



Arena Cobra Kai



Lendas do circuito
John Kreese



Promessas do Circuito



Manobra do Mês:
Crane kick



Coelho da Páscoa



Edição Especial nº2

PUNHO DO GUERREIRO



E MAIS

AVENTURA BABA DE FADA!!

The Karate Kid

PARA

Street Fighter RPG

EDITORIAL!

Quando surgiu a ideia do Punho do Guerreiro, com a missão de trazer de volta o que foi o Orgulho da Arte, e adotando o nome de um projeto capitaneado por Luiz Fernando Duarte Jr, Roberto Levita e Victor Rocha - mas que havia sido engavetado -, foi definido que seria uma revista bimestral.

Isso foi adotado por questão de segurança: tempo é um problema, especialmente para uma geração de RPGistas que hoje está na casa dos 30 ou perto dela. Além disso, é uma revista sem fins lucrativos, então havia o risco de edições serem canceladas por falta de material, o que é muito ruim. A ideia é haver periodicidade, ou a revista morre - como foi com o Oda.

Acontece que a receptividade foi enorme com o Punho do Guerreiro. As contribuições são muitas. Há tanto material que nos permite ousar um pouco com edições especiais. Foi assim com a o primeiro PdG Especial, no natal de 2017. Agora, surge esta segunda edição especial, de páscoa 2018.

Conforme o pessoal siga enviando bastante material, é possível continuar com essa prática, alimentando as diversas mesas de **Street Fighter** pelo Brasil. Assim, nós seguimos indo ao encontro do mais forte!

Os satisfeitos editores

SUMÁRIO!

BABA DE FADA 4

PROMESSAS DO CIRCUITO 14

MANOBRA DO MÊS 20

LENDAS DO CIRCUITO 22

COELHO DA PÁSCOA 28

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza, Giovane do Monte e Odmir Fortes

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

BABA DE FADA

Uma aventura para **Street Fighter**, em uma nova arena de Kabuki Town

Sinopse

Um estranho empresário irlandês chega à cidade de Kabuki Town e estabelece seu negócio - uma cervejaria. O povo adere rapidamente aos entretenimentos do local, mas tanta atenção logo desperta a inveja e a rivalidade da máfia, quando o dono do estabelecimento e mestre cervejeiro decide oferecer um torneio para street fighters no subsolo.

Esta é uma aventura para um grupo de Street Fighters de Posto 2 ou 3, ou poder equivalente. Como costureiro, é recomendado que o Narrador leia a aventura previamente e que nada, a partir de agora, seja lido pelos jogadores que participarão da aventura.

Cena 1 - Vamos beber!

O convite

Os personagens dos jogadores podem ficar sabendo sobre o torneio através de um Empresário, Apoio ou Contatos, mas também é possível que recebam uma carta-convite diretamente de um dos mensageiros pagos por George McAle.

De todos os modos, os lutadores também saberão que, antes que o torneio comece, devem comparecer a uma festa na cervejaria, exclusiva para lutadores e seus empresários e/ou staff.



McAle é um homem branco, no final da casa dos trinta, baixinho, paçudinho, com pouco cabelo sobre a cabeça e pronunciadas costeletas. Parece gostar bastante de fazer novos amigos e apresenta uma espantosa facilidade para conseguir. Seus olhos vivazes estão sempre animados e ele parece falar qualquer coisa sem denunciar seu sotaque, se assim desejar, com exceção de algumas gírias e expressões típicas, como "Santa Porca!" (para quando um fato comentado foi engraçado, bizarro ou incrível), "Não dou a espuma da caneca!" (para quando duvida do que estão dizendo), "Me dê um pote de ouro!" (para quando a piada foi ótima ou quando o feito de alguém foi espantoso), entre outras variedades.

A festa ocorrerá na madrugada de sábado para domingo, começando exatamente à meia-noite. Na ocasião, os personagens-jogadores podem se inscrever oficialmente, descobrir quem são os competidores que vão enfrentar e serem apresentados à arena e suas regras.

George McAle fará um discurso durante a festa e essa é a ocasião em que ficarão sabendo quem e como ele é.

Na ocasião do evento, McAle estará vestindo calça social cinza-clara, uma camisa branca que mal lhe serve (deixando aparecer um pouquinho da barriga) e uma gravata verde, de um tom bem chamativo. Poderá ser visto carregando um cachimbo na mão esquerda e uma caneca de cerâmica, vazia, pendurada a tiracolo por uma alça.

Em seu discurso, o empresário cervejeiro dirá que está muito feliz em iniciar uma nova etapa de seus negócios, sediando um torneio de artes marciais. Também dirá que praticava um pouquinho de boxe, muitos anos atrás, mas está fora de forma e prefere deixar que apenas os profissionais troquem porradas no subsolo. Será esse o momento em que perceberão que George parece estar sempre sendo vigiado de perto por um homem muito alto, de aspecto mestiço (japonês e europeu).

O Narrador deve preparar uma lista de competidores que se inscreverão no torneio, de modo a poder apresentar as chaves de lutas para os jogadores nessa situação. Também deve organizar por sua conta a maneira como o torneio se desenvolverá, nos dois dias em que ocorrerá (na segunda e na terça seguintes). Entre as informações sobre o torneio, também constam duas regras peculiares: quando lutarem, os lutadores devem se vestir com trajes típicos irlandeses e devem beber uma caneca da mais deliciosa e forte cerveja da casa, reservada para as lutas, chamada *baba de fada* (se não concordarem, não podem participar).

A seguir, os personagens serão levados à arena, para conhecê-la (a Arena do Subsolo, apresentada no Punho do Guerreiro #6). Depois disso, estão livres para participar das atividades de entretenimento oferecidas pela cervejaria, ou irem embora.

A residência de George McAle

Sempre acontece de algum jogador ser curioso, ou ter motivos em sua história, para querer investigar. Se esse for o caso no seu grupo, pode ser necessário que o Narrador permita uma investigação do prédio onde a cervejaria está instalada.

Há duas formas básicas de subir para o andar superior e o seguinte. A primeira, é por uma porta lateral, próxima à entrada da cervejaria. Um porteiro está sempre de plantão, junto a essa entrada, mas pode ser persuadido, convencido ou intimidado a permitir passagem; a segunda, é por uma escadaria, dentro da cervejaria, mas que está sempre trancada por uma grade. Durante a festa, McAle sairá, brevemente, na companhia do seu "gigante de estimação" usando essa escadaria.

O segundo andar serve como depósito de suprimentos e produtos. Inclui ainda alguns apartamentos, onde moram alguns dos empregados da cervejaria.

O terceiro andar é exclusivamente para o apartamento de luxo de George McAle, que conta com uma enorme sala de estar, uma sala de jantar também gigante, três banheiros simples, duas suítes, biblioteca, piscina e um jardim fechado.

Se os jogadores decidirem invadir e investigar o prédio durante a festa de apresentação do torneio, não enfrentarão problemas, pois não haverá ninguém por ali. Existem câmeras de segurança de olho neles, mas isso só será percebido com testes de Percepção + Segurança, dif. 8, a cada corredor. Se quiserem, podem nadar na piscina, comer o que tiver na geladeira e até tirarem uma soneca numa das suítes, sem serem importunados. Contudo, se começarem a procurar demais na biblioteca ou no jardim, atrairão a atenção do segurança gigante de George, chamado Shigure Torrent, que aparecerá para expulsá-los.

A biblioteca e o jardim escondem evidências de atividades secretas de George McAle, embora deva ser bem difícil encontrar e, ainda mais, compreender. O Narrador pode inventar o que quiser. Exemplos são: um colete negro, enfeitado com padrões de fios de ouro, guardado num baú, dentro de um alçapão, no jardim; pergaminhos misturados entre os livros da biblioteca, com receitas de cervejas exóticas, feitas com sangue de dragão e lágrimas de guerreiros desquitados, usadas para fortalecer laços de amizade, etc.

Shigure Torrent é espantosamente grande, com aspecto mestiço de japonês e europeu. Tem cerca de 30 anos, porte atlético e é muito sério. Fala de modo ameaçador e sombrio, mas calmo. Estranhamente, parece, vez ou outra, levar a mão a algo pendurado na cintura, mas ninguém vê o que está ali... não, ao menos, até que sejam Encantados ou que ele Apele ao Fado!



Martelo da Torrente da Montanha: Item de Poder de nível 4. Usa a Técnica Armas de Impacto, com modificador básicos: -1 Velocidade, +4 Dano, +0 Movimento. Requer uma mão para ser carregado, mas duas para golpear, por ser desequilibrado. Não pode ser percebido, normalmente, por pessoas comuns, por se tratar de um item quimérico. Shigure pode usar o Martelo para ter acesso à Manobra Air Blast (do Guia do Jogador), mas usa seu antecedente Item de Poder para calcular o alcance e o dano, sendo que os modificadores básicos da arma não são somados a essa Manobra.

Os personagens também ouvirão, ocasionalmente, os gritos e o bater de asas de uma ave, vindos do jardim, mas tal ave não poderá ser encontrada.

Se não aceitarem ir embora imediatamente, por exemplo, querendo fazer perguntas ou levar alguma coisa, os personagens-jogadores terão de lutar contra Shigure. Primeiramente, ele se oferecerá para combater um dos lutadores, na sala de estar; sua aposta é que eles saiam livremente, caso seja derrotado, ou se entreguem à polícia, caso o lutador escolhido perca. Se os personagens não aceitarem a luta, vai sacar uma submetralhadora e ameaçá-los, depois de chamar por outros seguranças num comunicador.

Contudo, Shigure não será totalmente justo em sua luta. Ele é um changeling, especificamente um Troll Unseelie, um guerreiro poderoso, que até valoriza a honra, mas tem um entendimento muito particular sobre ela. Para ele, sua mais importante tarefa é defender a casa e as posses de seu contratante, George McAle, nem que para isso deva demonstrar todo seu poder de Troll. Isso significa que, a princípio, lutará apenas como um artista marcial comum, mas, se estiver sob o risco de perder, Shigure vai Apelar ao Fado e usar seu martelo mágico Torrente da Montanha (que, até então, era imperceptível aos olhos mundanos).

Caso tenha Apelado ao Fado, Shigure voltará a seu Aspecto Mortal, imediatamente após a luta. Os personagens jogadores ficarão sem entender nada, como se tivessem acabado de acordar de um pesadelo e ainda estivessem confusos e com sono. Podem até acreditar que estavam sob efeito de drogas, mas, de todo modo, terão de sair ou serão forçados a isso pela submetralhadora e a chegada de mais seguranças.

Na possível ocorrência de uma vitória de um dos lutadores, Shigure os deixará partir, envergonhado, enquanto volta ao seu Aspecto Mortal, como acima. Ele não dará respostas, esperando que as Brumas da Memória escondam toda lembrança do que viram, com o passar do tempo.

De fato, os personagens podem lembrar da luta e seu resultado, mas tudo estará confuso, como imagens nebulosas e fora de uma ordem temporal lógica.

Cena 2 - Vamos lutar!

O dia 1 do Torneio

O torneio começa na noite de segunda-feira, depois das 22h. O evento é aberto ao público, como um dia normal da cervejaria.

Nessa primeira noite, cada lutador pode ter uma de suas lutas individuais ou pode ocorrer algumas lutas de times.

Se tiverem investigado, como bisbilhoteiros, o prédio da cervejaria, na festa de recepção, os personagens jogadores estarão sendo constantemente vigiados pela segurança, mas ninguém os importunará além disso, a menos que queiram provocar briga ou questionar o sr. McAle. O próprio sr. McAle não os incomodará, nem mudará sua maneira gentil e divertida de tratá-los, a menos que tenham lhe roubado; nesse caso, ele tentará barganhar a devolução de qualquer que seja a coisa, mas não dará muitos esclarecimentos.

O incendiário

Num dos intervalos entre as lutas, um incêndio terá início na ala inferior das fábricas de cerveja, que deve se espalhar para o salão principal, no térreo. O público entrará em pânico e os seguranças tentarão conter as chamas, mas terão nisso uma difícil e demorada tarefa. Muita coisa será destruída e alguns empregados restarão feridos. A polícia local e os bombeiros serão chamados, pouco após, o que deve dar fim ao incêndio e à maior parte do tumulto.

Essa é uma ocasião para que os street fighters tenham seu lado heroico testado. Seja tentando apagar o incêndio ou ajudando os visitantes a escaparem com segurança, os lutadores podem provar ao dono do lugar que são gente de boa índole e grande valor.

Durante o incêndio, os personagens jogadores podem descobrir, com testes de Percepção + Perspicácia, que o incendiário estava infiltrado entre os espectadores das lutas - um punk magricela e feio, que tentará sair sem chamar a atenção, junto do público apavorado, descartando um galão de gasolina. Os aventureiros podem optar por segui-lo e pará-lo, para interrogatório, o que certamente resultará numa luta. E, é claro, Higen vai Apelar ao Fado de imediato.

Se derrotado em combate e forçado a se explicar, Higen pode revelar que o incêndio foi encomendado por um chefe criminoso, mas dificilmente dirá um nome. Ele também não dará explicações sobre sua própria natureza, exceto em casos extremos de tortura ou se sua mente for lida.



O punk é Higen Katsuruki, um redcap. Higen é japonês, porém foi criado na escócia, por pais adotivos. Retornou de lá, há quase um ano, depois de passar pela Crisálida, evento da descoberta de sua natureza Changeling. Ele tem algum desafeto por parte de George McAle, mas nada além do normal para redcaps e outros kithain. Entretanto, atua como uma espécie de mercenário para criminosos do submundo de Kabuki Town. Um destes, recentemente, viu que seus negócios poderiam ser prejudicados pela ascensão de McAle, ainda mais com a formação de um novo torneio de artes marciais, e decidiu atrapalhar as coisas. Só que Higen não curte ações sutis, furtivas e bem elaboradas e resolveu, do seu modo, causar um rebuliço em pleno torneio.

Higen usa as estatísticas do Guerreiro com Alma Feérica 4, Foco 2, +1 Chi e as Manobras Bite e Toughskin.

Cena 3 - O Rapto do Baixinho Dourado

Lutas sobre as cinzas

George McAle não é um homem que se abala fácil! Apesar de suspender as lutas após o incêndio, para conseguir esclarecimentos e prestar depoimento à polícia, constatará que os danos não foram irreparáveis e dará prosseguimento ao torneio no dia 2.

É uma terça-feira, 17 de julho. Para ele, um dia de muita alegria e importância, apesar de tudo. Pois George McAle é também um changeling, um boggan, e esse é seu jeito de comemorar um feriado de grande significado para os kithain, a noite do alto verão!

A cervejaria será fechada para realização exclusiva do torneio e o público será pequeno e seletivo. Lutas ocorrerão na arena principal e no estacionamento.

O Sr. McAle pode se mostrar um pouco apreensivo em alguns momentos. Mais do que desapontado pela tentativa de destruição de sua cervejaria e ainda mais do que ansioso pelo sucesso das lutas em sua arena particular, George aguarda pela visita de uma dama.

E ela virá. Uma senhora da alta sociedade japonesa, viúva, por quem McAle está apaixonado. Ela se chama Komoyo e, além de ser uma rica empresária e bela mulher, também se trata de uma feiticeira, inclusive capaz de enxergar e compreender changelings!

Junto de McAle, Komoyo assistirá algumas lutas, enquanto conversam, sigilosamente. Em algum momento, porém, Komoyo sairá, preferencialmente antes da luta final do torneio, deixando McAle muito entristecido.

Esses detalhes "em off" podem ser passados casualmente aos jogadores, porque a presença de Komoyo chama a atenção de qualquer um.

O Ataque Ninja

Antes da grande final, algo surpreendente (bom, depende *mesmo* do ponto de vista) acontecerá: os holofotes serão apagados, fumaça sonora tomará o ambiente e um bando de ninjas entrará, buscando a rota mais fácil e rápida para chegar a George McAle.

O Narrador pode colocar alguns desses ninja para lutar contra os personagens-jogadores e dar-lhes a sensação de que estão fazendo algo para evitar o pior, contudo vários fatores devem atrapalhá-los um bocado:

- **Escureidão:** com a falta de iluminação e a camuflagem fornecida pela própria fumaça, os personagens dos jogadores precisam fazer testes de Lutas às Cegas, como visto na edição #1 da Revista Punho do Guerreiro;

- **Fumaça sonífera:** peça rolamentos de Vigor a cada início de turno, dificuldade 9. As penalidades para as falhas serão cumulativas. Na primeira, o PJ adquire -1 de penalidade no Movimento; numa segunda falha, recebe também -1 em Dano e testes de Percepção ou Raciocínio; numa terceira falha, também -1 de Velocidade e nos testes de Destreza; uma quarta falha deixa o personagem Atordoadado, até que consiga se recuperar; a quinta falha deixa o personagem inconsciente. A cada sucesso completo (3 sucessos), o personagem pode recuperar-se de uma das penalidades, seguindo o sentido oposto das falhas acumuladas.

Os ninja são integrantes do clã Tetsujin, todos Genin (edição #4 da PdG). Seu único objetivo na cena é capturar George McAle; assim que estiverem com ele (o que o Narrador deve fazer *acontecer*), um grupo menor ficará para trás para distrair perseguidores, enquanto grande parte levará o cervejeiro e empresário, usando uma camionete na fuga.

Investigadores em Ação

Não será difícil encontrar o caminho para o esconderijo até onde os Tetsujin levaram McAle. Os Genin que ficaram para trás não são corajosos e treinados o bastante para resistir a um interrogatório; além disso, há marcas de derrapagens, da camionete, em duas ou três esquinas.

É claro que esse não é o esconderijo central e principal do clã - mas uma armadilha está muito bem preparada para o grupo de personagens.

O esconderijo é uma antiga indústria de enlatados, agora abandonada. Algumas máquinas e esteiras foram deixadas para trás e compõem o cenário.

SHIGURE TORRENT!

Força •••••
 Percepção •••
 Manipulação ••
 Vigor ••••
 Raciocínio ••••

Carisma ••
 Destreza •••
 Inteligência ••
 Aparência •••

Prontidão •••
 Perspicácia ••
 Manha ••
 Luta às Cegas •
 Condução •
 Furtividade ••
 Computador •
 Mistérios •

Interrogação ••
 Intimidação ••
 Lábria •
 Procurar •
 Segurança •••
 Reparos •
 Investigação ••
 Linguística •

Alma Feérica •••••
 Item de Poder ••••

Arena •
 Recursos •

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 5 / 8 / 2
 Soco: Strong 3 / 10 / 2
 Soco: Fierce 2 / 12 / 1
 Apresamento 3 / 9 / 1
 Bloqueio 7 / (+2 Abs.) / 0
 Movimento 6 / 0 / 5
 Bear Hug 2 / 12 / 1
 Suplex 3 / 11 / 1
 Disengage 4 / 0 / 0
 Kippup - / - / -
 Toughskin (Truque) +2 abs.
 Flight (Truque) 5 / 0 / 0
 Arma: Air Blast 3 / 9 / 0 Alcance 6
 Arma: Jab 4 / 12 / 2
 Arma: Strong 2 / 14 / 2
 Arma: Fierce 1 / 16 / 1

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

Quando o grupo chegar, deve ser encurralado e cair num alçapão, escavado no solo, com quatro metros e meio de profundidade. Água de esgoto começará a escorrer para dentro do alçapão, que começará a se encher depressa. Além disso, os ninja ao redor usarão disparos de shuriken para alfinetar os personagens e piorar a situação.

Obviamente, é possível que os personagens tenham decidido entrar em grupos separados, o que aumenta bastante suas chances de sucesso. O Narrador deve permitir que essa estratégia tenha êxito, mas o combate contra todos os ninja aqui presentes não deve ser fácil.

McAle está preso numa sala trancada, longe de qualquer entrada. Será encontrado amarrado, um tanto machucado, mas acordado, e dirá que o líder daquele grupamento Tetsujin fugiu insatisfeito, sem obter aquilo que queria. McAle explicará apenas que o clã ninja havia sido contratado para levá-lo a um chefe mafioso, mas perdeu interesse no contrato e tomou-se de interesse maior por ele próprio, por curiosidade a respeito de sua natureza. E, claro, se questionado sobre sua natureza, ele apenas dirá "Eu sou um cervejeiro de sucesso! Quem não iria querer saber o meu segredo?"

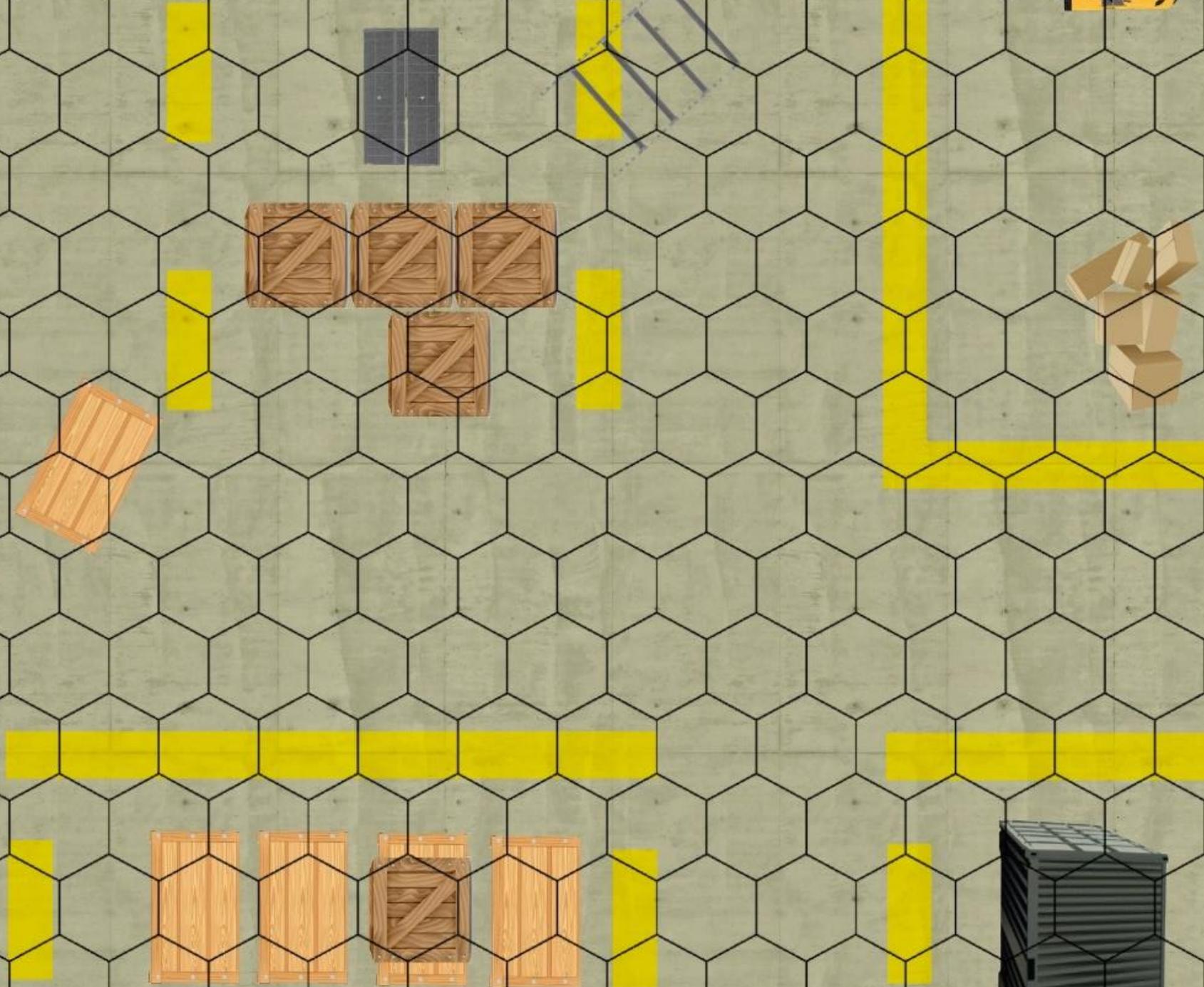
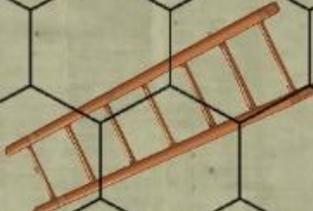
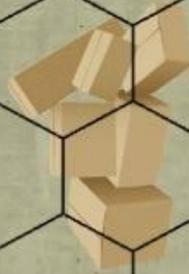
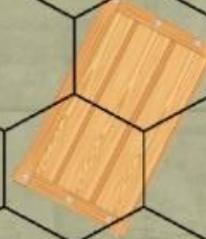
Ao campeão, o Pote de Ouro!

A luta final do torneio deve então acontecer. Agora, cabe ao Narrador concluir o enredo: o que os personagens descobriram? O que farão com o que descobriram?

É pouco provável que tenham conseguido grandes explicações de Shigure Torrent, Higen Katsuruki ou George McAle sobre sua condição como Changelings, a menos que tenham sido muito persuasivos, mas é claro que ficarão por todo o andamento de sua campanha com questões a respeito desses três, de comportamento e poderes tão misteriosos. Se continuarem a interagir com McAle, é possível que ele queira contratá-los como seus lutadores particulares, talvez montando um time.

Outras partes dessa aventura podem originar novos enredos: a participação da bela Komoyo, por exemplo. Ela é rica e é uma feiticeira. O que mais ela pode ter de interessante para sua campanha? E quanto aos chefes mafiosos que queriam acabar com George McAle? Que outros planos escusos eles podem tramar?

GALPÃO ABANDONADO



PROMESSAS DO CIRCUITO

A seção “Promessas do Circuito”, que apareceu no Punho do Guerreiro Especial de Natal de 2017 retorna, trazendo outros dois lutadores famosos da ficção como exemplos de street fighters iniciantes.

Assim, Narradores podem incluí-los como rivais ou colegas dos personagens jogadores desde o começo de uma campanha, ou, ainda, os próprios jogadores podem adotá-los como personagens, realizando algo que muitas vezes é desejo de um jogador: utilizar um personagem famoso.

Para este mês, as promessas do circuito são Daniel Larusso e Johnny Lawrence, os grandes rivais do primeiro *Karate Kid*. A ficha de Daniel, obviamente, é após seu treinamento do Miyagi, quando ele se torna um lutador de verdade, e não do início do filme, quando é surrado por Johnny na praia.

Como eles retornam com tudo na série *Cobra Kai*, também é possível evoluí-los para lutadores de Posto 3 ou 4, aumentando seus Atributos Físicos, Mentais, Habilidades e Técnicas, conforme eles cresceram.

Com base nos outros filmes, Daniel certamente ganhou Deflecting Punch e novos combos. Sobre Johnny, o Narrador é livre para decidir sua evolução.



ERIC “MUSASHI” SOUZA

DANIEL LARUSSO!

Estilo: Karatê Shotokan
 Escola: Prof. Particular
 Conceito: Estudante
 Assinatura: Faixa branca com sol nascente

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 ••
 Fama • Chute •••
 Sensei ••••• Bloqueio ••
 Apresamento
 Esportes ••
 Foco

Glória •
 Honra ••

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

Saúde ••••••••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Bloqueio para Crane Kick

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

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	7	3	2	Básica
Strong	5	5	2	Básica
Fierce	4	7	1	Básica
Short	6	5	2	Básica
Forward	5	7	1	Básica
Roundhouse	3	9	1	Básica
Bloqueio	9	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	8	-	5	Básica
Punch Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Soco; -2 vs. outros
Kick Defense	9	-	-	absorção +4 vs. Chute; -2 vs. outros
Jump	8	-	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)
Crane Kick	3	10	Um	-2 absorção ao alvo a menos que use Kick Defense

ERIC "MUSASHI" SOUZA

JOHNNY LAWRENCE!

Estilo: Karatê Shotokan
 Escola: Cobra Kai
 Conceito: Bad Boy
 Assinatura: Levanta o braço e vibra

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 •••
 Fama • Chute ••
 Recursos •• Bloqueio •
 Sensei •• Apresamento
 Esportes ••
 Foco

Glória ••
 Honra •

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

Saúde •••••
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Combos: Haymaker para Knife Hand Strike (dizzy)

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
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)
Knife Hand Strike	5	5	1	Dano aplicado contra ½ do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Haymaker	2	10	0	

ERIC "MUSASHI" SOUZA

MANOBRAS DO MÊS

Chute da Garça / Crane Kick

Golpe famoso das artes marciais, especialmente após a franquia Karate Kid, o Chute da Garça consiste numa preparação levantando a perna de apoio, seguindo com uma inversão súbita para chutar com a outra perna. Além de ser um golpe forte, geralmente confunde o adversário, sendo subestimado e dificultando sua defesa.

O chute aparece em diversos estilos, como no Karatê Shotokan, no Karatê Goju-ryu e no estilo Garça de Kung Fu. É uma manobra disponível para iniciantes - como Daniel Larusso bem demonstrou em Karate Kid - que pode adicionar muito ao arsenal de um novato no circuito.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



CRANE KICK!

Pré-requisitos: Chute •••, Esportes ••

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kung Fu 3; Outros 4

Inspirando-se na garça, o lutador levanta sua perna de apoio, criando momentum na preparação de um chute frontal muito potente, que costuma encerrar um combate. Lutadores de estilos mais graciosos como o kung fu da Garça costumam abrir os braços e encarar o oponente enquanto preparam seu chute. Em estilos mais duros, como o Karatê Shotokan, o lutador avança num salto rasante numa falsa joelhada que antecede o poderoso chute frontal.

Sistema: O Crane Kick provoca um redutor de -2 Absorção em tentativas de bloqueio por parte do oponente, a menos que ele utilize o Kick Defense. Caso o usuário do Crane Kick resolva abortar seu movimento para um Bloqueio ou Jump, ele sofre redutor de -1 Velocidade.

Custo: Nenhum

Velocidade: -2

Dano: +5

Movimento: Um

LENDAS DO CIRCUITO

John Kreese

John Kreese é ex-veterano do Vietnã. Dono do dojô Cobra Kai de Karatê Americano, ele sempre se mostrou um homem violento, cruel e brutal que instrui seus alunos a serem implacáveis com seus inimigos, ordenando que usem golpes ilegais para lesioná-los.

Depois que seu melhor aluno, Johnny Lawrence, perdeu para Daniel Larusso no Torneio de Karatê de All Valley, Kreese entrou em fúria. A derrota foi muito dolorosa, o que o levou a confrontar Johnny no estacionamento, arrancando de suas mãos o troféu de vice-campeão e estrangulando-o. Miyagi, o sensei de Daniel, interveio, confrontando Kreese.



Kreese não acreditou que aquele velho minúsculo fosse um bom lutador, e o atacou com todas suas forças. Com esquivas ligeiras, Miyagi levou Kreese a arrebentar seus punhos nos vidros de carros próximos, e o submeteu, lembrando que a piedade era para os fracos - algo que Kreese vivia dizendo aos seus estudantes. Ao invés, porém, de matá-lo com seu ataque em mão de faca, Miyagi apertou seu nariz, provocando gargalhadas em todos os presentes.

Com a derrota e a humilhação pública, todos os alunos partiram do dojô Cobra Kai. Miyagi e Daniel viajaram para Okinawa, e Kreese passou a planejar sua vingança. Ele visitou seu amigo da Guerra do Vietnã, Terry Silver. Depois de ouvir a história de Kreese, Silver decidiu ajudá-lo a perseguir Daniel e Miyagi e até contratou Mike Barnes para derrotar Daniel no Torneio de All Valley do ano seguinte.

Daniel acabou se reconciliando com Miyagi, recuperando o foco e vencendo Barnes. Foi quando Kreese escutou sobre uma versão mais violenta do Karatê Shotokan, vinda de um passado em que o estilo não era usado de forma esportiva, mas sim para matar, conhecida como Ansatsuken. Disposto a aprendê-la, Kreese viajou para o Japão e se estabeleceu em Kabuki Town. Ele fundou um novo dojô Cobra Kai e passou a se anunciar o supremo mestre do Karatê. Espera, com isso, atrair lutadores desse estilo assassino em busca de desvendar seus segredos e voltar a confrontar Miyagi.

Jogando com John Kreese: Você é o melhor, e todos devem saber disso. Apenas o trabalho duro cria homens de valor, e a derrota deve ser sentida e sofrida, punida, como forma de evitar que ela se repita. Você fará de tudo para conseguir a revanche contra Miyagi.

Aparência: Kreese é um homem de mais de quarenta anos, mais ainda em forma. Ele é alto e forte, e utiliza seus cabelos loiros bem volumosos, na moda da década de 1980. Usa roupas simples, como jeans e camisetas brancas. No ringue, ele prefere adotar um gi negro com o símbolo da Cobra Kai, uma serpente preta e amarela armando o bote.

JOHN KREESE!

Estilo: Karatê Shotokan
 Escola: Professor Particular
 Conceito: Sensei em desgraça
 Assinatura: Cruza os braços

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 •••••
 Fama •• Chute •••••
 Recursos • Bloqueio •••••
 Apresamento •••
 Esportes •••••
 Foco •

Glória •••••••
 Honra

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

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

Combos: Foot Sweep para Ax Kick (dizzy), Wounded Knee para Ax Kick (dizzy), Wounded Knee para Knife Hand Strike (dizzy), Bloqueio para Back Roll Throw

Divisão: Estilo Livre Posto: 6
 Situação atual: 23 Vit, 4 Der, 0 Emp, 21 KO

Manobra	Vel.	Dano	Mov.	Especial
Jab	6	7	4	Básica
Strong	4	9	4	Básica
Fierce	3	11	3	Básica
Short	5	8	4	Básica
Forward	4	10	3	Básica
Roundhouse	2	12	3	Básica
Apresamento	4	7	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	8	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	7	-	7	Básica
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)
Foot Sweep	2	11	2	Agachamento; Knockdown
Power Uppercut	3	11	Um	Knockdown vs. Aérea
Knife Hand Strike	5	7	3	Dano aplicado contra 1/2 do Vigor do alvo caso não esteja bloqueando
Maka Wara	Esp.	Esp.	Esp.	Toda vez que fizer um bloqueio bem sucedido role Vigor + Bloqueio -3 para dar dano no atacante; funciona automaticamente
Ax Kick	3	12	2	Precisa entrar no hex do oponente; Knockdown vs. Aérea; Acerta oponentes em Agachamento; Aérea
Wounded Knee	2	11	3	Alvo tem -2 VEL nos chutes -2 MOV em todas as manobras nos próximos 2 turnos se bem sucedido
Throw	2	9	Um	O alvo é arremessado a (Força) hex; Knockdown
Back Roll Throw	3	11	Um	O alvo é arremessado a (Força + Chute) hex; Knockdown
Double-Hit Kick	2	9	3	Dois testes de dano a menos que o alvo esteja em Aérea ou Agachamento
Double Dread Kick	2	9/12	5	1º teste com +1 DAN e joga o alvo 1 hex para trás, o atacante deve mover-se para o hex do oponente e fazer o 2º ataque com +4; pode usar o 2º ataque se o alvo estiver a alcance, 1 FV

ERIC "MUSASHI" SOUZA

COBRA KAI DOJO



COELHO DA PÁSCOA!

Bunny faz parte de um clã ninja de Híbridos Animais de coelhos. Eles vêm há séculos cruzando com parentes próximos para seguirem transmitindo seu gene e mantendo sua tradição. Além de serem honrados em seus trabalhos e atuarem sempre contra tiranias e grupos criminosos, resolveram abraçar o mito do Coelho da Páscoa como forma de fazerem caridade e tornarem menos árdua a vida de crianças carentes.

Usando de seus poderes, Bunny e seus companheiros desaparecem da vista de todos e dão saltos enormes enquanto entregam os ovos de páscoa. Atuando em grandes cidades por todo o mundo, o clã é relativamente grande, e busca manter a sociedade sadia e combater o crime.

Numa mesa de Street Fighter, a aparição de Bunny certamente poderá ser encarada com estranheza a princípio, já que adultos sabem que o Coelho da Páscoa é um mito. Contudo, ela pode ser uma grande aliada na luta contra a Shadaloo e levar pessoas normais a repensarem suas crenças a respeito dos monstruosos híbridos animais.



ERIC "MUSASHI" SOUZA & ODMIR FORTES

BUNNY!

Estilo: Ninjitsu Escola: Prof. Particular
 Conceito: Alma caridosa Assinatura: Salta e desaparece

Força ●●●	Carisma ●●●●	Percepção ●●●●●
Destreza ●●●●●	Manipulação ●●●	Inteligência ●●
Vigor ●●●●	Aparência ●●●	Raciocínio ●●●●

Prontidão ●●●●	Luta às Cegas ●●●	Arena ●●
Intimidação	Condução	Computador
Interrogação	Liderança	Investigação ●●●●●
Perspicácia ●●●●	Segurança ●●●	Medicina ●●
Manha ●●	Furtividade ●●●●●	Mistérios ●●●●
Lábia ●●	Sobrevivência ●●●	Estilos

Aliados ●●●	Apoio ●●●●●	Fama ●●●●
H. do Clã ●●●●	Híbrido Animal (coelho) ●●●●	

Manobras e Poderes (Vel / Dan / Mov)

Soco: Jab 8 / 3 / 7	Strong 6 / 5 / 7	Fierce 5 / 7 / 6
Chute: Short 7 / 8 / 7	Forward 6 / 10 / 6	R.House 4 / 12 / 6
Bite: 7 / 9 / 6	Claw: 5 / 10 / 7	Tail Slash: 5 / 9 / 8
Apresamento 6 / 6 / 1	Bloqueio 10 / (+4 Abs.) / 0	
Movimento 9 / 0 / 10	Jump 9 / 0 / 7	W. Spring 8/0/7-9
Rolling Attack 6 / 13 / 9		
Drunken Monkey Roll 9 / 0 / 10		
Speed of the Mongoose 6 / 0 / 6		
Shrouded Moon 4 / 0 / 6		
Heel Stamp 8 / 4 / 8		
Double-Hit Kick 4 / 9 / 6		
Backflip Kick 6 / 10 / 2		
Flying Heel Stomp 6 / 10 / 9		

Outros poderes: Lightfeet, Disengage
 Combos: Heel Stamp para Rolling Attack; Bloqueio para Rolling Attack (dizzy); Backflip Kick para Flying Heel Stomp

Chi ●●●●●●●●●●	Força de Vontade ●●●●●●●●
□□□□□□□□□□	□□□□□□□□
Saúde ●●●●●●●●●●	
□□□□□□□□□□□□□□□□	