

Xi aoyu



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	8	-	8	0
Destreza	11	-	11	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	8	-	8	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	13

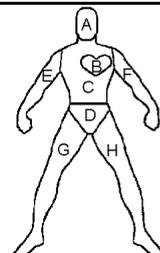
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	shaolin	wing chum	wu shu
Golpe	15	13	14
Aparo	13	13	12
Esquiva	14	13	13
Dano	-	-	-

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
ambidestria
atraente (2)
contorcionismo (4)
empatia com animais
reflexos rápidos
carisma (1)
fanfarronice
vício (leve): viajar e conhecer parques de diversão pelo mundo
vício (leve): comida chinesa
ódio (leve): contra professores de matemática
regeneração (2): 6h
reflexos rápidos

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (3)	14
correr (1)	9
dança (2)	13
veterinária (0)	10
língua (4): chinês	13
língua (2): inglês	11
treinar animal: panda (4)	13
kung fu shaolin (3)	14
kung fu wing chun (2)	13
kung fu wu shu (2)	13

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Nome: Ling Xiaoyu.

País de Origem: China.

Ocupação: lutadora e amestradora de pandas.

Também Conhecido Como: garota super espirituosa.

Base de Operações: qualquer circo ou zoológico que tenha pandas, mas sempre é chamada para trabalhar com os animais de estimação de Heihachi Mishima.

Aparência: 157 cm, 42 Kg, sangue A, cabelos e olhos pretos, 16 anos.

Status Legal: cidadã chinesa que não alcançou a maioridade, sob tutela de Heihachi Mishima.

Yoshi ni tsu



Nome: Yoshimitsu.

País de Origem: desconhecido.

Ocupação: líder do clã Manji.

Também Conhecido Como: Ninja Espacial Mecanizado.

Base de Operações: Base do Clã Manji, perto de Shinkuju, Japão.

Aparência: 178 cm, 63 Kg, sangue O, aspecto de ciborgue.

Grupos a que é afiliado: clã Manji.

Status Legal: secreto.

Equipamento

katana

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	x2	20	+1
Destreza	8	-	8	-
Inteligência	12	-	12	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	10	-	10	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	10

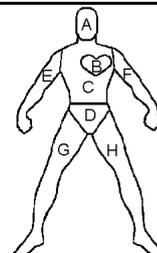
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	mandíbulas	ninjitsu	katana
Golpe	8	12	16
Aparo	8	12	16
Esquiva	8	13	16
Dano	1	-	D2+1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	corpo metálico
ABSORÇÃO	1

Características
ambidestria
imunidade a dor
resistência (4)
feito (3): aspecto ciborgue
afinidade com computadores (2)
bom senso
reputação (3): mestre ninja
anseio de justiça (grave)
hábito detestável (grave): humilhar perdedores
honra (gravíssima): código Manji
vício (leve): Internet e arcades
fúria (grave): contra vilões
mandíbulas pequenas
conexão (2): clã Manji
regeneração (2): 6h

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A – corpo metálico	1/0	X
B – corpo metálico	1/0	X
C – corpo metálico	1/0	X
D – corpo metálico	1/0	X
E – corpo metálico	1/0	X
F – corpo metálico	1/0	X
G – corpo metálico	1/0	X
H – corpo metálico	1/0	X

Habilidade	Teste
mandíbulas (0)	9
acrobacia (4)	12
arremesso: shuriken (4)	12
condução de veículos (2)	10
correr (4)	14
escalar (2)	10
furtividade (3)	11
interceptar (3)	11
detectar objetos escondidos (2)	14
detectar mentiras (3)	15
eletrônica (3)	15
estratégia de combate (3)	15
liderança (2)	14
língua (4): japonês	16
língua (4): inglês	16
operação de computadores (4)	16
hacker (2)	14
programação de computadores (4)	16
ninjitsu (4)	12
katana (4)	12

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)
físico ampliado (2)

Ni na



Nome: Nina Williams.
País de Origem: Irlanda.
Ocupação: lutadora.
Também Conhecido Como: Assassina Silenciosa.
Parentes Conhecidos Vivos: Anna Williams (irmã).
Base de Operações: submundo do crime.
Aparência: 161cm, 49 Kg, sangue A, cabelos loiros, olhos azuis, 22 anos.
Grupos a que é afiliado: nenhum em especial, mas está sob influência total do deus da luta, Ogre.
Status Legal: criminosa internacional.

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	-
Destreza	8	-	8	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	6	-	6	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	8	-	8	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	10

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	aikidô	facas
Golpe	9	10
Aparo	12	10
Esquiva	11	10
Dano	-	1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
regeneração (2): 6h
sensualidade (4)
carisma (2)
prontidão (3)
notoriedade (-3): assassina implacável
devoção (gravíssima): matar Jin Kazama
mau humor (grave)
flashback (leve)
devoção (gravíssima): obedecer a Ogre
intolerância (grave)
conexão (8): Ogre

Ⓐ - (11, 12)	
Ⓑ - (2)	
Ⓒ - (6, 7, 8)	
Ⓓ - (3)	
Ⓔ - (4)	
Ⓕ - (10)	
Ⓖ - (5)	
Ⓗ - (9)	

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (2)	10
condução de veículos (1)	9
escalar (2)	10
escape (1)	9
furtividade (3)	11
armadilhas (1)	9
detectar mentiras (3)	11
língua (4): inglês	12
língua (2): japonês	10
operação de computadores (1)	9
manha (4)	12
aikidô (3)	11
pistolas (2)	10
facas (2)	10
natação (1)	10

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Law



Nome: Forest Law.

País de Origem: Estados Unidos.

Ocupação: mestre de artes marciais.

Também Conhecido Como: Retorno do Dragão Flamejante.

Base de Operações: seu dojo.

Aparência: 177 cm, 66 Kg, sangue B, cabelos e olhos pretos, 25 anos.

Status Legal: cidadão norte-americano, sem ficha criminal.

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	9	-	9	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

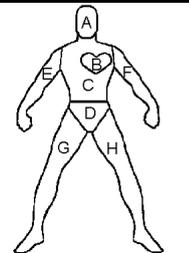
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	jeet	shaolin	vara
Golpe	13	15	22
Aparo	13	13	22
Esquiva	13	13	22
Dano	-	-	D2

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
regeneração (2): 6h
ambidestria
sensualidade (2)
contorcionismo (2)
reflexos rápidos
segurar fôlego
conexão (1): seus discípulos
prontidão (3)
benevolência (leve)
vício (leve): fazer compras com cartões de crédito
ódio (leve): andar de motocicleta com Paul Phoenix
pacifismo (grave)

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (4)	14
arremesso (3)	13
correr (3)	13
escalar (3)	13
furtividade (3)	13
natação (2)	12
liderança (2)	11
língua (4): inglês	13
língua (3): chinês	12
medicina (1)	10
misticismo (3)	12
operação de computadores (1)	10
senso de direção (3)	12
jeet kune do (3)	13
kung fu shaolin (4)	14
vara grande (4)	13

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Hwoarang



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	11	-	11	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	9	-	9	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	13

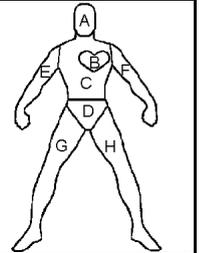
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	tae	facas	
Golpe	15	14	
Aparo	13	14	
Esquiva	13	14	
Dano	-	1	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
contorcionismo (2)
regeneração (2): 6h
reflexos em emergência (1)
sensualidade (4)
anseio de poder (grave)
vício (leve): velejar em dias de sol
vício (leve): briga de rua
ódio (grave): contra a família Mishima e tudo que provêm dela, principalmente Jin Kazama
impulsividade (grave)
estigma social (leve): criminoso de rua
orgulho (grave)

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (2)	13
condução de veículos (2)	13
correr (4)	14
dança (3)	14
iatismo (3)	14
furtar (2)	13
furtividade (3)	14
natação (2)	12
arrombamento (2)	11
barganha (3)	12
contrabando (2)	11
detectar mentiras (1)	10
língua (3): coreano	12
língua (2): japonês	11
língua (2): inglês	11
mecânica (1)	10
operação de computadores (2)	11
sistemas de segurança (1)	10
tae kwon do (3)	14
pistolas (2)	13
facas (3)	14

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Nome: Hwoarang.

País de Origem: Coreia do Sul.

Ocupação: lutador de rua.

Também Conhecido Como: Garra de Sangue.

Base de Operações: nas ruas de grandes cidades.

Aparência: 181 cm, 68 Kg, cabelos ruivos e olhos pretos, 19 anos.

Status Legal: criminoso internacional.

Eddy



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	10	-	10	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	12

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	capoeira	facas
Golpe	14	13
Aparo	13	13
Esquiva	14	13
Dano	-	1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
ambidestria
contorcionismo (5)
regeneração (2): 6h
reflexos em emergências (2)
segurar fôlego
carisma (3)
anseio de justiça (grave)
voto (gravíssimo): combater tráfico de drogas
estigma social (leve): ex-presos
orgulho (grave)
anseio de poder (leve)
ódio (leve): contra pessoas fracas

Ⓐ - (11, 12)	
Ⓑ - (2)	
Ⓒ - (6, 7, 8)	
Ⓓ - (3)	
Ⓔ - (4)	
Ⓕ - (10)	
Ⓖ - (5)	
Ⓗ - (9)	

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (4)	14
condução de veículos (2)	12
futebol (2)	12
natação (2)	12
arrombamento (3)	13
detectar mentiras (3)	13
etiqueta (4)	14
língua (4): português	14
língua (3): inglês	13
língua (3): francês	13
língua (2): japonês	12
operação de computadores (2)	12
sobrevivência (1)	11
capoeira (4)	14
pistolas (2)	12
facas (3)	13

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Nome: Eddy Gordo.

País de Origem: Brasil.

Ocupação: mestre de capoeira e aventureiro.

Também Conhecido Como: Vingador.

Base de Operações: qualquer lugar onde haja discípulos.

Aparência: 188 cm, 75 Kg, sangue B, cabelos e olhos pretos, 27 anos.

Status Legal: cidadão brasileiro com antecedentes criminais, atualmente sem pena.

Paul



Nome: Paul Phoenix.

País de Origem: Estados Unidos.

Ocupação: lutador.

Também Conhecido Como: Artista Marcial de Sangue Quente.

Base de Operações: qualquer lugar onde haja luta.

Aparência: 187 cm, 81 Kg, sangue O, cabelos loiros, olhos azuis, 46 anos.

Status Legal: cidadão norte-americano, sem ficha criminal.

Equipamento

motocicleta Harley-Davidson

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	11	-	11	+1
Destreza	9	-	9	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	9	-	9	-
Percepção	8	-	8	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

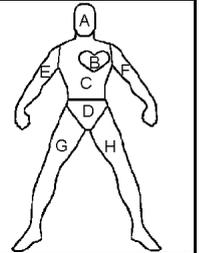
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	judô	técnicas	facas
Golpe	11	11	12
Aparo	13	11	12
Esquiva	10	11	12
Dano	-	-	1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
reflexos em emergências (3)
resistência (2)
carisma (2)
prontidão (1)
fanfarronice (leve)
ódio (leve): andar em estradas japonesas
vício (grave): andar de motocicleta
vício (leve): comer pizza
hábito detestável (leve): sentir cheiro de gasolina
característica óbvia (-1): corte de cabelo

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (2)	11
correr (2)	13
motociclismo (3)	12
interceptar (2)	11
natação (1)	12
detectar mentiras (3)	11
língua (3): inglês	11
língua (1): japonês	9
manha (4)	12
senso de direção (2)	10
pistolas (2)	11
facas (3)	12
judô (3)	12
técnicas de combate (2)	11

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

King



Nome: segredo.
País de Origem: México.
Ocupação: lutador profissional e gerente de orfanato.
Também Conhecido Como: Anjo Bestial.
Base de Operações: seu orfanato no México e no Campeonato Mundial de Luta Livre.
Aparência: 200 cm, 90Kg, sangue A, usa sempre uma máscara de tigre, 27 anos.
Status Legal: cidadão mexicano com trânsito internacional livre, sem ficha criminal.

Equipamento
 máscara de tigre

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	11	-	11	+1
Destreza	8	-	8	-
Inteligência	8	-	8	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	10

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	luta	facas	
Golpe	11	10	
Aparo	10	10	
Esquiva	9	10	
Dano	-	1	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	elmo de tigre
ABSORÇÃO	1

Características
contorcionismo (1)
imunidade a dor
regeneração (2): 6h
resistência (3)
segurar fôlego
característica óbvia (-2): sempre usa o elmo de tigre
bom senso
carisma (1)
prontidão (1)
anseio de justiça (gravíssimo)
excesso de confiança (grave)
devoção (gravíssima): ajudar crianças
vício (leve): beber cerveja após a vitória com Armor King

Ⓐ - (11, 12)	
Ⓑ - (2)	
Ⓒ - (6, 7, 8)	
Ⓓ - (3)	
Ⓔ - (4)	
Ⓕ - (10)	
Ⓖ - (5)	
Ⓗ - (9)	

Proteção	Absorção	Penal
A - elmo de tigre	1/0	X
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (1)	9
condução de veículos (1)	9
correr (1)	12
levantamento de peso (2)	13
natação (2)	13
detectar mentiras (3)	11
língua (3): espanhol	11
língua (3): inglês	11
língua (2): japonês	10
manha (2)	10
operação de computadores (1)	9
rastreamento (2)	10
facas (2)	10
luta livre (3)	11

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Lei



Nome: Lei Wulong.
País de Origem: China.
Ocupação: policial.
Também Conhecido Como: Super Policial.
Base de Operações: Interpol.
Aparência: 175 cm, 65 Kg, sangue A, cabelos pretos, olhos castanhos, 45 anos.
Status Legal: cidadão chinês, com trânsito internacional livre, sem ficha criminal.

Equipamento

espada longa
 leque



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	10	-	10	+1
Destreza	10	-	10	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	11	-	11	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	10	-	10	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

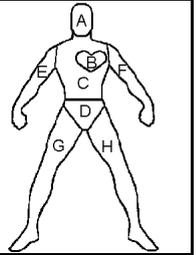
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Golpe			
Aparo			
Esquiva			
Dano			

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
ambidestria
atraente (3)
contorcionismo (3)
regeneração (2): 6h
reflexos rápidos
segurar fôlego
conexão (5): Interpol
anseio de justiça (grave)
fúria (grave): contra vilões e o crime
vício (leve): assistir filmes
vício (leve): tirar um cochilo
prontidão (3)

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)

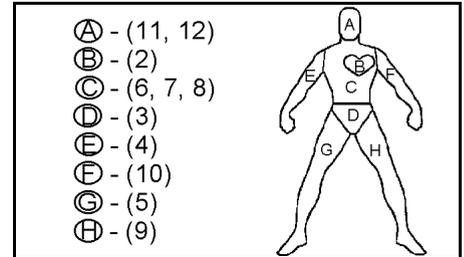


Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (3)	13
condução de veículos (2)	12
correr (2)	12
escalar (2)	12
furtividade (3)	13
natação (1)	11
criminologia (2)	11
detectar objetos escondidos (2)	11
direito internacional (2)	11
identificar: drogas (2)	11
interrogatório (2)	11
investigação (3)	12
língua (4): chinês	13
língua (3): inglês	12
operação de computadores (2)	11
procedimentos policiais (3)	12
manha (2)	11
espada longa (2)	12
leques (3)	13
kung fu wu shu (4)	13

Podere
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Jin



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	11	-	11	+1
Destreza	9	-	9	-
Inteligência	10	-	10	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	10	-	10	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Golpe			
Aparo			
Esquiva			
Dano			

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
regeneração (2): 6h
reflexos rápidos
sensualidade (4)
carisma (2)
prontidão (2)
anseio de poder (leve)
devoção (gravíssima): vingar a morte de sua mãe
honra (gravíssima): obedecer aos preceitos de sua mãe
hábito detestável (grave): ignorar os talentos de outros lutadores
vício (leve): tomar banho na floresta
fúria (gravíssima): contra Ogre e seus asseclas

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (2)	11
condução de veículos (1)	10
correr (3)	14
furtividade (2)	11
interceptar (3)	12
natação (3)	14
detectar objetos escondidos (2)	12
detectar mentiras (2)	12
etiqueta (1)	11
língua (4): japonês	14
língua (3): inglês	13
karatê (3)	12
judô (2)	11

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Nome: Jin Kazama.

País de Origem: Japão.

Ocupação: lutador.

Também Conhecido Como: Luz Fatal.

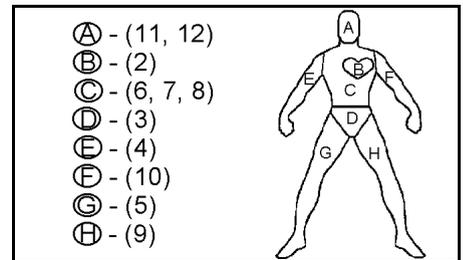
Parentes Conhecidos Vivos: Heihachi Mishima (avô).

Base de Operações: Império Financeiro Mishima.

Aparência: 180 cm, 75 Kg, sangue AB, cabelos pretos e olhos castanhos.

Status Legal: cidadão japonês sem ficha criminal.

Bryan



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	11	x2	22	+1
Destreza	8	-	8	-
Inteligência	11	-	11	-
Vontade	11	-	11	-
Percepção	11	-	11	-
Mente	14	-	14	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	10

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	muay		
Golpe	12		
Aparo	10		
Esquiva	10		
Dano	-		

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
ambidestria
contorcionismo (2)
regeneração (4): 1h 30min
surto de adrenalina (4)
albinismo
conexão (3): traficantes de drogas
devoção (gravíssima): ordens do Dr. Abel
prontidão (3)
fobia (grave): luz do sol
vício (leve): cuidar de seu cabelo
vício (leve): ficar sozinho
vício (leve): escolher calças bonitas
voto (grave): capturar Yoshimitsu
não respirar
digestão universal

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (3)	11
condução de veículos (3)	11
correr (2)	13
escalar (3)	11
furtividade (4)	12
interceptar (3)	11
natação (3)	14
contrabando de drogas (3)	14
detectar mentiras (3)	14
língua (3): inglês	14
língua (2): japonês	13
misticismo (3)	14
noção exata do tempo (2)	13
procedimentos policiais (3)	14
pistolas (3)	11
muay thai (3)	11

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)
não envelhecer
físico ampliado (2)

Nome: Bryan Fury.

País de Origem: Estados Unidos.

Ocupação: coletar dados cerebrais.

Também Conhecido Como: Olhos de Cobra.

Base de Operações: submundo e laboratório do Dr. Abel.

Aparência: 186 cm, 80 Kg, sangue AB, cabelo branco, olhos descoloridos, 29 anos.

Status Legal: cidadão norte-americano falecido em tiroteio.

Heihachi



Nome: Heihachi Mishima.

País de Origem: Japão.

Ocupação: financista e empresário.

Também Conhecido Como: Rei dos Punhos de Ferro.

Parentes Conhecidos Vivos: Jin Kazama (neto).

Base de Operações: Império Financeiro Mishima.

Aparência: 179 cm, 80 Kg, sangue B, cabelos brancos, olhos castanhos, 73 anos (embora não demonstre essa idade).

Status Legal: cidadão japonês, sem ficha criminal, embora já tenha sido intimado várias vezes.

Equipamento

2 katanas



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	11	-	11	+1
Destreza	8	-	8	-
Inteligência	11	-	11	-
Vontade	11	-	11	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	12	-	12	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	10

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	karatê	katana
Golpe	13	14
Aparo	11	14
Esquiva	11	11
Dano	-	D2+1

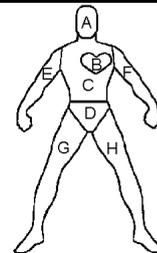
Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA

ABSORÇÃO

Características
regeneração (2): 6h
conexão (8): Ogre
cargo (4): líder do Império Financeiro Mishima
mente matemática
cobiça (grave)
excesso de confiança (grave)
anseio de poder (gravíssima)
luxúria (grave)
vício (leve): banhos
vício (leve): meditação

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (1)	9
condução de veículos (2)	10
natação (3)	14
administração (4)	15
contabilidade (3)	14
detectar objetos escondidos (2)	13
detectar mentiras (4)	15
diplomacia (2)	13
economia (4)	15
língua (4): japonês	15
língua (3): inglês	14
liderança (3)	14
operação de computadores (2)	13
misticismo (2)	13
oratória (2)	13
katana (3)	11
karatê (4)	12

Poderes

carga de poder (3): fica um *round* acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 *rounds* sem usar.

absorver dano (2)

Ogre



Nome: Ogre

País de Origem: desconhecido.

Ocupação: é um ser mitológico, por tanto faz suas atribuições específicas.

Também Conhecido Como: Deus da Luta.

Base de Operações: é um ser mitológico, ele atua onde seu elemento de proteção (a luta) ocorre.

Aparência: não possui medições exatas, talvez seja eterno.

Status Legal: nenhum, pois é um ser mitológico e não pertence ao mundo dos homens.

Equipamento

escudo mágico

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	12	x2	22	+1
Destreza	12	-	12	-
Inteligência	12	-	12	-
Vontade	14	-	14	-
Percepção	13	-	13	-
Mente	16	-	16	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	14

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	karatê	escudo	judô
Golpe	17	16	14
Aparo	15	28	17
Esquiva	15	16	14
Dano	-	D2	-

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
regeneração (14): 1 round
reflexos rápidos
prontidão (4)
reputação (5): deus da luta
anseio de poder (gravíssima)
desdobramento de personalidade (2): durante certos momentos, ele pode se transformar em True Ogre, um ser completamente maléfico, que possui asas, chifres e aspecto de dragão, faz-se um teste de vontade a critério do observador para verificar se isso ocorre, não mudam os atributos e habilidades, e possui poderes especiais além dos poderes de Ogre
intolerância (gravíssima): contra descrentes
orgulho (gravíssimo): é um deus, sente-se acima dos outros
não respirar

Ⓐ - (11, 12)	
Ⓑ - (2)	
Ⓒ - (6, 7, 8)	
Ⓓ - (3)	
Ⓔ - (4)	
Ⓕ - (10)	
Ⓖ - (5)	
Ⓗ - (9)	

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Habilidade	Teste
acrobacia (3)	15
correr (3)	15
furtividade (3)	15
interceptar (3)	15
natação (2)	14
detectar objetos escondidos (4)	16
detectar mentiras (3)	15
misticismo (4)	16
escudo mágico (4)	16
karatê (4)	16
judô (4)	15

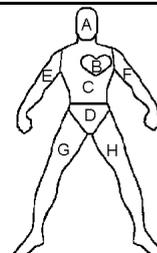
Poderes
carga de poder (3): fica um round acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 rounds sem usar.
absorver dano (2)
não envelhecer
auto sustentação
físico ampliado (2)
controle mental
absorção de alma: faz-se uma disputa de vontade e depois uma disputa de mente, caso ganhe as duas, Ogre faz um teste de atributo inteligência para ver se absorve a alma do oponente

Poderes de True Ogre
asas
vôo (2): 40 Km/h
rajada de fogo (4)

Julia



- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	-
Destreza	9	-	9	-
Inteligência	10	-	10	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	10	-	10	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	wing	wu shu	
Golpe	12	12	
Aparo	11	10	
Esquiva	12	11	
Dano	-	-	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características
contorcionismo (3)
empatia com animais
regeneração (2): 6h
reflexos rápidos
sensualidade (4)
carisma (3)
prontidão (2)
anseio de justiça (grave)
benevolência (leve)
devoção (gravíssima): sempre proteger Michelle, sua mãe adotiva
vício (leve): adota caçar animais silvestres e comer carne de búfalo
fúria (grave): contra o Império Financeiro Mishima
honra (grave): código indígena
pacifismo (leve)

Habilidade	Teste
acrobacia (3)	12
cavalgar (2)	11
condução de veículos (1)	10
correr (3)	12
escalar (3)	12
furtividade (3)	12
interceptar (2)	11
natação (4)	13
história da arte indígena (3)	13
arqueologia (2)	12
detectar objetos escondidos (2)	12
detectar mentiras (2)	12
geografia (3): territórios nativos	13
língua (3): inglês	13
língua (1): japonês	11
língua (3): línguas indígenas	13
kung fu wing chu (3)	12
kung fu wu shu (2)	11

Podere
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)

Nome: Julia Chang.

País de Origem: Estados Unidos.

Ocupação: estudante de Arqueologia.

Também Conhecido Como: Lutadora Errante.

Parentes Conhecidos Vivos: Michelle Chang (mãe adotiva).

Base de Operações: sítios arqueológicos de índios norte-americanos.

Aparência: 165 cm, 54 Kg, sangue B, cabelos e olhos pretos, 18 anos.

Status Legal: cidadã norte-americana de origem nativa, adotada e sem ficha criminal.

Gun-Jack



Nome: Gun-Jack

País de Origem: desconhecido.

Ocupação: não se sabe ao certo

Também Conhecido Como: Máquina Desordenada de Matar.

Base de Operações: qualquer lugar onde haja um interesse específico.

Aparência: 220 cm, 170 Kg, sangue Plutonium, olhos pretos, 7 anos (desde a ativação de seu sistema).

Status Legal: desconhecido.

Equipamento

corpo de aço

atributo	nor	mod	total	dano
Físico	11	x3	33	+2
Destreza	7	-	7	-
Inteligência	7	-	7	-
Vontade	8	-	8	-
Percepção	8	-	8	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	9

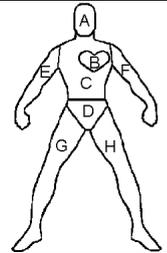
Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	briga		
Golpe	10		
Aparo	10		
Esquiva	9		
Dano	-		

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

ARMADURA	corpo de aço
ABSORÇÃO	4

Características
imunidade a dor
segurar fôlego
ageusia
disosmia
característica óbvia (-4): ciborgue
afinidade com computadores (1)
mente matemática
devocão (gravíssima): proteger Jane
vício (leve): fazer auto análise
sem manipuladores finos
digestão universal

- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B - corpo de aço	3/2	X
C - corpo de aço	3/2	X
D - corpo de aço	3/2	X
E - corpo de aço	3/2	X
F - corpo de aço	3/2	X
G - corpo de aço	3/2	X
H - corpo de aço	3/2	X

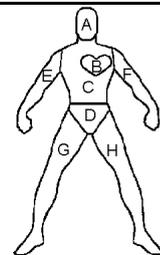
Habilidade	Teste
arremesso (3)	10
interceptar (3)	10
levantamento de peso (4)	14
cálculos instantâneos (3)	10
detectar objetos escondidos (3)	10
operação de computadores (4)	11
língua (4): inglês	11
língua (4): japonês	11
noção exata do tempo (4)	11
orientação (4)	11
pesquisa (4)	11
programação de computadores (4)	11
hacker (2)	9
sinalização (4)	11
briga (4)	11

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
físico ampliado (3)

Anna



- Ⓐ - (11, 12)
- Ⓑ - (2)
- Ⓒ - (6, 7, 8)
- Ⓓ - (3)
- Ⓔ - (4)
- Ⓕ - (10)
- Ⓖ - (5)
- Ⓗ - (9)



atributo	nor	mod	total	dano
Físico	9	-	9	-
Destreza	8	-	8	-
Inteligência	9	-	9	-
Vontade	10	-	10	-
Percepção	9	-	9	-
Mente	9	-	9	-
Magia	-	-	-	-
Sorte	-	-	-	-

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B -	/	
C -	/	
D -	/	
E -	/	
F -	/	
G -	/	
H -	/	

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	10

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	aikidô	facas	
Golpe	9	10	
Aparo	12	10	
Esquiva	11	10	
Dano	-	1	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo

Habilidade	Teste
acrobacia (3)	11
condução de veículos (2)	10
correr (2)	11
dança (2)	10
escape (3)	11
furtar (2)	10
furtividade (2)	10
natação (1)	10
detectar mentiras (2)	11
espionagem (2)	11
lábia (2)	11
língua (4): inglês	13
língua (2): japonês	11
manha (2)	11
operação de computadores (1)	10
sedução (2)	11
tortura (1)	10
aikidô (3)	11
facas (2)	10
pistolas (2)	10
rifles (2)	10

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Nome: Anna Williams.
País de Origem: Irlanda.
Ocupação: assassina profissional.
Também Conhecido Como: Luz Escarlata.
Parentes Conhecidos Vivos: Nina Williams (irmã).
Base de Operações: submundo do crime.
Aparência: 163 cm, 49 Kg, sangue A, cabelos ruivos, olhos azuis, 20 anos.
Status Legal: criminosa internacional.

Características
regeneração (2): 6h
sensualidade (4)
carisma (2)
prontidão (3)
notoriedade (-3): assassina implacável
vício (leve): colecionar tudo sobre Jerry (o ratinho da dupla "Tom & Jerry")
luxúria (grave)
intolerância (grave)
anseio de poder (grave)
fúria (leve): contra Nina
vício (leve): café expresso

Poderes
carga de poder (3): fica um <i>round</i> acumulando energia do corpo (chi) para aumentar a violência de um golpe desferido contra o oponente com (+3) no dano e fica 3 <i>rounds</i> sem usar.
absorver dano (2)