



**ESPECIAL:
CRIANDO NOVAS ARMAS**



**MATERIAL DE JOGO:
AVENTURA MINÉRIO DE SANGUE**



**PROMESSAS DO CIRCUITO:
VICTORIA RAMIREZ**

PUNHO DO GUERREIRO

EDIÇÃO ESPECIAL 6

E MAIS:

**MANOBRA
DO MÊS**



RUSH HOUR

PARA Street Fighter RPG



SUMÁRIO

3 MATERIAL DE JOGO

MINÉRIO DE SANGUE

12 PROMESSAS DO CIRCUITO

VICTORIA RAMIREZ

13 MANOBRA DO MÊS

Double Hook Kick / Chute Gancho Duplo

14 LENDAS DO CIRCUITO

A Hora do Rush

16 ESPECIAL

Criando novas armas

EXPEDIENTE

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Davi Campino, Eric M. Souza, Giovane do Monte e Wagner Nascimento

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Rafael Bezerra

Capa: Odmir Fortes e Rafael Bezerra

Arte da capa: Sachin Teng

*Street Fighter é uma coleção de tropos, e com SFRPG não é diferente. Suas aventuras, em geral, evocam a tramas de ação e artes marciais, mas a mais marcante delas, *The Perfect Warrior*, tem muito de James Bond e outros filmes de investigação.*

John Robey, o autor desse livro, já admitiu em [uma entrevista](#) que tinha vontade de criar algo como A Ilha do Dr. Moreau, cheia de híbridos animais e outras experiências. *Minério de Sangue*, a aventura que estrela esta edição, realiza parte do sonho desse autor, levando os jogadores à selva amazônica para confrontarem um time de híbridos, colocando-os em uma trama intrincada num campo de mineração.

Mas Street Fighter é, principalmente, artistas marciais urbanos, samurai do asfalto digladiando em grandes cidades. Por isso, a lenda do circuito é alguém que marcou época na cultura pop: Inspetor Lee, personagem icônico de Jackie Chan em *A HORA DO RUSH*. E ele vem acompanhado, pois sua parceria com James Carter é uma das maiores do cinema de ação.

Esta edição especial de férias surgiu por causa dos muitos envios de materiais dos colaboradores da revista. O *PUNHO DO GUERREIRO* só existe pelos esforços de muitos fãs dedicados, e que assim permaneça por muitos e muitos anos!

OS EDITORES FELIZES PELA
CHAMA SER MANTIDA ACESA



MINÉRIO DE SANGUE

UMA AVENTURA SELVAGEM PARA
STREET FIGHTER - O JOGO DE RPG

O time dos jogadores é convidado por um empresário desconhecido para um desafio: confrontar um misterioso time adversário no meio da floresta amazônica. Contudo, haverá nessa história mais do que uma luta pelo circuito mundial de street fighters.

Enquanto se prepara para a viagem até o local do desafio, o time é contatado por uma equipe do serviço secreto, que pretende se disfarçar como membros do staff para usar a luta marcada como fachada para uma investigação. Se questionados quanto ao teor da operação, os agentes podem oferecer um generoso patrocínio para a viagem, em troca de não haver mais perguntas, e qualquer esclarecimento real sobre a investigação será evitado.

O grupo conhecerá o time adversário apenas na noite e momento da luta, podendo conhecer anteriormente apenas o seu empresário e o local do confronto. A arena é uma enorme árvore caída

sobre duas ribanceiras, no meio de uma clareira na mata, onde uma queda é bem possível de acontecer - e pode ser fatal, para os mais fracos e menos habilidosos. O grande mistério em torno desse time é por ser todo ele formado por híbridos animais, cada um relacionado a um animal selvagem diferente.

A luta acontece e será assistida por uma grande quantidade de pessoas da região, pescadores em sua maioria, mas também haverá curiosos e ricos apostadores.

Contudo, ao final da luta, a equipe de agentes secretos que veio com o time declara voz de prisão aos adversários, acusados de ataques contra uma grande empresa local. Os híbridos são presos, de forma improvisada, em um furgão. E, logo, o empresário deles pede aos jogadores que os ajudem, alegando que sua prisão é uma farsa, ou, ao menos, que a acusação que sofreram é uma mentira, e conta a eles a verdadeira história.

O time de híbridos esteve, de fato, realizando ataques, recentemente. Mas seu alvo não foi a empresa mencionada pelos agentes federais, e sim um garimpo clandestino, escondido no interior da floresta. Segundo eles, os trabalhadores do lugar estão sendo mantidos reféns, num regime cruel de escravidão e o garimpo está contaminando rios e prejudicando a fauna local.

O grupo de personagens é convidado a investigar essa alegação por sua conta. E, indo até o local indicado, deparam-se, de fato, com um garimpo escondido. Aqui, podem confrontar os capangas que mantêm os trabalhadores escravizados e ver por seus próprios olhos que um emissário da organização criminosa Shadaloo está coordenando as atividades. Se forem sorrateiros, descobrirão, numa conversa do emissário criminoso com o capataz do garimpo, que o ataque à grande empresa foi realizado por soldados da Shadaloo.

O confronto final acontecerá quando os jogadores tentarem sair do lugar, provavelmente tentando libertar os trabalhadores escravizados: será contra um grupo de soldados da Shadalo, todos fortemente equipados com cibermodificações de alta tecnologia. Vencidos esses inimigos, os personagens poderão tentar levar os responsáveis pelo garimpo às autoridades, com toda a história que descobriram. Isso deve garantir que o time de híbridos seja libertado. Se tudo der certo, o grupo acaba fazendo desses adversários novos aliados.

PREPARAÇÃO PARA A AVENTURA

O grupo deve ser formado por lutadores com alguma experiência em torneios de Street Fighting; preferencialmente, que já tenham se deparado com atividades criminosas de facções direta ou indiretamente ligadas à Shadalo.

Também é possível que o grupo jamais tenha ouvido o nome da maior rede criminosa do mundo de Street Fighter antes e, nesse caso, a aventura pode ser uma boa introdução da temida organização à campanha.

Recomenda-se quatro personagens de Posto 4 ou 5. O Narrador pode também adaptar o roteiro a personagens mais inexperientes para, por exemplo, introduzir personagens híbridos em sua crônica, caso nenhum lutador dessa espécie jamais tenha aparecido em suas aventuras.

CENA 1: AGENTES DA LEI

O grupo está participando de algumas lutas em sua cidade ou região de origem. Talvez seja um torneio menor, ou até mesmo lutas de treinamento entre seus membros. Outra sugestão é que esse trecho da história ocorra durante o final de um torneio de alguma aventura anterior.

Logo, ficam sabendo que seu empresário foi contatado pelo empresário de outro time. Ele conversa com o grupo e se mostra bem empolgado com a possibilidade dessa nova luta, contra um time do qual ele nada sabe ainda. Se questionado, dirá que já ouviu falar no empresário com quem falou, que é um cara ascendente no negócio das lutas, agenciador de vários times, um homem de confiança, mas que realmente nada sabe sobre o tal time que enfrentarão. Essa cena servirá, então, para que os jogadores finalizem atividades anteriormente iniciadas e façam seus preparativos para a viagem.

No fim do dia, alguns homens pedem uma reunião com o grupo. Eles se apresentam como agentes de um departamento secreto da polícia federal brasileira e explicam que estão no meio de uma importante investigação. Foram enviados à procura dos personagens para requisitar seu auxílio. Eles se apresentam como Fernando, João Paulo, Cristiane e Luana (use

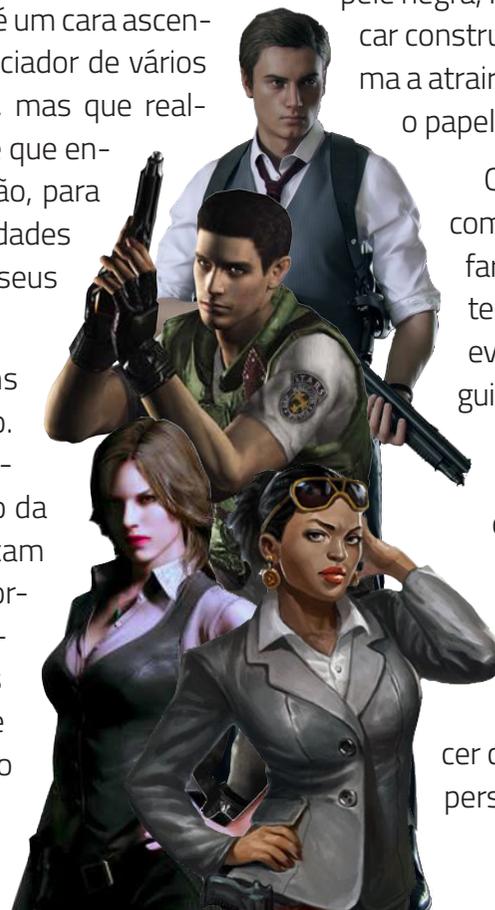
para eles as fichas do Agente Carta Branca – para os homens – e da Agente Especial – para as mulheres).

Fernando é um homem alto e magro, branco, de cabelo castanho penteado de lado, sisudo e silencioso; **João Paulo** tem a pele em tom oliva, com cabelos curtos raspados do lado, e ombros largos e fortes, que se comunica por todo o grupo e é bem articulado.

Cristiane é uma morena de roupas elegantes e batom vermelho vibrante, que pouco fala e muito vê; **Luana**, por fim, tem cabelos escuros encaracolados e pele negra, fazendo um jogo com João Paulo de buscar construir uma ponte entre ele e o grupo, de forma a atrair a simpatia dos street fighters, enquanto o papel de seu colega é ser antipático.

Os agentes querem que o grupo os aceite como membros de seu staff, na viagem que farão até a Amazônia, onde a sua luta acontecerá. Dizem precisar desse disfarce para evitar a fuga daqueles que estão perseguindo, mas não darão mais detalhes sobre como encontraram os personagens ou do que se trata a investigação, mesmo que pressionados.

Se o time não os aceitar como membros disfarçados de staff, podem tentar ofertar um gordo patrocínio para a viagem, o que também pode acontecer como resposta de qualquer tentativa dos personagens de obter mais informações.



Apenas em caso de o time ter excelente desempenho como investigadores/interrogadores (5 ou mais sucessos), poderão conseguir dos agentes as informações detalhadas a seguir (uma para cada sucesso acima de 4):

- O time adversário está sendo acusado de crimes de sabotagem industrial, relacionados a sucessivos ataques a uma empresa da região onde estão sediados;
- O time de personagens foi encontrado através de grampo telefônico, que havia sido colocado contra o empresário do time adversário;
- Apesar da acusação sofrida, o time adversário é desconhecido também dos investigadores, porque permanecem escondidos no meio da floresta amazônica. Além disso, os agentes estão investigando os torneios de street fighting há pouco tempo, não tendo ainda boas informações, por exemplo, sobre o histórico de participações daquele time.

Com a aceitação dos agentes disfarçados viajarem consigo, o grupo segue para a Cena 2 conforme está. Mesmo que os agentes não possam ficar com o grupo, aparecerão de novo ao final da Cena 3.



CENA 2: COM A PALAVRA, O EMPRESÁRIO

O vilarejo onde a luta acontecerá não é mais que um assentamento de pescadores, afastado de qualquer cidade grande, no meio da Amazônia. Alcançar a vila exigirá alguma logística de transporte, mas o Narrador não precisa se deter muito nisso. O empresário do time terá conseguido para o grupo hospedagem em um hotel-fazenda, nada luxuoso, mas confortável e próximo da vila de pescadores.

Pode ser que os jogadores peçam informações adicionais sobre o lugar, sobre o time adversário, ou sobre as condições da luta. O Narrador só deve responder ao que for perguntado, improvisando o que for mais adequado, mas sem ser muito detalhista.

Se quiserem conhecer o empresário do time opositor, pode-se marcar um encontro com ele no próprio hotel, ou até mesmo no local onde a luta acontecerá, por telefone. Essa opção seria interessante, pois os jogadores podem querer ter informações prévias sobre a arena, de modo a evitar surpresas.

SUMAÚMA DEITADA - A ARENA

A partir da vila de pescadores, caminhando à margem do rio, para então aprofundarem-se na mata, os personagens logo chegam a uma clareira. Entre dois

barrancos, forma-se um vale, sobre o qual está caída talvez a maior sumaúma da Amazônia - essa árvore tem cerca de 12 metros de diâmetro na sua parte mais larga e um comprimento que excede os 60 metros. Há vários bancos feitos de troncos ou raízes no vale abaixo, à margem do rio, bem como no alto dos barrancos. Como contraponto a todo esse aspecto naturalmente exuberante, postes de iluminação se destacam à volta da sumaúma, todos ligados a um enorme gerador, instalado num casebre camuflado.

Josias Ximendes Schmidt, empresário: O grande responsável pela organização dessa luta e administrador da carreira do time adversário é um homem atlético, de traços mestiços, com algo em torno de 35 anos. Seu pai era um biólogo pesquisador alemão e sua mãe uma indígena de uma tribo amazônica. Ele é simpático e veste-se de forma casual, usando um colar tribal como característica mais notável. Seu longo cabelo liso e escuro só não é mais chamativo que os olhos brilhantemente azuis.

Algumas perguntas podem ser feitas pelo grupo de jogadores. Josias responderá à maioria, mas tentará guardar algumas informações, dizendo que a surpresa faz parte do acordo da luta.

“Onde está o seu time?”

– “Meus guerreiros têm um refúgio no meio da floresta, onde se preparam para as lutas e ficam sossegados. Mesmo eu não vou até lá. Só os encontro em horários marcados previamente, então vocês terão que esperar até a hora da luta para conhecê-los.”

“É verdade que você também gerencia outros times?”

– “Sim, eu estou envolvido com esse negócio de lutas há muito tempo. Saí da reserva onde minha mãe me criou para morar na cidade grande, mas não tive o sucesso que esperava nas carreiras que tentei. Eu até estudei e tudo, mas não deu certo. Um dia, conheci uns rapazes que estavam no circuito de lutadores, mas tinham acabado de perder seu empresário. Eu me ofereci, como se soubesse o que fazer, sabe? E uma coisa levou a outra, e a outra. A história é longa.”

“Este time que enfrentaremos já esteve envolvido em algum tipo de crime?”

Se alguém do time de jogadores fizer uma pergunta como essa, Josias deve ficar em silêncio, avaliando o personagem que perguntou, intrigado. Depois, responde: “– Não sei de onde você pode ter tirado uma ideia dessas. Meus garotos são gente bacana.” Ele, então, tentará direcionar a conversa para assuntos mais práticos, como o pagamento pela luta, as regras específicas da arena e o evento de confraternização que pode ocorrer, com participação do público local, após o desafio ter sido encerrado.

A conversa também pode transcorrer por outros pontos. Josias conversa bastante, já que é um empresário e está acostumado a entreter pessoas. Pode falar de fontes de diversão próximas para turistas, como bares e locais para banho, inclusive com uma tirolesa. Também falará de trilhas na mata e caçadas ilegais, para interessados, e asseverará sobre o perigo de grupos de garimpeiros, que não gostam de intrusos em suas áreas.

Em determinado ponto da conversa, de acordo com a disposição dos jogadores e de como o Narrador espera que possa ser essa cena, Josias pedirá licença, para fazer os últimos preparativos para o evento principal.

Durante toda essa parte, se tiverem concordado com os agentes federais quanto ao disfarce de staff, esses homens estarão os acompanhando, tirando fotos e observando o lugar. Um ou dois deles podem sumir, sorrateiramente, procurando locais para posicionar a equipe para uma emboscada e a preparação de armadilhas.

A continuação da cena depende da hora em que vieram conversar com Josias. Se a conversa ocorreu bem antes da hora marcada a luta, pode ser com os personagens retornando para a vila de pescadores, e então para seu hotel, de modo a se prepararem para a hora da ação. Eles podem querer procurar os locais de entretenimento indicados por Josias ou simplesmente esperar o tempo passar. Por outro lado, se vieram no horário marcado para o combate, o Narrador pode seguir direto para a Cena 3.



Estilo: Capoeira

Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 4, Luta às Cegas 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Aliados 2, Empresário 1, Híbrido Animal 5

Técnicas: Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 5, Esportes 5

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.
Short	7	6	5
Forward	6	8	4
Roundhouse	4	10	4
Apresamento	6	8	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Kippup	Esp.	Esp.	Esp.
Wall Spring	8	-	5
Head Bite	7	11	Um
Ripping Bite	5	10	Um
Tearing Bite	7	12	Um
Jaw Spin	5	13	-
Tail Sweep	5	9	-
Pounce	5	10	9
F. Flip Knee	4	10	Dois
Bite	7	9	4
Claw	5	10	5
Tail Slash	5	9	6

Combo: Bloqueio para Jaw Spin

Habilidade Natural: Correr

Chi 2, Força de Vontade 9, Saúde 15, Honra 3, Glória 2

IAPORANGA

Estilo: Luta Livre Nativo Americana

Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 5, Perspicácia 2, Liderança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Investigação 2, Mistérios 3

Antecedentes: Aliados 1, Empresário 1, Fama 2, Híbrido Animal 4

Técnicas: Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 3, Foco 3

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.
Apresamento	3	11	Um
Bloqueio	7	-	-
Movimento	6	-	6
Jump	6	-	3
Tail Sweep	2	10	-
Dragon's Tail	2	15	1
Head Bite	4	14	Um
Ripping Bite	2	13	Um
Tearing Bite	4	15	Um
Jaw Spin	2	16	-
Toughskin	Esp.	Esp.	Esp.
Bite	4	11	2
Tail Slash	2	11	4
Tail Sweep	5	9	-
Pounce	5	10	9
F. Flip Knee	4	10	Dois
Bite	7	9	4
Claw	5	10	5
Tail Slash	5	9	6

Combos: Jaw Spin para Tearing Bite, Bloqueio para Dragon's Tail

Habilidade Natural: Nadar

Chi 4, Força de Vontade 8, Saúde 15, Honra 2, Glória 3

CENA 3: FERUZES LUTADORES

É hora de lutar. Holofotes acesos, público alvoraçado, uma brisa fresca e as primeiras estrelas aparecendo no fim do dia, com a lua cheia se exibindo no céu. Josias pedirá aos personagens-jogadores que se posicionem. Nesse momento, o time adversário chegará. Seu primeiro membro surgirá e poderá ser um susto para os jogadores. Ele virá caminhando como um quadrúpede, como se fosse um jaguar escuro gigantesco pré-histórico, mas uma vez do outro lado da sumaúma, ficará de pé, meio homem, meio felino, de braços e pernas musculosos, e bocarra expondo suas presas ameaçadoras.

“Este é Jaguaruna”, dirá Josias, animado, e tentando conter a empolgação. “Quem for enfrentá-lo, seja bravo, mas não se exponha desnecessariamente. Aceite a derrota enquanto há tempo.”

Jaguaruna conhece as regras e tem a etiqueta de um homem tribal. Ele não falará muito, não mudará suas feições, mas lutará com honra – enquanto não entrar em frenesi!

As regras para esse evento são as seguintes: cada membro do time de jogadores deverá enfrentar um dos competidores do time adversário, vencendo o time que contar mais vitórias individuais. Toda luta deve começar sobre a sumaúma, mas pode se estender pelo vale até os limites do alcance das luzes dos holofotes, se for conveniente para algum lutador – embora a queda da altura em que a sumaúma está deitada seja bem perigosa.

De resto, são proibidas armas de fogo; os lutadores do time da casa não usam armas brancas, mas aceitam que os jogadores usem, se quiserem, sem arriscar sua honra.

E assim transcorrerão as lutas. Se Jaguaruna vencer, ele se retirará da arena e rugirá, conclamando seu próximo companheiro. Se perder, não tardará também até que um novo lutador se apresente. Eles são **Iaporanga** (híbrido de jacaré que vem pelo rio, e adota a estratégia de levar a luta para a água quando pode), **Mambira** (híbrido de tamanduá-mirim, que saltará das árvores e buscará intensa movimentação e reaproximação para apresar) e **Auera** (híbrido de arara vermelha, que lutará voando a maior parte do tempo, inclusive atirando frutos e galhos no oponente, ou buscando agarrá-lo para arremessá-lo no rio).

As lutas preencherão esta cena. Haverá uma pausa após a segunda ou terceira luta – dependendo do resultado; se um dos times já tiver duas vitórias nas duas primeiras, a pausa acontece logo após a segunda; se estiver 1x1, ocorre a terceira luta, e então vem a pausa –, em que todos poderão recuperar o fôlego, e se preparar para o combate final.

Durante o intervalo, o Narrador pode pedir aos jogadores que façam uma jogada de Percepção + Perspicácia. Com 4 sucessos, perceberão a movimentação da equipe de agentes federais entre o público. Se tentarem conversar com eles, os jogadores ouvirão avisos incisivos de que não devem

PUNHO DO GUERREIRO ESPECIAL 6

interferir no serviço da lei, e que é melhor que finjam não saber de nada, ou serão presos.

A seguir, o combate prosseguirá. Contudo, perto do fim da última luta, os agentes federais entrarão em ação, anunciando voz de prisão aos híbridos animais. Eles terão preparado armadilhas, utilizando-as simultaneamente: redes para Auera e Mambira, cordas para Iaporanga e dardos sedativos em Jaguaruna.

CENA 4: HERÓIS DO GARIMPO

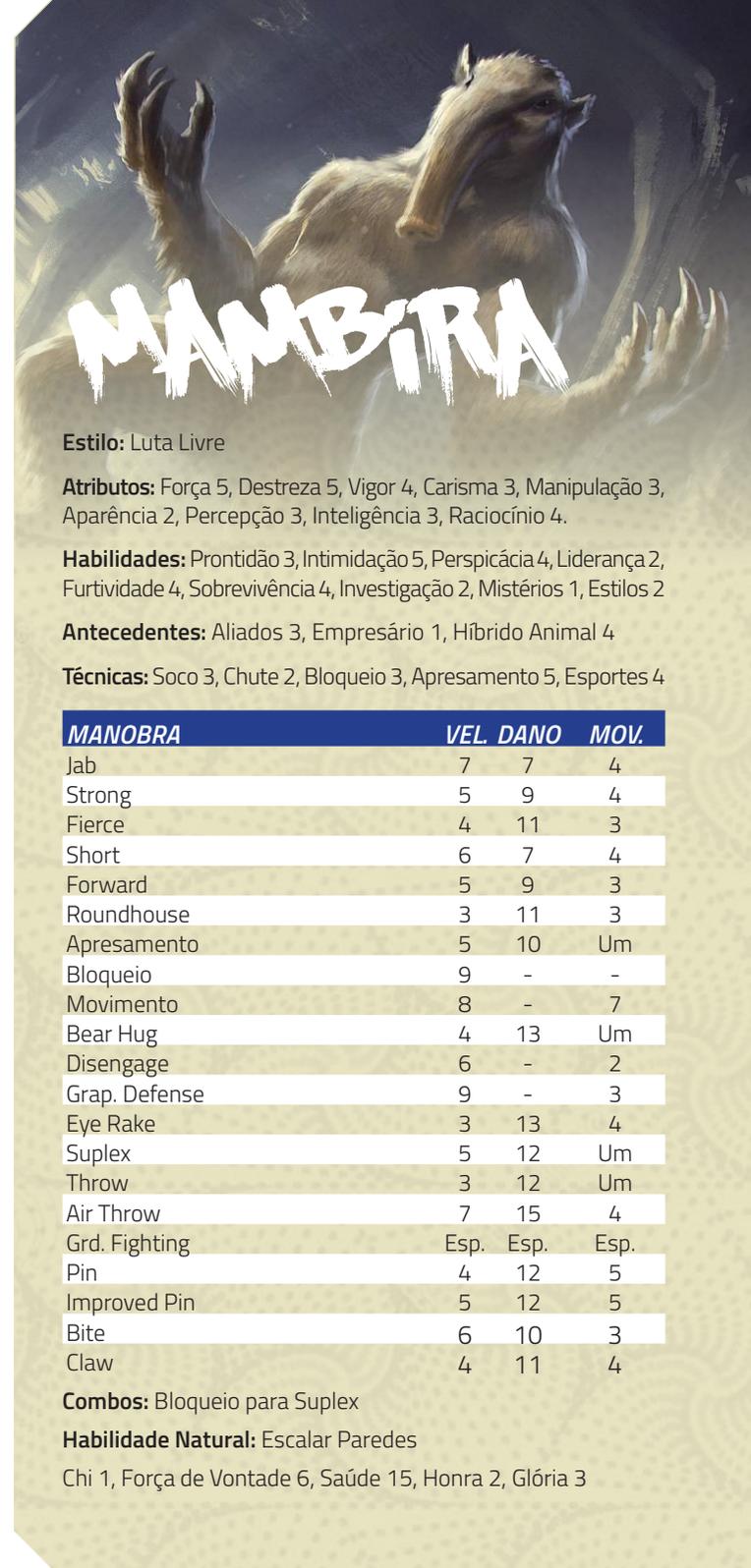
Os híbridos são levados a um furgão, onde são presos. Jaguaruna está desacordado, enquanto os demais acabam ficando exaustos de tanto lutar contra as armadilhas que os prenderam (e de levar alguns golpes dos agentes federais). Estão incapazes de se libertar. Josias Schmidt, seu empresário, passa um bom tempo questionando o motivo da prisão e se possuem um mandado, implorando que seus atletas sejam libertados, ou que sejam tratados com mais cuidado e dignidade. Ele chega a ameaçar os agentes de processo pelo autoritarismo e excesso de força, mas recua, quando os policiais respondem que podem levá-lo junto, por ser empresário num circuito não autorizado de artes marciais.

Logo, enquanto os agentes ainda estão guardando equipamentos que usaram para as armadilhas, Josias procura os personagens-jogadores, solicitando sua ajuda. Ele alega que sua prisão é uma farsa, ou, ao menos, que a acusação que sofreram é uma mentira, e conta a eles a verdadeira história.

A maior parte do público sairá correndo. Alguns poucos ficarão, curiosos, tirando fotos do acontecimento, enquanto outros estarão esbravejando contra os policiais e também contra o surpreendido Josias, por quererem o dinheiro de suas apostas de volta. Os agentes responderão com ameaças, ordenando a todos que se afastem e se calem, senão serão todos detidos, por envolvimento com o circuito ilegal de lutas.

"Meus garotos estavam mesmo realizando ataques, nesses últimos tempos, mas não têm nada a ver com essa grande empresa mencionada pelos federais! Existe um garimpo clandestino, escondido no interior da floresta. Eles me contaram que os trabalhadores do lugar estão sendo mantidos como reféns, num regime cruel de escravidão, e que o garimpo está contaminando os rios e prejudicando a vida dos animais!"

"Não sei o que mais pode estar rolando, mas é certo que a história dos policiais está mal contada! Se meu time nunca esteve na cidade grande, para atacar a tal fábrica, podem estar acontecendo muitas coisas! Pode haver outro grupo atacando a empresa e pondo a culpa nos meus híbridos; pode ser que os ataques tenham sido forjados, um engodo da indústria para conseguir dinheiro de seguro... Se parar pra pensar, é possível mesmo que a tal sabotagem nem mesmo tenha acontecido! Até pode haver envolvimento entre os figurões dessa empresa e os donos do garimpo, vai saber?!"



Estilo: Luta Livre

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 3, Intimidação 5, Perspicácia 4, Liderança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Investigação 2, Mistérios 1, Estilos 2

Antecedentes: Aliados 3, Empresário 1, Híbrido Animal 4

Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 5, Esportes 4

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.
Jab	7	7	4
Strong	5	9	4
Fierce	4	11	3
Short	6	7	4
Forward	5	9	3
Roundhouse	3	11	3
Apresamento	5	10	Um
Bloqueio	9	-	-
Movimento	8	-	7
Bear Hug	4	13	Um
Disengage	6	-	2
Grp. Defense	9	-	3
Eye Rake	3	13	4
Suplex	5	12	Um
Throw	3	12	Um
Air Throw	7	15	4
Grd. Fighting	Esp.	Esp.	Esp.
Pin	4	12	5
Improved Pin	5	12	5
Bite	6	10	3
Claw	4	11	4

Combos: Bloqueio para Suplex

Habilidade Natural: Escalar Paredes

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 15, Honra 2, Glória 3



Estilo: Wu Shu

Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 4, Luta às Cegas 2, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Aliados 1, Empresário 1, Híbrido Animal 5

Técnicas: Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 5, Arremesso 4

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.
Apresamento	6	6	Um
Bloqueio	10	-	-
Movimento	9	-	8
Jump	9	-	5
Wall Spring	8	-	5
Breakfall	Esp.	Esp.	Esp.
F. Heel Stomp	6	9	7
Light Feet	Esp.	Esp.	Esp.
Tail Sweep	5	9	-
U. Tail Strike	7	10	6
Typhoon Tail	4	13	6
Bite	7	9	4
Claw	5	10	5
Tail Slash	5	9	6

Combos: Flying Heel Stomp para Upper Tail Strike (dizzy)

Habilidade Natural: Voar

Chi 3, Força de Vontade 4, Saúde 15, Honra 2, Glória 3

Dito isso, Josias implora aos personagens que investiguem o caso. Ele distrairá os policiais mais uma vez, para conseguir tempo para o grupo de conversar com os híbridos no furgão, de modo que tenham informações sobre a localização do garimpo. Logicamente, a continuação da aventura depende de os jogadores tomarem a decisão de investigar o caso.

Indo até o local indicado, deparam-se, de fato, com um garimpo clandestino. Os jogadores podem optar por investigar o local sorratamente, o que é fortemente recomendado, ou exibirem-se para os capangas, arriscando suas Saúdes permanentes.

A área do garimpo é bastante ampla e inclui um córrego, correndo entre pequenos morros, várias barracas de lona, duas torres de vigia e um casebre de madeira, onde fica o escritório do capataz do garimpo. Próximos do casebre, estão estacionados um caminhão, um furgão e um outro carro, mais luxuoso.

Há cerca de quarenta garimpeiros escravizados e pelo menos três capangas para cada personagem-jogador, armados com chicotes e facas, além de pistolas, escopetas e/ou submetralhadoras. Os capangas estão espalhados pela área, alguns parados no alto dos morros, ou nas torres de vigia, enquanto outros fazem ronda pelas redondezas. Se forem cuidadosos e furtivos, os personagens podem emboscar os capangas e nocauteá-los em pequenos grupos, sem chamar atenção - desde que não permitam que tiros sejam disparados. Se isso acontecer, o confronto pode se tornar impossível de vencer, pois todos os capangas partirão para cima deles!

Se chegarem perto do casebre e permanecerem escondidos, os personagens podem escutar uma conversa que está acontecendo lá dentro. Há um homem alto e forte, de semblante europeu, vestindo em um terno cinza, conversando com outro homem, esse mais baixo e mais velho, vestindo uma roupa simples. Enquanto o mais velho é o capataz do garimpo, o outro é um emissário da Shadaloo, que está financiando as operações.

"A qualquer momento, receberei notícias sobre o sucesso de nosso estratagema" - diz o europeu, com sotaque espanhol.

"E ficaremos mais seguros, exatamente como você nos solicitou. Toda atenção chamada para os ataques à fábrica, tendo como únicos suspeitos os nossos desafetos, aqueles híbridos desgraçados! Ninguém jamais terá como provar que, na verdade, foram soldados meus!"

O velho responde: *"Pois eu acho que vocês, da Shadaloo, deveriam ter acabado com aqueles monstros, isso sim! Ai, não nos preocuparíamos nem com eles, nem com a polícia federal na nossa cola!"*

"O que você não entende, velho, é que atacar a fábrica também era parte importante do plano, pois era interessante para a Shadaloo!"

A conversa se encerra aí. Nesse ponto, ou os personagens-jogadores interrompem os dois, ou alguém aparecerá correndo, para informar que o garimpo pode ter sido invadido. Noutra hipótese, o Narrador pode fazer com que o esconderijo, de onde os personagens ouviram a conversa, seja descoberto pelo emissário da Shadaloo.



De uma forma ou de outra, deve acontecer agora o confronto final. A dificuldade dele dependerá do que os personagens fizeram até então:

- Se tiverem conseguido acabar com todos os capangas do garimpo antes de chegar até o escritório do capataz, o emissário da Shadaloos acionará um controle remoto, apontado para o furgão e, de dentro do veículo, sairão alguns soldados cybermodificados (completamente controlados por cérebro computadorizado, embora não sejam totalmente não humanos), um para cada personagem. Eles levarão dois turnos para chegar ao ponto onde os personagens estão, então é claro que os lutadores podem tentar confrontar o capataz e o emissário da Shadaloos nesse tempo, mas, assim que possível, ambos tentarão fugir. Use para eles a ficha do Robô de Elite apresentada no Secrets of Shadaloos.
- Se ainda houver alguns capangas do garimpo, mas pelo menos metade deles tiverem sido confrontados e derrotados, os que estiverem disponíveis tentarão forçar os garimpeiros a subir na carroceria do caminhão, para levá-los embora, enquanto os soldados cybermodificados confrontam os heróis, como acima.
- Se todos os capangas do garimpo ainda estão disponíveis, pelo menos um para cada personagem deve intervir no confronto dos heróis com os soldados cybermodificados, aumentando imensamente as chances dos lutadores serem derrotados nessa batalha.

CONCLUSÃO

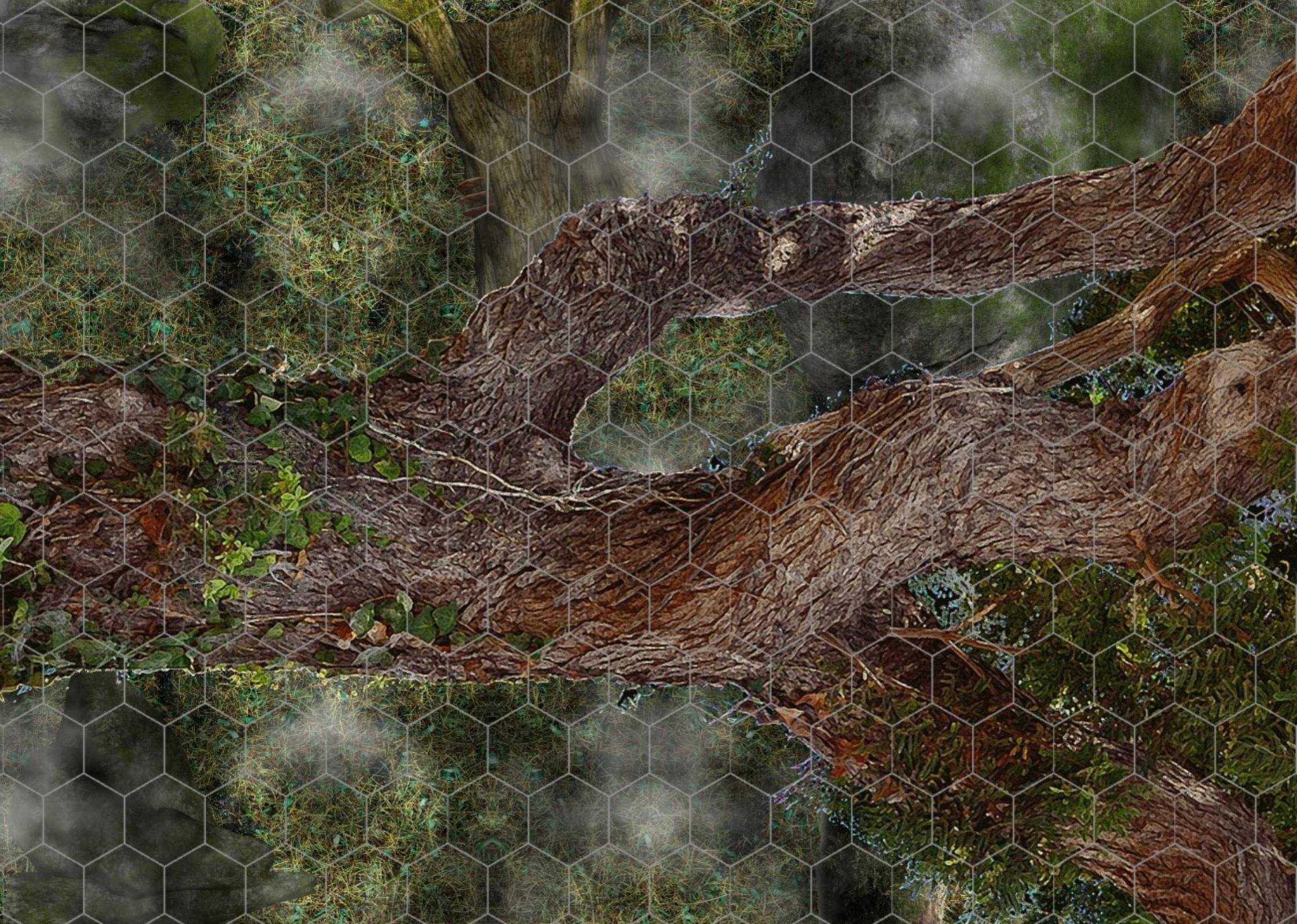
Supondo que conseguiram acabar com os soldados cybermodificados, os lutadores poderão fazer várias coisas, conforme sua disponibilidade e intensões.

Na mesa do capataz, existe um diário de serviço. As anotações nele provam que o trabalho dos garimpeiros no local era insalubre, indigno e ilegal. Também podem provar que o garimpo pertencia a mandantes estrangeiros, embora o nome "Shadaloos" não seja jamais mencionado, nem mesmo o nome do emissário está ali escrito. Numa pasta cartonada, encontram-se um mapa e alguns papéis com um plano de ataque, escrito em espanhol, que são uma cópia dada ao capataz do que foi feito contra a grande empresa mencionada pelos agentes federais - isso prova que os híbridos não estavam envolvidos.

Há um armário no escritório, contendo algumas armas e munições, além de uma chave, identificada com um adesivo, onde há o desenho de uma árvore (Fica a cargo do Narrador definir o que essa chave abre. Pode ser pretexto para uma continuação). Os trabalhadores do garimpo estão há meses sem visitar suas casas e famílias e ficarão imensamente gratos e emocionados, se forem ajudados a voltar para a vila dos pescadores.

Enfim, com provas da existência do garimpo, bem como do não envolvimento do time de híbridos na sabotagem industrial de que eram acusados, os personagens podem procurar pelos agentes federais. Se tiverem aceitado tê-los como staff, lá no início da aventura, isso será mais simples, pois terão números de contato direto para encontrá-los. Senão, precisarão de algum tempo e busca para dar conta de achar a delegacia onde trabalham. Com ajuda de um advogado, contratado pelo empresário Josias, podem conseguir a liberdade do time de híbridos e evitar problemas para si mesmos.

ERIC "MUSASHI" SOUZA & GIOVANE DO MONTE



VICTORIA RAMIREZ

A seção "Promessas do Circuito", que apareceu no Punho do Guerreiro Especial de Natal de 2017 retorna, trazendo uma nova lutadora como exemplo de street fighter iniciante.

Vicky Ramirez sempre foi uma lutadora, mas muitos duvidavam de sua capacidade. Ela queria mostrar que poderia fazer qualquer coisa que os outros caras faziam e se alistou no exército.

Durante a operação Tempestade no Deserto seu pelotão foi emboscado e o comboio em que ela se encontrava foi explodido. Ela sobreviveu graças a uma família iraquiana que a viram viva.

Ao retornar para casa como veterana e muitas sequelas da explosão, ela foi alocada para uma divisão de pesquisa e tratamento dos veteranos em conjunto com a Watanabe-Choi Enterprises (WCE), ganhando assim seus implantes.

Hoje em dia, cara nenhum tem coragem de dizer que ela não é durona.

Jogando com Vicky: Você é esquentada, curte uma bebida forte e quente, e é uma boxeadora que faz de tudo para sobreviver. Como militar teve baixa com honra, já que não poderia mais servir devido ao acidente. Realmente acredita que um soco baixo pode ser a diferença entre continuar viva ou morrer.

Aparência: Vicky seria bonita, se não fossem as marcas das cicatrizes e seus implantes. E sua personalidade acaba por espantar os mais fracos de vontade. Sua altura é mediana, cabelos loiros, apesar de sua ascendência latina, e olhos claros.

DAVI CAMPINO

Estilo: Boxe **Escola:** Desconhecida **Conceito:** Bad girl
Assinatura: Faz sinal de negativo com o indicador

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	●●
Apoio	●●	Soco	●●●●	Honra	●
Cibernéticos	●●●	Chute	●●	Glória	●
Recursos	●●	Bloqueio	●●	Chi	●
Staff	●●	Apresamento	●●	Força de Vontade	●●●●●●
		Esportes	●●	Saúde	●●●●●●●●
		Foco	●●		

VICKY RAMIREZ

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

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	ESPECIAL
Jab	5	6	2	Básica
Strong	3	8	2	Básica
Fierce	2	10	1	Básica
Apresamento	3	5	Um	Básica. Ignora Bloqueio
Bloqueio	7	-	-	Básica. Interrupção. +2 Vel próx. turno
Movimento	6	-	5	Básica
Jump	6	-	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)
Lunging Punch	3	8	3	Agachamento; apenas Kick Defense funciona
Head Bite	4	8	Um	Apresamento Sustentado

Combos: Lunging Punch para Head Bite, Bloqueio para Head Bite, Lunging Punch para Bloqueio para Fierce

DOUBLE HOOK KICK / CHUTE GANCHO DUPLO

Estilos de luta chineses são conhecidos por socos e chutes incapacitadores, próprios para interceptar o oponente e interrompê-lo. O Double Hook Kick é uma dessas manobras, usando o calcanhar para um movimento em gancho contra o oponente.

Pré-requisitos: Chute ■■■, Double-Hit Kick, Wounded Knee

Pontos de Poder: Forças Especiais, Majestic Crow Kung Fu, Wu Shu 1; Outros 2

O lutador intercepta o ataque do oponente com um chute de calcanhar à altura do joelho e outro no tronco. Se o oponente desferiu um soco, o primeiro chute atinge em cheio o joelho deste, enfraquecendo-lhe a perna, de modo a provocar dificuldade de se mover ou chutar.

Sistema: o chute acerta duas vezes, com os modificadores abaixo. Oponentes executando uma Manobra Aérea ou em Agachamento não são atingidos. Se o oponente realizou uma Manobra de Soco, o ataque faz com que a vítima sofra, nos próximos dois turnos, penalidades de -2 no Movimento de todas as Manobras e -2 na Velocidade de todas as Manobras de Chute.

Custo: Nenhum

Vel: +2

Dano: +0

Movimento: Nenhum

WAGNER NASCIMENTO



A HORA DO RUSH



YANG NAING LEE

Inspetor Lee é um investigador de Hong Kong, que acabou deslocado para Los Angeles a fim de investigar as ações do grupo criminoso de Juntao, que sequestrou a filha do cônsul chinês. Na missão, Lee foi desacreditado por policiais americanos e colocado ao lado de James Carter, que estava a um passo da demissão na polícia.

De início, eles tiveram inimizade, mas logo se tornaram grandes parceiros, resolvendo o caso e iniciando uma boa relação. Isso levou Carter a acompanhar Lee em Hong Kong, para supostas férias, o que na verdade se revelou como uma investigação ainda maior, sobre as atividades criminosas de Ricky Tan, ex-policial e antigo parceiro do pai de Lee, responsável por sua morte.

Lee e Carter ainda atuaram juntos em outras aventuras, e são uma dupla que se completa, embora muitas vezes possam passar por dois ingênuos. Em ação, eles se complementam, a malandragem de Carter se unindo ao incrível talento de Lee para acrobacias e combates.

Jogando com Lee: Você é sério e objetivo. Busca cumprir seus trabalhos da melhor forma possível, e não tem a desenvoltura dos ocidentais. Apesar dos problemas em que Carter o coloca, você gosta muito de seu parceiro, e se arriscará por ele sempre que preciso.

Aparência: Lee é baixo e magro, podendo se passar por um homem comum na multidão. Ele se veste conforme o trabalho que desempenha, e em ação, é ágil e resistente, destacando-se por enfrentar múltiplos oponentes.

JAMES CARTER, O PARCEIRO DE LEE

Carter é um policial comum, e sua ficha é semelhante à ficha do policial apresentado no livro básico de Street Fighter. Com o tempo, Carter vai se enrijecendo nos combates ao lado de Lee, aprendendo coisas como desarmar e melhorando seus Atributos e Técnicas.

Jogando com Carter: As pessoas levam a vida muito a sério, e você não precisa ser assim. Tragédias? Todos têm, afinal, seu pai morreu numa batida policial aleatória. Como o mundo é um caos, o importante é viver cada dia de uma vez, e se as coisas dão errado, paciência. O importante é ser um bom policial e resolver os casos que caem em suas mãos.

Aparência: Carter é um homem alto de ombros largos, com boa aparência. Quando ele abre a boca, porém, uma parte do encanto pode se quebrar, já que ele é cômico desde seu tom de voz até as coisas que costuma dizer.

ERIC "MUSASHI" SOUZA





CRIANDO NOVAS ARMAS

O **PUNHO DO GUERREIRO** #5 abordou *Itens de Poder*, trazendo regras simples e funcionais para armas mágicas ou grandes aparatos tecnológicos.

Contudo, a despeito da lista razoável de armas do livro básico e da grande lista do *Contenders*, os jogadores e Narradores podem sentir falta de outras armas e desejar adaptá-las. Este breve artigo traz três caminhos para isso.

Utilizando uma arma existente

Esse é o caminho mais fácil, já que muitas armas podem compartilhar modificadores e efeitos. É o caso, por exemplo, do *Mangual*, arma famosa medieval, e que funciona de forma semelhante ao *Kusari-gama*. Ainda é possível adotar os modificadores de uma arma, porém modificando a Técnica utilizada: um exemplo é o *Machado de Guerra*, maior e mais poderoso que as machadinhas apresentadas no *Contenders*. É possível utilizar os modificadores da *Espada Longa*, mudando a Técnica para *Machado*. Um *Martelo de Guerra* também

pode utilizar a *Espada Longa*, funcionando com a Técnica *Armas de Impacto*.

Elaborando novos modificadores

Às vezes não há alguma arma que represente as existentes, ainda que o *Contenders* seja bem abrangente. Nesse caso, é preciso uma combinação justa. Geralmente, os modificadores das armas somam três pontos (quatro pontos em casos muito especiais, de armas lendárias, como a *Katana*). Se a arma possuir efeitos especiais, como ser arremessada, ter longo alcance, ajudar na defesa ou desarme, por exemplo, sua soma é reduzida, e o Narrador deve se guiar pelas armas do *Contenders* (*Shuriken* soma zero, mas tem ataque múltiplo, por exemplo; *Sai*, por sua vez, soma um, mas ajuda em desarmes e ao bloquear). Um exemplo é a *Zanbatou*, espada gigantesca de matar cavalos que se popularizou com Cloud (*Final Fantasy 7*) ou Sanosuke (*Rurouni Kenshin*).

Zanbatou: Técnica: *Espada*. -2 Velocidade, +6 Dano, -1 Movimento.

Utilizando efeitos de manobras

Algumas armas precisam de efeitos especiais para funcionar corretamente. O próprio livro básico traz efeitos de área para *Granada de Mão*, *Bazuca* e *TNT*, como também 2 acertos para *Escopeta*. Um exemplo é o *Lança-Chamas*, que utiliza *napalm*, um combustível que segue queimando e não se apaga nem mesmo sob a água. Uma manobra que simula muito bem esse efeito é o *Acid Breath*. Outro efeito é a língua de fogo que a arma provoca, um ataque em linha como *Fire Strike*.

Lança-chamas: -2 Velocidade, Dano 9, Nenhum Movimento. A chama queima por uma linha de cinco hexágonos, e todos que estão nela são atingidos. Nos dois turnos seguintes, todos os atingidos sofrem o dano equivalente a um incêndio (2 pontos de dano por turno).

ERIC "MUSASHI" SOUZA