

O AMIGO DA

O Aranha! O Duende!
E uma cacetada de
outros caras que você
não viu no filme!



VIZINHANÇA!

Você vai encontrar a seguir estatísticas de jogo do Homem-Aranha e seus principais adversários, para uso em três sistemas de RPG adequados a super-heróis. Todos podem ser usados como personagens jogadores, mas recomendamos que sejam apenas NPCs — afinal, heróis lutam contra bandidos!

Apesar do grande sucesso do filme, decidimos basear os personagens na versão original em quadrinhos (mesmo porque apenas o Aranha e o Duende aparecem no cinema). Além disso, uma vez que todos passaram por numerosas mudanças ao longo da cronologia da Marvel (incluindo morrer e voltar...), seu histórico e poderes sempre levam em conta sua fase mais conhecida ou marcante, e não necessariamente sua condição atual.

HOMEM-ARANHA

A picada de uma aranha radioativa deu ao estudante Peter Parker incríveis poderes aracnídeos. Ele recebeu força, agilidade e resistência proporcionais às de uma aranha, e desenvolveu braceletes lançadores de teias. Quando um bandido matou seu tio Ben, o jovem — amargurado e corroído pela culpa — prometeu usar suas fantásticas habilidades para proteger os cidadãos inocentes. Ele tinha aprendido uma preciosa lição: com grandes poderes vêm grandes responsabilidades!

3D&T

F4, H6, R5, A5, PdF4 (cont.), 25 PVs

Vantagens: Aceleração, Paralisia (PdF), Ataque Especial (Força), Boa Fama, Genialidade, Sentidos Especiais (Sentido de Aranha; funciona como Infravisão e Ver o Invisível; também impede que seja surpreendido), Perícia Ciência

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e Honestidade), Protegida Indefesa (Mary Jane), Inimigos (Sexteto Sinistro)

STREET FIGHTER

Atributos: Força 9, Destreza 7, Vigor 6;

Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4; Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 5, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 4, Lábria 2; Luta às Cegas 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevida 2; Arena 2, Computador 3, Investigação 4, Mistérios 3, Estilos 2

Antecedentes: Aliada (Mary Jane) 1, Apoio (Clarim Diário) 2, Contatos 3, Fama 4, Recursos 2

Técnicas: Soco 6, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 4

Manobras Especiais: Power Uppercut, Dragon Punch, Monkey Grab Punch, Backflip Kick, Foot Sweep, Forward Flip Knee, Trhow, Air Throw, Grappling Defense, Drunken Monkey Roll, Jump, Kippup, Wall Spring, Paralising Web (igual a Ice Blast), Zen No Mind

Renome: Glória 9, Honra 8

Teia (em vez de Chi) 10, Força de Vontade 8, Saúde 20

GURPS SUPERS

ST 40, DX 22, IQ 15, HT 20

Vantagens: Aderência, Reflexos em Combate, Força de Vontade +3, Bonito, Bravura x2, Ultraflexibilidade das Juntas, Noção do Perigo, DP 6, RD 15, Uniforme, Superescalação, Supersalto x2

COMO JOGAR?

Para usar estes personagens você deve conhecer as regras de pelo menos um entre os seguintes jogos:

3D&T: você vai precisar dos livros Manual 3D&T e U.F.O.Team.

Street Fighter: o Jogo de RPG: você vai precisar das revistas *Dragão Brasil Especial* #9, #11 e #13, que juntas formam o livro básico do jogo; ou a edição encadernada que oferece o jogo completo.

GURPS: você vai precisar dos livros *GURPS Módulo Básico* e *GURPS Supers*.



Desvantagens: Pacifismo: não matar, Identidade Secreta, Dependente: Mary Jane (9 ou menos), Senso do Dever: todos que conhece

Perícias: Briga 25, Acrobacia 22, Corrida 20, Fotografia 18, Matemática 14, Engenharia (Mecânica) 16, Física 16, Química 16, Salto 22, Conhecimento do Terreno: Nova York 16, Operação de Computadores 15, Pesquisa 14, Manha 16, Criminologia 16, Escalada 25

Lançador de Teia: Paralisar NH 20, potência 30, Instantâneo (+20%), Fogo Contínuo (+40%), Prazo Dilatado x7 (+210%), Alcance Reduzido x4 (-40%), Quebrável (RD 10, 60 PVs), pode ser atingido (-4), pode ser roubado (inconsciente ou imobilizado, não óbvio)

DUENDE VERDE

Este tem sido o maior inimigo do Homem-Aranha desde o início. Uma manifestação da insanidade induzida quimicamente de Norman Osborn, o Duende Verde tem feito mais do que qualquer outro vilão em tentar destruir a vida do Aracnídeo. Desde sempre o Duende aterrorizou os amigos e entes queridos de Peter Parker. Mesmo seu próprio filho — o melhor amigo de Peter, Harry — foi contaminado pelo legado do Duende. O Duende (Norman Osborn) matou Gwen Stacy, o grande amor da vida de Peter Parker. E então, anos depois do Homem-Aranha ter presenciado sua morte, empalado pelo próprio planador, Osborn voltou para atormentar a vida de seu odiado inimigo!

3D&T

F4, H3, R4, A4, PdF5 (explosão), 20 PVs

Vantagens: Riqueza, Genialidade, Tiro Múltiplo, Máquina (Goblin Glider: F5, H2, R3, A2, PdF4, Levitação), Perícia Máquinas, Perícia Ciência

Desvantagens: Má Fama, Insano, Obsessão (Destruir o Homem-Aranha)

STREET FIGHTER

Atributos: Força 8, Destreza 4, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2 (0 de máscara); Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 2, Perspicácia 3, Manha 3; Luta às Cegas 2,

Condução 3, Segurança 5; Computador 4, Mistérios 2, Estilos 2

Antecedentes: Recursos 4, Fama 2, Contatos 3, Apoió 3

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 2, Foco (pelo Traje) 5

Manobras Especiais: Power Uppercut, Double Hit Kick, Foot Sweep, Throw, Air Throw, Jump, Energy Blast (Fireball), Pumpkin Bomb (Improved Fireball), Randomizer (Repeating Fireball)

Combo: Block para Pumpkin Bomb para Randomizer (dizzy)

Renome: Glória 8, Honra 0

Energia (em vez de Chi) 8, Força de Vontade 8, Saúde 16

GURPS SUPERS

ST 12/35, DX 16, IQ 15, HT 16

Vantagens: Muito Rico, Contatos (Negócios, Completamente Confiáveis, 9 ou menos), Força de Vontade +2

Desvantagens: Reputação -2, Megalomania, Sadismo, Obsessão (destruir o Homem-Aranha)

Peculiaridades: metódico; clinicamente insano

Perícias: Briga 16, Armas de Feixe 19, Arremesso 17, Pilotagem (Goblin Glider) 18, Administração 16, Dissimulação 15, Matemática 13, Eletrônica 16, Engenharia (Armas) 18, Química 17, Intimidação 15, Operação de Computadores 18, Programação de Computadores 16

Traje de Duende: RD 20, DP 4, Rajada de Energia NH 19, Potência 6 (Fogo Contínuo *5 +200%), Granada Abóbora NH 20, Potência 4 (Efeito Explosivo +40%)

Goblin Glider: Vôo (Incapaz de Flutuar -15%), Super vôo *2

Anti-Homem-Aranha: Especial, anula a DP e Noção do Perigo do Aranha durante 24 horas, sem direito a testes para resistir

DR. OCTOPUS

Armado com quatro tentáculos cibernéticos, o Dr. Otto Octavius — outrora um brilhante e respeitado físico nuclear — tem dedicado seu gênio maligno para erradicar seu mais odiado inimigo: o Homem-Aranha!

3D&T

F5, H3, R2, A3, PdF0, 10 PVs

Vantagens: Genialidade, Ataque Especial (Força), Ataque Múltiplo, Membros Extras x4, Membros Elásticos, Perícia Ciência

Desvantagens: Má-Fama, Insano



GURPS SUPERS

ST 10, DX 10, IQ 17, HT 12

Vantagens: Calculos Instantâneos, Talento para Matemática, Grupo de Aliados (capangas, aparecem com 15 ou menos)

Desvantagens: Obsessão (Destruição do Homem-Aranha), Desdobramento de Personalidades (facetas), Megalomania, Reputação -2

Perícias: Briga 12, Matemática 19, Física 18, Física Nuclear 20, Eletrônica 19, Engenharia (Mecânica) 18, Pesquisa 16, Liderança 15, Manha 16

Tentáculos: Membros extras x4 com ST 50, DX 15, alcance de 5 hexes, Flexibilidade Extra, Ataque Constritivo, Coordenação Plena x2; podem ser comandados à distância (+50%), Únicos (-25%)

STREET FIGHTER

Atributos: Força 2/10, Destreza 2/4, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2; Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 2

Habilidades: Intimidação 2, Manha 4; Liderança 4, Segurança 5; Computador 3, Investigação 2

Antecedentes: Contatos 2, Staff 5, Fama 3

Técnicas: Soco 5, Chute 1, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 2, Foco (via Tentáculos) 5

Manobras Especiais: Triple Strike, Hundred Hand Slap, Missile Reflection, Neck Choke, Throw, Extendible Limbs

Renome: Glória 8, Honra 2

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 12

ESCORPIÃO

O criminoso Mac Gargan serviu como voluntário em um experimento financiado por J. Jonah Jameson com o objetivo de criar um ser super-humano para derrotar o Homem-Aranha! A força física de Gargan foi multiplicada e ele foi equipado com uma cauda cibernética de imenso potencial destrutivo. Hoje, o sinistro

Escorpião vaga pelo submundo de Manhattan em busca de duas coisas: a morte do Homem-Aranha e vingança contra seu antigo benfeitor J. Jonah Jameson.

3D&T

F5, H1/3 (cauda), R3, A4, PdF3 (elétrico ou químico), 15 PVs

Vantagens: Armadura Extra (Força), Membro Extra (cauda), Membros Elásticos, Paralisia (Força), Perícia Crime

Desvantagens: Má-Fama

STREET FIGHTER

Atributos: Força 15, Destreza 2, Vigor 5; Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 1; Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Interrogação 1, Intimidação 3, Manha 2; Luta às Cegas 2, Segurança 2, Furtividade 1; Investigação 2

Antecedentes: Fama 1

Técnicas: Soco 4, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 1, Foco (pelo traje) 4

Manobras Especiais: Power Uppercut, Hyper Fist, Maka Wara, Throw, Jump, Tail Sting (Acid Breath)

Renome: Glória 6, Honra 0

Chi 6, Força de Vontade 4, Saúde 16

GURPS SUPERS

ST 75, DX 12, IQ 9, HT 16

Vantagens: Reflexos em Combate, Hipoalergia, RD 30, Golpeador (cauda, alcance 2 hexes, GDP/Contusão), Supersalto, Aderência

Desvantagens: Reputação -3, Aparência Desagradável, Mau-Humor

Perícias: Briga 16, Saltos 12, Arremesso 13, Dissimulação 15, Intimidação 16, Manha 16, Rastreamento 14

Poderes: Rajada da Cauda, NH 16, Potência 5 (dependendo da versão, dispara eletricidade, ácido ou veneno)



VENOM

Eddie Brock, um jornalista arruinado pelo Aranha, estava à beira do suicídio quando foi apanhado pelo uniforme simbionte — uma estranha forma de vida descoberta pelo Aranha em outro planeta. Juntos, eles formam Venom: nunca o Homem-Aranha enfrentou um inimigo tão perigoso quando essa massa de força bruta, com poderes iguais aos seus, mas também com um estranho código de justiça que o impele a proteger os inocentes.

3D&T

Eddie Brock

F0, H1, R1, A0, PdF0, 10 PVs

Vantagens: Perícia Artes (que inclui Redação e Fotografia), Parceiro (Simbionte), Insano

Desvantagens: Fúria, Má-Fama

Simbionte

F6, H4, R4, A3, PdF3 (cont.), 20 Pvs

Vantagens: Aceleração, Paralisia (PdF), Parceiro (Eddie Brock), Poder Único: os Sentidos Especiais do Aranha não funcionam contra o Simbionte ou contra Venom

Desvantagens: Devoção (servir Eddie Brock), Inculto

GURPS SUPERS

ST 60*, DX 19*, IQ 13, HT 16 (*ambos caem para 14 sem o simbionte)

Vantagens: Hipoalergia, Força de Vontade +3, Aderência, Superescalada*3, Supersalto, Camaleão*5, Garras (e Dentes!), RD 15, DP 2, Elasticidade *4

Desvantagens: Fúria, Reputação -3, Hediondo, Vulnerabilidade (ataques sônicos, fogo/calor)

Peculiaridades: refere-se a si mesmo como "nós"; considera-se um protetor dos inocentes (desde que estes não fiquem no caminho entre ele e o Aranha...)

Perícias: Briga 21, Acrobacia 19, Escalada 20, Saltos 20, Pesquisa 15, Manha 15, Escrita 14, Intimidação 16, Operação de Computadores 13, Lábia 12

Poderes: Teia (Paralisar) NH 20, Potência 30 (Instantânea +20%, Fogo Contínuo +40%, Prazo Dilatado *7 +210%, Alcance Reduzido *4 -40%), Morfose NH 18 Potência 1 (Não precisa Memória Mórfica +100%; Não serve para imitar outros seres, apenas roupas ou mudança Eddie Brock/Venom, -75%)

STREET FIGHTER

Atributos: Força 12, Destreza 6, Vigor 4;

Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3 (0 como Venom); Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 4, Manha 3, Lábia 2; Luta às Cegas 2, Condução 1, Furtividade 5; Computador 2, Investigação 4

Antecedentes: Mascote (Simbionte) 5

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 5, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais: Head Butt, Buffalo Punch, Power Uppercut, Double Hit Knee, Flying Knee Thrust, Bear Hug, Head Bite, Throw, Jump, Paralising Web (Ice Blast)

Renome: Glória 7, Honra 3

Teia (no lugar de Chi) 8, Força de Vontade 9, Saúde 18

GATA NEGRA

Dotada do poder de alterar as probabilidades



ou contando apenas com suas habilidades atléticas, esta ladra reformada costuma significar encrenca. Deixando suas tendências criminosas de lado, a "felina fatal" Felicia Hardy se apaixonou pelo Homem Aranha e juntou-se a ele em sua cruzada contra o crime — deixando o cabeça-de-teia caidinho por suas belas patas. Quando o relacionamento dos dois terminou, o velho ditado ficou mais do que comprovado: quando um gato preto cruza o seu caminho, é sinal de azar...

3D&T

F1 (corte), H3, R2, A2, PdF0, 10 PVs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Aceleração, Perícia Crime

Desvantagens: Má-Fama

STREET FIGHTER

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 4; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 5; Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 3, Manha 5, Lábia 2; Segurança 5, Sobrevivência 2; Computador 1, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Contatos 4, Recursos 2

Técnicas: Soco 3, Chute 4, Bloqueio 2, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 1

Manobras Especiais: Triple Strike, Backflip Kick, Foot Sweep, Flying Thrust Kick, Thigh Press, Jump, Flying Heel Stomp, Kippup

Combo: Triple Strike para Flying Heel Stomp para Foot Sweep (dizzy)

Renome: Glória 6, Honra 3

Chi 2, Força de Vontade 7, Saúde 14

GURPS SUPERS

ST 13, DX 18, IQ 14, HT 16

Vantagens: Muito Bonita, Ultraflexibilidade das Juntas, Reflexos em Combate, Senso de Direção, Prontidão +4, Noção do Perigo, Intuição, Recuperação Aligera, Contatos (de rua, confiáveis, 12 ou menos)

Desvantagens: Reputação -1, Compulsão (por ação), Aziago (nível 3)

Perícias: Briga 21, Judô 18, Escalada 19, Saltos 19, Acrobacia 18, Manha 18, Sex-Appeal 19, Arrombamento 17

Equipamento: uniforme sexy, luvas que conferem Garras Curtas (dano +2) arpêu, corda, várias ferramentas de ladrão

ELECTRO

Um João-Ninguém transformado em um assassino com poderes elétricos, Maxwell Dillon tem sido uma ameaça ao Homem-Aranha desde seus primeiros dias como combatente do crime, seja em seus ataques solitários ou como um membro do Sexteto Sinistro.

3D&T

F1, H2, R2, A3, PdF4 (elétrico, é claro...), 10 PVs

Vantagens: Eletricidade, Armadura Extra (elétrico), Ataque Especial (PdF, Área), Superpoder de Paralisia (somente máquinas e construtos), Poder Único: pode cancelar a Aderência do Homem-Aranha (baseada em eletricidade estática)

Desvantagem: Má-Fama

STREET FIGHTER

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2; Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Intimidação 3, Manha 3; Segurança 3, Furtividade 2; Computador 3

Antecedentes: Fama 1

Técnicas: Soco 3, Chute 1, Bloqueio 2 (5 contra eletricidade), Apresamento 0, Esportes 2, Foco 6

Manobras Especiais: Lightning Uppercut (Flaming Dragon Punch), Shock Treatment, Electro Blast (Sonic Boom)

Renome: Glória 7, Honra 1

Chi 8, Força de Vontade 4, Saúde 12

GURPS SUPERS

ST 12, DX 13, IQ 12, HT 13

Vantagens: Imunidade, Absorção (eletricidade) 15, RD 20 (energia em geral), Surf Sômático (eletricidade, causa 1D de dano ao contato +40%)

Desvantagens: Cobiça, Reputação -2

Perícias: Briga 15, Manha 13, Matemática 12, Eletrônica 12, Mecânica 13, Intimidação 13

Poderes: Relâmpago NH 16, Potência 12 (Instantâneo +20%, Afeta Área +50%, Área Expandida *4 +80%, Retardo +40%); Suprimir NH 15, Potência 15 (Área Expandida *3 +60%, Prazo Dilatado *2 +60%)

MYSTERIO

Este especialista em efeitos especiais hollywoodianos personificou pela primeira vez o senhor das ilusões, Misterio, para ludibriar o esperto herói aracnídeo. O mestre da magia e do hipnotismo combateu o herói por anos, mas suicidou-se após ter sido diagnosticado como vítima de câncer no pulmão e tumor no cérebro. Seu ato final foi um intrincado plano aplicado sobre o herói conhecido como Demolidor. Mas ele estará realmente morto, ou tudo foi apenas mais uma ilusão?

3D&T

F0, H3, R1, A2, PdF3 (luz, mas pode variar), 5 PVs

Vantagens: Genialidade, Invisibilidade, Superpoder de Ilusão Avançada (Luz e Ar 8, Fetiche: Máquinário), Máquinas (variadas), Perícia Máquinas

Desvantagens: Má-Fama, Ponto Fraco ("Tudo são truques ou espelhos")

STREET FIGHTER

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2; Percepção 5, Inteli-

gência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 5; Condução 2, Segurança 5, Furtividade 2; Computador 5, Investigação 2, Mistérios 1

Antecedentes: Fama 2

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 1, Foco (via equipamento) 5

Manobras Especiais: Cobra Charm, Fireball, Stunning Shout, Thunderclap, Invisibility

Renome: Glória 5, Honra 1

Energia (em vez de Chi) 7, Força de Vontade 8, Saúde 10

GURPS SUPERS

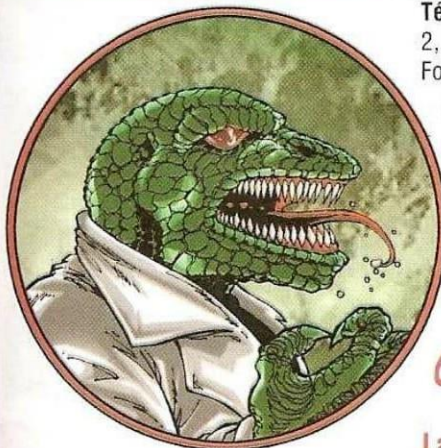
ST 10, DX 15, IQ 16, HT 12

Vantagens: Talento para Matemática, Ultraflexibilidade das Juntas, Memória Eidética 1

Desvantagens: Cobiça, Compulsão (grandes esquemas)

Perícias: Armas de Feixe 16, Matemática 19, Eletrônica 20, Mecânica 20, Engenharia (Elétrica) 19, Engenharia (Mecânica) 20, Operação de Computadores 20, Programação de Computadores 21, Prestidigitação 21, Manha 18, Lábia 17, Atuação 17, Dissimulação 18, Fuga 16, Hipnotismo 17, Disfarce 18, Operação de aparelhos Eletrônicos (Hologramas) 24, Operação de apa-





relhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) 20, Operação de aparelhos Eletrônicos (Sensores) 18, Armadilhas 22

Uniforme: RD 15, DP 3, Respiração Desnecessária (Por 1 hora apenas -30%)

Projetores Holográficos: Ilusão NH 21, Potência 45 (Animada +20%, Móvel +20%)

Bombas de Fumaça: Fumaça NH 18, Potência 1 (Área Expandida *12 +240%)

LAGARTO

Em uma desesperada tentativa de regenerar seu braço direito amputado, o Dr. Curtis Connors injetou em si mesmo uma fórmula experimental baseada no metabolismo dos répteis. O soro cumpriu seu objetivo, mas custou a humanidade de Connors: o cientista se transformou em um monstro híbrido de réptil e humano: o Lagarto. Primitivo e astuto, com imensa força física e o poder de controlar outros répteis, a selvagem criatura espera sua chance de suplantar a humanidade com toda uma raça reptiliana!

3D&T

F6, H5, R5, A4, PdF3 (cont.), 25 PVs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Regeneração, Telepatia (répteis apenas), Superpoder de Dominação Total (répteis apenas)

Desvantagens: Monstruoso, Fúria, Maldição (mudança descontrolada)

STREET FIGHTER

Lagarto/Dr. Connors

Atributos: Força 18/2, Destreza 5/2, Vigor 5/2; Carisma 1/2, Manipulação 1/2, Aparência 0/2; Percepção 3/2, Inteligência 1/4, Raciocínio 3/2

Habilidades: Prontidão 5/1, Intimidação 3/0; Furtividade 3/0; Medicina 0/4

Antecedentes (Dr. Connors apenas): Staff 2

Técnicas (Lagarto apenas): Soco 5, Chute 2, Bloqueio 4, Apresamento 2, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais (Lagarto apenas): Cobra Charm (répteis apenas), Power Uppercut, Dashing Punch, Jump, Jumping Shoulder Butt, Regeneration, Telepatia (répteis apenas)

Renome: Glória 7/2, Honra 1/4

Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 18/12

GURPS SUPERS

Lagarto

ST 100, DX 18, IQ 7, HT 18

Vantagens: Garras, RD 20, Golpeador (cauda, alcance 2 hexes, GDP/Contusão), Força de Vontade +8, Prontidão +5, Recuperação Física (Rápida), Falar com Animais (répteis apenas)

Desvantagens: Aparência (Hediondo), Desdobramento de Personalidades (Dr. Curt Connors/Lagarto), Fúria

Perícias: Briga 22, Saltos 18, Arremesso 17
Poder: Controle de Animais (répteis apenas), NH 18, Potência 30

Dr. Curt Connors

ST 9, DX 10, IQ 15, HT 12

Vantagens: Grupo de Aliados, Reputação +1 (comunidade científica)

Desvantagens: Maneta (um braço), Mudança Descontrolada, Desdobramento de Personalidades

Perícias: Química 16, Bioquímica 15, Genética 15, Medicina 13, Fisiologia 15, Veterinária 14, Zoologia 14

CAMALEÃO

O policial à paisana na esquina. Seu vizinho. Mesmo um dos inúmeros super-heróis presentes na cidade. O talentoso criminoso conhecido somente como Camaleão é um mestre dos disfarces, capaz de manipular sua pele maleável de acordo com sua vontade.



Adepto da arte da imitação, ele pode personificar qualquer um, graças a aparelhos especiais que permitem a ele registrar a aparência de qualquer pessoa.

3D&T

F0, H1, R1, A1, PdF1, 5 PVs

Vantagens: Aparência Inofensiva (sempre que ele quiser!), Genialidade, Invisibilidade, Perícia Crime

Desvantagens: Má-Fama

STREET FIGHTER

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2; Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 0-5; Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 1, Interrogação 3, Intimidação 3, Perspicácia 4, Manha 5; Condução 2, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 3; Computador 5, Investigação 2, Mistérios 1

Antecedentes: Fama 2

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 1, Foco (via equipamento) 4

Manobras Especiais: Cobra Charm, Invisibility (nova manobra, apresentada na DB #80)

Renome: Glória 5, Honra 1

Chi 5, Força de Vontade 8, Saúde 10

GURPS SUPERS

ST 10, DX 14, IQ 16, HT 11

Vantagens: Carisma +4, Empatia, Memória Eidética 2, Muito Bonito (se assim quiser), Voz Melodiosa

Desvantagens: Cobiça

Perícias: Disfarce 26, Armadilhas 22, Armas de Fogo 14, Armas de Feixe 12, Matemática 19, Eletrônica 20, Mecânica 20, Engenharia (Elétrica) 19, Engenharia (Mecânica) 20, Operação de Computadores 19, Programação de Computadores 19, Manha 19, Lábria 19, Atuação 21, Dissimulação 21, Fuga 18, Hipnotismo 19, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) 20, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores) 22

FLAVIUS (regras)
& J.M.TREVISAN (históricos)

Fontes de pesquisa: Marvel Team-Up Rooster Book (<http://members.aol.com/marvelsaga/teamup.html>) e www.marvel.com