

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	T R	T M	Dano	Ammo
Discos Combate	15	16	D2	8
Lança-Arpéu	15	16	D3	2

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
Interceptor (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
Forencis (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.

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

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



atributo	nor	atual
Físico	10	
Destreza	10	
Inteligência	10	
Vontade	16	
Percepção	11	
Mente	10	
Sorte	22	

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
Batrangues	16	17	D2+1	4
Lâminas	15	16	1	20

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

Características
• <i>Desfavoráveis</i>
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
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)

Habilidade	Teste
• <i>Bélicas Básicas</i>	
Armas Brancas (0)	X
Armas de Fogo (0)	X
Artes Marciais (0)	X
• <i>Bélicas</i>	
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
• <i>Físicas</i>	
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
• <i>Psíquicas</i>	
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 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.

[illegible]

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

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

ARMADURA	Kevlar
ABSORÇÃO	2

Características
• <i>Desfavoráveis</i>
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)

[illegible]

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.

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



atributo	nor	mod	total	atual
Físico	10	x2	20	
Destreza	10	-	10	
Inteligência	7	-	7	
Vontade	12	X	12	
Percepção	12	X	12	
Mente	14	X	14	
Sorte	14	X	14	

Nº DE AÇÕES	3 a 5*
INICIATIVA	18

*devido a Característica Reflexos em Emergências

Combate Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
	Artes Marciais	Bastão	Espada
Golpe	15	16	16
Aparo	15	16	16
Esquiva	16	-	-
Dano	D2+1	D2+2	D3+2

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

ARMADURA	Uniforme
ABSORÇÃO	2

Características
• <i>Favoráveis</i>
Bom Senso
Carisma (2)
Conexões [Nível 4: Terroristas em Escala Mundial (+4)]
Conexões [Nível 7: Novos Titãs (+2)]
Conexões [Nível 6: Batman (+1)]
Conexões [Nível 5: Exército dos Estados Unidos (+2)]
Conexões [Nível 3: Wintergreen (+5)]
Conexões [Nível 3: Submundo (+2)]
Harmonia com o Corpo
Imunidade a Venenos (1)
Imunidade a Frio/Calor (1)
Instinto (combate)
Mestre em Artes Marciais
Prontidão (4)
Reflexos (6)
Reflexos em Emergências (2)
Regeneração (4)
Resistência a Dor
Rijeza (1)
Treinamento Intensivo em Artes Marciais

[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
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 (2)	13
Armeiro (armas pessoais) (3)	13
Arrombamento (4)	14
Cavalgar (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.

Características
<ul style="list-style-type: none"><i>Favoráveis</i>
Conexões [Nível 3: Submundo de Gotham (+2)]
Conexões [Nível 1: Bar do Noonan (+3)]
Conexões [Nível 4: Depto de Polícia de Gotham (+2)]
Prontidão (2)
Reflexos (4)
Reputação (2) (um dos melhores, conhecido em Gotham e no meio criminoso)
Poderes
Percepções (8)
Visão de Raio-X (8)



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 acreditam 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 on top and a visor. The suit is dark with a prominent cross emblem on the chest and a circular emblem on the waist. The character is running along a curved, metallic surface, possibly a ramp or a wall, with one foot planted and the other in mid-stride. The background is a solid grey.

[illegible]

atributo	nor	atual
Físico	6	
Destreza	8	
Inteligência	5	
Vontade	10	
Percepção	10	
Mente	7	
Sorte	13	

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

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

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 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).

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
Batrague	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
Interceptor (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
Forencis (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).