



OPERA GOTHAM



Por Aquiles Jorge Neto e Leonardo A. Andrade

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do **OPERA**:



www.rpgopera.tk

Bibliografia

Para criar este texto utilizamos material de pilhas e pilhas de todos os gibis do Batman que conseguimos colocar as mãos, além de material especializado vindo de revistas e do RPG DC HEROES da Mayfair Games (lamentavelmente cancelado). Mas de todos estas fontes temos que destacar as que foram mais claramente utilizadas:

- **Batman**, 3ª Série, Editora Abril – Edições 0, 3, 8, 15, 17 e 18
- **Superamigos**, Editora Abril – Edição: 13
- **Superpowers**, Abril Jovem – Edição 4
- **Secret Files: Batman Villains**, DC Comics
- **Wizard Special: Dark Book** 98, Wizard Press Advertising
- **Wizard**, Edição Brasileira, Editora Globo – Edição: 4
- **DC Heroes RPG**, Mayfair Games Inc.
- **Magic**, Mayfair Games Inc.
- **Atlas of DC Univers e**, Mayfair Games Inc.

Para entrar em contato com os autores, envie um e-mail para:

aquiles_jorge@yahoo.com
leoandrade@bigfoot.com

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (**leoandrade@yahoo.com**)
e Rogério de Mello Godoy (**robervador@yahoo.com.br**).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (**www.rpgopera.tk**)

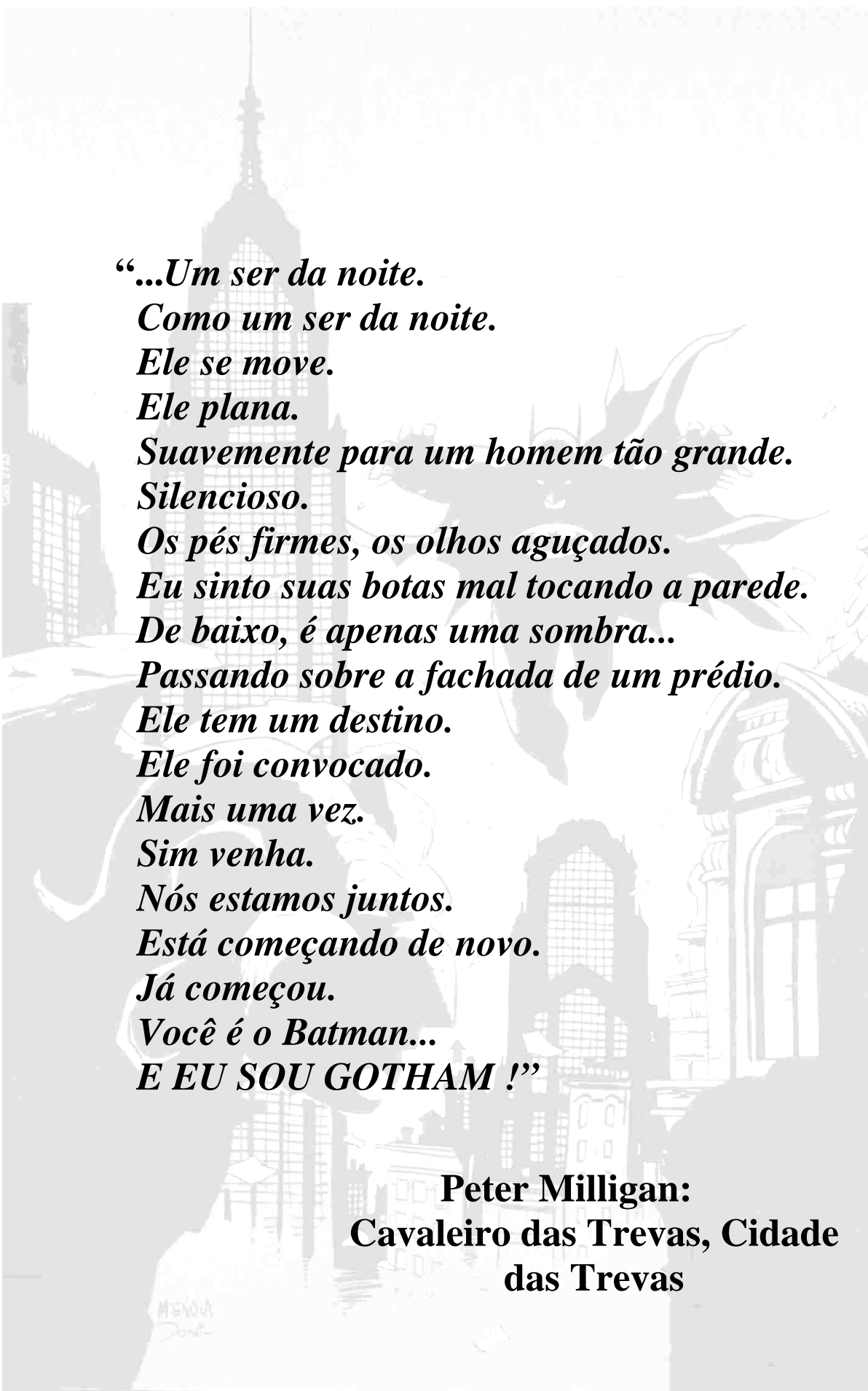
Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

Gotham City e os personagens descritos aqui, são marca registrada da DC Comics,
cujos direitos no Brasil são da Editora Abril Jovem,
e foram utilizados apenas com o intuito de divulgação, sem qualquer fim lucrativo.

Para o Humberto, o Sandro e
para a Patty...
Por não me deixarem desistir
do Batman, quando eu achei
que já estava velho
demais para os gibis...

BATMAN
CRIADO
POR
BOB
KANE
E
BILL
FINGER





*“...Um ser da noite.
Como um ser da noite.
Ele se move.
Ele plana.
Suavemente para um homem tão grande.
Silencioso.
Os pés firmes, os olhos aguçados.
Eu sinto suas botas mal tocando a parede.
De baixo, é apenas uma sombra...
Passando sobre a fachada de um prédio.
Ele tem um destino.
Ele foi convocado.
Mais uma vez.
Sim venha.
Nós estamos juntos.
Está começando de novo.
Já começou.
Você é o Batman...
E EU SOU GOTHAM !”*

**Peter Milligan:
Cavaleiro das Trevas, Cidade
das Trevas**

Introdução

Falando do OPERA Gotham City

Andei vinte quarteirões até o acampamento do inimigo.

Uma caminhada muito educativa. Fui abordado por gays no Robison Park.

Caminhei no meio de súplicas e ameaças de toxicômanos no Finger Memorial.

Passei por sobre uma carcaça humana que estava dormindo em frente a Missão Sprang.

Por fim o inferno: A Zona Leste.

Frank Miller:

Batman Ano Um



Seria muita pretensão nos intitularmos autores deste complemento, acho que a palavra correta é compiladores. Boa parte do que você vai ler aqui foi produzido por outras pessoas e para outros fins, tudo que nós fizemos foi pesquisar, traduzir, adaptar e acrescentar alguns retoques onde necessário.

Nosso objetivo foi colocar aqui um mínimo de informações sólidas, para que o pessoal possa somar com as inúmeras referências presentes nos quadrinhos publicados pela Abril e produzir bons jogos de RPG baseados no universo do homem morcego. Mas mesmo olhando este texto com os olhos de um fã do Batman que não entende nada de RPG acho que você não vai se arrepender.

Neste complemento você pode encontrar um mapa de Gotham, uma descrição dos seus bairros e principais pontos “turísticos”; fichas (o mais detalhadas possível) dos principais personagens envolvidos com a “mitologia” do Batman; e informações extras (como o nome de emissoras de TV da cidade) para acrescentarem um tempero nas aventuras.

Tentamos localizar o maior número de complementos do RPG DC HEROES que contivessem informações sobre Batman e Gotham City. Lamentavelmente (Ou não?), não conseguimos localizar o suplemento específico do Batman publicado pela Mayfair; mas por outro lado encontramos muito material de primeira nas revistas da Abril (especialmente histórico dos personagens) e em alguns números da Wizard (descrição de Gotham).

Para utilizar este complemento em termos de RPG não é preciso que você domine o sistema do OPERA (MAS É FORTEMENTE RECOMENDADO) pois tentamos descrever as coisas nos baseando em conceitos e históricos além dos parâmetros de jogo; permitindo que muito deste complemento possa ser adaptado para outros sistemas (mas isso vai dar muito trabalho pois são mais de 20 PERSONAGENS !! Descritos o mais detalhadamente possível.).

Caminhando nas Sombras...

Gotham City possui um lado realmente sombrio, um lado ligado o ocultismo, a magia, a loucura e a demônios. Em alguns pontos deste livro existem trechos que utilizam o título acima. Estes textos foram feitos a partir de estórias que enquadravam Gotham pelo prisma do sobrenatural como um elemento real e importante no cenário de Gotham City.

Embora raras, estas estórias são muito boas; mas o material contido nelas pode ser difícil de ser trabalhado e até mesmo ofensivo para algumas religiões ou crenças pessoais de muitas pessoas. Os trechos com o título “Caminhando pelas Sombras...” pode ser encarado como opcional, ou como não necessariamente verdadeiro.

Por que Eu Entro Nessas Roubadas



*...Algo se move oculto...
Algo que inspira o ar viciado... e sibila.
Planando com graça milenar...
De olhos radiantes. Sem alegria ou tristeza...
...Seu hálito é quente e tem o sabor dos inimigos vencidos...
...o odor das coisas malditas.
Com certeza, ele é o mais feroz sobrevivente...
...O mais puro guerreiro...Brilhando, odiando...
Possuindo minha pessoa.*

*Frank Miller:
Batman O Cavaleiro das trevas*

Agora parando para pensar nem me lembro exatamente como foi que a idéia deste texto começou. Provavelmente foi em uma conversa, ou melhor discussão, descompromissada com o Léo sobre as possibilidades do OPERA. Mas posso dizer por que tocamos este projeto para frente.

Não foi por que o Léo nublou minha mente usando o seu incrível mantra de poder: OPERA OOPERAAA OOOOPERAAAA. Ou algum outro tipo de argumentação comparativa sobre RPGs, onde ele sempre tem uma resposta para tudo.

Não foi por que pretendíamos testar os limites do sistema aplicando “engenharia reversa” nos personagens que povoam os quadrinhos da DC Comics. Nós até fizemos isso e foi bastante proveitoso, cheque o apêndice no final deste texto para ter uma idéia de quantos elementos foram refinados, expandidos e criados para tornar OPERA GOTHAM possível.

Não foi por que lamentamos que o DC HEROES tenha saído de linha e que com isso as chances do pessoal ter acesso a este material estão cada vez menores. Isso sem contar que o material da Mayfair está todo em inglês.

O verdadeiro motivo foi por que queríamos escrever sobre o BATMAN. Apesar da minha fixação pelos X-Men foi o Batman que me fez não desistir dos quadrinhos. Era 1987, e eu do alto dos meus 16 anos me achava velho demais para ler gibis de super heróis. Além disso tinha toda uma pressão por parte da “turma” para que você deixe essas “coisas de criança” de lado e se junte a eles no “mundo adulto”.

Eles estavam quase que me convencendo até que numa quinta feira eu esbarrei com o CAVALEIRO DAS TREVAS Nº 1, foi o bastante, eu não ia desistir do meu hobby. Mas eu continuava lendo escondido meus gibis. Isso durou até que o Nº 4 do CAVALEIRO, neste dia após ler o 4 duas vezes eu peguei toda a coleção e há li na sequência uma, duas, três vezes.

O argumento era simplesmente fantástico, denso cheio de ação e de ideologia política. A partir daquele dia sempre que algum dos meus amigos me enchia o saco sobre o fato de eu ler gibis (Estou falando com você Armandão); eu pedia para que ele lesse o CAVALEIRO e que depois me dissesse se quadrinhos eram mesmo de criança.

Depois disso veio: A PIADA MORTAL, RONIN, WATCHMEN, CRISE NAS INFINITAS TERRAS, O CONFLITO DE UMA RAÇA, e tantas outras Graphic Novels e Minisséries. O Cavaleiro das Trevas foi sem dúvida uma das melhores, mas mais do que uma boa história foi o CAVALEIRO DAS TREVAS que me fez não desistir dos quadrinhos. E por isso eu sou imensamente grato aos criadores do Batman, ao Frank Miller, e ao pessoal da Abril.

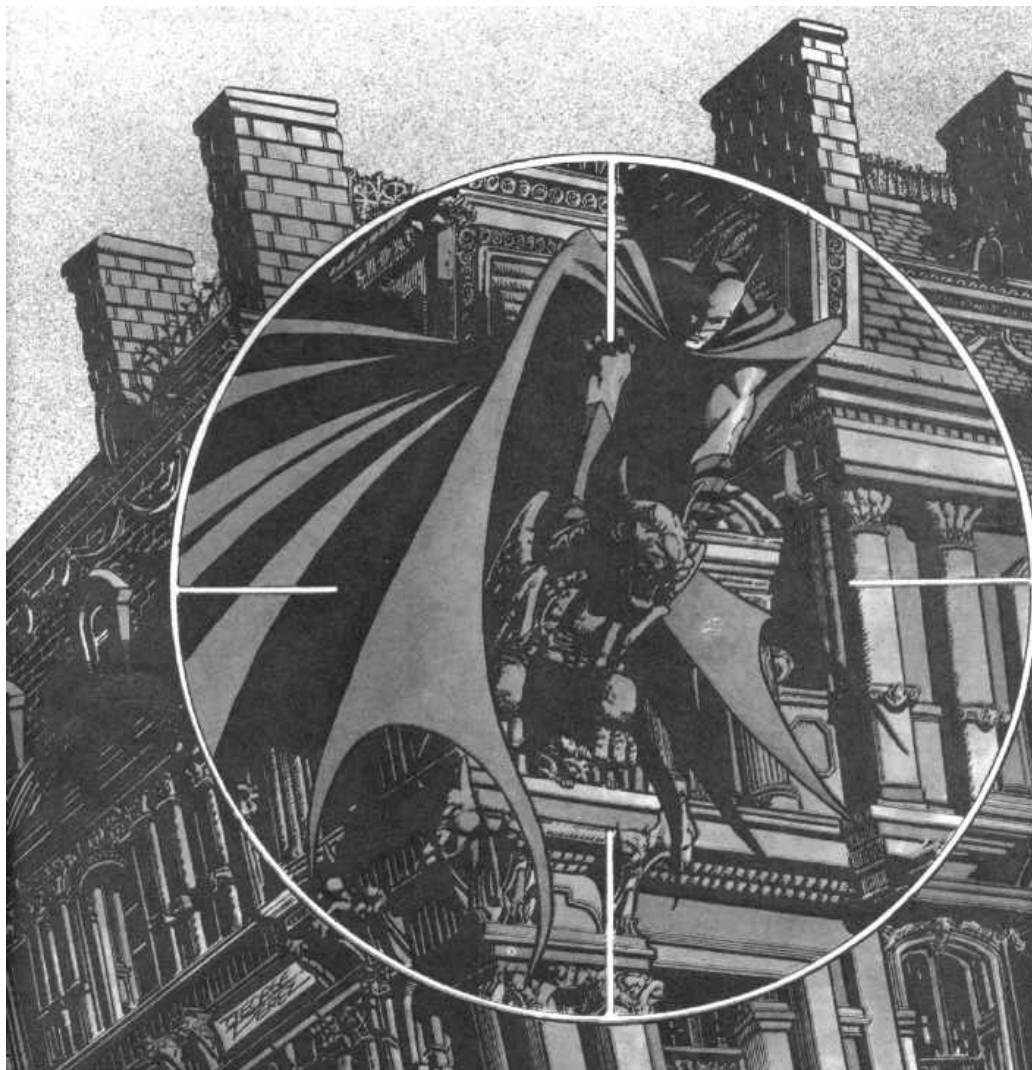
Aquiles Jorge Neto
Maio 1999

“É noite em Gotham City...”

Marcel Plasse

Publicada originalmente na revista Monstro do Pântano 10 (Editora Abril Jovem)

Assim começa mais uma história de Batman. Gotham imersa em sombras, o postal habitual da grande cidade. Se Paris é conhecida como a Cidade-Luz, esta é a Cidade das Trevas. Batman não poderia ser o símbolo que escolheu ser sem as noites poucas estreladas de Gotham.



“Na noite duas figuras vestindo capas posicionam-se contra o céu escurecido que forma a cortina do grande palco chamado Gotham City...”

Primeira menção de Gotham City nos quadrinhos (Batman 4 1941)

Em suas primeiras histórias, Batman não agia em Gotham, mas nas sombras dos prédios de Nova York. A inspiração obscura da cidade gótica, especialmente suas proporções exageradas, foi ideia de Bill Finger, co-criador de Batman com Bob Kane.

“Gotham City é Nova York abaixo da rua 14, e depois das 11 horas da noite. Uma Nova York com ênfase em seus aspectos mais sinistros.”

Denny O’Neil

Para aqueles não familiarizados com Nova York, isto inclui os bairros de Greenwich Village, Soho, Bowery, Little Italy, Chinatown e as pontes do Brooklyn e Manhattan. Como Nova York, Gotham possui seus bairros étnicos, seus centros financeiros, seus recantos boêmios e avenidas da moda. Entretanto no azul acinzentado por vazamento de petróleo da Baía de Gotham não se ergue nenhuma Estátua da Liberdade, mas um farol gigantesco, esculpido com a silhueta do Batman.

“Gotham City era formada por frias lanças de concreto iluminadas pelo luar, varrida pelos ventos e insondável, desvanecendo-se em nuvens e luzes urbanas, brumas alvas e úmidas...Então em algum lugar naquele labirinto de pedra, ouvia-se, minúscula mas não abafada, uma vidraça se partir.”

Frank Miller

Aquela era uma cidade de gangsters, e o homem comum só podia se alegrar se alguém estivesse zelando por sua segurança, oculto na escuridão ameaçadora. E mesmo a polícia, que não aprovava a idéia, gradualmente se curvou numa agradecida admiração por seu vigilante encapuzado.

“Se Gotham fosse uma cidade limpa, Batman seria um psicótico.”

Frank Miller

“Gotham City é o lugar mais corrupto sobre a face da Terra.”

David Mazzucchelli

Todos os autores que ajudaram a construir o mito de Batman adicionaram sua marca na cidade, pela maneira como conjuraram a noite, dividiram as nuvens da meia-noite e revelaram a Lua. Na saga [do *Monstro do Pântano*] concluída nesta edição, por exemplo, Alan Moore inventariou novos bairros no mapa urbano, batizando-os com nomes de cidades inglesas, como Manchester e Coventry.

“Gotham City é uma incrível anomalia de diferentes estilos. Nós temos Anton Gaudí (1852-1926, arquiteto espanhol *art nouveau* que projetou inúmeras igrejas) esticado em prédios gigantescos, e Otto Wagner (1841-1918), arquiteto vienense) preso em prédios de pedra marrom com fachadas facistas, entre pontes vitorianas estilizadas.”

Anton Furst, designer de Batman, o filme

“Todas as cidades são Gotham City, viveiros de malícia, onde as súplicas dos perdidos são uma inconveniência, onde os gritos das crianças são ignorados, onde inocentes são assassinados por capricho. Ainda assim, nós vivemos aqui, em Gotham, e ocasionalmente prosperamos. Nós criamos nossos filhos, rimos, celebramos, conquistamos os terrores e, às vezes, os recusamos com atos de decência. Seria bom se tivéssemos heróis para nos ajudar. Eu tenho caminhado muito por Gotham City, e, em todas as vezes, desejado que alguém mais forte e habilidoso estivesse comigo.”

Denny O’Neil

“Eu caminho pelas ruas desta cidade que estou aprendendo a odiar, a cidade que se rendeu, como todo mundo parece ter feito.”

Batman, segundo Frank Miller

“Eu fiz dessa cidade... um fabuloso buquê.”

Monstro do Pântano, segundo Alan Moore



NOTA: Este artigo foi publicado na revista Monstro do Pântano número 10, uma edição onde Gotham City é transformada em uma espécie de selva de vegetação luxuriante pelo Monstro do Pântano que exige que sua amada Abigail Arcane (detida pela polícia de Gotham por um motivo sem importância) seja libertada.

Capítulo 1

Gotham City

1.1. História

Gotham City foi fundada em 1635 por um mercenário sueco, o Capitão Jon Lojerquist. Ele e vários colonizadores vieram ao Novo Mundo depois da derrota dos exércitos suecos em Nordlingen, fugindo das devastadoras guerras religiosas na Europa. Lojerquist deu ao povoado o nome de Forte Adolphus, em homenagem ao grande general sueco Gustavus Adolphus. Em 1674, a Nova Suécia foi cedida aos britânicos. O primeiro ato oficial do Governador Geral Adam Howe foi rebatizar o povoado com o nome de Gotham City.

Durante a Guerra da Independência, Gotham ficou paralisada por causa de facções rivais – havia tantos conservadores quanto rebeldes na cidade. As tropas britânicas se estabeleceram ali durante a maior parte da guerra. Se a cidade permanecesse sob controle britânico, a Nova Inglaterra poderia ser facilmente separada das outras colônias. Em 1779, um oficial do Exército Continental concordou em liderar um ataque rebelde a um paiol de pólvora e a fábrica de armas adjacente, pois precisavam desesperadamente de suprimentos. Espiões conservadores alertaram os britânicos, que então prepararam uma emboscada. Um mercador de Gotham, chamado Darius Wayne, avisou os rebeldes tocando o sino de uma igreja próxima à fábrica. Os rebeldes escaparam, e Wayne foi preso, acusado de traição. A cidade caiu nas mãos do Exército Continental no dia em que o mercador seria enforcado. Como prêmio por seu heroísmo, ele ganhou um lote de terras ao sul da cidade. Assim começou o patrimônio Wayne.



Gotham cresceu rapidamente durante a era do aço e da estrada de ferro. Em 1900, era o principal centro financeiro da América do Norte, só perdendo, a nível mundial, para Londres. Mas, passada essa fase próspera, a cidade enfrentou problemas com o advento do petróleo e dos automóveis.

1.2.2. Baixa Zona Leste

A Zona Leste Baixa é constituída de um conjunto de pátios de manobras ferroviários e casas de operários construídas entre 1890 e 1900. A maioria dos edifícios não tem mais as comodidades associadas a vida urbana: água corrente, eletricidade, gás ou tevê a cabo. Poucos dos trilhos que cruzam a área estão em uso, e o cais já não recebe nenhum tipo de transporte comercial legal. A área está povoada, principalmente, por pessoas em trânsito e contrabandistas.

1.2.3. Chelsea

Chelsea foi, originalmente, a área onde os ricos mantinham suas casas de veraneio. Com o crescimento urbano, eles se mudaram dali e a região entrou em declínio, pelo menos aos olhos dos ricos que lá viveram. Mas o bairro não se deteriorou, e sua arquitetura variada, aliada aos pequenos pátios internos dos edifícios, atraiu muitos intelectuais e artistas locais. Eram pessoas que ainda não podiam se dar ao luxo de viver em outro lugar ou que apenas preferiam estar numa comunidade mais simples. Na última década, Chelsea transformou-se numa área popular habitada por jovens profissionais e artistas. A Universidade de Gotham está situada a nordeste de Chelsea.

1.2.4. Rio Leste

O chamado Rio Leste foi o bairro da moda nos anos 30. Os gangsters e os novos-ricos se misturavam nas festas que, no dia seguinte, preenchiam as páginas dos jornais sensacionalistas. A notoriedade do bairro acabou causando o seu declínio quando os gangsters e a lei se confrontaram pelo controle da área. Os que puderam se mudaram dali. Hoje, o Rio Leste é um bairro de classe baixa, com um grande número de quadrilhas formadas por jovens. Foi nessa região que Bruce Wayne foi ferido quando fazia sua primeira noite de reconhecimento, pouco antes de se tornar o Batman. Selina Kyle, a Mulher-Gato, morou nesse bairro.

1.2.5. Bristol

Bristol, o bairro elegante de Gotham, é constituído por casas e mansões enormes. As mais ricas são rodeadas por centenas de acres de terra. O bairro é conhecido como o *playground* dos ricos e famosos, dando-se ao luxo de possuir diversos ancoradouros de iates, além da Galeria de Celebidades de Gotham. Surpreendentemente, os moradores de Bristol resistiram a tendência ao esnobismo (o que era de esperar numa área tão fina) e muitos participam ativamente de programas públicos. A imponente mansão Wayne, lar do *playboy* milionário Bruce Wayne, está localizada em Bristol.

1.2.6. Bryanttown

Bryanttown é considerada uma área pobre. Foi, originalmente, um bairro de classe operária que se deteriorou graças ao destino e a má política. Diversos projetos habitacionais para o local foram mal planejados e mal executados. O controle de aluguéis e a ausência dos proprietários agravaram o problema, baixando a qualidade da moradia e aumentando a quantidade de incêndios criminosos. Para piorar, a Penitenciária Estadual foi construída nessa região, no lugar de um armazém em ruínas. A penitenciária, apelidada de “O Cemitério”, fez cair vertiginosamente o valor das propriedades e provocou a debandada da maior parte dos cidadãos honestos que ainda residiam na área. Recentemente, alguns moradores de Bryanttown tomaram medidas para melhorar o bairro, mas isso representa apenas um pequeno oásis de vida no cenário geral da decadência.

1.2.7. Bairro Chinês

O Bairro Chinês de Chinatown é mais do que uma atração turística. Permanece uma sólida comunidade chinesa, embora muitos de seus habitantes sejam americanos de terceira geração. Mais do

que qualquer outro bairro de Gotham, Chinatown tem seu próprio padrão de vida. Os moradores não impõem esse padrão aos não residentes, mas, quando as leis e procedimentos da cidade entram em conflito com a tradição do lugar, eles escolhem seu próprio método de resolver as coisas. O índice de criminalidade neste bairro é um dos mais baixos de Gotham.

1.2.8. Neville

As velhas docas e os quartéis mais antigos da marinha britânica foram demolidos ou reformados como parte do projeto de reabilitação de Neville. A maioria das obras contou com o patrocínio da Fundação Wayne e seu presidente, Bruce Wayne. O edifício da Fundação ergue-se majestoso sobre a vizinhança, que possui algumas das mais badaladas casas noturnas e os restaurantes da moda. As moradias variam de casas a edifícios com múltiplos apartamentos. O Clube Prive Rockslide fica ao norte de Neville. Liliane Stern, a proprietária e outrora companheira de Bruce Wayne, também reside nesse bairro.

1.2.9. Midtown

Midtown é um bairro em transição, onde se misturam várias etnias. Tendo sido, no passado, a primeira escala para tchecos, poloneses e outros imigrantes da Europa Oriental, a região é, hoje, o ponto de entrada para imigrantes hispânicos e do Sudeste Asiático. O bairro é residencial, com todos os negócios normalmente encontrados em centros residenciais urbanos.

1.2.10. Cais (Zona Portuária)

A Zona Portuária está entre as áreas de Gotham que mais cresceram durante a última década. Muitas das docas foram aumentadas para receber os novos cargueiros e superpetroleiros, permitindo que todos os navios, exceto os excessivamente grandes, possam atracar em Gotham. O aumento das atividades econômicas incentivou as empresas a investirem em armazéns, e as autoridades a manterem o crime longe da região. Muitas das atividades ilegais que existiam na Zona Portuária foram transferidas para a Zona Leste Baixa, mas alguns criminosos audazes, ou aqueles com negócios legítimos, continuam a operar ao longo dos portos.

As ruas do bairro foram alargadas para facilitar o trânsito de grandes caminhões. Os armazéns são construídos com alumínio e estrutura de aço, entretanto, ainda existem alguns velhos prédios de tijolos. Não há residências na Zona Portuária. Somente algumas pessoas em trânsito moram lá. As docas estão equipadas com guindastes e máquinas de terraplenagem usadas para rebocar enormes plataformas de carga. Há dúzias de empilhadeiras em torno das docas, geralmente envolvidas por correntes quando não estão em uso.

1.2.11. Centro Novo

O Centro Novo foi, no passado, a área residencial favorita de Gotham. Essa posição, porém, foi usurpada por Bristol e Neville. Mais do que deteriorado, o bairro se tornou uma miscelânea social. Podemos encontrar profissionais, operários, pequenos comerciantes, ricos e tipos esquisitos, todos vivendo no Centro Novo. Hotéis



residenciais que cobram milhares de dólares de aluguel estão próximos a clínicas gratuitas. O Centro Novo é muito tolerante com essa diversificação, e a mistura dos vários tipos de gente faz dele o mais excitante dos bairros de Gotham. Pelo menos, na opinião das pessoas dali. Vicki Vale, fotografa da revista *Photo News* e antiga namorada de Bruce Wayne, vive no Centro Novo.

1.2.12. Bowery

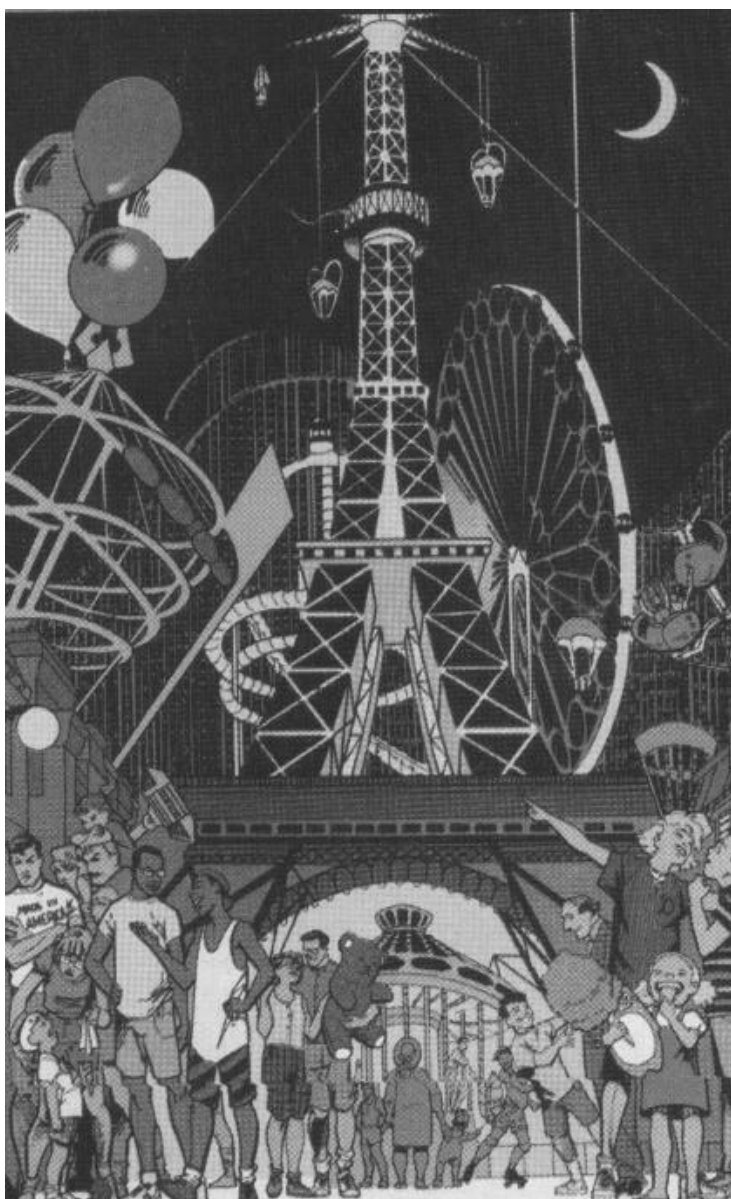
Bowery foi originalmente uma fazenda pertencente a Jon Logerquist, o fundador da cidade. Os britânicos a incendiaram após Logerquist ter se recusado a pagar impostos a Coroa. O líder sueco morreu no incêndio. Depois de sua morte, a reputação do Bowery começou a decair. A maioria das histórias de fantasmas de Gotham tem origem no Bowery. Ao contrário de outros locais, o Bowery jamais teve dias de glória. Muitos dos mais notórios criminosos de Gotham tiraram vantagem das superstições em torno do lugar para encobrir atividades ilícitas. O Beco do Crime, onde os pais de Bruce Wayne foram assassinados, está localizado no Bowery. Uma vez por ano, no aniversário da morte deles, Batman patrulha o local, sozinho, e ataca qualquer pessoa que ouse cometer um crime.

1.2.13. Glendale

Glendale era uma cidade independente até 1930, quando foi anexada a Gotham City. Mantém ainda características de município, com correio central, prefeitura e área central (uma versão em miniatura do Centro Financeiro). Muitos residentes de Glendale ainda acreditam que o bairro é uma entidade separada e chamam Gotham de “a outra cidade”. O Instituto de Tecnologia Glendale é um dos melhores do país. Os estudantes do Instituto têm uma rivalidade esportiva feroz, mas sem esperança, em relação a Universidade de Gotham.

1.2.14. Evanstown

Evanstown ainda tem uma atmosfera de cidade pacata, com predominância de casas construídas em pequenos lotes e nenhum prédio com mais de quatro andares. O índice de criminalidade é notadamente baixo, e o espírito de comunidade, intenso. Evanstown tem quatro vezes mais times pequenos do que qualquer outro bairro de Gotham, em diversas modalidades esportivas, incluindo beisebol e futebol. O Comissário de Polícia James Gordon e sua filha Bárbara moram em Evanstown.



1.2.15. Irving Grove

Irving Grove é um bairro de classe média alta, com desenvolvimento de moradias a beira da Reserva Florestal de Dayton.

Essa reserva, agora um parque nacional, foi fundada por Nathaniel Dayton, um rico industrial que quis preservar um pouco dos bosques que, no passado, circundavam totalmente Gotham City. A reserva é um lugar bonito, tranquilo e agradável, com trilhas para ciclismo e excursões a pé. Há também rumores de que os saques de dois dos mais famosos crimes de Gotham estão escondidos ali: o assalto ao carro blindado da DeSilver, em 1974 (US 4,4 milhões) e o roubo das jóias reais de Cantão, em 1960 (US 3,6 milhões).

1.2.16. Gotham Village

Apesar de recentemente rebatizado, a característica do bairro é melhor descrita pelo seu antigo nome: Parque Industrial de Gotham. Após uma tentativa fracassada de atrair novas indústrias, a cidade tentou transformar a região em local para moradias de baixo custo. O número de habitações respeitáveis tem aumentado, mas a área é uma das mais sombrias de Gotham. Diversos habitantes dali preferiram se mudar para Bryantown.



1.2.17. Somerset

Esse distrito ainda conserva sua característica sueca. Considerado um enclave nórdico do tempo em que os britânicos tomaram a então distante Gotham, Somerset ganhou sangue-novo com as imigrações no período de 1880 a 1890 e de 1950 a 1960, o suficiente para manter intacta sua herança. Uma celebração sueca é realizada todo mês de maio, e o Festival Shakespeareano de Somerset, famoso em todo o país, é realizado anualmente de junho a setembro. O evento tem lugar num anfiteatro ao ar livre, que dizem ter sido usado pelos índios por séculos, antes de Jon Logerquist chegar ao Novo Mundo. Apesar das modernizações que se fizeram necessárias para atrair o público de Gotham, a beleza natural do anfiteatro ainda é evidente. Muitos atores afirmam que há um sentimento especial ali – uma aura espiritual – que eleva suas performances. Ao norte de Somerset, numa área remota coberta de bosques, está o Asilo Arkham para Criminosos Insanos. Uma variedade de criminosos psicopatas está encarcerada no local, inclusive o Coringa, o Chapeleiro Louco, Hera Venenosa e o Duas-Caras.

1.2.18. Scituate

O nome Scituate é derivado de uma versão inglesa da aproximação sueca de uma palavra indígena que significa “lago comprido”. O pequeno subúrbio deve o seu nome a um lago que secou há muito tempo e abriga, principalmente, trabalhadores empregados nas fábricas de Lyntown. O declínio da indústria local provocou uma relativa decadência no bairro, que tem como ponto forte suas instalações esportivas. O Estádio Municipal de Gotham e o lar dos Wildcats, equipe de futebol americano de Gotham. Os Gotham Blades, uma equipe menor de *hockey*, jogam em Herod Arena. Wayne Field, casa da equipe de beisebol dos Gotham Knights, teve, recentemente, suas luzes instaladas, permitindo o primeiro jogo noturno de sua história. O Estádio Dean ficou vazio desde que o

Gotham Rampage, um time de futebol muito pobre, faliu. Contudo, os Gotham Gorillas, da Liga de Futebol de Salão, anunciaram recentemente que tem planos para jogar no Estádio Dean.

1.2.19. Lyntown

“Lyntown é a fivela enferrujada do velho cinto!”. Essa manchete editorial da *Gazeta de Gotham* descreve com exatidão o que é o local: de todos os bairros com sinais de deterioração, este é o mais fustigado. Uma área industrial que contém dúzias de fábricas e armazéns abandonados, trilhos reduzidos a contornos de ferrugem e fornalhas que viram suas últimas cargas de carvão há mais de quinze anos. Algumas fábricas ainda estão operando, mas são minoria. Esses prédios abandonados são usados para operações clandestinas, tais como o refinamento de drogas, desmanche de carros roubados e oficinas para fabricação de armas cujas origens não podem ser comprovadas.

1.2.20. Victoria Place

Victoria Place é a resposta de Gotham City ao Vale do Silício. Gotham ajudou a financiar essa área, em parte para combater o crescimento do Bowery. Um apanhado de pequenas fábricas e empresas de porte médio, que são postos avançados na fronteira tecnológica, estão instaladas aqui. Elas são mais abertas do que algumas organizações supersecretas e mantém boas relações com o pessoal do bairro e das áreas adjacentes de Manchester e Bristol.

1.2.21. Pequena Sotckton

Tal como Lyntown, Little Stockton teve como principal atividade, no passado, a indústria pesada, mas, ao contrário de Lyatown, tentou se adaptar, optando por uma abordagem no campo da tecnologia de médio porte. As fábricas começaram a se especializar na produção de itens e equipamentos necessários em outras fábricas ou para uso em pesquisas. Aço de alta qualidade, plásticos especiais e cerâmicas são produzidos em Little Stockton, onde também está localizado o Aeroporto Internacional de Gotham.

1.2.22. Manchester

Manchester é um distrito residencial conhecido pela variedade de restaurantes de cozinhas típicas e pela Via Manchester, a pista de corrida da cidade. Enquanto as autoridades fazem o calendário das corridas, as quadrilhas de criminosos tratam de cuidar do resto. O crime organizado manipula tudo, desde as probabilidades estabelecidas pelo computador até as próprias corridas. As autoridades de Gotham fazem uma limpeza periódica na Via, e os criminosos voltam, também periodicamente. A mistura étnica de Manchester inclui tailandeses, hispânicos, asiáticos do Sudoeste, turcos e italianos. Essa mesclagem dividiu Manchester em muitos sub-bairros, cada um guardado zelosamente por sua própria quadrilha de rua. A violência aumentou muito nos últimos tempos, sendo que o pior incidente aconteceu com dois atletas da Universidade de Gotham, que foram baleados por terem ousado correr em Manchester sem pagar proteção. Todas as quadrilhas consideram a Via Wlanchester área neutra.

1.2.23. Conventry

Conventry é um bairro que está tentando evitar que o “caos de Manchester” se instale por ali. Infelizmente, essa atitude ajudou muitos grupos racistas a se refugiarem na área, quando não teriam sobrevivido em outro lugar. Conventry é também conhecido pela grande quantidade de casas elegantes, todas abastecidas com armas automáticas para eliminar “indesejáveis”. Apesar de essa imagem parecer exasperada, é verdade que, em batidas policiais, foram apreendidos mais armamentos sofisticados em Conventry do que em Manchester.

O bairro tem três instituições notáveis: o Zoológico – o mais antigo do país – a Biblioteca

Histórica Hegler e o Grande Convento. As aquisições de terras patrocinadas pela Fundação Wayne é uma serie de bons administradores mantém o zoológico entre os melhores do mundo, possuindo a maior coleção de felinos e répteis venenosos do planeta. A Biblioteca Histórica Hegler é um centro de pesquisas. Informações sobre qualquer assunto histórico conhecido podem ser encontradas lá, assim como manuscritos originais inestimáveis e artefatos de inúmeras escavações arqueológicas, que estão armazenados à espera de uma classificação a ser feita pelos pesquisadores. O Grande Convento é um portentoso agrupamento de edifícios que formam o maior mosteiro da América do Norte. A ordem religiosa que o administra esta diminuindo em numero, e os monges enfrentam dificuldades para manter suas extensas terras em bom estado.

1.2.24. Charon

Charon é um bairro construído a base de contrastes. É uma área residencial que tem desde casas até prédios de quinze andares. Grandes avenidas arborizadas, de repente, transformam-se em estreitas trilhas pavimentadas com curvas de todos os tipos concebíveis. A Santa Casa de Misericórdia de Gotham City, o melhor hospital da cidade, esta localizada entre Rose Lawn e o Memorial de Gotham, os maiores cemitérios da cidade. O Memorial de Gotham ainda esta ativo: bem tratado e meticulosamente projetado, reflete a nova concepção sobre a noite, comum ao século vinte. O Rose Lawn encontra-se fechado. Diversas áreas dentro dele ainda são mantidas por grupos religiosos ou fundos particulares, mas sua maior parte esta coberta de vegetação. As sepulturas e criptas datam de até 1650, e alguns dos primeiros colonizadores estão enterrados ali. A localização isolada transformou o lugar no esconderijo de criminosos que não encontram refúgio em outros pontos de Gotham City.

População de Gotham City (1996)

Grande Gotham City: 17 079 000

Gotham City: 6 935 124

- 34 milhões de passageiros aéreos por ano
- 45 milhões de passageiros ferroviários
- 24 milhões de visitantes que pernoitam por ano
- 5,2 milhões de visitantes estrangeiros por ano
- 1,8 milhão de convencionais por ano

Geografia

Área de Gotham: 764 quilômetros quadrados

Distância de Nova York: 2 horas de carro (em média)

Distância de Metrópolis: 2 horas de carro (em média)

Edifícios Notáveis

	Data	Altura	
Museu Butler de Arte Moderna	1907	89m	20 andares
Banco de Gotham	1912	225m	51 andares
Prefeitura de Gotham	1915	168m	37 andares
Bolsa de Valores de Gotham	1919	239m	58 andares
Edifício Sprang	1923	277m	67 andares
Edifício Gotham State	1931	381m	100 andares
Torre Wayne	1939	323m	78 andares
Centro Kane	1952	368m	89 andares
Torres Gêmeas de Gotham	1970	412m	108 andares

Fatos Culturais:

29 teatros

90 museus e 230 galerias de arte

Museu Butler de Arte Moderna

Instituto de Arte de Gotham

Museu de História Natural de Gotham

14 000 bares e restaurantes

88 jornais

Gotham Gazette (Circulação diária, ganhador do Prêmio Pulitzer)

Gotham Globe (Tablóide)

102 revistas

80 editoras

11 estações de TV

WGOT (estrelando o principal show de entrevistas, "Bate-Papo da Meia-Noite com Mitzi Manners")

98 estações de rádio

WGNS-AM (somente noticias)

WBAH-FM (musical)

83 universidades e faculdades

Universidade de Gotham

Instituto de Tecnologia de Gotham

17 parques municipais

Parque Robinson

Stroll Lane (pequeno parque no Centro)

Registros Climáticos

(No Parque Robinson, exceto pelo Vento Recorde na Ponte da Baía de Gotham)

Temperatura mais baixa	-28 °C	19/1/32
Temperatura mais alta	41,5 °C	7/8/47
Dia de maior nevasca	96 cm	24/12/44
Dia mais chuvoso	27 cm	15/4/7
Dia de mais ventos	184 km/h	9/9/56

Nota: Embora de clima habitualmente moderado, Gotham City já foi castigada por temperaturas extremas. Ainda que Chicago seja conhecida como "A Cidade dos Ventos", os habitantes de Gotham já sentiram o frio cortante da "FACA", o vento de inverno da cidade.

1.3. Faces de Gotham



Marion Grange – *Prefeita da Cidade*

Conhecida por sua clareza de visão, a antiga promotora pública demonstra uma férrea disposição de trabalhar pela reforma completa da cidade. No cargo há pouco tempo, ela provou aos cidadãos seu valor comandando a recente quarentena do vírus Ébola A . Apesar disso, por trás da fachada austera, a prefeita demonstrou um aguçado senso de humor no *The Late Shown David Letterman* e no *Tonight Show*.



James Gordon - *Comissário de Polícia de Gotham City*

Admirado por sua fé inabalável na justiça, James Gordon é um dos pilares da polícia da cidade desde de sua transferência de Chigago para ocupar o posto de tenente na DPCG (Departamento de Polícia de Gotham City). Gordon liderou a primeira investida contra a corrupção que manchava o departamento, tornando-se o Comissário de Polícia pouco depois do Coringa tenta evenenar o reservatório de água.



Harvey Bullock – *Detetive de Polícia de Gotham City*

Um dos heróis da cidade, o Sargento Harvey Bullock se destaca como membro valioso do Departamento de Polícia, desde que, em 1987, ganhou fama ao desvendar sozinho os “Assassinos Singleton”. Veterano de muitas operações secretas e um dos “homens de ouro” de James Gordon, Bullock oculta, sob uma fachada de desleixo, um dos policiais mais habilidosos da cidade.



Renee Montoya – *Detetive de Polícia de Gotham City*

Galgando promoções desde patrulheira até detetive de polícia, Renee Montoya conseguiu se destacar num ambiente tradicionalmente masculino. Juntamente com seu parceiro, o Sargento Detetive Harvey Bullock, Montoya compõe uma das melhores duplas policiais de Gotham – frequentemente encabeçando as investigações dos casos mais chamativos e oferecendo o contraponto perfeito de seu colega



MacKenzie “Capa-Dura” Bock – *Detetive de Polícia*

Embora relativamente novo no DPGC, MacKenzie “Capa-Dura” Back tornou-se famoso por sua atuação na operação que impediu terroristas russos de explodirem Gotham durante os acontecimentos que a imprensa denominou de “Conspiração Troika”. Desde então, Back tem se revelado um dos mais notáveis acréscimos ao já renomado Departamento de Polícia de James Gordon.



Bruce Wayne – *Industrial bilionário, Filantropo*

Certamente um dos filhos favoritos de Gotham City, Bruce Wayne emprega muitos moradores da cidade em suas várias corporações (WaynTech, WaynCorp, Wayne Enterprises e a benficiente Fundação Wayne). Ainda solteiro, o evasivo Wayne é freqüentemente encontrado na lista dos “melhores partidos” vindo logo depois de Jonh F. Kennedy Jr.



Batman – *Justiceiro*

O folclorista urbano Harvey Vandbuur propôs que Batman foi gerado a partir do desejo coletivo dos cidadãos de Gotham em varrer o crime das ruas. Mas não se iluda. Batman existe. O Departamento de Polícia de Gotham City atribuiu a ele 739 prisões durante os últimos cinco anos. Ele é, sem dúvida, o justiceiro mais evasivo da metrópole, tendo sido visto apenas por uns poucos habitantes.

1.4. Dados Adicionais

Comercial Insurance Company

É uma companhia de seguro que opera nacionalmente, embora tenha sua sede em Gotham.

Ritaccio Antiquidades Finas

Este, antiquário é renomado internacionalmente, por ser especializado em localizar tesouros de arte antiga como poucos no país. Suas fontes são sigilosas, mas suas peças sempre legítimas.

United Garment Company

Esta empresa existe a mais de um século; e é uma das empresas líderes no ramo de fabricação e comércio de roupas de qualidade.

Wayne Enterprises

É o conglomerado que engloba: as Industrias Wayne, WayneTech, e a Fundação Wayne. Embora seu quartel general seja em Gotham possui escritórios e filiais por todo o mundo. O controle acionário da Wayne Enterprises é de propriedade de Bruce Wayne. Wayne entretanto participa muito pouco da administração da companhia, deixando isso a cargo de seus executivos; especialmente Lucius Fox.

As Industrias Wayne são um conglomerado comercial com braços nas áreas de produtos eletrônicos, industria aeronáutica, e alimentação; entre outros.

WayneTech é uma empresa pequena que concentra seus recursos na pesquisa e desenvolvimento comercial de produtos. Basicamente tenta aplicar as mais recentes teorias, já aceitas, em tecnologia de mercado.

A Fundação Wayne é uma organização não-lucrativa destinada a apoiar pesquisas nas mais diversas áreas. Se estas pesquisas frutificarem, os resultados costumam ser aproveitados pela WayneTech para desenvolvimento e comercialização. A proposta padrão da Fundação Wayne é a seguinte: As patentes das descobertas feitas com os fundos da fundação ficam com os pesquisadores, mas a WayneTech tem a primazia em propostas de compras e de comercialização das descobertas.

Laboratórios D.E.L.T.A.

A Divisão para Estudos Laboratoriais e Tecnologia Avançada, é a maior organização de pesquisa em tecnologia avançada do mundo. Garrison Slate criou os laboratórios em 1971, como um refugio para cientistas pesquisadores desempregados após o colapso da indústria aeroespacial; assim como para pesquisadores cansados de trabalhar segundo o modelo burocrático das corporações.

Sendo uma organização de cientistas, dirigida por cientistas e voltada para a pesquisa, sem nenhum tipo de ingerência; o D.E.L.T.A. logo ganhou uma reputação como o melhor local de trabalho para cientistas inovadores. Atraindo talentos como o Dr. Albert Michaels (que acabou se tornando o primeiro administrador chefe do D.E.L.T.A.).

A filosofia de trabalho do D.E.L.T.A. é aplicar de maneira arrojada novas teorias produzindo resultados significativos e aplicáveis a produção comercial. Embora não produza em massa ou comercialize seus inventos o D.E.L.T.A. licencia suas descobertas para que outras empresas a façam. Entre seus clientes estão empresas particulares, o governo e os militares. Em Gotham o D.E.L.T.A. mantém uma instalação especializada em armas biológicas e neuro-ótica.

Hardbody

É uma cadeia regional de academias de musculação e ginástica; com filiais em quase todos os distritos de Gotham.

Mídia e Entreterimento

Canais de TV

- **WGGC-TV:** Pertencente ao Sistema Galáxia de comunicações
- **WGTV:** pertencente a Corporação de Comunicação de Gotham
- **WUGC-TV:** pertencente ao Sistema de Unificado Comunicação
- **WHAM-TV:** Emissora Independente de Gotham
- **WGOT:** Emissora Independente

Jornais

- **Gotham Gazette:** Circulação diária
- **Gotham Globe:** Tablóide

Emissora de Rádio

- **WGNS-AM:** Noticias
- **WBAH-FM:** Musical

Esportes Profissionais

- **Baseball:** Gotham Griffins, Gotham Knights
- **Futebol Americano:** Gotham Wildcats
- **Basquetebol:** Gotham Gardsman
- **Hockey:** Gotham Blades

Capítulo 2

Cidade das Trevas

Nenhuma outra cidade poderia dar a luz ao homem morcego. Toda a arquitetura de Gotham, os prédios altos sem janelas, os gárgulas, seus prédios que se assemelham a desfiladeiros de concreto negro; onde mais alguém como Batman poderia “voar” sobre a cidade. Como um morcego a caça de sua presa.

Neste capítulo vamos apresentar a face mística de Gotham, mostrando elementos coletados em diversas histórias do Batman mostrando o lado oculto da alma de Gotham City. Uma alma que parece se refletir nos seus filhos mais famosos, como o Coringa e do próprio Batman.

2.1. Caminhando pelas Sombras... Em Gotham City

Em poucas cidades além de Gotham a opulência e a riqueza convivem tão proximamente com a miséria e a decadência. A mesma Gotham das indústrias e do progresso é a Gotham, da corrupção e da violência. Mesmo anos antes da morte de Thomas e Martha Wayne, o crime em Gotham já havia atingido o status de um poder paralelo. Gotham não só acendeu a chama da vingança no coração do jovem Bruce Wayne quando roubou seus pais, mas à alimentou por anos cercando Bruce com injustiças e desespero.

Gotham possui um lado místico muito forte, que é explorado de tempos em tempos pelos escritores da DC. Mais de uma vez foi afirmado que Batman possui “Um demônio da vingança ardendo dentro do seu peito”. Seria Barbatos este demônio? O próprio *Etrigan* afirmou, gargalhando, certa vez:

Ora, ora Batman ! Eu sempre pensei que era o único demônio aprisionado no corpo de um humano....



O fato concreto é que a própria DC já afirmou que Batman possui um espírito forte e o potencial para se tornar um poderoso Conjurador, se decidisse seguir o caminho da magia. E a própria Gotham City parece ser um foco que atrai magia e criaturas místicas (não é a toa que *Jason Blood* o humano que é o avatar do demônio *Etrigan*, vive em Gotham).

Existem outros personagens ligados a mitologia do Batman que carregam consigo uma forte influência mística como R's al Ghul e o Homem Obeah. Além do misterioso personagem conhecido como Vingador Fantasma, costuma frequentar as aventuras de Batman no seu eterno papel de protetor-consciência.

O texto abaixo é um dos melhores exemplos da face oculta de Gotham:

Extraído das confissões de Jacob Stockman, 1793

Quem quer que leia este diário saberá das vis profundezas às quais eu e meus companheiros sucumbimos, em minha própria fazenda, perto do povoado de Gothame. Que Deus tenha piedade de minha alma, pois agora eu mudei e desviei meu rosto do Demônio...

A tempestade uivava como o próprio Diabo naquela noite do ano de Nosso Senhor de 1764, quando... ..quando eu e meus cinco colegas nos reunimos no porão que eu há muito usava como Templo Negro para me relacionar com Daemons.



Que apenas aqueles de coração puro e vontade forte prossigam a leitura. Pois este é o diário diabólico da Cerimônia do Morcego. Nós havíamos invocado o Daemon que se chamava BARBATHOS, usando os encantamentos descritos neste diário. Agora, a morte da Vítima Sacrificial era tudo que se punha entre nós e o total controle do Daemon, que deus nos livre a todos.

O Sr. Thomas Jefferson que, desde então, ascendeu no mundo da política, trouxe ao templo ao Templo a Vítima Sacrificial. Os olhos da jovem eram como duas luas invisíveis, sua mente entorpecida por poções que havíamos administrado. Ela estava pronta.

A moça, o morcego humano, havia se submetido a preparação necessária para ser sacrificada e, com isso, tornar Daemon, nosso servo. Horríveis, na verdade, eram os preparativos. Horrível, na verdade, era o silêncio, rompido apenas pela tempestade distante que se apossou na câmara.

Quando a garota subiu obedientemente no altar negro, eu... ..eu ergui a Adaga Sacrificial sobre seu coração...

...Eu podia sentir a suave resistência de sua pele, seu peito jovem, seu coração pulsante antes da adaga arrancar sangue. Agora! Agora eu disse. Agora. Agora...

... Neste instante o Sr. Jefferson me impediu, segurando minha mão, e alegando que o sacrifício deveria ser apenas simbólico. Os outros argumentaram que se ele tivesse participado da preparação da moça, ele não teria este tipo de dúvidas... Era tarde demais o Daemon já havia sido invocado, agora ou nós controlávamos a criatura ou...

...Minhas mãos ainda tremem enquanto escrevo, embora quase trinta anos tenham se passado. Que som era aquele que me fez interromper a respiração? Não era um som preferido pela boca de qualquer criatura de Deus...

O Daemon... Além da porta do Templo... Já era tarde demais... O Sr. Jefferson, em seu frenético desejo de partir, avançou rumo a porta, gritando de maneira aterradora. Ele escancarou a porta para a noite negra. O resto foi insanidade...

...Uma grande criatura alada invadiu a porta do meu templo. Certamente, uma criação do Daemon, tencionando nossa destruição Mortal. Thomas Jefferson, cuja pressa abria a porta, caiu para trás, em meus braços, e houve muitos gritos de pânico...

A virgem, o Morcego humano, a Vítima Sacrificial, agora despertava no altar... O mesmo altar onde momentos antes eu estava imóvel, com uma afiada faca na mão e uma indizível perversidade na alma... .. para matá-la e entregá-la ao Daemon.

Eu vi – minhas lágrimas caem na página que escrevo! – eu vi a jovem olhar aterrorizada enquanto o efeito das poções começavam a se dissipar...

Mas nos preocupávamos com nossa segurança. Toda a idéia de controlar o Daemon foi esquecida. Desejávamos salvar nossas miseráveis almas. Todos fugimos como ratos pelo portal do templo. Como ratos eu insisto.

E quando estávamos fora, lacramos aquela passagem... sepultamos no Templo Negro, a jovem e a Fera alada, com invocado e descontrolado Daemon... Sim nós fizemos isso. Que sejamos amaldiçoados por este crime...

Nenhum de nós voltou ao templo. Eu vendi a fazenda Stockman e parti para o Canadá. Alguns de nós cometeram suicídio, outros perderam a vida em Saratoga. Thomas Jefferson se lançou na política. Do restante eu não sei. Meu Templo Negro subterrâneo foi abandonado... e logo se apagou da memória de todos, exceto daqueles que participaram da cerimônia do Morcego.

Eu a vejo aprisionada no Templo Negro, com algumas velas bruxelantes.... aprisionada com a criatura alada que fez a todos nós, homens corajosos, fugirem como velhas. Até hoje, eu sou, eu soa assombrado por ela. Às vezes, imagino ouvir seus pranto inútil. Deus do céu, eu estou atormentado...

Ela deve ter arranhado a porta lacrada até seus dedos sangrarem, deve ter gritado até perder a voz. Ela já havia passado pelo horror dos seis estágios de preparação para ser sacrificada ao Daemon Barbathos, que tolamente sonhamos controlar. Com o passar do tempo, a jovem deve ter ficado fraca, até não poder mais se levantar do chão... Cada vez mais débil, até um derradeiro suspiro atravessar seus lábios.

Agora que me aproximo da minha própria morte, espero e rogo que ela tenha encontrado a paz nos céus. Eu jamais desfrutarei de descanso. Um lugar nas trevas aguarda Jacob Stockman. Estou condenado ao Inferno. Sabendo o quanto mereço esse destino, acolho minha própria condenação e até anseio pelas chamas que em breve irão me consumir... por toda a eternidade...

Esta é a transcrição de um trecho da saga “Cavaleiro das Trevas, Cidade das Trevas”, escrita por *Peter Milligan*. Nesta estória ele faz alusão ao um “demônio morcego” que teria sido invocado na época da revolução americana. O ritual acabou ficando incompleto e o demônio ficou preso em um limbo próximo a nossa realidade, exatamente no local que o ritual foi realizado.

Com o passar do tempo o povoado de Gothame cresceu para se tornar Gotham City, atingido a fazenda de Stockman e seu templo subterrâneo. Embora o celeiro que ficava sobre o templo fosse demolido, para construção de novos prédios, o templo permaneceu oculto e intocado. De sua prisão Barbathos descobriu que sua essência estava aprisionada na estrutura física do templo. E que, embora ainda prisioneiro, ele podia esticar sua essência para cada novo prédio que era construído próximo ao templo.

*Meu coração ficou trancafiado neste fosso!
Enquanto isso, ao meu redor, Gotham crescia !
Como meu próprio corpo, expandindo-se ano após ano...
Meu sangue e semente misturados com o cimento,
Meu hálito na lama, esgotos e prédios, grandes e pequenos !
Meu espírito em cada tijolo, em cada centímetro de madeira !
A cidade inteira um eco retorcido e disforme da minha própria desolação...*

“Cavaleiro das Trevas, Cidade das Trevas”; além de uma excelente estória, é uma leitura altamente recomendada para *Mestres* que pretendem abordar o lado oculto de Gotham. Pois sintetiza a natureza simbiótica da relação entre Batman e Gotham.

Milligan deixa claro que Barbathos, o demônio morcego, engendrou a criação de Batman; primeiro apresentando-o ao seu totem quando Bruce caiu “casualmente” dentro da caverna sob a mansão Wayne; depois causando a morte dos pais de Wayne, e ascendeu nele a chama da vingança. Anos depois quando o jovem Bruce pediu a seu pai que lhe enviasse um sinal de como deveria nortear sua cruzada contra o crime, Barbathos entrevistou novamente enviando um morcego.

Pois ele precisava que um “morcego humano” para liberta-lo, mas era necessário que toda uma série de preparações fossem executadas e para isso o demônio influenciou a mente de Edward Nigma (o Charada) para que ele forçasse Batman a completar todas as etapas de preparação; Nigma pretendia controlar ele mesmo o demônio; mas tudo o que ele estava sendo era guiado por Barbathos (que protegeu Batman por toda a sua jornada) pois apenas ele poderia liberta-lo. Nas próprias palavras do demônio:

- *Batman, você é minha MAIOR CRIAÇÃO, meu FILHO PREDILETO.*

Ao final desta saga Batman chega a conclusão incerta, o que deixa alguns ganchos para serem explorados:

- *O Demônio, eu acho, desapareceu... Mas suas palavras ainda estão ecoando em minha cabeça... Ele esperou um homem que estabelecesse charadas e um morcego para seguir as pistas ! Ele gerou aquele morcego para que o animal libertasse sua alma !*
- *Gerou ? Gotham me moldou. Foi nas ruas de Gotham que vocês (Thomas e Martha Wayne) foram mortos... Mas teria sido a cidade ou o Demônio? Acidente ou desígnio? Ambiente? **Zegeist**? Biologia? DEMÔNIOS?*

- *Eu balanço a cabeça, respiro fundo e tento esquecer. Quando nascemos, nossa época, nosso lugar, é um molde no qual somos arremessados. Faz diferença a influência de alguns demônios também ?*
- *Meus pais continuam mortos. Gotham ainda é Gotham. Eu ainda sou... O que quer que eu seja.*

Seria a influência do demônio o motivo da “sorte” que acompanhou Bruce Wayne desde que ele decidiu utilizar o uniforme do morcego? Teria Barbathos partido completamente? Uma parte, ao menos da essência de Barbathos estaria presente no espírito de Bruce Wayne ?

Existem uma série de outras histórias, que também abordam Gotham, e o próprio Batman sob um prisma místico entre elas podemos citar:

- Tao
- Batman / Spawn: War Devil
- O Messias, por Jim Starling
- To Kill a Legend, por Alan Berneert
- Batman vs The Vampire, por Bob Kane

Capítulo 3

Asilo Arkham

3.1. História

O Asilo Arkham foi fundado em 1921 por Amadeus Arkham como um local onde os mentalmente doentes poderiam descansar e se recuperar. Para isso Arkham reformou a mansão de sua família, localizada nos arredores de Gotham, e a abriu para receber os mentalmente desequilibrados. A generosidade de Arkham foi recompensada quando seu primeiro paciente assassinou seu jovem esposa e sua filha.

O stress causado por tudo isso foi demais para Amadeus Arkham, que acabou sendo internado em seu próprio asilo em 1929, após tentar assassinar seu corretor de títulos (contador). O asilo foi entregue ao controle do estado, que se esforçou para colocar a instituição entre as mais conceituadas do mundo.

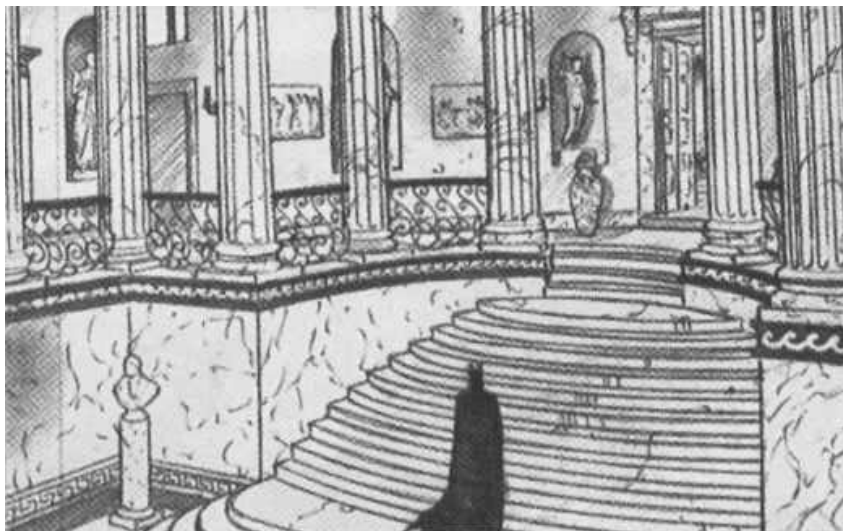
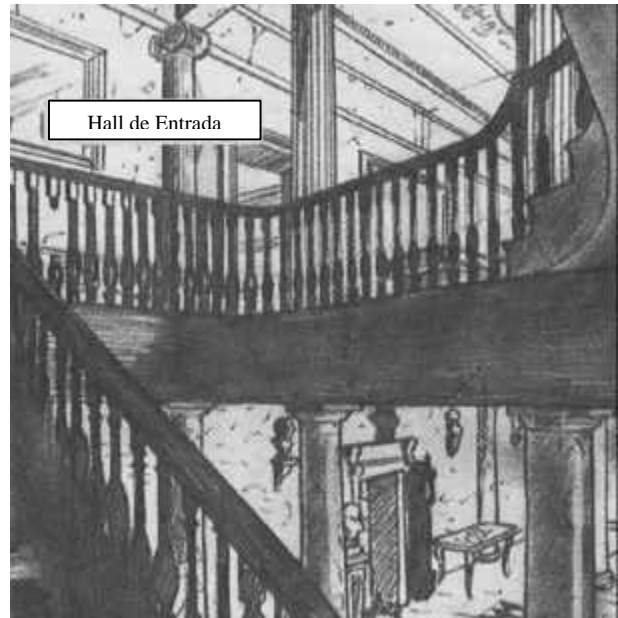
Recentemente os objetivos do asilo foram se alterando a medida que seu pessoal se aprimorava, mais e mais, no tratamento de criminosos mentalmente insanos. Como decorrência deste processo a estrutura física do asilo foi totalmente remodelada nos últimos anos. A primeira reforma ocorreu quando o Dr. Jeremiah Arkham (sobrinho de Amadeus Arkham), assumiu a direção do asilo. Esta reforma seguiu as crenças de Jeremiah, que tentou transformar a casa em um labirinto clássico, desenhado para que os internos possam “trabalhar” a sua saída rumo ao mundo real.

Cerca de três anos depois dessa reforma o asilo foi praticamente destruído pelo criminoso conhecido como *Bane*, que libertou quase todos os pacientes (Gotham viveu dias negros até que a polícia conseguiu re-internar a maioria dos criminosos).

Por razões práticas (urgência e estado do asilo original) o asilo não poderia ser reconstruído, sob as ruínas do antigo. A solução encontrada foi converter a mansão do

falecido magnata do cimento Eric Mercey (a mansão estava sob o controle do estado pois Mercey não deixou herdeiros).

Por coincidência assim como o asilo original, a Mansão Mercey também é um local de passado misterioso cercado de histórias de fantasmas. Verdadeiras ou não a verdade é que a



construção é no mínimo peculiar. Toda a mansão foi construída em cimento, e estudos recentes descobriram que Mercey (um excêntrico e paranóico), mandou construir na sua casa uma série de passagens secretas, salas ocultas, e túneis.

Rumores não confirmados afirmam que o finado Mercey era um estudioso do ocultismo e que construiu sua residência segundo padrões arcanos. A realidade é que como houve pressa na aquisição da Mansão Mercey não foi possível localizar as plantas do local (ao que parece elas desapareceram do escritório de planejamento de Gotham City).

Embora sua aparência externa seja bastante convencional, a construção peculiar da estrutura (somada aos bloqueios colocados por razões de segurança) tornam uma caminhada no Arkhan

A opinião corrente entre pessoas ligadas a área, é que o asilo Arkhan é uma instituição de, no máximo, média qualidade (mal cumprindo seus objetivos de curar e reabilitar seus pacientes).

Nota: a área que o Asilo Arkham abrange, é considerada uma área onde as linhas da ciência “tendem a se embaralhar”, proporcionando uma concentração maior de mana (ao contrário do restante da Terra onde a mana é baixa, esta área possui potencial mágico médio baixo), ou seja, onde a magia torna-se mais fácil de ser realizada.

3.2. Dados do novo Asilo

CARACTERÍSTICAS GERAIS

INSTALAÇÕES

Data da Construção: 1889

Construtora: Desconhecida

Salas: de 50 a 100 (a medida que a estrutura vai sendo reformada mais salas estão sendo descobertas)

Área Total: 12 acres

Sistema de Segurança: Torres de guarda, circuito interno de televisão

Número anual de Internações: 18

Número anual de Fugas: 13

NOTA: A Mansão Mercey foi construída inteiramente de cimento, o que dificulta eventuais reparos nos sistemas elétrico e hidráulico (a falta de plantas também dificulta o processo)

PRISIONEIRO

Lotação Máxima: 46 a 108 internos de acordo com p número disponível de quartos

Lotação Diária Média (1997): 46

FUNCIONÁRIOS

Médicos: 4

Enfermeiros: 20

Segurança: 18

Pessoal de Operação(cozinheiros, zeladores): 6

ORÇAMENTO (1997)

Reabilitação: \$ 122.000

Alimentação: \$ 125.000

Pessoal Médico: \$ 900.000

Pessoal de Suporte: \$ 122.000

Segurança: \$ 178.876

Necessidades Especiais de Segurança: \$234.786

Transporte: \$ 41.890

Atividades Diversas: \$ 75.448

TOTAL: \$ 1800.000

NOTA: Por razões desconhecidas, provavelmente altruístas, quase 50% deste orçamento vem de doações da Fundação

WAYNE

3.3. Equipamentos e Recursos

O Asilo Arkham conta com uma serie de recursos e equipamentos especializados para conter e reabilitar criminosos mentalmente insanos. Estes recursos são mantidos em condições, quase, perfeitas de funcionamento graças a manutenção constante. Entre estes recursos podemos citar:

- **Guardas:** Existem dois tipos de guardas servindo no Arkham os guardas de segurança normais (chamados de seguranças) encarregados da segurança geral da instituição; e os guardas dos muros e da ala de segurança máxima (conhecidos simplesmente como guardas). Os seguranças estão equipados com cassetetes, tasers e possuem um treinamento apenas razoável em artes marciais. Já os guardas são bem treinados em uso de armas e combate corpo-a-corpo, eles são equipados com: cassetetes, tasers, armas de fogo, coletes a prova de balas e eventualmente armamentos especiais (veja texto abaixo).
- **Celas:** As celas de contenção do asilo variam das tradicionais barras de aço até celas de contenção especiais equipadas com os mais modernos avanços tecnológicos. Graças a um acordo com os laboratórios D.E.L.T.A., celas especialmente desenhadas podem ser instaladas no Arkham em ate uma semana. Entre as celas especiais já existentes no asilo podemos citar celas isoladas capazes de conter criminosos manipuladores de energia; celas hermeticamente seladas capazes de conter meta-humano capazes de projetar vapores ácidos ou mesmo feromônios; celas especiais capazes de conter criminosos capazes de projetar frio ou calor intenso. Mesmo as celas normais são de primeira qualidade tornando, teoricamente, bastante difícil tentativas de fuga.
- **Armamentos Especiais:** Devido ao fato do Arkham lidar com criminosos meta-humanos, equipamentos especiais de contenção estão disponíveis para serem utilizados pelos guardas (mas só com a permissão do diretor). Entre estes equipamentos podemos citar: Sifões Energéticos, Escudos térmicos, Projetores de Calor/Frio, e Trajes NBCW (protegidos contra ataques químicos, biológicos e de radiação) que protegem os guardas contra prisioneiros capazes de secretar substancias nocivas, etc. Estes equipamentos só podem ser utilizados com propósitos defensivos, mas inúmeros prisioneiros já registraram queixas contra guardas do asilo por uso abusivo deste tipo de equipamento. Curiosamente todos os inquéritos instaurados foram inconclusivos e os processos foram arquivados.
- **Instalações Médicas:** O asilo conta com três enfermarias totalmente equipadas, além de um pequeno centro cirúrgico e U.T.I.. são duas enfermarias destinadas aos internos; uma para criminosos normais (com 9 leitos), outra para criminosos meta-humanos (3 leitos); ambas equipadas com dispositivos de contenção adequados para conter os internos durante o tratamento. A outra enfermaria está destinada ao tratamento de pessoal do asilo que por (des)ventura venham a se ferir lidando com os internos. O Arkham conta com três ambulâncias sendo uma delas adaptada para ser utilizada como U.T.I. móvel (utilizada para transferir os casos mais graves para hospitais mais bem equipados).
- **Laboratórios:** O Arkham conta com laboratórios de análise bioquímica e de manipulação farmacêutica, ambos utilizados para apoiar o tratamento dos internos. Os laboratórios são pequenos mas estão bem equipados, podendo realizar quase todo o tipo de exames físicos (incluindo exames de sangue, biópsias, culturas de bactérias, etc). Além destes laboratórios o asilo possui uma pequena oficina utilizada pelo pessoal da manutenção para resolver pequenos problemas nos equipamentos do asilo sem necessidade de ajuda externa.
- **Polícia:** O Asilo Arkham está situado fora da jurisdição normal da polícia de Gotham, por isso mesmo o diretor evita pedir auxílio a Gordon a menos que a situação esteja realmente crítica, ou quando a população de Gotham esteja ameaçada por eventos ligados ao asilo (como uma fuga em massa por exemplo). Nestes casos o asilo conta com uma linha direta com a polícia de Gotham, capaz de estabelecer uma conexão instantânea (24 horas por

dia) com o oficial de plantão na chefatura de polícia de Gotham. Existe também suposições, não confirmadas, que o vigilante conhecido como Batman possui um sistema de “escuta” ligado as cameras de segurança do asilo, já que ele tem o hábito de visitar o asilo sempre que ocorre uma crise de maiores proporções. Até agora o pessoal da manutenção não conseguiu encontrar nenhum “bug”, ou “grampo”, no sistema de vigilância; apesar de intensivas buscas. Entretanto devido a status “quase-legal” que Batman desfruta em Gotham (e de sua inegável eficiência), a direção do asilo não se importa quando o homem-morcego lhes oferece auxílio saindo do nada.

3.4. Pessoal

Devido a natureza altamente estressante do trabalho no Asilo Arkham, muito poucos funcionários ficam no emprego por mais de um ano ou dois. O índice de permanência é baixo; menos de 60% dos recém-contratados ficam além das duas primeiras semanas.

Todos estes fatores contribui para um baixo índice de eficiência, levando em conta que não importando a época uma porcentagem razoável do contingente do asilo é composto por “novatos”. Pelo menos são estas as alegações da diretoria quando questionada com relação ao grande número de fugas.

Devido aos problemas listados acima, a instituição conta com um plano de saúde mental (extensível a ex-funcionários). E aqueles que conseguem permanecer no serviço por 10 anos tem direito a se aposentar com todos os benefícios.

O único membro permanente do pessoal do asilo é o diretor: Dr Jeremiah Arkham, um psiquiatra formado (que segue a escola de teorias de comportamento de B.F. Skinner). O Dr Arkham demonstrou até hoje uma competência apenas moderada no que diz respeito a administração do instituto. Isso se deve principalmente as constantes fugas e tumultos ocorridos no asilo.

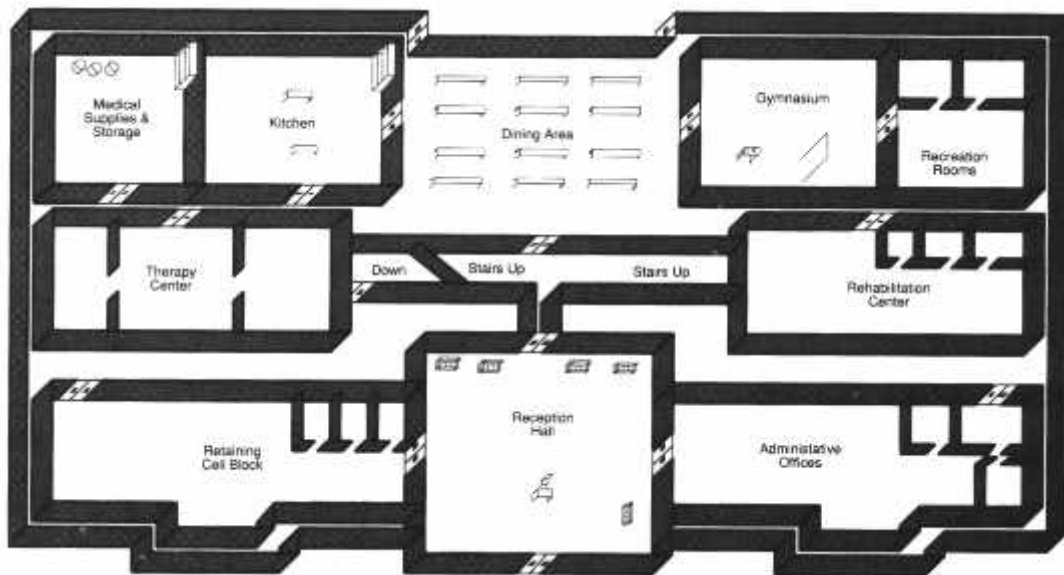
O Dr Arkham é fascinado com os casos psiquiátricos que ele estuda, e é a estes estudos que ele dedica a maior parte do seu tempo. Decidido a reabilitar, não apenas alguns mas sim todos os seus internos; este empenho o leva a tentar tratamentos experimentais; mesmo que estes tratamentos envolvam eletrochoques, novas drogas, ou intervenções cirúrgicas. Estes procedimentos nem sempre são bem sucedidos.

Arkham é extremamente “territorial” com relação ao asilo e aos seus internos; sua dedicação chega ao ponto de uma obsessão. Ele não admite ser questionado no seu julgamento médico; alguns de seus assistentes chegam a sugerir que ele é psicologicamente instável, e a pressão de suas responsabilidades está progressivamente agravando este quadro.

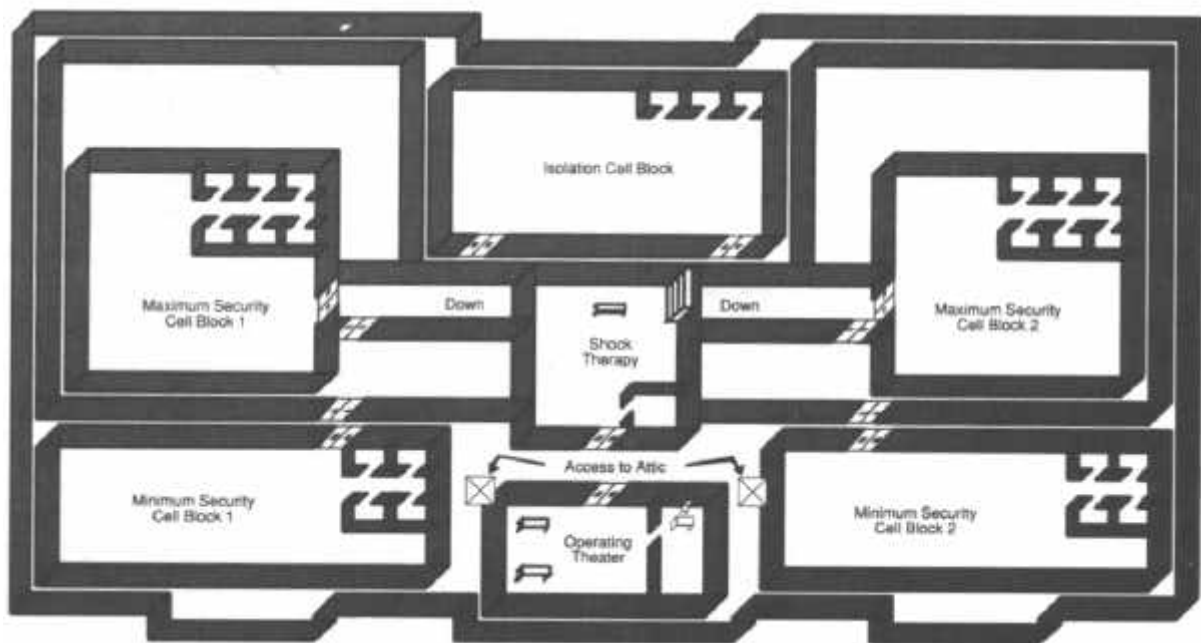
3.5. O Antigo Arkham

Abaixo estão listadas as plantas do Asilo Arkham original, que foi praticamente destruído pelo criminoso conhecido como Bane. Até o ataque de Bane, a antiga mansão do século 19, serviu como sede para a melhor instituição de reabilitação de criminosos altamente insanos do estado.

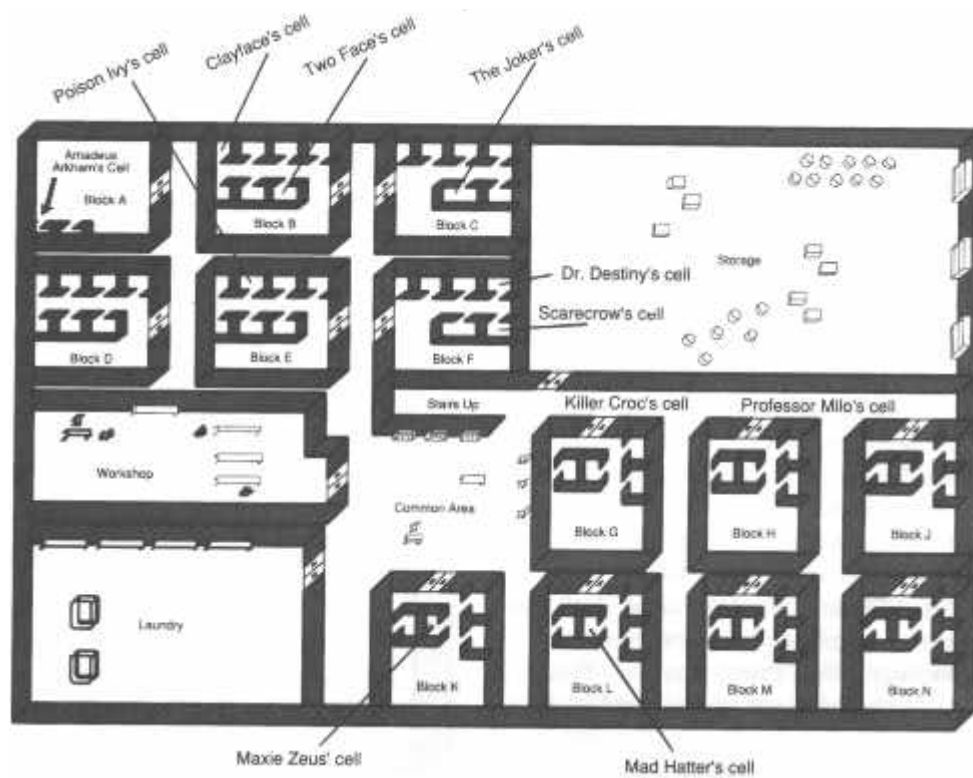
Localizada a cerca de 20 milhas ao Norte de Gothan, esta mansão foi alvo de constantes estórias a respeito de fantasmas e assombrações (provavelmente ligados aos crimes cometidos por Martin “Cachorro Louco” Hawkins e o próprio Amadeus Arkham). Recentemente, pesquisas antropológicas realizadas pela Universidade de Gotham, constataram que o terreno era considerado maldito pelos índios, que habitavam originalmente a região.



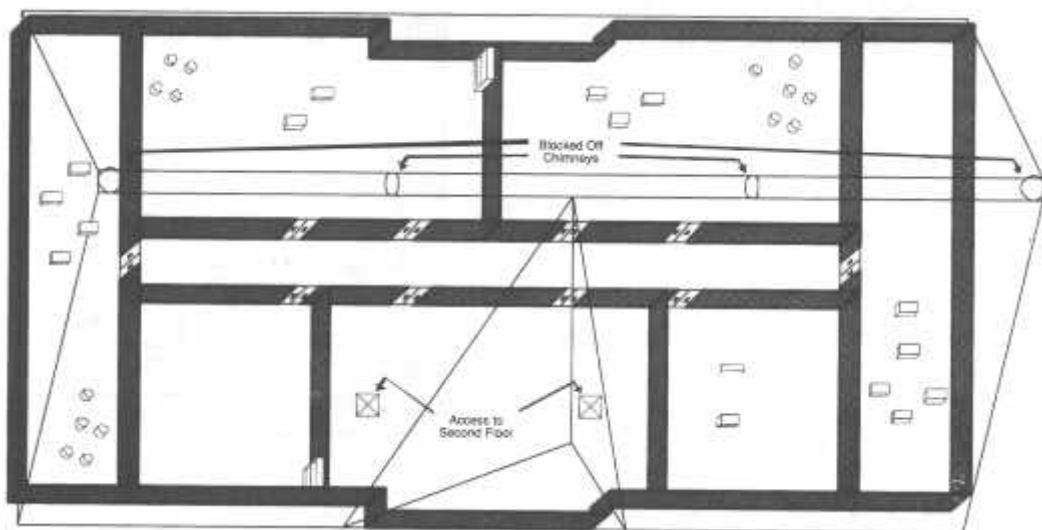
Térreo



Segundo Andar



Porão



Sótão

3.6. Notas Pessoais do Dr. Jeremiah Arkham



Pacientes notáveis do Asilo



Coringa (pessoalmente eu detesto este apelido mas desconhecemos seu nome verdadeiro e ele se recusa a responder a qualquer outra forma).

Diagnóstico: Psicopata com uma instabilidade mental catastrófica e uma fixação por piadas de humor negro.

Notas: Talvez o mais famoso interno do asilo, sua verdadeira história permanece um mistério. Todos os esforços (ao longo de anos) no sentido de reabilitá-lo foram infrutíferos. Suas constantes fugas são um dos maiores embaraços para as administrações anteriores e estão começando a comprometer minha imagem. Devido aos eu “tempo de casa” e a sua personalidade magnética (típica da sua patologia) muitos dos internos o consideram como o verdadeiro “chefe” do asilo. Por razões de segurança ele deve sempre ser escoltado por no mínimo 3 guardas treinados para segurança máxima.



Harvey Dent

Diagnóstico: Psicótico, desordem tipo desdobramento de personalidade.

Notas: Dent foi trazido para a instituição a cerca de dez anos atrás devido a um colapso nervoso decorrente de um severo trauma facial causado por ácido. Obcecado com o conceito de dualidade Dent lança uma moeda com um lado desfigurado para tomar todas as suas decisões importantes. Nunca devo questioná-lo com perguntas do tipo SIM ou NÃO, pois isso pode desencadear um surto psicótico.



Pamela Isley

Diagnóstico: Instabilidade psicológica, fixação patológica na figura do Batman, fanática patológica pela proteção da vida vegetal.

Notas: Iniciou sua carreira como uma talentosa botânica, mas depois de ser vítima de experiências inumanas que alteraram sua química corporal e a levaram a um grave desequilíbrio. Isley acredita não ser mais parte da espécie humana o que “justifica” seus crimes. Batman conseguiu frustrar todos os seus esquemas criminosos, isso desenvolveu nela um processo de transferencia afetiva grave (o nome Batman não deve ser mencionado em sua presença). Devido a natureza especial de sua condição a presença de plantas próximas a paciente tem um efeito terapêutico sobre ela (ela é a única interna que tem permissão de cultivar plantas no asilo)



Preston Payne:

Diagnóstico: Vítima de uma severa desordem de identidade decorrente de traumas infantis decorrente de uma deformidade congênita agravada pelo desenvolvimento de uma aparência maleável.

Notas: Payne foi vítima de hiperpeticulismo isso converteu sua infância e adolescência em uma jornada solitária (o que abalou sua estabilidade emocional). Numa tentativa de melhorar sua aparência Payne ele alterou sua química corporal para tornar seu corpo maleável, algo deu errado e agora ele necessita utilizar um traje de contenção para manter sua coesão celular. Não devo interrogá-lo com questões referentes a identidade fora das seções de terapia.



Senhor Zsasz: (novamente um caso que eu detesto mas desconheço seu nome verdadeiro e ele se recusa a responder a qualquer outra forma).

Diagnóstico: Sociopata, assassino serial

Notas: Talvez este seja o caso mais “normal” asilo, o senhor Zsasz faz uma marca em seu corpo para cada vida que ele toma. Ele não demonstra nenhum remorso por todos os crimes que cometeu; e ele garante que se tiver oportunidade matará novamente. Tenho que manter nossas conversas o mais curtas possíveis.



Jonathan Crane:

Diagnóstico: psicopata, maníaco sádico com uma fixação irracional com o medo humano

Notas: Crane sempre foi um homem inseguro e as constantes chacotas que sofreu (normalmente ligados a sua aparência), desenvolveu nele uma estranha psicose. Vestindo-se como um espantalho ele passou a usar substâncias químicas desenvolvidas por ele mesmo para induzir medo em outros. Devido a sua exposição constante temo que seu sistema nervoso esteja irremediavelmente comprometido. Ele não deve, sob nenhuma hipótese receber alimentação composta de mais de mais de três tipos diferentes de ingredientes. E sua medicação deve ser ministrada via intravenosa (sempre sob a supervisão de um ou mais seguranças).



Batman: (nome e rosto verdadeiro desconhecido)

Diagnóstico: no limiar da paranóia, obsessivo compulsivo, megalomaníaco

Nota: Embora não seja um de meus internos, suas freqüentes visitas ao asilo (e uma breve internação), me deram uma chance de traçar um perfil psicológico razoavelmente preciso. Um homem obcecado e potencialmente perigoso, ele é totalmente obcecado com a idéia de “limpar” as ruas de Gotham City. Não devo tentar novamente levar uma conversa bem humorada com ele (Batman parece desprovido de senso de humor). Curiosamente apesar de trabalhar com um adolescente chamado “Robin”, Batman nunca o trouxe para o Arkhan.

3.7. Caminhando pelas Sombras... No Asilo Arkham

O Asilo Arkham é um local de contradições. O asilo é um local destinado a recuperar a sanidade dos internos empregando para isso técnicas e procedimentos baseada na ciência dos homens. Mas o local, e próprio conceito da loucura, estão ligados ao irracional, espontâneo, e não-científico.

Arkham é um foco para magia e loucura; aqueles que visitam o asilo são perturbados por uma sensação inexplicável de desconforto e nervosismo. O local onde se localiza o asilo é um local propício para realização de magia (fator de mana +1). Existe uma entidade que habita o asilo, se alimenta de insanidade e ao mesmo tempo a insufla nos que visitam o asilo. Esta entidade chama a si mesmo de Arkham, nas suas próprias palavras:

... Sempre houve um Arkham na minha existência, por décadas. Eles me deram meu nome, mas eu já existia muito antes de Amadeus, o primeiro Arkham a me encontrar. As vezes eu suspeito que fui eu lhes emprestei meu nome...

“Entidade Arkham” esta cercada de mistérios, e é inconstante como a própria loucura. Porém conseguimos traçar um perfil de como ela se comporta baseando-nos na estória **If You Love Me** de *Alan Grant*. Abaixo existem trechos de uma conversa da “Entidade Arkham” com um novo interno. Pode-se ter uma boa idéia da entidade: ela clama ter viajado por muitos lugares até fixar-se no Asilo Arkham original, também clama não ser um demônio, outro fatos interessantes sobre esta ela é o fato dela considerar o diretor do asilo (Jeremiah Arkham) como sendo o seu “porta-voz”, a respeito dele ele fala: *... Jeremiah é meu zelador. Você pode chama-lo de meu porta-voz... .*

Eu sou eterno. Eu SEMPRE existi. Aqui, ali, as vezes lá. Então eu encontrei Amadeus Arkham, e eu decidi fixar residência. Amadeus não gostou disso. Ele tentou me exorcizar. HAH! Como se eu fosse algum tipo de horror sobrenatural. Mas eu não sou um demônio, eu sou simplesmente eu

Então eles disseram que estavam ocorrendo muitas fugas. Eles me fecharam, e refizeram as minhas formas góticas em concreto e aço. Ah, como se meus segredos estivessem escondidos em tijolos e assoalhos, em andares e celas. Tolos! Eu não posso ser contido, eu estou em todos os lugares, e em lugar nenhum...

Então Bane me explodiu,. Eu estou realmente esperando que ele venha passar um tempo comigo, um dia. Eles me mudaram para a velha MANSÃO MERCEY. É um prédio simpático. Eu estou feliz de poder chama-lo de lar. Ele tem muita atmosfera, você não acha?! Meus amigos eu adoro isso...

Todos eles já estiveram aqui... todas as grandes estrelas. Os mais conhecidos nos meios médicos e da loucura... O Coringa, rei do crime cômico... o ex-promotor Harvey Dent, você deve ter ouvido falar dele como Duas Caras... O misterioso E. Nigma, Charada para os amigos... O Ventriloquo e o Cicatriz... O Sr Zsasz, que matem a conta de cada vítima que matou ma forma de cicatrizes no seu corpo... O Crocodilo, uma mente fraca em um corpo com força inumana... E não se esqueça das damas! Eu não discrimino ninguém... Hera Venenosa, Vox e a Bruxa...

*...Uma vez o mais famoso deles todos (**Batman**) esteve aqui, mas foi apenas uma visita rápida Um dia nós iremos nos tornar mais íntimos.*

... Todos eles vem e vão, como se eu fosse algum tipo de hotel ! Mas eu não me importo. Sabe por que ? ... Por que não importa para onde eles forem. Eles sempre me levam com ele...

Um dia eu planejo me mudar para a cidade. Eu acho que posso fazer muitos novos amigos lá !!

Para compreender as forças que habitam o Asilo Arkham trabalham é preciso dar uma olhada na própria história do prédio. Isso foi feito por *Grant Morrison* na Graphic novel intitulada **Asilo Arkham** . A leitura desta estória é altamente recomendada para se

compreender a atmosfera de loucura que impera no asilo. Abaixo está um breve resumo desta genial estória:

Na última década do século XIX a mansão da família Arkham era ocupada apenas pelo jovem Amadeus Arkham e sua mãe (que sofria de uma séria instabilidade mental causada por ela se sentir culpada pela morte de seu marido). Por muitos anos, a casa foi o mundo do jovem Amadeus, ele cuidava de sua mãe enquanto estudava psicologia.

Em 1920 Amadeus desistiu de curar sua mãe, e pôs um fim a agonia dela cortando sua garganta com uma faca de cabo de madrepérola. Em choque e horrorizado com o seu ato, Amadeus Arkham bloqueou este incidente em sua mente, e todos concluíram que a morte de sua mãe foi um caso de suicídio. Amadeus decidiu então transformar a mansão de sua família em um asilo para os mentalmente insanos.

Alguns anos depois, já casado e pai de uma garotinha, Amadeus Arkham continuou tentando exorcizar os demônios da insanidade que ele liberou com seu ato de violência. Por fim Amadeus concretizou seu desejo e em meados dos anos 20 o Asilo Arkham para Criminosos Mentalmente Insanos começou a funcionar.

Um dos primeiros internos colocados sob a custódia de Arkham foi Martin “Cachorro Louco” Hawkins, que conseguiu escapar da vigilância de Arkham e brutalmente violentou e assassinou a esposa e filha. Recapturado Hawkins foi novamente colocado sob a custódia de Arkham. Exatamente um ano depois da morte de sua esposa e filha Amadeus Arkham ele prendeu Hawkins em um dispositivo de eletrochoque e o eletrocutou seguidamente até a morte.

O incidente com Hawkins foi considerado um “infeliz acidente” e o inquérito foi arquivado. Nos anos que se seguiram Arkham se convenceu que a própria casa estava de alguma forma “viva” e estava tentando lhe dizer algo. Por fim ele “decodificou” a mensagem: “Um *Demônio Morcego* estava espalhando insanidade no mundo”. Finalmente em 1929, ele lembrou-se da verdade sobre a morte de sua mãe, isto o levou a um total colapso mental. Logo depois disso Amadeus Arkham matou seu corretor por um motivo banal; e foi considerado insano.

Amadeus Arkham passou o resto da sua vida encarcerado no asilo que ele mesmo fundou. Confinado em uma cela no coração da mansão ele gastou todo o seu tempo desenhando (com seus próprios sangue e dedos) um complexo encantamento no chão e nas paredes de sua cela.

Tão logo o desenho do ritual foi concluído Amadeus Arkham morreu com um enigmático sorriso no seu rosto. Temerosos de uma eventual veracidade das afirmações de Amadeus, os administradores colocaram os objetos pessoais (incluindo o seu diário pessoal) na cela que ele ocupava e selaram a porta.

A algum tempo o Coringa liderou uma revolta dos internos que conseguiram tomar o controle de asilo, fizeram praticamente todos os funcionários como reféns; e exigiram que Batman entrasse sozinho no asilo “para uma visitinha”. Em troca de mostrar a Batman como eram as coisas dentro do asilo, os internos concordaram em libertar alguns reféns. Uma vez dentro do asilo Batman conseguiu, por pouco, manter sua sanidade e descobrir que o responsável por tudo era o administrador chefe do asilo: Dr. Cavendish.

Cavendish havia encontrado a cela de Amadeus Arkham, e o seu diário; lendo as anotações de Amadeus Cavendish concluiu que Batman era o espírito da loucura que Amadeus Arkham queria exorcizar. Com a ajuda da Dr.a Ruth Adans, Batman conseguiu derrotar Cavendish e retomar o controle do asilo.

O asilo ganhou fama recentemente por encarcerar alguns dos mais estranhos criminosos da história, desde criminosos insanos “normais” até meta-humanos perturbados. Entre os loucos “normais” mais conhecidos temos: o Coringa, o Duas-Caras, o Chapeleiro Louco. Entre criminosos meta-humanos colocados sob a custódia do Arkham podemos citar: o Homem Florônico, o Doutor Destino (Jonh Dee), e Hera Venenosa.

Muitos outros eventos relacionados a magia ocorreram no Asilo Arkham, muito provavelmente devido a aura mística do local (que acaba atraindo este tipo de eventos). Entre eles podemos citar:

- Anos atrás o Dr. Benjamin Stoner foi corrompido pela loucura de Arkham; e sob a influência dos Lordes do Caos ele se tornou o inimigo do Sr Destino conhecido como Anti-Destino.
- Quando Sandman (dos perpétuos) escapou de seu aprisionamento ele foi até o Asilo Arkham enquanto buscava pelo Dr. Destino (Jonh Dee o mortal que tinha se apossado do rubi místico do mestre dos sonhos).
- O psicólogo Roger Huntoon (um ex-associado de Jonh Constantine) trabalhou por um tempo no Arkham enquanto juntava material para o seu livro *POW! Psychology!* (repleto de teorias anti-super-heróis).

O Asilo Arkham é um excelente cenário para aventuras de RPG. Mas deve ser utilizado com cuidado e moderação. Utiliza-lo em demasia ou descortinar muito rápido os mistérios que o cercam podem consumir rapidamente um material que pode render excelentes aventuras por um bom tempo.

Capítulo 4
Heróis e Vigilantes

ASA NOTURNA

Nome: Richard Grayson
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Detetive / Aventureiro
Também Conhecido Como: Dick Grayson
Local de Nascimento: Gotham City (?)
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Variável (hoje BludHaven)
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Batman, e Titãs (várias formações), Liga da Justiça

atributo	normal	atual
FÍSICO	9	
DESTREZA	9	
INTELIGÊNCIA	8	
VONTADE	10	
PERCEPÇÃO	8	
MENTE	8	
SORTE	16	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo
Discos Combate	16	15	D2	8
Lança-Arpéu	13	12	D3	2

Nº DE AÇÕES:	3
INICIATIVA:	16

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Artes Marciais	Bastões
Golpe	14	13
Aparo	14	13
Esquiva	14	-
Dano	D2	

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

CARACTERÍSTICAS

- Audição Ampliada (+1), Aparência +1, Atenção: +3, Bom Senso, Carisma: +2, Conexões [Nível 6: Batman (+3)], Conexões [Nível 7: Titãs (+3)], Conexões [Nível 4: Depto Polícia de Gotham (+2)], Conexões [Nível 4: Depto Polícia de New York (+2)], Conexões [Nível 3: Alfred (+5)], Conexões [Nível 6: Exterminador (+1)], Conexões [Nível 3: Circo Haly (+2)], Harmonia com o Corpo, Instinto (Tático, Policial), Prontidão: +3, Reflexos: +3, Reputação: Combatente do Crime +2 (conhecido nacionalmente), Treinamento Intensivo em Artes Marciais, Visão Ampliada (+1)
- Anseio de Justiça (grave), Devoção (grave: Batman/Alfred), Honra (gravíssima): Não mata, Protege os civis, Evita arriscar vida de outros, Nunca abandona seus companheiros, Identidade Secreta, Timidez (suave),

HABILIDADES

- Habilidades Básicas: Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate: Armas Brancas: 2, Armas de Fogo: 1, Armas de Impacto: 4, Artes Marciais: 4, Arremesso: 2, Arremesso (Discos de Combate): 3, Interceptar: 2, Lutar Cegamente: 2, Pontos de Pressão: 2, Sacar Rápido (Todos): 2,
- Habilidades Gerais: Acrobacia: 4, Administração:1, Armadilhas: 2, Armeiro (armas pessoais): 2, Arrombamento: 3, Atuação: 2, Avaliação: 1, Busca: 3, Camuflagem: 2, Cavalgar: 1, Ciência Geral: 2, Computação: 3, Correr: 2, Demolição: 2, Detecção de Mentiras: 2, Diplomacia: 2, Direito: 3, Disfarce: 3, Eletrônica: 3, Escalada: 3, Escape: 2, Estratégia: 2, Etiqueta: 2, Espionagem: 2, Explosivos: 2, Forencis: 2, Furtar: 2, Furtividade: 3, Geografia (Gotham City): 3, Geografia (New York): 3, História : 1, Identificar Falsificações: 2, Intimidação: 3, Interrogatório: 2, Investigação: 3, Lábia: 2, Ler Lábios: 2, Levantamento de Peso: 2, Liderança: 4, Manha: 2, Mecânica: 2, Meditação: 1, Mergulho: 2, Natação: 2, Pára-quedismo: 1, Pesquisa: 3, Prestidigitação: 1, Procedimentos Policiais: 3, Rastreamento: 3, Sistemas de Segurança: 2, Sobrevivência (Todas): 2, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Veículos Aéreos (Jatos/helicópteros): 2, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 3, Venefício: 1.

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder Asa Noturna é um atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência. Seus anos de experiência combatendo marginais de rua com o Batman e ameaças de nível planetário comandando os Titãs o

transformaram em um mestre em estratégias de combate envolvendo ações urbanas ou meta-humanos. Embora possa parecer, sob muitos aspectos, que Asa Noturna é um “sub-Batman”, isso não é verdade; Dick possui o potencial para igualar seu antigo mentor em muitas áreas e pode até mesmo ultrapassá-lo em áreas como Estratégia, Acrobacia e Liderança.

EQUIPAMENTO

Asa Noturna carrega um vasto arsenal para combater o crime em seu cinto e braceletes de utilidades entre eles podemos destacar:

- **Discos de Combate:** discos de combate dobráveis balanceados para arremesso
- **Lança Arpéu de Pulso:** o lança arpéu dispara um gancho altamente eficiente ligado a um cabo (capaz de suportar até 2 toneladas) com 40m de comprimento
- **Máscara de Gás:** recobre todo o rosto de Grayson protegendo-o contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Bombas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOÇÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2D6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- **Rádior comunicador de Pulso:** RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Computador de Pulso:** CPU: 3, CHASSI: 1, DEFESA: 2, ISOLAMENTO: 2, ARMADURA: 1, Vários programas instalados (este computador também pode ser conectado a outros via plug de conexão ou link-celular).
- **Omini Equipamentos:** 3
- **MOTOCICLETA:** Asa Noturna possui uma motocicleta especialmente construída que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +3, CHASSI: 3 (X 20), POTÊNCIA: 280 Km/hora, TRAÇÃO: +1, ARMADURA: 5 (só funciona contra ataques vindos diretamente pela frente da motocicleta), PESO: 185 Kg

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

O jovem Dick Grayson viu seus pais John e Mary Grayson, os trapezistas conhecidos como “Os Graysons Voadores” morrerem tragicamente em um acidente enquanto se apresentavam no circo Haly. Um dos presentes na platéia era Bruce Wayne, que após assumir a sua identidade de Batman demonstrou a todos que o acidente, que deixou o jovem Dick órfão, foi provocado (as cordas tinham sido enfraquecidas com ácido). Investigações posteriores ligaram um *gangster* de nome Anthony Zucco ao crime (ele estava cobrando “proteção” do circo).

Dick tinha escutado Zucco ameaçando Harry Haly (o dono do circo) que se ele não pagasse “acidentes” iriam ocorrer, o esperto garoto rapidamente ligou os fatos, e jurou levar Zucco a justiça. Identificando-se com o anseio de justiça do garoto Batman assumiu sua guarda e treino-o para ser seu parceiro. Dick Grayson tornou-se o Robin original, parceiro de Batman por anos e membro e líder (não oficial) do grupo de super-adolescentes conhecido inicialmente como Turma Titã.

Embora tenha partido de Gotham para estudar na universidade de Hudson (em New York), Dick continuou a acompanhar Batman em algumas aventuras. Atuando sozinho em New York, e as vezes junto aos Titãs, Robin conseguiu realizar inúmeros feitos, mas continuava sendo apenas o parceiro do Batman. A medida que envelhecia, Grayson sentia-se, cada vez mais, apenas como uma sombra de Batman (incapaz de caminhar por seus próprios meios), e a sua função como líder dos Novos Titãs veio a se tornar cada vez mais importante para ele.

Após ter sido ferido pelo Coringa em um caso que trabalhava com o Batman, Dick teve uma discussão séria com o seu mentor e decidiu mudar de identidade dedicar-se os Titãs tempo integral. Abandonando definitivamente a identidade de Robin, Grayson ressurgiu semanas depois como Asa Noturna.

Nesta mesma época Dick vivia um tórrido romance com a titã conhecida com Estelar. Mas após os Titãs serem dissolvidos, e seu relacionamento com Estelar também chegou ao fim. Grayson considerou a hipótese de voltar a Gotham, mas seu orgulho o impediu. O fato de Wayne escolher o “novato” Azrael para substituí-lo como Batman e não Dick (Wayne estava ferido e incapaz de atuar como Batman) também contribuiu para aumentar a distância entre os dois.

Mas a lealdade e os anos de amizade acabaram falando mais alto e os dois acertaram suas diferenças quando Dick ajudou Wayne a retomar o manto de Batman do desequilibrado Azrael. Embora ainda atuem separados ambos estão sempre prontos para ajudar um ao outro.

BATMAN

Nome: Bruce Wayne
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Milionário, Playboy, Presidente das Empresas Wayne
Também Conhecido Como: “Fósforo” Malone (identidade conhecida pela máfia como falsa), Sir Edmund Wilkins
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Liga da Justiça
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Renegados

Nº de ações	4
Iniciativa	17

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo
Batrangues	17	16	D2+1	4
Lâminas	17	15	1	20

atributo	nor	atual
FÍSICO	10	
DESTREZA	10	
INTELIGÊNCIA	10	
VONTADE	16	
PERCEPÇÃO	11	
MENTE	10	
SORTE	22	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	15
Aparo	15
Esquiva	16
Dano	D2+1

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

CARACTERÍSTICAS

- Ampliação Mental (2), Aparência +1, Bom Senso, Carisma: +4, Conexões [Nível 4: Comissário Gordon (+4)], Conexões [Nível 7: Liga da Justiça (+3)], Conexões [Nível 5: Oráculo (+3)], Conexões [Nível 5: Azrael (+2)], Conexões [Nível 5: Robin/Asa Noturna (+4)], Conexões [Nível 3: Alfred (+5)], Conexões [Nível 3: Submundo Gotham (+2)], Conexões[Nível 8: Super-Homem (+3)] Harmonia com o Corpo, Instinto (policial/empatia), Mestre em Artes Marciais, Prontidão: +3, Recuperação Rápida, Reflexos: +1, Reputação: Combatente do Crime +3 (conhecido internacionalmente), Imunidade Frio/Calor: +2, Treinamento Intensivo em Artes Marciais, Resistência a Dor
- Anseio de Justiça (gravíssimo), Devoção (gravíssima: Robin/Alfred/Asa Noturna/Gordon/Oráculo), Devoção (gravíssima: Povo de Gotham City), Flashback (grave): Batman revive a morte de Jason Tood quando vê Robin levando dano em combate, Flashback (grave): Batman revive a morte de seus pais quando está só no Beco do Crime ou em alguma situação semelhante, Honra (gravíssima): Não mata, Protege os civis, Evita arriscar vida de outros, Nunca abandona seus companheiros, nunca desiste, não usa armas de fogo, Identidade Secreta, Intolerância (criminosos), Paranóia (leve), Teimosia (grave)

HABILIDADES

- Habilidades Básicas: Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate: Armas brancas: 3, Armas de Fogo: 3, Artes Marciais: 4, Arremesso: 2, Arremesso (Batarangue/Lâminas): 3, Interceptar: 3, Laço: 3, Lutar Cegamente: 4, Pontos de Pressão: 3, Sacar Rápido (Todos): 3.
- Habilidades Gerais: Acrobacia: 4, Administração: 3, Armadilhas: 4, Arte da Invisibilidade: 4, Armeiro (armas pessoais): 3, Arrombamento: 3, Atuação: 3, Avaliação: 2, Barganha: 2, Busca: 4, Camuflagem: 3, Cavalgar: 2, Ciência Geral: 2, Correr: 3, Dança: 1, Demolição: 2, Detectar Mentiras: 3, Diplomacia: 2, Direito: 3, Disfarce: 4, Eletrônica: 3, Escalada: 3, Escape: 3, Estratégia: 3, Etiqueta: 3, Espionagem: 2, Explosivos: 3, Forencis: 2, Furtar: 2, Furtividade: 4, Geografia (Gotham City): 4, História: 2, História da Arte: 2, Identificação: 3, Intimidação: 3, Interrogatório: 2, Investigação: 3, Lábia: 2, Ler Lábios: 3, Levantamento de Peso: 2, Liderança: 3, Manha: 3, Mecânica: 3, Medicina: 2, Meditação: 3, Mergulho: 2, Natação: 3, Operação de Computadores: 3, Pára-quedismo: 2, Pesquisa: 4, Prestidigitação: 1, Procedimentos Policiais: 3, Programação de

Computadores: 2, Rastreamento: 4, Sistemas de Segurança: 3, Sobrevivência (Todas): 3, Veículos Aéreos (todos): 3, Veículos Aquáticos (Lanchas/Submarinos): 2, Veículos Terrestres (todos): 3, Venefício: 2.

EQUIPAMENTO

- **Batarangue:** são bumerangues em formato de morcego: +1/+2, D2+1. Caso errem o alvo, os bumerangues retornam a mão de Batman no final do *round* seguinte, além de outros usos mais criativos.
- **Máscara de Gás:** recobre todo o rosto de Batman protegendo-o contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Rádio-comunicador de Pulso:** RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Omini Equipamentos:** 4
- **Batmóvel:** Batman possui um carro especialmente construído para sua luta contra o crime, que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +4, CHASSI: 8 (X 20), POTÊNCIA: 400 Km/hora, TRAÇÃO: +2, ARMADURA: 6, PESO: 2 Toneladas, Névoa (7), além de outros equipamentos, incluindo sensores (radar), controle remoto até um pára-quedas para ser usado em freadas rápidas.

RECURSOS: 15

HISTÓRICO

Criado por seus pais em um ambiente de muito amor e compreensão o jovem Bruce Wayne, um dia admirou o uniforme de morcego que seu pai tinha feito para usar em uma festa. O valor desta lembrança seria percebido muitos anos depois.

Certa noite, meses mais tarde, quando voltava do cinema (onde havia assistido a “Marca de Zorro”) com seus pais, atravessando a região que viria a ser conhecida como o “Beco do Crime”, o jovem Bruce testemunhou, indefeso, Thomas e Martha Wayne serem assaltados por um ladrão chamado Joe Chill, que matou o casal a sangue frio quando Thomas tentou reagir.

Tornando-se órfão Bruce Wayne ficou sob os cuidados do mordomo da família Alfred Pennyworth e da doutora Leslie Thompkins. Traumatizado pela morte de seus pais, Bruce fez um juramento de vingança diante do jazigo deles, declarando guerra contra todos os criminosos. Nos anos seguintes, ele se dedicou a treinamentos para alcançar a perfeição física e mental. Esse treinamento fez com que o jovem Bruce viajasse o mundo, colocando-se sob a tutela de grandes mestres entre eles, Harvey Harris, o mais famoso detetive do mundo.

Certa noite, após retornar (ferido) de uma tentativa frustrada de atuar como vigilante, um delirante Bruce Wayne pediu a seu falecido pai que lhe enviasse um sinal. Por coincidência, ou destino, neste momento um morcego invadiu (quebrando a vidraça) o escritório que antes fora de Thomas Wayne. Tomando isso como um sinal, e partindo do princípio que os criminosos são supertisiosos e covardes, Bruce inspirou-se (lembrando-se subconscientemente da fantasia de seu pai) e desenhou um uniforme que provocaria medo nos corações dos criminosos.

Assim nasceu a lenda de Batman: O Cavaleiro das Trevas. Sua cruzada o levou, inicialmente, contra a polícia corrupta de Gotham City; mas as graças a ajuda do tenente James Gordon Batman não só conseguiu combater o crime como também limpar a polícia de Gotham.

Embora seja um solitário, mais de uma vez Batman tomou como seus aprendizes jovens que partilhavam os mesmos ideais que ele: Dick Grayson (o primeiro Robin), Jason Todd (segundo Robin, morto covardemente pelo Coringa) e mais recentemente, Timothy Drake (o terceiro e atual Robin). Batman montou um grupo de super seres, de vida curta, conhecido como os Renegados, fez também parte da Liga da Justiça (na época conhecida como Internacional), onde liderou o grupo por algum tempo.

Atualmente, integra a nova formação da Liga da Justiça, embora prefira concentrar seus esforços em Gotham City.

CAÇADORA

Nome: Helella Bertelli
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Professora / Aventureira
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, morena, olhos verdes
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadã Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Liga da Justiça

atributo	norm	atual
FÍSICO	8	
DESTREZA	8	
INTELIGÊNCIA	7	
VONTADE	7	
PERCEPÇÃO	8	
MENTE	6	
SORTE	12	

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	Tiro Rápido	Tiro Mirado	Dano	Ammo
Besta	14	16	D2+1	12
Lâminas	13	12	1	10

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	11

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Artes Marciais	Adaga
Golpe	13	12
Aparo	13	12
Esquiva	13	-
Dano	D2	D2+1

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

CARACTERÍSTICAS

- Audição Ampliada (+2), Aparência +2, Carisma: +2, Conexões** [Nível 6: Batman (+1)], **Conexões** [Nível 7: Liga da Justiça (+2)], **Conexões** [Nível 4: Depto. Polícia de Gotham (+1)], **Conexões** [Nível 4: Crime Organizado (+2)], **Instinto (Policial), Prontidão: +1, Reflexos: +3, Resistência +1, Reputação: Combatente do Crime +1** (conhecida apenas em Gotham), **Visão Ampliada (+1)**
- Anseio de Justiça (grave), Devoção (grave: Gotham City), Honra (gravíssima):** Protege os civis, Evita arriscar vida de outros, Nunca abandona seus companheiros, **Honra (suave):** Não Mata, **Identidade Secreta**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Arcos(0), Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Arcos: 4, Armas Brancas: 3, Armas de Fogo: 3, Artes Marciais: 4, Arremesso: 2, Arremesso (Adaga): 3, Interceptar: 1, Sacar Rápido (Todos): 3.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 3, Administração:3, Armadilhas: 2, Armeiro (armas de fogo / pessoais): 2, Arrombamento: 3, Atuação: 2, Avaliação: 2, Busca: 2, Cavalgar: 1, Correr: 2, Demolição: 2, Detectar Mentiras: 2, Diplomacia: 1, Direito: 1, Disfarce: 3, Eletrônica: 2, Escalada: 4, Estratégia: 2, Etiqueta: 3, Explosivos: 2, Forencis: 1, Furtar: 3, Furtividade: 4, Geografia (Gotham City): 3, História : 2, Identificar: 1, Intimidação: 3, Interrogatório: 2, Investigação: 3, Lábia: 3, Levantamento de Peso: 2, Liderança: 1, Manha: 3, Mecânica: 1, Mergulho: 2, Natação: 2, Operação de Computadores: 3, Pára-quedaismo: 1, Pesquisa: 3, Prestidigitação: 2, Procedimentos Policiais: 2, Profissão: Professora, Rastreamento: 3, Sistemas de Segurança: 3, Sobrevivência (Urbana): 2, Medicina (Primeiros Socorros): 1, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 4, Venefício: 2.

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder a Caçadora é uma atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência. Embora relativamente curto seu treinamento foi intensivo o bastante para torna-la uma excelente combatente corpo-a-corpo e uma excelente atiradora. Seus anos de envolvimento com o crime organizado e sua experiência, combatendo marginais de rua forjaram uma

vontade capaz de não se abalar ou desistir frente a nenhum desafio. Em combate Helena prefere surpreender seus adversários antes de atacá-los fisicamente, normalmente ela confia em suas habilidades em artes marciais para resolver estas situações; mas se as coisas ficam difíceis ela não tem escrúpulos em apelar para o seu arsenal.

EQUIPAMENTO

A Caçadora carrega um arsenal de combate no seu uniforme:

- **Adagas:** se parecem com facas normais mas são feitas com aço superior e balanceadas para arremesso
- **Arpéu e corda:** o arpéu (dobrável) está ligado a um cabo (capaz de suportar até 1,5 toneladas) com 40m de comprimento
- **Besta:** construída com materiais de alta tecnologia ela é altamente eficiente e silenciosa.
- **Máscara de Gás:** recobre toda a maior parte do rosto de Helena protegendo-a contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Bombas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; FUMAÇA: 4, EXPLOÇÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- **Omine Equipamentos:** 3

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Helena Bertenelli foi a única filha do “chefão” da Máfia Guido Bertenelli. Seu pai era um típico “homem da família”, com inúmeros advogados, juizes, capangas e políticos, na sua folha de pagamento. “Guido Bertenelli” era uma das principais figuras do submundo de Gotham, sendo dono de quarteirões inteiros da cidade. Apesar de impiedoso, e até mesmo cruel, Bertenelli sempre jogou pelas regras da velha Máfia: “Jamais envolver (atacar) membros da família de rivais que não estiverem trabalhando nos negócios”.

Infelizmente os rivais de Bertenelli não pensavam assim, sua filha Helena foi raptada por um rival quando ainda era apenas uma criança. No final das contas Bertenelli conseguiu sua filha de volta ilesa. Porém a jovem Helena nunca esqueceu este fato. Percebendo que as coisas tinham mudado e que o crime organizado estava perdendo a, pouca, honra que ele conheceu enquanto subia na família; ele jurou proteger sua princesinha a qualquer custo.

Helena foi enviada para longe (sob o vigilante olhar de *Sal* o seu guarda costas pessoal), ela passou sua juventude nos melhores colégios desfrutando de todas as benesses que o dinheiro da Máfia pode comprar. Apesar de rica sua juventude foi triste, afastada da família e com sua liberdade limitada por “procedimentos de segurança”.

Já nos seus primeiros anos de faculdade, ela retornou a Gotham para passar o Natal. Lá ela encontrou a “família” de seu pai maior do que nunca. Mas as celebrações duraram pouco, durante o almoço de Natal um assassino mascarado conhecido como *Omerta o silenciador*, invadiu a festa iniciou uma chacina no local; Helena foi a única sobrevivente.

Tão logo *Omerta* descobriu que havia um sobrevivente do ataque ele iniciou uma perseguição implacável a Helena. Ainda abalada com a morte de seus pais, Helena concluiu que deveria saber se defender sozinha, pois nem todos os capangas do seu pai foram incapazes de salvá-lo. Com a ajuda do seu ex-guarda costas: *Sal*, Helena treinou intensivamente por meses sempre sob a ameaça constante de *Omerta*.

Assim que se julgou pronta Helena, inspirada pelo maior vigilante de Gotham, criou a identidade da Caçadora. Virando a mesa ela passou a “caçar” *Omerta*. Embora quase tenha lhe custado a vida Helena conseguiu “silenciar” *Omerta* para sempre. Neste processo ela descobriu que um dos motivos que levaram seu pai a ser assassinado foi o fato dele possuir um “livro negro” com informações sobre atividades ilegais de todos os políticos que “trabalhavam” com o seu pai.

Este livro acabou caindo nas mãos do criminoso conhecido como *Wyvern*, este criminoso (insano) decidiu que só poderia utilizar estas informações após eliminar Helena. Ainda assombrada pelo seu passado Helena voltou a vestir o uniforme de Caçadora para encerrar definitivamente o legado de seu pai. Durante este período a Caçadora foi contactada pela Liga da Justiça Internacional, e Maxwell Lord utilizou seu “talento” para convencê-la. Embora prefira agir sozinha ela juntou-se a liga devido aos poderes de Lord ela serviu junto a Liga por algum tempo; mas com o fim do efeito dos poderes de Lord ela retornou a sua carreira solo em Gotham City.

COMISSÁRIO GORDON

Nome: James Gordon
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: Comissário de polícia de Gotham City
Também Conhecido Como: Jim Gordon
Local de Nascimento: Chicago, Illinois
Parentes Conhecidos Vivos: Barbara Gordon (filha), Sarah Essen Gordon (esposa)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos negros cabelo e bigodes brancos
Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Forças Especiais do Exército (unidade não especificada)

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
S&W Lawmen	11	10	D2	6	s-a (1,5)
Glock-17	13	12	D3	18	s-a (1,5)

Nº de ações	2
Iniciativa	9

atributo	norm	atual
Físico	6	
Destreza	7	
Inteligência	7	
Vontade	8	
Percepção	8	
Mente	7	
Sorte	9	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	9
Aparo	9
Esquiva	-
Dano	D2

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

CARACTERÍSTICAS

- Bom Senso, Cargo: Comissário de policia, Carisma: +2, Conexões** [Nível:6 Batman (+4)], **Conexões** [Nível 5: Prefeitura de Gotham (+2)], **Conexões** [Nível 4: Depto polícia de Gotham (+5)], **Instinto (policial), Prontidão: +2, Reflexos: +2, Reputação: Um dos melhores +2** (conhecido em Gotham e entre a comunidade policial de todo o país),
- Anseio de Justiça (grave), Devoção (grave: familia), Devoção (grave: Batman), Disopia, Honra (gravissima):** Deveres (servir e proteger), Evita arriscar vida de outros, Protege os civis, Nunca abandona seus companheiros, **Idade (velho), Vícios (leve: Caximbo),**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 1, Armas de Fogo: 3, Armas de Impacto: 1, Artes Marciais: 2, Arremesso: 1, Sacar Rápido (Todos): 1, Recarga:1,
- Habilidades Gerais:** Administração:3, Armadilhas: 1, Armeiro (armas de fogo): 1, Arrombamento: 1, Busca: 2, Camuflagem: 1, Detecção de Mentiras: 2, Diplomacia: 2, Direito: 2, Escalada: 2, Estratégia: 2, Etiqueta:1, Espionagem: 2, Explosivos: 2, Forensis: 2, Furtividade: 2, Geografia (Chicago): 1, Geografia (Gotham City): 3, História (Militar/Policial): 1, Identificar Falsificações: 2, Intimidação: 2, Interrogatório: 2, Investigação: 3, Lábia: 2, Liderança: 3, Manha: 2, Mecânica: 1, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Natação: 1, Pára-quedismo: 1, Procedimentos Policiais: 4, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 1, Sobrevivência (Todas): 1, Pesquisa: 2, Política: 1, Veículos Terrestres (Automóveis): 1, Venefício: 1,

PODERES E HABILIDADES

James Gordon não possui nenhum tipo de poder embora esteja em excelente forma para alguém da sua idade. Uma de suas habilidades dignas de nota são sua habilidades como líder e detetive .

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, S&W M-39 [9mm Parabellum], 1 Carregador extra para a S&W M-39

HISTÓRICO

James Gordon serviu nas forças especiais do exército antes de se tornar policial, chegando a participar de ações táticas não oficiais (esta fase da sua vida ainda está cercada de mistério). Apesar da idade Gordon, ainda, é um idealista e um policial extremamente dedicado. Honesto, profissional, circunspecto e autoconfiante Gordon é o modelo do policial “duro-mas-justo”.

Gordon iniciou sua carreira como policial em Chicago, logo após deixar a vida militar, graças a sua determinação, capacidade e a um instinto natural para investigação ele rapidamente atingiu o posto de Tenente (detetive). Transferido para Gotham como punição por seu “excesso de zelo”, Gordon foi inicialmente destacado para capturar o, recém surgido, “vigilante assassino” conhecido como Batman.

Nesta época Gotham era controlada por políticos corruptos (e isso incluía o atual comissário de polícia), que se viram ameaçados pelo aparecimento do Cavaleiro das Trevas. Mas ao invés de prendê-lo Gordon soube reconhecer o real valor das ações de Batman e se tornou seu aliado. Ainda hoje ele é o contato do Batman no departamento de polícia de Gotham City. Graças a seus esforços ele não só atingiu o posto de comissário de polícia como também conseguiu “limpar” a força policial de Gotham City.

Sua carreira na polícia acabou lhe custando sua esposa Barbara e seu filho James Gordon Jr, mas sua filha adotiva Barbara e sua atual esposa lhe dão todo o apoio e motivação afetiva que o velho comissário precisa. Por estranho que possa parecer o maior amigo de Gordon é o próprio Batman (ele desistiu de tentar descobrir a verdadeira identidade do morcego por respeito a esta amizade, embora ele tenha algumas suspeitas).

Além de sua capacidade e seu espírito de liderança Gordon sempre trata seus superiores e subordinados com respeito, mas sabe gritar quando preciso. Gordon é dedicado ao seu trabalho a ponto de torná-lo quase uma obsessão. Ao mesmo tempo ele apoia as atividades do Batman sob quase qualquer circunstância, chegando a arriscar seu posto sua carreira e até mesmo sua vida por ele. Embora ocupe um cargo político Gordon não se interessa em política, mas tenta conciliar as decisões políticas da prefeitura com as medidas que julga adequada para a cidade.

NOTAS

- Gordon Ano 1:** Logo após ser transferido para Gotham Gordon era mais novo cerca de 30 anos e estava em melhor forma (os anos de escrivania amoleceram Jim); para simular esta época adicione +1 em seu *Físico* e *Destreza*; subtraia 1 da sua *Inteligência* e *Mente* e das habilidades *Política* e *Administração*, e da característica *Carisma*; diminua seu *Cargo* para tenente e subtraia -3 de todas as suas *Conexões*; ao final acrescente a característica *Treinamento Intensivo em Artes Marciais*.
- Gordon como NPC:** O comissário é o NPC ideal para fornecer informações a Batman, e a outros vigilantes, criando ganchos para aventuras. Gordon também pode servir como conselheiro e apoio moral, além de poder fornecer, eventualmente, um resgate “na última hora” com um esquadrão da SWAT.

DETETIVE MONTOYA

Nome: Renne Montoya
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Detetive da polícia de Gotham City
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Morena cabelos e olhos negros
Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City
Status Legal: Cidadã Americana
Grupos a que foi filiado no passado: nenhum

Atributo	norm	atual
Físico	5	
Destreza	7	
Inteligência	6	
Vontade	7	
Mente	8	
Sorte	9	

Nº de ações	1
Iniciativa	8

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
Beretta 93	13	12	D3	21	s-a (1,5)
Remigton 850	13	11	2D4	9	s-a (1,5)

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	10
Aparo	10
Esquiva	10
Dano	D2

ARMADURA	KEVLAR
ABSORÇÃO	2

CARACTERÍSTICAS

- Cargo:** Detetive de policia, **Conexões** [Nível:6 Batman (+2)], **Conexões** [Nível 4: Depto. polícia de Gotham (+3)], **Instinto (Empatia), Prontidão: +2, Reflexos: +1,**
- Anseio de Justiça (leve), Honra (gravíssima):** Deveres (servir e proteger), Evita arriscar vida de outros, Nunca abandona seus companheiros, Trata as pessoas com respeito, **Intolerância (grave): Criminosos, Teimosia (grave), Voto(grave):** Provar que é tão boa quanto qualquer homem.

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas de Fogo: 2, Armas de Impacto: 3, Artes Marciais: 3, Sacar Rápido (Todos), Recarga:1,
- Habilidades Gerais:** Armeiro (armas de fogo): 1, Atuação: 1, Busca: 2, Detecção de Mentiras: 2, Diplomacia: 2, Direito: 2, Etiqueta:2, Explosivos: 2, Forencis: 1, Furtividade: 2, Geografia (Gothan City): 2, Identificar Falsificações: 2, Intimidação: 1, Interrogatório: 2, Investigação: 2, Lábia: 1, Manha: 1, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Natação: 1, Operação de Computadores: 2, Procedimentos Policiais: 3, Programação de Computadores: 1, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 1, Sobrevivência (urbana): 1, Pesquisa: 2, Veículos Terrestres (Automóveis): 2

PODERES E HABILIDADES

Montoya não possui nenhum tipo de poder mas está em boa forma (pratica regularmente exercícios), além de possuir treinamento em artes marciais e armas de fogo. Ela também conhece bem as ruas de Gotham City e possui uma forte determinação.

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, Berretta 93-R [9mm Parabellun], 1 pente de munição extra para a Berretta, Remington 850 (normalmente guardada no carro até precisar ser utilizada). Munição extra para e Remington

RECURSOS: 4

HISTÓRICO

Detetive de polícia, de confiança do comissário Gordon; Montoya é uma dos melhores policiais de Gotham,. Ela iniciou sua carreira patrulhando as ruas da cidade mas logo se destacou e chegou a detetive. Após ser promovida ela foi indicada para trabalhar com o melhor detetive do departamento Harvey Bullock.

Bullock é o oposto de Montoya; ele é experiente, rabugento, reclamão e ranzinza; gosta de gritar para ser ouvido (mas no fundo tem um bom coração); Montoya é jovem, sensível, inteligente, diplomática, íntegra e extremamente competente. Ao contrário de seu parceiro ela aceita a participação de Batman nos casos que ela investiga, embora mantenha seus olhos sempre abertos.

GORDON, SARRAH E.

Nome: Sarrah Essen Gordon
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Casada
Ocupação: Policial Aposentada
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Chicago Illinois
Parentes Conhecidos Vivos: James Gordon (marido), Barbara Gordon (enteada)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, loira, meia idade
Grupos a que é afiliado:
Status Legal: Cidadã Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Departamento de polícia de Gotham e departamento de Polícia de Chicago

atributo	norm	atual
Físico	4	
Destreza	6	
Inteligência	6	
Vontade	7	
Percepção	8	
Mente	8	
Sorte	9	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	8
Aparo	8
Esquiva	8
Dano	1

ARMADURA	KEVLAR
ABSORÇÃO	2

Nº de ações	2
Iniciativa	7

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
S&W Lawmen	10	11	D2	6	s-a (1,5)

CARACTERÍSTICAS

- Bom Senso, Conexões** [Nível 4: Comissário Gordon (+5)], **Conexões** [Nível 4: Departamento de polícia de Chicago (+2)], **Prontidão: +1, Reflexos: +1,**
- Anseio de Justiça (suave), Devoção (grave: família), Devoção (suave: policiais), Disopia, Honra (gravíssima):** Evita arriscar vida de outros, Protege os civis, Nunca abandona seus companheiros, **Idade (velha)**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades Bélicas:** Armas de Fogo: 2, Artes Marciais: 2, Arremesso: 1, Sacar Rápido (Todos): 1, Recarga:1,
- Habilidades Gerais:** Administração:2 Armeiro: 2, Arrombamento: 2, Busca: 2, Computação: 4, Detecção de Mentiras: 2, Diplomacia: 2, Escalada: 1, Estratégia: 2, Etiqueta: 2, Espionagem: 1, Explosivos: 1, Forencis: 2, Furtividade: 1, Geografia (Gotham City): 2, Geografia (Chicago): 3, História : 2, Identificar Falsificações: 2, Intimidação: 1, Interrogatório: 2, Investigação: 2, Lábia: 1, Ler Lábios: 1, Manha: 2, Natação: 1, Operação de Computadores: 2, Pesquisa: 2, Procedimentos Policiais: 3, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 2, Sobrevivência (Urbana): 2, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Veiculos Terrestres (Automóveis): 2.

PODERES E HABILIDADES

Sarrah Essen Gordon não possui nenhum tipo de poder embora esteja em boa forma para alguém da sua idade. Embora (semi)aposentada ela possui a experiência de anos como policial em Nova Yorque, Gotham e Chicago.

EQUIPAMENTO

Embora esteja aposentada Sarrah Gordon carrega um S&W Lawmen [.357 Magnun] na bolsa (ou em um coldre de ombro).

RECURSOS: 4

HISTÓRICO

Sarah Essen veio de uma família de origem alemã radicada em Chicago. Sua personalidade forte e determinada a deslocou do resto de sua turma quando adolescente e ela foi taxada de “masculina demais” para outras carreiras, e acabou se tornando policial. Ela se graduou com honras na academia de polícia e em pouco tempo chegou a posto de sargento e foi promovida a detetive.

Buscando novas oportunidades em sua carreira ela pediu transferência para Gotham City; onde foi indicada para trabalhar com o Tenente James Gordon. Um dos seus primeiros casos importantes foi a de, juntamente com Gordon, identificar e prender o vigilante conhecido como Batman.

Apesar das opiniões de seus colegas de ginásio Sarah Essen não era de maneira nenhuma “masculina demais”, tanto que ela e Jim Gordon acabaram se apaixonando. Mas ambos eram íntegros demais e sendo Gordon casado (sua esposa Barbara estava esperando seu primeiro filho) o romance acabou por uma decisão (sofrida) de ambos. Para evitar conviver com Gordon ela pediu transferência para Nova York.

Longe de Gordon ela seguiu sua carreira com policial e se destacou em inúmeros casos, mas nunca se casou ou mesmo esqueceu Jim Gordon. Após se aposentar ela voltou a Gotham, não demorou muito para que ela e Gordon (agora viúvo) reatassem seu romance. Sem nenhum dilema ético em seu caminho eles se casaram e Essen passou a ser uma das melhores oficiais, não remuneradas da polícia de Gotham. Pois é ela que apoia e incentiva Gordon (com muito sucesso) quando ele pensa em desistir, e tenta refrear (com pouco sucesso) o vício em cigarros e trabalho do velho policial.

HITMAN

Nome: Thomas Monaghan
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Assassino de Aluguel de super seres
Também Conhecido Como: Tommy Monaghan
Local de Nascimento: desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, cabelos negros e olhos inteiramente negros
Grupos a que é afiliado: nenhum
Status Legal: Cidadão Americano

atributo	nor	atual
FÍSICO	7	
DESTREZA	8	
INTELIGÊNCIA	6	
VONTADE	10	
PERCEPÇÃO	9	
MENTE	9	
SORTE	12	

Nº ATAQUES:	2*
INICIATIVA:	Destreza Atual +4

* Hitman só tem dois ataques quando está utilizando armas de fogo, do contrário possui apenas 1 ataque físico/round

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tir o	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
.45 Auto **	+6	+8	D3+2	6	auto (2)
AutoMag 44**					

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

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	+3
Aparo	+3
Esquiva	+3
Dano	D2

ARMADURA	KEVLAR
ABSORÇÃO	2

CARACTERÍSTICAS

- Conexões** [Nível: 3 Submundo de Gotham (+2)], **Conexões** [Nível 1: Bar do Noonan (+3)], **Conexões** [Nível 4: Depto polícia de Gotham (+1)], **Prontidão:** +3, **Reflexos:** +4, **Reputação:** Um dos melhores +2 (conhecido em Gotham e no meio criminoso), **Característica Óbvia** (olhos inteiramente negros).
- Cobiça (grave)**, **Exesso de confiança (leve)**, **Hábitos Detestáveis(-1)** (boca suja), **Honra (gravíssima)**: nunca abandona seus amigos, sempre paga suas dívidas, nunca mata os “caras que estão do lado certo da lei”, só aceita contratos para matar aqueles que acredita que mereçam, nunca utilizar seus poderes para roubar no pôquer quando jogando entre amigos, **Insensível**, **Luxúria (leve)**, **Paranóia (leve)**, **Vícios (leve: Cigarros)**, **Vícios (leve: Bebidas)**, **Vícios (leve: Pôquer com os amigos)**, **Vícios (leve: apostar em jogos e cavalos)**, **Notoriedade:** Assassino de Aluguel -3 (conhecido apenas em Gotham).

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 2, Armas de Fogo: 4, Artes Marciais: 3, Arremesso: 2, Sacar Rápido (Todos): 4.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 1, Armadilhas: 1, Armeiro (armas de fogo): 1, Arrombamento: 2, Atuação: 2, Barganha: 2, Busca: 2, Camuflagem: 2, Disfarce: 1, Eletrônica: 1, Explosivos: 2, Furtar: 1, Furtividade: 3, Geografia (Gotham City): 3, Identificação: 1, Intimidação: 2, Interrogatório: 1, Investigação: 3, Lábia: 2, Manha: 3, Medicina: 3***, Natação: 1, Operação de computadores: 1, Rastreamento: 2, Sistemas de Segurança: 2, Veículos Terrestres (Autos): 2, Venefício: 1
- Habilidades de Poderes:** Percepções: 4.

PODERES E HABILIDADES

Percepções (8), Visão de Raio-X (8).

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, 2 Automáticas .45, Auto Mag 44, 3 Carregadores extras para para as .45 e um para a Auto Mag. Eventualmente Hitman emprega outros equipamentos como granadas atordoantes, e rifles de alta potência; quando a situação exige.

- **Bombas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOSÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.

HISTÓRICO

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

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

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

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

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

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

ORÁCULO

Nome: Bárbara Gordon
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Bibliotecária, Analista de Sistemas (hacker)
Também Conhecido Como: Jim Gordon
Local de Nascimento:
Parentes Conhecidos Vivos: James Gordon (pai), Sarrah Essen Gordon (madrasta)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, ruiva olhos verdes
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadã Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Batman, Esquadrão Suicida

atributo	norm	atual
Físico	4	
Destreza	6	
Inteligência	7	
Vontade	8	
Percepção	8	
Mente	7	
Sorte	9	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	7
Aparo	7
Esquiva	4
Dano	1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
Colt Python	12	11	D4	6	s-a (1,5)

CARACTERÍSTICAS

- Afinidade com Computadores(2), Aparência +1, Conexões** [Nível 6: Batman (+3)], **Conexões** [Nível 5: Canário Negro (+2)], **Conexões** [Nível 4: Comissário Gordon (+5)], **Conexões** [Nível 5: Esquadrão Suicida (+2)], **Conexões** [Nível 5: Hackers (+3)], **Conexões** [Nível 5: Richard Dragon (+2)], **Prontidão: +1, Reflexos: +2, Reputação: Grande Hacker +3** (conhecida apenas por hackers),
- Anseio de Justiça (grave), Devoção (grave: família), Devoção (leve: Batman), Disopia, Flashback (grave):** Oráculo revive o ataque do Coringa que a aleijou sempre que se depara com alguma situação semelhante, **Honra (gravíssima):** Evita arriscar vida de outros, Protege os civis, Nunca abandona seus companheiros, **Identidade Secreta, Paranóia (leve), Paraplégica**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades Bélicas:** Armas de Fogo: 3, Artes Marciais: 3, Armas de Impacto: 3, Arremesso: 2, Laço: 2, Lutar Sentado: 2, Sacar Rápido (Todos): 2, Recarga:1
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 3, Administração:1, Armadilhas: 2, Armeiro: 1, Arrombamento: 2, Atuação: 2, Biblioteconomia: 3, Busca: 2, Detectar de Mentiras: 2, Demolição: 2, Diplomacia: 2, Direito: 2, Disfarce: 2, Eletrônica: 4, Escalada: 2, Estratégia: 2, Etiqueta: 2, Espionagem: 1, Explosivos: 1, Forencis: 1, Furtar: 1, Furtividade: 3, Geografia (Gotham City): 2, Hacker : 4, História : 2, Identificar Falsificações: 2, Intimidação: 1, Interrogatório: 1, Investigação: 2, Lábria: 3, Ler Lábios: 1, Levantamento de Peso: 1, Manha: 1, Mecânica: 3, Natação: 2, Operação de Computadores: 4, Pesquisa: 4, Procedimentos Policiais: 3, Programação de Computadores: 4, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 3, Sobrevivência (Todas): 2, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 3

NOTA: A Característica Paraplégica impõe uma série de restrições a personagem. Situações como escadas ou objetos colocados em lugares altos, etc; se tornam complicadas e o Mestre pode exigir um testes de destreza ou Físico com quaisquer redutores que julgar adequado. Em termos de jogo isso se manifesta na forma de penalidades: -7 em situações onde o uso das pernas é fundamental (Corrida), -6 onde o uso das pernas é muito importante (Esquiva, Escalada), de -4 na Destreza sob condições em que mobilidade nas pernas influenciariam (Artes Marciais, Natação), uma penalidade de -3 a -2 pilotando veículos não adaptados. Graças ao treinamento que Barbara recebeu de Richard Dragon ela desenvolveu técnicas de defesa pessoal capazes de minimizar as penalidades para artes marciais (Lutar Sentado).

NOTA: Oráculo conhece a identidade secreta de Batman e de seus associados.

BATGIRL: Quando atuava como Batgirl, Barbara tinha uma melhor condição física; mas algumas de suas outras Habilidades não existiam, ou estavam menos desenvolvidas. Em termos de jogo acrescente +2 a Destreza e ao Físico; some +1 as Características Prontidão e Reflexos; acrescente as Características: Treinamento Intensivo em Artes marciais e Reputação: Combatente do Crime +2 (conhecida apenas em Gotham). E retire um nível de Afinidade com Computadores, além das Conexões com: Canário Negro, Esquadrão Suicida, Hackers, Richard Dragon.

PODERES E HABILIDADES

Na sua época como *Batgirl*, Barbara era uma atleta de nível olímpico com grande resistência física e agilidade. Após ser baleada pelo *Coringa* ela ficou irremediavelmente parálitica, nos meses que se seguiram entre operações e repouso muito da sua forma física se perdeu. Apesar disso ela conservou, e até mesmo aprimorou, sua inteligência e sagacidade. Oráculo é a melhor hacker do universo DC, até agora ninguém foi capaz de supera-la no que diz respeito a invadir sistemas de computador. Preocupada em como se defender ela aprendeu técnicas de combate específicas para aqueles que usam cadeira de rodas e a atirar com armas de fogo.

EQUIPAMENTO

Oráculo conta com um sistema de computadores capaz de se rivalizar com os sistemas de qualquer grande corporação. Além disso ela desenvolveu meios de acessar, e utilizar, supercomputadores de instituições de pesquisa para rodar seus programas. Oráculo tem cerca de uma dúzia de linhas telefônicas conectadas a seu sistema e é capaz de fazer conexões com computadores (via Internet) quase impossíveis de serem rastreadas.

Oráculo tem livre acesso (ela já possui as senhas e pode entrar nas áreas de segurança média destes sistemas sem nenhum esforço) aos computadores da: Polícia (Gotham e outras cidades importantes por todo o país), F.B.I., C.I.A., D.E.A., D.E.O, Força Tarefa X, Liga da Justiça, Titãs, Instituições Financeiras Diversas, Companhia Elétrica de Gotham, Sistemas de Água e Esgoto de Gotham, Prefeitura de Gotham City, Congresso Federal, Pentágono, etc. Partindo de computadores comuns, e alugando seus serviços como consultora de segurança ela transformou seu apartamento em um templo hi-tech; equipado com computadores de ultimo tipo. Além disso seu apartamento possui um excelente sistema de segurança.

- Computador: CPU: 5(x3), CHASSI: 4, DEFESA: 7, ISOLAMENTO: 4, ARMADURA: 3

RECURSOS: 6 (Oráculo pode “pegar emprestado” dinheiro em situações de Emergência, embora evite fazer isso; nestes casos considere que ela possui recursos 10)

HISTÓRICO

Barbara Gordon nasceu e foi criada em um ambiente de muito amor pelos seus pais (senhor e senhora Roger C. Gordon irmão mais novo de Jim Gordon). Infelizmente esta felicidade durou apenas até a idade de 7 anos, acabou com a morte prematura de sua mãe; abalado com a morte de sua esposa (e teimoso demais para recorrer ao seu irmão) Roger Gordon se entregou ao alcoolismo. Pouco depois, com sua condição física abalada pelo alcoolismo o próprio Roger faleceu.

Órfã a jovem Barbara foi morar com o seu tio James Gordon (na época capitão da polícia de Gotham) e sua esposa Barbara. Um forte laço surgiu entre a jovem Barbara (apelidada de “Babs”) e sua nova família, a ponto dela ser adotada e considerar James e Barbara como seus verdadeiros pais.

Desde os tempos de pré-adolescência Barbara Gordon se destacou por possuir uma condição física acima da média, inteligência, curiosidade, uma memória privilegiada e uma enorme fixação com super-heróis (em especial com o Batman). Suas capacidades atléticas lhe conseguiram um lugar na equipe de atletismo da sua escola; isso somado a suas excelentes notas lhe garantiram uma bolsa na universidade de Gotham. Por influência de seu pai Barbara também dedicou algum tempo ao estudo de artes marciais (para saber se defender).

Uma noite indo a um baile à fantasia, vestida como Batmoça, Bárbara viu seu pai sendo atacado por um bando de marginais, e reagindo instintivamente, ela partiu em seu auxílio nocauteando alguns atacantes e afugentando outros. O Comissário Gordon, não reconheceu a própria filha, e motivada pelo acontecimento, Bárbara decidiu realmente se tornar a Batmoça. No início de sua carreira, a nova combatente do crime cruzou o caminho de Batman, que tentou desencorajá-la com todos os argumentos possíveis. Contudo, Bárbara alegou que continuaria sua carreira com ou sem a ajuda de Batman. Resignado, o Cavaleiro das Trevas deu seu apoio (treinamento físico e mental), para que a Batmoça pudesse se tornar continuar uma verdadeira do crime.

Barbara viveu muitas aventuras, sozinha ou ao lado de Batman e Robin. Após o evento conhecido como a CRISE, Barbara Gordon desistiu de sua carreira como Batmoça, retornando a sua vida normal. Neste ponto da sua carreira seu pai já havia descoberto a sua identidade, mas isso não havia afetado o relacionamento dos dois., tudo ia bem até o Coringa baleiar covardemente Barbara apenas para provocar seu pai. Ela sobreviveu, mas a bala fraturou sua espinha e a deixou paraplégica.

Após um período de desespero e autopiedade, Barbara se recuperou com a ajuda, secreta, de Batman e de Richard Dragon. Dedicando-se cada vez mais ao mundo da computação ela criou a identidade de Oráculo, a maior Hacker do universo DC, e passou a combater o crime e a corrupção com novas armas. Armas com as quais ela é a melhor.

PENNYWORTH, ALFRED

Nome: Alfred Pennyworth
Nacionalidade: Inglês
Estado Civil: solteiro
Ocupação: Mordomo
Local de Nascimento: Inglaterra
Parentes Conhecidos Vivos: Wilfred (irmão), Daphne (sobrinha)
Base de Operações: Mansão Wayne, Gotham City
Grupos a que é afiliado: Batman
Status Legal: Cidadão Inglês residindo nos Estados Unidos

Nº de ações	2
Iniciativa	5

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência

Atributo	norm	atual
Físico	4	
Destreza	5	
Inteligência	5	
Vontade	6	
Percepção	8	
Mente	6	
Sorte	5	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	6
Aparo	6
Esquiva	-
Dano	1

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características

- Bom Senso, Conexões** [Nível:6 Batman (+5)], **Conexões** [Nível 5: Robin (+4)], **Conexões** [Nível 4: Depto. Polícia de Gotham (+1)], **Conexões** [Nível 5: Asa Noturna (+3)],), **Conexões** [Nível 4: Harold (+2)], **Controle Emocional(1), Prontidão: +1**
- Devoção (grave: família), Devoção (gravíssima: Batman/Robin/Asa Noturna), Idade (velho)**

Habilidades

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 1, Armas de Fogo: 1, Armas de Impacto: 1, Artes Marciais: 1, Arremesso: 1,
- Habilidades Gerais:** Administração:2, Atuação: 4, Busca: 3, Camuflagem: 1, Comediante: 2, Computação: 3, Detecção de Mentiras: 3, Diplomacia: 2, Direito: 1, Estratégia: 2, Etiqueta:3, Espionagem: 1, Explosivos: 1, Forencis: 1, Furtividade: 2, Geografia (Inglaterra): 3, Geografia (Gothan City): 2, História: 2, Identificar Falsificações: 1, Intimidação: 1, Interrogatório: 1, Investigação: 1, Lábia: 2, Manha: 1, Mecânica: 1, Medicina (Primeiros Socorros): 3, Natação: 1, Operação de Computadores: 2, Procedimentos Policiais: 2, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 1, Sobrevivência (Todas): 1, Pesquisa: 1, Política: 1, Veículos Terrestres (Automóveis): 3, Veículos Aéreos (Helicóptero): 1, Venefício: 1,

Poderes e Habilidades

Alfred não possui nenhum tipo de poder embora esteja em excelente forma para alguém da sua idade. Uma de suas habilidades dignas de nota é sua habilidade em imitar, bastante bem, a voz de Bruce Wayne ao telefone (usando a habilidade Atuação).

Equipamento

Embora não possua ou tenha hábito de usar nenhum tipo de equipamento, Alfred tem acesso, e sabe utilizar grande parte dos aparelhos, veículos da Batcaverna.

Histórico

Nascido na Inglaterra, Alfred Pennyworth passou a maior parte de sua vida nos EUA como empregado da família Wayne, em Gotham City. Apesar de alguns parentes – incluindo seu irmão e mãe – tem seguido a tradição da família de se tornarem atores, Alfred escolheu a profissão do pai, a de mordomo. Ele trabalhou para o Dr. Thomas Wayne e sua esposa Martha, que viviam na Mansão Wayne em Gotham. Depois que seus patrões foram assassinados, Alfred permaneceu na residência, ajudando a médica Leslie Thompkins a cuidar do pequeno órfão Bruce Wayne. E continuou a cuidar da mansão durante os anos que Bruce passou no exterior. Ao retornar, Wayne decidiu tornar-se o vigilante mascarado conhecido como Batman e revelou sua dupla identidade a Alfred, que, desde então, passou a ser seu confidente fiel, prestando excelentes serviços nos bastidores, tanto para Batman como para os dois jovens que foram seus parceiros no combate ao crime, o primeiro, segundo e terceiro Robin (Dick Grayson, Jason Todd e Timothy Drake, respectivamente).

Alfred é responsável pela manutenção de todo o vasto arsenal de Batman: armas, veículos, instrumentos de comunicação, computadores e outros equipamentos específicos (a maioria deles instalada na batcaverna, abaixo da Mansão Wayne). Ele teve um papel fundamental em vários casos do Homem-Morcego e salvou sua vida diversas vezes.

Até hoje, Alfred continua um empregado leal a Bruce Wayne e um aliado incondicional de Batman.

ROBIN

Nome: Timothy Drake
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Estudante/Aventureiro
Também Conhecido Como: Tim Drake
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Drake (pai)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Batman
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Titãs

Nº DE AÇÕES	3
INICIATIVA	10

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	T R	T M	Dano	Ammo
Funda	13	14	D2	5
Lâminas	13	14	1	10
Batarangue	13	14	D2+1	3

atributo	normal	atual
FÍSICO	6	
DESTREZA	8	
INTELIGÊNCIA	7	
VONTADE	6	
PERCEPÇÃO	8	
MENTE	7	
SORTE	8	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Artes Marciais	Bastão
Golpe	11	11
Aparo	11	11
Esquiva	11	-
Dano	D2	D2+1

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

CARACTERÍSTICAS

- Afinidade com Computadores (1), Audição Ampliada (+1), Bom Senso, Carisma: +1, Conexões** [Nível 6: Batman (+4)], **Conexões** [Nível 7: Titãs (+2)], **Conexões** [Nível 4: Depto Polícia de Gotham (+3)], **Conexões** [Nível 5: Asa Noturna (+3)], **Conexões** [Nível 3: Alfred (+5)], **Conexões** [Nível 5: Caçadora (+3)], **Conexões** [Nível 5: Mulher Gato (+1)], **Instinto (Policial), Prontidão: +2, Reflexos: +2, Reputação: Combatente do Crime +2** (conhecido nacionalmente), **Visão Ampliada (+1)**
- Anseio de Justiça (suave), Devoção (grave: Batman/Alfred), Honra (gravíssima):** Não mata, Protege os civis, Evita arriscar vida de outros, Nunca abandona seus companheiros, **Idade (jovem), Identidade Secreta, Timidez (leve), Tutor (seu pai)**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 1, Artes Marciais: 3, Arremesso: 3, Arremesso (Lâminas): 3, Interceptar: 1, Lutar Cegamente: 1, Pontos de Pressão: 2, Sacar Rápido (Todos): 2,
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 4, Administração:1, Armadilhas: 2, Armeiro (armas pessoais): 2, Arrombamento: 3, Atuação: 1, Busca: 3, Camuflagem: 2, Cavalgar: 1, Ciência Geral: 2, Correr: 2, Demolição: 2, Detecção de Mentiras: 2, Diplomacia: 2, Direito: 3, Disfarce: 3, Eletrônica: 3, Escalada: 3, Estratégia: 1, Etiqueta: 1, Espionagem: 1, Explosivos: 2, Forensis: 2, Furtar: 2, Furtividade: 3, Geografia (Gothan City): 3, Hacker : 3, História : 2, Identificar: 2, Intimidação: 3, Interrogatório: 2, Investigação: 3, Lábia: 2, Ler Lábios: 2, Levantamento de Peso: 2, Liderança: 3, Manha: 2, Mecânica: 2, Meditação: 1, Mergulho: 2, Natação: 2, Operação de Computadores: 4, Pára-quedismo: 1, Pesquisa: 2, Prestidigitação: 1, Procedimentos Policiais: 2, Programação de Computadores: 3, Rastreamento: 2, Sistemas de Segurança: 2, Sobrevivência (Todas): 2, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Veículos Aéreos: 1, Veículos Terrestres (Automóveis): 3, Venefício: 1.

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder Robin é um atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência e capacidades dedutivas naturais além de seu treinamento físico e mental supervisionado pelo Batman, Robin possui uma afinidade natural para o uso de computadores sendo um hacker de primeira linha.

EQUIPAMENTO

Robin carrega um vasto arsenal para combater o crime em seu cinto de utilidades. Entre eles podemos destacar:

- **Batarangue:** são bumerangues em formato de morcego: +1/+2, D2+1. Caso errem o alvo, os bumerangues retornam a mão de Robin no final do *round* seguinte, além de outros usos mais criativos.
- **Máscara de Gás:** recobre todo o rosto de Robin protegendo-o contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Rádio-comunicador de Pulso:** RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Computador Portátil (localizado no ombro):** CPU: 3, CHASSI: 1, DEFESA: 2, ISOLAMENTO: 2, ARMADURA: 1, Vários programas instalados (este computador também pode ser conectado a outros via plug de conexão ou link-celular).
- **Omini Equipamentos:** 3
- **Red Bird:** Robin possui um carro especialmente construído nos moldes do Batmóvel, que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +3, CHASSI: 7 (X 20), POTÊNCIA: 300 Km/hora, TRAÇÃO: +2, ARMADURA: 5, PESO: 1,5 Toneladas, além de outros equipamentos, incluindo sensores (radar), controle remoto até um pára-quedas para ser usado em freadas rápidas.

HISTÓRICO

O jovem Timothy Drake e seus pais foram ao Circo Haly no dia em que os pais de Dick Grayson foram mortos. Tim estava ansioso para ver a apresentação dos Graysons voadores, e em especial a apresentação de Dick. Contudo, houve uma tragédia, que culminou na morte dos pais de Dick. Depois do acidente, Tim viu Batman confortando Dick.

Durante anos, Tim teve pesadelos terríveis no qual eram constantes a presença do acidente dos Graysons, até um dia, com nove anos de idade Tim viu um vídeo de uma câmera de segurança que filmavam Batman e Robin lutando contra o Pengüim. Robin executou um salto quadruplo, e Tim reconheceu Robin como sendo Dick Grayson, pois somente ele poderia tê-lo feito. Tim chegou a uma inevitável conclusão: Bruce Wayne era Batman.

Tim acompanhou a carreira da dupla dinâmica em segredo. Ele soube que Dick tornou-se o Asa Noturna e quando Bruce Wayne adotou Jason Todd. Mais uma vez, Tim deduziu que o novo Robin era Jason Todd. Tim leu sobre a morte de Jason, o que o levou a pensar na morte de Robin, e como isso teria abalado Batman. Depois desse fato, ficou claro que Batman precisava de um novo Robin.

Quando Dick deixou os Titãs por um período de tempo para se encontrar, Tim invadiu o apartamento de Dick e deduziu que ele deveria ter voltado para o Circo Haley. Tim seguiu Dick até a cena da morte dos pais de Dick e depois convenceu Grayson que Batman estava com problemas.

Encontrando-se com Batman, Dick realmente fez com ele, Batman, admitisse que estava precisando de ajuda. Logo após isso, Duas-Caras conseguiu aprisionar Batman e Asa Noturna. Tim, vestido como Robin e acompanhado por Alfred, conseguiu ajudá-los. Após a derrota de Duas-Caras, Batman aceitou Tim como novo Robin, mas não definitivamente: o garoto precisava ser testado.

Alfred treinou Tim por alguns meses, mostrando a ele como as coisas na Batcaverna eram feitas por ele mesmo e por Batman. Após isso, Batman treinou o garoto pessoalmente, tão ou mais duro que treinou seus predecessores. Após essa fase de treinamento, Batman enviou Tim para um “estágio” com Dick Grayson (apenas um ex-Robin poderia mostrar a ele como era ser um parceiro do Batman).

Por coincidência, ou destino, os pais de Tim foram sequestrados por um criminoso conhecido como “O Homem Obeah”. Batman conseguiu resgatá-los, mas uma fatalidade ocorrida após o término da crise, acabou por levar a mãe de Tim à morte e seu pai ficou confinado a uma cadeira de rodas.

Apesar disso, Timothy não é tão revoltado quanto Batman ou Asa Noturna, e ele vê seu papel como Robin como uma forma de tornar o mundo um lugar melhor e não uma válvula de escape para sua sede de justiça. Tim completou seu treinamento com ninguém menos que Lady Shiva, sendo o Rei Kobra a sua prova final para se tornar o novo Robin.

SARGENTO BULLOCK

Nome: Harvey Bullock

Nacionalidade: Norte Americano

Estado Civil: Solteiro

Ocupação: Sargento da polícia de Gotham City

Também Conhecido Como: Bispo

Local de Nascimento: Gotham City

Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum

Base de Operações: Gotham City

Aparência: Caucasiano, gordo, olhos e cabelos negros, roupas sujas com molho de tomate

Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City

Status Legal: Cidadão Americano

Grupos a que foi filiado no passado: Chequemate

Nº de ações	2
Iniciativa	9

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
S&W Lawmen	10	9	D2	6	s-a (1,5)
Spas 12	12	10	2D4	9	s-a (1,5)
Colt Python	12	11	D4	6	s-a (1,5)

atributo	norm	atual
Físico	6	
Destreza	6	
Inteligência	5	
Vontade	7	
Percepção	8	
Mente	5	
Sorte	6	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	9
Aparo	9
Esquiva	-
Dano	D2

ARMADURA	KEVLAR
ABSORÇÃO	2

CARACTERÍSTICAS

- Cargo:** Sargento de polícia, **Conexões** [Nível:6 Batman (+1)], **Conexões** [Nível 4: Depto polícia de Gotham (+4)], **Conexões** [Nível 4: Harry Stein (+2)], **Conexões** [Nível:5 Espinho Negro (+2)], **Conexões** [Nível:6 C.I.A. (+1)], **Instinto (policial)**, **Prontidão: +1**, **Reflexos: +3**, **Reputação: Policial Durão +1** (conhecido apenas em Gotham), **Resistência: +1**,
- Anseio de Justiça (grave)**, **Gula (gravíssima)**, **Honra (gravíssima)**: Deveres (servir e proteger), Evita arriscar vida de outros, Nunca abandona seus companheiros, Sempre paga suas dividas, **Impulsividade (leve)**, **Intolerância (grave)**: **Vigilantes**, **Mau Humor (grave)**, **Peso Anormal (gordo)**, **Teimosia (grave)**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Armas de Impacto(0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 1, Armas de Fogo: 3, Armas de Impacto: 2, Artes Marciais: 3, Sacar Rápido (Todos): 2, Recarga:2,
- Habilidades Gerais:** Armeiro (armas de fogo): 2, Arrombamento: 1, Busca: 3, Detecção de Mentiras: 2, Direito: 2, Estratégia: 2, Etiqueta:1, Espionagem: 2, Explosivos: 1, Forencis: 1, Furtividade: 2, Geografia (Gotham City): 3, Identificar Falsificações: 3, Intimidação: 3, Interrogatório: 2, Investigação: 2, Lábria: 1, Levantamento de Peso: 1, Liderança: 2, Manha: 3, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Natação: 1, Procedimentos Policiais: 3, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 1, Sobrevivência (Todas): 1, Pesquisa: 1, Veículos Terrestres (Automóveis): 2

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, Colt Phyton [.357 Magnum], S&W Lawmen [.357 Magnum] (presa no tornozelo), Spas-12 (normalmente guardada no carro até precisar ser utilizada). Munição extra para a Colt Phyton e SPAS-12

HISTÓRICO

Um dos heróis da cidade, o Sargento Harvey Bullock se destaca como membro valioso do Departamento de Polícia, desde que, em 1987, ganhou fama ao desvendar sozinho os “Assassinos Singleton”. Veterano de muitas operações secretas e um dos “homens de ouro” de James Gordon, Bullock oculta, sob uma fachada de desleixo, um dos policiais mais habilidosos da cidade.

Capítulo 5

Vilões e Inimigos

BANE

Nome: Desconhecido
Nacionalidade: Santa Prisca
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Criminoso profissional
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão de Santa Prisca vivendo ilegalmente nos Estados Unidos
Grupos a que foi filiado no passado: R’as al Ghul

Nº de ações	2
Iniciativa	15

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência

Atributo	norm	Atual
Físico	11	
Destreza	9	
Inteligência	9	
Vontade	11	
Percepção	9	
Mente	10	
Sorte	12	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	14
Aparo	14
Esquiva	15
Dano	D2+1

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

CARACTERÍSTICAS

- Bom Senso, Carisma: +2, Conexões** [Nível 3: Submundo Santa Prisca (+2)], **Conexões** [Nível 6: R’as al Ghul], **Conexões** [Nível 3: Submundo Gotham (+4)], **Harmonia com o Corpo, Imunidade a Dor, Instinto (Estratégia), Prontidão: +3, Recuperação Rápida, Reflexos: +4, Reputação: Assassino (um dos melhores) +3** (conhecido apenas no submundo), **Resistência: +3, Rigidez (+1), Treinamento Intensivo em Artes Marciais, Visão Ampliada (+1)**
- Anseio de Poder (gravíssimo), Cobiça (grave), Estatura Diferenciada** (Dois metros de músculos), **Fúria (leve), Notoriedade: Criminoso Assassino -3** (conhecido apenas em Gotham City), **Voto (grave):** Destruir o Batman e dominar Gotham City

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 3, Armas de Fogo: 2, Artes Marciais: 4, Arremesso: 2, Interceptar: 1, Lutar Cegamente: 1, Pontos de pressão: 1, Sacar Rápido (Injetor de “Veneno”): 4.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 3, Administração: 2, Armadilhas: 2, Arrombamento: 4, Atuação: 2, Avaliação: 3, Barganha: 2, Busca: 2, Camuflagem: 2, Correr: 3, Demolição: 2, Detectar Mentiras: 2, Diplomacia: 2, Direito: 3, Disfarce: 2, Eletrônica: 3, Escalada: 3, Escape: 2, Estratégia: 3, Etiqueta: 1, Espionagem: 2, Explosivos: 3, Furtar: 2, Furtividade: 4, Geografia (Gotham City): 2, Geografia (Santa Prisca): 2, História (militar): 3, Identificação: 3, Intimidação: 4, Interrogatório: 2, Investigação: 1, Lábia: 2, Levantamento de Peso: 3, Liderança: 3, Manha: 3, Mecânica: 1, Medicina: 2, Mergulho: 2, Natação: 3, Operação de Computadores: 3, Pára-quedismo: 2, Pesquisa: 2, Procedimentos Policiais: 3, Programação de Computadores: 2, Rastreamento: 3, Sistemas de Segurança: 4, Sobrevivência (Todas): 3, Tortura: 2, Veículos Aéreos: 3, Veículos Aquáticos (Lanchas): 2, Veículos Terrestres (todos): 3, Venefício: 2.

EQUIPAMENTO

- “Veneno”:** Bane já se utilizou de uma droga conhecida como “Veneno”. Esta droga é capaz de produzir alterações genéticas temporariamente aumentando a força e velocidade do usuário; mas causa acessos de fúria e, com o uso prolongado, desenvolvimento de psicoses. Em termos de jogo a ingestão cada dose se traduz em um teste para evitar a desvantagem **Fúria (leve)**, leve se o personagem não possuir ssa característica caso o personagem já possua ele deve

realizar o teste com um nível a mais (se o nível já for gravíssimo o teste falha automaticamente. Sob o efeito da droga o personagem adquire por 10D6 minutos as características **Reflexos em Emergências**, e **Surto de Adrenalina**, cada dose acrescenta 1 nível de Surto de Adrenalina e a cada duas o usuário recebe 1 nível de Reflexos em Emergências. Após encerrado o efeito o usuário deve fazer um teste de Físico menos 2 vezes o número de doses ingeridas caso falhe o personagem recebe 1D3 de dano por dose ingerida; e ainda um teste de Vontade menos o número de doses (em caso de falha o personagem ganha a característica Vício (leve): Veneno, se o personagem já possuir este vício o seu nível se agrava em 1); um último teste de Vontade deve ser feito com o redutor de -1 por dose em caso de falha o personagem ganha a característica Psicopata (leve), se o personagem já possuir este vício o seu nível se agrava em 1, se o nível já for gravíssimo o personagem perde um ponto de Mente por falha).

- **Injetor de “Veneno”:** Aparelho controlador (e reservatório) colocado no seu pulso, ligado por um cabo a com um injetor implantado na nuca de Bane. Capacidade para armazenar até 12 doses da droga.

HISTÓRICO

Nascido para cumprir a prisão perpétua junto com seu pai, sua infância e parte de sua adolescência foi gasta atrás dos muros de Pena Duro, a infame prisão/fortaleza de Santa Prisca.

Aproximadamente aos 8 anos de idade, ele matou o primeiro de muitos homens confinados com ele.

Depois de mais de três décadas, Bane foi o objeto de experimentos com o Veneno, uma droga alteradora de genes capaz de dar força tremenda ao usuário em troca da sanidade.

Com sua enorme força física e capacidade de fúria ampliada pelo veneno em suas veias, Bane efetuou uma fuga de Pena Duro junto com três comparsas.

Livre pela primeira vez em sua vida, Bane pegou Gotham City onde rapidamente anulou Batman e reinou no submundo de Gotham até ser derrubado por Jean Paul Valley, pretendente do manto do Morcego.

Desde essa vez, ele tem ameaçado Gotham e o mundo sozinho e ao lado de R’as al Ghul.

Atualmente, espera-se que a qualquer momento que ele renove sua campanha para destruir Batman e governar Gotham.

Nota: O Bane ao qual se refere esta ficha, é a versão atual do personagem, e não a apresentada a Queda do Morcego. Para simular esta época, reduza em 1 a Inteligência e acrescente as Características: Vício (grave): Veneno e Psicopata (grave).
--

CHARADA

Nome: Eddie Nashton, Edward Nigma
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Criminoso
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, cabelos castanhos, e olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: nenhum

Nº de ações	2
Iniciativa	6

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência

atributo	norm	atual
Físico	5	
Destreza	6	
Inteligência	9	
Vontade	7	
Percepção	8	
Mente	8	
Sorte	10	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Artes Marciais	Bengala
Golpe	7	8
Aparo	7	8
Esquiva	7	-
Dano	1	D2

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

CARACTERÍSTICAS

- Carisma:** +3, **Conexões** [Nível 3: Submundo de Gotham (+3)], **Conexões** [Nível 3: Asilo Arkhan], **Inventividade**, **Prontidão:** +4.
- Cobiça** (grave), **Fúria** (suave), **Notoriedade:** Criminoso Insano +2 (conhecido nacionalmente), **Psicopata** (leve), **Vício** (gravíssimo): Colecionar e solucionar enigmas charadas e afins, **Vício** (gravíssimo): Deixar pistas dos seus próximos crimes na forma de charadas.

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 2, Armas de Fogo: 1, Artes Marciais: 1, Arremesso: 1, Sacar Rápido (Todos): 2.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 1, Armadilhas: 3, Armeiro (armas de fogo): 2, Arrombamento: 3, Atuação: 4, Busca: 1, Ciência Geral: 2, Demolição: 3, Disfarce: 1, Enigmas: 4, Escalada: 1, Escape: 1, Estratégia: 4, Explosivos: 3, Furtar: 1, Furtividade: 2, Geografia (Gothan City): 4, Falsificações: 1, Intimidação: 3, , Lábria: 2, Lei: 1, Liderança: 2, Manha: 2, Natação: 2, Ocultismo: 1, Operação de Computadores: 2, Pesquisa: 3, Programação de Computadores: 2, Procedimentos Policiais: 2, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 3, Veículos Terrestres (Automóveis): 3, Venefício: 1.

PODERES e HABILIDADES

O Charada não tem poderes sobre-humanos, mas é um estrategista do crime com alguma habilidade. No combate corpo a corpo, é apenas regular.

HISTÓRICO

Quando Eddie Nashton era menino, um de seus professores fez uma competição para ver qual dos estudantes poderia montar mais rápido um determinado quebra-cabeças. Naquela noite, Nashton fotografou secretamente o quebra-cabeça montado que encontrou na escravinha do professor. No dia seguinte, o garoto venceu o concurso facilmente.

Anos depois, já adulto, Nashton alimentou seu amor por enigmas dirigindo um *stand* de quebra-cabeças desonesto num parque de diversões. Desejando ganhar mais dinheiro, decidiu tornar-se um ladrão em grande escala e competir com suas habilidades contra a polícia de Gotham – e Batman. Mudando seu nome verdadeiro para Edward Nigma – “E. Nigma” – Nashton, vestiu uma fantasia e tornou-se o fora da lei astuto que sempre deixava pistas de seus futuros crimes na forma de charadas e quebra-cabeças.

Batman descobriu que, ao longo dos anos, o vilão desenvolveu um reflexo condicionado que torna impossível que ele faça um movimento importante em sua vida sem deixar alguma espécie de charada para explicá-lo. Consequentemente, Nashton é psicologicamente incapaz de cometer qualquer crime sem antes deixar uma pista para Batman ou à polícia. O Charada é plenamente consciente de sua personalidade, mas essa necessidade compulsiva de fazer enigmas é justamente o que o impede de ser um grande adversário para Batman e o relega à posição de “criminoso de segunda classe”.

CORINGA

Nome: desconhecido
Nacionalidade: Norte Americano (?)
Estado Civil: desconhecido
Ocupação: Criminoso/Comediante
Também Conhecido Como: desconhecido
Local de Nascimento: desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Variável, normalmente Gotham City
Aparência: Pele branca, olhos e cabelos verdes
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal (extensa)
Grupos a que foi filiado no passado: desconhecido

Nº de ações	2
Iniciativa	7

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo
Flor Lança ácido	+3	+4	D4	4

atributo	norm	atual
Físico	7	
Destreza	7	
Inteligência	9	
Vontade	10	
Percepção	10	
Mente	12	
Sorte	20	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Artes Marciais	Bengala
Golpe	10	10
Aparo	10	10
Esquiva	10	-
Dano	D2	D2+1

CARACTERÍSTICAS

- Carisma:** +3, **Conexões** [Nível 3: Submundo de Gotham (+2)], **Conexões** [Nível 3: Asilo Arkhan], **Prontidão:** +3, **Inventividade**, **Reflexos em Emergências (1)** [somente em Fúria], **Surto de Adrenalina(1)** [somente em Fúria], **Visão Ampliada (+1)**
- Característica Óbvia**, **Feiura:** -1, **Fúria (gravíssima)**, **Notoriedade: Criminoso Insano +3** (conhecido internacionalmente), **Psicopata (gravíssimo)**,

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 3, Armas de Fogo: 3, Artes Marciais: 3, Arremesso: 2, Sacar Rápido (Todos): 2.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 2, Armadilhas: 3, Armeiro (armas pessoais): 2, Arrombamento: 3, Atuação: 3, Avaliação: 2, Busca: 1, Ciência Geral: 3, Comediante: 2, Computação: 2, Demolição: 3, Disfarce: 3, Eletrônica: 3, Escalada: 1, Escape: 2, Estratégia: 2, Explosivos: 2, Furtar: 3, Furtividade: 3, Geografia (Gothan City): 3, Falsificações: 2, Intimidação: 4, Interrogatório: 3, Lábia: 2, Liderança: 2, Manha: 2, Mecânica: 2, Natação: 2, Pesquisa: 3, Prestidigitação: 3, Política: 1, Procedimentos Policiais: 3, Rastreamento: 1, Química: 4, Sistemas de Segurança: 3, Sobrevivência (Todas): 3, Veículos Aéreos: 1, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 3, Venefício: 4,

HISTÓRICO

O Coringa continua sendo o inimigo mais mortal de Batman e certamente o mais enigmático. Ao longo dos anos, o vilão contou muitas histórias diferentes sobre o início de sua carreira. Atualmente, a versão mais aceita coloca-o como um homem que era casado e feliz e que tinha seu trabalho de assistente de laboratório na Indústria Química Ace, em Gotham City. Esperando tornar-se um comediante, ele deixou seu emprego, mas logo percebeu que as platéias não o achavam engraçado. Sentindo-se fracassado, e precisando sustentar sua esposa grávida, acabou se envolvendo com criminosos. Disfarçado com um capuz vermelho metálico, o desafortunado comediante deveria guiá-los através da Química Ace até a indústria vizinha, um fabricante de cartas de baralho, onde a quadrilha planejava cometer um assalto.

Entretanto, no dia combinado, a tragédia o atingiu: sua esposa foi eletrocutada em um acidente. Desanimado, o futuro Coringa quis desistir, mas foi pressionado a manter a palavra. Apesar de relutante, ele levou a gangue à Química Ace naquela noite.

Porém, o crime foi frustrado pelos guardas de segurança e pelo Batman. Ao tentar fugir, o ex-funcionário da Ace caiu num tanque de lixo químico e, quando removeu o capacete, descobriu que os produtos químicos, além de desbotaram a sua pele,

deixando-a branca, haviam tornado seus cabelos verdes e lábios fortemente avermelhados. Jogado além do limite da sanidade, o Coringa nasceu naquela noite.

Denominando-se o palhaço do crime, ele passou a cometer uma série de crimes sem lógica aparente. Ao longo dos anos, seus complicados planos sempre foram frustrados pelo Batman. Gradualmente, os dois homens reconheceram o laço que havia entre os opostos. Uma vez, o Homem Morcego tentou conversar com o Coringa e resolver suas diferenças sem que um ou outro tivessem que morrer. A discussão não deu em nada.

Os dois crimes mais nefandos que o Coringa perpetuou envolveram três pessoas muito próximas ao Cavaleiro das Trevas: o Comissário Gordon, Bárbara Gordon (filha adotiva do Comissário) e Jason Todd. O vilão é responsável por Bárbara estar parálitica. A fim de abalar a mente e o espírito do Comissário, o Coringa invadiu o apartamento do veterano policial e disparou na jovem, deixando-a permanentemente aleijada.

DUAS CARAS

Nome: Harvey Dent
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: Criminoso (ex-promotor)
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Francis Dent (esposa)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

atributo	norm	atual
Físico	6	
Destreza	7	
Inteligência	8	
Vontade	8	
Percepção	8	
Mente	10	
Sorte	20	

Nº de ações	2
Iniciativa	7

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
M-16	15	14	D4	30	Auto (2)
Beretta 93	13	12	D3	21	s-a (1,5)

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	10
Aparo	10
Esquiva	10
Dano	D2

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

CARACTERÍSTICAS

- Carisma: +2, Conexões** [Nível 3: Submundo de Gotham (+3)], **Conexões** [Nível 3: Asilo Arkhan], **Prontidão: +3, Visão Ampliada (+1)**
- Característica Óbvia, Feiura: -2, Fúria (grave), Notoriedade: Criminoso Insano +3** (conhecido nacionalmente), **Psicopata (gravíssimo), Vício (gravíssimo): Decidir situações jogando uma moeda, Vício (gravíssimo): Praticar crimes relacionados ao número 2.**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 3, Armas de Fogo: 3, Artes Marciais: 3, Arremesso: 2, Sacar Rápido (Todos): 2.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 1, Armadilhas: 3, Armeiro (armas de fogo): 2, Arrombamento: 3, Busca: 1, Demolição: 3, Disfarce: 3, Escalada: 1, Escape: 2, Estratégia: 3, Explosivos: 2, Furtar: 3, Furtividade: 3, Geografia (Gotham City): 3, Falsificações: 2, Intimidação: 3, Interrogatório: 3, Lábria: 2, Lei: 3, Levantamento de Peso: 2, Liderança: 2, Manha: 2, Natação: 2, Operação de Computadores: 2, Pesquisa: 3, Política: 2, Procedimentos Policiais: 3, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 3, Sobrevivência (Todas): 3, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 3, Venefício: 1

PODERES e HABILIDADES

O Duas Caras não tem poderes sobre-humanos, mas é um mestre estrategista do crime e um bom combatente corpo a corpo. Ele também é um bom líder capaz de inspirar lealdade quase cega em seus capangas.

EQUIPAMENTO:

Duas Caras não utiliza nenhum equipamento especial embora saiba utilizar armas de fogo (ele quase sempre anda armado) e outros tipos de equipamentos úteis na sua linha de trabalho.

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Harvey Dent foi um dos mais brilhantes promotores públicos da história de Gotham. Parte do seu sucesso foi devido ao fato de trabalhar conjuntamente com recém surgido vigilante mascarado conhecido como Batman e do tenente de polícia James Gordon. Juntos os três atingiram duramente o crime organizado que infestava a cidade.

Quase tão obcecado em fazer a justiça prevalecer quanto Batman, Dent acumulou inúmeros processos simultâneos exigindo cada vez mais de si mesmo (sua obsessão atingiu o ponto de chegar a preocupar Batman). O que o Cavaleiro das trevas não sabia era que o comportamento de Dent tinha raízes nos abusos que ele sofreu de seu pai durante sua infância.

Durante o interrogatório do mafioso conhecido como “Chefão” Maroni, o criminoso conseguiu se apossar de um frasco contendo ácido e arremessou seu conteúdo no rosto do jovem promotor. Como o resultado todo o lado esquerdo da face de Dent ficou completamente desfigurado.

Este episódio destruiu completamente o, já instável, equilíbrio mental de Dent, com sua psique completamente fragmentada Harvey se tornou o sociopata que se auto intitulou “Duas Caras”. Duas Caras o criminoso psicótico obcecado com o conceito de dualidade, com o número 2, e com nenhum escrúpulo quanto a matar.

Utilizando uma moeda, herança de seu pai, com um lado normal e outro completamente riscado para decidir se seria “bom” ou “mal”, para tomar todas as suas decisões envolvendo vida e morte; Dent tenta encarnar o conceito de dualidade.

Duas caras provou ser um criminoso tão genial e eficiente, quanto Harvey Dent era genial e eficiente como promotor. Em pouco tempo ele e Batman se reencontraram, agora em lados opostos, e mais de uma vez o Cavaleiro das trevas foi salvo pela face “boa” da moeda de Dent. Batman tentou, mais de uma vez, reabilitar Dent sem sucesso, e mesmo sabendo que nada mais pode ser feito ele lamenta ter que combater seu antigo aliado.

EXTERMINADOR

Nome: Slade Wilson
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: Mercenário
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Adeline Wilson (esposa)
Base de Operações: Variável
Aparência: Caucasiano, olhos negro e cabelos brancos
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal (pena já cumprida)
Grupos a que foi filiado no passado: Exército dos Estados Unidos, C.O.L.M.E.I.A., Titãs

Nº DE AÇÕES	3 a 5*
INICIATIVA	18

* Devido a Característica Reflexos em Emergências

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência
Pistola	15	14	D4	8	s-a (1,5)
Bastão Energético	16	15	6	25	s-a (1,5)

atributo	Bas	Amp	Final	atual
FÍSICO	8	x 2	16	
DESTREZA	10		10	
INTELIGÊNCIA	7		7	
VONTADE	12		12	
PERCEPÇÃO	13		13	
MENTE	14		14	
SORTE	14		14	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	Artes Marciais	Bastão	Espada
Golpe	15	16	16
Aparo	15	16	16
Esquiva	16	-	-
Dano	D2+1	D3+1	D4+1

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	4
NATURAL: +1	

CARACTERÍSTICAS

- Bom Senso, Carisma: +2, Conexões** [Nível 7: Titãs (+2)], **Conexões** [Nível 6: Batman (+1)], **Conexões** [Nível 5: Exército dos Estados Unidos (+2)], **Conexões** [Nível 3: W.R. Wintergreen (+5)], **Conexões** [Nível 3: Submundo (+2)], **Conexões**[Nível 4: Terroristas Escala Mundial (+3)], **Físico Ampliado (x2), Harmonia com o Corpo, Imunidade a Venenos (1), Imunidade Frio/Calor: +3, Instinto (combate), Prontidão: +4, Reflexos: +6, Reflexos em Emergências (2), Regeneração (4), Omini Conexões (nível: 4), Resistência a Dor, Rijeza (+1), Treinamento Intensivo em Artes Marciais**
- Caolho, Cobiça (grave), Devoção (grave: Adeline / Wintergreen / Família / E.U.A), Honra (gravíssima):** Sempre cumpre sua palavra, Raramente abandona seus companheiros, Nunca desiste de um contrato, Protege os civis na medida do possível, Evita arriscar vida de outros, **Intolerância (traidores), Paranóia (grave), Teimosia (grave)**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas brancas: 4, Armas de Fogo: 4, Artes Marciais: 4, Arremesso: 3, Arremesso (adagas): 3, Interceptar: 3, Laço: 3, Lutar Cegamente: 3, Pontos de Pressão: 3, Sacar Rápido (Todos): 4.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 4, Administração: 1, Armadilhas: 4, Arte da Invisibilidade: 2, Armeiro (armas pessoais): 3, Arrombamento: 4, Atuação: 1, Avaliação: 2, Barganha: 3, Busca: 4, Camuflagem: 4, Cavalgar: 3, Correr: 3, Demolição: 2, Detectar Mentiras: 1, Diplomacia: 2, Direito: 2, Disfarce: 2, Eletrônica: 1, Escalada: 3, Escape: 3, Estratégia: 3, Etiqueta: 3, Espionagem: 3, Explosivos: 3, Furtar: 3, Furtividade: 4, História (militar): 2, Identificação: 3, Intimidação: 3, Interrogatório: 3, Investigação: 2, Lábia: 1, Ler Lábios: 1, Levantamento de Peso: 2, Liderança: 3, Manha: 4, Mecânica: 1, Medicina: 2, Mergulho: 2, Natação: 3, Operação de Computadores: 3, Pára-quedismo: 3, Pesquisa: 2, Prestidigitação: 2, Procedimentos Policiais: 3, Programação de Computadores: 2, Rastreamento: 4, Sistemas de Segurança: 4, Sobrevivência (Todas): 4, Veículos Aéreos (todos): 3, Veículos Aquáticos (Lanchas/Submarinos): 2, Veículos Terrestres (todos): 3, Venefício: 2.

NOTA: O Exterminador conhece a identidade secreta de Batman e de seus associados, assim como a dos Novos Titãs originais.

PODERES e HABILIDADES

O Exterminador possui uma constituição física sobre humana e uma resistência natural a venenos e outras drogas; além de uma regeneração bastante acelerada. Além disso seu cérebro utiliza cerca de 90% da sua capacidade, o que lhe concede reflexos e um tempo de reação sobre humano. Mesmo antes de adquirir seus poderes Wilson já era um soldado das forças especiais, sendo treinado em diversas técnicas de infiltração, táticas e combate (armado e desarmado). Tudo isso qualifica Slade Wilson como um dos homens mais perigosos do planeta.

EQUIPAMENTO

Wilson utiliza uma série de equipamentos e armas os principais estão listados na seção de combate desta ficha; além deles o exterminador também utiliza:

- **Granadas:** Explosão: 5
- **Granadas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOSÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- **Granadas Cegantes:** Explosão: 2, Clarão: 5
- **Radio comunicador:** RADIO: 7, COD: 4, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Luneta:** Visão Telescópica: 5
- **Arpéu e corda:** o arpéu (dobrável) está ligado a um cabo (capaz de suportar até 2 toneladas) com 40m de comprimento
- **Facas:** se parecem com facas normais mas são feitas com aço superior e revestidas com *Prometium*, sendo balanceadas para arremesso

RECURSOS: 10

HISTÓRICO

Slade Wilson mentiu a respeito de sua idade e se alistou aos 16 anos para lutar na guerra da Coreia, e se destacou tanto que ganhou uma medalha, e foi enviado para um treinamento avançado. Neste treinamento ele conheceu Adeline Kane, uma das instrutoras de treinamento avançado. Os dois se apaixonaram e se casaram seis meses depois do fim do treinamento. Então Slade foi enviado para o Vietnã, enquanto Adeline ficou nos estados Unidos para dar a luz a Grant, o primeiro filho do casal.

Algum tempo depois Slade foi voluntário para um experimente envolvendo um soro que deveria aumentar sua produção de adrenalina e torna-lo mais resistente a soros-da-verdade. O experimento deu errado e Wilson quase morreu, escapando por pouco da morte ele foi examinado pelos médicos do exercito e declarado inválido e transferido para a reserva.

Contudo Wilson se recuperou, lentamente a princípio, depois assustadoramente rápido, em questão de semanas Wilson recuperou-se completamente; mais do que se recuperar ele se tornou um meta-humano. O novo Slade Wilson possuía reflexos assustadoramente rápidos, superforça, e uma capacidade regenerativa acima da média. Seu filho mais novo Joseph foi concebido após estes testes e nasceu com poderes mutantes (que eventualmente o levaram a se tornar o Titã conhecido como Jerico).

Afastado do exercito contra a sua vontade Wilson se dedicou a caça de grandes animais na África, este interlúdio durou até que um velho camarada (o major inglês Wintergreen) havia sido capturado pelos vietcongs. Incapaz de deixar um amigo na mão, Wilson roubou um avião e resgatou sozinho seu velho amigo.

Incapaz de se manter longe da ação Wilson retomou sua carreira de “grande caçador branco”, mas isso não o satisfaz por muito tempo. Wilson criou a identidade do Exterminador, um mercenário que realizava qualquer trabalho contanto que isso não envolvesse genocídio de civis ou ameaçasse os Estados Unidos.

Em pouco tempo ele construiu uma excelente reputação, de ser extremamente competente e de nunca trair um empregador (uma vez aceito um contrato ele era cumprido, não importa a que custo, e depois “esquecido”). As coisas foram bem até que um terrorista conhecido como CHACAL, raptou Joseph Wilson, e o usou para chantagear o Exterminador para revelar certas informações a respeito de um antigo contrato.

Slade e Adeline Wilson rastream e encurralaram o Chacal mas este tomou o jovem Joseph como escudo e ameaçou cortar a garganta do garoto se ambos não se rendessem. Adeline aceitou, mas Slade tentou um ataque surpresa que não foi rápido o bastante... O Chacal foi morto mas não antes de cortar parte da garganta de Joseph e deixou mudo. Enfurecida com o marido que preferiu sacrificar seu filho a entregar um cliente Adeline atirou em Slade pelas costas a queima roupa. Os reflexos do Exterminador salvaram sua vida mas não o seu olho direito. Os dois se separaram logo depois.

Wilson recusou um contrato com a C.O.L.M.E.I.A. para eliminar os Novos Titãs. Para manipula-lo a C.O.L.M.E.I.A. recrutou seu filho Grant e lhe concedeu poderes semelhantes (e até mesmo superiores) aos do seu pai, em troca dele destruir os titãs; Grant se tornou o DESTRUIDOR. Devido a instabilidade de seus poderes Grant morreu combatendo os Titãs. Jurando

cumprir a palavra de seu filho Slade assumiu para si o contrato contra os Titãs. O que ele não sabia é que a C.O.L.M.E.I.A. tinha planejado a morte de Grant apenas para atrair seu pai para o contrato.

Depois de falhar em uma abordagem direta o Exterminador, decidiu empregar meios mais sutis e infiltrou a jovem conhecida como Terra (Tara Markov) entre os Titãs para atacá-los separadamente em suas identidades civis. O plano foi um sucesso e Wilson conseguiu capturar todos os Titãs, menos Dick Grayson, e os entregou para a C.O.L.M.E.I.A., encerrando o contrato de seu filho Grant.

Ironicamente foi com o auxílio de seu filho Joseph, em sua aventura como Jerico, que auxiliou Asa Noturna no resgate dos Titãs. No desenrolar dos acontecimentos Terra perdeu o controle e acabou tirando sua própria vida; os Titãs foram resgatados e o Exterminador capturado. Slade foi preso mais acabou sendo libertado devido a falta de provas. Após uma longa conversa com Mutano, Slade declarou que pretendia retornar para a África e se aposentar.

Mas novamente a inatividade acabou trazendo o Exterminador de volta a atividade. Algum tempo depois Wilson recebeu mais um duro golpe, seu filho (e muitos outros Titãs) foi raptado pela organização dos Gnus e ele se uniu aos Titãs em uma busca desesperada. Infelizmente ele descobriu que o próprio Jerico era o responsável pelos raptos, no decorrer dos acontecimentos Wilson que matar o seu filho Joseph (que se encontrava dominado por forças malignas originadas de Azurath) para evitar um mal maior se abatesse sobre a Terra.

A morte de Joseph afetou muito a maneira como Wilson vê o mundo. Sua vida particular foi arruinada pela sua carreira e pelos seus inimigos: sua esposa Adeline o deixou (ele ainda a ama), seus dois filhos Joe e Grant foram mortos. Isso o tornou alguém frio e distante, tratando igualmente amigos e inimigos; mas com um senso particular de justiça. Buscando alívio para sua lama torturada o Exterminador continua sua carreira de mercenário e as vezes herói.

HERA VENENOSA

Nome: Pamela Lilian Isley.
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Criminosa
Também Conhecido Como: Senhora das Plantas
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Olhos verdes, cabelos castanhos, caucasiana exótica
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Criminosa Procurada
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

atributo	norm	atual
Físico	5	
Destreza	6	
Inteligência	8	
Vontade	9	
Percepção	7	
Mente	8	
Sorte	10	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	8
Aparo	8
Esquiva	8
Dano	1

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Nº de Ações	2
Iniciativa	9

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cadência

CARACTERÍSTICAS

- Aparência +2, Conexões [Nível 3: Asilo Arkham (+1)], Imunidade a Doenças: 3, Imunidade a Venenos: 3, Prontidão: +1, Resistência +1.
- Característica Óbvia: 1, Cobiça (grave), Devoção (gravíssima: plantas), Psicopata (grave), Vício (gravíssimo: Batman).

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas(balestras): 2, Artes Marciais: 1.
- Habilidades Gerais:** Armadilhas: 2, Atuação: 2, Avaliação: 2, Ciência Geral:2, Disfarce: 1, Eletrônica: 2, Escalada: 4, Etiqueta: 3, Furtividade: 2, Geografia (Gotham City): 3, Intimidação: 2, Interrogatório: 2, Herbalismo: 4, Lábia: 4, Manha: 2, Mecânica: 2, Operação de Computadores: 2, Pesquisa: 2, Procedimentos Policiais: 1, Medicina: 2, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 1, Venefício: 4,
- Habilidades de Poderes:** Controle de Plantas: 2.

PODERES

Controle de Plantas: 3, Veneno*: 4.

***Nota:** O Veneno da Hera Venenosa pode ser utilizado de muitas maneiras, todas elas devem ser administradas por contato com a pele (ação cutânea). A seguir estão listadas algumas:

- Toxina:** 4 danos.
- Tranquilizante:** Efeito: inconsciência 2D6 horas, resistível por Teste de Físico - 4, meio efeito se a vítima passar no teste;
- Soro da Verdade:** Efeito: a vítima adquire a Característica Honestidade (grave) por 2D6 minutos;
- Poção do Amor:** a vítima adquire a Característica Devoção (grave: Hera Venenosa), por 1D6 dias;
- Feromônios:** a vítima adquire a Característica Devoção (grave: Hera Venenosa), por 1D6 horas, podendo ser transmitido pelo ar (efeito nuvem, com distância de 6 metros), resistível por Físico – 2.

PODERES e HABILIDADES

Sendo capaz de criar plantas híbridas, Hera emprega um arsenal de sementes de crescimento rápido, produzindo vinhas assassinas, sarças espinhosas, pólenes tóxicos e outros tipos de plantas ameaçadoras.

Seu toque, ou mesmo a sua simples proximidade, pode inocular um ser humano com substâncias químicas que vão de poções do amor, soros da verdade, drogas de obediência, Sua química corporal foi de tal forma modificada que Hera se tornou imune a praticamente todas as toxinas e doenças que normalmente afetam os seres humanos.

Hera é inteligente, mas possui habilidades limitadas no combate corpo a corpo, e se utilizou de uma arco besta no passado com uma certa habilidade.

HISTÓRICO

Pamela Isley era o estereótipo da menina rica aborrecida e perturbada, a única diferença deste padrão é que Isley não possuía uma aparência acima da média. Sua única real preocupação eram as plantas, que Pamela considerava como “suas irmãzinhas”. Na faculdade, estudando botânica, ela foi aluna de Jason Woodrue, e foi colega de Alec e Linda Holland.

As sementes da loucura de Pamela Isley foram implantadas sob a tutela de Jason Woodrue, mais tarde conhecido como o “Homen-Florônico”. Woodrue realizou em Pamela um experimento destinado a criar um híbrido planta/animal; experimento para o qual não se sabe se ela foi ou não voluntária. Este experimento transformou Isley em uma linda criatura cujas veias bombeavam toxinas, enquanto sua pele expelia ferormônios que deixavam os homens literalmente selvagens.

Para sustentar seus próprios caprichos botânicos e seu estilo de vida extravagante, Isley começou sua vida de crime, escolheu Gotham City como base de operações por desejar atrair a atenção do Batman, esta curiosidade logo se converteu em uma obsessão pelo Cavaleiro das Trevas.

Derrotada repetidas vezes ela, perdeu o que lhe restava de sanidade e acabou encarcerada no Asilo Arkham. Se solitária encarcerada entre os lunáticos do Arkham, Hera conseguiu escapar e se escondeu em uma árida ilha Caribenha, a qual ela transformou sozinha em um paraíso exuberante e verdejante.

Infelizmente, seu jardim secreto foi destruído por mercenários, que levaram Hera a uma trilha de vingança que a trouxe de volta à Gotham e, logo depois, para o Arkham.

MULHER GATO

Nome: Selina Kyle
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Ladra, Mercenária
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: (irmã)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, cabelos negros e olhos verdes
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americana procurada pela polícia
Grupos a que foi filiado no passado:

atributo	norm	atual
Físico	7	
Destreza	10	
Inteligência	9	
Vontade	8	
Percepção	9	
Mente	8	
Sorte	10	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	Artes Marciais	Garras	Chicote
Golpe	15	15	+4
Aparo	15	15	+4
Esquiva	15	15	-
Dano	D2	D3	D2+1

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

Nº de ações	2
Iniciativa	14

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo
Shurikens	17	16	D2+1	1

CARACTERÍSTICAS

- Atraente +2, Bom Senso, Carisma: +1, Conexões** [Nível 6: Batman (+1)], **Conexões** [Nível 3: Submundo de Gotham (+4)], **Prontidão: +3, Reflexos: +3, Reflexos Fotográficos: 1, Treinamento Intensivo em Artes Marciais, Visão Ampliada (+1).**
- Cleptomania (grave), Cobiça (grave), Devoção (grave: gatos), Honra (grave):** Sempre cumpre sua palavra, Raramente abandona seus companheiros, Protege os civis na medida do possível, Evita arriscar vida de outros, **Identidade Secreta, Vício (leve: Batman), Vício (gravíssimo: Praticar crimes relacionados a gatos).**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas (chicote): 3, Armas de Fogo: 1, Artes Marciais: 4, Arremesso: 2, Arremesso (Shurikens-gato): 3, Interceptar: 1, Lutar Cegamente: 1, Pontos de Pressão: 1, Sacar Rápido (Todos): 3.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 4, Armadilhas: 1, Armeiro (armas pessoais): 1, Arrombamento: 4, Atuação: 2, Avaliação: 3, Busca: 1, Computação: 1, Correr: 2, Detecção de Mentiras: 2, Disfarce: 1, Eletrônica: 1, Escalada: 4, Escape: 3, Etiqueta: 1, Explosivos: 1, Furtar: 3, Furtividade: 3, Geografia (Gotham City): 3, Identificar Falsificações: 2, Intimidação: 2, Investigação: 1, Lábria: 3, Linguagem Corporal: 2, Manha: 3, Natação: 2, Pára-quedismo: 1, Prestidigitação: 2, Procedimentos Policiais: 1, Sistemas de Segurança: 3, Medicina (Primeiros Socorros): 1, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 2, Venefício: 1.

PODERES e HABILIDADES

Selina Kile não possui nenhum poder sobre humano, mas é uma excelente atleta, com uma condição física e reflexos excepcionais (podendo ser classificada como uma das melhores do planeta). Ela foi, inicialmente, treinada em habilidades de boxe e pugilismo pelo antigo campeão de pesos-pesados Ted Grant, que foi o herói conhecido como o Pantera. As habilidades de Artes Marciais auxiliadas pelos seus incríveis reflexos fotográficos: Uma vez que Selina vê um movimento, ela guarda pelo resto da vida. Além de sua condição física e de seu treinamento em artes marciais e acrobacia, Selina é uma excelente arrombadora e emprega uma série de equipamentos para melhorar suas chances de sucesso.

EQUIPAMENTO

Seu arsenal pessoal inclui garras-navalha retrateis afiadas, um chicote de nove ferrões, bombas relógio, shurikens-gato e lentes de visão noturna escondidas em seu capuz.

HISTÓRICO

Criança orfã, Selina Kyle sobreviveu nas ruas de Gotham entre os a escória que habitava a noite. Sem objetivo na vida ela chegou a ser prostituta, ameaçado pelo seu cafetão ela foi auxiliada por Ted Grant que lhe ensinou a se defender sozinha. Após isso ela descobriu uma academia ninja clandestina em Gotham, e se tornou uma de suas alunas mais dedicadas até dominar várias artes marciais.

Decidida a mudar de vida ela decidiu empregar suas habilidades de uma maneira lucrativa, e que ao mesmo tempo lhe garantisse respeito. Inspirando-se no Batman ela decidiu se tornar uma criminosa fantasiada, e empregar sua habilidades como ladra; a ousada Mulher-Gato.

Em pouco tempo ela se tornou a mais perfeita ladra (gata) que a cidade já conheceu, os feitos de Selina não escaparam da atenção de Batman, apesar dela continuamente evitar sua captura permanecendo um passo à frente do Cavaleiro das Trevas (mais de uma vez ela soube usar seu charme e inteligência para ludibriá-lo) e da força policial de Gotham.

A reputação de Selina como ladra não tem precedentes, entretanto, Selina luta para manter sua identidade secreta de seus inúmeros perseguidores. Mais de uma agência governamental e organização criminosa tentaram encarcerá-la ou recrutar-la, entretanto conseguiram apenas sentir o fio de suas garras.

Apesar de motivada mais pela cobiça do que por altruísmo, Selina possui princípios e não é uma assassina. Por isso mesmo ela acabou “trabalhando ao lado dos anjos” mais vezes do que ela gosta de admitir. Inúmeras vezes ela acabou auxiliando o Cavaleiro das Trevas e seus associados (talvez por que ela tenha uma quedinha pelo homem-morcego).

PINGUIM

Nome: Oswald Cherteeffield Cobblepot
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Criminoso
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Miranda Cobblepot (tia)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, cabelos negros, olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: nenhum

atributo	norm	atual
Físico	6	
Destreza	7	
Inteligência	8	
Vontade	7	
Percepção	8	
Mente	8	
Sorte	20	

Nº de ações	2
Iniciativa	7

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Artes Marciais	Guarda Chuva Espada
Golpe	10	12
Aparo	10	12
Esquiva	10	-
Dano	D2	D3

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo	Cad
G.C. Metralh.	11	10	D3	10	met (4)

CARACTERÍSTICAS

- Carisma: +1, Conexões** [Nível 3: Submundo de Gotham (+3)], **Conexões** [Nível 6: Esquadrão Suicida], **Inventividade, Prontidão: +2,**
- Anseio de Poder (grave), Cobiça (gravíssimo), Estatura Diferenciada (baixo), Excesso de confiança (grave), Feiura: -1, Fúria (grave), Impulsividade (leve), Mau Humor (leve), Notoriedade: Criminoso +2** (conhecido nacionalmente) , **Peso Anormal (gordo),Teimosia (grave), Vício (gravíssimo): Praticar crimes relacionados a pássaros.**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 4, Armas de Fogo (Guarda chuvas): 4, Artes Marciais: 3 Arremesso: 2, Sacar Rápido (Guarda Chuvas): 2.
- Habilidades Gerais:** Armadilhas: 3, Armeiro (guarda chuvas): 2, Arrombamento: 1, Busca: 1, Ciência (Ornitologia): 4, Ciência (Literatura): 4, Ciência Geral: 3, Demolição: 3, Disfarce: 1, Escalada: 1, Escape: 1, Estratégia: 4, Etiqueta: 3, Explosivos: 3, Furtar: 1, Furtividade: 1, Geografia (Gotham City): 3, Falsificações: 1, Intimidação: 4, Interrogatório: 4, Lábia: 2, Lei: 3, Levantamento de Peso: 1, Liderança: 4, Manha: 2, Natação: 1, Operação de Computadores: 3, Pesquisa: 2, Política: 2, Procedimentos Policiais: 4, Rastreamento: 1, Sistemas de Segurança: 3, Sobrevivência (Urbana): 3, Veículos Terrestres (Automóveis): 3, Venefício: 2,

PODERES e HABILIDADES

Cobblepot é um gênio criminoso dotado de inteligência e inventividade acima da média. Não tendo superpoderes e com habilidades atléticas apenas medianas (o Pinguim é notavelmente ágil para alguém tão gordo), ele confia em capangas e em seus guarda-chuvas especiais. Adotando o guarda chuva como sua marca registrada Cobblepot adaptou vários deles para, entre outras coisas, disparar balas, borrifar ácido, lançar chamas e ocultar armas como espadas e lançadores de gás.

EQUIPAMENTO

O Píngüim utiliza uma série de guarda-chuvas especiais com diversos tipos de armas embutidos. Embora cada guarda-chuva possua apenas uma arma camuflada (as vezes Cobblepot utiliza duas em cada guarda-chuva), o Píngüim sempre escolhe o guarda-chuva mais adequado para cada ocasião. Entre as armas que ele já disfarçou como guarda-chuvas temos: Metralhadoras, Lança-Chamas, Lança Ácido, Armas de Gás e Espadas (utilize os parâmetros normais para estas armas, a aparência de guarda-chuva é apenas um efeito especial).

RECURSOS: 9

HISTÓRICO

Oswald Chesterfield Cobblepot teve uma infância miserável. Ainda era jovem quando o pai morreu de broncopneumonia, e, como sua mãe atribuiu isso ao fato de o marido ter saído na chuva sem proteção, ela insistia para que o filho carregasse sempre um guarda-chuva.

Sua aparência gorda e o guarda-chuva fizeram de Cobblepot o alvo de gozações de outros garotos... especialmente de um valentão chamado “Cação”, que, achando engraçada a maneira oscilante dele andar, apelidou-o de Píngüim. Essas provocações levaram Cobblepot a ações retaliatórias. Treinando boxe, ele se vingou derrotando selvagemmente Cação. Porém, Cação riu por último, destruindo os únicos amigos de Oswald – os pássaros da loja da senhora Cobblepot.

Anos depois, com a ajuda de sua tia, Oswald foi para a faculdade e se formou em Ornitologia. Posteriormente, o ódio e a raiva juvenis se manifestaram, e ele se tornou ladrão, assumindo o apelido de infância, “Píngüim”. Seu enorme ego exigiu que assumisse não apenas uma, mas duas “marca-registradas” no crime: pássaros e guarda-chuvas, ambos importantes instrumentos do mal no curso de sua carreira criminosa.

Há muito tempo, o Homem de Mil Guarda-Chuvas tem sido um dos mais implacáveis inimigos do Batman. Sempre baseia seus crimes em pássaros e, na maioria das vezes, faz uso deles em suas maquinacões. Seus guarda-chuvas especiais são armas formidáveis, aumentando consideravelmente sua periculosidade. Ele só tem uma fraqueza, sua vaidade, com a qual Batman jogou várias vezes a fim de armar ciladas para o vilão.

R'AS AL GHUL

Nome: Desconhecido
Nacionalidade: Árabe ?
Estado Civil: Viúvo
Ocupação: Pretenso conquistador mundial
Também Conhecido Como: “O Enigmático” ou “Cabeça de Demônio”
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Talia (filha), Batman (genro ?)
Base de Operações: Variável (usualmente oriente médio e Tibet)
Aparência: Árabe cabelos e olhos negros
Grupos a que é afiliado:
Status Legal: Sem classificação
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum (?)

atributo	Norm	atual
Físico	9	
Destreza	9	
Inteligência	10	
Vontade	12	
Percepção	12	
Mente	12	
Sorte	15	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	13
Aparo	13
Esquiva	13
Dano	D2

ARMADURA	Kevlar
ABSORÇÃO	2

Nº de ações	3
Iniciativa	13

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	Tiro	Tiro Rápido	Dano	Ammo

CARACTERÍSTICAS

- Ampliação Mental (2), Bom Senso, Carisma: +4, Conexões** [Nível 6: Batman], **Conexões** [Nível 6: Liga dos Assassinos (+3)], **Conexões** [Nível 5: Bane (+2)], **Conexões** [Nível 5: Azrael], **Conexões** [Nível 5: Talia (+5)], **Conexões** [Nível 5: Submundo Escala Mundial (+3)], **Instinto (Estratégia/Empatia), Longevidade(4), Mestre em Artes Marciais, Omini Conexões (nível: 4), Prontidão: +3, Recuperação Rápida, Reflexos: +2, Resistência: +1,**
- Anseio de Poder (gravíssimo), Devoção (gravíssima: Talia), Honra (grave):** Não mata sem necessidade, protege os civis na medida do possível, tenta preservar tesouros culturais e ecológicos, **Insensível, Paranóia (grave), Responsabilidade de líder (2), Teimosia (grave), Voto(gravíssimo):** Salvar o mundo de si mesmo, **Voto (suave):** Converter Batman a sua causa

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas brancas: 4, Armas de Fogo: 3, Artes Marciais: 3, Arremesso: 2, Lutar Cegamente: 1, Pontos de Pressão: 1, Sacar Rápido (Todos): 3.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 3, Administração:3, Armadilhas: 4, Armeiro: 3, Arrombamento: 1, Atuação: 2, Avaliação: 3, Barganha: 4, Busca: 2, Camuflagem: 1, Cavalgar: 3, Ciência Geral: 3, Construção (civil): 3, Demolição: 2, Detectar Mentiras: 4, Diplomacia: 4, Direito: 3, Disfarce: 2, Eletrônica: 3, Escalada: 3, Escape: 2, Estratégia: 4, Etiqueta: 4, Espionagem: 4, Explosivos: 3, Forensis: 2, Furtar: 1, Furtividade: 2, Geografia (Oriente Médio): 4, Geografia (Planeta Terra): 4, História: 4, História da Arte: 4, Identificação: 4, Intimidação: 4, Interrogatório: 2, Investigação: 2, Lábia: 3, Ler Lábios: 2, Liderança: 4, Manha: 3, Mecânica: 3, Medicina: 3, Meditação: 2, Mergulho: 2, Natação: 3, Ocultismo: 2, Operação de Computadores: 3, Pára-quedismo: 2, Pesquisa: 3, Política: 3, Procedimentos Policiais: 1, Programação de Computadores: 2, Rastreamento: 2, Sistemas de Segurança: 2, Sobrevivência (Todas): 3, Veículos Aéreos (todos): 3, Veículos Aquáticos (todos): 2, Veículos Terrestres (todos): 3, Venefício: 3.

EQUIPAMENTO

- **Cova de Lázaro:** É uma piscina repleta de substâncias químicas desconhecidas, e que deve estar localizada em um ponto múltiplas linhas de mana convergem. Qualquer um que se banhar na Cova, tem seu corpo curado de qualquer forma de doença ou ferimento, incluindo a morte. Imerso no banho, recupera um ponto de Físico por *round* (equivalente a **Regeneração: 14**) até ser completamente curado. Comos efeitos colaterais, a Cova de Lázaro concede ao personagem que nela se banhar as Características **Fúria (grave)** e **Surto de Adrenalina: 2** ambos por 1 hora e **Não Envelhecer** por um período de 2 anos.

RECURSOS: 13

HISTÓRICO

R'as al Ghul quer dizer “O ENIGMÁTICO” ou “CABEÇA DE DEMÔNIO” e ele se enquadra em ambas as definições. Seu passado está completamente envolto em mistério, seu carisma e liderança inspiram lealdade cega em seus comandados. Dotado de uma inteligência quase sobre humana e uma enorme quantidade de conhecimento, R'as tem como objetivo final salvar a humanidade dela mesma. E a melhor maneira de fazer isso é governar o planeta. Impiedoso para com seus inimigos ele não permite ou perdoa que nada se interponha no seu caminho.

Embora tenha se imposto um objetivo quase inatingível, ele tem a capacidade os recursos e um trunfo que nenhum de seus inimigos possui, é praticamente imortal. Apesar de aparentar cerca de cinquenta anos R'as al Ghul esta vivo a muito mais tempo (no mínimo 3 séculos), graças a *Cova de Lázaro* (um banho de substâncias químicas que só deve ser colocado em determinados pontos da superfície terrestre para canalizar sua energia), ele não só pode ressuscitar (quando eventualmente morre) como também retardar seu envelhecimento. R'as al Ghul construiu uma organização que opera em escala mundial, e realmente esta construindo (lentamente afinal ele tem todo o tempo do mundo) as bases para controlar o mundo.

R'as al Ghul se contenta com pequenos ganhos, seus esquemas de controle mundial primam pela paciência e dissimulação. R'as al Ghul é um manipulador e prefere dirigir suas operações das sombras sem se expor a riscos. Sua única fraqueza é sua filha *Talia*, e quer que ela continue ao seu lado e por isso tolera toas suas “excentricidades” (casar-se com Batman foi a maior delas).

TALIA

Nome: Talia (Wayne ?)
Nacionalidade: Desconhecida
Estado Civil: Casada (?)
Ocupação: Aventureira
Também Conhecido Como: A Filha do Demônio
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: R’as al Ghul (pai), Batman (marido ?)
Base de Operações: Variavel
Aparência: Arabe, morena, olhos verdes
Grupos a que é afiliado: R’as al Ghul
Status Legal: Desconhecido
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

atributo	norm	atual
Físico	7	
Destreza	8	
Inteligência	8	
Vontade	12	
Percepção	9	
Mente	10	
Sorte	12	

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Artes Marciais	Adaga
Golpe	13	12
Aparo	13	12
Esquiva	13	-
Dano	D2	D2+1

ARMADURA	Kevlar
ABSORÇÃO	2

Nº de ações	2
Iniciativa	11

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	Tiro Rápido	Tiro	Dano	Ammo
Pistola	14	16	D3+1	12
Lâminas	13	12	1	10

CARACTERÍSTICAS

- Aparência +1, Carisma: +2, Conexões** [Nível 6: Batman (+3)], **Conexões** [Nível 6: Liga dos Assassinos (+2)], **Conexões** [Nível 5: Azrael (+1)], **Conexões** [Nível 5: Submundo Escala Mundial (+3)], **Conexões** [Nível 6: R’as al Ghul (+5)], **Prontidão: +2, Reflexos: +3, Resistência +1, Treinamento Intensivo em Artes Marciais.**
- Devoção (gravíssima: Batman), Devoção (gravíssima: R’as al Ghul), Honra (grave):** Não mata sem necessidade, protege os civis na medida do possível, tenta preservar tesouros culturais e ecológicos, **Insensível (leve), Paranóia (leve), Teimosia (gravíssima).**

HABILIDADES

- Habilidades Básicas:** Armas Brancas(0), Armas de Fogo (0), Artes Marciais (0).
- Habilidades de Combate:** Armas Brancas: 3, Armas de Fogo: 3, Artes Marciais: 4, Arremesso: 2, Lutar Cegamente: 1, Pontos de Pressão: 2, Sacar Rápido (Todos): 3.
- Habilidades Gerais:** Acrobacia: 2, Administração:3, Armadilhas: 2, Armeiro (armas de fogo / exóticas): 2, Arrombamento: 3, Atuação: 2, Avaliação: 2, Busca: 2, Cavalgar: 2, Correr: 2, Demolição: 2, Detectar Mentiras: 3, Diplomacia: 2, Direito: 1, Disfarce: 3, Eletrônica: 2, Escalada: 4, Estratégia: 2, Etiqueta: 3, Explosivos: 2, Forencis: 1, Furtar: 3, Furtividade: 4, Geografia (Planeta Terra): 3, Hacker: 1, História : 2, Identificar: 1, Intimidação: 3, Interrogatório: 2, Investigação: 2, Lábia: 3, Levantamento de Peso: 2, Liderança: 2, Manha: 3, Mecânica: 1, Mergulho: 2, Natação: 2, Operação de Computadores: 2 Pára-quedismo: 2, Pesquisa: 3, Prestidigitação: 2, Procedimentos Policiais: 2, Programação de computadores: 2, Rastreamento: 3, Sistemas de Segurança: 3, Sobrevivência (todas): 2, Medicina (Primeiros Socorros): 2, Veículos Terrestres (Automóveis/Motos): 3, Veículos Aéreos (aviões/helicópteros): 3, Venefício: 3.

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder a Tália é uma atleta de nível olímpico, possui uma aguçada inteligência e uma vasta gama de conhecimentos que seu pai julgava úteis. Ela foi treinada desde de criança sob as diretrizes e supervisão de seu pai. Este treinamento (e sua hereditariedade) a tornou uma excelente combatente corpo-a-corpo, uma excelente atiradora, e uma hábil

comandante de campo. Seus anos de envolvimento com o crime organizado e outros “associados” de seu pai e sua experiência de combate liderando os soldados de R’as al Ghul forjaram em Talia uma vontade de ferro (embora seu pai a classifique como teimosa e caprichosa) capaz de não se abalar ou desistir frente a nenhum desafio. Em combate Talia confia em suas habilidades em artes marciais mas se as coisas ficam difíceis ela não tem escrúpulos em apelar para o seu arsenal de armas letais.

EQUIPAMENTO

Talia costuma usar uma pistola com dardos embebidos em diversas substâncias químicas (de tranquilizantes até venenos letais). Listadas abaixo estão alguns das drogas mais comumente utilizadas por ela:

- Tranquilizante: Efeito: inconsciência 1D6 horas, resistível por Teste de Físico-3, meio efeito se a vítima passar no teste
- Toxina: Efeito: dano 2D6, resistível por Teste de Físico-2, meio efeito se a vítima passar no teste
- Blackout: Efeito: causa cegueira por 2D6 minutos se a vítima falhar em um teste de Físico-2, neste caso sofre uma penalidade de -3 em todos os testes relacionados com visão.
- Amnésia: Efeito: causa amnésia por 3D6 dias, se a vítima falhar em um teste de Físico-3, depois disso a vítima vai recuperando lentamente a memória se a vítima falhar em um teste de Físico-3 por mais 4 o efeito é permanente.
- Sódio Pentotal (soro da verdade): Efeito: a vítima adquire a característica Honestidade (grave) por 2D6 minutos.

RECURSOS: 9

HISTÓRICO

Talia é a filha de R’as al Ghul (um imortal que pretende governar a humanidade para impedir que ela se auto-destrua), e esposa do Batman (essa é uma looonnga história); seu passado está envolto em mistério. Seu primeiro contato com o homem-morcego foi quando Batman a salvou de inimigos do seu pai. Acostumada com um mundo de violência, poder, e ideais levados as ultimas consequências; ela se encantou com Batman e se apaixonou por ele a primeira vista.

A princípio Batman não se interessou por ela mas em pouco tempo Talia o conquistou (pelo menos em parte), provando ao cavaleiro das trevas que ela era a companheira ideal para ele. Seu pai (R’as al Ghul) foi contra este relacionamento, mas Talia o convenceu que Batman seria o herdeiro ideal para o seu império e a organização. Após “testar” Batman, R’as acabou por aprova-lo e até mesmo insistir no romance dos dois.

Talia é provavelmente uma das melhores agentes de R’as al Ghul (ela já matou por ele, e se lhe for pedido fará isso de novo). Mais que uma agente ela ama seu pai e o apoia quase incondicionalmente. Exceto quando o assunto é o homem que ela ama Batman. Talia e Batman levam a anos um romance mal resolvido; já viveram juntos por algum tempo (durante o qual Talia ficou grávida).

Mas ela descobriu que justamente por ama-la ele iria desistir de sua carreira de combatente do crime. Pois quem ela realmente ama é o Batman e não Bruce Wayne (tanto Talia quanto seu pai conhecem a identidade secreta de Batman); por isso ela interrompeu a relação antes que ela fosse “longe demais” (ela mentiu para Batman dizendo que tinha perdido o bebê). Ela rompeu bruscamente com Batman sem dar maiores explicações (embora secretamente esperasse que ele não aceitasse a sua recusa). Batman realmente te a amou, mas foi orgulhoso demais para pedir que Talia ficasse com ele, não importando como.

Desde então os caminhos dos dois se cruzaram mais de uma vez. E sempre que isso acontece surge uma estranha tensão (atração ?) entre eles...

Capítulo 6

Campanhas em Gotham

6.1. Montando a Base da Campanha

Antes de começar a campanha você deve escolher qual vai ser o seu estilo. O estilo seria o rumo de sua campanha, mas é algo que envolve um pouco mais que só a temática da campanha. O Mestre deve pensar também em como espera que os personagens dos jogadores se comportem. Quais serão os objetivos dos jogadores, como a sociedade reage a presença de Super-heróis. Se os jogadores serão vigilantes, agentes do governo ou uma gangue de Super criminosos.

Alguns elementos para bastante úteis para completar a fundação sobre a qual será construído a campanha. Existem muitos outros elementos que devem estar definidos antes do jogo começar. Sua importância varia de acordo com o gênero que o Mestre escolher, mas os principais, ou os mais comuns, são:

- TECNOLOGIA
- MAGIA
- INIMIGO
- ALIADOS
- NÍVEL DE PODER
- ORIGEM DOS SUPERS
- UNINDO O GRUPO
- REAÇÃO DA SOCIEDADE

Todos estes elementos estão descritos de maneira completa, no texto SUPERS (disponível em http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/3100/clb_rpg.htm). Mas aplicando estes parâmetros de maneira geral para Gotham City, temos:

6.1.1. Tecnologia

Seguindo o modelo tradicional existente nas Histórias em Quadrinhos a tecnologia disponível no universo DC (e portanto em Gotham) está um pouco além da atual; cerca de 20 a 30 anos. Especialmente em áreas como a “engenharia genética”, comunicações, cibernética, armaduras de combate, e armas de fogo (em termos de RPG podemos usar a tecnologia *cyberpunk*). Esta tecnologia é extremamente cara, estando além da população normal (que desfruta do nível atual de tecnologia). Mas devido aos recursos da WAYNETECH Batman tem acesso a boa parte da tecnologia disponível; o mesmo pode-se dizer de alguns de seus rivais.

6.1.2. Magia

A magia existe, e é poderosa o bastante para fazer a diferença no universo Gotham City parece funcionar como um ímã atraindo elementos místicos (normalmente com tendências negativas) para a cidade. Ela ocupa um segundo plano nas aventuras do Batman, mas com certeza esta lá.

A magia no Universo DC, especialmente a mostrada nas aventuras mais interessantes do Batman, não é composta de Bolas-de-Fogo e Relâmpagos saindo das mãos de magos vestidos em mantos negros. É uma magia invisível e insidiosa, a magia do poder da sugestão, do “mau-olhado”, da invocação de demônios, do poder dos nomes, das maldições...

Muito poucos acreditam em magia, menos ainda presenciaram algum evento realmente mágico; um número menor ainda pode manipular (de uma forma ou de outra) a magia. Basicamente existem dois tipos de usuários magia no Universo DC:

- Os *Magos*: seres pertencentes a uma sub-tipo da raça humana conhecida como *Homo-Mage*, que são capazes de conectarem-se a energia extra-dimensional conhecida como *mana* e manipula-la através da sua vontade para alterar a realidade. Como exemplos deste tipo de personagem temos o Sr Destino e Zatanna.
- Os *conjuradores*: seres humanos normais que manipulam o *mana* indiretamente através de rituais. Nestes rituais entidades extra-dimensionais são “convencidas” (através de certos procedimentos) a realizarem tarefas para aquele que as invocou. Qualquer um que Conheça o ritual correto pode realizar este tipo de magia. Exemplos destes personagens são Jonh Constantine e Anton Arcane.

Os fãs da linha *Vertigo* (e especialmente das desventuras de Jonh Constantine), conhecem muito bem este cenário. Para esclarecer melhor isso transcrevemos abaixo, na íntegra (da melhor maneira possível), um texto que *Neil Gaiman*, o mestre criador do Sandman, escreveu para o RPG DC HEROES. É um texto simples mas que sintetiza a alma da magia no Universo DC (e por conseguinte em Gotham).

Magia & Misticismo Por Neil Gaiman

Caro Thomas

Desculpe – eu escrevi um ensaio sobre magia, que se perdeu quando meu computador entrou em *crash*, e eu não consegui recupera-lo de jeito nenhum. Posso estar atrasado mas pelo menos serei breve:

- A) No mundo da magia no universo DC, você pode possuir o poder e a habilidade e muito mais, mas isso não é de graça. Sempre existe um preço a ser pago; poucas pessoas que entram no mundo da magia saem felizes dele
- B) Você tem uma escolha, acreditar ou não na magia. Mas uma vez que tenha entrado no mundo da magia, você nunca mais pode retornar para uma visão científica da realidade. Você entrará em mundo que se parece muito com o que você conhecia mas é mais glamuroso e muito mais perigoso.
- C) A magia pode ser muitas coisas. Mas confiável não é uma delas.

Espero que isto seja útil e que não chegue muito tarde.

Sucesso.

Neil Gaiman

Um outro aspecto que deve ser considerado a respeito da magia é que sua natureza é diretamente oposta da ciência. A presença da ciência e/ou tecnologia, inibe o funcionamento da magia e vice-versa. Encantamentos costumam falhar em laboratórios e aparelhos tecnológicos funcionam mal em lugares onde a magia pode ser considerada presente.

6.1.3. O Inimigo

É difícil definir um inimigo padrão pois existem muitas possibilidades de campanhas neste cenário. Mas basta dizer que os antagonistas dos personagens dos jogadores podem variar

6.1.4. Aliados

O que seria do BATMAN sem o comissário Gordon, é claro que o tipo de aliado varia de acordo com a temática da campanha. Mas em todos os casos os aliados são um elemento importante em uma campanha. Pense em como você MESTRE poderá ajudar os jogadores (fornecendo equipamento, transporte e informação), e a si mesmo colocando alguns aliados na campanha (acredite no terceiro ataque ao aeroporto para roubar um avião as coisas começam a ficar chatas -*É o mesmo guarda da outra noite ? -Ótimo então eu não preciso nem dizer que é um assalto, eu digo: Oi tio voltamos !!*). Aliados são um suporte bom não só logisticamente, eles também são uma boa fonte de cenas de representação (as observações de Alfred sob a conduta do seu patrão são impagáveis). O mais importante nos aliados não é definir suas capacidades, mas sim suas personalidades.

6.1.4. Nível de Poder

Em geral o nível de poder dos personagens dos jogadores está em torno de humanos normais com capacidades físicas e mentais próximas do máximo humano ou de meta-humanos com poucos poderes. Embora os personagens sejam “poderosos” eles não estão absurdamente acima de seres humanos normais (com exceção de pontos fora da curva como BATMAN e o EXTERMINADOR). Em termos de jogo podemos assumir que os personagens são criados com **21 pontos de Atributos** e com **Inteligência x 3 + 75 pontos de criação** (com não mais que 30 investidos em poderes meta-humanos).

6.1.5. Origem dos Supers

Caso você esteja pretendendo utilizar meta-humanos, existem inúmeras possibilidades para as origens dos poderes (acidentes de laboratório, misticismo, tecnologia, poderes mutantes, etc). Cabe a você controlar este fator de acordo com a temática que pretende imprimir na sua campanha.

6.1.6. Unindo o Grupo

Pode parecer um detalhe menor, mais é importante que o grupo de jogadores tenha um ponto de referência. não dá para começar o jogo com o tradicional: “Vocês se conhecem numa taverna...”. Mas não há nada de mal em utilizar os CLICHÊS dos gibis. O grupo pode ser reunido pelas maneiras “clássicas”:

- Espontaneamente os personagens dos jogadores convergem para enfrentar alguma ameaça.
- Todos os personagens tem um inimigo comum.
- Um MENTOR une os personagens.
- Os jogadores tem seus poderes criados ao mesmo por alguma situação específica.

6.1.8. Reação da Sociedade

Por incrível que pareça a população de Gotham acabou aceitando o fato de sua cidade ser infestada por vigilantes e criminosos fantasiados como uma “excentricidade” típica da cidade. Por outro lado apesar de Gotham se localizar no “coração” do Universo DC a cidade tem uma incidência relativamente baixa de meta-humanos. Por isso a população em geral reage com desconfiança e medo a presença de meta-humanos (especialmente os que são claramente “inumanos”).

Mesmo os policiais tem uma reação distante e até mesmo agressiva para com os vigilantes. Apesar da anuência de Gordon muitos policiais prefeririam trabalhar sem a ajuda de Batman, ou na melhor das hipóteses evitar o contato com ele.

6.2. Personagens Prontos

Uma das tentações deste tipo de jogo é a dos jogadores utilizarem personagens prontos (normalmente famosos como os Batman & os Vigilantes de Gotham), dois dos principais sistemas de RPG são praticamente feitos para isso. E afinal de contas todo mundo tem vontade de encarnar um Hitman, um Exterminador ou mesmo o Batman. Interpretar um personagem pronto tem a vantagem de se tratar de um personagem com estilo, táticas, poderes e interpretação conhecidos pelo Mestre e jogadores.

6.2.1. Armadilha (?)

Minha experiência pessoal mostra que utilizar personagens já existentes funciona muito bem para aventuras One-Shot (especialmente em aventuras instantâneas, tipo: *-Ok pessoal já que estamos aqui atoa cada um escolhe um dos vigilantes e vamos jogar !*). Ou em mini-campanhas, tipo minissérie (duas ou três aventuras em sequência); mais do que isso, campanhas mais longas tradicionais simplesmente não funciona direito (pelo menos com os meus jogadores).

Em campanhas mais longas os jogadores não se sentem confortáveis utilizando personagens prontos, um pouco pela falta de liberdade (não que qualquer personagem não tenha este tipo de limitação, mas os jogadores se sentem mais confortáveis com personagens construídos por eles próprios); ou um pouco pela cobrança da mesa: *- Pô você esta maluco? O Batman jamais faria uma besteira dessas.* .

Mas se os seus jogadores se enquadrarem bem



nos personagens prontos, não há motivos para não usa-los. Ao contrário, são personagens que tem uma linha de interpretação bem definida, um conjunto de poderes e habilidades que funcionam. Equipes de combatentes do crime tem toda uma bagagem de inimigos, aliados, táticas de trabalho em equipe (-*OLIVER...Afinal ele ficou FURIOSO. É Agora ou NUNCA...*). É claro que ninguém pode pedir personagens com níveis de poder equivalentes. O Batman e o Detetive Bullock tem níveis de capacidades bem diferentes, e os jogadores tem que ter isso em mente

6.2.2. Usando Isso a seu favor

Por outro lado NPC's (especialmente vilões, ou melhor antagonistas) prontos são um prato cheio tanto para Mestres quanto para jogadores. Neste caso personagens já existentes criam uma ressonância automática entre os jogadores; - *Não!! É o DARKSAID, agora ferrou de vez !!* E é claro que os jogadores irão tentar usar as táticas que já leram em gibis para derrotá-los. Você pode usar isso não só como solução para a aventura, mas também para criar contramedidas e surpreender os jogadores.

Outra função em que os personagens prontos funcionam muito bem, é como mentores ou anjos da guarda. Em um dos meus melhores jogos Wolverine foi um misto de mentor, amigo, conselheiro e consciência dos jogadores. Ele era o elemento de ligação entre aventuras, indicava missões, fornecia informações e equipamentos, e até salvava os jogadores quando tudo mais parecia perdido. O único problema é seus jogadores se tornarem dependentes do NPC perdendo um pouco da iniciativa.

Mesmo não sendo um personagem regular da campanha você pode utilizar um personagem pronto para fazer um ajuste fino na campanha sem parecer um déspota. Assumindo, por exemplo, que os jogadores sejam um grupo de jovens vigilantes e que a campanha esteja se tornando mais sanguinária do que sua proposta inicial; eles podem ser visitados pelo Batman.

Após invadir seu Q.G. derrotar facilmente dois ou três jogadores, Batman deixa um aviso antes desaparecer na noite como um fantasma: - *Não pensem que seus poderes os colocam acima da lei. Para derrotar o inimigo temos que ser melhores que eles, justiça é uma coisa violência desnecessária é outra. Cruzem esta linha e terão que responder a mim.* Se após isso a campanha não voltar para a linha originalmente traçada; traga o Batman de volta, com alguns amigos; capture os jogadores e leve os a julgamento. Além de uma aventura diferente os jogadores terão a chance de perceber as consequências de seus atos em pessoas comuns (donos de prédios destruídos, viúvas de criminosos que eles eliminaram, etc).



6.3 Campanhas em Gotham

Agora que você já conhece o cenário de Gotham City, é hora de pensar no enfoque da sua campanha. Existem diversas abordagens possíveis, basta escolher uma das inúmeras sagas do Batman e começar a trabalhar em cima. Isso sem contar com as possibilidades de se realizarem “crossovers” com outros gêneros de RPGs (SUPERS com alto nível de poder, aventuras na linha Vertigo, Call of Cthullu, Vampire, Arquivo X, Aliens & Predador, etc).

Tentando ser sucintos e acima de tudo práticos podemos dividir estes enfoques em basicamente três tipos:

- DETETIVES
- GANGUE
- VIGILANTES

6.3.1 DETETIVES

Os Personagens dos jogadores são membros de alguma força policial e atuam em Gotham. Eles podem ser membros do Departamento de Polícia de Gotham (detetives ou policiais de rua), do F.B.I., do D.E.A., do CHEQUEMATE, ou mesmo detetives particulares. Neste tipo de campanha a investigação deve ser uma parte importante das aventuras.

Estamos falando de coleta de dados; os jogadores passam parte do jogo acumulando informações para resolver um, ou mais crimes, crime. Normalmente pelo menos parte desta informação não está facilmente acessível, ou talvez algum rival esteja competindo com os jogadores transformando a investigação numa corrida. Afinal a aventura precisa de ação (encontrar um informante e arrancar as informações dele antes do detetive rival pode ser boa parte da diversão da aventura).

É claro que estas informações serão incompletas, e cabe ao jogadores deduzirem a parte que falta. Embora dê trabalho para o Observador os resultados de um jogo de investigação costumam ser muito bons. As pistas podem incluir depoimentos contraditórios de testemunhas, acidentes forjados, aparentes impossibilidades (o suspeito teria que estar em dois lugares ao mesmo tempo, portas fechadas por dentro, etc), evidências incriminadoras perfeitas demais, rivais que se beneficiam demais com um “acidente”, etc.

Minha principal dica é: tenha em mente exatamente o que aconteceu (seja um crime ou a origem do vilão) imagine a cena com todos os detalhes possíveis (e descreva-a desalmadamente também), mesmo improvisando uma aventura não deixe lacunas você pode se confundir e aí as pistas perdem o sentido e o jogo desmorona.

Pode ser cansativo para você montar e esconder as pistas, criar dossiês dos suspeitos, esperar que os jogadores perguntem especificamente por uma pista, e talvez ter que improvisar quando um dos jogadores perguntar algo pertinente ao jogo e que você esqueceu de definir; dá trabalho mas o prêmio vale o esforço.

Neste tipo de campanha os Personagens dos jogadores irão interagir com Batman e os outros vigilantes de Gotham de maneira amistosa e seus mais prováveis antagonistas serão alguns dos vilões tradicionais de Gotham. Neste tipo de campanha o *Observador* pode impor um código de honra nos jogadores (policiais não podem sair por aí matando “a-torto-e-a-direito”), isso permite um grau de controle indireto e não-despótico.

Uma das qualidades deste tipo de campanha é dar um enfoque mais “humano e normal” a todo o crime, violência, e loucura que assolam Gotham City. Outro fator positivo é que os antagonistas a campanha são vilões de primeira linha. Por exemplo: Batman e Robin não são vistos na cidade a quatro noites, o índice de criminalidade está subindo, e para piorar as coisas o ESPANTALHO fugiu, de novo, do Arkham. Cabe ao pessoal do D.P.G.C. trabalhar dobrado para acertar as coisas....

6.3.2 GANGUE

Os Personagens dos jogadores são criminosos operando em Gotham. É um trabalho perigoso pois Gotham é a base de operações do melhor detetive do mundo, o Batman !! Neste tipo de jogo os jogadores podem interpretar diversos tipos de personagens, de mafiosos no melhor estilo “Al Capone”, membros de gangues (de rua ou motoqueiros) ou até mesmo vilões fantasiados no bom e velho estilo Gotham City.

É um estilo de campanha arriscado pois caso os Personagens dos jogadores colidam com Batman vai ser difícil que o *Observador* representar corretamente o Batman sem derrotar os Personagens dos jogadores. Por outro lado existe um grande desafio nesta campanha, construir um império criminoso em Gotham sem chamar a atenção do Batman ! O potencial para *roleplaying* é grande, especialmente para os que gostam de dark-roleplaying.

Os personagens dos jogadores são uma quadrilha armando grandes golpes, competindo com quadrilhas rivais, se escondendo da polícia e do Batman. O clima da campanha deve ser pesado e cruel; mas procure capturar também um pouco do *glamour* e da crueldade do mundo do crime. Pense na sociedade com *capos* dividindo as cidades entre si (Chicago dos anos 20; com versões “supers” de Al Capone e dos Intocáveis).

Os conflitos entre quadrilhas podem ser nos moldes mais tradicionais ou uma guerra entre gangues de rua contra “famílias” mafiosas. Uma boa referencia é a atmosfera de Vampire, a riqueza, a manipulação as traições e intrigas. Não esqueça de imprimir uma certa crueldade nas aventuras, assassinatos a sangue frio, tortura, policiais corruptos, prostituição, tráfico,...Mas mantenha um limite mínimo de “humanidade” nos personagens (ou pelo menos em alguns deles) para criar situações de conflito de consciência.

6.3.3 VIGILANTES

O terceiro, e mais obvio, tipo de campanha envolve os jogadores representando vigilantes máscarados em Gotham. Estes vigilantes podem ser personagens da cronologia da DC (como Batman, Robin, Asa Noturna, etc), ou personagens novos criados pelos próprios jogadores. Podemos ainda dividir o primeiro caso em dois outros; vigilantes sem o Batman ou vigilantes incluindo o Batman (que é um personagem construído com muito mais pontos que os demais).

Uma campanha envolvendo vigilantes é sob muitos aspectos semelhante a uma campanha de DETETIVES, mas permite mais liberdade nas histórias e um maior nível de aventura (explosões, fugas impossíveis, armadilhas complicadas, etc). Neste caso o Observador pode exigir que os personagens interpretem seguindo o estilo consagrado das histórias em quadrinhos: Falas grandiosas (-Não vai me vencer tão fácil MALDITO !), Monólogos (-Eu sou o melhor no que faço...), etc.

7.4 REGRAS REGRAS REGRAS

O Observador é livre para escolher quaisquer conjunto de regras que julgar necessário as regras citadas abaixo são apenas um guia:

- **DETETIVES:**
 - Regras simplificadas para habilidades com armas de fogo **NÃO**
 - Regras simplificadas para habilidades com armas brancas **NÃO**
 - Regras simplificadas para habilidades envolvendo ciências **SIM**
 - Diagrama de Resistência: **SIM**
 - Super poderes: **NÃO**
 - Poderes Psíquicos: **NÃO**
 - Sistema Avançado de Artes Marciais: **SIM**
- **GANGUE:**
 - Regras simplificadas para habilidades com armas de fogo **NÃO**
 - Regras simplificadas para habilidades com armas brancas **NÃO**
 - Regras simplificadas para habilidades envolvendo ciências **SIM**
 - Diagrama de Resistência: **SIM**
 - Super poderes: **SIM**
 - Poderes Psíquicos: **NÃO**
 - Sistema Avançado de Artes Marciais: **SIM**
- **VIGILANTES:**
 - Regras simplificadas para habilidades com armas de fogo **SIM**
 - Regras simplificadas para habilidades com armas brancas **SIM**
 - Regras simplificadas para habilidades envolvendo ciências **SIM**
 - Diagrama de Resistência: **NÃO**
 - Super poderes: **SIM**
 - Poderes Psíquicos: **SIM**
 - Sistema Avançado de Artes Marciais: **SIM**

Ênfase do Cenário	Sorte
Totalmente Real	0
Quase Real, Semi Fantástico	6 – 12
Cenário Cinematográfico, Fantástico	6 – 20
Cenário com Supers de baixo Poder (até 100 PC)	10 – 30
Cenário com Supers de alto Poder (mais de 100 PC)	10 – 50

Capítulo 7

Ferramentas para o Observador

7.1. Armas Brancas

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Bastão de Baseball	+2	+1	D3
Cajado Bo	+2	+2	D2
Corrente	+1	+1	D2
Nunchaku	+1	+2	D2
Sai	+1	+3	D2
Soco Inglês	+1	+0	D2

Arma	Rápido	Mirado	Dano
Shuriken	+1	+2	1

7.2. Armas de Fogo

Arma	Bala	Cadência	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
Derringer	média	Primária (1)	pequeno	+1	+2	D2+1	5
Barrel .50	grande	Primária (1)	grande	+1	+4	D3+4	12
M-60	grande	Metralhadora (4)	grande	+1	+4	D2+2	100

7.3. Veículos

CARRO DE POLÍCIA

Controle	+2
Chassi	6 (x10)
Potência	260 km/hora
Tração	1
Blindagem	6
Peso Médio	1,4 Toneladas

FURGÃO SWAT

Controle	+1
Chassi	8 (x10)
Potência	220km/h
Tração	2
Blindagem	7
Peso Médio	2,5 Toneladas

HELICÓPTERO POLICIAL	
Controle	+3
Chassi	8 (x10)
Potência	350 km/hora
Stol	0km/h / 0m
Teto	2 km
Blindagem	4
Peso Médio	6 Toneladas

7.4. Personagens e Gangues do Submundo

FLYNKY DAVENPORT: Descrição: branco caucasiano cerca de 50 anos de idade, cabelos brancos (encalvecendo). Ex-batedor de carteira, agora ele é dono de uma tabacaria 24 horas chamada NIGHT OWL , suas especialidades são cigarros e charutos exóticos, e informações sobre o submundo. Seu truque preferido é mostrar aos seus “fregueses indesejáveis” sua caixa importada especial, aparentemente uma caixa de charutos normais mas que ao ser aberta emite um clarão que cega temporariamente (2D turnos) quem estiver olhando diretamente para ela. Davenport apareceu na, primeira, Saga de Ras Al Ghul.

AMBROSE DEARLING: Descrição: branco, caucasiano, cerca de 60 anos, cabelos brancos (usa óculos). Ele possui uma pequena loja no centro velho de Gotham, a placa em frente à loja de Ambrose Dearling indica que ele é engenheiro mas a polícia e o submundo sabem que, na verdade , ele é um fabricante ilegal de armas (um dos melhores da cidade, sendo versado não só em armas convencionais como em dispositivos mais complexos). Dearling apareceu na saga “As 10 Noites da Besta”.

DEMONIOZ: gangue de motoqueiros que lida com tráfico de drogas e receptação de mercadorias roubadas. Sua base de operação é um ferro velho nos arredores da cidade (na placa lê-se PATIO DE REPAROS DO DAN).

- **BRUTO:** caucasiano 2 metros careca, cerca de 35 anos, gosta de usar uma besta como arma.
- **SKORP:** caucasiano cabelos castanhos (a altura dos ombros), 1,82 de altura cerca de 30 anos.

Apareceram em Demonios da Rua Batman 2 série número 19 da Editora Abril.

Outras gangues de Gotham City:

- **SANGUES**
- **CAUBÓIS**

A partir da próxima página, encontram-se fichas de personagens de alguns NPCs genéricos, que podem ser muitos úteis em campanhas em Gotham...

7.4.1. Membro de Gangue de Rua

Atributos

Atributo	Valor
Físico	6
Destreza	6
Inteligência	5
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8
Sorte	2

Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	6

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro Rápido	Tiro Mirado	Dano	Ammo	Cad
.38	8	9	D2+2	6	1,5

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Briga	Bastão de Baseball
Golpe	7	9
Aparo	7	8
Esquiva	6	-
Dano	1	D3

ARMADURA	Nenhuma
ABSORÇÃO	0

Características (4 PC)

Psíquicas	
Prontidão (1)	4

Habilidades (19 PC)

Físicas	Custo	Teste
Arrombamento (1)	1	7
Briga (2)	3	8
Correr (2)	3	8
Escalar (1)	1	7
Furtividade (2)	3	8
Veículos [automóveis] (1)	1	7

Psíquicas	Custo	Teste
Intimidação (1)	1	6
Lábia (1)	1	6

Bélicas	Custo	Teste
Pistolas (0)	1	X
Revólveres (0)	1	X
Bastões (0)	1	X
Revólver .38 (1)	1	7
Bastão (1)	1	7

7.4.2. Membro de Gangue de Motoqueiros

Atributos

Atributo	Valor
Físico	6
Destreza	7
Inteligência	5
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8
Sorte	2

Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	7

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro Rápido	Tiro Mirado	Dano	Ammo	Cad
.38	9	10	D2+2	6	1,5

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Briga	Corrente
Golpe	8	10
Aparo	8	10
Esquiva	7	1
Dano	1	D2

ARMADURA	Jaqueta de Couro
ABSORÇÃO	1

Características (9 PC)

Físicas	Custo
Reflexos Rápidos (1)	5

Psíquicas	
Prontidão (1)	4

Habilidades (16 PC)

Físicas	Custo	Teste
Arrombamento (1)	1	8
Briga (1)	1	8
Correr (2)	3	9
Veículos [motocicletas] (2)	3	9

Psíquicas	Custo	Teste
Intimidação (1)	1	6

Bélicas	Custo	Teste
Pistolas (0)	1	X
Revólveres (0)	1	X
Correntes (0)	1	X
Revólver .38 (1)	1	8
Corrente (2)	3	9

7.4.3. Trombadinha

Atributos

Atributo	Valor
Físico	4
Destreza	6
Inteligência	5
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8
Sorte	2

Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	6

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro Rápido	Tiro Mirado	Dano	Ammo	Cad

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Briga	Estilete
Golpe	7	8
Aparo	7	8
Esquiva	7	-
Dano	-	1

ARMADURA	
ABSORÇÃO	

Características (4 PC)

Psíquicas	
Prontidão (1)	4

Habilidades (13 PC)

Físicas	Custo	Teste
Arrombamento (1)	1	7
Briga (2)	3	8
Correr (2)	3	7
Escalar (1)	1	7
Furtividade (2)	3	8

Psíquicas	Custo	Teste
Lábia (1)	1	6

Bélicas	Custo	Teste
Lâminas (0)	1	X
Estilete (1)	1	7

7.4.4. Policial

Atributos

Atributo	Valor
Físico	6
Destreza	7
Inteligência	6
Vontade	6
Percepção	6
Mente	8
Sorte	3

Dados Adicionais

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	7

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Ataque	Tiro Rápido	Tiro Mirado	Dano	Ammo	Cad
.38	8	9	D2+2	6	1,5

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)		
	Briga	Tonfa
Golpe	8	9
Aparo	8	9
Esquiva	8	-
Dano	1	D2

ARMADURA	Colete de Kevlar
ABSORÇÃO	2

Características (21 PC)

Físicas	Custo
Reflexos Rápidos (1)	5

Psíquicas	
Prontidão (1)	4

Habilidades (14 PC)

Físicas	Custo	Teste
Briga (2)	3	9
Correr (2)	3	9
Veículos [automóveis] (1)	1	8

Psíquicas	Custo	Teste
Atuação (1)	1	8
Detectar Objetos Escondidos (1)	1	8
Interrogatório (1)	1	8
Intimidação (1)	1	8
Investigação (2)	3	9

Bélicas	Custo	Teste
Pistolas (0)	1	X
Rifles (0)	1	X
Bastões (0)	1	X
Tonfa (1)	1	8
Revólver .38 (2)	3	9

Apêndice

Completando o OPERA

Características

Alergia (variável)

O personagem possui algum tipo de alergia, normalmente incurável, que atrapalha sua vida e até mesmo pode resultar na sua morte. Funciona de maneira semelhante a característica Veneno, é como se o próprio corpo do personagem tentasse envenená-lo. O custo básico depende dos efeitos que a alergia causa no personagem (calcule o valor segundo as regras de veneno e divida o valor por -2). Leve em conta que dor e mal estar são fatores incapacitantes.

O valor desta característica também depende do quão comum é a substância a que o personagem é alérgico no mundo que ele vive. A tabela abaixo demonstra os multiplicadores para diversas classes de frequência de substâncias em nosso mundo (os *Mestres* devem utilizá-lo como referência alterando-a de acordo com o seu mundo de jogo).

Multiplicador	Frequência	Exemplos
x 3	<i>Muito Comum</i>	plásticos, metais, pollem, grama, algodão
x 1	<i>Comum</i>	álcool, leite, madeira, medicamentos comuns
x 0,8	<i>Incomuns</i>	couro, sabão comum, alimentos exóticos
x 0,4	<i>Raro</i>	medicamentos incomuns
x 0,2	<i>Raríssimo</i>	kriptonita

Atraente* (2 PC)

O personagem tem uma aparência física que agrada aqueles que apreciam os membros de sua raça. Quando escolhendo esta característica especifique a exata natureza do "dom" que o faz especial: uma face angelical, um físico ideal, ou um certo porte; que no fim das contas contribui para a atração que o personagem exerce sobre outros. Cada nível desta característica acrescenta +1 em testes de interação com membros do sexo oposto e Nível-1 com indivíduos do mesmo sexo. Assim um personagem, homem, com Atraente +2 tem um bônus, em testes de interação social, de 2 com mulheres e de apenas +1 com homens.

Afinidade com Computadores* (2 PC)

O personagem tem uma afinidade natural com computadores. Dessa forma, você tem um bônus de +1, por nível, em qualquer teste relacionado com computadores. Isso inclui consertar, construir, programar, ou operar um computador. A menos que o *Observador* declare o contrário o nível máximo desta Característica permitido para seres humanos normais é 2.

Bom Senso (3 PC)

O personagem tem uma quantia significativa de sabedoria prática, cotidiana comumente usado por sua raça ou sociedade. Sempre que você está a ponto de fazer algo ao contrário ao bom senso, o *Observador* pode, ou pelo menos deve (à descrição pessoal dele) alertá-lo sobre como sua ação poderia ser perigosa ou não adequada. O jogador também pode

perguntar para o *Observador* quais seriam os procedimentos habituais em uma determinada situação comum.

Característica Óbvia (-1, -2, -4 PC)

O personagem tem um tipo de marca em sua face, ou corpo que o faz facilmente reconhecível uma cicatriz de face, cor de cabelo incomum, falta de dois dedos, etc. Esta marca deixa muito mais fácil do localizar (*-Vocês viram um Negro de cabelos verdes passar por aqui?*). Esta Característica não está ligada a feiura, e o personagem apenas tem uma Característica física muito notável. O custo está ligado a quão óbvia (ou difícil de esconder) é a Característica: -1 para tatuagens facilmente escondidas por uma camiseta a -4 para ter uma pele totalmente branca e cabelos verdes ou escamas ao invés de pele.

Cargo* (2 PC)

O personagem está em uma posição de grau de autoridade e responsabilidade em alguma organização influente na sua sociedade. O personagem pode ser um oficial militar, um líder religioso ou um funcionário governamental de algum grau. Mesmo se o personagem não queira, seu grau sempre exige respeito, mas também exige alguns sacrifícios (o personagem tem deveres a cumprir de acordo com o seu cargo). Um cargo nível 1 significa pertencer a uma organização influente qualquer em um nível baixo (policia de rua, soldado raso, escriturário); com os níveis de 2 a 3 o personagem terá um grau secundário (sargento, burocrata, padre); o nível 4 representa uma posição influente (capitão, administrador, chefe de polícia, agente federal, bispo); para o nível 5 pontos você defende alta uma posição entre sua raça (senador, conselheiro real, embaixador, general, governador de um estrado); o nível 6 poderia representar que o personagem está entre um dos líderes de sua raça/país. O jogador pode descrever seu cargo, mas cabe ao *Observador* criar os mecanismos que regem seu funcionamento, e seu custo, como julgar adequado.

Carisma* (4 PC)

O personagem possui uma força de personalidade tão desenvolvida que afeta os outros com a sua simples presença. Some o nível desta Característica em TODAS as jogadas de interação social do personagem (Lábria, Intimidação, Liderança, etc.).

Compensação Visual (15 PC)

Utilizando todos os seus sentidos o personagem pode “enxergar” sem seus olhos. O personagem ouve a ar se deslocando junto aos objetos, sente vibrações no solo, percebe o cheiro de objetos no chão, etc. Esta “visão” funciona em todas as direções e tem um raio de alcance igual a Percepção + Sentidos Ampliados (se o personagem possuir sentidos ampliados em níveis diferentes utilize o mais baixo)- 4. Este sentido não é afetado por luz, e logo não pode distinguir cor ou mesmo imagens em papéis ou telas de TV; apesar dele pode “ver” através de tecido fino ou papel esta visão não funciona através de vidro (seja ele transparente ou não).

Esta Característica é “comum” entre monges e mestres em artes marciais, por isso personagens que possuam a característica Mestre em Artes Marciais pode comprar desta característica por apenas 10 PC; e também podem acrescentar seu nível em Lutar Cegamente no alcance da sua “visão”.

Conexões* (3 PC + modificadores)

O personagem possui contatos que são seus amigos, parceiros comerciais ou lhe devem favores; estes contatos fornecem a você informações e até mesmo ajuda. O nível desta

Característica, indica o cargo ou posição do seu contato, sendo o nível máximo 8. A seguir encontram-se os níveis e as posições ou cargos do contato:

- **Nível 1:** Informantes de rua, traficantes menores, repórter novato, etc.
- **Nível 2:** Contrabandistas Menores, Taberneiros, Funcionário da Prefeitura, Policiais, Repórteres, Enfermeiros, Marginais Barra Pesada, Os Saqueadores da floresta, Sargento do exército, Operador da Bolsa de Valores, etc.
- **Nível 3:** Detetives de Polícia, Médicos, Repórteres de Grandes Jornais, Empresários, Padres, Tenente do Exército, Capitão da guarda, Líderes de Gangue, etc.
- **Nível 4:** Chefões do crime, Deputados, Donos de Jornal/Televisões, Comissários de Polícia, Burgomestres, Agentes do F.B.I., Prefeitos, Grandes Empresários, Líderes Religiosos, guilda de ladrões, etc.
- **Nível 5:** Governadores, Senhores feudais, Senadores, Organizações como a C.I.A. e a KGB que operam de maneira eficiente em escala global. Ou um indivíduo realmente excepcional.
- **Nível 6:** Presidente, Reis, Organizações de escala global e que controlam tecnologia ou magia em um nível bastante superior ao resto do mundo. Ou algum superser poderoso (nos dias de hoje um super herói, em fantasia um dragão).
- **Nível 7:** O que quer que seja não pode ser classificado como humano: um grupo de super seres, o esquadrão de defesa do sistema solar, etc.
- **Nível 8:** Você tem conexões com um semideus ou coisa parecida, ou uma organização que opera em escala galáctica (Federação dos Planetas Livres, por exemplo)

Cada vez que um contato deve ser ativado através de uma *Conexão*, rola-se 1D6; de acordo com o resultado, observa-se a tabela abaixo, que mostra a frequência do auxílio do contato:

RESULTADO	EFEITO
1	Informações totalmente erradas, ou a conexão decidiu te prejudicar de propósito
2	Nenhuma Informação, conexão indisponível
3	Poucas Informações (quase sem efeito), conexão desinteressada ou temerosa
4	Algumas Informações, (metade do total de informações disponível)
5	Todas as informações disponíveis
6	Todas as informações e alguma ajuda (nada que comprometa o informante)
7	Todas as informações e ajuda (funções de apoio/cobertura)
8	Apoio total e irrestrito

A frequência do contato, pode ser modificada, gastando 2 PC para a obtenção de um bônus de +1 para o teste de frequência. Estes bônus, são acrescentados ao D6 que é rolado para determinar a frequência do contato. O bônus máximo, é de +7.

Após um contato ser efetuado, pode-se tentar uma conexão com os recursos do contato. O fator para ser testado o recurso, é igual a soma do nível da Característica + 4. O *Observador* faz um teste contra este fator (nível da Característica + 4) e no caso de sucesso significa que sua conexão foi capaz de auxiliar o personagem.

Exemplo: O detetive “Espírito” possui a Característica *Conexões Nível 4: Comissário de Polícia Molam (+3)*, isso significa que o personagem é um grande amigo do comissário, mesmo com um resultado de 1 no D6 para checar a *Frequência* o personagem terá todas as informações que o comissário conseguir arranjar. Supondo que o “Espírito” precise de informações sobre o criminoso conhecido como “Polvo”; ele pede ajuda ao comissário (o *Observador* rola 1D6 e obtém 3, resultado final 6 (3 +3): o comissário está disponível e irá ajudá-lo com todas as informações que dispuser e ainda oferecerá uma pequena ajuda no caso). Por sua vez o comissário aciona seus recursos (Eficiência: 8) para localizar o “Polvo” (o *Observador* testa este valor com 2D6 e rola 7, 7 é menor que 8, se o “Polvo” estiver na cidade o comissário tem uma pista). O *Observador* decide que existem rumores, que a polícia considera verdadeiros, de que o “Polvo” está escondido nas docas, ele passa esta informação ao “Espírito” e o comissário ainda designa uma viatura para levá-lo até lá (uma pequena ajuda). O custo dessa característica é: Nível 4 (4 x 3), Frequência +3 (3 x 2); logo 4 x 3 + 3 x 2 = 18 PC

Dependente (-2 a 4 PC)

O personagem é dedicado à proteção de uma criatura, relativamente, incapaz de se cuidar sozinho. O jogador pode descrever seu dependente, mas cabe ao *Observador* criá-lo, e determinar seu valor em pontos, como julgar adequado. Este personagem pode ser qualquer um, de um amigo ou parente; até alguém que você realmente ama (filho, namorado(a)). Dependentes têm uma “queda” por se colocar em perigo em histórias de ação (normalmente tentando ajudar seu amigo/protetor), e é alvo frequentes de seus inimigos.

Doença Crônica (variável)

Semelhante a alergia, descrita acima, calcule o valor segundo as regras de veneno e divida o valor por -2. Possuindo o valor básico deve-se determinar qual é a frequência com o que esta doença afeta o personagem. Para isso deve ser escolhido um ou mais “números de doença”, sempre que a soma dos dados rolados pelo personagem for igual a este(s) números o personagem é atacado pela doença. Estes números podem variar de 3 a 11, o jogador escolhe.

Quanto mais forem os “números de ataque” maior o valor desta Característica; para apenas 1 número use o valor básico, para 2 números multiplique o valor básico por 1,5, para 3 números multiplique por 4, para 4 multiplique por 6, para cinco por 10 e para 6 multiplique por 10.

Outro fator que influencia esta característica é se a contagiosa, como ela se transmite, e o quão contagiosa esta doença é. As duas tabelas abaixo cobrem estes fatores:

Vetor de Contágio	Multiplicador
Sangue / fluidos corporais	x 1,2
Saliva	x 2
Toque / Transpiração	x 4
Respiração	x 8
OBS.: Cada nível inclui o meio de contágio anterior	

Resistível Por	Multiplicador
Teste de Físico +4	x 0,25
Teste de Físico +2	x 0,5
Teste de Físico	x 1
Teste de Físico -2	x 2

Teste de Físico -4	x 3
Não Resistível	x 4

Feio* (-2 PC)

Você não tem uma aparência físico que desagrade os que apreciam membros de sua raça. Quando escolhendo esta característica especifique o motivo exato da sua aparência desagradável: rosto feio, físico diferente do ideal, etc. Cada nível desta característica acrescenta -1 em testes de interação com membros do sexo oposto e Nível+1 com indivíduos do mesmo sexo. Assim um personagem, homem, com Feio -2 tem uma penalidade, em testes de interação social, de -2 com mulheres e de apenas -1 com homens.

Identidade Secreta (-4 PC)

O personagem possui uma identidade “pública”, heróica ou criminosa, além da sua identidade normal. A revelação desta identidade pública irá arruinar a “vida normal” do personagem. Além de outras complicações como prisão, atentados contra familiares, etc.

Instinto (4 PC)

O personagem possui uma “habilidade natural” em alguma área que permite que ele tenha uma impressão geral sobre algo sem necessitar de nenhum teste. Esta habilidade é automática mas fica sobre o controle do *Observador*, ele não irá mentir para o jogador mas pode negar informações (em prol do bom desenrolar do jogo). O jogador pode pedir para ouvir seus instintos mas neste caso o *Observador* deve fazer um teste (rolar 1D6 com 1 ele pode mentir para o jogador 2 ou 3 ele não dirá nada, 4 ou 5 ele dará algumas informações, com um 6 ele deve fornecer boas informações). Alguns exemplos deste tipo de característica são: *Empatia*: Qual é o estado emocional de outra pessoa, *Diagnóstico*: o médico descobre que um paciente tem hepatite apenas olhando para ele (embora precise de um exame para confirmar), *Mecânica*: - Isso está com cara que é carburador...,etc.

Instinto de Vôo (4 PC)

O personagem tem uma afinidade natural com vôo ou aeronaves; ele voa por instinto através de "modos não-convencionais" (não seguindo os procedimentos padrão dos livros de pilotagem). Para um personagem com Instinto de Vôo, manobras acrobáticas são o modo normal para voar. Esta característica acrescenta +1 em qualquer teste de vôo. O personagem ainda pode somar um +1 adicional para sua habilidade de vôo ou pilotagem quando estiver tentando algo estúpido (como mergulho em um campo de asteróide de alta densidade a toda velocidade). Suas táticas de vôo incomuns também dão -1 a qualquer um tentando riscar você do céu (mas você tem que saber que o ataque está vindo e ter tempo de tentar manobras evasivas).

Insônia (-1 a -3 PC)

O personagem tem problemas para pegar no sono, e quando consegue dormir seu sono é curto e pouco repousante. O personagem frequentemente sofre de fadiga como resultado (de -1 a -3 em todos os testes). Esta Característica pode ser associada com pesadelos ou algo do tipo. Claro que o personagem pode utilizar algumas das horas extras de vigília para algum fim útil; devido a natureza desta característica o personagem tem um bônus igual ao valor desta característica em testes para se manter acordado.

Insensível (-1 ou -2 PC)

O personagem é um pouco cruel ou pelo menos uma pessoa fria. Outras pessoas que têm a oportunidade para ver este "lado negro" do seu caráter normalmente irão evita-lo na medida do possível; e terão uma reação ruim com relação ao seu personagem (-1 a -2). É claro que o seu comportamento também é uma fonte potencial de inimigos.

Inventividade (12 PC)

O personagem possui uma habilidade natural para criar e improvisar aparelhos (que funcionam) em pouquíssimo tempo.

Mau Humor (leve: -2 PC, grave: -4 PC, gravíssimo: -6 PC)

O personagem com esta característica é um reclamão que está sempre pronto a reclamar, criticar, resmungar e tratar mal outros (especialmente os que estão abaixo dele). Embora esta seja uma Característica, relativamente, inofensiva ela costuma complicar a vida do mau humorado; pois além dos modificadores de interação social ele eventualmente vai precisar daqueles que tratou mal...

Mente Matemática (3 PC)

Esta Característica funciona como *Calculos Instantâneos*, mas de maneira mais eficiente. O personagem com esta Característica pode resolver, de cabeça e em pouquíssimo tempo, problemas matemáticos como: equações diferenciais não lineares, integrais trigonométricas, divisões de números irracionais com mais de 20 algarismos, etc. Um personagem com esta Característica possui uma mente capaz de se rivalizar com a maioria dos computadores, se não se tratar ela mesma de um computador...

Notoriedade (-1 a -6 PC)

O personagem tem uma reputação ruim entre o público a grande ou algum subconjunto de sociedade. Dependendo da natureza da sua reputação. Esta Característica o atrapalha em quase todos os testes sociais. Se você é notório em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor) custo -1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece, e repugna, o personagem isto vale -2 pontos. Se sua notoriedade atingiu todo o país e até mesmo em escala internacional, esta reputação ruim vale -3 pontos. Como uma regra geral calcular o valor desta característica fazem uma soma da penalidade social e fator de notoriedade; assim uma -2 penalidade em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma cidade (-2) valerá -4 pontos, uma -3 penalidade em seus testes sociais com o personagem sendo conhecido em escala nacional-mundial (-3) valerá -6 pontos.

Omini-Equipamento* (8 PC)

Permite criar equipamentos que podem se transformar em qualquer coisa utilizando componentes "intercambiáveis". Estes componentes, podem ser rapidamente reconfigurados para produzir o efeito desejado; seu peso e dimensões dependem exclusivamente de um acerto entre o *Mestre* e o jogador. Componentes pequenos, irão gerar equipamentos pequenos (como uma pistola, por exemplo). Componentes maiores podem até produzir um robô.

Para personagens com a Característica *Inventividade*, esta Característica custa apenas 4 PC/nível.

Cada ponto nesta Característica permite criar algo que possua Físico e Destreza proporcionais ao nível do poder. Cada nível de um poder, pode criar algo de Físico ou Destreza 10 ou Inteligência menor em um ponto do que a do personagem. O caso especial, é o poder em nível 1, que pode criar algo de Físico e Destreza 5 (totalmente controlado, pois não sobra pontos para Inteligência). Com o nível 2, pode-se criar algo de Físico e Destreza 10

(um ponto para cada atributo). Além de atributos, o equipamento pode ter um poder e para cada nível de poder do equipamento, gasta-se um ponto.

Exemplo: um personagem possui a Característica *Omini-Equipamento* (7), e deseja montar um robô insectóide voador que dispara pequenas rajadas. Para o corpo do robô, gasta-se 2 pontos desse poder (gera-se um robô com Físico 5, Destreza 10 e Inteligência 5). Para voar, gasta-se 2 pontos no poder vôo, e mais 3 pontos de Raio. O robô fica com os seguintes dados: Físico 5, Destreza: 10, Inteligência: 5; Vôo(2), Raios(3).

Outro exemplo dessa Característica, são os “cintos de utilidade”, que sempre tem o equipamento certo para a hora certa.

Paraplégico (-8 PC)

O personagem não pode mover suas pernas, quase não pode mover sem ajuda, precisa de um par de muletas(e mesmo assim é doloroso e incômodo fazer) ou uma cadeira de rodas. O *Observador* e você deveriam tomar cuidado para interpretar corretamente esta característica, não importa quão difícil as coisas podem ser. Situações como escadas ou objetos colocados em lugares altos, etc; se tornam complicadas e o *Observador* pode exigir um testes de destreza ou Físico com quaisquer redutores que julgar adequado. Em termos de jogo isso se manifesta na forma de penalidades: -7 em situações onde o uso das pernas é fundamental (Corrida), -6 onde o uso das pernas é muito importante (Esquiva, Escalada), de -4 na Destreza sob condições em que mobilidade nas pernas influenciariam (Artes Marciais, Natação), uma penalidade de -3 a -2 pilotando veículos não adaptados (-1 cavalcando amarrado a sela).

Psicopata (-7 PC)

O personagem é dominado por uma torrente de emoções negativas (como ódio, inveja, arrôgancia, etc.), que o compelem a um comportamento cruel e desumano; esta Característica é aconselhada para vilões. O personagem está sujeito a mudanças súbitas de humor acessos de fúria (assuma esta Característica pois ela combina bem com Psicopata). Os sentimentos do personagem estão tão distorcidos que o ato de matar (uma ou esmo uma centena pessoas) não incomoda o personagem.

Reflexo Fotográfico (20, 40, 80 PC)

O personagem possui a capacidade de observar ações físicas de outros e reproduzi-las com muita facilidade. Isso permite que o personagem aprenda tarefas físicas muito mais rápido do que outros (contanto que ele possua um modelo para observar). Existem 3 níveis desta Característica, cada um dele engloba os anteriores; mas apenas o nível 1 pode ser utilizado por humanos normais.

Nível 1: O personagem recebe +1 em todas as Habilidades que utilizam Destreza, contanto que o personagem tenha algum treinamento (fornecido por um modelo ou instrutor); isto é se o personagem possui nível 2 em Acrobacia, ele foi treinado por um ginasta olímpico, então testa a perícia como se seu valor fosse 3, mas se ele não tivesse nenhum treino **não** poderia testar Acrobacia com 1.

Nível 2: Ao observar alguém executando alguma ação física por 3 turnos, ou por 3 vezes, o personagem faz um teste de Inteligência + Linguagem Corporal (com eventuais penalidades impostas pelo *Mestre*; é mais fácil acompanhar a técnica de soco de um boxeador do que os golpes de kung Fu de Bruce Lee). Se o teste for bem sucedido o personagem adquire a Habilidade no mesmo nível da pessoa que ele viu realizar a ação. Nota se a ação realizada possuir algum tipo de pré-requisito, o personagem com Reflexos Fotográficos só poderá utilizar ação se possuir este pré requisito.

Nível 3: O personagem consegue assimilar o estilo de luta de um oponente enquanto o enfrenta. Após estudar seu oponente por 4 turnos consecutivos, o personagem faz um teste de Inteligência + Linguagem Corporal. Se for bem sucedido ele ganha um bônus igual a metade (arredondada para baixo) do seu sucesso no teste em todos os ataques e defesas que fizer contra esse adversário. Se o personagem esperar mais que 4 *rounds* antes de fazer o teste ele pode acrescentar +1 por cada *round* extra ao seu teste; cada teste realizado após o primeiro (o personagem deve esperar mais 4 *rounds* antes de tentar novamente) tem uma penalidade de – 2 por tentativa.

Recursos (Variável)

Esta Característica representa os seus recursos financeiros e bens materiais, o quando de dinheiro seu personagem possui no momento de sua criação enquanto ele recebe por mês (o seu acesso a esses dinheiro). Os seus recursos não são absolutamente líquidos (isto é dinheiro vivo no banco), boa parte deles esta “investido” em casas, automóveis, cavalos, etc. Eventualmente o personagem pode vendê-los para obter dinheiro. Dependendo do *Observador* a venda pode levar semanas ou mesmo meses (vender as pressas significa perder dinheiro). Esta Característica considera que você pode obter um subsídio básico (salário) todos os meses, adequado ao nível de Recursos. Entretanto, o jogador deve detalhar a fonte dessa renda (normalmente um emprego ou negócio), esta característica pode variar durante o jogo dependendo das ações do personagem ou o humor do *Observador*.

A tabela abaixo deve servir de guia para os *Observador*, a legenda para esta tabela é: **Mensal:** Representa o “salário” mensal do personagem, **Reserva:** É o quanto de dinheiro você tem disponível para “saque-rápido” (poupança e aplicações) no banco, **Bens:** São os bens que o personagem possui no momento de sua criação, **Total:** É o valor que o personagem arrecadaria com a venda de todos os seus bens.

As colunas **Mensal**, **Reserva** e **Total**, foram feitas para cenários atuais e futuristas. Para cenários em épocas anteriores ao século XX, utilize a coluna **Bens** para ter uma aproximação dos recursos do personagem e o nível.

Nível	Mensal	Reserva	Bens	Total	Custo
1	0	\$ 10	Poucas roupas (velhas), canivete	\$ 40	-4
2	\$ 150	\$ 50	Roupas (baratas), revolver (velho), Eletrodomésticos,	\$ 900	-2
3	\$500	\$ 400	Apartamento pequeno (alugado), Eletrodomésticos, carro usado	\$4000	0
4	\$1200	\$ 2000	Apartamento alugado totalmente montado, carro novo	\$ 12.000	3
5	\$3000	\$ 4000	Casa em condomínio (completa, bem montada), dois carros (um deles novo), pequeno negócio	\$ 70.000	6
6	\$9000	\$ 12 000	Casa grande, carros último tipo, talvez um pequeno avião ou Iate	\$600.000	10
7	\$ 40.000	\$ 80 000	Mansão, Empresa porte médio, carros (uma Ferrari), Jatinho, Iate, talvez um Helicóptero	7 Milhões	15
8	\$ 50.000	\$ 150 000	Mansão, Empresa de porte médio, tudo acima, mais alguma coisa	20 Milhões	20

9	\$ 120 Mil	\$ 200 000	Praticamente tudo o que ele quiser	80 Milhões	30
10	\$ 300 Mil	\$ 400 000	Nem o próprio personagem sabe decor todos os seus bens	200 Milhões	45
11	1 Milhão	2 Milhões	O personagem é um bilionário	1 Bilhão	60
12	5 Milhões	3 Milhões	Dinheiro não é problema	9 Bilhões	100
13	10 Milhões	12 Milhões	O personagem é um dos homens mais ricos do mundo	30 Bilhões	150
14	25 Milhões	30 Milhões	O personagem possui um império financeiro que se espalha pelo mundo todo	90 Bilhões	220
15	100 Milhões	80 Milhões	GODZILIONÁRIO	150 Bilhões	330
16	200 Milhões	160 Milhões	O mais rico de todos	400 Bilhões	500

Reflexos em Emergências* (8 PC)

Em situações de *stress* o personagem consegue apurar seus reflexos e sua destreza a níveis sobre-humanos. Em situações de combate ou emergências o personagem adquire, temporariamente, a característica Destreza Ampliada no nível desta Característica + 1. Este efeito dura no máximo 5 minutos (normalmente uma batalha ou cena); e após o efeito passar o personagem terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 3 horas). Ainda se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta característica ele sofre 1 ponto de dano adicional extra (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido). A menos que o *Observadores* declare o contrário o nível máximo desta característica permitido para seres humanos normais é 1.

NOTA: Caso o personagem possua a característica Fúria ele pode comprar esta Característica por apenas 6 pontos mais só poderá acessá-la se estiver em fúria.

Reputação (1 a 6 PC)

O personagem tem uma boa reputação entre o público a grande ou algum subconjunto de sociedade. Dependendo da natureza da sua reputação. Esta característica o ajuda em quase todos os testes sociais. Se você é conhecido em uma escala pequena (um subgrupo de uma cidade ou qualquer lugar menor) custo 1 ponto. Se uma cidade inteira o conhece, e respeita, o personagem isto vale 2 pontos. Se sua notoriedade atingiu todo o país e até mesmo em escala internacional, esta reputação vale 3 pontos. Como uma regra geral calcular o valor desta característica fazem uma soma dos bônus sociais e fator de popularidade; assim uma bônus 2 em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma cidade (2) custará 4 pontos, um bônus de 3 em seus testes sociais com o personagem sendo conhecido em escala nacional-mundial (3) valerá 6 pontos.

Responsabilidade de Líder (-2, -4, -6, -8, -10 PC)

O personagem é o líder, legítimo ou não, de um grupo de pessoas, país, planeta ou até mesmo de uma galáxia (para isso ele deve comprar o Cargo adequado). Esta Característica está ligada a dois fatores da posição do personagem:

- 1) O personagem muitas vezes é obrigado a abandonar uma luta por não poder se arriscar, seus seguidores sofreriam com a sua morte/captura (trate com a Característica Covardia, inclusive os custos).

- 2) Por outro lado se além do descrito acima, o personagem realmente se importa com seus seguidores e está disposto a sacrificar-se por eles, esta Característica custa -8 PC; Se alguns líderes estão dispostos a dar sua vida pelos seguidores (-10 PC).

Sono Leve (1 PC)

O personagem pode despertar imediatamente a qualquer sinal de dificuldade ou perigo, não sofre nenhuma penalidade em seus testes percepção enquanto estiver dormindo (a não ser em testes de visão, é claro). O personagem, também, sempre desperta sem qualquer sonolência ou vacilação.

Sósia (-1 a -4 PC)

O personagem é bem parecido com outra pessoa, e é constantemente confundido com ela. Isso mais atrapalha do que ajuda. Os aliados deste indivíduo se aproximarão e contarão coisas que você não quer ouvir, os inimigos dela tentarão elimina-lo, e outros o tratarão de maneiras estranhas. O grau das complicações que você vai enfrentar depende do valor da característica (o *Observador* decide). A menos que se trate de um caso especial (-Olha é a Madonna?!) e o *Observador* permita o personagem não tem consciência desta característica no começo da campanha. Em última instância o personagem pode esclarecer as coisas, mas isso vai dar trabalho, além de custar pontos para “descomprar” essa característica.

Surto de Adrenalina* (8 PC)

Em situações de *stress* o personagem consegue elevar sua força (e resistência) a níveis sobre-humanos. Em situações de combate ou emergências o personagem adquire, temporariamente, a característica Físico ampliado no nível desta Característica + 1. Este efeito dura no máximo 5 minutos (normalmente uma batalha ou cena); e após o efeito passar o personagem terá uma penalidade de -1 em todos os testes envolvendo Físico ou Destreza até que tenha a chance de descansar (pelo menos 3 horas). Ainda se o personagem tiver alguma falha crítica enquanto estiver sob o efeito desta característica ele sofre 1 ponto de dano adicional extra (decorrente de alguma distensão muscular ou algo parecido). A menos que o *Observador* declare o contrário o nível máximo desta característica permitido para seres humanos normais é 1.

NOTA: Caso o personagem possua a característica Fúria ele pode comprar esta Característica por apenas 6 pontos mais só poderá acessá-la se estiver em fúria.

Treinamento Intensivo em Artes Marciais (3 PC)

O personagem com esta característica necessita conhecer artes marciais (no mínimo nível 3), e além de estar em plena forma as pratica constantemente (no mínimo 25 horas semanais). Permite um ataque físico extra por *round*; e ainda acrescenta +1 a Iniciativa, Ataque e a Esquiva. Caso o personagem não consiga cumprir seu cronograma de treinamento por duas semanas consecutivos o Mestre pode declarar que esta característica esta “inutilizada” até que o personagem retome seus treinos.

Tutor (-2 ou 4 PC)

O personagem por algum motivo qualquer (normalmente por ser jovem demais ou ser considerado louco), está (legalmente inclusive) sob a responsabilidade de outra pessoa. Este responsável precisa autorizar ações como viagens, retiradas de bancos, chegar tarde em casa, casamentos, etc. Se o tutor for alguém que se preocupa com o personagem ele provavelmente irá proibir tudo aquilo que julgar prejudicial ao seu protegido; se o tutor não tiver afeição pelo personagem as coisas podem ser ainda piores. O *Observador* deve criar e interpretar o tutor, cabe ao personagem/jogador convence-lo a permitir certas “ações irresponsáveis”.

Voto (leve: -2 PC, grave: -4 PC, gravíssimo: -6 PC)

O personagem fez em algum momento da sua vida um juramento para si mesmo ou para alguém. Este juramento afeta a vida do personagem guiando suas ações. Talvez o personagem consiga cumprir seu juramento algum dia (*-Juro matar o maldito Pickard!!!*) talvez seja uma promessa para toda a vida e além (*-Juro combater o mal e a pirataria enquanto viver; e quando eu me for meus descendentes continuarão minha cruzada!!*). O *Observador* decide o valor de acordo com o tipo do voto e de quão grave ele é.

Habilidades

Combate a Incêndios (Destreza)

Esta Habilidade representa o conhecimento das técnicas e aparelhos de combate a incêndios empregados em uma sociedade. Da fila de baldes (empregadas no século XV) até recompressão por granadas de implosão (utilizadas no século XXV), passando por cobertores molhados e extintores de CO₂.

Comediante (Inteligência)

O personagem sabe fazer piadas, e até se apresentar em um palco. Embora pareça uma habilidade de menor importância, um personagem pode não só ganhar a vida com ela como também “alfinetar” seus inimigos. Os bons comediantes podem incutir em uma piada uma crítica mordaz a um rei ou governante sem se comprometer diretamente.

Contrabando [tipo] (Inteligência)

É o conhecimento das táticas e técnicas para a contrabandear mercadorias evitando as forças policiais e a alfândega. Atenção: devem ser determinados os meios e tipo de contrabando e em qual ambiente o contrabandista opera.

Criptografia (Inteligência)

Esta é a Habilidade em criar e decifrar códigos secretos (normalmente escritos). Para se determinar se um criptógrafo conseguiu decifrar ou não um código deve ser feita uma disputa entre o criador do código e aquele que está tentando decifrá-lo. Embora possa parecer uma habilidade exclusiva de espões, ela não é, muitos arqueólogos e historiadores também a possuem.

Espionagem (Inteligência)

Esta Habilidade cobre toda a gama de informações usadas por espões em seu “trabalho”. Ela inclui técnicas de trocar mensagens de maneira discreta, uso de equipamentos de espionagem (sapato-fone, relógio magnético, caneta-pistola, etc), procedimentos padrão em operações de espionagem (quando manter ou não contato com a base, como abortar uma missão, etc.), decifrar rapidamente mensagens em código (conhecidos), origem e funcionamento de organizações rivais, táticas de despistar adversários, etc.

Interceptar (Destreza)

Esta é a Habilidade de se agarrar objetos lançados na sua direção com um mínimo de dano a sua pessoa. Um mestre nesta Habilidade poderia, com uma boa dose de sorte, interceptar até mesmo balas. Utilizar esta Habilidade conta como uma defesa, em caso de falha o personagem recebe o dano normal que o objeto faria se o tivesse atingido, cada teste permite que o personagem agarre 1 objeto. Esta jogada é feita normalmente com redutores de

acordo com o tamanho / velocidade dos objetos. O *Observador* deve utilizar a tabela abaixo como referência:

Objeto	Redutor
Granada (lançada da maneira usual, em arco)	-1
Bola de basquete (arremessada por um profissional)	-2
Objetos do tamanho de uma bola de tênis (arremessados por um ser humano normal)	-3
Bola de futebol (chutada por um profissional)	-5
Bola de Baseball (lançada por um profissional)	-7
Flecha	-7
Shurikem (arremessada por um Ninja)	-9
Balas (mesmo se agarradas causam 1 ponto de dano na mão do personagem)	-11

Linguagem Corporal (Inteligência ou Percepção)

O personagem com esta Habilidade pode “ler” os movimentos de outros e interpretá-los de maneira a identificar mecanismos de movimento, estilos de luta (contanto que o personagem conheça o estilo de luta utilizado), e até mesmo estado de espírito. Um teste de Percepção, ou Inteligência, mais Linguagem Corporal pode fornecer informações como:

Pela maneira como ele se move ele deve ser um dançarino, praticante de arte marcial ou um ginasta , Você já enfrentou este estilo antes, ele está utilizando Wu Chu , Pela maneira como as mãos dele estão tremendo ele está muito nervoso , etc.

Lutar Sentado (Destreza)

Normalmente para utilizar Artes Marciais estando sentado existe um redutor de -1 (-2 em casos extremos); caso o personagem não possa mover as pernas de maneira nenhuma -4. Esta Habilidade permite que o personagem minimize estas penalidades. Subtraia o valor desta perícia das penalidades, em todos os casos menos para Esquiva (mesmo se a soma: *Penalidades - Lutar Sentado* for negativa o personagem nunca recebe bônus por ter esta Habilidade). Desta forma um personagem com Artes Marciais: 2 e Lutar Sentado: 1 não tem nenhuma penalidade para lutar sentado (se este personagem fosse paraplégico ele teria uma penalidade de -3 ao invés de -4). O valor máximo nesta Habilidade não pode ultrapassar o valor “normal” das Habilidades em artes marciais do personagem.

Finesse (Inteligência)

É a soma dos conhecimentos relacionados a vida social no *Jet-Set*. Inclui informações de como se vestir adequadamente, qual a melhor safra de *Don Perrinhon*, o quão bom é o *Chef* do restaurante, se aquele vestido é um *Armani* legítimo ou uma cópia, qual são os lugares, artistas e personalidades “na moda”, etc.

Forencis (Inteligência)

Trata-se de uma especialização da medicina voltada para autopsias em cadáveres. Um teste bem sucedido pode fornecer informações como: calibre aproximado da arma que baleou a vítima, tipo de faca empregado no crime (e se o atacante era canhoto ou destro), etc.

Pesquisa (Inteligência)

Esta Habilidade serve para se desenvolver uma pesquisa (procura) de maneira organizada. Pode ser uma pesquisa científica ou encontrar um gibi no meio de sua,

desorganizada, coleção de gibis. Serve por exemplo para se localizar informações sobre um determinado assunto em uma biblioteca, utilizar de maneira adequada sistemas de arquivos, checar álbuns de fotos de marginais na delegacia, procurar RPGs na Internet, etc. Quanto melhor for seu teste mais rápido você irá encontrar o que procura (é claro que para ser encontrado o objeto/informação deve existir...).

Procedimentos Policiais (Inteligência)

O personagem conhece as técnicas procedimentos e até mesmo gírias utilizados pelas forças policiais da sociedade em que vive. Coisas como: necessidade (ou não) de mandado de busca, para onde vão as provas de crime, quem (e como) pode-se ter acesso a cena de um crime, -EU TENHO DIREITO Á UM ADVOGADO !!!!!, etc.

Sistemas de Segurança (Inteligência)

Representa o conhecimento de modernos sistemas de segurança e alarmes, como funcionam, onde devem ser instalados, qual é o melhor meio de neutraliza-los, etc. Além de permitir ao personagem instalar estes sistemas esta habilidade também pode ajuda-lo a passar por eles. Um teste bem sucedido nesta habilidade acrescenta o seu resultado positivo nas jogadas posteriores de Arrombamento, Armadilhas e Eletrônica feitas para “driblar” o sistema.

Tortura (Inteligência)

O personagem sabe como causar dor e/ou pressão psicológica de maneira a “quebrar” outros personagens sem mata-los ou enloquece-los completamente. Esta habilidade cobre os aspectos de causar dor lacinante sem atingir órgãos vitais ou mesmo desmaiar a vítima. Um teste bem sucedido nesta habilidade acrescenta o seu resultado positivo nas jogadas posteriores de Interrogatório.

Habilidades Especiais para Cenários com Supers

Algumas habilidades em cenários para supers, representam uma classe genérica de outras habilidades (imagine ter que listar todas as perícias de armas ou relacionadas a ciência do Batman!). Por esse motivo, elas são adquiridas por nível diretamente, sem ter de possuir o nível anterior.

Exemplo: um jovem cientista, possui a Habilidade Ciência Geral: 2. Como seu custo por nível (cn) é 3, esta Habilidade custa 6 Pontos de Criação.

Armas (Destreza) (Nível 0: 3 PC + cn: 3 PC)

Inicialmente, o personagem necessita escolher uma categoria de arma (armas brancas, armas de impacto, armas de fogo, armas de feixe, armas de plasma, etc). Esta Habilidade é concede os bônus das armas com o nível 0, e a partir do nível 1, somam +1 por nível da Habilidade aos bônus iniciais.

Artes Marciais (Destreza) (Nível 0: 3 PC + cn: 4 PC)

Esta é uma Habilidade que garante ao personagem bônus de Ataque, Aparo e Esquiva iguais ao nível da Habilidade + 1:

Nível em Artes Marciais	Golpe	Aparo	Esquiva
0	+1	+1	+1
1	+2	+2	+2

2	+3	+3	+3
3	+4	+4	+4
4	+5	+5	+5

Ao atingir o nível 4, o personagem pode gastar mais 5 PC e adquirir a Característica Destreza Ampliada (2). Caso tenha essa Característica, ele a aumenta em um nível.

Ciência Geral (Inteligência) (cn: 3 PC)

Esta habilidade representa um conhecimento em TODAS as formas de ciência naturais (Física, Química, Biologia, etc.). Trata-se de um conhecimento básico voltado para informação e não para pesquisa (tentativas de usar esta habilidade para inventar algo tem uma penalidade de -1). Esta é uma habilidade comum em personagens de ficção devendo ser evitada em caso de campanhas realistas. A menos que o Mestre afirme o contrário o valor máximo dessa habilidade deve ser 3.

Características
• <i>Favoráveis</i>
Ampliação Mental (2)
Audição Ampliada (1)
Aparência (1)
Bom Senso
Carisma (2)
Conexões [Nível 6: Batman (+3)]
Conexões [Nível 7: Titãs (+3)]
Conexões [Nível 4: Depto de Polícia de Gotham (+3)]
Conexões [Nível 5: Depto de Polícia de Nova Iorque (+2)]
Conexões [Nível 3: Alfred (+3)]
Conexões [Nível 6: Exterminador (+1)]
Conexões [Nível 3: Alfred (+5)]
Conexões [Nível 3: Circo Haley (+2)]
Harmonia com o Corpo
Instinto (tático / policial)
Prontidão (3)
Reflexos (3)
Reputação: Combatente do Crime +2 (conhecido internacionalmente)
Treinamento Intensivo em Artes Marciais
Visão Ampliada (1)



Nº DE AÇÕES	3
INICIATIVA	12

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	TR	TM	Dano	Ammo
Discos Combate	15	16	D2	8
Lança-Arpéu	15	16	D3	2

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

[illegible]

Habilidade	Teste
• <i>Bélicas Básicas</i>	
Armas Brancas (0)	X
Armas de Fogo (0)	X
Artes Marciais (0)	X
• <i>Bélicas</i>	
Armas Brancas (2)	11
Armas de Fogo (2)	11
Artes Marciais (4)	13
Arremesso (2)	11
Arremesso (discos de combate) (3)	12
Interceptar (2)	11
Lutar Cegamente (2)	11
Pontos de Pressão (2)	11
Sacar Rápido (todos) (2)	11
• <i>Físicas</i>	
Acrobacia (4)	13
Armadilhas (2)	11
Armeiro (armas pessoais) (2)	11
Arrombamento (2)	11
Cavalgar (1)	10
Correr (2)	11
Escalada (3)	12
Escape (2)	11
Furtar (2)	11
Futividade (3)	12
Levantamento de Peso (2)	11
Mergulho (2)	11
Natação (2)	11
Pára-quedismo (1)	10
Prestidigitação (1)	10
• <i>Psíquicas</i>	
Administração (1)	9
Atuação (2)	10
Avaliação (1)	9
Busca (3)	11
Camuflagem (3)	11
Ciência Geral (2)	10
Demolição (2)	10
Detectar Mentiras (2)	10
Diplomacia (2)	10
Direito (3)	11
Disfarce (3)	11
Eletrônica (3)	11
Estratégia (4)	12
Etiqueta (2)	10
Espionagem (2)	10
Explosivos (2)	10
Forensis (2)	10
Geografia (Gotham City) (3)	11
Geografia (Nova Iorque) (3)	11
História (1)	9
Identificação (2)	10
Intimidação (3)	11
Interrogatório (2)	10
Investigação (3)	11
Lábia (2)	10
Ler Lábios (2)	10
Liderança (4)	12
Manha (2)	10
Mecânica (2)	10
Medicina (1)	10
Meditação (1)	9
Operação de Computadores (3)	11
Pesquisa (3)	11
Procedimentos Policiais (3)	11
Programação de Computadores (2)	10
Rastreamento (3)	11
Sistemas de Segurança (2)	10
Sobrevivência (todas) (2)	10
Veículos Aéreos (jatos / helicópteros) (2)	10
Veículos Terrestres (autos / motos) (3)	11
Venefício (1)	9

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder Asa Noturna é um atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência. Seus anos de experiência combatendo marginais de rua com o Batman e ameaças de nível planetário comandando os Titãs o transformaram em um mestre em estratégias de combate envolvendo ações urbanas ou meta-humanos. Embora possa parecer, sob muitos aspectos, que Asa Noturna é um “sub-Batman”, isso não é verdade; Dick possui o potencial para igualar seu antigo mentor em muitas áreas e pode até mesmo ultrapassá-lo em áreas como Estratégia, Acrobacia e Liderança.

EQUIPAMENTO

Asa Noturna carrega um vasto arsenal para combater o crime em seu cinto e braceletes de utilidades entre eles podemos destacar:

- **Discos de Combate:** discos de combate dobráveis balanceados para arremesso
- **Lança Arpéu de Pulso:** o lança arpéu dispara um gancho altamente eficiente ligado a um cabo (capaz de suportar até 2 toneladas) com 40m de comprimento
- **Máscara de Gás:** recobre todo o rosto de Grayson protegendo-o contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados)(2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Bombas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOÇÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2D6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- **Rádior comunicador de Pulso:** RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Computador de Pulso:** CPU: 3, CHASSI: 1, DEFESA: 2, ISOLAMENTO: 2, ARMADURA: 1, Vários programas instalados (este computador também pode ser conectado a outros via plug de conexão ou link-celular).
- **Omini Equipamentos:** 3
- **MOTOCICLETA:** Asa Noturna possui uma motocicleta especialmente construída que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +3, CHASSI: 3 (X 20), POTÊNCIA: 280 Km/hora, TRAÇÃO: +1, ARMADURA: 5 (só funciona contra ataques vindos diretamente pela frente da motocicleta), PESO: 185 Kg

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

O jovem Dick Grayson viu seus pais John e Mary Grayson, os trapezistas conhecidos como “Os Graysons Voadores” morrerem tragicamente em um acidente enquanto se apresentavam no circo Haly. Um dos presentes na platéia era Bruce Wayne, que após assumir a sua identidade de Batman demonstrou a todos que o acidente, que deixou o jovem Dick órfão, foi provocado (as cordas tinham sido enfraquecidas com ácido). Investigações posteriores ligaram um *gangster* de nome Anthony Zucco ao crime (ele estava cobrando “proteção” do circo).

Dick tinha escutado Zucco ameaçando Harry Haly (o dono do circo) que se ele não pagasse “acidentes” iriam ocorrer, o esperto garoto rapidamente ligou os fatos, e jurou levar Zucco a justiça. Identificando-se com o anseio de justiça do garoto Batman assumiu sua guarda e treino-o para ser seu parceiro. Dick Grayson tornou-se o Robin original, parceiro de Batman por anos e membro e líder (não oficial) do grupo de super-adolescentes conhecido inicialmente como Turma Titã.

Embora tenha partido de Gotham para estudar na universidade de Hudson (em New York), Dick continuou a acompanhar Batman em algumas aventuras. Atuando sozinho em New York, e as vezes junto aos Titãs, Robin conseguiu realizar inúmeros feitos, mas continuava sendo apenas o parceiro do Batman. A medida que envelhecia, Grayson sentia-se, cada vez mais, apenas como uma sombra de Batman (incapaz de caminhar por seus próprios meios), e a sua função como líder dos Novos Titãs veio a se tornar cada vez mais importante para ele.

Após ter sido ferido pelo Coringa em um caso que trabalhava com o Batman, Dick teve uma discussão séria com o seu mentor e decidiu mudar de identidade dedicar-se os Titãs tempo integral. Abandonando definitivamente a identidade de Robin, Grayson ressurgiu semanas depois como Asa Noturna.

Nesta mesma época Dick vivia um tórrido romance com a titã conhecida como Estelar. Mas após os Titãs serem dissolvidos, e seu relacionamento com Estelar também chegou ao fim. Grayson considerou a hipótese de voltar a Gotham, mas seu orgulho o impediu. O fato de Wayne escolher o “novato” Azrael para substituí-lo como Batman e não Dick (Wayne estava ferido e incapaz de atuar como Batman) também contribuiu para aumentar a distância entre os dois.

Mas a lealdade e os anos de amizade acabaram falando mais alto e os dois acertaram suas diferenças quando Dick ajudou Wayne a retomar o manto de Batman do desequilibrado Azrael. Embora ainda atuem separados ambos estão sempre prontos para ajudar um ao outro.

Características
• <i>Favoráveis</i>
Ampliação Mental (2)
Aparência (1)
Bom Senso
Carisma (4)
Conexões [Nível 4: Comis. Gordon (+4)]
Conexões [Nível 7: Liga da Justiça (+3)]
Conexões [Nível 5: Oráculo (+3)]
Conexões [Nível 5: Azrael (+2)]
Conexões [Nível 5: Asa Noturna (+4)]
Conexões [Nível 5: Robin (+4)]
Conexões [Nível 3: Alfred (+5)]
Conexões [Nível 3: Submundo Gotham (+2)]
Conexões [Nível 8: Super-Homem (+3)]
Harmonia com o Corpo
Instinto (policial/empatia)
Mestre em Artes Marciais
Prontidão (3)
Recuperação Rápida
Reflexos (1)
Reputação: Combatente do Crime +3 (conhecido internacionalmente)
Imunidade Frio/Calor (2)
Treinamento Intensivo em Artes Marciais
Resistência a Dor



Nº DE AÇÕES	4
INICIATIVA	17

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Arma	T R	T M	Dano	Ammo
Batrangues	16	17	D2+1	4
Lâminas	15	16	1	20

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

[illegible]

Habilidade	Teste
• Bélicas Básicas	
Armas Brancas (0)	X
Armas de Fogo (0)	X
Artes Marciais (0)	X
• Bélicas	
Armas Brancas (3)	13
Armas de Fogo (3)	13
Artes Marciais (4)	14
Arremesso (2)	12
Arremesso (batarangue/lâminas) (3)	13
Interceptar (3)	13
Laço (3)	13
Lutar Cegamente (4)	14
Pontos de Pressão (3)	13
Sacar Rápido (todos) (3)	13
• Físicas	
Acrobacia (4)	14
Armadilhas (4)	14
Arte da Invisibilidade (4)	14
Armeiro (armas pessoais) (3)	13
Arrombamento (3)	13
Cavalgar (2)	12
Correr (3)	13
Dança (1)	11
Escalada (3)	13
Escape (3)	13
Furtar (2)	12
Futividade (4)	14
Levantamento de Peso (2)	12
Mergulho (2)	12
Natação (3)	13
Pára-quedismo (2)	12
Prestidigitação (1)	11
• Psíquicas	
Administração (3)	13
Atuação (3)	13
Avaliação (2)	12
Barganha (2)	12
Busca (4)	14
Camuflagem (3)	13
Ciência Geral (2)	12
Demolição (2)	12
Detectar Mentiras (3)	13
Diplomacia (2)	12
Direito (3)	13
Disfarce (4)	14
Eletrônica (3)	13
Estratégia (3)	13
Etiqueta (3)	13
Espionagem (2)	12
Explosivos (2)	12
Forensis (2)	12
Geografia (Gotham City) (4)	14
História (2)	12
História da Arte (2)	12
Identificação (3)	13
Intimidação (3)	13
Interrogatório (2)	12
Investigação (3)	13
Lábia (2)	12
Ler Lábios (2)	12
Liderança (3)	13
Manha (3)	13
Mecânica (3)	13
Medicina (2)	12
Meditação (3)	13
Operação de Computadores (3)	13
Pesquisa (4)	14
Procedimentos Policiais (3)	13
Programação de Computadores (2)	12
Rastreamento (4)	14
Sistemas de Segurança (3)	13
Sobrevivência (Todas) (3)	13
Veículos Aéreos (todos) (3)	13
Veículos Aquáticos (lanchas/subm.) (2)	12
Veículos Terrestres (todos) (3)	13
Venefício (2)	12

EQUIPAMENTO

- **Batarangue:** são bumerangues em formato de morcego: +1/+2, D2+1. Caso errem o alvo, os bumerangues retornam a mão de Batman no final do *round* seguinte, além de outros usos mais criativos.
- **Máscara de Gás:** recobre todo o rosto de Batman protegendo-o contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Rádio-comunicador de Pulso:** RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Omini Equipamentos:** 4
- **Batmóvel:** Batman possui um carro especialmente construído para sua luta contra o crime, que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +4, CHASSI: 8 (X 20), POTÊNCIA: 400 Km/hora, TRAÇÃO: +2, ARMADURA: 6, PESO: 2 Toneladas, Névoa (7), além de outros equipamentos, incluindo sensores (radar), controle remoto e até um pára-quedas para ser usado em freadas rápidas.

RECURSOS: 15

HISTÓRICO

Criado por seus pais em um ambiente de muito amor e compreensão o jovem Bruce Wayne, um dia admirou o uniforme de morcego que seu pai tinha feito para usar em uma festa. O valor desta lembrança seria percebido muitos anos depois.

Certa noite, meses mais tarde, quando voltava do cinema (onde havia assistido a “Marca de Zorro”) com seus pais, atravessando a região que viria a ser conhecida como o “Beco do Crime”, o jovem Bruce testemunhou, indefeso, Thomas e Martha Wayne serem assaltados por um ladrão chamado Joe Chill, que matou o casal a sangue frio quando Thomas tentou reagir.

Tornando-se órfão Bruce Wayne ficou sob os cuidados do mordomo da família Alfred Pennyworth e da doutora Leslie Thompkins. Traumatizado pela morte de seus pais, Bruce fez um juramento de vingança diante do jazigo deles, declarando guerra contra todos os criminosos. Nos anos seguintes, ele se dedicou a treinamentos para alcançar a perfeição física e mental. Esse treinamento fez com que o jovem Bruce viajasse o mundo, colocando-se sob a tutela de grandes mestres entre eles, Harvey Harris, o mais famoso detetive do mundo.

Certa noite, após retornar (ferido) de uma tentativa frustrada de atuar como vigilante, um delirante Bruce Wayne pediu a seu falecido pai que lhe enviasse um sinal. Por coincidência, ou destino, neste momento um morcego invadiu (quebrando a vidraça) o escritório que antes fora de Thomas Wayne. Tomando isso como um sinal, e partindo do princípio que os criminosos são supertisiosos e covardes, Bruce inspirou-se (lembrando-se subconscientemente da fantasia de seu pai) e desenhou um uniforme que provocaria medo nos corações dos criminosos.

Assim nasceu a lenda de Batman: O Cavaleiro das Trevas. Sua cruzada o levou, inicialmente, contra a polícia corrupta de Gotham City; mas as graças a ajuda do tenente James Gordon Batman não só conseguiu combater o crime como também limpar a polícia de Gotham.

Embora seja um solitário, mais de uma vez Batman tomou como seus aprendizes jovens que partilhavam os mesmos ideais que ele: Dick Grayson (o primeiro Robin), Jason Todd (segundo Robin, morto covardemente pelo Coringa) e mais recentemente, Timothy Drake (o terceiro e atual Robin). Batman montou um grupo de super seres, de vida curta, conhecido como os Renegados, fez também parte da Liga da Justiça (na época conhecida como Internacional), onde liderou o grupo por algum tempo.

Atualmente, integra a nova formação da Liga da Justiça, embora prefira concentrar seus esforços em Gotham City.

[illegible]

Nº DE AÇÕES	3
INICIATIVA	11

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	TR	TM	Dano	Ammo
Besta	14	16	D2+1	12
Lâminas	12	13	1	10

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

[illegible][illegible]

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder a Caçadora é uma atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência. Embora relativamente curto seu treinamento foi intensivo o bastante para torna-la uma excelente combatente corpo-a-corpo e uma excelente atiradora. Seus anos de envolvimento com o crime organizado e sua experiência, combatendo marginais de rua forjaram uma vontade capaz de não se abalar ou desistir frente a nenhum desafio. Em combate Helena prefere surpreender seus adversários antes de atacá-los fisicamente, normalmente ela confia em suas habilidades em artes marciais para resolver estas situações; mas se as coisas ficam difíceis ela não tem escrúpulos em apelar para o seu arsenal.

EQUIPAMENTO

A Caçadora carrega um arsenal combate no seu uniforme:

- **Adagas:** se parecem com facas normais mas são feitas com aço superior e balanceadas para arremesso
- **Arpéu e corda:** o arpéu (dobrável) está ligado a um cabo (capaz de suportar até 1,5 toneladas) com 40m de comprimento
- **Besta:** construída com materiais de alta tecnologia ela é altamente eficiente e silenciosa.
- **Máscara de Gás:** recobre todo a maior parte do rosto de Helena protegendo-a contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Bombas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; FUMAÇA: 4, EXPLOSAO: 1, VENENO (gás lacrimogênio): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- **Omine Equipamentos:** 3

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Helena Bertenelli foi a única filha do “chefão” da Máfia Guido Bertenelli. Seu pai era um típico “homem da família”, com inúmeros advogados, juizes, capangas e políticos, na sua folha de pagamento. “Guido Bertenelli” era uma das principais figuras do submundo de Gotham, sendo dono de quarteirões inteiros da cidade. Apesar de impiedoso, e até mesmo cruel, Bertenelli sempre jogou pelas regras da velha Máfia: “Jamais envolver (atacar) membros da família de rivais que não estiverem trabalhando nos negócios”.

Infelizmente os rivais de Bertenelli não pensavam assim, sua filha Helena foi raptada por um rival quando ainda era apenas uma criança. No final das contas Bertenelli conseguiu sua filha de volta ilesa. Porém a jovem Helena nunca esqueceu este fato. Percebendo que as coisas tinham mudado e que o crime organizado estava perdendo a, pouca, honra que ele conheceu enquanto subia na família; ele jurou proteger sua princesinha a qualquer custo.

Helena foi enviada para longe (sob o vigilante olhar de *Sal* o seu guarda costas pessoal), ela passou sua juventude nos melhores colégios desfrutando de todas as benesses que o dinheiro da Máfia pode comprar. Apesar de rica sua juventude foi triste, afastada da família e com sua liberdade limitada por “procedimentos de segurança”.

Já nos seus primeiros anos de faculdade, ela retornou a Gotham para passar o Natal. Lá ela encontrou a “família” de seu pai maior do que nunca. Mas as celebrações duraram pouco, durante o almoço de Natal um assassino mascarado conhecido como *Omerta o silenciador*, invadiu a festa iniciou uma chacina no local; Helena foi a única sobrevivente.

Tão logo *Omerta* descobriu que havia um sobrevivente do ataque ele iniciou uma perseguição implacável a Helena. Ainda abalada com a morte de seus pais, Helena concluiu que deveria saber se defender sozinha, pois nem todos os capangas do seu pai foram incapazes de salvá-lo. Com a ajuda do seu ex-guarda costas: *Sal*, Helena treinou intensivamente por meses sempre sob a ameaça constante de *Omerta*.

Assim que se julgou pronta Helena, inspirada pelo maior vigilante de Gotham, criou a identidade da Caçadora. Virando a mesa ela passou a “caçar” *Omerta*. Embora quase tenha lhe custado a vida Helena conseguiu “silenciar” *Omerta* para sempre. Neste processo ela descobriu que um dos motivos que levaram seu pai a ser assassinado foi o fato dele possuir um “livro negro” com informações sobre atividades ilegais de todos os políticos que “trabalhavam” com o seu pai.

Este livro acabou caindo nas mãos do criminoso conhecido como *Wyvern*, este criminoso (insano) decidiu que só poderia utilizar estas informações após eliminar Helena. Ainda assombrada pelo seu passado Helena voltou a vestir o uniforme de Caçadora para encerrar definitivamente o legado de seu pai. Durante este período a Caçadora foi contactada pela Liga da Justiça Internacional, e Maxwell Lord utilizou seu “talento” para convencê-la. Embora prefira agir sozinha ela juntou-se a liga devido aos poderes de Lord ela serviu junto a Liga por algum tempo; mas com o fim do efeito dos poderes de Lord ela retornou a sua carreira solo em Gotham City.

CAPITÃO
BUMERANGUE



Nome: George Harkness
Nacionalidade: Australiano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Criminoso
Também Conhecido Como: Bumerangue
Local de Nascimento: Sidney
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Variável (usualmente Central City)
Aparência: Caucasiano, cabelos castanhos e olhos negros
Grupos a que é afiliado: Esquadrão Suicida
Status Legal: Cidadão Australiano com ficha criminal nos EUA

Table with 1 column and 14 rows. Headers: Características, Favoráveis. Rows: Conexões [Nível 3: Submundo (+1)], Conexões [Nível 4: Espionagem (+1)], Conexões [Nível 5: Esquadrão Suicida (+1)], Prontidão (2), Reflexos (4), Mestre em Armas Exóticas: bumerangues, and 8 empty rows.



Table with 3 columns: atributo, nor, atual. Rows: Físico (6), Destreza (7), Inteligência (5), Vontade (8), Percepção (9), Mente (8), Sorte (8).

Table with 2 columns: Nº DE AÇÕES (2 (3)*), INICIATIVA (12 (16)*).

*Bumerangue só tem 3 ações utilizando arremessos de bumerangues, do contrário apenas 2 ações físicas/round. Sua iniciativa com bumerangues é também maior

Table with 2 columns: Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus), Artes Marciais. Rows: Golpe (8), Aparo (8), Esquiva (8), Dano (D2).

Table with 6 columns: Arma, TR, TM, Dano, Cad, Ammo. Header: Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus). Rows: Bumerangue (14, 16, D2+1, -, 8), Sonicrangue (14, 16, D2+1, -, 2), Explosivo (13, 15, D2+4, -, 3), Razorang (14, 16, D2+2, -, 3).

Table with 2 columns: ARMADURA (Kevlar), ABSORÇÃO (2).

Table with 1 column and 18 rows. Header: Características, Desfavoráveis. Rows: Cobiça (grave), Egoísmo (gravíssimo), Covardia (grave), Excesso de Confiança (gravíssimo), Hábitos Detestáveis (leve) (boca suja), Impulsividade (leve), Inveja (grave), Insensível, Luxúria (leve), Paranóia (grave), Psicopata (leve), Vício (leve) (cigarro), Notoriedade (3) (criminoso conhecido por todo o país), and 5 empty rows.

Table with 2 columns: Habilidade, Teste. Rows: Bêlicas Básicas (Armas Brancas (0) X, Armas de Fogo (0) X, Artes Marciais (0) X), Bêlicas (Armas Brancas (1) 8, Bumerangues (4) 11, Artes Marciais (1) 8, Arremesso (3) 10, Sacar Rápido (bumerangues) (4) 11), Físicas (Acrobacia (1) 8, Armadilhas (2) 9, Armeiro (bumerangues) (3) 8, Arrombamento (3) 10, Furtar (2) 9, Furtividade (1) 8, Natação (1) 9), Psíquicas (Atuação (2) 7, Barganha (2) 7, Busca (2) 8, Camuflagem (1) 6, Disfarce (1) 6, Eletrônica (2) 7, Espionagem (1) 7, Explosivos (3) 7, Identificação (1) 6, Intimidação (2) 7, Interrogatório (1) 5, Investigação (1) 6, Lábia (1) 7, Manha (4) 9, Operação de Computadores (1) 6, Procedimentos Policiais (1) 6, Rastreamento (2) 7, Sistemas de Segurança (3) 7, Veículos Terrestres (autos) (2) 7, Venefício (1) 7), and 15 empty rows.

EQUIPAMENTO

Uniforme Kevlar.

Bumerangues:

- BUMERANGUE NORMAL;
- RAZORANGUE;
- SMOKERANGUE;
- SONICRANGUE;
- BUMERANGUE EXPLOSIVO.

HISTÓRICO

GEORGE HARKNES, é o melhor arremessador de bumerangues conhecido. Ele tentou a vida com vilão, mas sempre se deu mal, normalmente na mão do FLASH. Hoje você é membro do ESQUADRÃO SUICIDA (um grupo de ex-criminosos que trabalha para o governo em troca de suspensão da sua sentença). A equipe esta noite é composta por: você mesmo, TIGRE DE BRONZE, PISTOLEIRO e Exterminador. Vocês trabalham a margem da lei, e se forem presos pela polícia o governo vai negar que tinha conhecimento de suas atividades. Mas isso não importa você vê isso como mais um trabalho, você tem um alvo e não vai perder a chance de ferrar alguém e ainda por cima ser pago por isso. Você é uma pessoa rude, invejosa, egoísta, e cheia de cobiça. As pessoas que convivem com você acham quase impossível confiar ou mesmo respeitar você. Você não gosta de trabalhar em equipe e não se mete em combates que não pode vencer (deixe isso para seus companheiros), mas adora se vangloriar e contar vantagem de suas manobras em combate.

9 Abril Joven

• 10

EXTERMINADOR



*devido a Característica Reflexos em Emergências

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Arma	T R	T M	Dano	Ammo
Pistola	16	17	D4	4
Bastão Energético	15	16	6	20

[illegible]

Habilidade	Teste
• Bélicas Básicas	
Armas Brancas (0)	X
Armas de Fogo (0)	X
Artes Marciais (0)	X
• Bélicas	
Armas Brancas (4)	14
Armas de Fogo (4)	14
Artes Marciais (4)	14
Arremesso (3)	13
Interceptor (3)	13
Lança (3)	13
Lutar Cegamente (4)	14
Pontos de Pressão (3)	13
Sacar Rápido (todos) (3)	13
• Físicas	
Acrobacia (4)	14
Armadilhas (4)	14
Arte da Invisibilidade (2)	13
Armeiro (armas pessoais) (3)	13
Arrombamento (4)	14
Cavalar (3)	13
Correr (3)	13
Escalada (3)	13
Escape (3)	13
Furtar (2)	12
Futividade (4)	14
Levantamento de Peso (2)	12
Mergulho (2)	12
Natação (3)	13
Pára-quedismo (3)	13
Prestidigitação (2)	12
• Psíquicas	
Administração (1)	8
Atuação (1)	8
Avaliação (2)	9
Barganha (2)	9
Busca (4)	11
Camuflagem (4)	11
Demolição (2)	9
Detectar Mentiras (1)	8
Diplomacia (2)	9
Direito (2)	9
Disfarce (2)	9
Eletrônica (1)	8
Estratégia (3)	10
Etiqueta (3)	10
Espionagem (3)	10
Explosivos (3)	10
Forensis (2)	9
História (militar) (2)	9
História da Arte (2)	9
Identificação (3)	10
Intimidação (3)	10
Interrogatório (3)	10
Investigação (2)	9
Lábia (1)	8
Ler Lábios (1)	8
Liderança (2)	9
Manha (4)	11
Mecânica (1)	8
Medicina (2)	9
Operação de Computadores (2)	9
Pesquisa (2)	9
Procedimentos Policiais (3)	10
Programação de Computadores (1)	8
Rastreamento (4)	11
Sistemas de Segurança (3)	10
Sobrevivência (Todas) (4)	11
Veículos Aéreos (todos) (3)	10
Veículos Aquáticos (lanchas/subm.) (2)	9
Veículos Terrestres (todos) (3)	10
Venefício (2)	9

PODERES e HABILIDADES

O Exterminador possui uma constituição física sobre humana e uma resistência natural a venenos e outras drogas; além de uma regeneração bastante acelerada. Além disso seu cérebro utiliza cerca de 90% da sua capacidade, o que lhe concede reflexos e um tempo de reação sobre humano. Mesmo antes de adquirir seus poderes Wilson já era um soldado das forças especiais, sendo treinado em diversas técnicas de infiltração, táticas e combate (armado e desarmado). Tudo isso qualifica Slade Wilson como um dos homens mais perigosos do planeta.

EQUIPAMENTO

Wilson utiliza uma série de equipamentos e armas os principais estão listados na seção de combate desta ficha; além deles o exterminador também utiliza:

- **Granadas:** Explosão: 5
- **Granadas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOÇÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- **Granadas Cegantes:** Explosão: 2, Clarão: 5
- **Radio comunicador:** RADIO: 7, COD: 4, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Luneta:** Visão Telescópica: 5
- **Arpéu e corda:** o arpéu (dobrável) está ligado a um cabo (capaz de suportar até 2 toneladas) com 40m de comprimento
- **Facas:** se parecem com facas normais mas são feitas com aço superior e revestidas com *Prometium*, sendo balanceadas para arremesso

RECURSOS: 10

HISTÓRICO

Slade Wilson mentiu a respeito de sua idade e se alistou aos 16 anos para lutar na guerra da Coreia, e se destacou tanto que ganhou uma medalha, e foi enviado para um treinamento avançado. Neste treinamento ele conheceu Adeline Kane, uma das instrutoras de treinamento avançado. Os dois se apaixonaram e se casaram seis meses depois do fim do treinamento. Então Slade foi enviado para o Vietnã, enquanto Adeline ficou nos estados Unidos para dar a luz a Grant, o primeiro filho do casal.

Algum tempo depois Slade foi voluntário para um experimente envolvendo um soro que deveria aumentar sua produção de adrenalina e torna-lo mais resistente a soros-da-verdade. O experimento deu errado e Wilson quase morreu, escapando por pouco da morte ele foi examinado pelos médicos do exercito e declarado inválido e transferido para a reserva.

Contudo Wilson se recuperou, lentamente a princípio, depois assustadoramente rápido, em questão de semanas Wilson recuperou-se completamente; mais do que se recuperar ele se tornou um meta-humano. O novo Slade Wilson possuía reflexos assustadoramente rápidos, superforça, e uma capacidade regenerativa acima da média. Seu filho mais novo Joseph foi concebido após estes testes e nasceu com poderes mutantes (que eventualmente o levaram a se tornar o Titã conhecido como Jerico).

Afastado do exercito contra a sua vontade Wilson se dedicou a caça de grandes animais na África, este interlúdio durou até que um velho camarada (o major inglês Wintergreen) havia sido capturado pelos vietcongs. Incapaz de deixar um amigo na mão, Wilson roubou um avião e resgatou sozinho seu velho amigo.

Incapaz de se manter longe da ação Wilson retomou sua carreira de “grande caçador branco”, mas isso não o satisfaz por muito tempo. Wilson criou a identidade do Exterminador, um mercenário que realizava qualquer trabalho contanto que isso não envolvesse genocídio de civis ou ameaçasse os Estados Unidos.

Em pouco tempo ele construiu uma excelente reputação, de ser extremamente competente e de nunca trair um empregador (uma vez aceito um contrato ele era cumprido, não importa a que custo, e depois “esquecido”). As coisas foram bem até que um terrorista conhecido como CHACAL, raptou Joseph Wilson, e o usou para chantagear o Exterminador para revelar certas informações a respeito de um antigo contrato.

Slade e Adeline Wilson rastream e encurralaram o Chacal mas este tomou o jovem Joseph como escudo e ameaçou cortar a garganta do garoto se ambos não se rendessem. Adeline aceitou, mas Slade tentou um ataque surpresa que não foi rápido o bastante... O Chacal foi morto mas não antes de cortar parte da garganta de Joseph e deixou mudo. Enfurecida com o marido que preferiu sacrificar seu filho a entregar um cliente Adeline atirou em Slade pelas costas a queima roupa. Os reflexos do Exterminador salvaram sua vida mas não o seu olho direito. Os dois se separaram logo depois.

Wilson recusou um contrato com a C.O.L.M.E.I.A. para eliminar os Novos Titãs. Para manipula-lo a C.O.L.M.E.I.A. recrutou seu filho Grant e lhe concedeu poderes semelhantes (e até mesmo superiores) aos do seu pai, em troca dele destruir os titãs; Grant se tornou o DESTRUIDOR. Devido a instabilidade de seus poderes Grant morreu combatendo os Titãs. Jurando cumprir a palavra de seu filho Slade assumiu para si o contrato contra os Titãs. O que ele não sabia é que a C.O.L.M.E.I.A. tinha planejado a morte de Grant apenas para atrair seu pai para o contrato.

Depois de falhar em uma abordagem direta o Exterminador, decidiu empregar meios mais sutis e infiltrou a jovem conhecida como Terra (Tara Markov) entre os Titãs para ataca-los separadamente em suas identidades civis. O plano foi um sucesso e Wilson conseguiu capturar todos os Titãs, menos Dick Grayson, e os entregou para a C.O.L.M.E.I.A., encerrando o contrato de seu filho Grant.

Ironicamente foi com o auxílio de seu filho Joseph, em sua aventura como Jerico, que auxiliou Asa Noturna no resgate dos Titãs. No desenrolar dos acontecimentos Terra perdeu o controle e acabou tirando sua própria vida; os Titãs foram resgatados e o Exterminador capturado. Slade foi preso mais acabou sendo libertado devido a falta de provas. Após uma longa conversa com Mutano, Slade declarou que pretendia retornar para a África e se aposentar.

Mas novamente a inatividade acabou trazendo o Exterminador de volta a atividade. Algum tempo depois Wilson recebeu mais um duro golpe, seu filho (e muitos outros Titãs) foi raptado pela organização dos Gnus e ele se uniu aos Titãs em uma busca desesperada. Infelizmente ele descobriu que o próprio Jerico era o responsável pelos raptos, no decorrer dos acontecimentos Wilson que matar o seu filho Joseph (que se encontrava dominado por forças malignas originadas de Azurath) para evitar um mal maior se abatesse sobre a Terra.

A morte de Joseph afetou muito a maneira como Wilson vê o mundo. Sua vida particular foi arruinada pela sua carreira e pelos seus inimigos: sua esposa Adeline o deixou (ele ainda a ama), seus dois filhos Joe e Grant foram mortos. Isso o tornou alguém frio e distante, tratando igualmente amigos e inimigos; mas com um senso particular de justiça. Buscando alívio para sua lama torturada o Exterminador continua sua carreira de mercenário e as vezes herói.

[illegible]

Nº DE AÇÕES	2 (3)*
INICIATIVA	12 (16)*

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	11
Aparo	11
Esquiva	11
Dano	D2

**Balas perfurantes: dividem o índice de qualquer armadura por 2

ARMADURA	Kevlar
ABSORÇÃO	2

Características
<ul style="list-style-type: none"> <i>Desfavoráveis</i>
Característica Óbvia (olhos inteiramente negros)
Cobiça (grave)
Excesso de Confiança (leve)
Hábitos Detestáveis (leve) (boca suja)
Honra (gravíssima) (nunca abandona seus amigos, sempre paga suas dívidas, nunca mata os caras que estão do lado da lei”, só aceita contratos para matar aqueles que acredita que mereçam, nunca utiliza seus poderes para roubar no pôquer com os amigos)
Insensível
Luxúria (leve)
Paranóia (leve)
Vícios (leve) (cigarro / bebidas / pôquer / apostar em jogos e em corrida de cavalos)
Notoriedade (3) (assassino de aluguel, conhecido apenas em Gotham)

[illegible]

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, 2 Automáticas .45, Auto Mag 44, 3 Carregadores extras para para as .45 e um para a Auto Mag. Eventualmente Hitman emprega outros equipamentos como bombas atordoantes, e rifles de alta potência; quando a situação exige.

- **Bombas Atordoantes:** são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOSÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.

HISTÓRICO

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

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

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

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

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

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

[illegible]

Nº DE AÇÕES	2
INICIATIVA	14

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	TR	TM	Dano	Ammo
Shurikens	16	17	D2+1	2

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

[illegible][illegible]

PODERES E HABILIDADES

Selina Kile não possui nenhum poder sobre humano, mas é uma excelente atleta, com uma condição física e reflexos excepcionais (podendo ser classificada como uma das melhores do planeta). Ela foi, inicialmente, treinada em habilidades de boxe e pugilismo pelo antigo campeão de pesos-pesados Ted Grant, que foi o herói conhecido como o Pantera. As habilidades de Artes Marciais auxiliadas pelos seus incríveis reflexos fotográficos: Uma vez que Selina vê um movimento, ela guarda pelo resto da vida.

Além de sua condição física e de seu treinamento em artes marciais e acrobacia, Selina é uma excelente arrombadora e emprega uma série de equipamentos para melhorar suas chances de sucesso.

EQUIPAMENTO

Seu arsenal pessoal inclui garras-navalha retrateis afiadas, um chicote de nove ferrões, bombas relógio, shurikens-gato e lentes de visão noturna escondidas em seu capuz.

HISTÓRICO

Criança orfã, Selina Kyle sobreviveu nas ruas de Gotham entre os a escória que habitava a noite. Sem objetivo na vida ela chegou a ser prostituta, ameaçado pelo seu cafetão ela foi auxiliada por Ted Grant que lhe ensinou a se defender sozinha. Após isso ela descobriu uma academia ninja clandestina em Gotham, e se tornou uma de suas alunas mais dedicadas até dominar várias artes marciais.

Decidida a mudar de vida ela decidiu empregar suas habilidades de uma maneira lucrativa, e que ao mesmo tempo lhe garantisse respeito. Inspirando-se no Batman ela decidiu se tornar uma criminosa fantasiada, e empregar sua habilidades como ladra; a ousada Mulher-Gato.

Em pouco tempo ela se tornou a mais perfeita ladra (gata) que a cidade já conheceu, os feitos de Selina não escaparam da atenção de Batman, apesar dela continuamente evitar sua captura permanecendo um passo à frente do Cavaleiro das Trevas (mais de uma vez ela soube usar seu charme e inteligência para ludibriá-lo) e da força policial de Gotham.

A reputação de Selina como ladra não tem precedentes, entretanto, Selina luta para manter sua identidade secreta de seus inúmeros perseguidores. Mais de uma agência governamental e organização criminosa tentaram encarcerá-la ou recrutar-la, entretanto conseguiram apenas sentir o fio de suas garras.

Apesar de motivada mais pela cobiça do que por altruísmo, Selina possui princípios e não é uma assassina. Por isso mesmo ela acabou “trabalhando ao lado dos anjos” mais vezes do que ela gosta de admitir. Inúmeras vezes ela acabou auxiliando o Cavaleiro das Trevas e seus associados (talvez por que ela tenha uma quedinha pelo homem-morcego).

A black and white illustration of a character in a futuristic, armored suit. The character has a helmet with a small antenna or spike on top. The suit features a prominent cross emblem on the chest and various mechanical details like gauntlets and a belt. The character is standing on a curved, ribbed surface, possibly a ramp or a piece of machinery, with one arm raised in a fist.



*Pistoleiro só tem 3 ações utilizando armas de fogo, do contrário apenas 2 ações físicas/round. Sua iniciativa com armas de fogo é também maior

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Ammo
.45 Auto**	16	18	D3+2	2	6
Auto Mag 44**	16	18	D3+2	2	6

ARMADURA	Kevlar
ABSORÇÃO	2

Características
• <i>Desfavoráveis</i>
Cobiça (leve)
Excesso de Confiança (gravíssimo)
Hábitos Detestáveis (leve) (boca suja)
Impulsividade (leve)
Insensível
Luxúria (leve)
Paranóia (grave)
Psicopata (leve)
Vício (leve) (cigarro)
Vício (gravíssimo) (expor-se a riscos mortais)
Vício (gravíssimo) (tentar sempre os tiros mais difíceis)
Notoriedade (3) (assassino de aluguel conhecido por todo o país)

[illegible]

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, 2 Auto Mag 44, 4 Carregadores extras para para as .44 e um para a Auto Mag, e um carregador extra com munição explosiva (+2 de dano).

HISTÓRICO

Floyd Lawton é simplesmente o melhor atirador conhecido, conhecido pela alcunha de Pistoleiro. Lawton tem um distúrbio psicológico que o leva a assumir riscos inúteis na esperança de que alguém consiga matá-lo, tentou isso como vilão, mas sempre se deu mal, normalmente na mão do Batman (secretamente você sempre quis que ele o derrotasse). Hoje você é membro do ESQUADRÃO SUICIDA (um grupo de ex-criminosos que trabalha para o governo em troca de suspensão da sua sentença). A equipe esta noite é composta por: você mesmo, Tigre de Bronze, Capitão Bumerangue, Exterminador. Vocês trabalham à margem da lei, e se forem presos pela polícia o governo vai negar que tinha conhecimento de suas atividades.

Características
• <i>Favoráveis</i>
Ampliação Mental (2)
Audição Ampliada (1)
Aparência (1)
Bom Senso
Carisma (2)
Conexões [Nível 6: Batman (+3)]
Conexões [Nível 7: Titãs (+3)]
Conexões [Nível 4: Depto de Polícia de Gotham (+3)]
Conexões [Nível 5: Depto de Polícia de Nova Iorque (+2)]
Conexões [Nível 3: Alfred (+3)]
Conexões [Nível 6: Exterminador (+1)]
Conexões [Nível 3: Alfred (+5)]
Conexões [Nível 3: Circo Haley (+2)]
Harmonia com o Corpo
Instinto (tático / policial)
Prontidão (3)
Reflexos (3)
Reputação: Combatente do Crime +2 (conhecido internacionalmente)
Treinamento Intensivo em Artes Marciais
Visão Ampliada (1)



Nº DE AÇÕES	3
INICIATIVA	10

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Ataque	T R	T M	Dano	Ammo
Funda	13	14	D2	5
Lâminas	14	14	1	10
Batirangue	13	14	D2+1	3

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

[illegible]

Habilidade	Teste
• Bélicas Básicas	
Armas Brancas (0)	X
Armas de Fogo (0)	X
Artes Marciais (0)	X
• Bélicas	
Armas Brancas (2)	11
Armas de Fogo (2)	11
Artes Marciais (4)	13
Arremesso (2)	11
Arremesso (discos de combate) (3)	12
Interceptar (2)	11
Lutar Cegamente (2)	11
Pontos de Pressão (2)	11
Sacar Rápido (todos) (2)	11
• Físicas	
Acrobacia (4)	13
Armadilhas (2)	11
Armeiro (armas pessoais) (2)	11
Arrombamento (2)	11
Cavalgar (1)	10
Correr (2)	11
Escalada (3)	12
Escape (2)	11
Furtar (2)	11
Futividade (3)	12
Levantamento de Peso (2)	11
Mergulho (2)	11
Natação (2)	11
Pára-quedismo (1)	10
Prestidigitação (1)	10
• Psíquicas	
Administração (1)	9
Atuação (2)	10
Avaliação (1)	9
Busca (3)	11
Camuflagem (3)	11
Ciência Geral (2)	10
Demolição (2)	10
Detectar Mentiras (2)	10
Diplomacia (2)	10
Direito (3)	11
Disfarce (3)	11
Eletrônica (3)	11
Estratégia (4)	12
Etiqueta (2)	10
Espionagem (2)	10
Explosivos (2)	10
Forensis (2)	10
Geografia (Gotham City) (3)	11
Geografia (Nova Iorque) (3)	11
História (1)	9
Identificação (2)	10
Intimidação (3)	11
Interrogatório (2)	10
Investigação (3)	11
Lábia (2)	10
Ler Lábios (2)	10
Liderança (4)	12
Manha (2)	10
Mecânica (2)	10
Medicina (1)	10
Meditação (1)	9
Operação de Computadores (3)	11
Pesquisa (3)	11
Procedimentos Policiais (3)	11
Programação de Computadores (2)	10
Rastreamento (3)	11
Sistemas de Segurança (2)	10
Sobrevivência (todas) (2)	10
Veículos Aéreos (jatos / helicópteros) (2)	10
Veículos Terrestres (autos / motos) (3)	11
Venefício (1)	9

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder Robin é um atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência e capacidades dedutivas naturais além de seu treinamento físico e mental supervisionado pelo Batman, Robin possui uma afinidade natural para o uso de computadores sendo um hacker de primeira linha.

EQUIPAMENTO

Robin carrega um vasto arsenal para combater o crime em seu cinto de utilidades. Entre eles podemos destacar:

- **Batarangue:** são bumerangues em formato de morcego: +1/+2, D2+1. Caso errem o alvo, os bumerangues retornam a mão de Robin no final do *round* seguinte, além de outros usos mais criativos.
- **Máscara de Gás:** recobre todo o rosto de Robin protegendo-o contra ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados)(2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Rádio-comunicador de Pulso:** RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Computador Portátil (localizado no ombro):** CPU: 3, CHASSI: 1, DEFESA: 2, ISOLAMENTO: 2, ARMADURA: 1, Vários programas instalados (este computador também pode ser conectado a outros via plug de conexão ou link-celular).
- **Omini Equipamentos:** 3
- **Red Bird:** Robin possui um carro especialmente construído nos moldes do Batmóvel, que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +3, CHASSI: 7 (X 20), POTÊNCIA: 300 Km/hora, TRAÇÃO: +2, ARMADURA: 5, PESO: 1,5 Toneladas, além de outros equipamentos, incluindo sensores (radar), controle remoto até um pára-quedas para ser usado em freadas rápidas.

HISTÓRICO

O jovem Timothy Drake e seus pais foram ao Circo Haly no dia em que os pais de Dick Grayson foram mortos. Tim estava ansioso para ver a apresentação dos Graysons voadores, e em especial a apresentação de Dick. Contudo, houve uma tragédia, que culminou na morte dos pais de Dick. Depois do acidente, Tim viu Batman confortando Dick.

Durante anos, Tim teve pesadelos terríveis no qual eram constantes a presença do acidente dos Graysons, até um dia, com nove anos de idade Tim viu um vídeo de uma camera de segurança que filmavam Batman e Robin lutando contra o Pengüim. Robin executou um salto quadruplo, e Tim reconheceu Robin como sendo Dick Grayson, pois somente ele poderia tê-lo feito. Tim chegou a uma inevitável conclusão: Bruce Wayne era Batman.

Tim acompanhou a carreira da dupla dinâmica em segredo. Ele soube que Dick tornou-se o Asa Noturna e quando Bruce Wayne adotou Jason Todd. Mais uma vez, Tim deduziu que o novo Robin era Jason Todd. Tim leu sobre a morte de Jason, o que o levou a pensar na morte de Robin, e como isso teria abalado Batman. Depois desse fato, ficou claro que Batman precisava de um novo Robin.

Quando Dick deixou os Titãs por um período de tempo para se encontrar, Tim invadiu o apartamento de Dick e deduziu que ele deveria ter voltado para o Circo Haley. Tim seguiu Dick até a cena da morte dos pais de Dick e depois convenceu Grayson que Batman estava com problemas.

Encontrando-se com Batman, Dick realmente fez com ele, Batman, admitisse que estava precisando de ajuda. Logo após isso, Duas-Caras conseguiu aprisionar Batman e Asa Noturna. Tim, vestido como Robin e acompanhado por Alfred, conseguiu ajudá-los. Após a derrota de Duas-Caras, Batman aceitou Tim como novo Robin, mas não definitivamente: o garoto precisava ser testado.

Alfred treinou Tim por alguns meses, mostrando a ele como as coisas na Batcaverna eram feitas por ele mesmo e por Batman. Após isso, Batman treinou o garoto pessoalmente, tão ou mais duro que treinou seus predecessores. Após essa fase de treinamento, Batman enviou Tim para um “estágio” com Dick Grayson (apenas um ex-Robin poderia mostrar a ele como era ser um parceiro do Batman).

Por coincidência, ou destino, os pais de Tim foram sequestrados por um criminoso conhecido como “O Homem Obeah”. Batman conseguiu resgatá-los, mas uma fatalidade ocorrida após o término da crise, acabou por levar a mãe de Tim à morte e seu pai ficou confinado a uma cadeira de rodas.

Apesar disso, Timothy não é tão revoltado quanto Batman ou Asa Noturna, e ele vê seu papel como Robin como uma forma de tornar o mundo um lugar melhor e não uma válvula de escape para sua sede de justiça. Tim completou seu treinamento com ninguém menos que Lady Shiva, sendo o Rei Kobra a sua prova final para se tornar o novo Robin.

Características
• <i>Favoráveis</i>
Bom Senso
Carisma (2)
Conexões [Nível 6: Esquadrão Suicida (+3)]
Conexões [Nível 3: Submundo de Gotham (+1)]
Conexões [Nível 4: Espionagem (+1)]
Conexões [Nível 5: Esquadrão Suicida (+3)]
Conexões [Nível 5: Richard Dragon (+3)]
Harmonia com o Corpo
Instinto (luta)
Mestre em Artes Marciais
Prontidão (3)
Recuperação Rápida
Reflexos (1)
Reputação: Lutador de Artes Marciais +3 (conhecido no submundo)
Imunidade Frio/Calor (2)
Treinamento Intensivo em Artes Marciais
Resistência a Dor



atributo	nor	atual
Físico	10	
Destreza	10	
Inteligência	6	
Vontade	9	
Percepção	10	
Mente	7	
Sorte	12	

Nº DE AÇÕES	4
INICIATIVA	17

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)	
	Artes Marciais
Golpe	15
Aparo	15
Esquiva	16
Dano	D2+1

Ataque à Distância (Destreza Atual + Bônus)				
Arma	T R	T M	Dano	Ammo

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

[illegible][illegible]

HISTÓRICO

BENJAMIN, BEN, TURNER, é um dos melhores lutadores de artes marciais do mundo, treinado em varias formas de combate, e especializado em TAE KWON DO. E embora o fato não seja de conhecimento publico, ele já derrotou o BATMAN em luta individual (sem contar que isso ocorreu em uma emboscada). Por um período de sua vida, ele foi controlado mentalmente pela LIGA DOS ASSASINOS, mas já superou esta fase. Hoje, o Tigre de Bronze é o comandante de campo do ESQUADRÃO SUICIDA (um grupo de ex-criminosos que trabalha para o governo em troca de suspensão da sua sentença). A equipe esta noite é composta por: você mesmo, Capitão Bumerangue, Pistoleiro e Exterminador. Vocês trabalham a margem da lei, e se forem presos pela polícia o governo vai negar que tinha conhecimento de suas atividades.