••
 Armas de Fogo •••••

Glória ••••• Honra
 Chi •••••••••• Força de Vontade ••••••••••
 Saúde ••••••••••
 ••••••••••

Combos: Backflip Kick para Flying Heel Stomp para Boshi-Ken (Dizzy), Bloqueio para Backroll Throw para Dislocate Limb (Dizzy), Shrouded Moon para Gun Kata para Death Visage, Speed of Mongose para Cartwhell Kick para Dislocate Limb (Dizzy)

Divisão: Estilo Livre Posto: 7 Situação atual: 30 Vit, 4 Der, 2 Emp, 15 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	5	5	Básica
Strong	5	7	5	Básica
Fierce	4	9	4	Básica
Short	6	6	5	Básica
Forward	5	8	4	Básica
Roundhouse	3	10	4	Básica
Apresamento	5	6	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	8	Básica
Boshi-Ken	4	8	5	Se bem sucedido, o alvo terá -1 MOV (1 rodada)
Shikan-Ken	6	7	5	Se bem sucedido, teste Força para empurrar; Knockdown vs. Aérea
Backflip Kick	5	8	Dois	Atacante move 2 hex para trás após rolar o dano
Cartwheel Kick	4	6	7	Linha Retas; empurra, +1 dan por hex percorrido, 1 FV
Slide Kick	4	9	6	Knockdown
Throw	3	8	Um	O alvo é arremessado a (Força); Knockdown
Backroll Throw	4	10	Um	Alvo arremessado a Força+Chute, knockdown
Disengage	6	-	3	Destreza x Força para sair do Sustentado
Dislocate Limb	4	7	6	Alvo tem -3 vel para colocar braço no lugar ou pode chutar
D. Monkey Roll	8	-	7	Agachamento; esquiva de projéteis como Jump
Jump	8	-	5	Aérea; esquiva projéteis, interrupção
F. Heel Stomp	5	9	7	Aérea, esquiva de proj., linha reta, bate e anda, 1 FV
Wall Spring	7	-	5	Bate na parede e volta com +2 mov
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.	Destreza + Esportes contra dano de arremessos
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.	-1 vel ao invés de -2 ao levantar
Death's Visage	6	-	-	Manipulação+Foco contra FV para amedrontar; 1 Chi
E. Cobra	7	-	4	Destreza + Foco vs. Raciocínio + Mistérios p/ dizzy, 1 Chi
Sakki	Esp.	Esp.	Esp.	Foco + Esportes para evitar qualquer perigo
Shrouded Moon	5	-	4	Percepção + Prontidão vs. Foco + Furtividade do ninja para percebê-lo; se não percebê-lo o ninja terá +1 VEL no próximo turno, 1 Chi
S. Mongoose	7	-	3	+4 VEL ou +6 MOV no próximo turno, 1 Chi
Gun Kata	7	9	-	2 FV, acerta 5 alvos, dano agravado

MARCOS AMARAL

PARQUE MUNICIPAL



NEVER BACK DOWN!

Street Fighter RPG, como já dissemos antes, é um jogo extremamente simples, tão simples que às vezes queremos fazer algo e não existe regra para aquilo. Foi pensando nisso que trouxemos hoje para você essa regra opcional que chamamos carinhosamente de “A Regra do Seiya”. Calma, você logo entenderá o porquê.

Quando falamos de Street Fighter RPG, não existe nem mas, nem por que, nem choro e nem vela. Quando chegamos à zero de Saúde, acabou, e resta ao jogador apenas esperar o desenrolar da cena até que o narrador decida que ele acorda de seu leve “coma induzido”. Porém, nas obras ficcionais, vemos a todo o tempo os mocinhos (e também alguns bandidos, às vezes) se levantarem várias vezes após serem derrubados. Eles ficam quase mortos, mal conseguem andar depois de algumas vezes, mas ainda assim eles se levantam. Como você certamente já percebeu, nosso querido Cavaleiro de Pégaso da série clássica é um dos mais recorrentes usuários dessa regra opcional, recusando-se a cair, não importa quantos pontos de Saúde abaixo de zero ele tenha de acumular para vencer.

MARCOS AMARAL

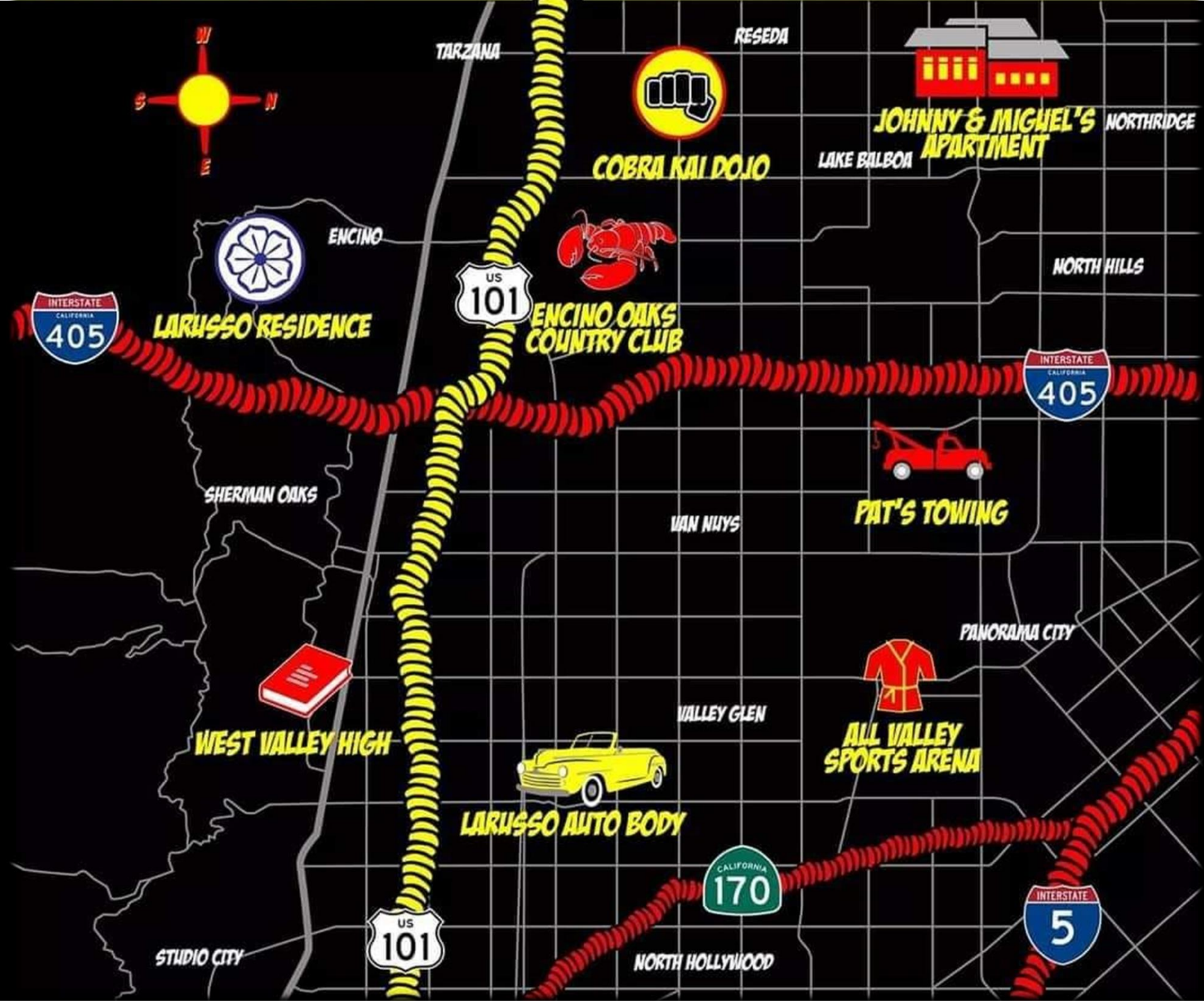


VONTADE DE FERRO!

Caso o jogador queira continuar de pé e/ou continuar a lutar mesmo após chegar a 0 de Saúde, ele pode gastar 1 ponto de Força de Vontade e testar seu Vigor. Caso obtenha sucesso, ele não cai nocauteado, mas reúne toda sua força e disciplina para manter-se consciente. Conseguir isso exige um esforço hercúleo do lutador, e seu corpo cobra um preço alto para não desligar. Para cada ponto de dano agravado que receber, o lutador receberá -1 em Velocidade, Dano e Movimento em qualquer manobra que tentar enquanto não descansar. Sua energia não está perto de esgotar, ela já esgotou e o lutador está queimando sua própria vida para continuar de pé.

Essa não é uma regra para ser usada a qualquer momento, é uma regra que visa simular o clímax de combates vistos em animes, filmes e outras obras. Por exemplo, quando um lutador decide ficar sozinho e lutar contra um grupo de inimigos poderosos, apenas para conceder alguns minutos de vantagem aos amigos que tentam fugir. Ou então quando o lutador decide usar seu corpo para proteger algo ou alguém e não pode se permitir cair enquanto o protegido não estiver fora de perigo, ou mesmo ao travar uma luta derradeira, onde o grupo precisa vencer, pois perder pode significar mais do que perder a própria vida (quem aí se lembrou dos Cavaleiros de Bronze enfrentando Radamantis no castelo de Hades, lembrou certinho do que estou falando).

Por último, tanto mestres quanto jogadores devem se lembrar de que esse é um recurso que não deve ser usado repetidas vezes. Lembrem-se que, muitas vezes, é se esforçando demais que os personagens chegam ao seu destino final...



TARZANA

RESEDA



COBRA KAI DOJO



JOHNNY & MIGUEL'S APARTMENT

NORTHRIDGE

LAKE BALBOA

ENCINO



LARUSSO RESIDENCE



ENCINO OAKS COUNTRY CLUB



NORTH HILLS



SHERMAN OAKS

VAN NUYS

PAT'S TOWING



PANORAMA CITY

VALLEY GLEN

ALL VALLEY SPORTS ARENA



WEST VALLEY HIGH



LARUSSO AUTO BODY



NORTH HOLLYWOOD



STUDIO CITY

