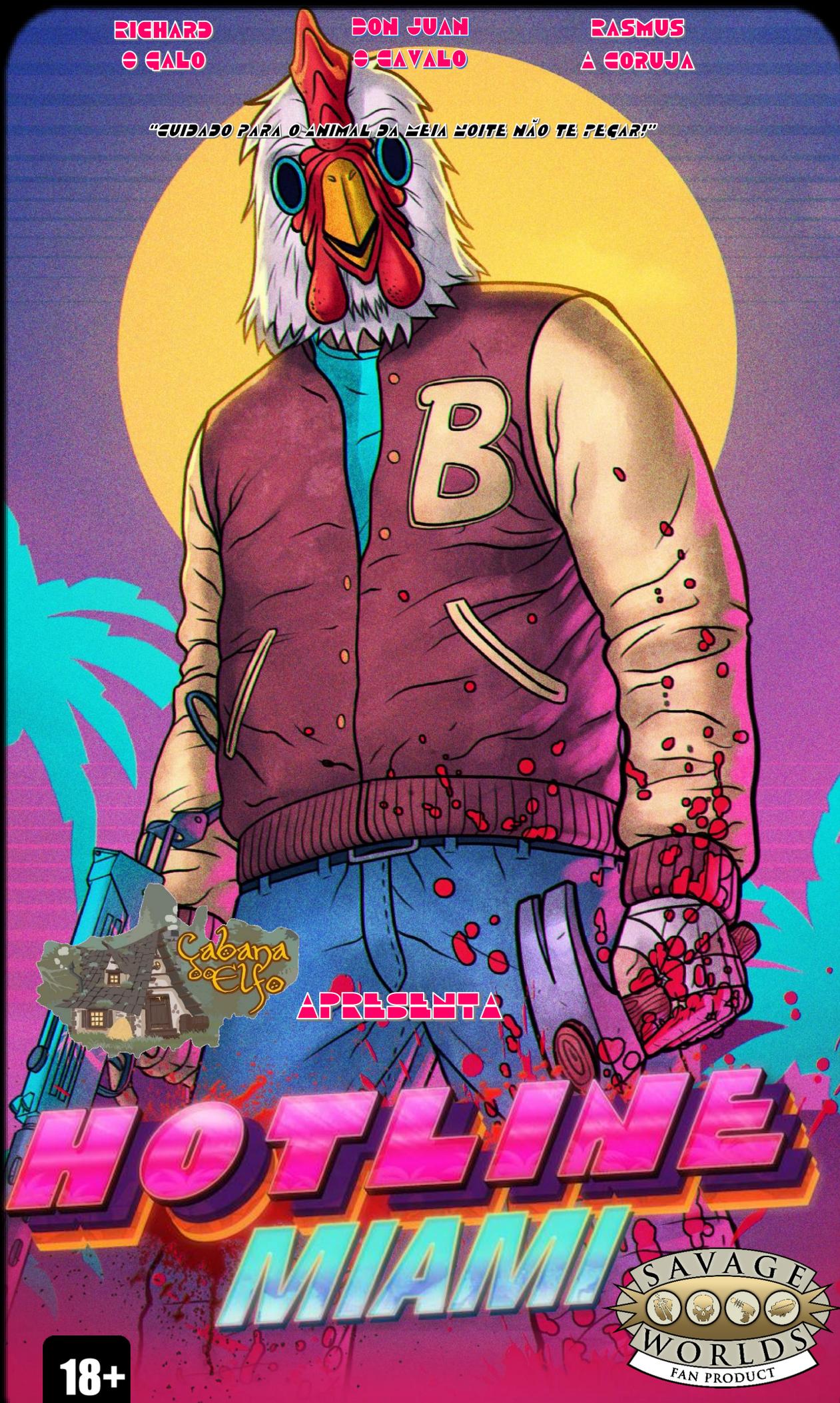


RICHARD
O GALO

DON JUAN
O CAVALO

RASMUS
A CORUJA

"CUIDADO PARA O ANIMAL DA MEIA NOITE NÃO TE PEGAR!"



APRESENTA

HOTLINE MIAMI

18+



▲ HISTÓRIA – 15 de junho de 1989 – “O telefone toca.... Sou a babá dessa noite.”

Situado em Miami no ano de 1989, Hotline Miami conta a história de um personagem batizado pelos jogadores de *Jacket*, devido ao seu quase recorrente uso de uma jaqueta universitária durante o jogo.

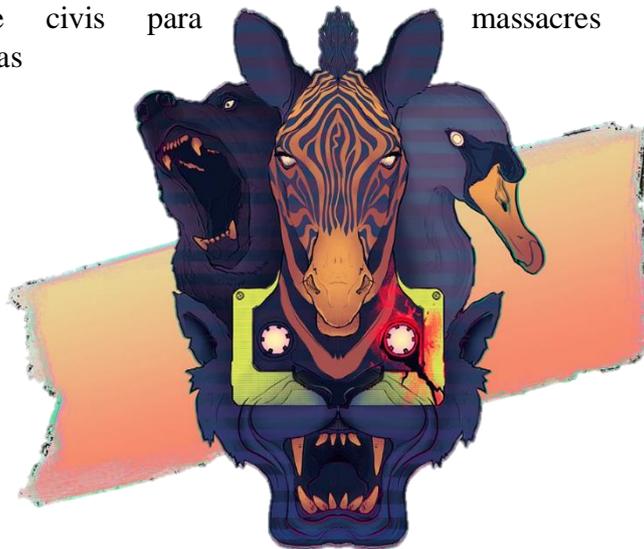
Jacket é um rapaz solteiro bem comum. Tem um apartamento desarrumado e bem minimalista, tem alguns maus hábitos alimentares, gosta de filmes de Kung-fu e Slashers e até possui um NES. No entanto, em algumas noites parece que ele tem um compromisso inadiável: Nestas noites, Jacket recebe telefonemas com instruções enigmáticas, geralmente para “cuidar de crianças”, ter um encontro com roupas “elegantes”, receber uma “entrega especial”, entre outras coisas. Sempre com endereços específicos de localizações de atividades de mafiosos russos.



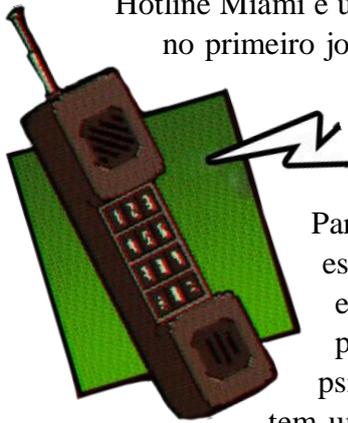
Jacket parte nestas noites sem questionar, sempre com sua coleção de máscaras de animais, as vezes munido com alguma arma, mas na maior parte das vezes com as mãos nuas e um desejo de matar representado nas máscaras que usa, as vezes até encontrando alguns outros vigilantes como ele, mas sempre mortos... Talvez Jacket fosse um reforço naquela noite quase fracassada de caçada de mafiosos.

Toda vez que Jacket tem sucesso em suas tarefas, é de alguma forma recompensado por um caixa de loja de conveniências, de locadora ou pizzaria com algum benefício gratuito. Todos os caixas possuem o mesmo rosto...

Ao fim de tudo, Jacket acaba com a máfia russa, e só o que resta são as consequências de seus atos. Consequências essas que tiveram seus frutos, incluindo uma adaptação em filme de sua história, o pintando como um assassino pior do que os jogadores presenciaram, uma base de simpatizantes vigilantes que fazem suas caçadas sem instruções telefônicas e uma investigação sobre uma possível conspiração envolvendo recrutamento de civis para massacres organizados e chamada telefônicas



CONDUZINDO NARRATIVAS – 18 de Junho de 1989 – “Deixar esse mundo não é tão assustador quanto parece...”



Hotline Miami é uma franquia de jogos envolto de violência e mistério. Apesar de no primeiro jogo Jacket ser colocado em ação direta, em seu epílogo jogamos com um dos antagonistas que Jacket enfrenta, batizado de *Biker*, este que não tem nenhum interesse em participar do trabalho como vigilante mas investiga a origem das ligações.

Para reforçar o tom investigativo na franquia, Evan Wright, um escritor relativamente pacifista e Manny Pardo, um detetive policial estereótipo de brutamontes dos anos 80, fazem investigações paralelas sobre a onda de assassinatos feitos por vigilantes e psicopatas presentes na cidade em Hotline Miami 2. Jogo este que tem um tom narrativo semelhante a Pulp Fiction, sem uma linha do tempo tão coerente e contando várias histórias que se cruzam. A diversidade de personagens no segundo jogo é tamanha que até jogamos com os antagonistas, sugerindo que a onda de violência sempre vai ter consequências e elas sempre vão ser igualmente violentas e cíclicas.

Sendo assim, o mestre tem algumas opções de como desenvolver suas narrativas: A primeira é desenvolvendo mini-aventuras para uma campanha maior, os jogadores podem ser vigilantes num dado momento, em outro eles podem ser os detetives e policiais envolvidos na investigação dos assassinatos, aqui podendo até incluir até alguns tipos de civis pra ajudar na investigação, outro grupo pode ser de mafiosos, tentando eliminar os vigilantes e qualquer um que quiser desestruturar seus esquemas e por fim o grupo dos vigilantes simpatizantes, que apesar de muito desorganizados, podem entrar para desestabilizar as investigações de todos os outros grupos.



Outra alternativa seria para um grupo um pouco maior, a narrativa seria mais diluída e menos interconectada. O grupo seria só de um tipo de “facção”, investigando ou participando de um aspecto da história.

Por fim, o mestre pode usar do bom e velho grupo unido e divergente, obviamente uma ou duas facções pode acabar ficando de fora, considerando que deve haver um antagonista para o resto do grupo ter motivações para se unir em propósitos em comum.

Independente da forma como o mestre desejar conduzir sua mesa, ele precisa considerar duas coisas muito importantes para a narrativa: TODOS os personagens podem ter motivações mais pessoais que o normal, eventualmente pode haver uma traição no grupo, independente se for um vigilante, um policial ou um mafioso. Outro aspecto é a identidade dos vigilantes, ela é sigilosa e eles tem uma outra vida além das caçadas noturnas por



mafiosos. De certa forma esse caráter dos vigilantes é muito interessante de ser ressaltado, fazendo com que a divisão nas narrativas entre manhãs e noites sejam mais compassadas, o qual eles têm que desviar a atenção em interrogatórios, ou no caso dos fãs, fazer os trabalhos investigativos mais discretamente, já que eles não têm uma estrutura tão organizada quando a dos vigilantes.

Apesar de Hotline Miami se passar no fim dos anos 80 e início dos anos 90, o mestre tem total liberdade de colocar a narrativa em qualquer outra localidade ou tempo. Nos tempos atuais, com tantos recursos tecnológicos, os vigilantes e simpatizantes teriam que ter mais cuidado devido as facilidades de invasões em celulares, câmeras mais nítidas entre outras coisas. No entanto, da mesma forma como no jogo os vigilantes tiveram fãs que se espelharam neles, seria muito conveniente na narrativa que tivesse pessoas que apoiassem o trabalho dos vigilantes, independente das reais motivações internas dentro dos grupos de vigilantes. As opções são muitas e a discussão sobre violência e abordagem sobre notícias é muito conveniente dentro da mesa.

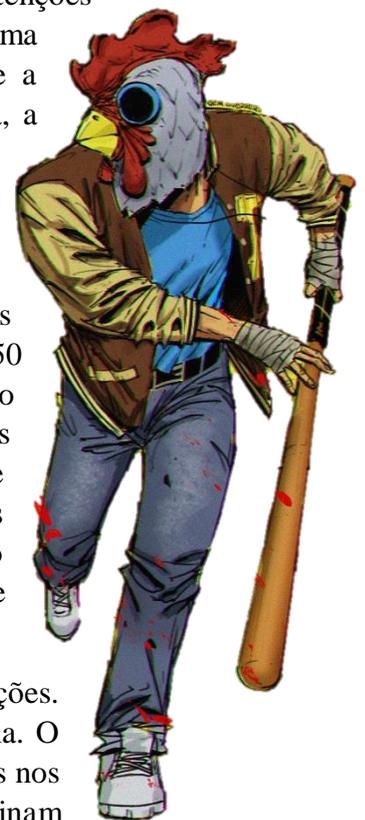
AS FACÇÕES - 24 de junho de 1989 – “Você é a debutante. Os comunistas e columbas estão te esperando pra dançar.”

Apesar de não ser muito claro, Hotline Miami divide bastante a narrativa entre grupos de personagens com propósitos semelhantes apesar de que a partir das suas intenções os acontecimentos são bem diferentes do esperado. Em termos de uma adaptação, percebemos de forma pontuada quatro facções, sendo que a última não deve ser tratada como uma. Elas são os vigilantes, a máfia, a polícia e os civis. Aqui faremos pequenas descrições e dar umas dicas narrativas de como executar.

Vigilantes:

O carro-chefe da franquia. Os vigilantes, apesar de talvez terem propósitos nobres, nada mais são do que um exército de pessoas vinculadas ao 50 Abençoados, um grupo que inicialmente parece um partido político nacionalista, mas no fim é um grupo que o ultranacionalismo leva seus simpatizantes a invadirem prédios cheio de mafiosos usando máscaras de animais. Geralmente nas primeiras missões, ocorre uma filtragem dos recrutados, os vigilantes mais despreparados, aqueles que nem sabem o que estão fazendo, morrem logo. Mas o mistério entre os vigilantes e mafiosos ainda fica no ar...

Mas não se enganem, os 50 abençoados não é um grupo com boas intenções. O fato de boa parte dos alvos serem mafiosos é uma mera conveniência. O grupo quer expulsar com todas as forças os grupos estrangeiros presentes nos EUA, tanto que em alguns ataques dos vigilantes, eles também eliminam



políticos que poderiam ser influentes na aceitação dos estrangeiros no país. Caso os jogadores se envolvam com os 50 abençoados, eles vão ser convocados para missões de assassinato por meio de ligações enigmáticas convertidas em falas corriqueiras. Eles podem definir como acharem melhor as abordagens sobre essas missões e as consequências do excesso de exposição na mídia, mas em algum momento sempre serão deixados para trás, principalmente aqueles que dão com a língua nos dentes ou tentam contrariar as obrigações que lhe foram dadas. Qualquer um pode fazer parte dos 50 Abençoados, exceto se for um criminoso ou um imigrante. Suas fichas sempre são conferidas para ver se tem alguma aptidão.

A Máfia

Principal antagonista dos jogos, e numa outra perspectiva, principal vítima no fogo cruzado das outras facções para bode expiatórios e cortinas de fumaça políticas. A máfia, contextualmente falando, tem uma atuação variada e facilmente muda a partir do enfraquecimento de uma outra máfia. Por exemplo, nos anos 80 a máfia russa foi a mais proeminente em Miami, enquanto que no início dos anos 90 a máfia colombiana agia mais ativamente.



Geralmente as missões de um mafioso são de cobranças e controle de propriedades, com a ameaça dos vigilantes e dos fãs, a operação deles ficou mais variada, ao ponto de eles provavelmente tomarem atitudes pouco ortodoxas e até mesmo alguns sacrifícios afim de acabar com essa ameaça mascarada. A máfia é frágil e o oportunismo é muito presente, facilmente podem haver policiais infiltrados, como também simpatizantes dos vigilantes, podendo até haver ocasiões em que eventualmente um mafioso se alie aos

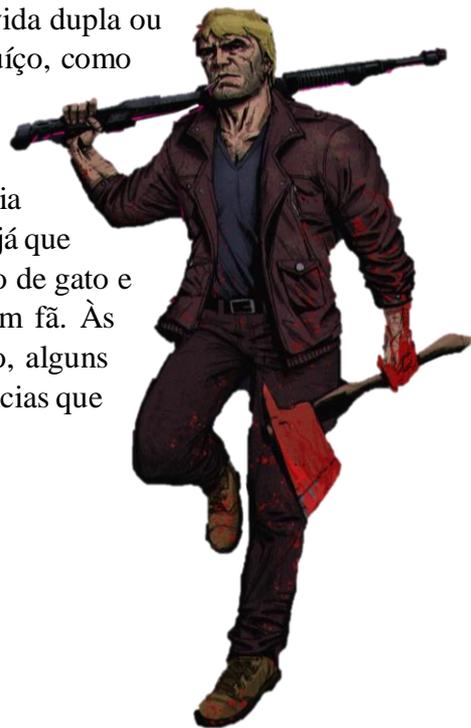
vigilantes, se sobreviver a um ataque, e fazer caçadas noturnas se for contatado por um deles. No entanto, um mafioso NUNCA será recrutado pelos 50 Abençoados, pelo rigor do partido em verificar as fichas dos seus novos recrutas, seria muito mais fácil um mafioso ser morto na porta de sua casa. No máximo, ele só poderá ser um fã, infiltrado ou não.

A polícia

A polícia, a instituição que se responsabilizou a fornecer e praticar justiça da forma mais igualitária possível, é desorganizada em Miami. Possui infiltrados da máfia e na máfia, policiais que fazem justiça distorcendo a lei, policiais vinculados aos 50 Abençoados e

até mesmo fã. Então muitas vezes um policial pode ter uma vida dupla ou tripla. Como instituição, a polícia parece um grande queijo suíço, com tantos furos e tão pouca percepção sobre estes problemas.

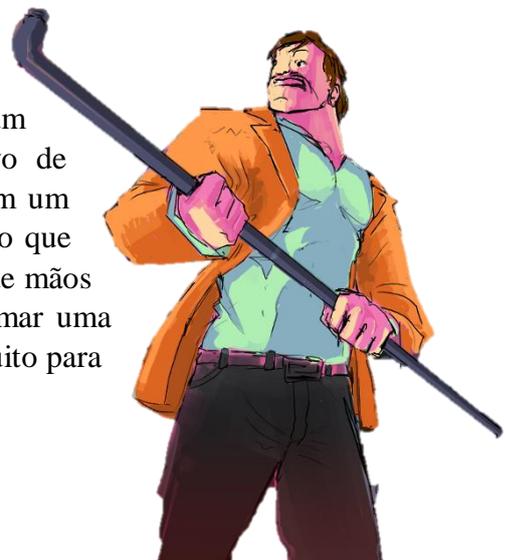
A polícia está em crise, então os jogadores policiais vão encarar muitos momentos investigativos dentro e fora da própria polícia, isso se não estiverem sendo alvo dessas investigações, já que pelo excesso de desconfiança na polícia, pode ocorrer um jogo de gato e rato, se ele pode ser um mafioso, um vigilante ou mesmo um fã. Às vezes, com o excesso da carga de ter que lidar com tudo isso, alguns policiais preferem agir por conta própria e aceitar as consequências que forem. Talvez a justiça tenha que ir além da exoneração.



Civis

Civis em Hotline Miami vivem uma ocasional condição de ignorância em sua cidade. Mas isso não quer dizer que eventualmente eles não acabem caindo nesta rede de intrigas e violência por conta própria ou puro azar. A verdade é que qualquer pessoa que não disponha do conhecimento dos seus próprios limites violentos, vai fazer parte disso. Civis estão sempre sendo seduzidos pelo partido nacionalista dos 50 Abençoados, estão sempre sendo minados por canais policiais que instigam o senso de justiça, fazendo com que se projete na carreira policial, ou mesmo acabe sendo um fã não vinculado aos 50 Abençoados. O mundo do crime também parece algo alternativo, principalmente se você for uma minoria estrangeira. A máfia sempre vai seduzir estes indivíduos na promessa de que sejam protegidos das ameaças de nacionalistas xenófobos.

Mas isso não quer dizer que um civil precisa mesmo fazer parte disso. Infelizmente, muitos desses problemas acabam vindo até os civis. Não é por que ele não faz parte que um amigo, vizinho, irmã ou alguém próximo não seja alvo de mafiosos, fã ou vigilantes. Nesta realidade, todo guardam um segredo, e as vezes existe a necessidade de se investigar, o que alguns civis fazem por conta própria já que a polícia está de mãos atadas com seus próprios problemas, cabendo ao civil tomar uma atitude, sempre perigosa, e descobrir que não precisa de muito para ser uma besta violenta.



ADAPTANDO O JOGO –5 de Julho de 1989 – “Por que estamos tendo esta conversa?”

Hotline Miami possui uma característica muito comum dos jogos antigos: A dificuldade. Jacket e os outros personagens que controlamos nessa franquia só podem ser atingidos uma única vez, logo após isso, morrem e devem repetir o andar que estavam. Ao mesmo tempo, o jogo recompensa o jogador se expor ao risco, para ganhar sequência de pontos matando vários inimigos o mais rápido possível. Em Savage Worlds, Cartas Selvagens não caem com um ferimento, isto fica direcionado aos Extras. No entanto, casando a mortalidade com a recompensa do risco, foi pensada a **Regra de Ambientação Exposição ao Risco**.

Além disso, Hotline Miami tem um sistema de máscaras que pode mudar o estilo de jogo do personagem, seja nos equipamentos que carrega, nos benefícios que pode ter e até em vantagens de combate. Em Hotline Miami 2 esse sistema de máscaras foi dividido entre os fãs e um vigilante em um outro dado momento da linha do tempo do jogo, além disso alguns outros personagens tem equipamentos especiais e exclusivos. Para uma aplicação coerente e balanceada na adaptação, foi pensando na **Regra de Ambientação Valor Sentimental**.

Exposição ao Risco

Os Cartas Selvagens possuem um bônus de +2 em aparar e todo disparo alvejado contra eles é realizado com uma penalidade de -2. Por outro lado, o número de dados de dano das armas é duplicado. Por exemplo, uma pistola simples que provocaria 2d6 de dano, causa 4d6. O dado de dano de ampliação no acerto não é dobrado.

Valor Sentimental

O Herói tem algum objeto com valor sentimental, seja algo dado por alguém querido, alguma coisa que salvou a vida dele, um presente de uma vidente benevolente, ou mesmo algo que lembre pelo que ele tem que se vingar. Este objeto, quando utilizado concede a ele algum tipo de benefício. O personagem é capaz de eleger um objeto em particular que pode conceder algum pequeno benefício numa cena caso ele gaste um Bene para ativá-lo, como se de alguma forma esse objeto desperta-se seus sentidos ou sua vontade de lutar ou alcançar seus objetivos. Os bônus são pequenos e só funcionam na cena que foi ativado, pode dar +1 em alguma perícia em específico, +1 em aparar contra uma arma em específico ou etc. O jogador declara qual é esse tipo de bônus ao criar o personagem, e o mestre sempre vai ser a palavra final sobre o efeito de tal objeto. Ele pode ser qualquer coisa, um pingente, um colete, um sapato, um livro ou até mesmo uma pelúcia, objetos com uso frequente se incluem aqui, como armas, mas o jogador precisa batizá-lo com o nome que achar melhor (máscaras por exemplo, podem ter nomes de pessoas). Por fim, caso o objeto seja perdido, destruído ou roubado, o personagem deve eleger um novo objeto, dando uma boa explicação. Objetos de Valor Sentimental só concedem bônus ao Carta Selvagem que o criou. Esta regra de ambientação é excelente para aventuras que possam ter um estilo mais voltado para drama de anime, ou mesmo numa aventura sobre crianças pequenas lutando contra o sobrenatural.



Nesta adaptação, majoritariamente os vigilantes usarão máscaras para usar esta regra, mas se quiserem, pode invocar outra coisa, deixando a máscara ser algo meramente cosmético. Mas a frente, daremos exemplos de alguns tipos de itens que o jogador pode eleger ou se basear.

NOVA COMPLICAÇÃO –28 de Julho de 1989 – “Você não é uma pessoa legal, não é?”

Alucinações (Maior)

O personagem foi tomado por alucinações. Sejam sonoras, visuais ou olfativa, duas delas, ou todas. Isso pode ter ocorrido por algum tipo de choque emocional, um estresse pós-traumático, efeitos pesados de drogas podem ter lesionado sua cabeça ou mesmo você pode ter nascido com algum tipo de esquizofrenia. Independente do que tenha ocorrido, isso o perturba e desafia sua noção de realidade. Toda vez que o personagem falhar num teste de Perceber, ele eventualmente poderá ser conduzido por suas alucinações para uma situação completamente oposta de seus objetivos. O mestre rolará secretamente 1d4 para determinar o que as alucinações do personagem provocam a ele:

D4	Acontecimento
1	Suas alucinações não atrapalham a sua mente
2	Sua mente começa a pregar peças em você -1 em todos os testes com perícias não combativas.
3	As vozes ou imagens que aparecem na sua cabeça começam a te atrapalhar. -2 nos testes de perícias não combativas.
4	Suas alucinações o conduzem para um caminho totalmente diferente e talvez perigoso. Todos os sucessos na cena viram falhas.

*Caso existam jogadores paranoicos, o mestre pode fingir rolagens secretas e determinar qual pode ser o acontecimento mais conveniente para a cena. Preferencialmente os de resultado 1 ou 4.

Caso durante a cena ocorra um combate, qualquer alucinação sonora poderá distrair o personagem, a critério do mestre o personagem vai priorizá-la. Já alucinações visuais, sempre trate como um extra, mas com Resistência indefinida. Caso a Alucinação ataque, resolva de forma normal as ações dela, aplicando os ferimentos ao personagem, que serão tratados como ferimentos temporários que sumirão após a cena. Caso o personagem seja derrubado pela alucinação, ele cairá inconsciente.

Diferente de outras as complicações, esta não pode ser removida com o gasto de um progresso. No entanto, ela passa a ser modificada para um Hábito (Maior), por que representa que o personagem passou a fazer terapia e provavelmente dependa o uso de remédios para poder lidar com suas alucinações. Caso não atenda aos requisitos do Hábito, sofre novamente suas fortes alucinações numa falha crítica.

Por fim, como uma recompensa para o personagem que abriu mão de seu progresso para poder se cuidar, ele recebe um Bene adicional para cancelar as consequências da falha no teste de perceber, mas não receberá os resultados do sucesso dela. Mostrando que o personagem aceitou suas limitações e que embora as alucinações ainda se façam presentes, ele as aceita e reconhece que não são reais.



COMPLICAÇÕES MODIFICADAS –10 de agosto de 1989 – “Essa é a minha verdadeira Natureza”

Segredo

Obviamente que num cenário de caçadas e investigações noturnas, os personagens podem acabar dividindo segredos de uma vida dupla. Afinal, vigilantes mascarados, policiais justiceiros, mafiosos e jornalistas freelancers podem acabar ameaçando pessoas queridas de seu círculo social. Portanto todos os personagens neste cenário começam com a Complicação Segredo definido como “*Vida Dupla*”. Os personagens receberão todos os efeitos por adquirir uma complicação. Além disso, se quiserem, os Pjs podem adquirir novamente esta complicação, mas definindo um novo segredo, tornando seu personagem cada vez mais um refém da sua vida sombria.

NOVAS VANTAGENS –19 de agosto de 1989 – “Os garotos estão precisando de você pra uma festinha particular, use bem seus dotes!”



Vantagens de Combate

Arremesso Improvisado

Requisito: Novato, Força d6, Agilidade d6, Atletismo d6

O herói é capaz de arremessar qualquer objeto com facilidade e precisão. Além de ignorar a penalidade de arma improvisada, o herói recebe um bônus de +1 em Atletismo para arremessar a arma improvisada. Toda a arma tem a sua distância respeitada como se fosse uma arma improvisada leve. Por fim, armas corpo-a-corpo causam seu dano normal.

Obs.: Se estiver usando a regra situacional *Exposição ao Risco*, armas arremessadas não têm dados de dano duplicados.

Uma de Direita bem dada (ou de Esquerda)

Requisito: Novato, Brigão ou Artes Marcial

O Herói sabe como dar um soco. Não um soco qualquer, O Soco. Caso o Herói consiga acertar o alvo com uma ampliação, ele não só causa o usual 1d6 de dano adicional como também tem a opção de derrubar e deixa-lo atordoado por uma rodada.

Chacina Sequencial

Requisito: Veterano, Ligeiro, Lutar +d8

O Herói parece ter saído de algum anime ou filme de samurai. Ele se desloca contra seus inimigos balançando sua lâmina, porrete ou somente os punhos quase que num efeito dominó. O herói, assim que derruba seu alvo num combate corpo a corpo, seja o desequilibrando ou o eliminando, pode executar um novo ataque podendo se deslocar contra um novo alvo que possa ver e não tenha nada que obstrua o seu ataque, como um buraco ou barricada. Seu deslocamento só pode ser realizado por meio de uma ação de corrida, aplicando qualquer penalidade referente a esta ação.



Genocídio Sequencial

Requisito: Heroico, Chacina Sequencial, Lutar +d10

O Herói pode atacar alvos subsequentes indefinidamente se atender o pré-requisito de derruba-los para atacar o alvo seguinte.

Sumir com o Pente

Requisitos: Novato, Agilidade +d6, Ladinagem +d6, Atirar +d6

Talvez tentar desarmar um alvo com uma arma de fogo não seja a coisa mais segura a se fazer, mas você se arrisca por que sabe que você não precisa exatamente se livrar da arma que esta apontada contra você para dominar o combate. Enquanto estiver se digladiando contra um alvo com uma arma de fogo, você pode usar uma ação para tentar travar a arma ou roubar o pente em uso deste alvo. Para isso, o herói precisa declarar que tipo de ação que vai fazer contra a arma do alvo e ter um sucesso em Ladinagem com penalidade de -

2 contra o Aparar do alvo. Com um sucesso, ele realiza a ação de forma bem-sucedida, com uma ampliação essa ação torna-se uma ação livre. No entanto, caso obtenha uma falha, o alvo o qual o herói está lutando poderá realizar um ataque livre contra o herói.



Vantagens Profissionais

Vigilante Animalesco

Requisito: Novato, Intimidar +d8, Atirar +d8 ou Lutar +d8

Seu tempo fazendo as caçadas noturnas tornou você mais besta que humano, e esse terror precede seus alvos como se fosse quase um assassino slasher. Quando o herói entra em uma área de até 10 quadros, ele pode tentar intimidar seus inimigos, cada inimigo que falhou em resistir na intimidação, sofrerá uma penalidade de -2 no acerto por 1 rodada. Durante esta rodada, independente de que carta ele puxar na iniciativa, o herói pode agir antes de qualquer adversário intimidado, exceto um curinga. Por fim, o herói recebe +2 de acerto em alvos intimidados sob este efeito.

Policia de Ação

Requisitos: Novato, Vigor +d8, Astúcia +d6, Nervos de Aço, Intimidar +d6.

Você nasceu com a pele grossa. Seu trabalho o endureceu, talvez o seu senso de justiça tenha ido para o ralo também. Toda vez que precisar fazer uma batida policial sem mandato, você pode esfregar seu distintivo em um Carta Selvagem ou um grupo de Extras gastando um Bene. Por fim, toda vez que estiver afastado a pelo menos 6 quadros de distância de qualquer aliado, recebe um bônus temporário de Resistência de +2. Caso o Herói entre na zona mínima de distância dos aliados, ou vice-versa, o efeito termina na rodada seguinte.



Jornalista Investigativo

Requisito: Novato, Astúcia +d8, Conhecimento Geral +d8, Pesquisar +d8

Nem sempre a violência é a única alternativa. Talvez obter as informações certas podem dar uma vantagem, o conhecimento certo pode promover uma vantagem que normalmente por meio de intimidação. O personagem recebe um bônus de +2 em Pesquisar e Conhecimento Geral quando estiver buscando alguma informação em qualquer tipo de meio de comunicação midiático. Além disso, recebe um bônus temporário de +2 para uso de perícias que possam relacionados a esse tipo de investigação, como Persuadir, Furtividade ou Ciência por exemplo. O jogador pode invocar esta habilidade a qualquer momento, mas a decisão final é a do mestre.

PERÍCIAS E VANTAGENS REMOVIDAS -15 de Julho de 1989 –
“Uns estudantes de fraternidade precisam de um treinamento, mostre suas habilidades atléticas”

Hotline Miami, apesar do seu ar alucinógeno e de filme de horror dos anos 80, é uma ambientação pé no chão. Portanto qualquer perícia, vantagem ou complicação que se refira a uso de poderes e Antecedentes Arcanos, assim como as Vantagens Corajoso, Resistência Arcana e Resistência Arcana Aprimorada, todas as vantagens de Poder e Campeão são removidas deste cenário

AS MÁSCARAS E OS EQUIPAMENTOS COM VALOR SENTIMENTAL -28 de agosto de 1989 - “Nós somos o Sangue”

Aqui damos um pequeno exemplo de como utilizar a regra situacional Valor Sentimental. No geral serão algumas máscaras baseadas nos efeitos dos jogos originais. Mas como falado antes nada impede de ser qualquer outro objeto.

Objetos e Máscaras

Possível efeito*

Richard



Auxílio de cena: Pode pedir um conselho ao mestre que pode ser crucial naquele momento.

Tony



Punhos da Fúria: O personagem recebe pela cena toda um bônus de +1 de dano a ataques desarmados.

Aubrey



Maquinado: O personagem recebe pela cena toda um bônus de +1 de dano ao atirar com espingardas ou escopetas

Don Juan



Atropelar: O personagem pode usar a ação de Investida sem precisar utilizar uma montaria.

Grahan



Pés apressados: O personagem recebe um bônus de +2 no movimento

Dennis



Dentes Afiaados: O personagem recebe bônus de +1 de dano usando armas brancas.

George



Longa percepção: +2 em Testes de perceber usando a visão enquanto precisa ver mais longe

Ted



Amigos dos cães: é capaz de usar convencimento em cães domesticados.

Rufus



Pele Grossa: O personagem recebe +1 de bônus para testes de absorção.

Willem



Sumir com a arma: O personagem recebe um bônus de +1 em testes resistidos de desarmar quando o personagem estiver tentando tomar a arma do alvo numa luta corpo a corpo

Rick



Precisão: O personagem recebem +1 no acerto usando pistolas e rifles semiautomáticos

Richter



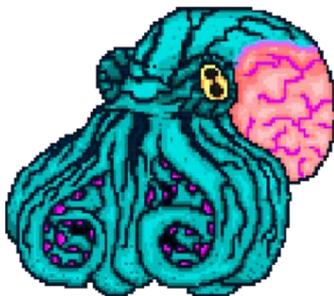
Rato de rua: O personagem recebe um bônus de +1 em furtividade para ambientes urbanos que possuam poucas fontes de luz

Oscar



Baixa visão: O personagem recebe a habilidade monstruosa Visão na penumbra.

Charlie



Bom de Taco: O personagem recebe +1 no acerto usando armas corpo a corpo contundentes

Jake



Arremessos letais: O personagem recebe um bônus de +1 ao dano quando ataca com armas de arremesso.

Corey



Correr enquanto pode: O inimigos recebem uma penalidade de -1 para acertar o personagem quando a última ação deste for correr.

Guarda-Costas



Espírito Samurai: Enquanto estiver usando uma Katana ou algum outro tipo de Lâmina maior que uma faca, você recebe um bônus de +1 em Aparar e impõe uma penalidade de -1 e tiros alvejados em você

Legado



Dedos Frouxos: Enquanto estiver usando submetralhadoras, você tem um bônus de +1 no dano usando-as

Servir e Proteger



Se jogar pelo aliado: Durante a cena que gastar o bene, o personagem poderá receber o dano de um ataque que deveria ser infligir a um aliado ao lado dele.

Honra pelos mortos



Exército de um homem só: O personagem recebe um bônus de +1 para sair do estado de Abalado enquanto estiver ao menos a 6 quadros de distância de algum aliado.

Símbolo de Fé



Vigiado nos céus: O personagem recebe um bônus de +1 no vigor para rolagens de incapacitação. O jogador deve gastar o bene no início da cena.

Memórias



Motivação para continuar: O personagem recebe +2 em testes de Lutar quando tiver pelo menos 1 ferimento.

Vantagem Ambiental



Entre as folhagens: O personagem recebe um bônus de +1 em furtividade em parque, florestas e locais que o ambiente majoritariamente possui árvores e folhagens.

Patrulheiro Empoderado



Cabeça Dura: Toda vez que o herói fizer um ataque desarmado usando uma cabeçada, com uma ampliação o alvo fica atordoado.

***Estes são exemplos referenciais, se o jogador e o mestre acharem conveniente alguma alteração, ela sempre será bem-vinda.**

EDITOR DE MENSAGENS -10 de setembro de 1989– “Atenção consumidor, configure sua secretária eletrônica para receber mensagens telefônicas. Um oferecimento, 50 Abençoados.”

Como uma regra facultativa, o mestre pode querer ambientar mais o cenário, deixando as mensagens misteriosas mais interessantes e enigmáticas. Para isso pensamos num pequeno gerador de missões para os vigilantes dos 50 Abençoados. Baseando-se vagamente no gerador de aventuras de Interface Zero, esta mecânica pode ser bem interessante para mesas voltadas para os Vigilantes do 50 Abençoados. Aqui apresentamos nas tabelas e as gírias comuns para ambientar uma mensagem de voz habitual numa mesa de Hotline Miami. Junte os elementos e faça os conectores adequados para uma chamada de voz.



1d10	Localidade	Expressão Decorativa
1	Armazém	<i>Loja de brinquedos, casinha de caixas, porão ou sótão...</i>
2	Parque (Florestal, aquático ou de diversões)	<i>Casa de diversão(qualquer), Casa do Mickey (de diversões), do Flipper(aquático), Zé Colméia(florestal), pracinha (florestal), banheiro comunitário (aquático)...</i>
3	Boate	<i>Pista de dança, globo de luz, (fazer o trabalho) enquanto bate o cabelo.</i>
4	Laboratório de drogas clandestino	<i>Aula de química, conhecer o Eisenberg, ir pra feira de ciências.</i>
5	Esgotos	<i>Casa das Tartarugas Ninjas, conhecer crocodilos, interior de uma casinha</i>
6	Prédio	<i>Torre de marfim, casa da Rapunzel, caixinha de lego...</i>
7	Estação de Transporte ou aeroporto	<i>Ponto de entrada/saída da cidade, por onde os passageiros passam, gaiola (aeroporto)...</i>
8	Cinema/ cinema pornô	<i>Massacres populares acontecem aqui, onde você vai fazer seu próprio filme de ação, onde sua arma vai estar encharcada de porra e sangue.</i>
9	Mansão	<i>Cama de gente rica, casa do Scarface, museu de gente velha.</i>
10	Bar/boteco/pub/Café	<i>Encontrar o Johnnie Walker, mesinha de hipsters, taverna de pseudo-vikings</i>
11	Rua pouco movimentada	<i>Ponto de encontro pra mendigo e bandidos, Batman passou por aqui, onde pistoleiros se encontram.</i>
12	Base Militar	<i>Caixinha de GI Joe, tábua cheia de cabeças de rebites, vai encontrar armados de vassouras.</i>

1d8	Tipo de Trabalho	Expressão Decorativa
1	Extermínio	<i>Faça uma faxina, brincar de tiro-ao-alvo, acalme as crianças</i>
2	Assassinato	<i>Corrigir um garoto, dançar uma valsa com a morte, tocar no velório</i>
3	Roubo	<i>Pegar um “pacote”, ver com as mãos, fazer um truque de desaparecer.</i>
4	Vandalismo	<i>Jogar bola dentro de casa, tropeçar em algumas coisas, ser um touro numa loja de porcelanas.</i>
5	Interceptação	<i>Interromper um discurso, contar uma piada na hora errada, empatar a foda.</i>
6	Resgate	<i>Buscar seu filho/mãe/garota, cuidar do filho do vizinho, salvar uma princesa.</i>
7	Sabotagem	<i>Apertar o botão de autodestruição, fazer cocô na piscina, peidar no encontro.</i>
8	Sequestro	<i>brincar de esconder com o amiguinho, encher o portamalas, fazer um nó de marinheiro</i>

1d6	Tipo de ameaça	Expressão Decorativa
1	Militares	<i>Cabeças de rebite, soldadinhos de plástico, Gi Joes</i>
2	Polícia	<i>Azuis, Miami vice, justiceiros do Estado.</i>
3	Criminosos	<i>Trombadinhas, ralé, capangas</i>
4	Máfia	<i>Chantagistas, crianças levadas, estrangeiros filhos da puta.</i>
5	Fãs	<i>Posers, Covers, Cosplayers, Furries.</i>
6	Traidores	<i>Vira-casacas, dedos-duros, frouxos filhos da puta</i>

1d8	Adversidade*	Expressão Decorativa	Efeito
1	Local caindo aos pedaços	<i>Cuidado onde pisa, o lugar é uma pocilga, era uma casa muito engraçada...</i>	Local possui buracos no chão, paredes podem cair. Caso o jogador corra, 50% de chance de um buraco no chão ser uma armadilha que faça o personagem cair ou ficar com a perna presa.
2	Testemunhas	<i>Fofoqueiros, fuxiqueiros, olhos gordos.</i>	Extras convenientemente veem a ação acontecendo em algum lugar próximo
3	Inimigos fortemente armados	<i>Eles estão maquinados, com ternos de ferro, o Rambo fez uma visita pra eles</i>	Inimigos podem ter +2 na resistência ou +2 no dano total com armas.
4	Os inimigos já estavam conscientes dos vigilantes	<i>Eles usarão colírios, estão com ouvidos de tuberculosos, tomaram uma garrafa de café.</i>	+2 em teste de perceber dos inimigos.
5	Uma sala ou andar oculto	<i>Ninjas estão colados nas paredes e tetos, eles tem um porão secreto, as paredes tem ouvidos</i>	Os personagens serão surpreendidos. Caso o mestre informe a adversidade, a surpresa pode ser anulada
6	Outra facção invade o local	<i>Tem penetras na festa, visitas indesejadas virão, a gangue da rua de baixo está vindo!</i>	Role outra ameaça. Se a ameaça inicial for militares ou policiais, re-role se cair militares ou policiais.
7	Endereço errado	-	A secretária eletrônica informa um endereço errado, os vigilantes realizam a missão no local errado, atrasam para chegar no local certo ou são obrigados a limpar o estrago que fizeram e ir para ao local certo realizar a missão oficial. Esta opção é

			completamente anulada caso o mestre informe adversidades.
8	Sabotagem	-	Alguém intencionalmente está atrapalhando os vigilantes. O objetivo da missão automaticamente falha, normalmente na frente dos vigilantes, a polícia os as principais ameaças já esperam os vigilantes, o transporte dos vigilantes quebra antes de chegar ou na saída do local, os vigilantes podem ter sido envenenados ou drogados antes da missão. Algumas ou todas as outras adversidades ocorrem. Sabotagem é anulada se o mestre informar as adversidades.

*Esta é uma tabela totalmente opcional, tanto que também fica a critério do mestre se ele informa ou não se existe uma adversidade. Quando usar esta tabela, faça um alerta estilo “*cuidado*” e informe o alerta por meio das gírias. O mestre pode usar mais de uma vez esta tabela se quiser tornar a vida dos jogadores um pouco mais complicada.

OS INIMIGOS –21 de setembro de 1989– “Eles são como você, frágeis, não precisa temer”

Os inimigos em Hotline Miami são majoritariamente humanos. Não duram muito tempo, e no geral estão a própria sorte. Alguns se destacam, mas independente do tempo que consigam fazer sem nome, um dia morrem pelos inimigos que fizeram o tempo. O ciclo de violência sempre se completa.



Polícia

Grupo que gerencia a manutenção da lei na cidade de Miami, estão até o pescoço com burocracias e tentando lidar com os casos de assassinatos em série de vigilantes mascarados e com a máfia infiltrando e corrompendo a corporação. Apesar de todos os Policiais terem alguma lealdade, fingida ou não, eventualmente pode haver uma traição,

um infiltrado, ou um informante para desviar a polícia de qualquer pista da crise atual em Miami.

TENENTE DA POLÍCIA

Segundo no comando quando o Chefe de Polícia está jantando com a Máfia, lida com a burocracia e comanda a polícia nos piores momentos da noite

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Atirar d8, Conhecimento (Combate) d6, Dirigir d10, Investigar d8, Lutar d8.

Movimentação: 6; **Aparar:** 6; **Resistência:** 8 (2)/10 (4) contra balas

Complicações: Leal.

Vantagens: Comando.

Equipamento: Colete de kevlar (+2/+4), pistola 9mm (Alcance 12/24/48, Dano 2d6, PA 1).

PATRULHEIRO

Vulgo policial de campo, está no seu dia-a-dia fazendo rondas, seja de pé, dirigindo ou de bicicleta, é o que sempre está exposto a ameaça primária.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atletismo d6, Atirar d8, Dirigir d8, Lutar d8, Investigar d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 6;

Resistência: 7 (2)/9 (4) contra balas

Complicações: Leal.

Vantagens: Esquiva.

Equipamento: Colete de kevlar (+2/+4), pistola 9mm (Alcance 12/24/48, Dano 2d6, PA 1), bastão (For+d4).



EQUIPE DA SWAT



Uma equipe preparada para assuntos mais complexos, seja com batidas anti-drogas, sequestros e outras situações que por padrão exigem equipamento e experiência de campo para adversidades.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d8, Espírito d8, Força d6, Vigor d8

Perícias: Arremessar d8, Atirar d8, Dirigir d8, Lutar d8, Nadar d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 6; **Resistência:** 8 (2)/10 (4) contra balas

Complicações: Leal.

Vantagens: Atirador, Esquiva, Rock and Roll!

Equipamento: Colete de kevlar (+2/+4), pistola 9mm (Alcance 12/24/48, Dano 2d6, PA 1), SMG (alcance 12/24/48, Dano 2d6, CdT 3), bastão (For+d4), Escudo anti-tumulto (Aparar +2).

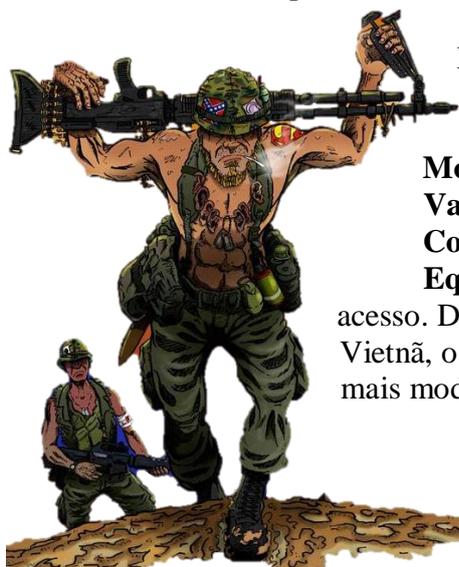


O Exército

As vezes parecendo uma corporação muito aquém da sociedade, nos EUA o exército é uma das organizações mais queridas, e muitas vezes visadas na política. Desde de a guerra entre Estados Unidos e a Rússia, o exército sofreu uma desestruturação baseada em desconfiança e paranoia. Existe uma suposição de que as origens dos 50 abençoados sejam de oficiais internos no próprio exército. Apesar disso, alguns setores do exército aparentemente parecem ter um relacionamento muito íntimo com a máfia, afinal o acesso a M14 não-registradas não deveria ser tão fácil. Não importando a forma como o exército tem operado nesses últimos anos, a Máfia e os 50 abençoados sempre mantém os olhos sobre a corporação.

SOLDADO DE BAIXO ESCALÃO

Jovens e ingênuos, dentro do exército são os poucos que são possíveis de dar confiança, mas ao mesmo tempo, os mais fáceis de enganar.



Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d6, Lutar d6, Perceber d6, Conhecimento Batalha d4, Sobrevivência d6

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5

Vantagens: Soldado

Complicações: Voto, Código de Honra

Equipamento: Qualquer arma que ele tenha domínio e acesso. Dependendo da era: Jaqueta a prova de balas (era do Vietnã, o qual o jogo faz menção, ou colete Kevlar para tempos mais modernos)

SOLDADO EXPERIENTE

Quando há dedicação ao serviço, a experiência surge, as patentes sobem. As vezes até mesmo oportunidades “alternativas” também aparecem.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d6, Espírito d8, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atletismo d6, Atirar d8, Furtividade d6, Lutar d8, Perceber d8, Sobrevivência d6, Conhecimento batalha d6.

Movimentação: 6 **Aparar:** 6

Resistência: 6

Vantagens: Bloquear, Corajoso, Reflexos em Combate, Atirador, Soldado.

Complicações: Voto, Código de Honra

Equipamento: Qualquer arma que ele tenha domínio e acesso. Dependendo da era: Jaqueta a prova de balas (era do Vietnã, o qual o jogo faz menção, ou colete Kevlar para tempos mais modernos)



COMANDANTE

Um general, um tenente ou qualquer um que esteja acima de peões que precisam sangrar pelo país ou por interesses maiores.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d8, Força d6, Vigor d6

Perícias: Atirar d8, Conhecimento de Batalha d10, Lutar d6, Perceber d6, Sobrevivência d6, Intimidar d8, Persuadir d8.

Movimentação: 6 **Aparar:** 5 **Resistência:** 5

Vantagens: Comando, Mantenham a Formação, Soldado, Conexões, Estrategista, Lider Nato.

Complicações: Obrigação, Voto, Sem Escrúpulos (Menor)

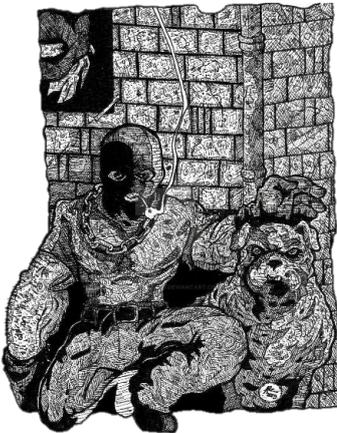
Equipamento: Normalmente comandantes estão presos a salas e escritórios, mas eventualmente são obrigados a usar suas armas. Considerando que seus soldados preferem preservar sua vida, normalmente ele conta com equipamentos mais leves, como uma pistola automática (Alcance 12/24/48, Dano 2d6, PA 1) e um colete Kevlar.



Criminosos

As mais comuns e variadas ameaças de Miami. Obviamente, quando não se trata do crime organizado, são os trombadinhas, traficantes e latrocinas. No geral, organizados em gangues, as vezes até fazem atividades mínimas que não exigiria homens especializados da máfia, quando muito só tem um ou dois mafiosos supervisionando as atividades. Normalmente, dependendo do acesso a traficantes, tem um arsenal moderado, entre espingardas, pistolas e submetralhadoras. Raramente portam fuzis ou rifles.

CRIMINOSOS BAIXOS



Membros de gangue ou mesmo soldados de rua, geralmente fazem muito barulho e muito estrago, mas nunca concluem um serviço sem ajuda.

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d4, Espírito d6, Força d6, Vigor d8

Perícias: Atirar d6, Intimidar d6, Lutar d6, Perceber d6, Convencimento d4.

Movimentação: 6; **Aparar:** 5; **Resistência:** 7 (6)

Complicações: Desagradável

Vantagens: Musculoso ou Manha.

Equipamento: Faca ou pequeno bastão (For+d4), Taco de baseball ou cricket (For+d6) ou qualquer outra arma cortante ou de concussão, ou pistola (12/24/48, 2d6, PA 1), Espingarda Pump Action (12/24/48, 1-3d6, cdt 1, 6 tiros) ou cano duplo (12/24/48, 1-3d6, cdt 1, 2 tiros), Uzi (12/24/48, 2d6, PA 1, CDT 3, 32 tiros)

CHEFE DE GANGUE

Diferente da Máfia que pode ter uma linhagem, astúcia e outras virtudes envolvidas para o surgimento de um líder, chefes de gangue normalmente surgem do uso da força e da violência sobre seus potenciais capangas. Geralmente é ele quem responde diretamente aos mafiosos caso queira maiores contatos ou mesmo ganhar uma grana fácil. Chefes de gangues respeitáveis normalmente carregam certos “presentinhos de traficantes”, como granadas e fuzis

Atributos: Agilidade d6, Astúcia d8, Espírito d6, Força d8, Vigor d8

Perícias: Atirar d8, Dirigir d8, Furtividade d8, Intimidar d10, Lutar d10, Pilotar d8, Perceber d6, Persuadir d8, Provocar d8

Movimentação: 6; **Aparar:** 8; **Resistência:** 7 (1)

Complicações: Ganancioso, Procurado

Vantagens: Ás, Bloquear, Carismático, Comando, Inspirar, Nervos de Aço, Reflexos de Combate.

Equipamento: Faca ou pequeno bastão (For+d4), Taco de baseball ou cricket (For+d6) ou qualquer outra arma cortante ou de concussão, ou pistola (12/24/48, 2d6, PA 1), Espingarda Pump Action (12/24/48, 1-3d6, cdt 1, 6 tiros) ou cano duplo (12/24/48, 1-3d6, cdt 1, 2 tiros), Uzi (12/24/48, 2d6, PA 1, CDT 3, 32 tiros) ou qualquer tipo de fuzil, rifle de assalto ou metralhadora pesada.



A Máfia

O crime organizado, um grupo articulado que passeia pela política e econômica com a descrição e malícia necessária para ser reconhecida como uma ameaça. Normalmente a Máfia em Miami é estrangeira, nos anos 80 a máfia russa era proeminente, enquanto que a colombiana ascendeu por volta do início dos anos 90, mas para todos os efeitos é uma organização que se sustenta tentando acolher estrangeiros na sociedade ainda que majoritariamente eles se identifiquem pelo seu país de origem. A máfia tem a disposição um enorme leque de armas e instrumentos de tortura no melhor estilo Scarface, além disso detém de veículos para qualquer tipo de abordagem dentro e fora das cidades, muitas vezes também operando no interior de florestas.

Como uma dica de ambientação para o mestre, ele pode pesquisar um pouco sobre a identidade da máfia que deseja abordar, seja nas suas vestimentas, gírias ou mesmo suas armas mais comuns.



SOLDADO DA MÁFIA

Brutamontes subordinados aos seus chefes. Apesar da lealdade, sempre buscar subir as escadas do sucesso, ou na pior das hipóteses acaba comendo capim pela raiz seja fazendo tudo certinho ou mesmo buscando alternativas mais rápidas de ganhar reputação. Normalmente soldados da máfia se especializam mais no uso de armas brancas ou armas de fogo, outros podem desejar ser mais padronizados ou especializados. Tudo isto fica a critério do mestre.

Atributos: Agilidade d6 (d8), Astúcia d6, Espírito d6, Força d6 (d8), Vigor d8

Perícias: Atirar d8 (d6), Furtividade d6, Intimidar d8, Lutar d6 (d8), Perceber d6

Movimentação: 6; **Aparar:** 6; **Resistência:** 6

Complicações: Leal, Desagradável

Vantagens: Reflexos de Combate, Manha

Equipamento: Taco, porrete ou cano de ferro (For+d6), faca (For+d4), facão (For +d6) ou katana (For +d6+1) ou qualquer outra arma branca ou de concussão que for acessível para o mafioso, além disso soldados da máfia tem acesso a qualquer tipo de arma de fogo, com raras restrições onde armas pesadas como metralhadoras de tripés, lança-foguetes, lança-chamas e granadas só serão acessíveis em regiões de mata fechada ou alguns armazém de traficantes de armas. Alguns mafiosos podem portar algum colete ou armadura, mas geralmente são pegos de surpresa, podendo ou não estar preparados para um embate planejado.

☹️ *CHEFE DA MÁFIA

Normalmente, algumas famílias mafiosas mais antigas sustentam um grande respeito pelos mais velhos, no sentido de eles terem um comando simbólico mesmo aposentados. Geralmente o filho ou o neto comandam, ou talvez alguém que este idoso senhor da máfia julgue capacitado tanto física quanto psicologicamente para representar os interesses da organização. A eles é dado do título de Chefe da Máfia, obviamente esse é um termo genérico e carente de profundos detalhes, por exemplo o nome do chefe na máfia russa é Pakhan, enquanto que na italiana é Don. Então, caso o mestre queira apurar mais sua ambientação, é convidado a conhecer mais a hierarquia da máfia que deseja abordar.

Atributos: Agilidade d8, Astúcia d10, Espírito d10, Força d6, Vigor d8

Perícias: Atletismo d6, Atirar d8, Dirigir d8, Furtividade d8, Intimidar d10, Lutar d10, Pilotar d6, Perceber d8, Persuadir d10

Movimentação: 6; **Aparar:** 9; **Resistência:** 6

Complicações: Excesso de Confiança, Ganancioso (Maior), Vingativo (Menor)

Vantagens: Bloqueio Aprimorado, Carismático, Comando, Conexões, Esquiva Aprimorada, Extremamente Focado, Frenesi Aprimorado, Líder Nato, Muito Rico, Nervos de Aço Aprimorado, Reflexos de Combate, Guerreiro Marcial



Equipamento: Qualquer coisa que desejem. Sim! Um chefe de Máfia tem o arsenal que desejar a sua disposição sem sofrer nenhuma limitação de ambientação! E mais do que isso! Pode oferecer aos seus membros mais queridos suas armas mais perigosas!



*Os Vigilantes

Vigilantes com máscaras de animais em Miami são lendas urbanas para assustar criminosos, ou ao menos é nisso que eles querem acreditar. Mascarados, parecem animais ferozes que usam tudo ao seu alcance para acabar com seus alvos, não muito diferente dos assassinos indestrutíveis de filmes de terror, a diferença é que ainda são mortais, e quando mortos e desmascarados acabam se assemelhando a aquele rapaz ou moça que você pode ter visto na padaria ou no bar. Quando as histórias dos Assassinos Slashers Mascarados começaram a ganhar ares mais realistas, os 50 abençoados se viram obrigados a formar grupos de operação e reforço, forçando os vigilantes a cooperarem sem saberem exatamente com quem devem contar.

Enquanto isso, surgem grupos de simpatizantes, os fãs, que indiretamente auxiliam ou atrapalham, não intencionalmente, as atividades dos 50 abençoados. Meros civis que se julgam capacitados a auxiliar na suposta jornada de justiça que o partido dos 50 abençoados deseja promover. Com alguma sorte, eles funcionam da mesma maneira que os vigilantes convencionais do partido. Independente disso, permanecessem sendo ameaças, tanto para a organização, quanto para todos os outros grupos, que percebem que a onda de violência aumentou ainda mais.

Aqui será deixado um exemplo de referência que pode ser usado tanto como um Vigilante como para um Fã com alta experiência de campo. Vigilantes são sempre Cartas Selvagens e sempre usam a regra de ambientação do Valor Sentimental.

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d6, Espírito d8, Força d6, Vigor d8

Perícias: Intimidar d8, Furtividade d6, Lutar d10, Perceber d8, Atirar d10, Atletismo d8

Movimentação: 6; **Aparar:** 7; **Resistência:** 7

Complicações: Desejo de Morrer, Sanguinário, Heróico

Vantagens: Atacar Primeiro, Brigão, Duro de Matar, Vigilante Animalesco, Nervos de Aço Aprimorado, Genocídio Sequencial.

Equipamento: Variado, mas geralmente porta armas pequenas, como uma pistola leve Alcance 12/24/48, Dano 2d6, PA 1 ou uma faca (For+d4) já que julga achar um arsenal mais variado dentro do seu local de assalto, Máscara do Tony, o tigre.

