



SUPLEMENTO PARA



PONTUS MÁXIMUS  
&  
LANCE

# STREETS OF RAGE



VERSÃO 1.0

**Criação: Pontus Máximo & Lance**

**Edição: Mataro**

**Revisão: Pontus Máximo**

**Diagramação: Mataro**

**Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.**

### **Direitos Autorais**

As imagens contidas nesse livro são de caráter apenas de divulgação, todos os direitos dos seus respectivos proprietários.

### **Como jogar?**

Para usar as regras deste cenário você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, e do Suplemento Mega City. Ambos podem ser encontrado em bancas lojas e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (<http://www.jamboeditora.com.br/>).

### **Atenção**

Caso você obtenha esse jogo saiba que ele foi feito de fãs para fãs, não comercialize de modo algum o mesmo, isso já seria constatado com pirataria, e isso é crime, heróis não precisam disso.

A Sega não tem nenhum respeito pelos seus fãs, mas nós temos respeito por vocês, a Sega abandonou o projeto como também o seu público com sua assessoria ruim, mas lembrem-se é feito de fãs para fãs, não queremos um centavo que não nos pertença, isso é um projeto feito por fãs da Bombergame e adaptado por mim (Pontus Maximus) e amigos (Mataro e Lance).

### **Site de Referência**

<http://nonplusrpg.blogspot.com/>  
<http://forumplus.forumeiros.com/>  
<http://www.jamboeditora.com.br/forum/>



# Índice

<b>Índice</b>	<b>3</b>
<b>Introdução</b>	<b>4</b>
<b>Personagens</b>	<b>6</b>
Adam (12 pontos)	6
Axel (12 pontos)	7
Blaze (12 pontos)	8
Max (12 pontos)	9
Skate (12 pontos)	10
Zan (12 pontos)	11
Roo (12 pontos)	12
Elle (12 pontos)	13
Ash (15 pontos)	14
Rudra (20 pontos)	15
Shiva (21 pontos)	16
Mr.X (18 Pontos)	17
Back-Up Enforcer	18
<b>Regras</b>	<b>19</b>
<b>Desafios</b>	<b>20</b>
Garcia	20
Y. Sinal	20
Nora	20
Haku-Oh	21
Jack	21
Antonio	21
Souther	22
Abadede	22
Bongo	23
Onihime & Yasha	23
Mr. X	24
Electra	24
Barbon	24
Gangue de motoqueiros	25

Lutadores de Koppojutsu	25
Jet	26
Ninjutsu	26
Vehelits	27
Zamza	27
Big Ben	27
Abadede	28
Kickboxers	28
R. Bear	28
Robôs Sentry	28
Shiva	29
Mr. X	29
Goldie	29
Garnet	30
Vice	30
Donovan	30
Agentes Assassin	31
Ash	31
Shiva	31
Camionero	32
Bruce	32
Mona e Lisa	32
Tiger	32
Break / Axel	33
Yamato	33
Robô X	33
P-série de Defesa Drone	34
Jet Mk II (Jet)	34
Dr. Dahm	34
Robô X	34
Neo X	35

## INTRODUÇÃO

Esta cidade já foi um lugar feliz e tranquilo... Até que um dia, uma poderosa organização criminosa tomou conta da cidade. Um sindicato cruel logo teve o controle do governo e até mesmo da polícia. A cidade tornou-se um centro de violência e de criminalidade, onde ninguém está seguro. Em meio a essa turbulência, um grupo de jovens determinados jurou limpar a cidade. Entre eles estão Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding. Eles estão dispostos a arriscar qualquer coisa ... até as suas vidas ... no ... Streets Of Rage.

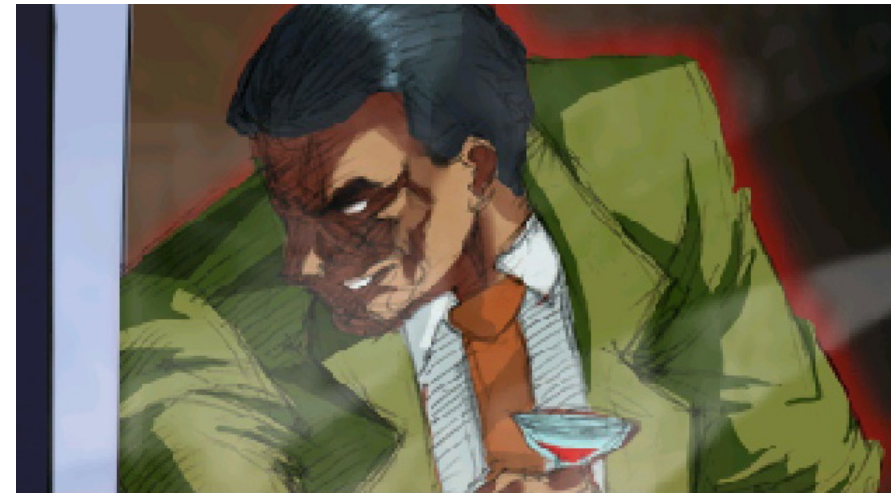
A Fúria das Ruas esta de volta e o mega mafioso conhecido como Mr. X dessa vez retornou a fim de tomar o controle de Mega City a Cidade das Cidades, instaurando assim o mais poderoso império do crime na face da história.

*Um ano após a última batalha....*



*Esta cidade era novamente um lugar feliz e tranquilo...*

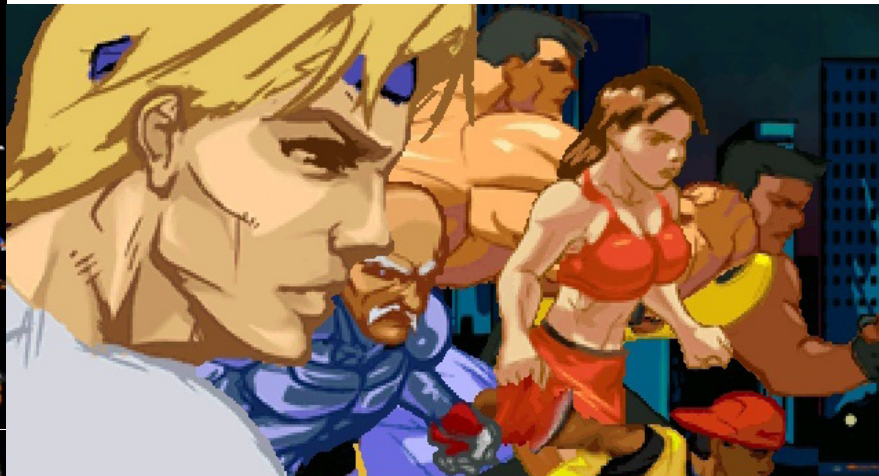
*Até que um dia, uma poderosa organização criminosa tomou conta da cidade.*



*Um sindicato cruel logo teve o controle do governo e até mesmo da polícia.*



A cidade tornou-se um centro de violência e de criminalidade, onde ninguém está seguro.



Em meio a essa turbulência, um grupo de jovens determinados jurou limpar a cidade. Entre eles estão Adam Hunter, Axel Stone e Blaze Fielding.



Eles estão dispostos a arriscar qualquer coisa...

...até as suas vidas... ...em...

...São Pa... **Streets Of Rage!**

## A história passada de Streets of Rage

Axel, Adam e Blaze eram policiais na cidade. Quando o Sindicato do Crime, uma organização mafiosa liderada pelo misterioso Mr. X, toma conta da cidade, estendendo seus tentáculos inclusive entre a polícia. Os três então decidem limpar a cidade e juntos se demitem da polícia agora corrupta. Eles estão investindo pelas ruas derrotando asseclas do Mr. X e buscando informações. Até encontrarem pessoalmente com o chefe do crime organizado e o derrotar em seu próprio edifício. Essa foi a primeira derrocada de Mr. X. Misteriosamente, assim como apareceu no passado, Mr. X retorna e dessa vez consegue capturar Adam atraindo seus companheiros e o Bino para uma cilada. Pedro não os avisou. Mas eles não estavam sozinhos, o lutador de luta-livre Max Thunder e o irmão de Adam, Skate auxiliam Axel e Blaze a derrotar novamente Mr. X e resgatar Adam.

Mr. X, parece retornar dos mortos. Dessa vez operando nas sombras a companhia de pesquisa RoboCy Corporation, que age como disfarce para suas operações ilegais. O plano em execução desta vez é a substituir importantes oficiais da cidade por modelos de vidas artificiais, criados pelo gênio em robótica Dr. Rahm. Dr. Zan, que trabalhava nas indústrias, descobre o plano secreto do Mr. X e contacta a investigadora Blaze avisando-a dos planos.

Blaze junto com Axel, Skate, e o próprio Zan, conseguem mais uma vez derrotar o Mr. X e seus robôs. Mas Mr. X parece poder retornar dos mortos...



## Adam (12 pontos)

Adam Hunter é um ex-policial e atualmente lutador de Muay-Thai (iniciou como boxeador). Ele é notavelmente mais lento que os outros personagens e também o mais forte entre os três. Esta é a única aparição de Adam como um personagem jogável na série Streets of Rage, porém seu irmão caçula, Skate, aparece nos outros jogos da série. Adam mais tarde voltaria a ser selecionável em Streets of Rage Remake.

Depois dos eventos ocorridos na trilogia Adam decide retornar a policia para combater de maneira ainda mais eficiente a corrupção nas ruas e dentro da corporação policial.

**Estilo de luta:** Muay-Thai (inicialmente Boxe).

**Hobbie:** Bonsai.

**Altura:** 1,88 cm.

**Peso:** 88 Kg

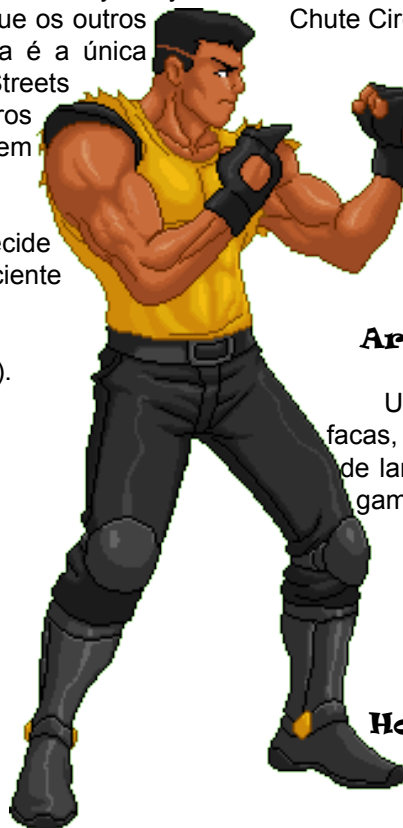
**Idade:** 26 anos.

**F3, H2, R3, A1, PdF0**

## Vantagens

**Equipamento (1 ponto)** Usa equipamentos de até 10 pontos.

**Patrão (1 ponto):** A corporação de policia da cidade provem os recursos necessários para Adam combater o crime.



**Poderes Legais (1 ponto)** Como policial detetive, Adam possui uma serie de vantagens legais.

**Técnica de Luta (3 pontos):** Cotovelada, Chute Baixo, Chute Circular, Direto, Joelhada, Voadora

Hábil nas principais técnicas de boxe e muay thai.

## Equipamentos:

**Armas Brancas:** H4, PdF1, Munição Limitada.

**Armas de Fogo:** PdF 5, Munição Limitada.

Utilizando de quase qualquer coisa que possa pegar, como facas, canos, tacos de beisebol, pistolas, metralhadoras e até de lanças misses vindo de reforços, Adam possuiu uma vasta gama de armas a disposição.

## Desvantagens

**Código de Honra dos Heróis e da Honestidade (-2 pontos):** Adam tem um exemplar e rígido código de conduta.

**Devoção (-1 ponto):** Exterminar com a corrupção na cidade.

**Protegido Indefeso (-1 ponto):** Embora não demonstre Adam não gosta de seu irmão lutando contra o sindicato sendo ainda tão jovem.

## Axel (12 pontos)

Axel Stone é um ex-policia e artista marcial. Ele é o mais equilibrado dos três primeiros personagens da franquia: mais lento que Blaze mas mais rápido do que Adam e mais forte do que Blaze mas mais fraco que Adam. Seu único atributo negativo é a sua capacidade de salto em comparação com os outros personagens. Axel, junto com Blaze, aparece com destaque em cada jogo da série Streets of Rage. Depois do incidente que culminou na suposta derrocada de Mr.X ele abre uma academia de Artes Marciais e instruí seus alunos a nunca utilizarem seu treinamento para o mau.

**Hobbie:** Videogames.

**Estilo de luta:** Artes Marciais Mistas.

**Altura:** 1,83 cm.

**Peso:** 75 Kg

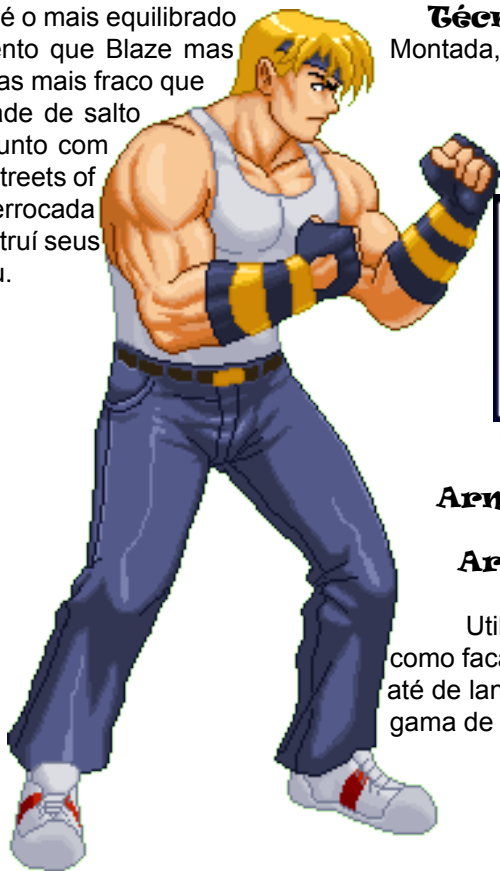
**Idade:** 25 anos.

**F2, H3, R3, A1, PdF0**

## Vantagens

**Ataque Especial: Tempestade de Golpes, Cansativo (1 ponto)** Com fulminates e flamejantes dragons punches, Axel atinge a todos em sua volta.

**Contatos (1 ponto)** Como ex-policia Axel ainda matem contado com alguns membros da corporação



**Equipamento (1 ponto)** Usa equipamentos de até 10 pontos.

**Técnica de Luta (2 pontos):** Chute Direto, Montada, Uppercut, Voadora

Hábil nas principais técnicas de MMA.



### AXEL STONE

HEIGHT: 183 CM.

WEIGHT: 75 KG.

AGE: 25

FIGHTING STYLE: MARTIAL ARTS

HOBBY: VIDEO GAMES

### Equipamentos:

**Armas Brancas:** F4, PdF1, Munição Limitada.

**Armas de Fogo:** PdF 5, Munição Limitada.

Utilizando de quase qualquer coisa que possa pegar, como facas, canos, tacos de beisebol, pistolas, metralhadoras e até de lanças misses vindo de reforços, Axel possuiu uma vasta gama de armas a disposição.

## Desvantagens

**Código de Honra dos Heróis e da Gratidão (-2 ponto)**



## Blaze (12 pontos)

Blaze Fielding é uma ex-policial e especialista em judô. Ela é um pouco mais fraca do que os outros personagens, mas é a mais ágil dos três pois pode saltar mais alto e se movimentar mais rápido. Depois dos Incidentes no combate ao super mafioso de renome chamado Mr.X ela abre uma agência própria de investigação. Também é professora de dança em sua própria academia.



### BLAZE FIELDING

HEIGHT: 167 CM.  
WEIGHT: ?? KG.  
AGE: 24  
FIGHTING STYLE: JUDO  
HOBBY: LAMBADA



**Estilo de luta:** Judô.

**Hobbie:** Lambada.

**Altura:** 167 cm.

**Peso:** 57 Kg

**Idade:** 24

**F1, H4, R3, A1, PdF0**

## Vantagens

**Equipamento (1 ponto)** Usa equipamentos de até 10 pontos.

**Investigação (2 pontos)** Ex-policial e agora dirigindo sua própria agência de detetives, Blaze tem o conhecimento e é treinada em todas as formas de investigação.

**Técnicas (2 ponto):** Cambalhota do Macaco, Chute Circular, Golpe de Judô, Voadora.

Experiente lutadora especialista em judô.

## Equipamentos:

**Armas Brancas:** F3, PdF1, Ataque Múltiplo, Munição Limitada.

**Armas de Fogo:** PdF 5, Munição Limitada.

Utilizando de quase qualquer coisa que possa pegar, como facas, canos, tacos de beisebol, pistolas, metralhadoras e até de lanças misses vindo de reforços, Blaze possuiu uma vasta gama de armas a disposição.

## Desvantagens

**Código de Honra dos Heróis (-1 ponto):** Blaze possui um forte senso de justiça que molda suas ações.

**Devoção (-1 ponto):** Combater o "Sindicato do Crime"





## Max (12 pontos)

Max Thunder é um lutador de lutas livres e velho amigo de Axel Stone, ajudou no resgate de Adam Hunter e também na derrubada das forças da mafia criada por Mr.X e da Robocy, tem um bom coração e é fiel aos amigos e depois que a cidade voltou a ter medo dos homens da lei Max decidiu fazer parte de um grupo social treinando na mesma academia de seu amigo Axel garotos afim de tirá-los das ruas através do esporte. Sem sombra de dúvidas ele é o mais forte e mais lento de todos e seus golpes são lembrados por aqueles que se colocaram em seu caminho e sobreviveram.



### MAX THUNDER

HEIGHT: 203 CM.

WEIGHT: 139 KG.

AGE: 30

FIGHTING STYLE: WRESTLING

HOBBY: NATURE



**Hobbie:** Natureza.

**Estilo de luta:** Luta-Livre.

**Altura:** 2,03 cm.

**Peso:** 139 Kg

**Idade:** 30 anos

**F4, H1, R3, A2, PdF0**

## Vantagens:

**Ataque Especial: F: Poderoso, Lento e Óbvio (1 ponto):** O golpes especial é extravagante e exagerado mas muito poderoso.

**Boa Fama (1 ponto):** Max é um famoso lutador de luta-livre.

**Técnica de Luta (2 pontos):** Cabeçada, Golpe de Judô, Montada, Voadora. Apesar de não ser um estilo de luta real, seus golpes de luta livre ainda causam um grande estrago.

## Desvantagens:

**Código de Honra dos Heróis e do Combate (-2 pontos)**

Max possui um coração nobre.

**Ponto Fraco (-1 ponto)**

Seus movimentos são exagerados e vindos lutas falsas, oponentes que percebam isso levam vantagem

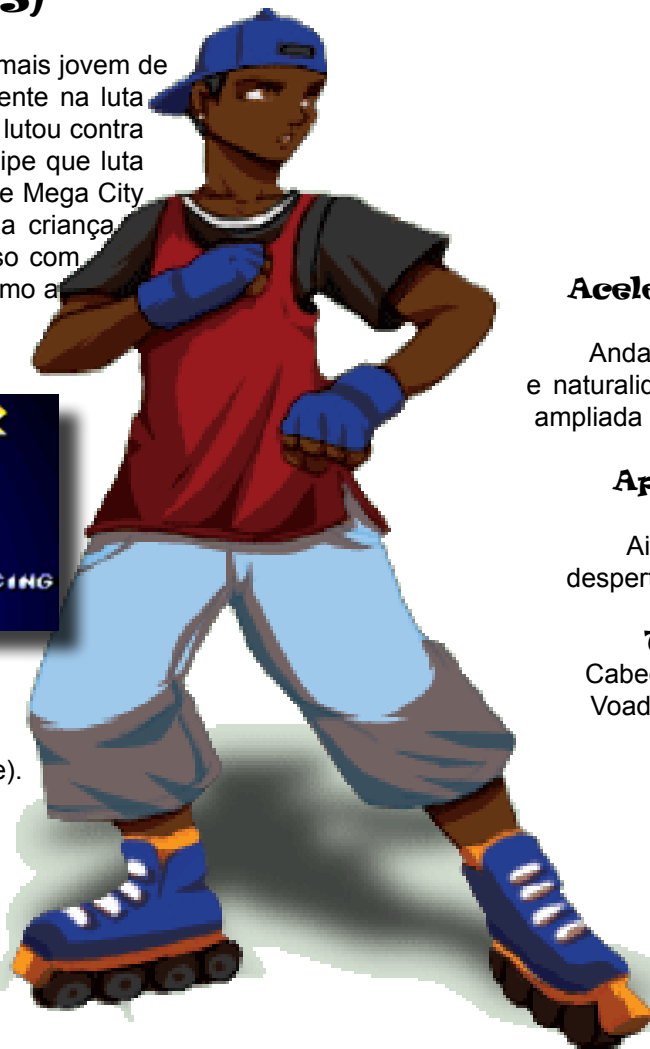


## Skate (12 pontos)

Sammy/Eddie Hunter, vulgo Skate, é o irmão mais jovem de Adam Hunter e ajudou Axel, Blaze e Max inicialmente na luta contra o Imperador do crime Mr.X e posteriormente lutou contra as máquinas da Robocy, hoje ele faz parte da equipe que luta sempre que alguma ameaça retorna para a cidade e Mega City esta em perigo mais uma vez. Mesmo sendo uma criança e o mais fraco da equipe ele busca compensar isso com habilidade e astúcia numa briga, chegando até mesmo a matá-los de raiva com suas provocações infantis.



**EDDIE HUNTER**  
 HEIGHT: 147 CM.  
 WEIGHT: 40 KG.  
 AGE: 14  
 FIGHTING STYLE: BREAKDANCING  
 HOBBY: SKATING



**Hobbie:** Andar de skates.

**Estilo de luta:** Hip-Hop (breakingdance).

**Altura:** 1,47 cm

**Peso:** 40 Kg

**Idade:** 14 anos.

**F0, H5, R2, A1, PdF0**

## Vantagens

### Aceleração (1 ponto)

Anda com seus patins com tanta frequência e naturalidade, que sua velocidade de locomoção é ampliada

### Aparência Inofensiva (1 ponto)

Ainda um jovem pré-adolescente Skate não desperta muito medo em seus inimigos

### Técnica de Luta (2 pontos):

Cabeçada, Cambalhota do Macaco, Cotovelada, Voadora

Um iniciante nas artes marciais



## Zan (12 pontos)

Dr. Gilbert Zan é o personagem mais misterioso de todos entre os seus amigos, um dos principais engenheiros robóticos da conceituada Robocy, ele aparentemente descobriu algo mais do que pesquisas para desenvolvimento Militar e por causa disso foi vítima de sabotagem, dado como morto ele retornou a vida transformando-se em uma de suas maiores criações, tornou-se em um cyborgue.



### DR. GILBERT ZAN

HEIGHT: 201 CM.  
WEIGHT: 151 KG.  
AGE: ??  
FIGHTING STYLE: CYBORG F.  
HOBBY: CHESS



Após o incidente onde quase morreu, foi transformado em um ciborgue.

## Vantagens

### Aceleração (1 ponto)

Jatos instalados nos seus pés permitem que Zan se locomova rapidamente

### Toque de Energia: eletricidade (1 ponto)

Se corpo robótico pode disparar descargas elétricas.

### Máquinas (2 pontos)

Um dos melhores engenheiros do mundo.

## Desvantagens

### Segredo: rejeição (-1 ponto)

Foi responsável pelo desenvolvimento de tecnologia usada pelo Sindicato do Crime embora não soubesse disso. Segredo (-1 ponto)

**Hobbie:** Xadrez.

**Estilo de luta:** Único

**Altura:** 2,01 cm.

**Peso:** 151 Kg

**Idade:** desconhecida

F3, H2, R2, A3, PdF0

## Vantagem Única

**Ciborgue (-1 ponto)**

## Roo (12 pontos)

Roo é um canguru treinado por palhaços e artistas circenses em geral da cidade para entretenimento em exposições nos circos e parques, contudo vários palhaços entraram para o mundo do crime e em especial o Sindicato, fundado pelo infame Mr.X para utilizar contra a polícia e em assaltos a pessoas desprevenidas, como um animal ele não sabe o que se passa mas obedece os seus treinadores mesmo debaixo de um chicote, os Cangurus de "estimação" desses artistas provaram ser bons lutadores.

**Estilo de luta:** Kickboxing.

**Hobbie:** Saltar ( XD)

**Altura:** 1,59 cm.

**Peso:** 76 Kg

**Idade:** 8 anos.

**F1, H3 (4), R3, A2, PdF0**

### Vantagem Única

**Remono(1 ponto):** H+1, Olfato e Audição Aguçados Vantagens:

### Vantagens

**Ataque Múltiplo (1 ponto)**



Extremamente ágil, Roo consegue disparar vários golpes antes de seus oponentes reagirem.

### Membros Extras: cauda (2 pontos)

Roo é habilidoso com sua cauda, a usando para se beneficiar em diversas situações.

**Técnica de Luta (2 Pontos):** Chute Direto, Direto, Jab, Voadora

As técnicas do Kickboxing são ideais para o biótipo de Roo e ele as domina bem.



**ROO**  
 HEIGHT: 159 CM.  
 WEIGHT: 76 KG.  
 AGE: 8  
 FIGHTING STYLE: K. BOXING  
 HOBBY: HOPPING

### Desvantagens

**Inculto (-1 ponto)**

Mesmo bem treinando, Roo ainda é só um canguru.

**Má Fama (-1 ponto)**

Na cidade é temido e confundido com aqueles que são utilizados pelos criminosos.



## Elle (12 pontos)



**ELLE**  
 HEIGHT: 175 CM.  
 WEIGHT: ?? KG.  
 AGE: 29  
 FIGHTING STYLE: WHIP FIGHTING  
 HOBBY: SINGING

Essa mulher, o que a difere de muitas "profissionais" do ramo ao qual atua é o fato de que sofreu um terrível acidente em uma explosão e perdeu um dos braços, levada as pressas por médicos da Robocy eles implantaram nela uma poderosa prótese biônica que lhe confere poderes elétricos.

**Estilo de Luta:** Chicote.

**Hobbie:** Cantar.

**Altura:** 1,75 cm.

**Peso:** 63 Kg

**Idade:** 29 anos.

**F1, H3, R3, A2, PdF0**

### Vantagens

**Aparência Inofensiva**

(1 ponto)

**Ataque Especial (1 ponto):** Tempestade de Golpe, Cansativo

**Equipamento (1 ponto)** Usa equipamentos de até 10 pontos.

**Especializações(1 ponto):** dança, canto e sedução



**Membros Elásticos (1 ponto)**

### Equipamento

**Braço Biônico:** F3, A3, PdF3 (elétricidade), Ataque Múltiplo, Munição Limitada.

### Desvantagens

**Aminésia (-1 ponto)**

**Má Fama (-1 ponto)**



## Ash (15 pontos)



**ASH**

HEIGHT: 204 CM.  
 WEIGHT: 84 KG.  
 AGE: 35  
 FIGHTING STYLE: SELF MADE  
 HOBBY: FASHION

Esse estranho, exótico e de personalidade excêntrica e dubia e conhecido nas ruas da cidade, um criminoso menor porém de boa repercussão no mundo dos Cafetões e Cafetinas, onde ele possui uma boate que recebe todos os dias as mais baixas ralés do crime organizado, mas as vezes também recebe membros importantes do Sindicato, recebendo-os com as melhores Strippers ou garotos de programa (dependendo do caso), não se sabe mais sobre ele além disso.

**Altura:** 2,04 cm.

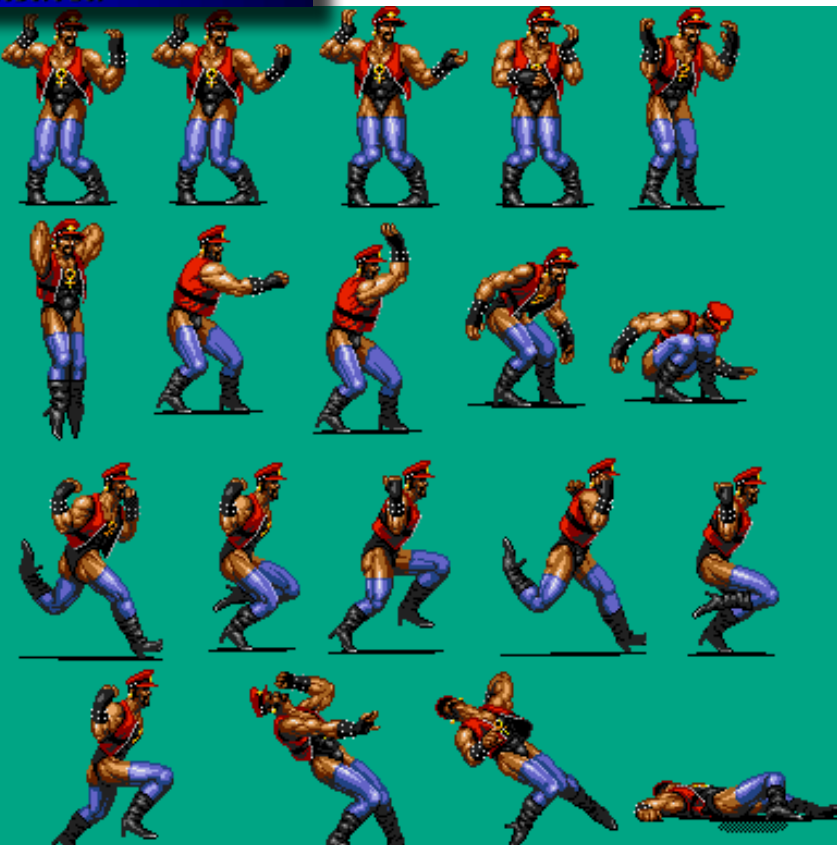
**Peso:** 84 Kg

**Idade:** 35 anos.

**Altura:** 2,04 cm.

**Peso:** 84 kilos.

**Idade:** 35 anos.



## Vantagens

**Ataque Especial: F. Perigoso (2 pontos)**

**Patrão (1 ponto)**

Sua boate.

**Poder Oculto (1 ponto)**

## Desvantagens

**Insano: extravagante (-1 ponto)**

Suas roupas são estilo dos Village People.

**Má Fama (-1 ponto)**

Cafetão/Cafetina e membro do Sindicato do Crime.



## Rudra (20 pontos)



### RUORA

HEIGHT: 166 CM.  
 WEIGHT: ?? KG.  
 AGE: 27  
 FIGHTING STYLE: NINJITSU  
 HOBBY: WEAPON COLLECTING

Rudra é uma ninja mulher (kunoichi) e assassina que trabalhava para Mr.X porém o mega mafioso era de veras sem escrúpulos e feria o bom senso com sua maldade sem freio, Rudra hoje é aliada poderosa de Axel e seus amigos, mas eles ainda possuem um certo receio a seu respeito contudo ela poderia ter matado a todos mas não o fez preferindo unir-se a eles, possui uma irmã que estaria sendo mantida prisioneira mas depois de resgatá-la decide abandonar o mundo do crime de vez e passou a treinar sua irmã Kido a pedido da mesma.

**Hobbie:** Colecionadora de armas.

**Estilo de luta:** Ninjutsu.

**Altura:** 1,66 cm.

**Peso:** 58

**Idade:** 27 anos.

**F2, H4, R3, A2, PdF1**

## Vantagens

**Aceleração (1 Ponto)**

**Crime (2 pontos)**

**Duplicação (2 pontos)**

**Obstruir Movimento (1 ponto)**

**Paralisia (1 ponto)**

**Técnica de Luta ( 2 pontos):** Ataque Louva-a-Deus, Chute Circular, Picada de Cobra, Rasteira

**Teleporte (2 pontos)**

## Desvantagens

**Má Fama (-1 ponto):** Ex-assassina do Sindicato.

**Protegida Indefesa (-1 ponto):** Kido sua irmãzinha.



## Shiva (21 pontos)

Shiva é sem dúvida alguma o homem de confiança do Mega Mafioso conhecido como Mr. X, assassino frio e cruel foi requisitado pela sua frieza e falta de piedade com relação aos inimigos do Sindicato, qualidades estas que seu patrão sempre quis para os seus seguranças pessoais, exímio lutador de Koppojutsu raramente precisa de armas, mas também não se opõe ao seu uso quando necessário, ele é o Sub-Chefe da história sendo preciso derrotá-lo primeiro antes de enfrentar o seu patrão.



### SHIVA

HEIGHT: 188 CM.

WEIGHT: 84 KG.

AGE: 32

FIGHTING STYLE: KOPPOJUTSU

HOBBY: MEDITATION

**Estilo de luta:** Koppojutsu.

**Hobbie:** Meditação.

**Altura:** 1,88 cm.

**Peso:** 82 Kg

**Idade:** 32 anos.

F3, H5, R4, A2, PdF0



## Vantagens

Ataque Especial: F; Tempestade de Golpes (2 pontos)

**Ataque Múltiplo (1 ponto)**

**Crime (2 pontos)**

**Patrão (1 ponto)**

Mr. X e o Sindicato

**Rapidez Força Treva (1 ponto)**

**Técnica de Luta (4 pontos):**

Ataque Louva-a-Deus, Cambalhota do Macaco, Chute Circular, Chute Direto, Jab, Picada de Cobra, Rasteira, Voadora

## Desvantagens

**Devoção (-1 ponto)**

Ordens do Mr. X

**Má Fama (-1 ponto)**

**Sanguinário (-2 pontos)**



## Mr.X (18 Pontos)

Mr.X é o principal inimigo da história de Streets of Rage, o seu passado também é algo pouco esclarecido, detentor de uma imensa fortuna, ele a utiliza sempre para alcançar seus objetivos sejam eles quais forem e por qualquer método necessário, frio e sem escrúpulos nenhum, sua riqueza cresce cada vez mais pois enquanto o crime existir Mr.X sempre terá como espalhar mais e mais corrupção.

Obs: Sua primeira planilha é com base nele apenas quando personagem jogável, ele possui outras duas formas que serão apresentadas em breve.

**Hobbie:** Jogos Mentais

**Altura:** 2, 13 cm.

**Peso:** 115 Kg

**Idade:** 51 anos.

**F3, H2, R3, A3, PdF1**

## Vantagens

**Aliado (2 pontos)**

Shiva como sendo seu braço direito.

**Equipamento (2 pontos):** Usa equipamentos de até

**Manipulação (2 pontos):** Lidera uma organização mafiosa com competência.

**Riqueza (2 pontos)**

**Vigoreso (1 ponto)**



## Equipamentos

**Metralhadoras:** PdF 5; Tiro Carregavel, Tiro Múltiplo, PM Extras.

## Desvantagens

**Insano: Megalomaniaco (-1 pontos):** Pretende unir a engenharia genética com a cibernética e retornar como o deus do crime.

**Insano: Histérico (-1 ponto):** Sempre ri quando seus inimigos caem.

**Má Fama (-1 ponto):** O Mafioso mais procurado do mundo, como também o mais poderoso.



## Back-Up Enforcer

Não é um personagem jogável da série e só é visto durante o "ataque especial" e durante os créditos finais. O policial secretamente se aliou aos três personagens e fornece apoio armado a eles ao longo do jogo.

Sem dúvida alguma esse dedicado Oficial da Policia fez muita diferença com o seu apoio Tático no combate ao crime e depois da suposta morte de Mr.X ele foi condecorado com honra por bravura e serviços prestados de um modo geral ao mundo, mesmo sendo alguém menor na história, inspirando outros a seguir o seu bom exemplo. Excelente piloto e hábil em armamento pesado do exército e de batalhões especiais da Policia, agora treina e prepara outros em Mega City.



Great! They will grant us  
aerial support!

## Os personagens jogadores

A aventura em Streets of Rage Remake começa após a derrota de Mr. X e a RoboCy. Os jogadores podem jogar com os personagens do jogo (apresentados no capítulo anterior) ou fazer seus próprios heróis. É recomendo personagens de 12 pontos. O histórico não é muito importante, basta uma boa desculpa para sair dando porrada nos bandidos na rua e se tornar um herói.

**Todos os personagens já começam com as seguintes manobras:**

**Agarrar:** faça um teste de Força ou Habilidade menos a Força ou Habilidade respectiva do adversário (se ambos, F ou H, forem menor ou igual que ao do adversário você não consegue agarrar ele), se for bem sucedido o o adversário está agora agarrado e indefeso para qualquer ataque contra ele. Aliados que se deixem agarrar não precisam de teste. Agarrar utiliza uma ação.

**Arremessar:** para arremessar um adversário é necessário estar agarrando ele. Um arremesso é considerado um ataque corporal comum em um adversário indefeso, porém a mesma FA é considerado um ataque de PdF atingindo todos na linha do arremesso (para distância considera PdF igual a Força). Lembrando que se o adversário ainda for arremessado de uma boa altura ele ainda sofre o dano da queda. Arremessar utiliza uma ação.

**Cair em Pé:** sempre que for jogado/arremessado pode utilizar 1 PM e faça um teste de Habilidade, se for bem sucedido ignora totalmente o dano.

**Nunca Indefeso:** sempre que estiver sendo segurado pode fazer um teste de F para se soltar, passando no teste e utilizando 1 PM, o agressor será lançado para longe sofrendo o dano de um arremesso.

Para decidir a quantidade de Técnicas de Lutas para os personagens, criei o seguinte critério (que utilizo também para outras adaptações e fichas de personagens avulsas):

**1 ponto: conhecimento rústico.** Aprendeu alguns, não necessariamente um lutador de artes marciais.

**2 pontos: conhecimento básico.** Conhece de fato um estilo de luta e o treina regularmente, ainda se desenvolvendo.

**3 pontos: expert.** Treina a muito tempo, ou é um exímio prodígio.

**4 pontos: mestre.** Conhecedor profundo das artes marciais.

**Acima de 4 pontos:** Akuma (Street Fighter), Gouken (Street Fighter), Ricardo Martinez (Hajime no Ippo), Wolverine (Marvel 616), Bruce Lee....etc.



Nesta parte iremos apresentar os desafios que os Personagens irão enfrentar durante as aventuras. Primeiramente iremos apresentar os personagens de Street of Rage 1.

## Garcia



**Altura:** 178cm

**Peso:** 75kg

**F1, H1, R1, A0, Pdf0** [+1 em H ou R]

Gangster contratado pelo Sindicato. Além de atacar com socos e chutes, Garcia também pode assaltá-lo com armas.

## Y. Sinal

**Altura:** 181 centímetros

**Peso:** 59 kg

**F1, H1, R1, A0, Pdf0** [+2 em F ou H e +1 em R ou A]

**Ataque Especial (F)**



Apesar de seu físico esbelto, de sinal é proficiente em técnicas como jogar. Ele também usa um chute inteligente de deslizamento.

Outro punk regular, desta vez com um ataque de deslizamento. Esse cara é muito semelhante aos punks Sinal de Streets of Rage 2 e 3.

## Nora

**Altura:** 166 centímetros

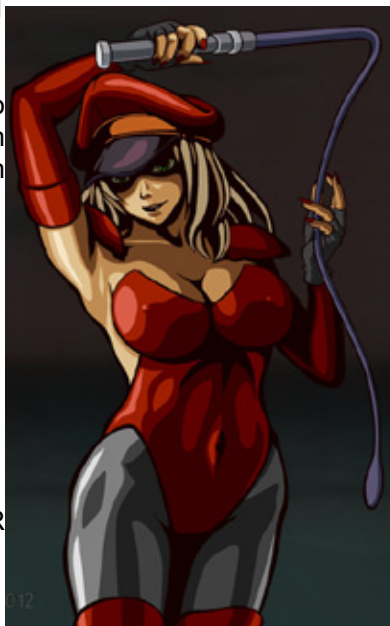
**Peso / Medidas:** Desconhecido

**F1, H1, R1, A0, Pdf0** [+2 aleatório]

**Membros Elásticos**

Com seu chicote afiado, Nora estabelece a lei! Trabalha para clubes questionáveis dos membros-somente, onde todos a chamam de "Rainha".

Encontro com bastante regularidade, ela pode derrubá-lo com seu chicote. Uma vez que você derrubá-la ela não vai chegar até você se afasta - parece que os heróis são muito honrados para bater em uma mulher no chão, mesmo que ela seja do exército do Mr. X.



## Haku-Oh

Altura: 180cm

Peso: 69kg

**F1-2, H2-3, R1-3, A2, Pdf0**

Técnicas de Combate (Chute Direto e Voadora).

Estudante da arte antiga chinesa de 4 mil anos do Kung-Fu Shaolin. Por causa de sua crueldade, ele se tornou um membro do Sindicato. Golpes de sua marca registrada são seus chutes voadores.

Um dos asseclas de Mr. X. 's mais capazes. Este monge pode pular em você e tem um ataque irritante de chutes.



Um sujeito perigoso que faz malabarismo com machados e tochas, ocasionalmente, jogando-os. Jack trabalha em parte no circo como palhaço, e apesar de ser engraçado para a vida, ele é bastante forte.

Cuidado com Jack andando em você como ele vai derrubá-lo.

## Antonio

Altura: 215 centímetros

Peso: 120 kg

Patrimônio: Italiano

**F2, H3, R4, A2, Pdf3** [+1 aleatório]

**Ataque**  
(Teleguiado, Lento).

**Especial**

No combate próximo, ele ataca com um chute frontal, a distância que ele ataca, jogando seu bumerangue. Antonio atualmente detém o título 3º lugar no ranking mundial de bumerangue.

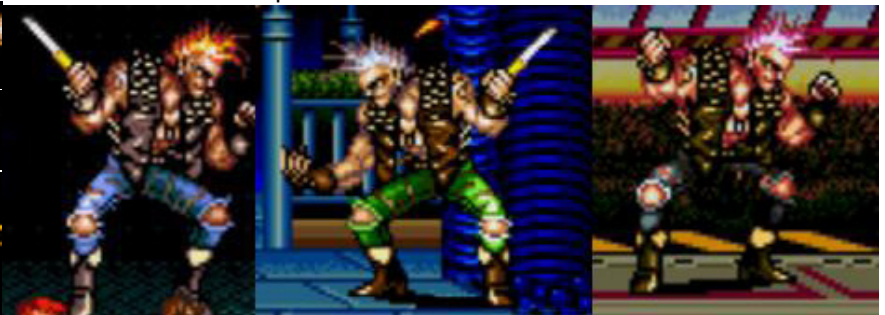


## Jack

**Altura:** 193 centímetros

**Peso:** 73 kg

**F0-1, H2, R1-3, A1, Pdf1-3** (Dano por corte ou Fogo).



## Souther

**Altura:** 208 centímetros

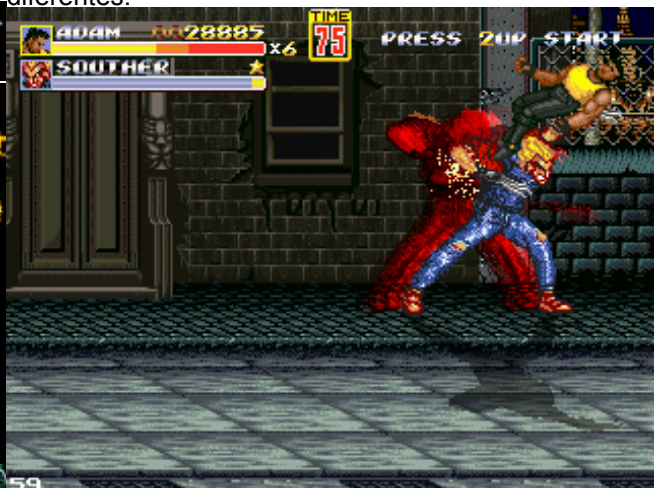
**Peso:** 95 kg

**F4** (corte), **H3**, **R3**, **A2-3**, **PdF0**



**Ataque Especial** (Poderoso, Perigoso, Penetrante), **Ataque Múltiplo e Monstruoso**.

Escandinavo Souther espera seu adversário abaixar a guarda, e de repente ataca com suas garras nas luvas. Ele é um inimigo formidável, usando manobras evasivas e dropkicks. O Passatempo de Souther é afiar suas garras. Esse cara tem facas amarradas a suas mãos como Freddy Kreuger e ele não tem medo de usá-las. Ele tem um ataque arrasador inevitável que torna muito difícil para você fazer atingi-lo. Ele é o chefe Round 2 e aparece duas vezes depois. Esse cara é o precursor de Streets of Rage 2 do Zamza, mas, além das mãos de garras os dois são muito diferentes.

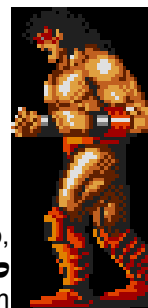


## Abadede

**Altura:** 220 centímetros

**Peso:** 180 kg

**F5**, **H3**, **R5**, **A2**, **PdF0**



**Vigoroso, Ataque Especial** (Poderoso, Perigoso, Óbvio) **Técnica** (Direto e Uppercut), **Modelo Especial** (homem de grande porte físico, quase um gigante).

Um ex-lutador profissional, Abadede paralisou 25 oponentes no ringue. Seus bíceps tem uma circunferência de 70 centímetros, e ele os usa para entregar um lariat com enorme poder destrutivo. O Body Slam é outra de suas especialidades.



Lembra o Ultimate Warrior da WWE. Cuidado com seu soco carregamento.

## Bongo

**Altura:** 200cm

**Peso:** 220 kg

**F3, H1, R5, A1-2, PdF3** (Sopro de Fogo); **Assustador, Ataque Especial** (Preciso, Poderoso), **Vigoroso, Monstruoso e Modelo Especial** (Homem muito gordo com aspecto ameaçador e sádico, como também é imune a arremessos utilizados por oponentes com F menor que 4). **Ponto Fraco** (seu enorme peso também lhe atrapalha, impedindo que evitem ataques aéreos).



Chineses Bongo como seus oponentes, a respiração de fogo de sua boca é o que os fazem inimigos perigosos. Por causa de sua construção grande, você tem que ter cuidado ao lutar esses caras. Se você for atacá-lo de qualquer jeito, você está pedindo para te machucarem. Esses caras podem ser um fardo real, pois sempre que você se afastarem longe demais eles investiram contra você com seu sopro de fogo. Uma boa tática é para agarrá-lo, o joelho dele duas vezes, deixá-lo ir embora pressionando e repetindo até que ele está morto - uma tática que trabalha com alguns dos outros chefes, ou simplesmente efetuar golpes múltiplos para derruba-los e permanecendo próximos para logo efetuarem uma segunda leva de ataques, mas atenção não fiquem próximos demais pois antes eles tentarão derrubá-los com uma irritante cotovelada, fora isso e só seguir com a tática. Nunca os arremesse se você tiver menos do que Força 4, pois o único capaz de faze-lo

## Onihime & Yasha

**Altura:** 170 centímetros

**Peso:** Desconhecido

### Onihime:

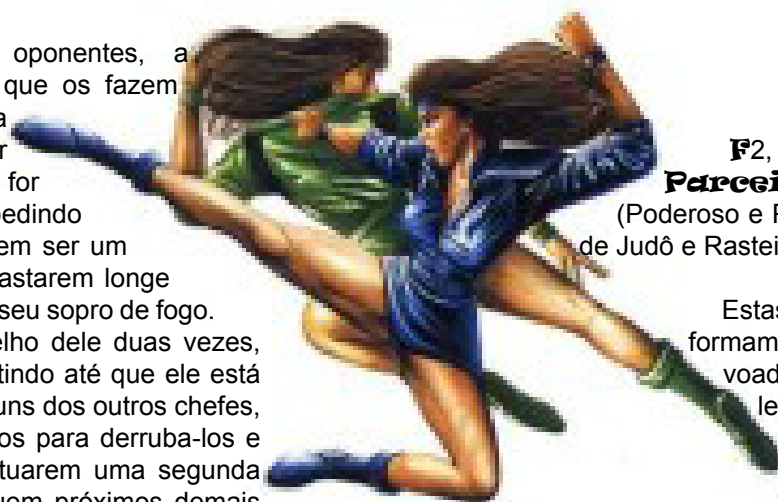
**F1, H4, R3, A3, PdF0; PV's Extras** (x1), **Parceira** (Yasha), **Ataque Especial** (Perigoso, Preciso), **Deflexão. Técnicas** (Golpe de Judô e Voadora).



### Yasha:

**F2, H3, R3, A3, PdF0; PV's Extra** (x2), **Parceira** (Onihime), **Ataque Especial** (Poderoso e Preciso), **Deflexão. Técnicas** (Golpe de Judô e Rasteira).

Estas gêmeas de luta descendentes de japoneses formam uma equipe excelente. Onihime forte é suas voadoras, Yasha é suas técnicas de arremesso, leve e ágil, seus físicos são da mais alta classe. Uma reutilização dos sprites de Blaze (às vezes confundido no Ocidente como Blaze 'Clones' ou 'irmãs'), as gêmeas são muito difíceis de derrubar. Voltar ataques podem ser útil, como podem tentar agarrá-las após os seus saltos.

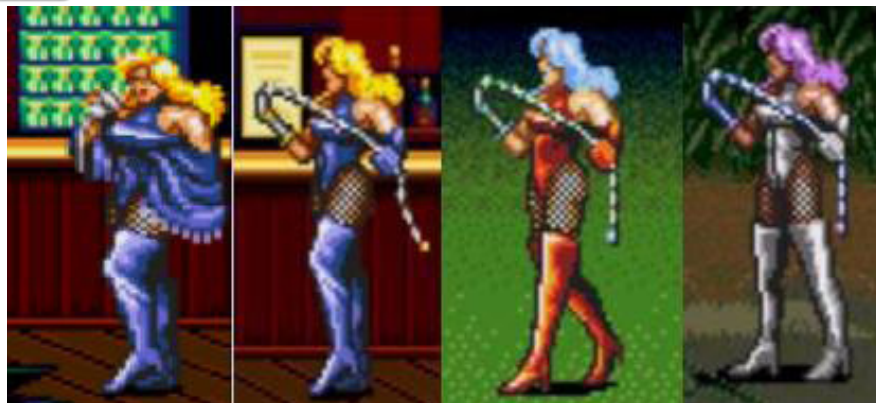


## Mr. X



Mr. X, o chefe final, está armado com uma metralhadora, com a qual ele alternadamente atira projéteis em você. Muito difícil de combater-lo se você ficar congestionado por muitos punks quando você está tentando acertá-lo, chegando às vezes atacar acidentalmente os seus capangas enquanto tenta acertar o chefe do crime.

Sua ficha completa pode ser conferida no capítulo Personagens, na página 17.



## Barbon

**Nomes:** Barbon, Wayne, Abutre

**F2, H3, R4, A2-3, PdF0; PV's Extras (x1), Vigoroso.**

**Técnicas** (Bloqueio, Golpe de Judô, Chute Circular e Chute Direto).

Barbon é o chefe da 1ª Rodada. Versões mais difíceis de ele, como Wayne no Round 5 aparecem algumas vezes. Cuidado com seus socos e chutes e lembre-se de que ele é capaz de bloquear.



## Personagens de Street Rage 2

Além dos personagens apresentados anteriormente a parte 2 do Jogo possui os personagens abaixo.

## Electra

**Nomes:** Electra L.Lisa, Nora, Sug.Q, Caska, Reine, Enola, Dallala, Eldy, Zora, Bloody, Metal.M

**F1-2, H1-2, R1-2, A0, PdF0; Membros Elásticos, Ataque Especial Elétrico** (F, Penetrante e Óbvio).

Electra, armada com um chicote elétrico, é encontrada pela primeira vez cantando em bar de Barbon e aparece regularmente. Cuidado com uma longa faixa de ataque de seu chicote elétrico ou de um curto intervalo não-elétrico de chicotadas que podem ser fatais.



## Gangue de motoqueiros

**Nomes:** Nevoeiro, granizo, tempestades, Frost, Mist, Orvalho, Gale, Tempest, Gust, Calma, o tufão, furacão, Blade, wanter)

**F1-2, H2, R3, A1, PdF0; Equipamento:** Cano de Ferro (F2, H3, Ataque Especial F e Munição limitada) e **Motocicletas** (H3, Aceleração, Tripulação 1 e Munição limitada).

Os motociclistas são todos nomeados (com exceção das versões de bônus) semelhante as condições meteorológicas. Tornado, tempestade..... Esses caras estão por todo Round 2 e fazem uma participação em quase todos os estágios depois. Eles possuem um ataque potente de soco que o bate para baixo e pode pegar você por trás. Experimente e matá-los em suas bicicletas, pois têm menos energia, porém são mais difíceis de acertar, suas motos explodem sempre que são derrubados causando uma forte explosão que causa um dano aproximadamente de Poder de Fogo (PdF) 3-5.



## Lutadores de Koppojutsu

**Nomes:** Hakuyo, Suzaku, Ryokuro, Hakuro, Seiryu, Byatcko, Ko-Shu, Suicho, Ho-Oh, Ko-Kaku, Rakan, Kongoh, Ashurah.

**F2, H3, R3-4, A3, PdF0; Ataque Múltiplo. Técnicas:** Voadora e Chute Direto.

Estes tipos de artistas marciais, geralmente têm nomes muitos variados. Praticantes de uma antiga arte de combate oriental pouco conhecida e perigosa chamada de Koppou (Koppojutsu), a mesma técnica de luta do Braço direito do chefe incotestável do crime organizado da cidade (Mr. X).



## Jet

**Nomes:** Jet, Mach, Stealth, Griphis, Bomber, Kite, Comet, Spitfire, Mosquite, Blitz, Tomcat.

**F2, H4, R3, A2 e Pdf0**, +1 aleatório.

**Aceleração, Ataque Especial (F) e Vôo.**

Jet (e outros como Mach) voam através de seus jetpacks (mochilas a jato). Jet é o chefe do Round 2 e outras versões dele aparecem nas Rodadas 5, 6 e 7. Muito difícil de atingir como eles se movem ao redor e dificilmente ficam próximos do chão, o melhor momento para fazê-los é apenas depois de terem batido para baixo (quando descem para golper e ficando expostos por alguns segundos). Ataques especiais incluem um encargo horizontal em todo o piso (em uma investida veloz com um soco ou chute) em uma carga para baixo.



## Ninjutsu

**Nomes:** Kusanagi, Hanzou, Ryuohin, Ranzou, Yagasira, Setsura, Izayoi, Unsai, Tenzen, Genyosai, Kanzou, Jay, Buoh, tendem, Mutsu.

**F2, H4, R2, A2, Pdf1** (Perfuração) [+2 aleatório]

**Deflexão, Equipamentos:** Ninja-to (F4, Ataque Especial: Preciso, Munição limitada) e **Kunai** (F1, Ataque Múltiplo e Munição limitada), **Técnicas de Combate:** Golpe de Judô e Rasteira.



Muitas vezes, armado com uma faca (kunai) ou katana ninja, esses caras são difíceis de se livrar. Todos eles têm estrelas de arremesso, o que muitas vezes eles usam no ar, e tem um movimento estranho evasivo onde evitam seus ataques.

## Vehelits

**F3, H1, R3, A1, PdF0**

**Ataque Especial** (Poderoso).

Vehelits é um chefe único, composto de parte da Casa Alien (no Circo da Cidade). Ele move a cabeça de um lado para o outro, e se ele tocar em seus oponentes tem o mesmo efeito de um poderoso golpe que derrubará você. Não é muito um desafio a menos que você esteja sob ataques de outros inimigos menores.



## Zanza

**F3 (Corte), H4, R5, A3, PdF0 [+2 aleatório]**

**Ataque Múltiplo, Técnicas de Combate** (Golpe de Judô, Uppercut e Rasteira).

Zanza lembra o Blanka utilizando armadura medieval japonesa. Vocês o conhecerão como o chefe da Rodada 3, mais algumas vezes

durante o jogo - incluindo na Round 6 como outra aparição como um chefe. Não tente usar ataques normais, como muitas vezes ele vai se libertar e cortar você. Mantenha distância e utilize seus ataques especiais (Grand Axel Upper funciona muito bem), quando ele se aproxima com o seu giro ou ataque slide.



## Big Ben

**Nomes:** Big-Ben, Big-Go, Coração, Balão, Bongo, Gourmand, Golba, Buffet, Dante, Titan, Anry)

F2, H1, R3, A1, PdF1 (Sopro de Fogo), Ataque Especial (F), Modelo Especial (Gordo) e Ponto Franco (ao usar seu ataque especial de Força ele rolará pelo chão, ficando tonto e indefeso durante uma rodada toda).

Big Ben são companheiros de gordura e surgem depois Round 4. Eles estão muito atenuados em comparação com os Bongos de Streets of Rage1, como você é agora capaz de arremessa-los sem causar danos em si mesmo. Cuidado com um ataque de tapa, um ataque de salto, e também com o Sopro de Fogo.



## Abadede

A Ficha de Abadede ja fi apresentado na página 21.

Abadede é um Ex-lutador profissional e é provavelmente o mais perigoso inimigo no jogo devido a sua força. Ele pode sair de seus esconderijos e utilizar de ataques e é imensamente forte. Ele também tem um soco de carregamento que é difícil de evitar e faz muitos danos. Felizmente ele só aparece uma vez mais em Round 9.

## Kickboxers

**Nomes:** Águia, Raven Condor, Falcon, Bantam, Faisão, Sparrow, Thrush, Ibis, Raptor, Phoenix, Galuda, Pavão, Coruja, Shrike.



**F3, H3, R3, A3, PdF0;**  
**Ataque Especial** (Preciso e Poderoso), **Técnicas:** Chute Baixo, Chute Direto, Joelhada, Bloqueio, Defesa do Tigre e Makiwara.

Os kickboxers aparecem no Round 5, 6, 7 e 8. Eles são nomeados com nomes de pássaros, assim eles são chamados como Raven e Sparrow. Há realmente uma versão secreta de um cara chamado Raptor (ave de rapina), que só aparece no Round 7 na dificuldade Mania. Cuidado para todos os tipos de ataques irritantes que podem derrubá-lo, pois são golpes muito precisos.

## R. Bear

F4, H3, R5, A3, PdF0; Ataque Especial (Preciso, Penetrante). Técnicas (Direto, Jabs, Uppercut e Cruzado)

R. Bear (possivelmente a abreviação de "Rocky Bear ") é o chefe do 5 Round. Um boxeador, ele tem muitos ataques de perfuração, bem como um ataque saltando. Seu filho (?) Bear. Jr. aparece em Round 8.



## Robôs Sentry

**Nomes:** Molécula de Partículas, Isotope, urânio, oxigênio, hidrogênio, Mercúrio, nitrogênio, cloro, flúor )



F4, H2-3, R5, A3, PdF3 (Elétrico), Vantagem Única (Mecha ou Mecanóide), Armadura Extra (variável). Membros Elásticos, PV's Extras (x2), Ataque Especial (Perigoso, Penetrante e Preciso).

Modelo Especial (somente possui um braço), Monstruoso (um robô com um aspecto mais sombrio).

Estes robôs são dados nomes científicos, como



partículas de oxigênio, molécula etc. Eles têm um ataque de laser de longo alcance e irritantes braços elásticos com uma bola de ferro com pontas, capazes de derrubar com um golpe apenas. Não é um desafio tão difícil de enfrentar, mas o problema está no fato de ficarem pulando constantemente e destruí-los pode ser muito chato. Cuidado com a explosão quando morrem.

## Shiva

Shiva é guarda-costas de Mr. X. 's e você tem que derrotá-lo antes de ter a chance de enfrentar o líder do Sindicato. Um inimigo muito legal, ele tem muitos ataques poderosos e podem quebrar com a maioria de vocês. Cuidado com o seu "Final Crash" movimento ...

A ficha de Shiva pode ser visualizada no capítulo personagens na página 16.

## Mr. X

O chefe em pessoa. Mr. X, como normal, está armado com uma metralhadora e sem nenhum arrependimento de matar seus próprios homens se for necessário, assim como você. Ele também usa a arma para combates corpo-a-corpo com golpes sequenciados e com coronhadas. Não é muito difícil de derrotar - basta chegar perto dele quando ele estiver disparando.

Sua ficha completa pode ser conferida no capítulo Personagens, na página 17.

## Abaixo os inimigos de Street Of Rage 3

Além dos personagens apresentados anteriormente na parte 1 e 2 do jogo a parte 3 possui os personagens abaixo.

## Goldie

**F1-2, H2, R2, A3, PdF0; Ataque Especial (F).**

Goldie é um novo inimigo. Ele é muito fraco, mas tem a capacidade de bloquear seus ataques. Cuidado com um chute de nocaute que ele às vezes usa.



## Garnet

**F1, H2, R1-2, A1, Pdf0; Aliados** (outras “amiguinhas” de gangues), **Técnicas:** Voadora e Jabs.

Membro do Caos-Neo. Ela pode ser uma mulher, mas ela pode saltar tão alto e chutar tão duro quanto qualquer homem.

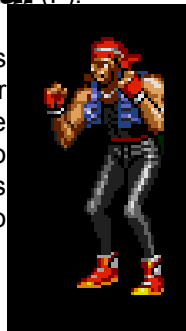
Garnet é outro tipo de punk novo. Como Goldie, ela também é bastante comum e fraca. Ela tem uma voadora e um ataque de tapa sequênciado.



## Vice

**F2, H2, R1-2, A0-1, Pdf0; Ataque Especial (F).**

Vice é mais um punk novo. Ele muitas vezes agarra-o por trás para que seus amigos possam te bater - Evite ser agarrado, mas caso isso ocorra simplesmente arremesse-o nas como o método Rage 1, muitas vezes ao arremessá-lo ele pode cair sobre seus próprios colegas de crime causando dano nos demais também, adquirindo uma boa vantagem na briga.



## Donovan

**F2, H2, R3, A1, Pdf0; Ataque Especial (F), Equipamento Canos de Ferro (F4 e Ataque Especial Poderoso).** Donovan está de volta para outra surra nas mãos da equipe. Ele aprendeu alguns movimentos novos desde Streets of Rage 2, incluindo a capacidade de pegar tubos e itens de cura do chão para usar a si mesmo.



## Agentes Assassín

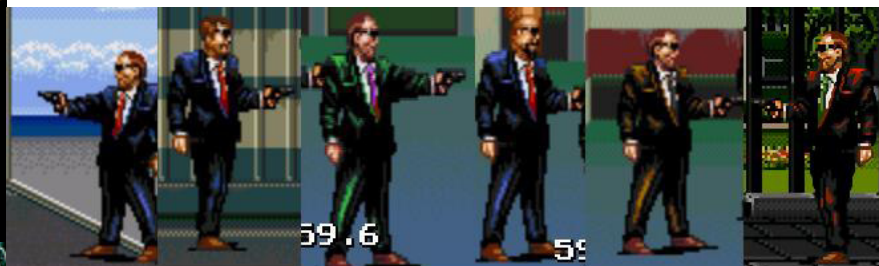
**Nome:** Bronz / McBride / Prata / McLean / Ouro / McLeod.

**F2, H1, R3-4, A2, PdF1; Equipamento:** **Armas de Fogo** (que podem variar muito desde pistolas e revólveres até armas mais sofisticadas como submetralhadoras e rifles de precisão, cada qual tendo suas próprias estatísticas).

**Técnicas:** Golpe de Judô e Jab.

Assassinos que fariam qualquer coisa por dinheiro. Seus métodos são implacáveis.

Estes homens armados são todos novos inimigos. Em Streets of Rage 3 têm nomes escocêsas que soam como McCleod, mas em Bare Knuckle III são nomeados após metais, por exemplo. Ouro, Prata. Há versões alternativas de esse inimigo com cabeças diferentes, mas todas as versões de combate são as mesmas, a uma distância eles atiram em você com suas pistolas, perto de você eles combinam golpes comuns com arremessos. Cuidado com o fato de que muitas vezes eles podem interromper seus ataques.



## Ash

Hierarquicamente superior membro do Caos-Neo. Ash tem uma personalidade complexa, mas se alguém o deixar com raiva, ele vai em seu oponentes até que eles estejam mortos.

A Ficha de Ash pode ser encontrada na parte personagens, na página 14.



## Shiva

Braço direito de Mr. X. De cabeça fria e sem coração, ele nunca falha em seu objetivo. Mestre de Koppou (Koppojutsu).

Shiva, está de volta. Sua primeira aparição é como o chefe de 1ª Rodada, e ele é muito fraco. Se você não conseguir salvar o Chefe de Polícia no Round 6, você vai encontrá-lo como o chefe final, onde ele usa um traje diferente e é um oponente difícil de vencer.

A Ficha de Shiva pode ser encontrada na parte personagens, na página 16.



## Camionero

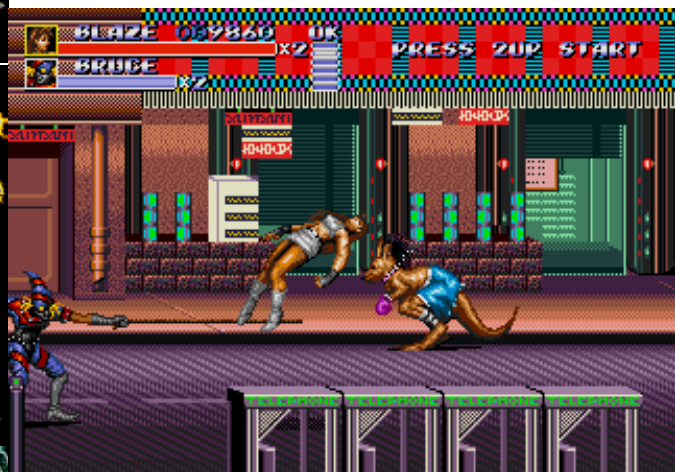


**F1, H2, R3, A1, Pdf0; Medicina de Combate** (ele toma um pouco de bebida para revigorar os Pv's perdidos) **Equipamento** (Caminhão) Tripulação3, F5, H0, R5, A5, Pdf0, PV's Extras (x3)

Não há muito o que dizer desse sujeito, apenas que faz entregas legais e ilegais desde que paguem, as vezes ele entra numa briga armado de seu Cano de Ferro.

## Bruce

**F1, H2, R2, A1, Pdf0; Membros Elásticos** (Chicote) **Aliados** (seus Cangurus) **Animais** (Pericia Completa).



Bruce, um palhaço armado com um chicote, tem Roo para lutar com ele no Round 2. Concentre-se sobre ele, se você derrotá-lo sem matar Roo, você vai notar um canguru na tela de seleção de personagens ...

## Mona e Lisa



F2, H4, R3, A3, Pdf2; Parceiras, Ataque Múltiplos, Deflexão. PV's e PM's Extras (x2), Energia Extra (1) e Vigorosa.

**Técnicas:** Chute Giratório, Golpe de Judô, Cambalhota do Macaco, Voadora, Tai Sabaki e Velocidade do Cervô.

Estas gêmeas, Mona & Lisa, são as chefes do Round 2. Em BKIII elas são conhecidas como Onihime e Yasha (os clones em Streets of Rage 1), mas são muito mais fáceis de derrotar desta vez, como seu estilo de luta é diferente, sendo assim não podem ser consideradas como as irmãs Onihime e Yasha de Streets of Rage 1.

## Tiger

**Nomes:** Dragon / Leopard / Fabio / Phenix

**F3, H2-3, R4, Pdf0; Assutador. Ataque Múltiplo, PV's Extras (x1) e Vigoroso. Técnicas:** Chute Direto e Bloqueio



Esses caras lutadores de karatê são novos. Cuidado com as sequências de chutes seguidos que podem derrubá-lo, bem como a capacidade de bloquear golpes.





## Break / Axel

A construção de um clone robótico é muito individual, como um personagem normal suas características são diferente para cada tipo de combatente, Axel é apenas o exemplo mais conhecido. Vantagens Únicas capazes de simular um Break são, Mechas, Ciborgues, Megadróides e Andróides.



The Boss Round 3 é ... Axel? Na verdade, é um robô duplicata (um Andróide com a aparência de Axel), ele tem todos os movimentos de Axel, incluindo seus ataques de blitz atualizados! Ele também pode sair de seus combos e ataques especiais. Quando ele é muito danificado, ele fica vermelho até que finalmente exploda - um tanto semelhante a um chefe de Revenge of Shinobi. Esse tipo de Andróide Doppelganger pode ser construído com as técnicas de combate de todos os membros que combatem o crime, os cientistas corruptos da Robocy podem construir duplicatas cibernéticas dos melhores combatentes do crime da cidade, imitando até mesmo a aparência dos mesmos.

A ficha de Axel é a mesma do Axel real e esta na página 7.

## Yamato

**F2, H3, R3, A2, Pdf2, Aceleração, Ataque Especial** (Penetrante, Poderoso e Preciso), **PV's Extras (x2), PM's Extras (x2), Equilibrio Yin-Yang, Tiro Múltiplo, Deflexão, Invisibilidade, Duplicação.**

O Chefe do Round 4 é Yamato. Ele divide-se em três ao lutar, e lutar diferente em cada uma de suas versões. Cuidado com um ataque arrasador em forma de investida, bem como shurikens, me sua última



duplicata ele pode lutar invisível, tornando assim difícil de combatê-lo.

## Robô X

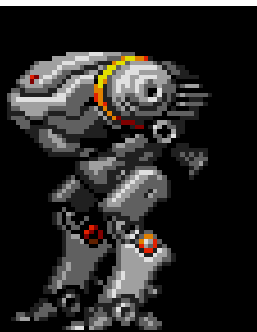
O 5 Chefe é um robô duplicata de Mr. X (ou um Andróide), que antes de lutar perde o disfarce humano da metade superior do corpo revelando sua verdadeira identidade robótica. Cuidado com as armas em seus braços (metralhadoras), assim como o lança-foguetes! Uma versão mais fraca do chefe sem seus ataques especiais é encontrado na fábrica de robôs (Laboratórios da Robocy) no Round 7 (A).



A ficha do Robo x é a mesma do capítulo Personagens, na página 16.



## P-série de Defesa Drone



**F2, H1, R2, A1, PdF1** (Laser), **Andróide** (Vantagem Única 0 Ponto) **Ataque Especial** (Poderoso), **Modelo Especial** (Drone padrão de segurança, não possui braços) **Maldição** (mecanismo de auto destruição) depois de chegar a 0 Pv's algumas vezes eles podem explodir com força equivalente a PdF4-5 (Ataque Especial Amplo), Impedindo assim de ser concertado.

No 6 Round se encontram pela primeira vez esses inimigos, que parecem um pouco ED-209s de Robocop. Eles pulam muito e tem um ataque de carregamento (investida), bem como um laser de longo alcance. Cuidado com uma explosão de auto-destruição, que causa uma poderosa explosão, sejam rápidos em destruí-los ou fiquem a uma distância segura antes que se auto-destruam levando outros consigo.

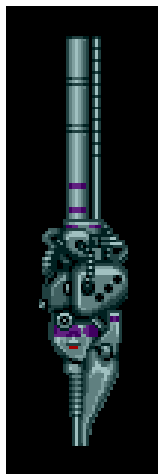
## Jet Mk II (Jet)



**F2-3, H3, R3, A2, PdF2** **Ataque Especial** (Perigoso, Poderoso, Óbvio), **Vôo**. **Equipamento:** (Traje voador) **Aceleração, Armas de fogo, Vôo e Armadura Extra** (Força).

Jet é uma versão melhorada do chefe de Streets of Rage 2. Não só ele tem movimentos de mergulho e de carregamento, mas ele também pode usar as chamas de seus jatos de perto para tentar abate-lo. Ele é o chefe da Rodada 6.

## Dr. Dahm



**F0, H1, R1, A0, PdF0;** **Arena** (Laboratório da RoboCy), **Equipamentos** (diversos mas no game ele utiliza apenas um braço robô para atacar os heróis).



**Braço Biônico:** F2, H1, R4, PdF0. **Ataque Especial** (Penetrante e Óbvio)

Dr. Dahm tentará matá-lo no Round 7 em seu laboratório, utilizando um braço biônico em um aparelho. Controlando o braço mecânico inicialmente tentará atingi-lo, para o deixar vulnerável para que seja levado para os lasers de força na parte de trás da tela, mas quando se perde 3/4 de sua vitalidade (PV's) ele quebra expondo a fiação que eletrocuta em caso de contato direto, não é um desafio apenas um sub-chefe chato, nada mais do que isso.

## Robô X



**F2, H3, R3, A2, PdF3;** **Mecanóide** (Armadura Extra PdF), **Aceleração** **Ataque Especial** (Teleguiado e Penetrante), **Tiro Múltiplo, PV's Extras** (x1), **Monstruoso, Insano** (Histérico).

Robô Y, é o robo guarda costas de Mr. X, ele é o chefe final de Streets of Rage 3. Ele se move rápido e tem vários ataques, como um lançador de




foguetes. Robô Y não é particularmente difícil de derrotar, a dificuldade vem do fato de que você tem apenas 3 minutos para destruí-lo. Use execução de chutes no ar e ataques especiais para levá-lo para baixo, não tente agarrá-lo para não ser vítima de uma descarga elétrica.

Neo X é um inimigo particularmente perigoso tanto de perto como de longe, sempre que possível utilize golpes poderosos e sequências. Mr.X colocou seu cérebro dentro dessa máquina de combate e fará tudo para destruir seus inimigos.

## Neo X

**F3, H4, R4, A4, PdF3, Mecanôide** (Armadura Extra F e PdF), **Aceleração, Arena** (laboratórios da RoboCy), **Ataque Especial** (Poderoso e Teleguiado), **Coque de Energia, PVs Extras, Giro Múltiplo, Monstruoso, Modelo Especial, Insano** (Homicida).





**Não pude criar esse material sozinho,  
nenhum mortal pode criar nada sozinho,  
não se pode combater nas ruas, sozinho,  
nenhuma cruzada solitária é bem  
sucedida.**

**Pontus Maximus**