

***A Justiça é
cega... e ele
também!***

**O Homem sem Medo ataca no cinema,
em 3D&T, GURPS e Street Fighter!**

Ninguém segura a Marvel! Depois de amargar fracassos e produções de gosto duvidoso (como os filmes do Capitão América e do Quarteto Fantástico), a editora de Stan Lee mostra que trabalho duro e persistência têm suas recompensas. Com uma série de sucessos cinematográficos iniciada com X-Men (DB 64) e seguida por Homem-Aranha (DB 84), agora é a vez do Demolidor, o Homem sem Medo, ganhar as telas. Isso sem falar que até o final do ano ainda teremos X-Men 2 e a nova versão do Incrível Hulk!

Como ocorre na maioria das adaptações cinematográficas, o filme foca a origem e primeiros dias de Matt Murdock como o Demolidor, passando por seu conturbado relacionamento com Elektra e seu confronto com o sádico Mercenário. Apesar disso, apresentaremos os personagens em suas versões originais dos quadrinhos, com regras para os três jogos mais adequados a super-heróis, e levando em conta suas fases mais marcantes nas HQs.

3D&T: para utilizar estes personagens, você vai precisar apenas do **Manual 3D&T**. O suplemento **U.F.O.Team** não é necessário, já que nenhum deles utiliza regras de Superpoderes.

Gurps: para este crossover dos gêneros super-heróis e artes marciais, além do Módulo Básico, você vai precisar do **GURPS Supers** e **GURPS Artes Marcias** (que, em sua bibliografia, cita justamente o Demolidor). Mas se quiser jogar sem este último, ignore as perícias cinematográficas e as manobras.

Street Fighter: você vai precisar da **Dragão Brasil Especial 9, 11 e 13**, que juntas formam o livro básico do jogo; ou então a edição encadernada. Você também vai precisar da **Dragão Brasil 90**, que traz o estilo Ninjitsu Espanhol, utilizado por Elektra. Embora o estilo Ninjitsu (com "i" mesmo, eu vi!) exista no importado **Street Fighter Player's Guide**, este livro ainda não está disponível em português, por isso optamos pela outra versão.

Demolidor, o Homem Sem Medo

Matthew Michael Murdock

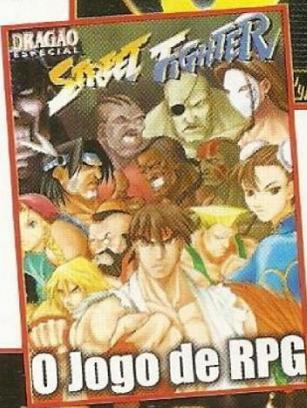
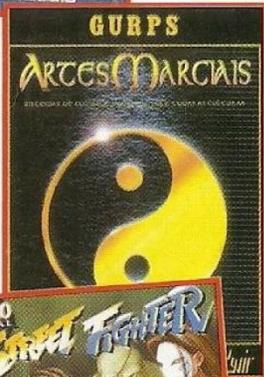
Filho de um boxeador, Matt Murdock aprendeu com seu pai que lutar não era a solução para os problemas da vida. Um homem pobre, mas nobre, Jack Murdock encorajou o filho a alcançar grandes coisas na vida com sua mente, não com os punhos. Idolatrando o pai, Matt acatou esse conselho. Como resultado, seus colegas estudantes sempre caçoavam da introvertida traça de livros, apelidando-o de "Demolidor". Humilhado, Matt começou a

treinar escondido de seu pai para enfrentar os valentões da escola.

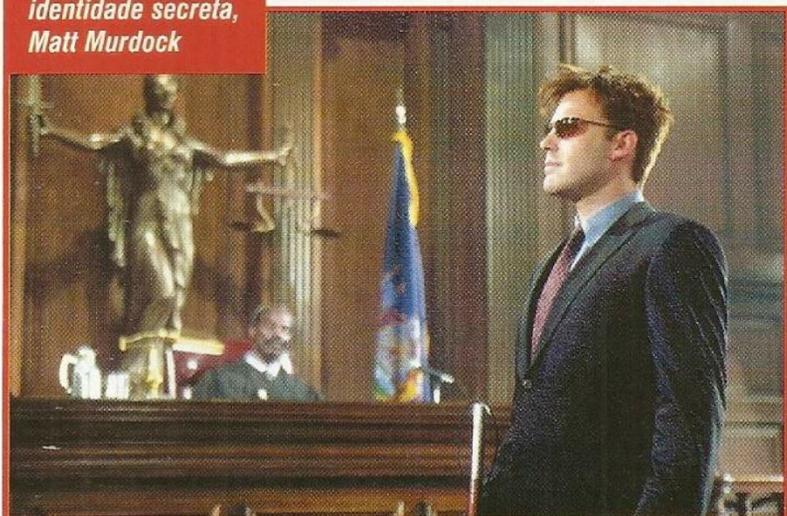
O modo como foi criado levou Matt a se tornar um jovem altruísta e honrado. Isso ficou evidente quando salvou um velho de um caminhão desgovernado. O homem nada sofreu, mas Matt foi atingido nos olhos pelo lixo tóxico que estava sendo transportado, o que causou a perda de sua visão. Devastado pela aparente deficiência, Matt aos poucos percebeu que o acidente aumentou sua capacidade de perceber o mundo à sua volta. Sua visão se foi, mas a radioatividade havia elevado seus outros sentidos a níveis sobre-humanos.

Ainda incapaz de se ajustar às suas novas habilidades, Matt acabou sob a tutela do mestre de artes marciais Stick, que também era cego. Um mestre severo e inflexível, Stick educou Matt tanto nos aspectos espirituais quanto físicos das artes marciais, recusando-se a deixá-lo pensar em si mesmo como uma vítima indefesa. Esse treinamento transformou Matt em um ginasta de nível olímpico, e um formidável combatente desarmado.

Anos depois, como aluno de Direito na Universidade de Columbia, Matt conheceu e se apaixonou por Elektra Natchios, a filha de um diplomata grego. Sua felicidade foi arruinada quando o pai de Elektra foi morto durante uma



O Demolidor e sua identidade secreta, Matt Murdock



Elektra e o Demolidor seguem a tradição dos super-heróis: só se cumprimentam com porrada!



crise com reféns na embaixada da Grécia. Elektra se retirou emocionalmente tanto de Matt quanto do mundo, fugindo para o oriente, onde enterrou seus sentimentos e treinou suas habilidades de luta até a perfeição.

A perda de seu amor não foi a única dor que Matt sofreu durante este período. Seu pai havia sido assassinado por ter se recusado a entregar uma luta. Insatisfeito com a investigação policial, Matt escondeu sua identidade sob uma máscara e começou a perseguir os criminosos que mataram seu pai. Adotando o nome de Demolidor, ele trouxe os responsáveis à justiça.

Encontrando satisfação em suas atividades extra-curriculares, Matt adotou a identidade mascarada em uma base regular. Durante o dia, trabalhava com o sistema legal, ajudado pelo amigo de faculdade e colega advogado Foggy Nelson. Mas à noite, livre do confinamento dos tribunais, ele perseguia os criminosos que escorregavam pelas falhas do sistema.

Os esforços do Demolidor em minar a infraestrutura do crime em Nova Iorque atraíram a atenção do Rei do Crime, que fez de sua missão pessoal destruir o herói. Contratando Elektra como sua principal assassina, o Rei pôs em movimento uma cadeia de eventos que a levariam à morte pelas mãos do Mercenário. Apesar de depois ter sido trazida de volta à vida por um clã ninja, o assassinato de Elektra aleijou Matt emocionalmente — iniciando um ciclo vicioso de violência, perda e dor, do qual ele só se recuperaria a duras penas.

3D&T

F3 (contusão), H5, R3, A4, PdF2 (contusão), 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Deflexão, Mestre (Stick), Sentidos Especiais (Audição Aguçada, Faro Aguçado, Radar)

Especializações: Acrobacia, Advocacia, Alpinismo, Furtividade, Intimidação, Navegação

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade, Vulnerabilidade (vento/som), Inimigos (Rei do Crime e Mercenário)

Poderes Únicos: sempre sabe quando alguém está mentindo, mas não pode determinar exatamente qual é a verdade. É imune a qualquer ataque que requeira contato visual ou cause cegueira

GURPS

ST 16, DX 18, IQ 15, HT 15

Vantagens: Reflexos em Combate, Noção do Perigo, Aparência (Bonito), Força de Vontade +4, Destemor x3, Senso de Direção, Ouvido Aguçado +10, Paladar/Olfato Aguçado +10, Super Audição, Audição Parabólica x8, Toque Sensível, Difícil de Matar x2, Sentido Radar (raio de 30m), Defesa Passiva 4, Equilíbrio Perfeito, Treinado por um Mestre (Stick)

Desvantagens: Cegueira (compensada pelo Radar), Pacifismo (Incapaz de Matar), Senso do Dever (Cozinha do Inferno), Identidade Secreta, Honestidade, Vulnerabilidade (sons muito altos, comum, 1 nível), Inimigos (Rei do Crime e Mercenário, -9)

Peculiaridades: às vezes esquece de usar a bengala; audacioso; dedicado à lei

Estilo de Arte Marcial: próprio (uma mistura de Boxe e vários outros estilos, obviamente cinematográfico)

Perícias: Caratê 19, Boxe 20, Judô 17, Bastão 18, Bastão Curto 19, Acrobacia 19 (inclui +1 por Equilíbrio Perfeito), Saltos 20, Arremesso 19, Corrida 14, Escalada 19, Furtividade 17, Detecção de Mentiras (ouvindo batimentos cardíacos) 25, Filosofia (Stick) 15, Linguagem Corporal 18, Aparar Arma de Projétil 20, Conhecimento do Terreno (Nova Iorque) 16, Jurisprudência 18, Criminologia 15, Técnicas Judiciais 13, Intimidação 16, Manha 16, Lábria 17, Dissimulação (especializado em fingir que é um cego comum) 19

Perícias Cinematográficas: Luta às Cegas 22, Aparar Precognitiva 20

Manobras: Chute para Trás 19, Desarmar 19, Chave de Braço ou de Pulso (Judô) 19, Chave de Braço ou de Pulso (Bastão Curto) 18, Golpe com o Cotovelo 18

Manobras Cinematográficas: Chute Acrobático 17, Rolar com o Golpe 17

Equipamento: bastão (2D+3 em Bal/contusão ou 1D+2 em GdP/contusão, possui um lança-cabos)

Street Fighter

Estilo: próprio

Atributos: Força 4, Destreza 5, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 8, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 4, Perspicácia 6, Manha 4, Lábria 4, Luta às Cegas 8, Furtividade 4, Investigação 3, Mistérios 1

Antecedentes: Recursos 3, Fama 1, Sensei 4 (Stick)

Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Bastão 5

Manobras Especiais: Power Uppercut, Backflip Kick, Foot Sweep, Missile Reflection, Jump, Wall Spring, Zen No Mind, Hypersenses (equivale à manobra Mind Reading em combate; fora de combate pode ser usada para determinar se alguém está mentindo ou não, mas não pode realmente ler a mente de uma pessoa)

Renome: Glória 7, Honra 8

Chi 8, Força de Vontade 9, Saúde 15

Bastão: Velocidade + 0, Dano +2, Movimento +1

Especial: o Demolidor é imune à manobra Cobra Charm

Elektra

Elektra Natchios

Elektra uma vez se definiu pelos homens em sua vida: ela era filha de um poderoso diplomata Grego, e namorada do estudante americano de Direito, Matt Murdock. Quando seu pai foi morto durante uma crise com reféns, ela ficou emocionalmente destruída e se retirou do mundo civilizado. Sozinha e amargurada, buscava por propósito, orientação e treinamento.

Sua busca a levou ao Japão, onde estudou artes marciais com um sensei. Procurando pela verdadeira e total paz de espírito, Elektra se juntou à ordem de guerreiros liderada por Stick. Ela aperfeiçoou suas habilidades ao pico da condição humana, mas Stick viu que ela estava cheia de dor pela morte do pai e ódio pelo mundo que ela culpava, e a expulsou.

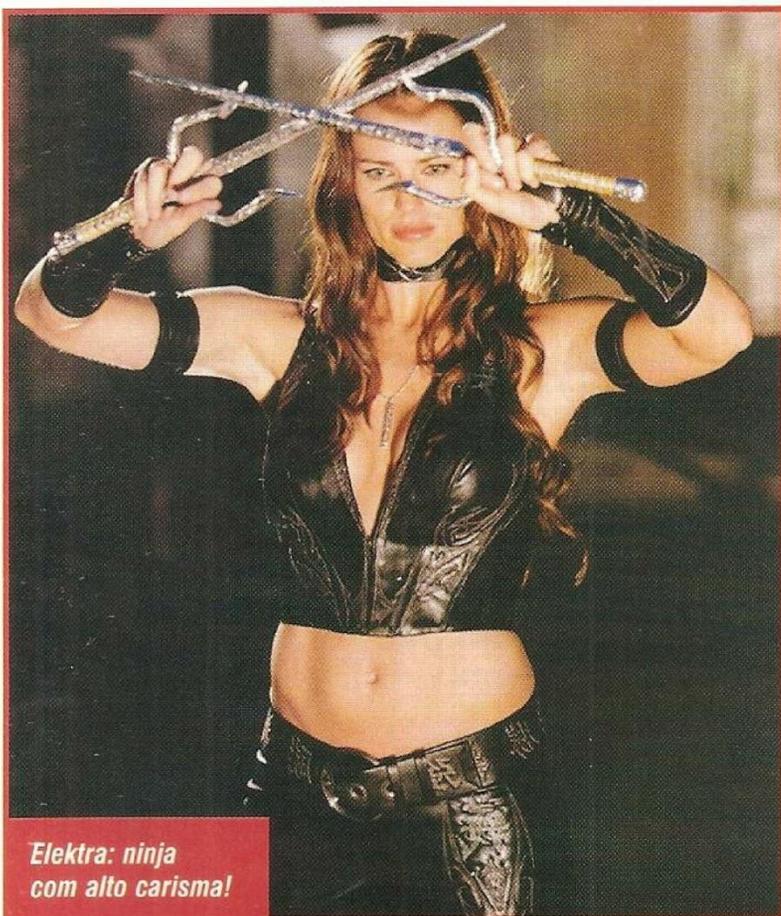
Determinada a provar seu valor para Stick, Elektra se infiltrou no Tentáculo, um culto ninja devotado a assassinatos e dominação pelo medo, pretendendo subverter suas atividades. Como um teste, o Tentáculo seqüestrou e drogou o antigo sensei de Elektra. Escondendo a identidade dele sob um véu de escuridão, os ninjas forçaram um confronto entre mestre e aluna. Quando a adaga sai de Elektra perfurou sua carne, a face de seu oponente foi revelada. Nesse instante, ela soube que nunca conheceria paz

verdadeira. Seu ódio encontrou um lar: fez dela a guerreira perfeita. O Tentáculo treinou Elektra, pervertendo sua alma, mas ela nunca se rendeu de todo. Eventualmente, ela se rebelou contra o Tentáculo e fugiu do Japão.

Como assassina de aluguel, Elektra vendeu seu talento e fúria no mercado aberto. Cumprindo um contrato em Nova Iorque, ela cruzou o caminho do Demolidor — quem depois ela descobriu como sendo Matt, seu único ponto fraco. Apesar de Matt desaprovava a carreira escolhida por Elektra, os dois ainda se importavam profundamente um pelo outro. Mas o destino sempre os separava. No que diz respeito a Elektra, o amor deles morreu junto com seu pai.

Juntos, eles enfrentaram o Tentáculo, até o Rei do Crime contratar Elektra como sua principal assassina. A partir daí, ela enfrentou constantemente o Demolidor. Amantes se tornaram inimigos, lutando pelo destino de uma cidade inteira. Matt não queira nada além de uma trégua — mas Elektra estava em guerra consigo mesma, tentando conciliar sua vida passada com as presentes circunstâncias. Quando foi ordenada a matar o melhor amigo e colega advogado de Matt, Franklin "Foggy" Nelson, e este a reconheceu como "a garota do Matt", ela percebeu que não poderia cumprir o contrato, e poupou sua vida. Logo depois, o Mercenário imaginou que o único jeito de reganhar seu status como assassino para o Rei seria matando Elektra. Depois de um confronto épico que deixou os dois muito feridos, ele a impalou com seu próprio sai. Elektra morreu nos braços de Matt.

Mesmo na morte Elektra não conheceu a paz. O Tentáculo não iria deixar que um de seus mais talentosos operativos fosse perdido, e tentou ressuscitá-la por meio de uma cerimônia mística. Mas o Demolidor, a Viúva Negra e Stone (um dos membros da ordem de Stick) interferiram, derrotando o Tentáculo. Stone concluiu a ressurreição após o Demolidor purificar o espírito de Elektra através de pura força de vontade e do poder do amor. Mesmo livre da corrupção do Tentáculo, ela preferiu não permanecer ao lado de Matt.



Elektra: ninja com alto carisma!

3D&T

F2 (perfuração), H4, R3, A3, PdF2 (perfuração), 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Mestre (Stick)

Especializações: Acrobacia, Alpinismo, Disfarce, Furtividade, Intimidação, Sedução

Desvantagens: Má-Fama, Inimigo (o Tentáculo)

GURPS

ST 14, DX 16, IQ 14, HT 15

Vantagens: Aparência (muito bonita), Ambidestria, Força de Vontade +4, Prontidão +2, Reflexos em Combate, Treinada por um Mestre (Stick)

Desvantagens: Reputação -2, Inimigo (o Tentáculo, aparece com -9)

Peculiaridades: séria; determinada; orgulha-se de sua origem grega; tem como arma favorita a adaga sai

Estilo de Arte Marcial: Ninjutsu (cinematográfico)

Perícias: Caratê 20, Judô 19, Furtividade 21, Jitte/Sai 23, Katana 18, Arco 20, Besta 21, Acrobacia 19, Escalada 19, Saltos 18, Corrida 14, Fuga 17, Controle da Respiração 16, Disfarce 16, Sex-Appeal 17, Filosofia (Stick) 15, Intimidação 16, Diplomacia 13, Política 13, Grego 14 (língua nativa), Inglês 14

Perícias Cinematográficas: Golpe vigoroso 17, Deslocar 16

Manobras: Bloqueio Agressivo 13, Chave de Braço ou de Pulso

19, Corpo-a-Corpo 25, Desarme (Sai) 22, Golpe com o Cotovelo 19, Finta (Caratê) 20, Finta (Sai) 25, Ponto de Impacto (Caratê) 20, Ponto de Impacto (Sai) 23, Chute Saltando 18, Golpe com o Joelho 19, Riposta (Sai) 19

Manobras Cinematográficas: Restringir 19, Rolar com o Golpe 18, Ataque Duplo com Armas (Sai) 20

Equipamento: par de sai (1D em GdP/Perfuração, 2D em Bal/Contusão)

Street Fighter

Estilo: Ninjitsu Espanhol

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 4, Perspicácia 2, Furtividade 6, Arena 2, Investigação 2, Estilos 2

Antecedentes: Sensei 4 (Stick)

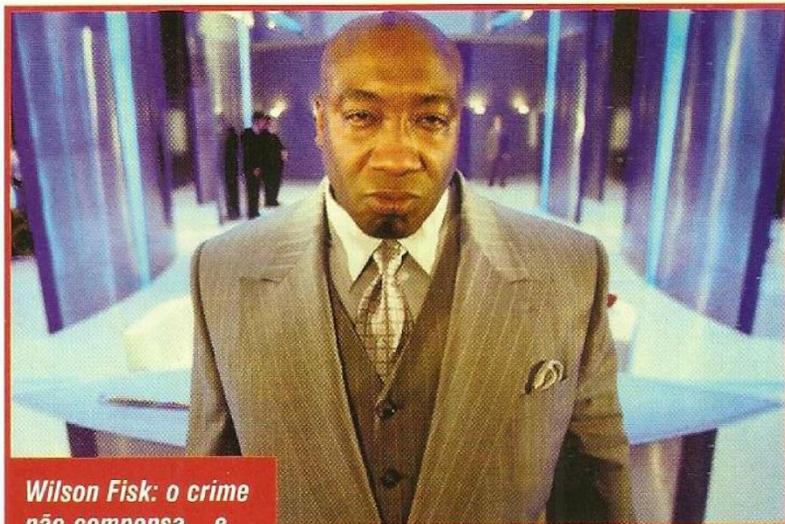
Técnicas: Soco 5, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Sai 5

Manobras Especiais: Power Uppercut, Backflip Kick, Wounded Knee, Throw, Air Throw, Back Roll Throw, Suplex, Jump, Flying Heel Stomp, Kippup, Tumbling Attack, Wall Spring

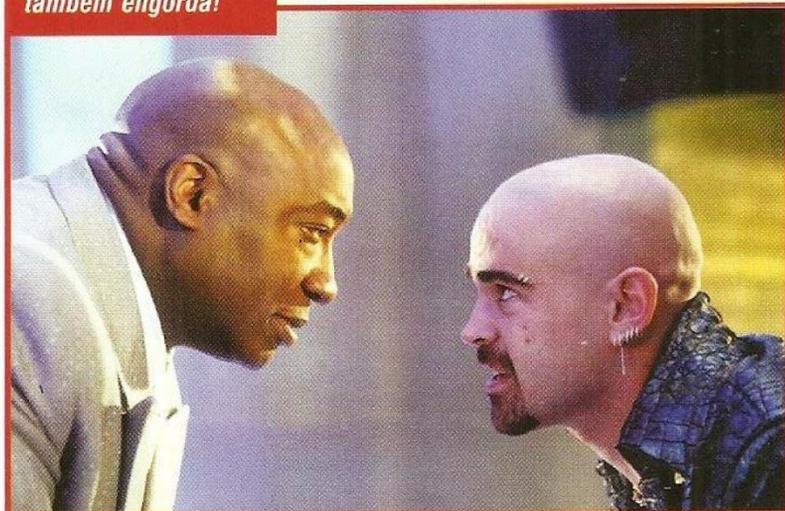
Renome: Glória 3, Honra 4

Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 15

Sai: Velocidade + 1, Dano +0, Movimento +0, +1 para absorção quando Bloqueia, +2 dados em tentativas de Desarme



Wilson Fisk: o crime não compensa... e também engorda!



Rei do Crime

Wilson Fisk

Pouco é conhecido sobre a vida de Wilson Fisk antes que ele tomasse controle do crime organizado na Costa Leste. De origem pobre, cometeu seu primeiro assassinato com 12 anos de idade. Desde o princípio, Fisk estava determinado a ser o melhor em qualquer coisa que fizesse. Por acreditar que a força física poderia ajudá-lo a acumular poder no submundo, fanaticamente praticou vários estilos de condicionamento físico e combate, por fim se concentrando na arte japonesa do sumô. Ele transformou sua obesidade de objeto de ridículo em uma vantagem intimidante.

Fisk se educou roubando livros de lojas e bibliotecas, tendo um interesse particular em ciência política. Ele determinou que outra chave para seu sucesso seria usar essas técnicas para organizar e dirigir grupos de criminosos. Sua gangue rapidamente cresceu em tamanho, influência, poder e recursos. Entretanto, ele teve o cuidado de investir seus ganhos ilícitos em negócios legítimos. A primeira companhia que possuiu negociava especiarias com o Oriente.

Uma década depois, Fisk havia alcançado sucesso suficiente em negócios honestos para se tornar um membro proeminente da sociedade de Nova Iorque. Logo ele conheceu e se casou com Vanessa, uma bela mulher

que ainda completaria 20 anos. O amor dela concedeu a ele a paz que tanto procurava após sua constante luta pelo poder.

Duas décadas depois, Fisk se tornou um dos mais poderosos líderes do crime em Nova Iorque. Ele atingiu o topo confiando em uma única pessoa: ele mesmo. Como o infame e enigmático Rei do Crime, comanda o submundo dos Estados Unidos com mão de ferro — e tolerância zero para fracassos. Fisk tentou unificar as gangues de Nova Iorque sob sua liderança, arquitetando grandes ondas de crime; apenas as intervenções do Homem-Aranha e Demolidor evitaram que ele realizasse seu objetivo.

Através dos anos, o Demolidor dedicou suas energias à derrubada do Rei do Crime — tanto mascarado quanto nos tribunais, como o advogado Matt Murdock. Em todas as ocasiões Fisk escapou através de algum detalhe legal, para novamente utilizar seus consideráveis recursos para tentar destruir a vida do aventureiro cego. Quando Karen Page, uma ex-namorada do Demolidor, vendeu a identidade secreta do herói para um traficante, a informação eventualmente chegou às mãos do Rei. Era apenas o movimento de abertura que se desenvolveria em uma mortal partida de xadrez entre os dois.

3D&T

F4 (contusão), H2, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Riqueza, Ataque Especial (Força)

Especializações: Interrogatório, Intimidação, Psicologia

Desvantagens: Modelo Especial, Protegida Indefesa (Vanessa Fisk)

GURPS

ST 21, DX 14, IQ 18, HT 13/16

Vantagens: Riqueza (Podre de Rico), Multimilionário, Rijeza 2, Status 5 (2 níveis grátis por Riqueza e Multimilionário), Contatos (de rua, negócios e Polícia, completamente confiáveis, com -12), Grupo de Aliados (seus Tenentes e capangas de confiança, aparecem com -15), Pontos de Vida Extras x3

Desvantagens: Obesidade, Segredo (suas atividades ilegais; Prisão ou Exílio), Dependente (Vanessa Fisk, Amada, aparece com -6), Inimigos (outros chefões e combatentes do crime, como o Demolidor e o Homem-Aranha, com -12)

Peculiaridades: metódico; impiedoso; manipulador; sempre cuidadoso para evitar ser conectado a crimes

Estilo de Arte Marcial: Sumô (cinematográfico)

Perícias: Sumô 18, Luta Livre 16, Espadas Curtas (bengala) 15, Filosofia (Shinto) 16, Liderança 20, Administração 19, Política 18, Economia 17, Intimidação 18, Interrogatório 19, Manha 18, Comércio 20, Conhecimento do Terreno (Nova Iorque) 18, Estratégia 17, Psicologia 16

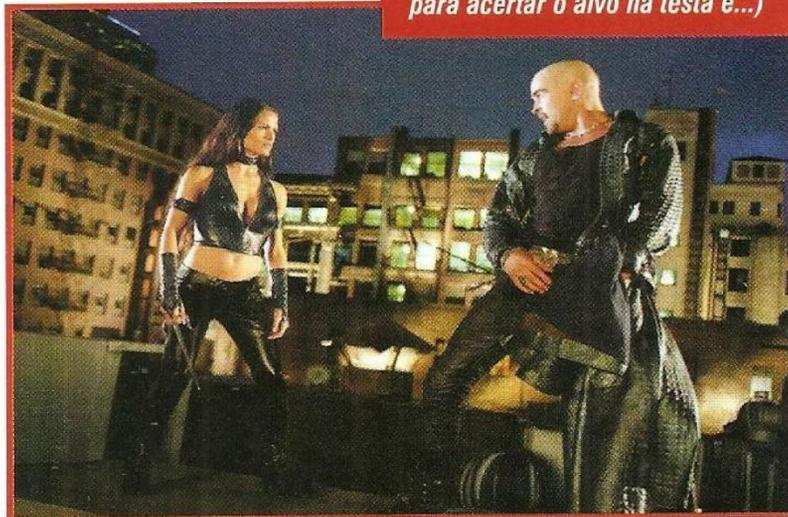
Perícias Cinematográficas: Postura Imóvel 15

Manobras: Mata-Leão 16, Torção de Pescoço 21

Equipamento: bengala modificada (emite um gás sonífero que



O Mercenário: já sabemos o que você está pensando (o redutor para acertar o alvo na testa é...)



exige do alvo sucesso em um teste de HT, ou adormece por 1D horas)

Street Fighter

Estilo: Sumô

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

Habilidades: Interrogação 5, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 5, Lábria 2, Liderança 6

Antecedentes: Recursos 5, Contatos 5, Aliados 5, Staff 5

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 2, Foco 2

Manobras Especiais: San He, Bear Hug, Knee Basher, Throw, Thouskin

Renome: Glória 0, Honra 0

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 18

Mercenário

Qualquer objeto — seja uma caneta, carta de baralho ou clipe de papel — se torna uma arma mortal nas mãos habilidosas do exímio atirador conhecido apenas como Mercenário.

Nascido com pontaria perfeita, ele preferiu se alistar no Exército ao invés de continuar uma promissora carreira no beisebol. O Mercenário descobriu que sentia prazer em matar,

e após sua dispensa iniciou sua vida como criminoso mascarado. Ele tentou extorquir dinheiro de alguns milionários de Nova Iorque, esperando que a publicidade solidificasse sua reputação entre os membros do submundo. O Demolidor localizou e derrotou o assassino quando ele tentou matar sua segunda vítima, iniciando uma série de encontros mortais entre o Mercenário e o herói cego.

Contratado por um homem de negócios corrupto para assassinar Matt Murdock, o Mercenário foi derrotado pelo Demolidor, o alter-ego do advogado. Na mente dele, suas derrotas contínuas nas mãos de seu adversário destruíram sua reputação como o assassino mais mortal do mundo. Ele se tornou obcecado pelo Demolidor, querendo provar que era melhor que ele. Sua fixação piorou quando um tumor maligno em seu cérebro o levou a enxergar todos à sua volta como o Demolidor. Levado às raias da loucura, o Mercenário embarcou em uma onda de fúria e destruição. O Demolidor interviu, levando-o a um hospital; apesar de seu rancor pelo assassino, o Demolidor não poderia deixar um homem morrer. Essa seria uma decisão da qual Matt se arrependeria pelo resto da vida, e que serviria para aumentar ainda mais o ódio cego do Mercenário pelo herói.

Depois de ter o tumor removido, o Mercenário fugiria mais uma vez da prisão — louco com o fato de devia sua vida ao homem que mais odiava no mundo. Queria executar sua vingança, não apenas contra o Demolidor, mas também contra Elektra, a mulher que tomou seu lugar na organização do Rei do Crime. Após caçar e empalar a ninja com seu próprio sai, o Mercenário tomou conhecimento de que Elektra outrora foi namorada de Matt Murdock — que ele acredita ser amigo do Demolidor, o que tornou sua morte ainda mais doce. Mas o Rei do Crime se recusou a recontratar o Mercenário, a menos que ele matasse o Demolidor, aumentando ainda mais a já crescente rixa entre os dois.

3D&T

F1 (contusão), H5, R3, A2, PdF5 (perfuração), 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Adaptador, Ataque Especial (PdF, Preciso), Deflexão, Tiro Múltiplo, Tiro Carregável

Desvantagens: Insano (Homicida), Inimigo (Demolidor), Má Fama

GURPS

ST 15, DX 17, IQ 13, HT 16

Vantagens: Reflexos em Combate, Ambidestria, Rijeza 2, Mestre de Armas (todas as armas arcaicas)

Desvantagens: Sadismo, Sanguinolência, Obsessão (destruir o Demolidor), Reputação -3, Inimigo (Demolidor, com -9)

Peculiaridades: tenta provar que a vida é aleatória

Estilo de Arte Marcial: Corpo-a-Corpo Militar (não há habilidades cinematográficas neste estilo, mas o Mercenário é uma exceção)

Perícias: Briga 18, Judô 17, Faca 19, Arremesso 20, Escalada 16, Furtividade 17, Saltos 17, Demolição 15, Intimidação 14, Manha 16, Armas de Fogo (vários tipos) 18, Aparar Armas de Projétil 18

Perícias Cinematográficas: Arte do Arremesso 27

Manobras: Desarmar 18, Golpe com a Cabeça 16, Ponto de Impacto (Arte do Arremesso) 27

Manobras Cinematográficas: Aparar Ampliada (mãos nuas)

Equipamento: vários objetos mundanos e armas de arremesso

Street Fighter

Estilo: Forças Especiais

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

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 3, Manha 4, Segurança 2, Estilos 3

Antecedentes: Fama 1

Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4 Foco 2, Objetos Arremessados 8

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Head Butt, Spinning Back Fist, Foot Sweep, Missile Reflection, Throw

Renome: Glória 3, Honra 0

Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 16

FLÁVIO L. R. RIBEIRO, o Homem sem Sono, e capaz de transformar qualquer character em uma arma mortal

