NOME: Hitman



Custo	Características Físicas/Psíquicas
-3	Característica Óbvia [olhos inteiramente negros]
5	Reflexos Rápidos (2)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
4	Ampliação Mental (1)
12	Conexões [Bar do Noonan +3] (2)
-2	Hábitos Detestáveis [boca suja] (leve)
-6	Honra [nunca abandona seus amigos, sempre
	paga suas dívidas, nunca mata os "caras que
	estão do lado certo da lei", só aceita contratos
	para matar aqueles que acredita que mereçam,
	nunca utilizar seus poderes para roubar no
	poker quando jogando entre amigos]
	(gravíssima)
-2	Luxúria (leve)
-2	Paranoia (leve)
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
-4	Reputação Má [assassino de aluguel conhecido
	em Gotham] (2)
-2	Vício [apostar em cavalos e jogos] (leve)
-2	Vício [bebidas] (leve)
-4	Vício [cigarros] (grave)
-2	Vício [jogo] (leve)
12	Vontade Forte (2)

Acrobacia (1)	9/1
Correr (2)	8/1
Escalar (1)	9/1
Furtividade (3)	11/3
Natação (1)	8/1
Sacar Rápido [armas de fogo] (4)	12/10
Veículos [terrestres] (2)	10/3
	1
Alfabetização (2)	93
Armeiro [armas de fogo] (1)	8/1
Arrombamento (2)	9/3
Camuflagem (2)	9/3
Disfarce (1)	8/1
Eletrônica (1)	8/1
Estratégia [militar] (1)	8/1
Explosivos (2)	9/3
Furtar (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Identificação [itens falsos] (1)	8/1
Intimidação (2)	9/3
Interrogatório (1)	8/1
Investigação (3)	10/6
Lábia (2)	9/3
Ler Pensamentos (3)	10/6
Liderança (1)	8/1
Manha (3)	10/6
Medicina (2)	9/3
Operação [computadores] (1)	8/1
Pesquisa (1)	8/1
Política (1)	8/1
Rastreamento (2)	9/3
Sistemas de Segurança (2)	9/3
Venefício (1)	8/1
	1
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	11/3
Armas [brancas de arremesso] (3)	11/3
Armas [brancas de contato] (2)	10/3
Armas [de fogo] (5)	12/15
	- 1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas

Iniciativa	Esquiva	Açõe	es
II IICIACIYA	Laquira	Fís.	Men.
+10 (+14)*	+10	2 (3)*	2

*se envolver armas de fogo

	1.75%		
Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+11	+11	1
	Ī		

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Automática .45**	+14	+15	D2+2	1/3	16
AutoMag 44**	+14	+15	D2+2	1/3	6

**As balas das duas armas de Hitman, são perfurantes, sendo que qualquer proteção tem seu índice dividido por 2

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamente
Equipamento
1 AutoMag .44 [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga: 6]
1 Automática .45 [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga:
16]
2 Carregadores extra para Automática .45
1 Colete de Kevlar (Absorção: 2)
1 Garrafa metálica para bebida (150 ml, com
uísque)
1 Isqueiro
1 Maço de cigarros
1 Óculos Escuro

Poderes	Custo
Ler Pensamentos (4)	60
Visão de Raio-X (8)	32

Pontos de Criação:	22PA+243PC
Experiência:	

Dados	Gerais

Nome: Thomasn Monaghan Nacionalidade: Norte Americano

Estado Civil: Solteiro

Ocupação: Assassino de Aluguel de super seres Também Conhecido Como: Hitman, Tommy

Monaghan

Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City

Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros

Grupos a que é afiliado: Nenhum **Status Legal:** Cidadão Americano

Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum



PODERES E HABILIDADES

Telepatia (8), Visão de Raio-X (8).

EQUIPAMENTO

- Colete Kevlar, 2 Automáticas .45, Auto Mag 44, 3 Carregadores extras para paras as .45 e um para a Auto Mag. Eventualmente Hitman emprega outros equipamentos como granadas atordoantes, e rifles de alta potência; quando a situação exige.
- Bombas Atordoantes: são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOSÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.

HISTÓRICO

Tommy Monaghan era um cidadão típico de Gotham City, ou seja, mais um marginal de descendência irlandesa de segunda categoria. Até que durante o evento que ficou conhecido como "BloodLines" ele foi atacado, por um alienígena parasita, que drenou todo o seu fluido espinhal e o substituiu por uma secreção desconhecida. Estudos posteriores mostraram que 90% dos seres humanos que passaram por este processo morreram instantaneamente. Monaghan estava nos 10% restantes.

Após se recuperar do ataque Monaghan descobriu que o ataque do alienígena lhe conferiu poderes (Visão de Raio X e Percepções). Ao contrário de certos heróis e vilões, Tommy não entrou na primeira loja de colantes com a ideia maluca de salvar o mundo, afinal salvar o mundo não paga as contas.

Envolvido em um contrato para eliminar Jason Blood (o hospedeiro humano do demônio conhecido como Etrigan) Monaghan acabou ajudando a eliminar o parasita que lhe concedeu poderes (e quase o matou) e de lambuja ainda "apagou" o chefão do crime conhecido como Dubelz.

Resolvido o seu primeiro caso, Tommy continuou trabalhando como assassino, um matador contratado que se especializou em "apagar" gente superpoderosa como ele e, entre um contrato e outro, não há nada que mais aprecie do que muita bebida e um joguinho de pôquer com suas amizades nada recomendáveis.

A única coisa que impede Tommy de se tornar um "crápula de cabo a rabo" é sua determinação em não eliminar alguém que considere um dos mocinhos, ou mesmo cidadãos inocentes. Monaghan evita atirar em policiais (nas suas próprias palavras "-Eu não atiro em gambé..."), mas ele já eliminou alguns policiais corruptos.

Vivendo em Gotham é claro que ele já se encontrou com Batman, apesar de saber que Hitman é (até certo ponto) honrado, o morcego julga Hitman uma ameaça, ele até chegou a prendê-lo uma vez. Monaghan julgava que poderia ameaçar Batman (a quem ele chama de Darth Vader) com o fato de poder descobrir, e revelar, facilmente sua identidade; mas isso não funcionou. Apenas por sorte (e por ter auxiliado Batman contra um inimigo comum) ele escapou do último encontro dos dois, apesar de continuar "no pé" de Monaghan, Batman curiosamente o colocou no final de sua lista.

