

TONS DE CINZA

*Cinza não é a cor que eu esperava
de alguém que é frequentemente tocado pelo destino.*
– Toy Matinee, “Things She Said”

Tons de Cinza é uma aventura simples situada em Los Angeles e Hollywood, Califórnia, e é indicada para Street Fighters iniciantes e intermediários. A aventura é dividida em três partes: esboço, cenas e antagonistas. O esboço é um sumário da aventura. Se você não tem tempo para ler todos os detalhes, o esboço lhe dá todas as informações básicas

que você precisa para jogar. A próxima sessão detalha as cenas da aventura, oferecendo mais informações e reviravoltas. A sessão final apresenta os antagonistas, que são indivíduos que os personagens encontram e interagem. Essa sessão inclui as estatísticas e históricos dos antagonistas.

Escrito por: Mike Tinney
Desenvolvido por: Mike Tinney
Colaboradores em design: Ken Cliffe, Stephan Wieck, Phill Brucato, Bill Bridges e Brian Campbell
Edição: Oh Soon Shropshire e Cynthia Summers
Diretor de arte: Richard Thomas
Layout: Robert Dixon

Playtests: Bill Bridges, Josh Timbrook, Jim Townsend, Richard Haight, Aileen Miles e Brian Campbell

Capcom, Street Fighter e Os Guerreiros Mundiais são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Balrog, Blanka, Cammy, Chun Li, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Guile, Ken, M. Bison, Ryu, Sagat, T. Hawk, Vega e Zangief são marcas registradas da Capcom Co., Ltda.

Todo material baseado nestes personagens e seu universo é propriedade da Capcom Co., Ltda. Todos os direitos reservados.

Todo o conteúdo aqui presente é registrado pela White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados.

Reprodução sem permissão escrita da editora é expressamente proibida, exceto com propósito de resenha.

Aviso:

Os personagens e eventos descritos neste livro são ficcionais, e qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

A menção ou referência a quaisquer companhias ou produtos nestas páginas não são um desafio às marcas registradas e copyrights envolvidos.

Suplemento editado e revisado por Eric Henrique “Musashi” de Souza, webmaster da **Shotokan RPG Web Page**:
<http://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

Também não posso deixar de agradecer a:

- Devayr Suriano dos Santos “Jun” Junior, pela grande participação na tradução das manobras.
- Gilvan José “GJ” Gouvêa, pelo envio das xerox dos suplementos de Street Fighter, o que possibilitou a criação deste ebook.
- Marshall Lima, pela tradução da aventura e dos históricos dos personagens.
- Roberto Vaz Magalhães, pela tradução das habilidades.

ESBOÇO

A. Os personagens estão em Los Angeles para um torneio.

1. A primeira rodada do torneio começa: disputa de times. Os personagens (ou pelo menos um em particular) chamam a atenção de Brett e Natalie Hanson. Os Hanson convidam os personagens para uma festa social na noite seguinte.

B. Na festa, Brett e Natalie insinuam para os convidados que os personagens estão trabalhando para eles. A festa é interrompida por um grupo de criminosos que parecem estar cobrando uma dívida.

1. Na realidade, Brett e Natalie trabalham para a Shadaloo e tentam convencer os personagens a acabar com um antro de jogos de azar dirigido por um homem chamado Lance. Ele está resistindo à Shadaloo. Na verdade, ele está tentando cortar laços com a organização.

C. Os Hanson sugerem que os personagens façam uma visita ao local de Lance à meia noite da noite seguinte, quando ele estará lá para coletar os ganhos do dia.

1. O lugar é localizado abaixo de uma boate. É bem defendido, mas não preparado para um ataque de Street Fighters. Lance grita para os personagens que a Shadaloo não pode forçá-lo a nada e que ela pode impedi-lo de falar com os "outros", mas cedo ou tarde os "outros" vão se rebelar também.

2. Se eles falarem com Lance, os personagens perceberão que foram enganados. A verdadeira razão pela qual eles foram convencidos a atacar Lance era para não deixá-lo ir a um encontro com os líderes do submundo de Los Angeles e Hollywood.

3. Pela hora que os personagens chegam ao encontro do submundo, tudo que eles acham são evidências de uma luta: corpos estão espalhados pelo chão. Se eles investigarem o local, eles acham um pedaço de pedra de jade na mão de um chefe do crime morto – evidência de que a Street Fighter veterana, Jade, esteve lá. Sem dúvida, com seus companheiros Lars e Carl.

D. Se os personagens voltarem para casa de Brett e Natalie, o mordomo informa educadamente que os Hanson não estão disponíveis; se pressionado, ele revela que eles estão fora da cidade. Se ameaçado, ele então ameaça chamar a polícia. Se eles arrumarem um jeito de investigar a casa, eles encontram evidências de que Brett e Natalie fizeram as malas às pressas; se os personagens forem inteligentes, eles descobrem que Brett e Natalie estão em sua casa de praia em Venice.

1. Se os personagens forem para a casa de praia, eles descobrem que ela é altamente protegida. Após passarem pelos capangas, os personagens encontram os três executores pessoais de Brett e Natalie, todos extremamente musculosos e treinados na arte de infligir dor.

Evidências encontradas na cena do encontro do submundo sugerem que esses três foram os que atacaram os gângsters reunidos.

2. Se os personagens derrotarem estes Street Fighters, eles podem ser capazes de capturar Brett e Natalie. Assim que a confusão começa na casa de praia, os Hanson correm para fugir em seu iate. A menos que os personagens possam nadar realmente rápido, eles podem recorrer a alguns jet skis que se encontram amarrados na praia.

3. Testes de Destreza + Condução (dificuldade 6) são requeridos para manobrar os jet skis. Se passarem nos testes, os personagens conseguem alcançar o iate e podem subir a

bordo. Brett e Natalie não estão armados e não podem se defender, então é fácil trazer o iate de volta para a praia.

AS CENAS DA AVENTURA

CENA UM: O TORNEIO DE LOS ANGELES

Eu me lembro de um evento em que eu fui como iniciante. Era um esporte sangrento para os ricos e famosos. Contanto que você estivesse por cima, eles te amavam; bastava uma derrocada, uma disputa azarada ou um desafiante promissor e eles esqueciam seu nome dentro de 24 horas. Eu costumava achar que eles eram porcos, agora eu almoço com eles... Ha! Vai entender.

– Ken, numa entrevista para a Gentlemen's Monthly



Um dos personagens (ou seu empresário) arranhou para que os personagens lutem num torneio em Los Angeles. O torneio em si não é nada especial, mas seus ricos financiadores de Beverly Hills são. Personagens podem conseguir boa exposição aqui e possivelmente achar apoiadores.

O torneio está programado para acontecer em uma arena secreta abaixo do Holliday In Crowne Plaza, no centro de L.A. A arena pode ser acessada por uma porta de funcionários, à esquerda de um bar no andar térreo. O código para ser permitida a entrada é pedir um “Blue Monkey sem Curaçau”. O bartender acena com a cabeça e uma campainha sonora sinaliza que a porta está destrancada.

A arena tem estado no circuito ilegal de lutas há anos. O ringue é composto de um chão de mármore polido rodeado de luzes néon vermelhas dispostas no piso. Na cobertura, acima da arena, há mesas de coquetéis e áreas de lazer. Aqui, patrocinadores fazem apostas e relaxam com um drink enquanto assistem a luta.

COMO A ARENA FUNCIONA

Novos desafiantes devem entrar numa luta de times antes que possam se candidatar para o torneio de lutas solo. Durante a disputa de times, são observados alguns aspectos, como: Cartel de Vitórias, Exibicionismo e Negociabilidade de cada personagem. Os pedidos de lutas demoram uma semana para serem processados, ao passo que marcações de lutas podem demorar até três para serem organizadas. É claro, se promotores sentirem que uma luta será realmente lucrativa, eles podem organizá-la mais rapidamente.

LUTAS DE TIMES

Nas suas lutas de times, os personagens enfrentam o time dos Corvos, do livro básico de **Street Fighter**, Apêndice Dois. Se quiser, você pode criar os seus próprios oponentes ou usar o time Harbingers (Presságios) do suplemento **Segredos da Shadaloo**.

DESAFIOS

Depois dos times dos personagens lutarem, três competições individuais são organizadas. Os personagens são livres para assistir.

As lutas são desafios, dos graduados da arena de times, contra os campeões atuais. Os três desafiantes são Lohan, um mestre de Kung Fu da China; Togross Vanhussen, um lutador das Forças Especiais russas; e Scarecrow, um praticante de Wu Shu de Iowa. Os três decidem na sorte para ver qual campeão enfrentarão em suas lutas. Os campeões são: Lars, um imenso wrestler Alemão; Jade, uma fisiculturista linda e mortal que pratica Capoeira; e Carl, um kickboxer impressionante e ex-atleta olímpico.

Todos os três campeões aniquilam seus oponentes. Aliás, Jade quase mata seu oponente ao aplicar um combo Bear Hug para Suplex que rompe a espinha de Scarecrow, deixando-o aleijado para sempre.

BRETT E NATALIE HANSON

Brett e Natalie estão tão “impressionados” com o desempenho dos personagens que eles convidam seus heróis para a sua mansão em Beverly Hills, para uma festa social na

noite seguinte. Se os personagens conversarem com os Hanson por algum tempo, Brett revelará que eles são donos de uma agência de talentos em Hollywood, e que Brett e Natalie são gêmeos.

CENA DOIS: FESTA

Da última vez que eu fui a uma dessas coisas, foi porque eles queriam uma aberração como amigo deles. Eles me expulsaram quando eu eletrifiquei a tigela de ponche deles.

– Blanka, numa entrevista com Geraldo

A Mansão Hanson está localizada em Fontlane Drive, em Beverly Hills. A casa fica ao fim de um beco sem saída é cercada por uma parede de pedra coberta de vegetação exuberante. A mansão tem três andares e é uma construção branca com um design sultista clássico.

A festa prossegue bem, mas os personagens indubitavelmente se sentem deslocados. Eles estão essencialmente “na vitrine” até que alguns “vagabundos” invadem a festa.

...OU VOU MANDAR ROCCO PARA QUEBRAR

ALGUNS DEDOS!

A festa é interrompida por um grupo de seis capangas que assaltam a casa, quebram mobília e ameaçam convidados (use as estatísticas dos Capangas do Apêndice Dois do Livro Básico de **Street Fighter**). Fica a cargo dos Street Fighters impedirem os criminosos. Os bandidos alertam que Brett e Natalie estão atrasados em seu “empréstimo” e exigem o devido pagamento – de uma vez só. Os criminosos anunciam que Lance não se esqueceu das obrigações dos Hanson com ele, e que os “rapazes” estão aqui para dar um lembrete.

Esperançosamente, os personagens intervêm e “salvam o dia”, expulsando os criminosos. Natalie fica extremamente agradecida.

Os criminosos e a maior parte dos convidados fogem. Natalie e Brett entram numa discussão sobre seu débito com “Lance”:

Brett: Eu disse que deveríamos ter pagado a ele!

Natalie: Nós o pegamos nos trapaceando! Ele nem ganhou honestamente! Por que deveríamos pagá-lo alguma coisa, afinal? O que eles estão fazendo é ilegal! O que fizeram é altamente imoral – apostando e comercializando escravos! Eles deveriam sair deste negócio!

Brett: Agora não venha dizer coisas como essa, Nat. Lance tem muitas cartas na manga. Nós não queremos deixá-lo nervoso. Ele poderia ter nos matado!

Natalie: Eu não ligo! Alguém devia acabar com as armações dele. Eu não acredito que ele fez isso com nossa casa! E ele vai continuar fazendo, também. Mesmo que paguemos, ele vai dizer que nós ainda devemos, ele vai fazer isso com qualquer um!

Se os personagens ainda não decidiram ajudar Brett e Natalie até agora, então Natalie pede diretamente a eles.

Se eles concordarem, a aventura continua. Os Hanson sabem que Lance vai estar coletando os ganhos na casa de apostas à meia noite da noite seguinte. Brett consegue aos personagens as coordenadas da boate.

CENA TRES: JACK CAOLHO

É incrível em quantos lugares você consegue entrar se souber pedir educadamente.

– Cammy, extraído de uma leitura das Forças Especiais sobre infiltração.

O Jack Caolho é a boate e casa de jogos de Lance. O térreo abriga a boate e os andares inferiores são dedicados às mesas de jogos de azar. O local é bastante atípico, situado numa parte nobre de Los Angeles. A maioria dos clientes são pessoas de classe média alta, com um estilo de vida bem luxuoso. A menos que os Street Fighters tratem de se vestir de forma apropriada, eles se destacarão como um dedão inchado.

Para chegar ao antro das apostas, os personagens precisam passar por uma porta com a inscrição “Privado”. Se eles avaliarem o clube por algum tempo, eles verão um casal bem vestido entrar pela porta. Além da porta, há um corredor e uma escada em espiral. Um segurança está localizado no topo da escada. Trate-o como um Guerreiro do Apêndice Dois do livro básico de **Street Fighter**. O segurança pergunta quem mandou os personagens ali. Se não responderem com o codinome apropriado, ele não permite que passem. Se eles falarem para o homem que foram enviados por Brett e/ou Natalie, ele, enfim, permite a passagem escada abaixo. Se os personagens resolverem usar a força, siga para a descrição abaixo.

ANDAR INFERIOR

Uma escada em espiral de aço forjado desce para salão, onde estão espalhados vários sofás e espreguiçadeiras. Contra a parede traseira, há um bar. Em frente às escadas, está um par de portas duplas que leva ao cassino. Dois gângsters estão em pé na frente dessas portas (novamente, use o Gangster do livro básico de **Street Fighter**). Na parede distante está a porta para o escritório de Lance.

Dependendo de como os personagens agirão a partir daqui, a cena poderá seguir por caminhos diferentes. Se eles começarem uma briga, os criminosos fazem o melhor que podem para detê-los. O garçom, localizado no bar, também é um lutador endurecido nas ruas (trate-o como outro Gangster do livro básico). Lance não entra em combate, mas deixa claro para os personagens que não importa quanta pressão eles ou a Shadaloo ponham sobre ele, pois não vai seguir suas ordens. E termina explicando que ele e outros chefões do submundo local estão determinados a se manterem independentes.

Se os personagens argumentarem racionalmente com Lance, ele inicialmente assume um tom acusatório, especialmente se os personagens mencionarem Brett e Natalie. Lance supões que os personagens estão trabalhando para a Shadaloo. Se os personagens forem diplomáticos, eles descobrem que a Shadaloo (através de seus agentes Brett e Natalie) os manipularam para atacar os bandidos “bons”.

Os personagens também descobrem que foram enganados se derrotarem os capangas de Lance ou conseguirem pressioná-lo o suficiente para assustá-lo.

Em ambos os casos, a distração causada pelos personagens impede Lance de aparecer na reunião com os outros chefões locais. Se os personagens rumarem para o local do encontro, que está sendo feito um galpão abandonado, eles vão descobrir que o local inteiro está repleto de corpos inconscientes, todos precisando de tratamento médico. Um dos chefes do crime está com a coluna quebrada. Seus dedos estão envolvendo um fragmento de jade, que foi

partido de alguma peça de joia. Esta é a evidência de que a Street Fighter veterana, Jade, esteve lá. Sem dúvida, com seus companheiros Lars e Carl. Esta descoberta é, portanto, a evidência de que os Hanson estão por trás do ataque e que tudo foi uma armadilha para os personagens.

PARA ONDE IR A PARTIR DAQUI

A aventura pode tomar diversos rumos a partir deste ponto. Caso percebam que tudo foi uma armadilha para eles, os personagens provavelmente tentarão encontrar Brett e Natalie. Se eles não descobriram que foram enganados, os personagens provavelmente pensam que seu trabalho está terminado. Eles podem prosseguir e continuar com o torneio do circuito. Se este for o caso, então a Shadaloo continua tentando forçar os criminosos de L.A. a trabalharem para a organização. Brett e Natalie tentam recrutar os personagens como Executores; se os personagens concordarem, eles estarão involuntariamente trabalhando para a Shadaloo.

CENA QUATRO: UM LOBO EM PELE DE CORDEIRO

Quando alguém da Shadaloo pede para você fazer algo, você não olha para a mão ofertada. Ao invés disso, você olha para a outra mão, porque aquilo é invariavelmente o que você vai receber.

– Anônimo

Se os personagens pouparem Lance e entenderem que Brett e Natalie estão trabalhando para a Shadaloo, muito provavelmente eles vão querer fazer uma visita aos Hanson. Se eles voltarem para a mansão de Beverly Hills, eles se depararão com o mordomo, que educadamente informa que os Hanson estão fora da cidade. Se os personagens se provarem persistentes ou usarem artimanhas, o mordomo revela que os Hanson estão em sua casa na praia de Venice. Ameaças físicas levam a uma porta batida na cara dos personagens e uma ligação para a polícia.

Se puderem de alguma forma vasculhar a casa, descobrirão que Brett e Natalie fugiram às pressas.

AS LUZES ESTÃO ACESAS, MAS...

Se os personagens nunca procurarem por Brett e Natalie na casa de praia, os Hanson reduzem suas atividades por algumas semanas. Se estiverem certos de que os personagens não estão atrás deles, eles eventualmente retornam para casa para retomar seus negócios como de costume. Alguns meses depois, os personagens recebem convites para uma luta de exibição no Crowne Plaza. Lá, eles conhecem e enfrentam individualmente Lars, Jade e Carl.

Durante a luta de um dos personagens, Brett se aproxima dos Street Fighters fora do ringue. Ele sugere que os personagens esqueçam tudo sobre Brett e Natalie ou sofrerão um “acidente”. Se Brett conseguir chegar a um acordo com algum dos personagens, nenhum acidente imprevisto acontece. Do contrário, um dos três lutadores corruptos na arena (Jade, Carl, Lars) tenta acabar com seu oponente com dano agravado. Lars usa seu Buffalo Punch num oponente caído, Jade agarra um oponente atordoado ou inconsciente com seu Bear Hug e Carl pega pelos cabelos um oponente derrotado e aplica um Roundhouse Kick.

Se nenhuma resolução for alcançada entre Brett e os personagens, podem ser desenvolvidos alguns ressentimentos de longa data entre os personagens sobreviventes e os Street Fighters veteranos, sem contar problemas relacionados à Shadaloo, como cortesia dos Hanson.

PRECISAMOS DE UMAS FÉRIAS DE QUALQUER JEITO

Se os personagens rastream Brett e Natalie até sua casa de praia em Venice, os guarda-costas pessoais dos Hanson os aguardarão. Alguns bandidos típicos (Gângsters do Apêndice Dois do Livro Básico) estarão vigiando o local. Dentro da casa, estão Carl, Lars e Jade.

Se os personagens fizerem muito barulho, os três Street Fighters irão até os personagens. Se os heróis se aproximarem furtivamente, eles descobrirão os veteranos na casa e poderão até pegá-los de surpresa.

Uma vez que um combate é iminente, Carl sugere que todos vão para fora da casa (assumindo que ainda não estão lá), mas estará preparado para lidar com os intrusos dentro dela. Assim que a confusão começa, os Hanson correm para seu iate, que está atracado os fundos da casa de praia.

Se os personagens derrotarem os adversários, eles podem perseguir os Hanson. Jet skis estão atracados na praia e podem ser “emprestados” para perseguir o iate. Os jogadores precisam ter três sucessos num teste de Destreza + Condução (dif.6) para pilotar os veículos e alcançar a embarcação. Se bem-sucedidos, eles conseguem a oportunidade de pular do jet ski para o barco – Destreza + Esportes (dif.6).

Os Hanson são pessoas comuns; apesar dos personagens possivelmente quererem agredir os irmãos, eles devem ter em mente que o par é basicamente indefeso.

Após os Hanson serem capturados, os personagens podem levar o iate para a costa.

Há bastante informação escondida na casa de praia e na mansão em Beverly Hills para tirar os Hanson de circulação; eles estão diretamente ligados às redes de jogos de azar, extorsões e contrabando locais. Isso, é claro, assumindo que os personagens chamem a polícia e não façam justiça com as próprias mãos.

Se os personagens forem derrotados por Lars, Carl e Jade, eles acordarão amarrados e amordaçados no bagageiro de um avião cargueiro indo para algum país distante. Você pode usar isso como base para sua próxima aventura de **Street Fighter**.

Se os personagens retornarem ao país para procurar pelos Hanson, eles não os encontram. Os irmãos prosseguiram para outros negócios da Shadaloo.

Se os personagens sobreviverem e os Hanson continuarem no exterior, os irmãos podem reaparecer para atrapalhar a vida dos personagens. Os Hanson dariam ótimos vilões recorrentes.

ANTAGONISTAS

LARS

Lars cresceu no leste de Berlim, onde seu porte físico avantajado permitiu que ele se sobressaísse nos esportes. Aos 15 anos, ele era o primeiro da turma de levantamento de peso na sua cidade. Aos 16, ele competia internacionalmente.

Aos 18, ele estava trabalhando para Shadaloo. A organização ofereceu a ele luxos com os quais, em Berlim, ele só poderia sonhar. E também foi apresentado a cantos do mundo que ele nem sabia que existiam.

Lars começou a trabalhar para Brett e Natalie Hanson após um serviço na costa oeste dos Estados Unidos. Ele adorou Beverly Hills e sua proximidade com a praia de Venice – a chamada “Meca do fisiculturismo”.

Embora ele goste disto, Lars se recusa a crescer complacente com seu novo estilo de vida e leva uma existência bem espartana. Ele prefere se manter faminto – isso ajuda a levá-lo ao limite na arena. Lars não luta fora das arenas a menos que ele realmente tenha que fazê-lo. Ele não acredita em apresentações gratuitas.

Aparência: Lars é um homem enorme, medindo 1,95m e pesando 131 kg. Ele tipicamente veste roupas de seda folgadas, mas elas nunca escondem completamente seu físico. Na arena, Lars luta de shorts e botas. Ele sempre rasga sua blusa enquanto entra no salão.

Dicas de interpretação: Você é extremamente confiante, se considerando superior a qualquer que você encontre. E se alguém cruzar o seu caminho, você o ensinará uma lição da pior maneira. Você fala com um forte sotaque alemão e parece sábio, apesar dos seus 20 anos.

Citação: “Você vai perder.”

JADE

Jade cresceu em Hollywood e passou muito do seu tempo na praia de Venice. Sua vida era devotada à dança e ao fisiculturismo, e ela almejava se tornar uma dançarina profissional. Suas esperanças se esvaíram quando seus pais foram assassinados num assalto a banco. Consumida pelo ódio e amargura, Jade desenvolveu uma perspectiva niilista do mundo.

Ela canalizou sua raiva em seus treinos, achando que superaria seus problemas, mas dançar não era suficiente.

Muito antes, Jade desenvolveu um comportamento violento. Ao invés de suprimir sua raiva, ela decidiu colocá-la em uso, estudando uma variedade de artes marciais antes de se decidir pela Capoeira. O treinamento de Jade, combinado com seus anos de dança, fizeram-na uma combatente mortal.

Com suas habilidades no ápice, Jade eventualmente encontrou seu lugar no circuito de lutas ilegais. Aqui sua fúria pôde ser liberada; ela poderia descarregar toda a sua frustração sobre seus oponentes e nunca sentir remorso. Foi depois de uma luta particularmente brutal que ela foi recrutada pela Shadaloo.

Aparência: Jade tem estatura média e um físico bem trabalhado. Ela seria bem atraente se não fosse seu temperamento. Quando ela está na arena, ela usa um *collant* verde sem mangas. Ela tem braceletes de pedra jade em ambos os braços. Seu cabelo é liso e negro e seus olhos são verdes.

Dicas de interpretação: Você tem um pavio extremamente curto, mas quando você perde a cabeça, raramente explodirá numa fúria impensada; ao invés disso, você fere deliberadamente a pessoa ou o objeto de sua raiva. Uma vez na arena, você liberará toda sua agressividade, deleitando-se ao machucar qualquer um que a desafie.

Citação: “Porque você não vem até aqui e diz isso novamente, fortão? Eu vou adorar amassar sua cara nesta mesa!”

CARL

Os pais de Carl o puseram numa escola de kickboxing quando ele tinha apenas seis anos de idade. Eles acharam que isso o ensinaria disciplina e responsabilidade. Porém, Carl aprendeu que pode conseguir o que quiser surrando as pessoas.

Ele primeiramente tentou entrar em competições legítimas de kickboxing, mas foi desqualificado por conduta antidesportiva. No entanto, ele traçou seu caminho no circuito ilegal. Fez muitos inimigos e poucos amigos. Talvez a Shadaloo o tenha recrutado por ele precisar do apoio de uma organização “amigável”.

Como agente da Shadaloo, Carl retomou seus bons e velhos truques: lutando desonradamente como sempre fez. Felizmente, a plateia de Beverly Hills é entediada e gosta do seu estilo.

Aparência: Carl possui altura e porte médios. Tem olhos verdes e longos cabelos loiros, os quais ele prende num rabo de cavalo quando luta. Na arena ele usa as calças chamativas de um *gi* e camiseta regata. Geralmente, ele tenta perturbar a mente de seu oponente antes de uma luta.

Dicas de interpretação: Você vai fazer qualquer coisa para vencer. Você é um valentão por natureza, mas prefere mais a agressão psicológica do que física – ao menos fora da arena. Na verdade, você é de alguma forma inseguro e compensa isso com seu comportamento abrasivo e dominante.

Citação: “Hey! Calado! Eu estava falando contigo? Acho que não.”

BRETT E NATALIE HANSON

Nascidos gêmeos em São Francisco, Califórnia, Brett e Natalie são filhos de uma das famílias mais ricas da cidade. Eles estudaram nas melhores escolas, recebendo todas as oportunidades que o dinheiro pode comprar. Entretanto, as coisas ficaram ruins para a família Hanson. Em apenas dois anos, seus negócios faliram e sua fortuna foi dilapidada. E foi aí que Brett e Natalie colocaram seus vastos conhecimentos sobre os ricos e famosos da Califórnia em uso. Eles iniciaram com chantagem e seguiram daí em diante. Finalmente, suas atividades os levaram ao submundo de Beverly Hills.

Muito antes disso, os Hansons foram contatados por um agente da Shadaloo e lhes foi oferecida a oportunidade de se tornarem uma presença da organização em Beverly Hills e Los Angeles. Os irmãos rapidamente aceitaram a tarefa e colocaram seus recursos para trabalharem para a Shadaloo. Em troca, a Shadaloo lhes deu apoio e os colocou em contato com pessoas que poderiam ajudá-los a dominarem a cena do crime em L. A.

Então os esforços dos irmãos resultaram em sucesso. Eles tomaram para si a maioria das organizações criminosas de Los Angeles. Apenas um pequeno grupo de criminosos ainda se mantém fora de seu controle, e os Hansons estão fazendo planos para destruí-los.

Aparência: Brett e Natalie são sempre vistos juntos. Eles se vestem conforme a última moda. Brett veste ternos europeus e gravatas de seda. Natalie veste roupas exclusivas dos maiores costureiros do mundo. Ambos têm vinte e poucos anos, cortes de cabelo simples e comportamento amigável.

Dicas de interpretação: Tente ser amigo de todo mundo. Por que ser desagradável se você pode cumprir algo sendo amigável? Contudo, sob essa doçura estão corações frios de dois predadores. Vocês dois são extremamente cruéis e farão tudo o que precisarem fazer para conseguirem o que

quiserem. Vocês nunca hesitam em voltar contra alguém suas desvantagens.

Citação: Natalie – “Eu acho que temos que descartá-lo. Ele obviamente não é mais útil para nós.”

Brett – “Agora, Natalie, eu tenho certeza de que ele fará o melhor para continuar sendo um membro produtivo de nossa organização. Você não acha?”

LANCE

Lance cresceu nas ruas de Los Angeles. Ele nunca conheceu seus pais e gastou a maior parte de seu tempo se mudando de um abrigo para outro. Ele aprendeu cedo que o único jeito de conseguir algo é indo pegá-lo.

A vida foi uma luta sem fim para Lance. Ele teve que dividir seu tempo entre brigas de gangue e a prisão. Entretanto, diferente da maioria das crianças de rua, Lance tinha sonhos. Ele pretendia fazer uma vida melhor para si mesmo. Ele guardou seu dinheiro e comprou um clube noturno em falência. Após ele colocar uma sala de jogos de azar no prédio, o clube começou a ganhar dinheiro.

Então a Shadaloo entrou em cena. A organização tentou dizer a Lance como gerir seu clube. Ela pretendia tomar tudo o que ele trabalhou para conseguir. Nunca tendo sido alguém que desistia sem luta, Lance confrontou a Shadaloo. Ele tem sofrido desde então.

Aparência: Lance é um homem raivoso na casa dos trinta. Ele veste qualquer coisa, de roupas soltas a jeans e camisetas. Seu cabelo é loiro e sujo.

Dicas de interpretação: Você é um homem que cresceu por si mesmo e que tem trilhado seu caminho a partir da sarjeta. Você não considera o jogo imoral – se as pessoas não jogarem em seu cassino, vão jogar em qualquer outro. Você não tem qualquer intenção de trabalhar para a Shadaloo e vai acabar com seu clube antes de entregá-lo a eles.

Citação: “Eu não sou um anjo, mas há algumas linhas que eu não ultrapasso, e essa é uma delas. Então por que você apenas não dá meia volta e vai embora para o buraco de onde você saiu?”



Novas Manobras e Habilidades

Esta seção apresenta algumas novas manobras e habilidades especiais que podem ser adicionadas a qualquer história ou crônica. Você pode tornar esses itens utilizáveis para qualquer personagem, ou pode requerer que os personagens aprendam com um professor.

NOVAS MANOBRAS ESPECIAIS

SOCO

Heart Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●, Foco ●

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana, Sanbo 2; Forças Especiais, Sumô 3; Boxe, Kung Fu, Kickboxing Ocidental 4

Esse soco no coração foi desenvolvido para somente atordoar oponentes, deixando-os vulneráveis para um próximo impacto. Um soco potente é desferido na caixa torácica do oponente. É um soco desleal e pode implicar em perda de Honra dependendo do lugar e situação.

Sistema: O dano é rolado somente para atordoar; não há perda de Saúde. Esta Manobra não pode fazer parte de um combo Atordoante (dizzy).

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +5 (veja descrição acima)

Movimento: -2

Knife Hand Strike

Pré-requisitos: Soco ●●●

Pontos de Poder: Karatê Shotokan, Kung Fu 3; Forças Especiais 4; Outros 5

O lutador treina sua mão para que fique rígida como uma faca para acertar o corpo desprotegido do oponente. O soco é tão rápido e inesperado que dificilmente é defendido.

Sistema: Apenas metade do Vigor do oponente será efetivo (arredonde para baixo). Se o alvo Bloquear, a Manobra perde esse efeito.

Custo: Nenhum

Velocidade: +1

Dano: -1

Movimento: -1

Lunging Punch

Pré-requisitos: Soco ●●●, Esportes ●

Pontos de Poder: Boxe, Karatê Shotokan, Kickboxing Ocidental 2; Outros 3

O lutador corre rapidamente à frente do oponente e desfere um soco abaixado na sua guarda aberta.

Sistema: É uma Manobra de Agachamento. Só pode ser Bloqueada pelo Kick Defense ou por um bloqueio agachado.

Custo: Nenhum

Velocidade: +0

Dano: +1

Movimento: +1

CHUTE

Forward Backflip Kick

Pré-requisitos: Chute ●●●, Esportes ●●●, Backflip Kick, Jump

Pontos de Poder: Capoeira, Ninjitsu Espanhol, Wu Shu 1; Kung Fu, Forças Especiais 2; Outros 3

Como no Backflip Kick, o lutador salta e desfere uma cambalhota, mas o salto é para frente. Esta Manobra é especialmente efetiva quando a vítima está no meio de um salto.

Sistema: Esta manobra é útil principalmente se for usada para Interromper o oponente. Nessa situação, o atacante causa knockdown e pode rolar o dano duas vezes se a vítima estiver no meio de uma Manobra Aérea.

Custo: 1 Força de Vontade

Velocidade: +2

Dano: +1

Movimento: Dois

APRESAMENTO

Face Slam

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Força ●●●●

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana, Sumô 2; Sanbo 3; Outros 5

O lutador coloca a palma de sua mão no rosto do oponente, levanta-o no ar e leva sua face até o chão. Essa Manobra foi aprendida pelo Guerreiro Mundial E. Honda.

Sistema: Uma vítima do Face Slam sofre um Knockdown.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +3

Movimento: Um

Flying Tackle

Pré-requisitos: Apresamento ●●, Esportes ●●

Pontos de Poder: Qualquer Estilo 2

Atacante se lança no ar e puxa o alvo, de modo que possa atacá-lo quando chegarem ao chão.

Sistema: Caso algum dano seja causado, o atacante e a vítima sofrem Knockdown. Ambos voam por 2 hexágonos a partir do hexágono do oponente. Se a próxima Manobra do personagem for um Apresamento, ele ganha +2 de Velocidade para executá-la.

Custo: Nenhum

Velocidade: -1

Dano: +0

Movimento: +2

NOVAS HABILIDADES

A seguir há novos Talentos, Perícias e Conhecimentos para usar em **Street Fighter**.

TALENTOS

INSTRUÇÃO

Você tem o poder de passar os seus conhecimentos para os outros. Com essa Habilidade você está no caminho de se tornar um mestre. Parte de ser um mestre está na capacidade de passar seus conhecimentos para os outros. Você pode ensinar qualquer um de seus Talentos, Perícias, Conhecimentos, Técnicas e Manobras Especiais para outro personagem. Mas o personagem não poder exceder em pontos a Habilidade ou Técnica à sua Habilidade ou Técnica ou a sua Habilidade Instrução.

- Amador: Você pode converter simples matérias em explicações fáceis de entender.

- Experiente: Você pode ensinar tópicos moderadamente complexos e fazer as suas matérias interessantes.

- Competente: Você pode ensinar qualquer coisa que você sabe e fazê-la interessante.

- Especialista: Aprender com você nunca é difícil. Você pode ensinar as mais difíceis Habilidades ou as mais duras Manobras e fazê-las parecer simples.

- Mestre: Você é um professor inspirador e deixa impressão em qualquer estudante.

Possuído por: Senses, professores e alguns pais.

PROCURAR

Você tem talento em achar e perceber fundos falsos, cofres escondidos em paredes e portas secretas. Pouca coisa escapa de sua percepção. Use [Percepção + Procurar] para achar algo. Um teste de [Inteligência + Procurar] serve para esconder algo e [Raciocínio + Procurar] se você tem pouco tempo para achar algo. Você também, consequentemente, sabe esconder as coisas.

- Amador: Você sabe procurar atrás de cortinas.

- Experiente: Você sabe como bater em paredes para achar lugares ocultos.

- Competente: Você consegue usar a lupa muito bem.

- Especialista: Pouca coisa passa despercebida por você. Você percebe cofres escondidos ao entrar num cômodo.

- Mestre: James Bond não tem nada que você não tenha.

Possuído por: Espiões e ladrões.

PERÍCIAS

DEMOLIÇÕES

A Habilidade de preparar ou desarmar bombas, explosivos ou similares. Você está familiarizado com dinamites, bombas plásticas, nitroglicerina, pólvora e napalm. Você pode construir, programar ou desarmar praticamente qualquer tipo de bomba.

- Amador: Você sabe mexer com aquelas bombas que se vendem em cada esquina.

- Experiente: Você sabe trabalhar com explosivos simples evitando sérios machucados.

- Competente: Você conhece bem o assunto e desarma a maioria das bombas.

- Especialista: Você consegue construir, programar e desarmar quase todos os tipos de bomba.

- Mestre: MacGuyver poderia aprender algumas coisas com você.

Possuído por: Terroristas, esquadrões antibombas e agentes da Shadaloo.

DISFARCE

Você pode mudar sua aparência, com manipulação de roupas e maquiagens, de modo a parecer outra pessoa.

- Amador: Você ainda compra máscaras em feiras de barganha ou de Dia das Bruxas e acha o máximo.

- Experiente: De uma certa distância, você pode passar por outra pessoa.

- Competente: Você pode criar disfarces complexos, mas não engana amigos próximos.

- Especialista: Você pode enganar as pessoas na maioria das vezes.

- Mestre: Você pode se tornar outra pessoa. Amigos íntimos demoram muito tempo para te reconhecer.

Possuído por: Atores, espiões e comediantes.

REPAROS

Você é familiarizado com máquinas e simples eletrônicos. Você pode montar e desmontar desde calculadoras a televisões. Quanto mais complexo o aparelho é, ou mais danificado ele está, mais difícil será montá-lo. Muitos levam dias e até semanas.

- Amador: Você tem um Jogo de Montagem para crianças.

- Experiente: Se você tem um manual em mãos, você consegue seguir as instruções.

- Competente: Você está apto para montar a maioria das coisas, dados a você tempo e ferramentas certas.

- Especialista: Você é bom de improviso e também faz as coisas funcionarem quase sempre.

- Mestre: Você conhece melhor as máquinas do que as pessoas. Você as conserta na metade do tempo que um habilidoso reparador leva.

Possuído por: Mecânicos, reparadores, sabotadores e pais de família.

CONHECIMENTOS

DIREITO

Você entende de leis e pode manipular o sistema legal a seu favor. Esse Conhecimento pode ser uma mão na roda se você está em outro país e seu empresário não está para te ajudar. Você está familiarizado com leis, multas, punições e a maioria dos procedimentos das agências que aplicam as leis; você entende os confusos termos legais e pode usá-los contra advogados e legisladores.

- Estudante: Você conhece seus direitos constitucionais.

- Universitário: Você já está familiarizado com os termos legais.

- Mestre: Você conhece as leis de seu país nativo (ou de um que você não mora).

- Doutorado: Você pode discutir com um advogado sobre procedimentos legais.

- Catedrático: Você conhece intimamente ambas leis nacionais e internacionais e pode se mover nas fileiras da lei como um peixe na água.

Possuído por: Polícia, advogados, criminosos e congressistas.

FINANÇAS

Você conhece de economia e usa este conhecimento para seu próprio bem. Você está familiarizado com estocagens e várias taxas internacionais de intercâmbio. Você também pode usar este conhecimento para seu próprio interesse ou o de suas companhias. Muitas fontes da Shadaloos podem ser detectadas com esse Conhecimento.

- Estudante: Você sabe balancear seu contracheque.

- Universitário: Você entende sobre intercâmbio econômico numa larga escala.

- Mestre: Você obtém vantagem em comércio de produtos e aumenta essas fortunas.

- Doutorado: Você sabe mais sobre o estado do mundo, desde como as pessoas gastam seu dinheiro, do que as pessoas leem nos jornais.

- Catedrático: Você poderia dar seminários de finanças para as pessoas mais ricas do mundo.

Possuído por: Bancários, estocadores, apostadores e empresários.





Nome: CARL

Estilo: KICKBOXING
OCIDENTAL

Time: VENICE

Jogador:

Escola:

Equipe: SHADALOO

Conceito: GAROTO MIMADO

Crônica:

Assinatura: PISA NO OPOONENTE
CAÍDO

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●○○
Destreza ●●●●○
Vigor ●●●●●

SOCIAIS

Carisma ●●●○○
Manipulação ●●●●○
Aparência ●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○
Inteligência ●●●○○
Raciocínio ●●●○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○
Interrogatório ○○○○○
Intimidação ●○○○○
Perspicácia ●●●○○
Manha ●●○○○
Lábia ●●●○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ○○○○○
Condução ●○○○○
Liderança ●○○○○
Segurança ●●●○○
Furtividade ●●○○○
Sobrevivência ●○○○○

CONHECIMENTOS

Arenas ●●○○○
Computador ○○○○○
Investigação ●●●○○
Medicina ●●○○○
Mistérios ○○○○○
Estilos ●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

ARENA ●●●●○
EMPRESÁRIO ●●●○○
RECURSOS ●●●○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○
Chute ●●●●○
Bloqueio ●●●○○
Apresamento ●○○○○
Esportes ●●●○○
Foco ○○○○○

MANOBRAS ESPECIAS

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
SLIDE KICK	3	10	4	
STEPPING FRONT KICK	4	8	4	1 PPV
DOUBLE-HIT KICK	2	8	2	
PERFECTING PUNCH	6	5	-	
JUMP	7	-	3	
SUPLEX	4	6	UM	
THROW	2	6	UM	
KIPPUP	ESP.	ESP.	ESP.	

CHI

●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□
●●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

MANOBRA	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
JAB	6	4	3	
STRONG	4	6	3	
PIERCE	3	8	2	
SHORT	5	7	3	
FORWARD	4	9	2	
ROUNDHOUSE	2	11	2	
APRESAMENTO	4	4	UM	
BLOQUEIO	8	-	-	
MOVIMENTO	7	-	6	
POWER UPPER CUT	3	8	UM	
SPINNING BACK FIST	3	7	4	
FLYING KNEE THRUST	5	9	4	1 PPV

Combos: Flying Knee Thrust para
Stepping Front Kick (dizzy),
Bloqueio para Slide Kick para
Roundhouse (dizzy)

EXPERIÊNCIA



Nome: LARS

Jogador:

Conceito: SUPER-HOMEM
ALEMÃO

Estilo: SANBO

Escola:

Crônica:

Time: VENICE

Equipe: SHADALOO

Assinatura: SEGURA O
OPONENTE SOBRE SUA
CABEÇA

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●●●
Destreza ●●●●○○
Vigor ●●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○○
Manipulação ●○○○○○
Aparência ●●●○○○

MENTAIS

Percepção ●●●○○○
Inteligência ●●●○○○
Raciocínio ●●○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○○
Interrogatório ○○○○○○
Intimidação ●●●●○○
Perspicácia ○○○○○○
Manha ●●○○○○
Lábia ○○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ○○○○○○
Condução ○○○○○○
Liderança ●●●○○○
Segurança ○○○○○○
Furtividade ●●○○○○
Sobrevivência ●●●○○○

CONHECIMENTOS

Arenas ●●●●○○
Computador ○○○○○○
Investigação ○○○○○○
Medicina ○○○○○○
Mistérios ○○○○○○
Estilos ●●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

ARENA ●●●●○○
EMPRESÁRIO ●●●●○○
RECURSOS ●●●●○○

TÉCNICAS

Soco ●●●○○○
Chute ○○○○○○
Bloqueio ●●●●○○
Apresamento ●●●●○○
Esportes ●●●○○○
Foco ○○○○○○

MANOBRAS ESPECIAS

Air Smash, Buffalo Punch, Ear
Pop, Back Breaker, Neck
Choke, Pile Driver, Suplex,

CHI

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□
●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

MANOBRAS	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
JAB	5	8	3	
STRONG	3	10	3	
FIERCE	2	12	2	
APRESAMENTO	3	10	UM	
BLOQUEIO	7	-	-	
MOVIMENTO	6	-	6	
AIR SMASH	2	13	2	
BUFFALO PUNCH	1	14	UM	
EAR POP	2	5	2	
BACK BREAKER	2	13	UM	
NECK CHOKE	2	13	UM	
PILE DRIVER	1	14	UM	
SUPLEX	3	12	UM	

Combos: Bloqueio para Neck
Choke, Air Smash para Back
Breaker (dizzy)

EXPERIÊNCIA



Nome: JADE

Jogador:

Conceito: FÊMEA FATAL

Estilo: CAPOEIRA

Escola:

Crônica:

Time: VENICE

Equipe: SHADALOO

Assinatura: SEMPRE TENTA
FERIR SEVERAMENTE OS
OPONENTES

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força ●●●●●●
Destreza ●●●●●○
Vigor ●●●●○○

SOCIAIS

Carisma ●●○○○○
Manipulação ●●●○○○
Aparência ●●●●○○

MENTAIS

Percepção ●●●●○○
Inteligência ●●●○○○
Raciocínio ●●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○○
Interrogatório ○○○○○○
Intimidação ●●●○○○
Perspicácia ●●○○○○
Manha ●●●○○○
Lábia ●○○○○○

PERÍCIAS

Luta às Cegas ●○○○○○
Condução ○○○○○○
Liderança ●○○○○○
Segurança ●●○○○○
Furtividade ●●●●○○
Sobrevivência ●○○○○○

CONHECIMENTOS

Arenas ●●○○○○
Computador ○○○○○○
Investigação ●●○○○○
Medicina ○○○○○○
Mistérios ●●○○○○
Estilos ●●●○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

ARENA ●●●●○○
EMPRESÁRIO ●●●○○○
RECURSOS ●●○○○○

TÉCNICAS

Soco ●●○○○○
Chute ●●●○○○
Bloqueio ●●○○○○
Apresamento ●●●○○○
Esportes ●●●●○○
Foco ○○○○○○

MANOBRAS ESPECIAS

Backflip Kick, Double-Hit
Knee, Flying Knee Thrust,
Forward Flip Knee, Handstand
Kick, Back Roll Throw, Bear
Hug, Thigh Press, Throw,
Jump, Rolling Attack,

CHI

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□

SAÚDE

●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□
●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□

MANOBRAS	VEL.	DANO	MOV.	CUSTO
JAB	6	6	4	
STRONG	4	8	4	
PIERCE	3	10	3	
SHORT	5	8	4	
FORWARD	4	10	3	
ROUNDHOUSE	2	12	3	
APRESAMENTO	4	8	UM	
BLOQUEIO	8	-	-	
MOVIMENTO	7	-	7	
BACKFLIP KICK	4	10	DOIS	
DOUBLE-HIT KNEE	4	8	2	
FLYING KNEE THRUST	5	10	5	1 PPV
FORWARD FLIP KNEE	2	12	DOIS	
HANDSTAND KICK	3	12	2	
BACK ROLL THROW	3	12	UM	
BEAR HUG	3	11	UM	
THIGH PRESS	3	12	UM	
THROW	2	10	UM	
JUMP	7	-	4	
ROLLING ATTACK	4	12	8	1 PPV

Combos: Rolling Attack para
Thigh Press (dizzy) Bloqueio
para Bear Hug para Suplex
(dizzy)

EXPERIÊNCIA

Nome: NATALIE HANSEN		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																																					
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																				
Destreza	●●●○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																																				
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																				
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																					
PRONTIDÃO ●●●○○ LÁBIA ●●●○○ INTIMIDAÇÃO ●●●○○ SEGURANÇA ●●●○○ FURTIVIDADE ●●●○○		MEDICINA ●●●○○ ESTILOS ●●○○○ ALIADOS ●●●●● APOIO ●●●○○ RECURSOS ●●●○○		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Velocidade</th> <th>Dano</th> <th>Movimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco: Jab</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Chute: Short</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Forward</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Roundhouse</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>7</td> <td>(+1 ABS.)</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>0</td> <td>4</td> </tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Velocidade	Dano	Movimento	Soco: Jab	5	2	1	Strong	3	4	1	Fierce	2	6	0	Chute: Short				Forward				Roundhouse				Bloqueio	7	(+1 ABS.)	0	Apresamento				Movimento	6	0	4																												
	Velocidade	Dano	Movimento																																																																						
Soco: Jab	5	2	1																																																																						
Strong	3	4	1																																																																						
Fierce	2	6	0																																																																						
Chute: Short																																																																									
Forward																																																																									
Roundhouse																																																																									
Bloqueio	7	(+1 ABS.)	0																																																																						
Apresamento																																																																									
Movimento	6	0	4																																																																						
Armas: PISTOLA Velocidade Dano Movimento 6 7 0 _____ _____ _____ _____ _____ _____																																																																									
Chi ●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●●○○○○○○ □□□□□□□□□□																																																																							
Saúde ●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																									

Nome: BRETT HANSEN		Estilo: NENHUM		Chefe: NENHUM																																																																					
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○																																																																				
Destreza	●●○○○	Manipulação	●●●○○	Inteligência	●●●○○																																																																				
Vigor	●●○○○	Aparência	●●●○○	Raciocínio	●●●○○																																																																				
Outras Características				Manobras e Poderes																																																																					
PERSPICÁCIA ●●●○○ PRONTIDÃO ●●●○○ LÁBIA ●●●○○ CONDUÇÃO ●●●○○ LIDERANÇA ●●●○○		COMPUTADOR ●●●○○ INVESTIGAÇÃO ●●○○○ APOIO ●●●●● CONTATOS ●●●○○ RECURSOS ●●●○○		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Velocidade</th> <th>Dano</th> <th>Movimento</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Soco: Jab</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Strong</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Fierce</td> <td>2</td> <td>6</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Chute: Short</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Forward</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Roundhouse</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Bloqueio</td> <td>7</td> <td>(+1 ABS.)</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Apresamento</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Movimento</td> <td>6</td> <td>0</td> <td>4</td> </tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td> </td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Velocidade	Dano	Movimento	Soco: Jab	5	2	1	Strong	3	4	1	Fierce	2	6	0	Chute: Short				Forward				Roundhouse				Bloqueio	7	(+1 ABS.)	0	Apresamento				Movimento	6	0	4																												
	Velocidade	Dano	Movimento																																																																						
Soco: Jab	5	2	1																																																																						
Strong	3	4	1																																																																						
Fierce	2	6	0																																																																						
Chute: Short																																																																									
Forward																																																																									
Roundhouse																																																																									
Bloqueio	7	(+1 ABS.)	0																																																																						
Apresamento																																																																									
Movimento	6	0	4																																																																						
Armas: PISTOLA Velocidade Dano Movimento 5 7 0 _____ _____ _____ _____ _____ _____																																																																									
Chi ●●○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□		Força de Vontade ●●●●●○○○○○○ □□□□□□□□□□																																																																							
Saúde ●●●●●●●●○○○○○○○○○○○○○○○○○○ □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□																																																																									