

# STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

CIRCUITO FINAL FIGHT

INTERPRETATIVO  
PODCAST



# CIRCUITO FINAL FIGHT

Escrito, editado, revisado e publicado por:

## INTERPRETATIVO PODCAST

Baseado em histórias do jogo **Street Fighter, Final Fight** e criações originais de: **Iago Amorim**.

Esse livro usa regras do jogo **Street Fighter: o jogo de RPG – Edição de Aniversário de 20 Anos**, e é indicado para ser usado em conjunto com esse livro.

Livro feito de fã para fã sem qualquer intuito de lucro pecuniário ou ganho indevido com a imagem ou marcas inclusas, os créditos são exclusivamente de seus donos.

<https://www.sfrpg.com.br/> é a casa do **Street Fighter: o jogo de RPG**

A edição de 20 anos pode ser baixada gratuitamente no link abaixo

<https://www.sfrpg.com.br/shotokan/>

**A distribuição desse livro em PDF é gratuita e a cobrança indevida deve ser notificada.**



# CIRCUITO FINAL FIGHT

*Circuito Final Fight* é uma aventura para *Street Fighter RPG* própria para personagens de Posto 2. Ela pode, ou não, ser continuação de *Arena de Lutas: Metrocity*, sendo uma conclusão para um problema iniciado na primeira aventura citada, mas longe de ser uma resolução final, pois isso fica em aberto para que o Narrador decida ou aguarde as próximas publicações. Ela é baseada em ideias vistas em *Street Fighter 6* no modo *World Tour* e no jogo *Final Fight*.

## SINOPSE

Uma missão investigativa, patrocinada diretamente pelo prefeito da cidade, leva ao centro de um circuito de lutas gerenciado pela principal gangue da cidade.

## LINHA GERAL DA TRAMA

O objetivo dessa aventura é colocar os PCs dentro do circuito de luta de ruas de *Metrocity*, agora, dominado pelos remanescentes da *Mad Gear*. Suas cenas são simples e diretas, sem a necessidade de muita adaptação caso seja usada dentro de outra crônica.

**Cena Um:** Uma reunião com o prefeito *Mike Haggar* põe os PCs a par de toda a situação da movimentação de membros remanescentes da *Mad Gear*. Ele pede que os PCs sejam seus agentes de campo, pois precisa de um time de *Street Fighters* infiltrado e encontrem um informante.

**Cena Dois:** O informante é encontrado em uma reunião informal e eles percebem que algo mais existe ali na situação — realmente tem dedo da *Mad Gear*. Eles conhecem *Matt Drummer*, um falso informante.

**Cena Três:** Os PCs seguem para as pistas dadas pelo falso informante e participam das preliminares em um torneio clandestino, enfrentando alguns remanescentes da *Mad Gear*.

**Cena Quatro:** A luta final é marcada para a próxima noite, mas os PCs devem chegar lá por conta própria, acompanhados por *Matt Drummer*, que conhece o caminho. Porém, os PCs acabam encontrando um time rival que quer tirar satisfações com *Matt*.

**Cena Cinco:** O ponto da final do torneio é finalmente alcançado e os PCs presenciam o lugar dominado pela *Mad Gear*, eles preparam algo grande, mas nada é contado, pois todos estão ali preparados para a final do torneio.

## REMANESCENTES DA MAD GEAR

*Sodom* retorna para *Metrocity* ao ficar sabendo do plano de *Rolento* para invadir a cidade. Ele reúne a *Mad Gear*, conta suas experiências no circuito *Street Fighter* e passa a treinar alguns membros da gangue para o circuito. Com isso, alguns dos antigos membros melhoram suas habilidades e também se tornam *Street Fighters*. Algo relativo ao caso chega aos ouvidos de *Emílio Garcia*, um policial infiltrado no



submundo criminoso e informante escolhido pessoalmente por *Mike Hagggar* para notar qualquer movimentação de membros remanescentes da *Mad Gear*.

Uma reunião com o prefeito fora marcada, mas *Emílio* nem suspeitava que alguém estivesse na sua cola. *Matt Drummer*, um antigo músico e agora homem de negócios do crime, suspeitou e investigou o policial, delatando-o para *Sodom*. *Emílio* fora levado e *Matt* tomou parte na reunião que haveria.

Porém, *Hagggar* e *Emílio* tinham um código. *Emílio* chamaria *Hagggar* de *Power Dragon* e *Hagggar* o chamaria de *Intruder*. Isso serviria para parecer que tinha mais gente inclusa na mensagem, mesmo sendo sempre uma conversa apenas entre os dois.

## CENA 01

*Mike Hagggar*, o atual prefeito de *Metrocity*, fica sabendo dos personagens através da inteligência da polícia ou por conhecê-los de aventuras anteriores. Ele os chama para uma reunião em seu escritório. O encontro é informal e não será notificado ou avisado para alguém, a própria secretária do prefeito se surpreende quando os PCs chegam ao escritório dele.

Durante a reunião, *Hagggar* fala sobre a sua história com a *Mad Gear* e os tempos de *Final Fight* (meses antes da aventura). Porém, esse não é o objetivo da reunião. Ele diz:

“Recebi informações da inteligência da polícia que membros remanescentes da *Mad Gear* tem se movimentado sem causar alarde. Não estão cometendo crimes de qualquer tipo, apenas se reunindo e isso tem me preocupado. Pus um informante no submundo do crime, eu o chamo de *Intruder* e ele me chama de *Power Dragon*. Usamos esses termos para proteção da identidade”.

“O ponto é que, ninguém, nem mesmo a polícia, sabe sobre *Intruder*. Eu mesmo só estive com ele pessoalmente uma vez e não foi às claras. Eu sei apenas que é um homem, ex-agente secreto e me foi recomendado por um contato do governo”.

“O que peço a vocês é extraoficial e supersecreto, porém simples. Vocês devem se encontrar com ele e se identificar como sendo o time *Power Dragons*, trazer as informações necessárias para mim, bem como o *Intruder*. Soube que algo maior vem aí e o trabalho dele está encerrado. Em troca, consigo para vocês vaga em um torneio de visibilidade nacional, no mínimo.”

“O que me dizem *Street Fighters*?”

O encontro foi marcado na ligação anterior. *Intruder* deixou claro que quando fosse necessário viajar, ou seja, deixar a missão, o encontro seria no *Sims Club* às 15:00 em uma quarta-feira, local que ele frequenta nesse dia.

Os PCs tem um dia inteiro para se preparar, mas devem passar pelo setor de disfarce da polícia antes. Nesse momento, o Narrador deve perguntar como vai ser o disfarce de cada um dos personagens, pois, além de deixar a sessão divertida, pode servir de motivo para recebimento de Experiência (pela criatividade), só cuidado para não perder o clima da aventura e cair na galhofa total, a não ser que o clima da mesa já seja assim.

## CENA 02

Não é difícil encontrar o local do encontro (Inteligência + Investigação). Apesar de não ser muito conhecido, o *Sims Club* fica em uma rua menor ao lado da *Beat Avenue* (com três ou mais sucessos, os PCs descobrem que a entrada alternativa do restaurante fica em um beco próximo). O local é simples, um restaurante em estilo pub inglês com um *jukebox* funcional e um peculiar gerente — um homem grande de ombros largos, careca e com bigode *handlebar* vestido em impecável camisa branca de botões e calça social. O homem atende pelo nome de *Sr. Callman* e é fácil notar que ele acumula os cargos de gerência e chefe de segurança, sendo muito respeitado pelos subordinados.

Sobre o local ele mesmo pode responder algumas perguntas:

- Ele se chama *William Callman*, um britânico que conseguiu se encontrar em *Metrocity*;
- Ele projetou o lugar com base nos lugares de sua cidade natal, *Londres*, onde ele se formou chefe gastronômico;
- Sua especialidade é peixe com batatas fritas, um peixe branco frito em óleo de amendoim que, seguindo ele mesmo, combina melhor com cervejas escuras.
- Ele, às vezes, participa do *Circuito Street Fighter* para manter-se em dia com suas habilidades e aceita um desafio contra alguém que queira garantir um almoço gratuito. Porém, ele mesmo desafia caso receba opiniões negativas sobre sua comida.

Meia hora depois do combinado, o suposto informante chega, nota os *Street Fighters* e se aproxima. Ele, inicialmente, não se identifica (nem como *Intruder* nem nada, mas disfarça indo direto ao assunto) e conversa trivialidades no início. Ele responde todas as perguntas dos personagens, tomando cuidado para não ser ouvido.

“Fiquei sabendo de algo grande, rapazes. A *Mad Gear* está se unindo novamente, mas não como das outras vezes. Eles não estão mais interessados em controlar o crime e aterrorizar *Metrocity* como no passado. Agora, eles estão interessados no *Circuito Street Fighter*”.

“Parece que *Sodom* voltou com umas ideias malucas depois que descobriu uma tal de *Shadaloo*. Ele passou a treinar pessoalmente diversos remanescentes da *Mad Gear* que se dispuseram a aceitar e deixa-los prontos para algo maior, o que ninguém sabe o que é, já que ele vive falando em japonês no meio de suas frases”.

“Claro que, para isso, a *Mad Gear* realizaria um torneio e iria provar seu valor. É aí que nós entramos. Eu posso colocar vocês, os *Storm Titans*, nesse torneio para se provarem melhores que os caras que o próprio *Sodom* treinou”.

“Vocês são os *Storm Titans*, não são?”

O homem fica nervoso se perceber que cometeu um erro. Ele não luta, mas diz que estava ali para encontrar outro time de *Street Fighters*. Contudo, ele

não sabe onde colocaram *Intruder* após ser entregue à Sodom.

O homem se chama *Matt Drummer*, é um músico falido que aceitou a proposta da *Mad Gear* para gerenciar alguns sacos de pancadas no torneio e os levariam para a fase preliminar que ocorrem esta noite, no distrito da Favela. Ele fará de tudo para descobrir o paradeiro de *Intruder* enquanto os PCs lutam no torneio, pois é a única forma que ele consegue pensar em não chamar suspeitas da gangue ou das autoridades.

Porém, caso os PCs comecem algum tipo de confusão, *Sr. Callman* pedirá que parem e se retirem (pagando a conta antes), caso contrário ele terá que agir. Nesse caso, use PCs x2 antagonistas, um *Valentão* e um *Guerreiro*, para cada PC mais *Sr. Callman*. Se houver esse combate, *Matt Drummer* tentará fugir no meio da confusão e será impossível encontrá-lo depois.

### CENA 03

As preliminares serão feitas na Favela, em meio a um conjunto de prédios em uma quadra de basquete. Apesar de parecer perigoso, o local não é, pois a *Mad Gear* que deixava o local assim e, pelo menos por enquanto, ele está quieto. Porém, movimentado por causa do Torneio.

*Matt Drummer* tem passagem livre ali e não é importunado, sendo até bem recebido no lugar (falando e acenando para quase todos os presentes). Ele apresenta os PCs para o anfitrião da noite, *Trasher Damnd*, que os cumprimenta e diz as regras do torneio preliminar:

- Os combates serão individuais e de sobrevivência, ou seja, o lutador que vencer a luta fica no ringue até ser derrotado. Perde o time que tiver todos os seus lutadores derrotados;
- Cada time definirá a ordem dos seus lutadores no início e passará para o árbitro;
- A vitória será contada para o *Circuito Street Fighter*, mas será contabilizada apenas como uma, ou vitória ou derrota, caso o time vença ou perca.

A luta será julgada pelo próprio *Damnd*, que não liga muito para regras e apenas vai se divertir fazendo às vezes de juiz de luta. Ele mesmo anuncia o fato com empolgação. Cada assalto será apresentado por uma das moças da comunidade.

A luta atrasa por alguns minutos, pois um membro do time de *Thrasher Damnd* não apareceu. Então ele mesmo vai lutar (anunciando isso apenas quando for sua vez em um sarcasmo absurdo, dando a entender que aquilo foi combinado para dar espetáculo ao público). O time, então, é composto por: *Bred, Dug, Jake, Simmons* e *Damnd*. E se chama *The Slum Fighters*. A ordem será a mesma dos nomes acima, com *Damnd* por último. Porém, se o grupo de PCs for menor, o Narrador deve retirar um dos quatro antes de *Damnd* e deixá-lo como último lutador.

Durante a luta, *El Gado*, um dos remanescentes da *Mad Gear* começa a incitar a multidão a torcer pelos *The Slum Fighters* e algumas atitudes acabam por ocorrer, da parte da torcida:

- Alguém arremessa uma pedra contra um PC, causando a perda de 1 Ponto de Saúde;
- Alguém arremessa uma casca de banana e faz o PC escorregar, causando um knockdown;
- *El Gado* arremessa um coquetel molotov que causa Dano 5 em um PC, logo antes do início de uma luta;
- Alguém avança sobre um buraco na grade e segura a perna de um PC, causando Velocidade -2 no próximo turno.

Caso saiam vencedores, os PCs são aplaudidos e informados por *Matt Drummer* que as finais serão realizadas em uma arena secreta no metrô na próxima noite e que, pelo que ele averiguou, lá é onde deve estar o *Intruder*. Mas caso saiam derrotados, *Matt Drummer* os chama de lixo e os deixa ali mesmo, indo comemorar a vitória dos *The Slum Fighters*. Nesse caso, os PCs ficam sem qualquer informação sobre *Intruder*, e conseguirão algo apenas mediante a três sucessos em teste de Inteligência + Investigação ou Manha, dificuldade 7.

### CENA 04

A luta na arena da *Mad Gear* será feita no dia posterior ao da arena da Favela. *Matt Drummer* não vai deixar o grupo na mão, nesse meio tempo, caso fique longe. Ele já entendeu que os PCs são capazes e pretende ao menos levá-los à arena da *Mad Gear*.

O metrô é o caminho que leva à arena, mas durante o trajeto, o time que *Matt Drummer* supostamente empresariava aparece dizendo que estavam atrás dele, já que ele não apareceu na hora marcada. De fato, ele chegou três horas atrasado e encontrou os Pj's. *Matt* se desculpa e fala que tem um novo time agora, isso irrita seu time antigo que quer tirar a limpo a história e desafia os Pj's.

O time é composto por: *J, Two P, Axl, Slash* e *Hollywood*. Porém, se posto contra a parede, um dos oponentes conta a verdade. Eles foram avisados por *Matt Drummer* para interceptar os PCs para agir como se fossem o time rival, que eles nem mesmo sabem onde estão. Nesse caso, *Matt Drummer* se desculpará e implorará que os PCs não façam nada com ele. Ele os levará para o local do torneio, sem maiores problemas.

### CENA 05

O percurso é pela linha do metrô, dentro do veículo (que está pichado e depredado) e, após a última estação, fora dele. Os PCs saem na última estação e seguem pelos trilhos não mais usados — é tranquilo andar aqui, está abandonado e é moradia para alguns sem teto. Porém, o local é visivelmente usado por gangues, com pichações e grafites nas paredes exaltando a *Mad Gear*.

Após algumas centenas de metros eles encontram a entrada da arena após uma cerca de madeira que finda o trilho que leva a um corredor em "L" onde se pode ouvir uma multidão em êxtase, mas abafados por uma porta de ferro no final do corredor.

O local do torneio está repleto de bandidos. Lá, o time de *Sodom* aguarda o time que *Matt Drummer* iria conseguir. O time de *Sodom* é composto por: *Big Bull, Wong Who, Roxy, Poison*, e *Hugo Andore* e es-



tão aguardando em um ringue de cordas sob os olhares atentos de Sodom.

Com um teste bem sucedido de Percepção + Prontidão, os PCs veem *Emílio Garcia*, o *Intruder* amarrado em uma tribuna em um *mezanino*. Além dele (com dois ou mais sucessos) os PCs percebem o time *Storm Titans*, amarrados e com seus disfarces de *Luchadores* rasgados, reconhecendo-os como *Bosch*, *Alice*, *Tracy* e *Ryan*.

A luta ocorre de forma normal, pois os PCs foram legalmente qualificados para estarem ali. Não há trapaças maiores que o eventual uso de armas brancas, ou um coquetel molotov vindo da plateia, pra movimentar a luta. Porém, se não estiverem aqui classificados da luta anterior, verão os *The Slum Fighters* lutarem e perderem para o time de Sodom.

## CENA 06

Vencedores, os PCs são vaiados, pois a multidão queria o time da *Mad Gear* como campeões. Mas *Sodom* lhes entrega um troféu (roubado de uma loja de materiais esportivos e ainda com a etiqueta). Ele fala que o torneio foi para mostrar a nova cara da *Mad Gear*, que agora investirá no *Circuito Street Fighter* e convida os PCs a serem membros da gangue, sendo os campeões da arena, mas ele aceita a recusa e entregará os reféns, dizendo que o atual estado deles foi apenas uma resposta à atitude anti *Mad Gear*.

Porém, os PCs são os atuais campeões da arena e *Sodom* avisa que eles poderão ser convidados para outro torneio, pois era para isso que o time da *Mad Gear* estava treinando. Ele nega veementemente qualquer ligação com crime de qualquer tipo, dizendo que é puramente pela emoção da batalha — e está sendo sincero.

Dessa forma, os PCs saem tranquilamente da arena, podendo negociar levar os *Storm Titan* e *Intruder* com eles, desde que deem um bom motivo (sem citar ligações com a polícia ou a prefeitura) e passem em um teste de Manipulação + Lábria. Com 1 sucesso eles levam apenas *Emílio*, com dois apenas os *Storm Titans* e com três conseguem todos.

Assim que receber os PCs, *Haggar* fica satisfeito e recomendará o time para um torneio maior, mas lamenta todo o acontecido.

Em caso de derrota, a multidão vai ao êxtase e os PCs são escoraçados dali como imprestáveis e apenas ficam sabendo, mais tarde, via rádio ou televisão, que a *Mad Gear* agora vai treinar seus melhores membros para o *Circuito Street Fighter*. Se for esse o resultado, *Haggar* ficará satisfeito com a notícia, mas lamentará que o grupo tenha perdido. Ele cuidará dos PCs e cumprirá sua promessa, pois considera que os PCs fizeram mais que o necessário.

## EPÍLOGO

Os *Storm Titans* eram, na verdade, os quatro alunos de *Luke Sullivan* da academia *Buckler*. O fato de eles estarem ali indica que ao menos um deles tem contato no submundo suficiente para conseguir chegar à um local assim. Questionados, eles apenas dizem que foram enganados por *Matt Drummer*, o qual conheceram em um bar há uma semana. Não há necessidade de fazer testes, o Narrador deve passar credibilidade, mas deixar um lado suspeito sobre as respostas de *Bosch*.

*Luke* fica extremamente bravo com seus alunos e faz om que eles paguem com exercícios e limpeza toda a vergonha pela derrota, dando algum agrado aos PCs pelo resgate (algo narrativo apenas, como folga, festa, etc).

## RENOME SUGERIDO

### GLÓRIA

- Derrotar os falsos *Storm Titans*, na cena 04: +1
- Ser Derrotado pelos falsos *Storm Titans* na cena 04: -2
- Caso vençam uma luta do Torneio: +2, por luta
- Caso percam uma luta: -1, por luta

### HONRA

- Vencer o torneio da *Mad Gear* +3
- Perder o torneio da *Mad Gear* -1
- Passar por toda a história sem criar confusão ou agir fora da lei +3
- Agir fora da lei em algum momento da história -

1

# DESAFIANTES

Os antagonistas dessa aventura são, predominantemente, personagens da franquia de jogo *Final Fight* reajustados para um nível um pouco menor que o original visto na série de jogos ou levemente mais experientes, emulando personagens que começaram a treinar artes marciais de forma séria.

A seguir, a lista de Desafiantes em ordem de cena com as respectivas sugestões em como serem usados:

**Callman:** dono do recém-aberto bar *Sims Club*, *Callman* aqui é visto como alguém que usa o circuito vez ou outra para diversão e ainda não é tão ligado ao crime. Sua ficha, porém, é forte para um bom desafio fora das regras de torneio e baseada na adaptação *Skullcross*.

## TORNEIO DA FAVELA

**Bred e Dug:** apresentados aqui como lutadores iniciantes, mas confiantes nas habilidades desenvolvidas. Lutam de forma displicente.

**Jake e Simons:** apresentados como alguém que realmente poderia escolher o circuito ao invés do crime, caso se dedicassem mais, contudo, ainda iniciantes. Lutam com certa cautela.

**Thrasher Damnd:** o “chefão” da primeira luta de torneio e impõe muita dificuldade contra personagens iniciantes por suas habilidades. Porém, narrativamente, está aqui pelas lutas e diversão.

## ESTAÇÃO DE METRÔ

**Two P e J:** apresentados como iniciantes em artes marciais que lutam e agem de forma não muito diferente de quando eram apenas capangas. Podem ser desenvolvidos como rivais que treinam juntos.

**G. Oriber:** apresentado como alguém que não conseguiu evoluir tanto nos treinamentos, pelo menos não mais que seus iguais.

**Axl e Slash:** amigos que agitam a noite de *Metro-city* e gostam de um combate ocasional. Melhoraram suas habilidades para não repetir o sacode que levaram na *Final Fight*. Lutam sempre próximos.

**Holly Wood:** apresentado como alguém que quer se manter na linha, mas na batalha pode, a qualquer momento, puxar suas facas e atacar.

## ARENA DA MAD GEAR

**Big Bull e Wong Who:** apesar de parecidos, treinaram técnicas diferentes e conseguiram um bom desempenho, sendo valorizados na gangue.

**Roxy:** tem se desenvolvido bem e gosta de demonstrar isso chamando a atenção durante as lutas. Pode

provocar o oponente com seu charme para tirar sua atenção.

**Poison e Andore:** os que mais têm se destacado no circuito e no desenvolvimento como lutador. Tem apreço especial de Sodom e são ovacionados pelos simpatizantes da gangue quando entram no ringue. Ambos lutam com tudo o que tem logo de cara. Suas estatísticas são baseadas nas fichas vistas no site *SFRPG* e uma simulação da evolução pós *Final Fight 1*.

## POSTO MAIS ALTO

Os desafios para essa aventura foram pensados para personagens de Posto 2, que são novatos, mas não completamente inexperientes. Para o Posto 1 ela se torna muito mais difícil, caso os personagens sejam novatos. Para Posto 3 em diante, os desafios vão abrandando e ela não é indicada para Postos além de 4, pois assim, tornaria boa parte dos combates apenas como capangas.

Porém, é uma aventura interessante para ser jogada solo com um Guerreiro Mundial, ou perto disso, como *Cody*, *Guy*, *Maki* ou qualquer outro personagem de *Final Fight*, dessa forma lembrando um “modo sobrevivência” visto nos jogos de *Street Fighter*.

## MANOBRAS

A manobra abaixo foi publicada no suplemento Tempos de Glória (disponibilizado gratuitamente no site [www.streetfighterrpg.com.br](http://www.streetfighterrpg.com.br)), mas aqui reaparece por ser bastante usado pelos antagonistas e para facilitar o trabalho do Narrador.

### Bull Head

**Pré-requisitos:** Esportes \*\*, Head Butt

**Pontos de Poder:** Qualquer Estilo 3

O lutador desfere um rápido giro de corpo, e logo depois corre até seu oponente para uma poderosa cabeçada.

**Sistema:** Esta Manobra pode se esquivar de projéteis da mesma forma que o Jump, contudo, apenas antes de iniciar o seu movimento. O lutador deve se mover em uma linha hexagonal reta, e a manobra causa knockdown.

Como no Turn Punch, ele pode carregá-la por até três turnos, ganhando +1 velocidade e dano a cada turno carregado (mas resultando em Movimento Um). Birdie chama essa variante de Bull Horn.

**Custo:** 1 Força de Vontade

**Velocidade:** -1

**Dano:** +4

**Movimento:** +1

# WILLIAM CALLMAN

*William Callman* é o proprietário e segurança principal de um pub sofisticado conhecido como *Sims Club* nas ruelas de *Metrocity*, onde coleta informações da cidade. Profissional minucioso, *Callman* mantém rigorosamente o cargo tanto como chefe trabalhador quanto como chefe de segurança, sendo chamado de "*Sr. Callman*" por seus subordinados. Com base em experiências gastronômicas de estilo britânico, *Callman* projetou o lugar com base em sua cidade natal e o tornou popular por seu peixe com batatas fritas, um peixe branco frito em óleo de amendoim que, segundo se diz, combina melhor com cervejas escuras. Embora seja considerado assustador quando está com raiva, ele é gentil e calmo.

Poucos sabem, mas *Callman* tem contatos no submundo, principalmente com a gangue *Skullcross*, que almeja crescer em um futuro próximo.

## APARÊNCIA

*Callman* é um homem careca com bigode preto. Ele é grande e de constituição poderosa, especialmente na parte superior do corpo. Ele usa uma gravata borboleta vermelha e uma camisa branca com mangas arregaçadas e braçadeiras de metal. Ele também usa sapatos sociais marrons e brancos e calças cinza-azuladas e protetores de punho.



## PERSONALIDADE

*Callman* é compenetrado e muito seguro do que faz. Lutar é um hobby, algo divertido, mas cozinhar é o que lhe dá emoção e, sua maior recompensa, além do dinheiro, é ver a surpresa dos clientes com algo saboroso e único, feito por ele. Mas para isso, tudo deve estar impecável.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Foot Sweep (2 Pts); Jump (1 Pt); Jumping Shoulder Butt (2 Pts); Kippup (1 Pt); Punch Defense (1 Pt); Wounded Knee (3 Pts); Throw (1 Pt)

## CARTEL

Combates: 18; Vitórias: 14; Empates: 2; Derrotas 2; K.O's: 14;

## LEMA

"Espero que tenha gostado da especialidade da casa".

Nome: Callman Estilo: Savate Assinatura: Cara de Mau							
<b>Força</b>	●●●●○	<b>Carisma</b>	●●●●○	<b>Percepção</b>	●●●●○	Honra: 2	
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●○○○	<b>Inteligência</b>	●●●○○	Glória: 5	
<b>Vigor</b>	●●●●○	<b>Aparência</b>	●●●○○	<b>Raciocínio</b>	●●●○○	Posto: 4	
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Intimidação	●●●●○	Liderança	●●●○○	<b>Soco:</b> Jab	6	6	3
Manha	●●●○○	Segurança	●●●○○	Strong	4	8	3
Lábia	●●●○○	Estilos	●●●○○	Fierce	3	10	2
Prontidão	●●●●○	Investigação	●●○○○	<b>Chute:</b> Short	5	7	3
Furtividade	●○○○○	Culinária	●●●●○	Forward	4	9	2
<b>Antecedentes</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Apoio	●●●○○	Recursos	●○○○○	Roundhouse	2	11	2
Contatos	●○○○○		○○○○○	<b>Apresamento</b>	4	7	Um
Empresário	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	8	—	—
<b>Técnicas</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	●●●○○	<b>Movimento</b>	7	—	6
<b>Chute</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●●○○	Foot Sweep	2	10	1
<b>Bloqueio</b>	●●○○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Jump	7	—	3
<b>Chi</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
●●○○○○○○○○○○			<b>Força de Vontade</b>				
□□□□□□□□□□			●●●●●●●○○○				
			□□□□□□□□□□				
<b>Saúde</b>							
●●●●●●●●●●●●○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
				<b>Kippup</b>	-1 na Velocidade pós Knockdown		
				<b>Punch Defense</b>	8	—	—
				<b>Wounded Knee</b>	2	10	2
				<b>Throw</b>	2	9	Um
				<b>Combos:</b>	Strong para Wounded Knee; 1 Ponto.		

# BRED

Diz-se que *Bred* nasceu sob um signo astrológico de azar, o que o torna propenso a vários problemas, principalmente tendo seu carro destruído repetidamente. Apesar disso, ele não acredita em leitura da sorte.

*Bred* é um lutador direto que desfere ataques básicos de socos e chutes. Ele não é muito forte e é lento, mas possui uma joelhada poderosa como trunfo.

## APARÊNCIA

*Bred* exemplifica a aparência de um capanga comum do *Mad Gear*, vestindo macacão preto e botas douradas, junto com luvas sem dedos vermelhas. Ele tem cabelo castanho, mas é retratado como loiro em algumas obras de arte.

## PERSONALIDADE

*Bred*, apelidado de "*Pol-chan*" por seus amigos, é descrito como uma pessoa legal que parece estar condenada desde o nascimento a constantemente se encontrar cercada de problemas. *Bred* é descrito como tendo uma boa disposição para com os juniores, muitas vezes indo comer com os outros membros do *Mad Gear* em um dos vários restaurantes de *Metro-City*. Ele ama seu carro e muitas vezes o lustra, mas para seu infortúnio, ele é frequentemente destruído.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Flying Knee Trust (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Throw (1 Pt); Triple Strike (2 Pt).

## CARTEL

Combates: 3; Vitórias: 2; Empates: 1; Derrotas 1; K.O's: 2;

## LEMA

"Pense duas vezes antes de tocar no meu carro"



<b>Nome:</b> Bred <b>Estilo:</b> Kickboxing <b>Assinatura:</b> Cumprimenta com sarcasmo							
<b>Força</b>	●●●○○	<b>Carisma</b>	●●●○○	<b>Percepção</b>	●●○○○	<b>Honra:</b> 0	
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●●○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○	<b>Glória:</b> 3	
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○	<b>Posto:</b> 1	
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Interrogação	●●○○○	Condução	●●●○○	<b>Soco:</b> Jab	6	5	3
Intimidação	●●○○○	Segurança	●●○○○	Strong	4	7	3
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Fierce	3	9	2
Manha	●●●○○	Arena	●●○○○	<b>Chute:</b> Short	5	5	3
Prontidão	●○○○○	Mistérios	●●○○○	Forward	4	7	2
<b>Antecedentes</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Apoio	●●●○○		○○○○○	Roundhouse	2	9	2
Empresário	●○○○○		○○○○○	<b>Apresamento</b>	4	4	Um
Recursos	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	8	—	—
<b>Técnicas</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	●○○○○	<b>Movimento</b>	7	—	6
<b>Chute</b>	●●○○○	<b>Esportes</b>	●●●○○	Jump	7	—	3
<b>Bloqueio</b>	●○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Kippup	—	—	—
<b>Chi</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
●●○○○○○○○○○○			<b>Força de Vontade</b>				
□□□□□□□□□□			●●●●○○○○○○				
<b>Saúde</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
●●●●●●●●○○○○○○○○			Triple Strike				
□□□□□□□□□□□□□□			2				
			6				
			6/6/6				
			Um				
			Nenhum				
<b>Combos:</b> Triple Strike para Flying Knee Trust; 1 Ponto							

# DUG

Dug aparece como um inimigo comum em Final Fight, trabalhando sob o comando de Belger em sua tentativa de tomar o poder em Metro City sequestrando a filha do prefeito Haggar, Jessica.

Dug é um lutador com socos firmes, mas sem muita honra.

## LEMA

“Sua derrota é minha glória”

## APARÊNCIA

Dug é um homem careca de pele escura. Ele usa óculos escuros e macacão laranja, além de joelheiras nas pernas da calça, luvas verdes e botas pretas.

## PERSONALIDADE

Dug é descrito como vivendo um estilo de vida muito hedonista, parcimonioso, autoindulgente, avarento, ganancioso e decadente, gastando a maior parte de seu tempo livre com cerveja, jogos de azar e mulheres, muitas vezes lançando epítetos obscenos às mulheres atraentes que vê. Apesar dos dois terem personalidades opostas, ele se dá bem com Simons.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Lunging Punch (3 Pts); Throw (1 Pt);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 0;



<b>Nome:</b> Dug <b>Estilo:</b> Boxe <b>Assinatura:</b> Abre os braços em questionamento			
<b>Força</b>	●●●●○	<b>Carisma</b>	●●○○○
<b>Destreza</b>	●●●○○	<b>Manipulação</b>	●●●●●
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●○○○
		<b>Percepção</b>	●●○○○
		<b>Inteligência</b>	●●○○○
		<b>Raciocínio</b>	●●○○○
		<b>Honra:</b>	0
		<b>Glória:</b>	3
		<b>Posto:</b>	1
<b>Habilidades</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Lábia	●●●○○	Segurança	●●○○○
Manha	●●●○○	Arena	●●○○○
Prontidão	●●●○○	Mecânica	●●●○○
Condução	●○○○○	Mistérios	●●○○○
Furtividade	●○○○○		○○○○○
<b>Antecedentes</b>		<b>Velocidade</b>	
Apoio	●●●○○		○○○○○
Empresário	●○○○○		○○○○○
Recursos	●○○○○		○○○○○
<b>Técnicas</b>		<b>Dano</b>	
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	●●●○○
<b>Chute</b>	●○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○
<b>Bloqueio</b>	●○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○
<b>Chi</b>		<b>Movimento</b>	
●●○○○○○○○○○○		<b>Soco:</b> Jab	5
□□□□□□□□□□		Strong	3
		Fierce	2
		<b>Chute:</b> Short	4
		Forward	3
		Roundhouse	1
		<b>Apresamento</b>	3
		<b>Bloqueio</b>	7
		<b>Movimento</b>	6
		Jump	6
		Kippup	—
		Throw	2
		Lunging Punch*	3
			8
			3
<b>Saúde</b>		<b>Um</b>	
●●●●●●●●○○○○○○○○		Um	
□□□□□□□□□□□□□□		Um	
<b>Combos:</b> Lunging Punch para Throw; 1 Ponto. *Bloqueado com Kick Defense			

# JAKE

LEMA

Jake trabalhou originalmente como segurança, tendo algum tipo de experiência em artes marciais, como evidenciado por seu chute de salto. A *Mad Gear Gang* se ofereceu para pagá-lo bem devido à sua força física, então ele se tornou membro.

Após a derrota de *Belger* e a queda de *Mad Gear*, Jake voltou para sua cidade natal, mas há relatos de que ele foi visto em *Metrocity* novamente desde então.

## APARÊNCIA

Jake é um homem musculoso e barbudo. Ele está vestido com um colete preto sem camisa por baixo, calça jeans e botas de couro. Geralmente é visto com uma bandana vermelha amarrada no braço esquerdo, bem como luvas douradas.

## PERSONALIDADE

Jake é descrito como tendo uma personalidade selvagem, tendo trabalhado anteriormente como segurança em um bar. Ele é obcecado por botas.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Ax Kick (3 Pts); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Throw (1 Pt);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 0; Derrotas: 1; K.O's: 3;



<b>Nome:</b> Jake		<b>Estilo:</b> Kickboxing		<b>Assinatura:</b> Cruza os Braços			
<b>Força</b>	●●●●○	<b>Carisma</b>	●●○○○	<b>Percepção</b>	●●●●○		
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●●○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○		
<b>Vigor</b>	●●○○○	<b>Aparência</b>	●○○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○		
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Interrogação	●●●○○	Arena	●●○○○	Velocidade	Dano		
Intimidação	●●●○○	Estilos	●●○○○	<b>Soco:</b> Jab	6	5	2
Prontidão	●●●○○	Mistério	●●○○○	Strong	4	7	2
Segurança	●●●○○	Aposta	●○○○○	Fierce	3	9	1
Sobrevivência	●○○○○		○○○○○	<b>Chute:</b> Short	5	7	2
				Forward	4	9	1
<b>Antecedentes</b>				Roundhouse	2	11	1
Apoio	●●●○○		○○○○○	<b>Apresamento</b>	4	5	Um
Empresário	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	8	—	—
Recursos	●○○○○		○○○○○	<b>Movimento</b>	7	—	5
<b>Técnicas</b>				Ax Kick	3	11	1
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	●●○○○	Jump	7	—	2
<b>Chute</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●○○○	Kippup	—	—	—
<b>Bloqueio</b>	●○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Throw	3	5	Um
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>					
●●○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○					
□□□□□□□□□		□□□□□□□□□					
<b>Saúde</b>							
●●●●●●●●○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
				<b>Combos:</b> Strong para Ax Kick; 1 Ponto.			

# SIMMONS

Não se sabe muito sobre a vida de *Simons* antes de ingressar na *Mad Gear Gang*. Ao contrário de muitos outros membros da *Mad Gear*, *Simons* tem esposa e filhos, muitas vezes levando-os ao parque da baía de *Metro City* sempre que chega um feriado. Sua esposa é aparentemente um pouco perdulária, a certa altura comprando um robô de limpeza conhecido como *Mambo* sem consultar *Simons*, levando os dois a entrar em uma pequena discussão.

## LEMA

“Vem de novo?”

## APARÊNCIA

*Simons* é um homem de pele escura, vestindo um macacão bege esverdeado e botas de couro. Ele tem um corte de cabelo plano e usa óculos escuros junto com luvas pretas sem dedos.

## PERSONALIDADE

*Simons* tem uma personalidade muito estoica, treinando todos os dias para não ser preguiçoso. Muitas vezes ele passa seu tempo tentando aprender novas técnicas e habilidades.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Lunging Punch (2 Pts); Throw (1 Pt); Triple Strike (2 Pts);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 2; Empates: 2; Derrotas: 0; K.O's: 2;



<b>Nome:</b> Simmons		<b>Estilo:</b> Karatê Shotokan		<b>Assinatura:</b> Soca o ar	
<b>Força</b>	●●●○○	<b>Carisma</b>	●●●○○	<b>Percepção</b>	●●●○○
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●●○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●○○○	<b>Raciocínio</b>	●○○○○
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>		
Intimidação	●●●○○	Segurança	●●●○○	Velocidade	Dano
Manha	●●●○○	Arena	●●○○○	Movimento	
Percepção	●●●○○	Estilos	●●○○○	<b>Soco:</b> Jab	6
Condução	●●○○○		○○○○○	Strong	4
Furtividade	●●○○○		○○○○○	Fierce	3
<b>Antecedentes</b>					
Apoio	●●●○○		○○○○○	<b>Chute:</b> Short	5
Empresário	●○○○○		○○○○○	Forward	4
Recursos	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2
<b>Técnicas</b>					
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	●○○○○	<b>Apresamento</b>	4
<b>Chute</b>	●●○○○	<b>Esportes</b>	●●●○○	<b>Bloqueio</b>	8
<b>Bloqueio</b>	●●○○○	<b>Foco</b>	○○○○○	<b>Movimento</b>	7
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>		Jump	7
●●●○○○○○○○○		●●●○○○○○○○○		Kippup	—
□□□□□□□□		□□□□□□□□		Lunging Punch*	4
<b>Saúde</b>				Throw	3
●●●●●●●●○○○○○○○○				Triple Strike	2
□□□□□□□□□□□□□□					
				<b>Combos:</b>	
				*Bloqueado com Kick Defense	

# THRASHER DAMND

*Thrasher Damnd*, também conhecido como *Damnd*, emergiu das sombras das favelas de *Metrocity* que atuou como um tenente da *Mad Gear*, hoje é um dos líderes. Ele controla a rede de informações da gangue, sabendo tudo sobre a polícia local, o FBI e os negócios sujos da cidade.

Quando o prefeito *Haggar* se recusou a aceitar subornos e permitir que a gangue fizesse o que bem entendesse, *Damnd* decidiu enviar uma mensagem e sequestrou a filha do prefeito, Jessica. Ele transmitiu imagens dela na TV, rindo maniacamente enquanto dava um ultimato a *Haggar*: "Se você não quer ver sua filha novamente, ceda à nossa vontade."

Porém, *Damnd* foi derrotado por *Haggar*, *Guy* e *Cody*, que ainda deram um duro golpe em toda a *Mad Gear*. Hoje, *Damnd* é, ainda, um dos líderes da gangue, mas não tem mais tanta influência no crime de *Metrocity*, da mesma forma que a *Mad Gear* tinha. Porém, ainda é um nome sussurrado em becos e ruas durante a noite.

## APARÊNCIA

*Damnd* é um homem caribenho de pele escura, com dreadlocks loiros que balançam enquanto ele ri maniacamente. Seus

olhos estão sempre escondidos atrás de óculos de sol branco e azul. Ele veste um colete branco (ou dourado, devido às limitações de cor do fliperama original) e botas com forro de pele falsa. Suas várias joias são símbolos de sua posição na *Mad Gear*.



## PERSONALIDADE

*Damnd* é extrovertido e gosta de estar no controle de situações. Ele odeia dificuldades e coisas que o impeçam de conseguir o que quer, mas ama fazer o que lhe der vontade e sorvete de morango.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Foot Sweep (2 Pts); Head Butt (1 Pt); Jump (1 Pt); Backflip Kick (2 Pts); Power Uppercut (1 Pt); Rolling Attack (3 Pts); Vertical Rolling Attack (2 Pts)

## CARTEL

Combates: 14; Vitórias: 13; Empates: 1; Derrotas: 0; K.O's: 13.

<b>Nome:</b> Thrasher <b>Estilo:</b> Capoeira <b>Assinatura:</b> Cabelo Estiloso			
<b>Força</b>	●●●●●●	<b>Carisma</b>	●●●○○○
<b>Destreza</b>	●●●○○○	<b>Manipulação</b>	●●●○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●●	<b>Aparência</b>	●●○○○○
<b>Habilidades</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Interrogação	●●●○○○	Furtividade	●●●○○○
Intimidação	●●●●●●	Liderança	●●○○○○
Manha	●●●●●●	Segurança	●●●●○○
Lábia	●●●●○○	Arena	●●○○○○
Condução	●○○○○○	Estilos	●●●○○○
<b>Antecedentes</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Apoio	●●●○○○		○○○○○○
Aliados	●●○○○○		○○○○○○
Contatos	●●●○○○		○○○○○○
<b>Técnicas</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
<b>Soco</b>	●●●●○○	<b>Apresamento</b>	●●●○○○
<b>Chute</b>	●●●●○○	<b>Esportes</b>	●●●●●●
<b>Bloqueio</b>	●●●○○○	<b>Foco</b>	○○○○○○
<b>Chi</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
●●●●●●○○○○○○		<b>Velocidade</b>	
□□□□□□□□□□		<b>Dano</b>	
		<b>Movimento</b>	
		<b>Soco:</b> Jab 5 9 5	
		Strong 3 11 5	
		Fierce 2 13 4	
		<b>Chute:</b> Short 4 10 5	
		Forward 3 12 4	
		Roundhouse 1 14 4	
		<b>Apresamento</b> 3 9 Um	
		<b>Bloqueio</b> 7 — —	
		<b>Movimento</b> 6 — 8	
		Backflip Kick 3 12 Dois	
		Foot Sweep 1 13 3	
		Head Butt 3 13 3	
		Jump 6 — 5	
		Power Uppercut 2 13 Um	
		Rolling Attack 3 14(1Fv) 9	
		Vertical Rolling Attack 3 14 5	
		<b>Combos:</b> Jumping Fierce para Strong para Foot Sweep; Bloqueio para Rolling Attack;	
<b>Saúde</b>			
●●●●●●●●●●○○○○			
□□□□□□□□□□□□			

# TWO P

O histórico de *Two P* é amplamente desconhecido. Ele foi encontrado caído na estrada, sem camisa, e foi ajudado por membros da *Mad Gear*, acabando por se juntar a eles. Devido ao que aconteceu, acabou por desenvolver perda de memória.

*Two P* depende do boxe para lutar, movendo-se rapidamente e desferindo socos rápidos e surpreendentes. Ele é um dos membros mais ativos da *Mad Gear*, no entanto, ao contrário de *J*, *Two P* tem mais resistência e pode suportar consideravelmente mais dano que seu colega.

## APARÊNCIA

*Two P* ostenta um moicano rosa, usa óculos escuros, veste uma jaqueta laranja com um dragão verde nas costas e uma camisa e calças cinza e luvas sem dedos azuis.

## PERSONALIDADE

Apesar de sua aparência intimidadora, *Two P* tem uma personalidade muito humorística, frequentemente contando piadas durante suas conversas.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Ducking Fierce (2 Pts); Haymaker (2 Pts); Power Uppercut (1 Pt);

## CARTEL

Combates: 3; Vitórias: 3; Empates: 0; Derrotas

0; K.o's: 3;

## LEMA

"Ah, isso é o mesmo para mim também!".



Nome: Two P Estilo: Boxe Assinatura: Dança					
Força	●●○○○	Carisma	●●●○○	Percepção	●●●○○
Destreza	●●●●○	Manipulação	●○○○○	Inteligência	●●○○○
Vigor	●●●●○	Aparência	●○○○○	Raciocínio	●●○○○
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>		
Intimidação	●●●○○	Segurança	●●○○○	Velocidade	Dano
Manha	●●●○○	Arena	●●○○○	Movimento	
Perspicácia	●●●○○	Investigação	●●○○○	<b>Soco:</b> Jab	6 5 2
Condução	●●○○○		○○○○○	Strong	4 7 2
Furtividade	●●●○○		○○○○○	Fierce	3 9 1
<b>Antecedentes</b>			<b>Chute:</b> Short		
Apoio	●●●○○	Recursos	●○○○○	Forward	4 4 1
Contatos	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2 6 1
Empresário	●○○○○		○○○○○	<b>Apresamento</b>	4 2 Um
<b>Técnicas</b>			<b>Bloqueio</b>		
<b>Soco</b>	●●●●○	<b>Apresamento</b>	○○○○○	<b>Movimento</b>	7 — 5
<b>Chute</b>	○○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○	Ducking Fierce	3 10 Nenhum
<b>Bloqueio</b>	●●●○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Haymaker	2 10 2
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>		Power Uppercut	3 9 Um
●○○○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○○			
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□			
<b>Saúde</b>					
●●●●●●●●●●○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					
<b>Combos:</b> Strong para Ducking Fierce para Power Uppercut.					



J tem uma personalidade muito introvertida, o que torna difícil discernir o que está pensando. Apesar da aparência, J se preocupa com a saúde e prefere comer alimentos saudáveis, como saladas e produtos descafeinados.

### APARÊNCIA

J é um punk com cabelo loiro ereto. Ele está vestido com calças largas azuis e uma jaqueta amarela com o texto "ruim" e um símbolo de risco biológico atômico nas costas.

### PERSONALIDADE

J é um punk com cabelo loiro ereto. Ele está vestido com calças largas azuis escuras e uma jaqueta amarela com o texto "ruim" e um símbolo de risco biológico atômico nas costas.

### MANOBRAS ESPECIAIS

Rekka Ken (5 Pts); Power Uppercut (1 Pt);

### CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas: 0; K.O's: 2;

### LEMA

"Você foi um bom desafio"



<b>Nome:</b> J <b>Estilo:</b> Boxe <b>Assinatura:</b> Óculos							
<b>Força</b>	●●●○○	<b>Carisma</b>	●●○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○	<b>Honra:</b> 0	
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●○○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○	<b>Glória:</b> 3	
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○	<b>Posto:</b> 1	
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Intimidação	●●●○○	Arena	●●○○○	<b>Velocidade</b>	<b>Dano</b>	<b>Movimento</b>	
Manha	●●●○○	Investigação	●●●○○	<b>Soco:</b> Jab	6	6	2
Lábia	●●●○○	Mistérios	●●○○○	Strong	4	8	2
Condução	●●○○○		○○○○○	Fierce	3	10	1
Furtividade	●●○○○		○○○○○	<b>Chute:</b> Short	5	3	2
<b>Antecedentes</b>							
Apoio	●●●○○		○○○○○	Forward	4	5	1
Empresário	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2	7	1
Recursos	●○○○○		○○○○○	<b>Apresamento</b>	4	3	Um
<b>Técnicas</b>							
<b>Soco</b>	●●●●○	<b>Apresamento</b>	○○○○○	<b>Bloqueio</b>	8	—	—
<b>Chute</b>	○○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○	<b>Movimento</b>	7	—	5
<b>Bloqueio</b>	●●●○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Rekka Ken	+3 na Velocidade de Socos normais		
<b>Chi</b>			<b>Força de Vontade</b>				
●○○○○○○○○○○			●●●●●○○○○○				
□□□□□□□□□□			□□□□□□□□□□				
<b>Saúde</b>							
●●●●●●●●○○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□□□							
<b>Combos:</b> Strong para Rekka Ken. 1 Ponto;							

# G. ORIBER

Oriber, apesar de suas bravatas, é o mais fraco dos "cabeceadores", tendo menos resistência que os outros. Ele ataca principalmente investindo contra o jogador. Ele pode mudar de direção no meio desse ataque e usa um chute frontal e uma cabeçada quando não está correndo.

## APARÊNCIA

Oriber é um homem obeso e careca, tendo uma barba preta e vestindo macacão azul com uma das alças desfeitas e uma regata branca por baixo. Ele usa um par de luvas verdes.

## PERSONALIDADE

Oriber é afirmado ser extremamente confiante, acreditando ter o poder de perna mais forte dos três membros do "Corpo das Cabeçadas". Ele tem muito orgulho de suas costeletas, preferindo fazer a barba com uma navalha em vez de uma elétrica.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Dread Kick (3 Pts); Double-Hit Kick (1 Pt); Jump (1 Pt); Head Butt (2 Pt); Bull Head (3 Pt);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 1; Empates: 0; Derrotas 3; K.O's: 1;

## LEMA

"Não subestime meu poder de chute"



<b>Nome:</b> G. Oriber <b>Estilo:</b> Kickboxing <b>Assinatura:</b> Barriga			
<b>Força</b>	●●●●○	<b>Carisma</b>	●●●●○
<b>Destreza</b>	●●○○○	<b>Manipulação</b>	●●●●●
<b>Vigor</b>	●●○○○	<b>Aparência</b>	●○○○○
		<b>Percepção</b>	●●○○○
		<b>Inteligência</b>	●●○○○
		<b>Raciocínio</b>	●●○○○
		<b>Honra:</b>	0
		<b>Glória:</b>	3
		<b>Posto:</b>	1
<b>Habilidades</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Interrogação	●●●○○	Segurança	●●●○○
Intimidação	●●●○○	Sobrevivência	●●○○○
Manha	●●○○○	Arena	●●○○○
Prontidão	●○○○○	Mistérios	●●○○○
Condução	●●○○○		○○○○○
<b>Antecedentes</b>		<b>Velocidade</b>	
Apoio	●●●○○		○○○○○
Empresário	●○○○○		○○○○○
Recursos	●○○○○		○○○○○
<b>Técnicas</b>		<b>Dano</b>	
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Soco:</b> Jab	4
<b>Chute</b>	●●●○○	Strong	2
<b>Bloqueio</b>	○○○○○	Fierce	1
		<b>Chute:</b> Short	3
		Forward	2
		Roundhouse	0
		<b>Apresamento</b>	2
		<b>Bloqueio</b>	6
		<b>Movimento</b>	5
		Jump	5
		Head Butt	2
		Bull Head	1
		Double-Hit Kick	0
		Double-Dread Kick	0
			8 (2x)
			8/11 (1Fv)
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—
			5
			2
			0
			2
			1
			3
			Um
			—

# AXL

Axl, vive sua vida no limite e aproveita das atuações da *Mad Gear* para usar e abusar de seus desejos em *Metrocity*.

## APARÊNCIA

Axl é um homem alto e musculoso, com longos cabelos loiros e uma jaqueta de couro aberta, expondo o peito. Ele usa uma bandana vermelha bordada em volta da testa, junto com luvas marrons sem dedos, lembrando uma versão musculosa de Rockstar.

## PERSONALIDADE

Axl tem uma personalidade um pouco selvagem, muitas vezes gostando de passear pelas ruas de *Metrocity* com seus amigos à noite. Ele adora motocicletas e veículos, e seu mais novo prêmio é uma motocicleta *Tekko Twin Ryo* fabricada no Japão. Ele também gosta de um refrigerante japonês rico em cálcio e ferro.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Ax Kick (3 Pts); Buffalo Punch (2 Pts); Jump (1 Pt);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 3;

## LEMA

"Oh my God, Yeah!"



<b>Nome:</b> Axl <b>Estilo:</b> Kickboxing <b>Assinatura:</b> Grito			
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●●●●○
<b>Destreza</b>	●●●○○	<b>Manipulação</b>	●●●○○
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●●○○
<b>Habilidades</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Intimidação	●●○○○	Furtividade	●○○○○
Manha	●●○○○	Segurança	●●●○○
Lábia	●●●○○	Arena	●○○○○
Perspicácia	●●○○○	Investigação	●●●○○
Condução	●●●○○		○○○○○
<b>Antecedentes</b>		<b>Velocidade</b>	
Aliado	●○○○○		○○○○○
Apoio	●●●○○		○○○○○
Empresário	●○○○○		○○○○○
<b>Técnicas</b>		<b>Dano</b>	
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	○○○○○
<b>Chute</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●○○○
<b>Bloqueio</b>	●●●○○	<b>Foco</b>	○○○○○
<b>Chi</b>		<b>Movimento</b>	
●●○○○○○○○○○		<b>Soco:</b> Jab	5
□□□□□□□□□		Strong	3
		Fierce	2
		<b>Chute:</b> Short	4
		Forward	3
		Roundhouse	1
		<b>Apresamento</b>	3
		<b>Bloqueio</b>	7
		<b>Movimento</b>	6
		Ax Kick	2
		Buffalo Punch	1
		Jump	6
<b>Força de Vontade</b>			
●●●●●○○○○○			
□□□□□□□□□			
<b>Saúde</b>			
●●●●●○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□□□			
<b>Combos:</b> Bloqueio para Buffalo Punch.			

# SLASH

Slash sempre foi um membro regular da Mad Gear agindo ao lado de Axl.

## APARÊNCIA

Slash é um homem negro musculoso, vestindo um afro, bem como uma jaqueta e calças vermelhas abertas. Ele usa luvas cinza sem dedos, bem como botas marrons.

## PERSONALIDADE

Slash tem uma personalidade muito tranquila e reservada, e sempre se preocupa em agir com profissionalismo. Devido a isso, ele é amplamente respeitado na Mad Gear. No entanto, ele odeia perder e deixa suas emoções transparecerem muito quando joga ou qualquer tipo de jogo. Slash gosta de assistir jogos de futebol, mas não pratica esporte.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Double Hit Kick (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Triple Strike (2 Pts);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 1; Derrotas 0; K.O's: 3;

## LEMA

"..."



<b>Nome:</b> Slash <b>Estilo:</b> Kickboxing <b>Assinatura:</b> Guitarra aérea			
<b>Força</b>	●●●○○	<b>Carisma</b>	●●●○○
<b>Destreza</b>	●●●○○	<b>Manipulação</b>	●●●○○
<b>Vigor</b>	●●●●○	<b>Aparência</b>	●●○○○
<b>Habilidades</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Manha	●●○○○	Arena	●●○○○
Lábia	●●○○○	Investigação	●●○○○
Condução	●●●○○	Medicina	●●○○○
Furtividade	●●●○○	Mistérios	●●●○○
Segurança	●●●○○		○○○○○
<b>Antecedentes</b>		<b>Velocidade</b>	
Aliado	●○○○○		○○○○○
Apoio	●●●○○		○○○○○
Empresário	●○○○○		○○○○○
<b>Técnicas</b>		<b>Dano</b>	
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	○○○○○
<b>Chute</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●○○○
<b>Bloqueio</b>	●●●○○	<b>Foco</b>	○○○○○
<b>Chi</b>		<b>Movimento</b>	
●●○○○○○○○○○○		<b>Soco:</b> Jab	5
□□□□□□□□□□		Strong	3
		Fierce	2
		<b>Chute:</b> Short	4
		Forward	3
		Roundhouse	1
		<b>Apresamento</b>	3
		<b>Bloqueio</b>	7
		<b>Movimento</b>	6
		Double-Hit Kick	1
		Jump	6
		Kippup	-1 na Velocidade pós Knockdown
		Triple Strike	1
			6/6/7
			—
<b>Saúde</b>		<b>Combos:</b> Bloqueio para Triple Strike para Double Hit Kick; 2 Pts.	
●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□			

# HOLLY WOOD

*Holly Wood* é muito habilidoso no manuseio de facas e suas lutas geralmente terminam em banho de sangue. Apesar de sua natureza cruel, ele é surpreendentemente talentoso em cantar e dançar, daí seu apelido. *Holly Wood* mantém um bom relacionamento com o colega *Mad Gear* e maluco por facas *El Gado*, e os dois competem regularmente em competições de lançamento de facas.

Antes dos eventos de *Final Fight*, *Holly Wood* foi enviada para a prisão sob a acusação de assassinato, mas escapou e acabou se juntando à *Mad Gear*.

0; K.O's: 1;

## LEMA

"Você é um alvo fácil de acertar"

## APARÊNCIA

*Holly Wood* é um homem alto e magro, vestindo um macacão e gorro laranja. Ele tem facas amarradas por todo o corpo, com quatro amarradas em ambos os lados da cintura e uma amarrada nas costas. Ele parece ser careca, embora isso possa não ser o caso devido ao fato de sua cabeça estar frequentemente coberta por um gorro.



## PERSONALIDADE

*Holly Wood* é descrita como muito cruel e sádica, sendo o assassinato sua "arte".

## MANOBRAS ESPECIAIS

Air Smash (2 Pts); Jump (1 Pt); Scissor Kick (4 Pts);

## CARTEL

Combates: 1; Vitórias: 1; Empates: 0; Derrotas

<b>Nome:</b> Holly Wood				<b>Estilo:</b> Ninjutsu Espanhol		<b>Assinatura:</b> Malabares com facas	
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○	<b>Percepção</b>	●●○○○	<b>Honra:</b>	0
<b>Destreza</b>	●●●●●	<b>Manipulação</b>	●●●○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○	<b>Glória:</b>	3
<b>Vigor</b>	●●●○○	<b>Aparência</b>	●●○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○	<b>Posto:</b>	1
<b>Habilidades</b>				<b>Manobras e Poderes</b>			
Intimidação	●●○○○	Arena	●○○○○	<b>Soco:</b> Jab	7	3	4
Manha	●●○○○	Investigação	●●●○○	Strong	7	5	4
Disfarce	●●●○○	Medicina	●○○○○	Fierce	4	7	3
Furtividade	●●●○○	Mistérios	●●○○○	<b>Chute:</b> Short	6	6	4
Segurança	●●●○○		○○○○○	Forward	4	8	3
<b>Antecedentes</b>				Roundhouse	3	10	3
Apoio	●●●○○	Recursos	●○○○○	<b>Apresamento</b>	5	2	Um
Aliado	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	9	—	—
Empresário	●○○○○		○○○○○	<b>Movimento</b>	8	—	7
<b>Técnicas</b>				Air Smash	4	10	3
<b>Soco</b>	●●○○○	<b>Apresamento</b>	○○○○○	Jump	8	—	4
<b>Chute</b>	●●●●●	<b>Esportes</b>	●●●●●	Scissor Kick	5	9(1Fv)	7
<b>Bloqueio</b>	○○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○				
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>					
●●○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○					
□□□□□□□□□		□□□□□□□□□					
<b>Saúde</b>							
●●●●●●●●○○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
				<b>Combos:</b> Air Smash para Scissor Kick; 1 Ponto			

# BIG BULL

*Bill Bull* adaptou-se fácil à vida de crimes na *Mad Gear* e ganhou respeito ao usar seu trunfo de golpe com cabeça para baixo e investindo em direção aos inimigos, como um touro, o que lhe conferiu o nome. Ele também pode desferir um chute frontal poderoso e uma cabeçada.

## APARÊNCIA

*Bill Bull* é um homem obeso, barbudo e careca, vestindo calças cinza de punho alto com suspensórios sobre uma camisa de botão em sua aparência inicial. Ele também usa sapatos estilo tamancos e tem uma faixa em torno de cada cotovelo. Ele alterna com um colete turquesa e sem as faixas nos braços e os suspensórios. Ele também tem uma cicatriz sobre o olho esquerdo que se estende até a testa.

## PERSONALIDADE

*Bill Bull* parece ser um homem bastante impulsivo, frequentemente bebendo e ficando enfurecido, quebrando garrafas de cerveja. Sua bebida favorita é um coquetel de sua própria criação, uma mistura de molho, molho de soja, mostarda, óleo de pimenta e molho para salada, e ele recentemente começou a suavizá-lo com mel. Em certo momento, ele ficou consciente de seu peso e tentou fazer dieta, mas não seguiu seus planos por muito tempo.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Jump (1 Pt); Head Butt (2 Pt); Bull Head (3 Pt); Double-Hit Kick (2 Pts);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 3; Empates: 0; Derrotas 1; K.O's: 3;

## LEMA

"Isso foi por você ter me irritado"



<b>Nome:</b> Big Bull <b>Estilo:</b> Jet Kune Dô <b>Assinatura:</b> Cara de mau							
<b>Força</b>	●●●●○	<b>Carisma</b>	●●●○○	<b>Percepção</b>	●●○○○	<b>Honra:</b> 1	
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●●●○	<b>Inteligência</b>	●●○○○	<b>Glória:</b> 2	
<b>Vigor</b>	●●○○○	<b>Aparência</b>	●○○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○	<b>Posto:</b> 1	
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>				
Interrogação	●●●○○	Condução	●●○○○	<b>Velocidade</b>	<b>Dano</b>	<b>Movimento</b>	
Intimidação	●●●○○	Segurança	●●○○○	<b>Soco:</b> Jab	6	6	2
Lábia	●○○○○	Sobrevivência	●●●○○	Strong	4	8	2
Manha	●●●○○	Arena	●●○○○	Fierce	3	9	1
Prontidão	●●●○○	Mistérios	●●○○○	<b>Chute:</b> Short	5	5	2
<b>Antecedentes</b>							
Apoio	●●●○○		○○○○○	Forward	4	7	1
Empresário	●○○○○		○○○○○	Roundhouse	2	9	1
Recursos	●○○○○		○○○○○	<b>Apresamento</b>	4	5	Um
<b>Técnicas</b>							
<b>Soco</b>	●●●○○	<b>Apresamento</b>	●○○○○	<b>Bloqueio</b>	8	—	—
<b>Chute</b>	●○○○○	<b>Esportes</b>	●●○○○	<b>Movimento</b>	7	—	5
<b>Bloqueio</b>	●○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Jump	7	—	2
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>		Head Butt	4	10	0
●○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○		Bull Head	3	11(1Fv)	3
□□□□□□□□		□□□□□□□□		Double-Hit Kick	2	7 (2x)	1
<b>Saúde</b>							
●●●●●●●●●●●●○○○○○○							
□□□□□□□□□□□□□□							
<b>Combos:</b>							

# WONG WHO

Como membro da Gangue *Mad Gear*, as principais responsabilidades de *Wong Who* o mantinham estacionado no porto de Metrocity, ganhando a vida com contrabando e tráfico de armas. *Wong Who* é o mais forte dos "cabeçadores", tendo a maior resistência também. Ele ataca principalmente investindo contra os inimigos.

## APARÊNCIA

Gordo e careca, mas com uma trança preservada saindo da nuca, Wong Who tem músculos preservados embaixo da gordura. Ele costuma usar calças com suspensórios e camisas de botão.

## PERSONALIDADE

*Wong Who* encara a vida de forma feroz, ele costuma se chamar de tigre lutador, no sentido de ser um sobrevivente.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Air Smash (1 Pt); Flying Head Butt (2 Pt); Head Butt (1 Pt); Jump (1 Pt); Kippup (1 Pt); Throw (1 Pt).

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas: 0; K.O's: 4;

## LEMA

"Parabéns por ter sobrevivido ao combate"



<b>Nome:</b> Wong Who <b>Estilo:</b> Sumô <b>Assinatura:</b> Suspensórios					
<b>Força</b>	●●●○○	<b>Carisma</b>	●●●○○	<b>Percepção</b>	●●○○○
<b>Destreza</b>	●●○○○	<b>Manipulação</b>	●●●○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○
<b>Vigor</b>	●●●●●	<b>Aparência</b>	●●○○○	<b>Raciocínio</b>	●●○○○
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>		
Interrogação	●●●○○	Arena	●●○○○	<b>Soco:</b> Jab	4 4 3
Intimidação	●●●○○	Estilos	●●●○○	Strong	2 6 3
Manha	●●●○○	Mistérios	●●○○○	Fierce	1 8 2
Furtividade	●○○○○		○○○○○	<b>Chute:</b> Short	3 5 3
Segurança	●●●○○		○○○○○	Forward	2 7 2
<b>Antecedentes</b>			<b>Apresamento</b>		
Apoio	●●●○○		○○○○○	Roundhouse	0 9 2
Empresário	●○○○○		○○○○○	<b>Bloqueio</b>	6 — —
Recursos	●○○○○		○○○○○	<b>Movimento</b>	5 — 6
<b>Técnicas</b>					
<b>Soco</b>	●●○○○	<b>Apresamento</b>	●○○○○	Jump	5 — 3
<b>Chute</b>	●●○○○	<b>Esportes</b>	●●●○○	Head Butt	2 8 1
<b>Bloqueio</b>	○○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Flying Head Butt	2 9(1Fv) 6
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>		Double-Hit Kick	0 6(2x) 2
●●○○○○○○○○○○		●●●●○○○○○○○○		Air Smash	1 11 2
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		<b>Combos:</b>	
<b>Saúde</b>					
●●●●●●●●●●●●○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					

# ROXY

Roxy começou a se afeiçoar com a *Mag Gear* após perceber os prazeres e a diversão que ser membro lhe traria.

## APARÊNCIA

Roxy é uma mulher de pernas grandes que usa um quepe preto, uma regata reveladora, sapatos pretos de salto alto, shorts jeans vermelhos cortados e carrega um par de algemas.

## PERSONALIDADE

Roxy tem uma voz naturalmente rouca, possivelmente implicando que ela tem um comportamento sedutor ou encantador na maioria das vezes. Conhecida como "a flor da *Mad Gear*", Roxy gosta de gastar dinheiro e tempo em atividades triviais. Ela admira *Poison*, que foi criado no mesmo orfanato que ela.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Double-Hit Kick (2 Pts); Reverse Frontal Kick (1 Pt); Jump (1 Pt); Wounded Knee (2 Pts);

## CARTEL

Combates: 4; Vitórias: 4; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 4;

## LEMA

"Dá uma olhadinha aqui?"



<b>Nome:</b> Roxy <b>Estilo:</b> Kickboxing <b>Assinatura:</b> Pernas			
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●●●○○
<b>Destreza</b>	●●●●○	<b>Manipulação</b>	●●●○○
<b>Vigor</b>	●●○○○	<b>Aparência</b>	●●●●○
		<b>Percepção</b>	●●○○○
		<b>Inteligência</b>	●●○○○
		<b>Raciocínio</b>	●●○○○
		<b>Honra:</b>	0
		<b>Glória:</b>	3
		<b>Posto:</b>	1
<b>Habilidades</b>		<b>Manobras e Poderes</b>	
Manha	●●●○○	Arena	●●○○○
Lábia	●●●○○	Investigação	●●○○○
Perspicácia	●●●○○	Medicina	●●○○○
Furtividade	●●○○○	Mistérios	●○○○○
Liderança	●●○○○		○○○○○
<b>Antecedentes</b>		<b>Velocidade</b>	
Apoio	●●●○○		○○○○○
Empresário	●○○○○		○○○○○
Recursos	●○○○○		○○○○○
<b>Técnicas</b>		<b>Dano</b>	
<b>Soco</b>	○○○○○	<b>Apresamento</b>	○○○○○
<b>Chute</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●●○○
<b>Bloqueio</b>	●●○○○	<b>Foco</b>	○○○○○
<b>Chi</b>		<b>Movimento</b>	
●●○○○○○○○○○○		<b>Soco:</b> Jab	6
□□□□□□□□□□		Strong	4
		Fierce	3
		<b>Chute:</b> Short	5
		Forward	4
		Roundhouse	2
		<b>Apresamento</b>	4
		<b>Bloqueio</b>	8
		<b>Movimento</b>	7
		Double-Hit Kick	2
		Reverse Frontal Kick <sup>1</sup>	3
		Jump	7
		Wounded Knee <sup>2</sup>	2
			8
			2
<b>Saúde</b>			
●●●●●●●●○○○○○○○○			
□□□□□□□□□□□□□□			

<sup>1</sup> Ignora Bloqueio

<sup>2</sup> -2 no Mov de Manobras e -2 na Vel de Chutes por 2 Turnos

**Combos:** Reverse Frontal Kick para Double-Hit Kick; 1 Ponto.

# POISON

Poison aproveitava tudo que a Mad Gear pode lhe proporcionar e ficou decepcionada quando a gangue foi derrubada. Porém, ela vislumbrou uma nova perspectiva no circuito *Street Fighter*, tanto como lutadora quanto como empresária de *Hugo Andore*.

## LEMA

“Era melhor ter chicoteado você!”

## APARÊNCIA

Poison tem longos cabelos rosa e usa um quepe preto com um desenho de arame, uma regata branca que revela a barriga e um par de shorts jeans curtos "Daisy Dukes" e salto alto. Ela também tem uma corrente em volta da cintura, uma gola preta com tachas no pescoço e um par de alças penduradas na corrente em volta da cintura.

## PERSONALIDADE

Como mostra seu design, a personalidade de Poison se encaixa no clássico tropo "femme fatale": confiante, dominadora (especialmente contra os homens), com algum traço sádico. Poison frequentemente afirma domínio sobre outros lutadores e critica sem rodeios a força e os maneirismos de seu oponente.

## MANOBRAS ESPECIAIS

Ax Kick (5 Pts); Double-Hit Kick (2 Pts);

## CARTEL

Combates: 9; Vitórias: 9; Empates: 0; Derrotas 0; K.O's: 6;



<b>Nome:</b> Poison Kiss		<b>Estilo:</b> Luta-Livre		<b>Assinatura:</b> Sensualidade	
<b>Força</b>	●●○○○	<b>Carisma</b>	●●○○○	<b>Percepção</b>	●●○○○
<b>Destreza</b>	●●●●●	<b>Manipulação</b>	●●●○○	<b>Inteligência</b>	●●○○○
<b>Vigor</b>	●●●●○	<b>Aparência</b>	●●●●○	<b>Raciocínio</b>	●●●●○
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>		
Administrar	●●●○○	Prontidão	●●○○○	<b>Soco:</b> Jab	7 2 3
Interrogação	●●○○○	Liderança	●●●○○	Strong	5 4 3
Intimidação	●○○○○	Sobrevivência	●●○○○	Fierce	4 6 2
Manha	●●●○○	Arena	●●●○○	<b>Chute:</b> Short	6 5 3
Lábia	●●●○○	Finanças	●○○○○	Forward	5 7 2
<b>Antecedentes</b>			<b>Velocidade</b>		
Apoio	●●●○○		○○○○○	<b>Dano</b>	
Contatos	●●●○○		○○○○○	<b>Movimento</b>	
Fama	●○○○○		○○○○○	<b>Soco:</b> Strong	5 3 Um
<b>Técnicas</b>			<b>Bloqueio</b>		
<b>Soco</b>	●○○○○	<b>Apresamento</b>	●○○○○	<b>Movimento</b>	8 — 6
<b>Chute</b>	●●●○○	<b>Esportes</b>	●●●○○	Ax Kick	4 9 1
<b>Bloqueio</b>	●○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○	Double-Hit Kick	3 6(2x) 2
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>		Jump	8 — 3
●○○○○○○○○○○		●●●●●○○○○○		Kippup	-1 na Velocidade pós Knockdown
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□		Throw	3 5 Um
<b>Saúde</b>					
●●●●●●●●○○○○○○○○					
□□□□□□□□□□□□□□					
<b>Combos:</b> Jump Forward para Double-Hit Kick para Ax Kick; 2 Pontos.					

# HUGO ANDORE

Desde a derrota e humilhação nas mãos de *Mike Haggard* durante os eventos do *Final Fight*, *Hugo* está determinado a se afirmar como o lutador número um do mundo. Juntando-se a *Poison* para provar seu valor na arte da luta internacional, ele entra no circuito mundial de lutas de rua.

## APARÊNCIA

*Hugo* tem um corpo musculoso que mede pouco menos de 2,5 metros. *Hugo* geralmente usa uma regata rosa de pele de leopardo com jeans rosa mais escuro, botas marrons e pulseiras pretas com tachas. Ele usa uma corrente grossa que vai da parte de trás da cintura até 3/4 da cintura, terminando no quadril. Ele tem cabelos pretos longos e bagunçados, que saltam e se movem conforme ele se move e ataca.

## PERSONALIDADE

*Hugo* é frequentemente retratado como um típico "grandalhão burro", sendo pouco inteligente e estúpido; isso é um tanto acentuado por suas expressões faciais estranhas, e ele até ocasionalmente reconhece isso. No entanto, ele é muito mal-humorado e dará qualquer des-

culpa para entrar em uma briga, especialmente se ele ou sua melhor amiga, *Poison*, for insultado de qualquer forma. *Hugo* também se orgulha de seu tamanho, força e constituição extremamente musculosa, a ponto de muitas vezes afirmar que mal sente a maioria dos ataques como uma espécie de provocação.



## MANOBRAS ESPECIAIS

Air Smash (1 Pt); Bear Hug (1 Pt); Jump (1 Pt); Pile Drive (3 Pts); Throw (1 Pt);

## CARTEL

Combates: 9; Vitórias: 9; Empates: 0; Derrotas: 0; K.O's: 8;

## LEMA

"Vamos brigar"?

<b>Nome:</b> Hugo Andore		<b>Estilo:</b> Luta Livre		<b>Assinatura:</b> Gigante		
<b>Força</b>	●●●●●●	<b>Carisma</b>	●●○○○○	<b>Percepção</b>	●●●○○○	
<b>Destreza</b>	●●○○○○	<b>Manipulação</b>	●●●○○○	<b>Inteligência</b>	●○○○○○	
<b>Vigor</b>	●●●●●●	<b>Aparência</b>	●○○○○○	<b>Raciocínio</b>	●●●●○○	
<b>Habilidades</b>			<b>Manobras e Poderes</b>			
Intimidação	●●●●○○	Arena	●●●●○○	Velocidade	Dano	
Manha	●●●●○○	Estilos	●○○○○○	Movimento		
Prontidão	●○○○○○	Investigação	●●●○○○	<b>Soco:</b> Jab	4	
Liderança	●●●○○○		○○○○○○	Strong	2	
Segurança	●●●○○○		○○○○○○	Fierce	1	
<b>Antecedentes</b>						
Apoio	●●●○○○		○○○○○○	<b>Chute:</b> Short	3	
Empresário	●○○○○○		○○○○○○	Forward	2	
Recursos	●○○○○○		○○○○○○	Roundhouse	0	
<b>Técnicas</b>						
<b>Soco</b>	●●●○○○	<b>Apresamento</b>	●●●●○○	<b>Apresamento</b>	2	
<b>Chute</b>	●●●○○○	<b>Esportes</b>	●○○○○○	<b>Bloqueio</b>	6	
<b>Bloqueio</b>	●○○○○○	<b>Foco</b>	○○○○○○	<b>Movimento</b>	5	
<b>Chi</b>		<b>Força de Vontade</b>				
●○○○○○○○○○○○○		●●●●●●○○○○○○				
□□□□□□□□□□		□□□□□□□□□□				
<b>Saúde</b>						
●●●●●●●●●●●●○○○○						
□□□□□□□□□□□□□□						
				<b>Combos:</b> Jab para Pile Drive; 1 Ponto.		

										
										
CALLMAN	BRED	DUG	JAKE	SIM-	DAMND	TWO P	J	G. ORBER		

										
										
HOLLY	BIG	WONG	ROXY	POSION	HUGO	AXL	SLASH			



# TENTE SOBREVIVER AOS DESAFIOS DA MAD GEAR!

CIRCUITO FINAL FIGHT É UMA AVENTURA PRÓPRIA PARA UMA CAMPANHA  
EM **STREET FIGHTER: O JOGO DE RPG** AMBI-  
ENTADA EM METRO CITY — A CIDADE DO FAMOSO JOGO FINAL FIGHT —  
QUE LEVARÁ OS JOGADORES ÀS EMOCÕES DOS GRANDES COMBATES NAS RU-  
AS E NAS ARENAS DE LUTAS.

# STREET FIGHTER

O JOGO DE RPG

# INTERPRETATIVO PODCAST