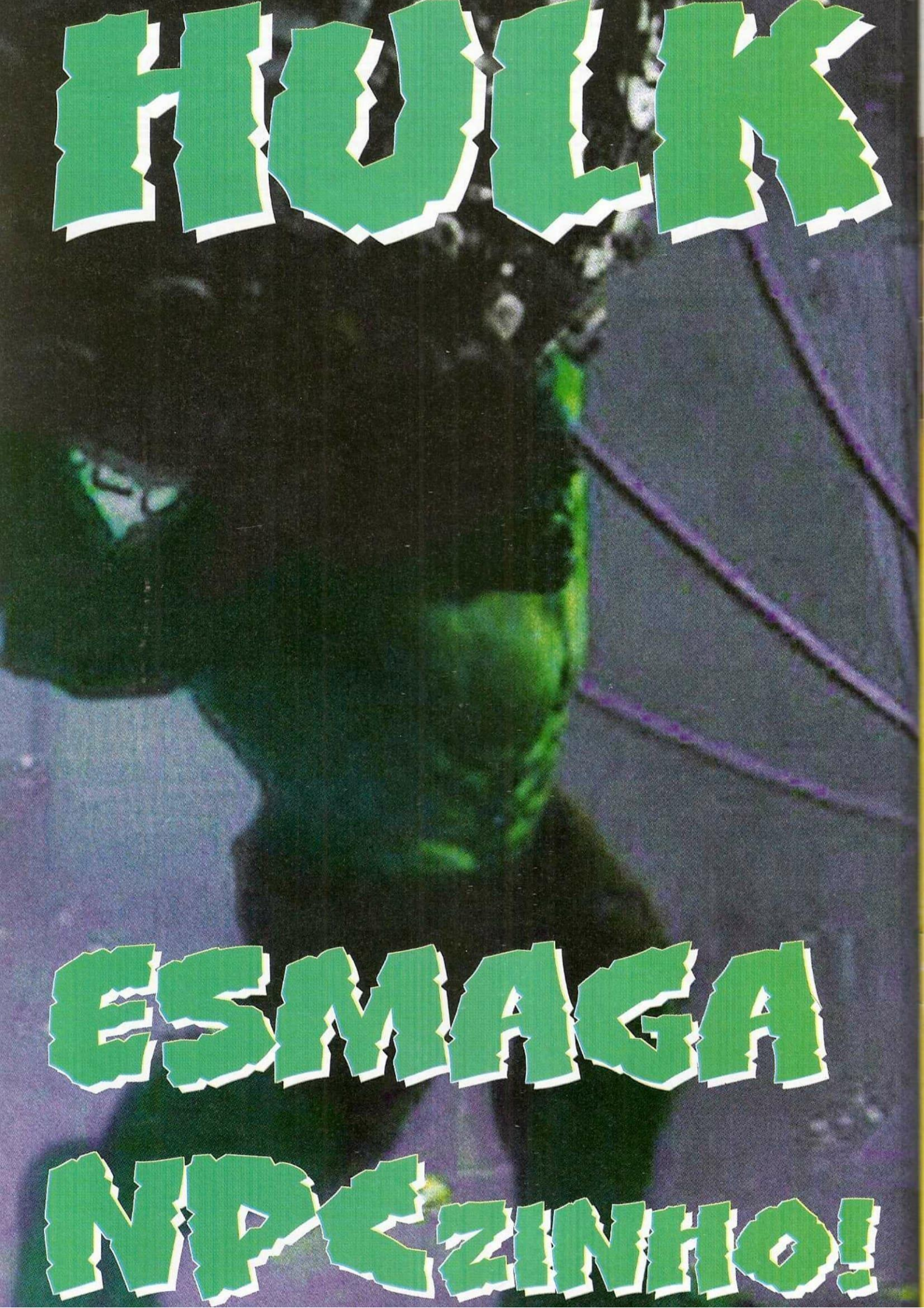




NOEL

ESMAGA

NPC ZINHO!

X-Men. Blade. Homem-Aranha. Blade de novo. Demolidor. X-Men outra vez. Nos últimos anos, todos eles vieram dos quadrinhos para o cinema, e para a DB também. Agora chegou a vez do Incrível Hulk invadir as telas... e sua mesa de jogo!

Sendo que o gigante verde é único superpersonagem a aparecer no filme (na verdade tem outro, mas não podemos contar sem estragar a surpresa...), tomamos novamente a decisão administrativa de basear esta adaptação nos quadrinhos — o que possibilita ao Mestre utilizar mais aliados e vilões. Portanto, muita coisa que você vai ler agora não acontece no filme, que apresenta uma origem totalmente diferente para o Hulk.

Suas informações de jogo representam suas aparições mais marcantes nos quadrinhos Marvel, com fichas para os seguintes sistemas de regras:

3D&T: para utilizar os personagens gama em sua campanha, você vai precisar do **Manual 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado**, além do suplemento **U.F.O.Team**, que contém regras para Superpoderes.

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

Street Fighter: 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.

HULK

O Dr. Robert Bruce Banner pode ser considerado o homem mais sortudo e azarado do mundo ao mesmo tempo. Ele foi agraciado com um grande intelecto, que o tornou o maior especialista do mundo em radiação gama, levando-o a trabalhar com o Exército Norte-Americano para a criação de uma bomba que utilizaria essa energia. Entretanto, no dia do primeiro teste, Banner percebeu um civil na área onde a bomba explodiria e alertou para que um colega, Igor Starsky, detivesse a contagem regressiva enquanto se dirigia para o local. O que o Dr. Banner não sabia é que Starsky era um espião russo infiltrado para sabotar o projeto, esperando apenas uma oportunidade como esta.

Banner, ignorando que a contagem prosseguia, correu até o civil — um adolescente chamado Rick Jones — e o conduziu até um local seguro. Mas antes que pudesse ele mesmo se proteger, a bomba detonou, irradiando o corpo do cientista. Devido a um fator genético desconhecido em seu DNA, ao invés de ser morto, o Dr. Banner sofreu uma mutação que o transformou em uma poderosa criatura verde. O monstro recebeu de um soldado o apelido de "Hulk" — que é uma gíria dos militares para um destroço ou qualquer outro grande obstáculo no campo de batalha.

A partir de então, sempre que Banner ficava zangado, nervoso ou excitado, a adrenalina liberada em seu sistema acionava a mudança, que só era revertida quando o Hulk se acalmava, não sem antes causar ondas de destruição generalizada.

Ao longo dos anos, tanto Banner quanto seu alter ego sofreram incontáveis transformações. Isso incluiu a mente de Banner se tornar dominante; o Hulk se tornar descontrolado e ser exilado em outra dimensão; a separação dos dois; o surgimento de um Hulk cinza e inteligente; um Banner que se transformava ora num Hulk verde, ora num Hulk cinza; a união de todas essas personalidade em um Hulk verde que não assumia forma humana, apenas para depois assumir a forma humana quando zangado; a transformação em um dos Cavaleiros de Apocalypse e por aí vai...

3D&T

F18 (Contusão), H2, R6, A8, PdF10 (Contusão), 50 PVs, 80 PMs

Vantagens: Aliado (Rick Jones), Armadura Extra (Contusão, Corte, Perfuração, Calor/fogo, Frio/gelo), Aceleração, Pontos de Vida Extras $\times 2$, Pontos de Magia Extras $\times 5$, Resistência à Magia, Regeneração, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 10, Restrições: Apenas em si mesmo, Apenas sob efeito da Fúria*, Aumenta 1 ponto por turno até o máximo)

Desvantagens: Má Fama, Modelo Especial (especialmente quanto a roupas...), Monstruoso, Inculto, Fúria

*Normalmente um personagem em Fúria não pode gastar PMs, usar Magias ou Superpoderes; mas neste caso a Restrição é válida, pois limita o uso do poder e se encaixa na adaptação.

GURPS

ST 290+, DX 12, IQ 7, HT 18/40

Vantagens: Força de Vontade +15, Hipoalergia, Imunidade, Aliado (Rick Jones, com -12), Empatia com Animais, RD 75, DP 3, Recuperação Física Instantânea, Pontos de Vida Extras $\times 22$, Super-salto $\times 4$, Supercorrida, Invulnerabilidade a Radiação, Densidade Ampliada $\times 8$, Resistência a Pressão, Tolerância a Temperatura, ST Ampliada +200 (Acesso: aumenta 5 pontos por turno até o máximo, -10%, Apenas quando furioso -30%)

Desvantagens: Aparência (Hediondo), Fúria, Reputação -4 (monstro descontrolado e perigoso, todos, o tempo todo),



Gigantismo, Dependente (Betty Ross, futuramente Betty Banner, depois ninguém; frequência de participação varia)

Peculiaridades: sempre se refere a si mesmo na terceira pessoa; chama pelo nome apenas Rick e Betty

Perícias: Briga 20, Saltos 16, Intimidação 18

STREET FIGHTER

Atributos: Força 40, Destreza 2, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 2

Habilidades: Intimidação 5

Antecedentes: Aliados (Rick e Betty) 3, Fama 3

Técnicas: Soco 5, Chute 1, Bloqueio 6, Apresamento 1, Esportes 6, Foco 2

Manobras Especiais: Power Uppercut, Shockwave, San He, Throw, Jump, Air Smash, Regeneration, Stunning Shout, Thouskin

Renome: Glória 9, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20

Amadurecendo (ou, deixando de ser verde...)

Após sua separação e reintegração com o Dr. Banner, o Hulk passou por uma transformação que não só alterou sua cor, mas tornou-o mais inteligente... e sacana! Em termos de jogo, aumente a habilidade do Hulk em 1 ponto e retire sua Desvantagem Inculto em 3D&T. Em GURPS e Street Fighter DOBRE a inteligência, corte a Força de Vontade ao meio e remova qualquer característica que pertença ao "Hulk burro". Para o Hulk Banner, simplesmente considere as melhores estatísticas de cada um.

BRUCE BANNER

3D&T

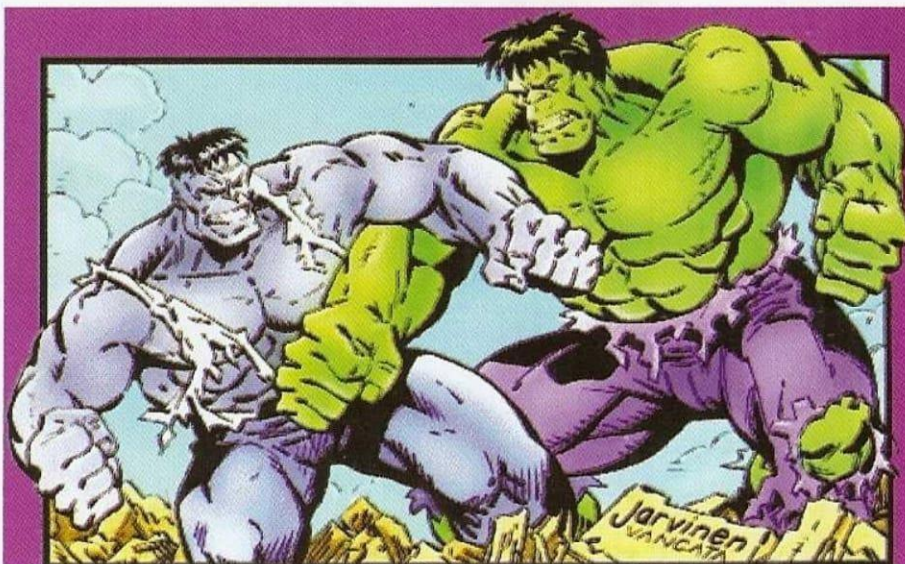
F0, H2, R1, A1, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Genialidade, Aliado (Rick Jones), Perícia Ciência

Desvantagens: Insano (Dupla Personalidade), Protegida Indefesa (Betty)

GURPS

ST 12, DX 11, IQ 17, HT 11



Vantagens: Aliado (Rick Jones, com -12), Aparência (Atraente), Reputação +1 (perito em radiação gama, grupo pequeno, todo o tempo)

Desvantagens: Segredo (que ao ser descoberto será substituído por Reputação -3), Vontade Fraca -3, Pacifismo (auto-defesa apenas), Mudança Descontrolada (dependendo da época, mediante raiva ou à noite), Desdobramento de Personalidade, Senso do Dever (amigos próximos)

Peculiaridades: tem uma estranha predileção por calças roxas

Perícias: Matemática 14, Física 15, Física Nuclear 19, Operação de Computadores 17

STREET FIGHTER

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 2

Habilidades: Segurança 2, Computador 4, Investigação 1, Medicina 4, Mistérios 2

Antecedentes: Aliados (Rick e Betty) 3, Fama 3

Técnicas: Soco 1, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0

Manobras Especiais: nenhuma

Renome: Glória 4, Honra 6

Chi 1, Força de Vontade 6, Saúde 10

RICK JONES

Se o Dr. Banner conhecesse as coisas pelas quais seu amigo Rick Jones passaria ao longo dos anos, talvez não o tivesse tirado do caminho da bomba gama, pois Rick provavelmente sobreviveria...

Jones é praticamente um parceiro profissional. Começou ao lado do Hulk e, quando este se uniu temporariamente aos Vingadores, o jovem permaneceu ao lado do Capitão América, chegando a usar o uniforme de Bucky. Depois disso se uniu ao Capitão Marvel, mas este morreu de câncer alguns anos depois. Rick contraiu câncer também, se expondo a um projetor de raios gama na tentativa de se tornar um segundo Hulk. Enquanto se tratava num hospital em Atlanta, foi envolvido na Guerra dos Espectros, formando uma aliança com Rom, o Cavaleiro do Espaço. Passado esse incidente, Rick teve seu câncer curado pelo onipotente Beyonder, durante as segundas Guerras Secretas.

Retornando ao Novo México (base regular de aparições do Hulk), Rick Jones se viu envolvido no processo de reunião de Bruce Banner e o Hulk. Ao tentar impedir que o General Thaddeus Ross (pai de Betty, que sempre odiou o Hulk e, consequentemente, Banner) sabotasse o banho químico, Rick acidentalmente se transformou também em um Hulk — mas logo depois teve a energia gama drenada de seu corpo pelo Líder, que pretendia recuperar seu intelecto gama-irradiado. Após isso ele conheceu sua futura esposa, Marlo Chandler, que teve um relacionamento com o Hulk cinza na época em que este se estabeleceu em Las Vegas como "Joe Tira-Teima". Nesse meio tempo, Thanos de Titã conseguiu controle sobre as Jóias do Infinito e,

numa demonstração de amor pela Morte, simplesmente desapareceu com metade dos seres vivos do universo, Rick Jones incluso. Ao retornar, Jones jurava que viu Elvis...

Nos meses seguintes, Rick e Marlo se separaram. Tentando livrar o Hulk (agora verde e com a mente de Banner) da influência de Apocalypse, Rick foi ferido e acabou ficando paralisado da cintura para baixo. Sua vida esteve em perigo pelo menos duas vezes depois disso, até que finalmente ele se fundiu ao novo Capitão Marvel, filho do primeiro, se recuperando e se estabelecendo em Los Angeles para retomar seu casamento.

3D&T

F1, H3, R1, A1, PdF0, 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Aliados (Hulk e Dr. Banner), Imortal (sim, isso mesmo; tem OUTRA explicação para ele ainda estar vivo depois de tudo isso?), Especializações: Instrumentos Musicais, Condução e Mecânica

Desvantagens: Má-Fama (amigo do Hulk)

GURPS

ST 13, DX 15, IQ 12, HT 15

Vantagens: Sorte, Difícil de Matar $\times 5$, Aparência (Bonito), Aliados (Hulk e Dr. Banner, com -12)

Desvantagens: Magnetismo Sobrenatural, Senso do Dever (amigos)

Perícias: Caratê 16, Judô 15, Motociclismo 16, Condução (carros) 14, Mecânica (carros) 13, Instrumento Musical (guitarra) 15, Lábria 13, Manha 12, Sobrevivência (Deserto) 12, Saltos 15, Acrobacia 14

STREET FIGHTER

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 4

Habilidades: Perspicácia 1, Manha 1, Lábria 2, Luta às Cegas 1, Condução 3, Sobrevivência 2, Mistérios 2, Estilos 1

Antecedentes: Aliados (Hulk, Banner e Betty) 4

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

Manobras Especiais: Power Uppercut, Double-Hit Kick, Foot Sweep, Punch Defense, Kick Defense, Throw, Back Roll Trhow, Grappling Defense, Jump

Renome: Glória 3, Honra 5

Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 15

MULHER-HULK

Apesar da diferença de idade (aproximadamente cinco anos), Jennifer Walters e seu primo Bruce Banner cresceram como irmãos. Os dois só se separaram para seguir suas carreiras, ela em advocacia e ele em física nuclear.

Após sua exposição aos raios gama e sua transformação no incrível Hulk, Bruce visitou sua prima em busca de conselhos



legais e para reestabelecer contato. Enquanto dirigia para sua casa em Los Angeles, Jennifer sofreu um atentado e foi ferida por Nicholas Trask, inimigo de um de seus clientes. Perdendo sangue rapidamente, ela morreria se seu primo não improvisasse uma transfusão e a levasse ao hospital imediatamente. Com ela em segurança, Banner partiu, temendo que o stress pudesse fazer com se transformasse no Hulk.

Quando os homens de Trask foram ao hospital terminar o "serviço" e Jennifer os reconheceu, a raiva disparou uma mutação idêntica à do seu primo, transformando-a numa versão feminina do Hulk, que acabou com a organização de Trask.

Ao contrário do primo, Jennifer não perdia sua consciência ou sua mente quando se transformava, embora seu comportamento passasse a ser muito mais desinibido (e tão exuberante quanto suas formas). Ela acabou por ingressar nos Vingadores e, logo após as Guerras Secretas, chegou a substituir o Coisa no Quarteto Fantástico por algum tempo. Durante esse período, foi exposta a uma dose maciça de radiação que a deixou permanentemente na forma de Mulher-Hulk — mas, sinceramente, ela não se importou nem um pouco com isso.

3D&T

F16 (Contusão), H3, R6, A6, PdF9 (Contusão), 40 PVs, 30 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Contusão, Corte, Perfuração, Calor/fogo, Frio/gelo), Aceleração, Pontos de Vida Extras $\times 1$, Boa Fama, Especializações: Advocacia, Acrobacia e Salto

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e da Honestidade)

GURPS

ST 250, DX 14, IQ 15, HT 18/30

Vantagens: Aparência (Muito Bonita), Reputação +2 (membro dos Vingadores, grupo grande, o tempo todo), Hipoalergia, Imunidade, RD 50, DP 3, Pontos de Vida Extras ×12, Super-salto ×3, Supercorrida, Invulnerabilidade a Radiação, Densidade Ampliada ×5, Resistência a Pressão, Tolerância a Temperatura

Desvantagens: Honestidade, Pacifismo (Incapaz de Matar)

Peculiaridades: às vezes ela pensa que é uma personagem de histórias em quadrinhos

Perícias: Briga 17, Saltos 16, Acrobacia 14, Jurisprudência 17, Criminologia 14, Técnicas Judiciais 14, Sex-Appeal 18, Intimidação 14, Pilotagem (jato dos Vingadores) 14

STREET FIGHTER

Atributos: Força 35, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 5, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 2, Lábria 4, Segurança 2, Investigação 3

Antecedentes: Fama 3, Aliados (Vingadores) 5

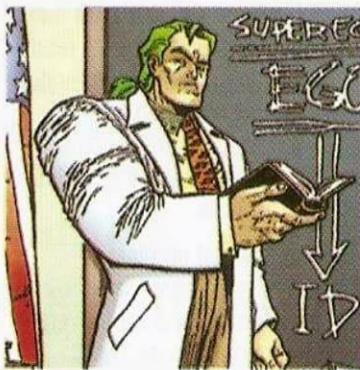
Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 7, Foco 2

Manobras Especiais: Power Uppercut, Shockwave, Handstand Kick, San He, Throw, Jump, Air Smash, Flying Heel Stomp, Thouskin

Renome: Glória 7, Honra 5

Chi 4, Força de Vontade 6, Saúde 20

DOC SAMSON



O Dr. Leonard Samsom se envolveu com o núcleo da Base Gama em uma tentativa de salvar Betty Ross, que havia sido transformada em uma forma cristalina. Para curá-la seria utilizada uma máquina que drenaria a energia gama do corpo do Hulk. O processo funcionou perfeitamente, mas grande parte da energia

ficou armazenada na máquina. Samsom, motivado por curiosidade científica e provavelmente um desejo de ganhar poderes sobre-humanos, aplicou a energia restante em seu corpo — que foi transformado em uma montanha de músculos com cabelo verde e força gama. Ao longo dos anos ele se dedicou a encontrar uma cura definitiva para o Hulk, chegando até a unir todas as personalidades fraturadas de Banner em uma só.

Quando não está envolvido com as aventuras do Hulk, Samsom atua como professor universitário e presta auxílio psicológico a outros supers.

3D&T

F16 (Contusão), H3, R6, A6, PdF9 (Contusão), 40 PVs, 30 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Contusão, Corte, Perfuração,

Calor/fogo, Frio/gelo), Aceleração, Pontos de Vida Extras ×1, Especializações: Psiquiatria, Primeiros Socorros e Salto

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e da Honestidade)

GURPS

ST 250, DX 12, IQ 16, HT 18/30

Vantagens: Aparência (Atraente), Empatia, Hipoalergia, Imunidade, RD 50, DP 3, Pontos de Vida Extras ×12, Super-salto ×2, Supercorrida, Invulnerabilidade a Radiação, Densidade Ampliada ×3, Resistência a Pressão, Tolerância a Temperatura

Desvantagens: Honestidade, Pacifismo (Incapaz de Matar)

Perícias: Briga 16, Saltos 16, Acrobacia 12, Psicologia 17

STREET FIGHTER

Atributos: Força 35, Destreza 2, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Interrogação 2, Intimidação 3, Perspicácia 4, Investigação 3

Antecedentes: Apoio 5

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 7, Foco 2

Manobras Especiais: Power Uppercut, Shockwave, Handstand Kick, San He, Throw, Jump, Air Smash, Flying Heel Stomp, Thouskin

Renome: Glória 5, Honra 6

Chi 4, Força de Vontade 6, Saúde 20

O ABOMINÁVEL

Emil Blonsky se tornou o Abominável pelo mesmo processo que transformou Bruce Banner no Hulk. Isso aconteceu quando ele foi bombardeado por uma dose fatal de radiação gama, depois que Banner decidiu cometer suicídio para evitar que o Hulk destruísse a humanidade. Aparentemente, Blonsky possui o mesmo fator genético que evitou que Banner e Samuel Sterns (o Líder) morressem.

Em sua forma mutante, Blonsky reteve sua inteligência, mas não podia voltar à sua forma humana. Sua força era ainda maior inicialmente, mas o Dr. Banner utilizou uma máquina de raios gama para diminuí-la até os níveis atuais. Embora o Abominável seja mais forte que o Hulk quando este fica calmo, o gigante verde pode ficar ainda mais forte ao se enfurecer.

Após várias batalhas e a aparente morte de Blonsky, o ser conhecido como Tyrannus se apossou do corpo do Abominável e tentou utilizar o mesmo processo que separou Bruce Banner do incrível Hulk para se tornar humano novamente. Infelizmente para ele, Blonsky é que ficou com o corpo humano, mas Tyrannus tentou trocar os corpos, resultando em um Abominável completamente descontrolado, que só recuperaria a mente de Blonsky tempos depois.

Buscando vingança contra o Hulk, Blonsky envenenou Betty Banner, levando a um confronto que destruiu uma cidade, mas resultou na captura do Abominável por forças militares.

F20 (Contusão), H1, R6, A7, PdF10 (Contusão), 50 PVs, 30 PMs

Vantagens: Armadura Extra (Contusão, Corte, Perfuração, Calor/fogo, Frio/gelo), Aceleração, Pontos de Vida Extras ×2, Regeneração, Perícia Crime (Blonsky) ou Máquinas (Tyrannus), Telepatia (apenas Tyrannus)

Desvantagens: Monstruoso, Má-Fama

GURPS

ST 330, DX 12, IQ 13 (Blonsky) ou 16 (Tyrannus), HT 18/40

Vantagens: Hipoalergia, Imunidade, RD 75, DP 3, Recuperação Física Instantânea, Pontos de Vida Extras $\times 22$, Super-salto $\times 4$, Supercorrida, Invulnerabilidade a Radiação, Densidade Ampliada $\times 8$, Resistência ao Vácuo (precisa prender a respiração normalmente; terminado esse tempo, entra em animação suspensa até que retorne a um ambiente com oxigênio -50%), Tolerância a Temperatura, Contatos (Blonsky apenas; militares e políticos, disponíveis com -9 , pouco confiáveis)

Desvantagens: Aparência (Hediondo), Reputação -4 (monstro descontrolado e perigoso, todos, o tempo todo), Gigantismo, Obsessão (para Tyrannus apenas: voltar à sua antiga forma)

Perícias (ambos): Briga 14, Saltos 12, Operação de Computadores 15 ou 17;

Blonsky: Serviço Secreto 13, Interrogatório 14, Furtividade 12, Manha 13, Fotografia 13, Dissimulação 12, Falsificação 13;

Tyrannus: Liderança 16, Ocultismo 15, Matemática 15, Eletrônica 16, Engenharia Eletrônica 15

STREET FIGHTER

Atributos: Força 50, Destreza 2, Vigor 5, Carisma $1/4$, Manipulação $2/4$, Aparência 0, Percepção 3, Inteligência $3/4$, Raciocínio $2/4$

Habilidades: Interrogação 3 (B), Intimidação 4, Manha 2 (B), Liderança 5 (T), Segurança 3, Furtividade 4, Computador 3, Investigação 3, Mistérios 4 (T)

Antecedentes: Fama 2, Contatos (apenas Blonsky, Militares e Políticos Russos) 4

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

Manobras Especiais: Power Uppercut, Shockwave, San He, Throw, Bear Hug, Jump, Air Smash, Regeneration e Thougskin para ambos, Telepatia e Mind Reading para Tyrannus apenas.

Renome: Glória 5, Honra 0

Chi 5, Força de Vontade 8, Saúde 20

O LÍDER

Após um acidente envolvendo uma carga de lixo radioativo, quando foi exposto a raios gama por cerca de um minuto, Samuel Sterns ficou em observação em um hospital próximo. Durante esse período, começou a ler vorazmente todos os livros disponíveis na biblioteca do hospital. Algumas semanas depois, sua mutação estava completa: seu cérebro e crânio aumentaram cinco vezes de tamanho, e sua pele adquiriu a cor verde. Se autodenominando "o Líder", ele iniciou suas tentativas de dominação mundial,



sendo sempre detido pelo Hulk. Por mais de uma vez o Líder foi dado como morto, apenas para ressurgir tempos depois com um novo esquema, quase sempre envolvendo bombas gama e a morte de inocentes.

Em determinado período, a inteligência ampliada do Líder começou a desaparecer, revertendo-o ao normal. Nessa mesma época surgiu o Hulk cinza, e Rick Jones havia se tornado um Hulk verde. Convencendo o amoral Hulk cinza a ajudá-lo, Sterns absorveu a radiação gama do corpo de Jones, devolvendo o rapaz ao seu estado normal. Como efeito colateral, o Líder acabou vinculado telepaticamente a Rick Jones, mas o jovem nada sabia. Com isso, Sterns pôde acompanhar os passos do Hulk durante meses, eventualmente atraindo-o para uma armadilha onde detonou um bomba gama bem diante de seu inimigo, que sobreviveu por muito pouco.

3D&T

F0, H5, R3, A2, PdF4 (Explosão, mas pode variar), 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Genialidade, Memória Expandida, Imortal, Telepatia (funciona apenas com aqueles que controla e Rick Jones), Superpoder de Dominação Total (Restrição: precisa tocar o Alvo, dependendo da época, Fetiche: Maquinário), Perícia Máquinas, Perícia Ciência

Desvantagens: Mostruoso, Má-Fama

GURPS

ST 12, DX 10, IQ 20, HT 14

Vantagens: Memória Eidética 2, Talento para Matemática, Cálculos Instantâneos, Intuição

Desvantagens: Megalomania, Fanático (por si mesmo), Obsessão (destruir o Hulk), Sadismo, Hábito Detestável (arrogante), Aparência (Hediondo)

Peculiaridades: impaciente, egoísta, autoritário

Perícias: Liderança 19, Matemática 21*, Operação de Computadores 20, Eletrônica 23*, Operação de Aparelhos Eletrônicos (todos) 22, Programação de Computadores 25*, Hacking de Computador 22*, Física 21, Física Nuclear 23, Engenharia Mecânica (todas as especializações) 22*, Mecânica (Robótica) 20, Armeiro (Armas de Feixe) 23, Armeiro (Armas de Veículo) 21, Política 23, Pesquisa 21. *Inclui bônus por Talento para Matemática

Controle Mental: Telepatia com Potência 23, Transmissão Telepática 22 (Apenas com aqueles que controla), Recepção Telepática 23 (Apenas com aqueles que controla ou esteja em contato físico para iniciar Telecontrole, também funciona com Rick Jones), Telecontrole 26



STREET FIGHTER

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 6, Raciocínio 5

Habilidades: Interrogação 3, Perspicácia 4, Liderança 5, Segurança 5, Computador 5, Investigação 5, Mistérios 3

Antecedentes: Staff 5

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 0, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 0

Manobras Especiais: nenhuma

Renome: Glória 2, Honra 0

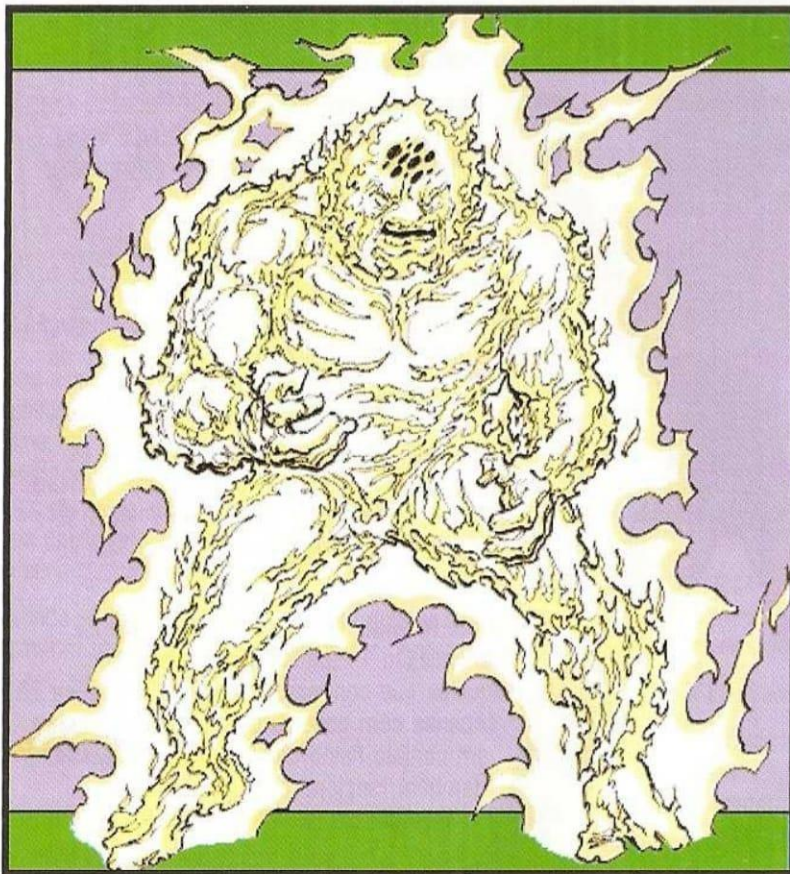
Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 12

ZZZAX

Zzzax na verdade é um campo eletromagnético psionicamente carregado que possui forma humana. Ele surgiu quando um grupo terrorista tentou tomar posse de uma usina nuclear para cortar a energia de Nova Iorque. Uma explosão causou uma reação em cadeia no núcleo da usina, criando o campo que daria origem à criatura elétrica. Ao surgir, Zzzax incinerou todos à sua volta, e absorveu a energia elétrica de seus cérebros, adquirindo inteligência humana.

Conforme assassinava mais pessoas e absorvia sua energia, Zzzax foi ficando mais inteligente, até finalmente ser derrotado pelo Hulk — a única criatura cuja energia cerebral ele não podia absorver.

Aparentemente, ao absorver o campo elétrico do cérebro de uma pessoa, Zzzax passa a ser sutilmente influenciado pelos desejos da vítima. Quando a criatura foi transferida para a Base Gama, no Novo México, o General Ross utilizou um experimento da Shield para tentar copiar seus poderes, mas acabou tendo a mente transferida para o corpo de Zzzax, que depois tentou matar Bruce Banner e o Hulk Jones. Após este confronto, o paradeiro de Zzzax é desconhecido.



3D&T

F16 (Elétrico), H3, R4, A5, PdF12 (Elétrico), 40 PVs, 20 PMs

Vantagens: Levitação, Toque de Energia (Elétrico), Armadura Extra (Elétrico), Pontos de Vida Extras ×2, Superpoder de Paralisia (Restrição: apenas Máquinas e Construtos), Superpoder de Megalon (Restrição: apenas em si mesmo)

Desvantagens: Monstruoso, Inculto, Dependência (energia elétrica de cérebros humanos)

Poderes Únicos: pode absorver a Habilidade de uma vítima (que é somada à sua própria) e copiar suas Perícias. Ataques elétricos "curam" PMs em Zzzax, mesmo que provoquem a perda de PVs.

GURPS

ST 260, DX 16, IQ 6, HT 16

Vantagens: Vão, Super Vão ×5, Absorção 25 (Eletricidade), RD 30, Corpo Elétrico ×30 (igual a Corpo Flamejante, inclusive quanto a temperatura e dano, mas ganha RD contra eletricidade em vez de fogo e não sofre dano por frio, Permanente -40%), Crescimento ×1 (níveis adicionais obtidos através de Absorção)

Desvantagens: Aparência (Hediondo), Vício (energia elétrica do cérebro humano, fácil de conseguir, mas é ilegal pois mata a pessoa de quem a retira), Flashbacks

Peculiaridades: enfatiza o Z e o prolonga no lugar do S quando fala (zzzacou?); exala um cheiro constante de ozônio

Perícias: Briga 18, Vão 18

Poderes: Absorve Atributo (IQ) 25 (25), Relâmpago 23 (12), Suprimir 21 (30), Imitar Perícia 15 (20) (funciona apenas em quem tenha IQ absorvida por Zzzax -20%)

STREET FIGHTER

Atributos: Força 35, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: nenhuma

Antecedentes: nenhum

Técnicas: Soco 4, Chute 2, Bloqueio 6 (8 contra eletricidade), Apresamento 4, Esportes 2, Foco 6

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

Renome: Glória 2, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 4, Saúde 16

RINO

Quando um capanga de segunda categoria concordou em participar de um experimento para aumentar sua força a níveis sobre-humanos, surgiu o supervilão conhecido como Rino, que destrói seus oponentes a cabeçadas. Embora sua base de operações normalmente seja Nova Iorque — o que faz dele um inimigo tradicional do Homem-Aranha —, Rino sempre trabalha para quem pagar mais, dando muita dor-de-cabeça para diversos heróis em diversas partes do país. Incluindo o Hulk (talvez o único oponente menos inteligente que o Rino...).

3D&T

F16 (Contusão), H1, R5, A8, PdF0, 35 PVs, 25 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras ×1

Desvantagens: Inculto, Má-Fama

GURPS

ST 250, DX 10, IQ 9, HT 18

Vantagens: RD 50, DP 3, Golpeador (Chifre, Perfuração), Patrono (empregador do momento, com -12)

Desvantagens: Reputação -2 (grupo grande, todo o tempo), Cobiça

Peculiaridades: obediente, lento das idéias

Perícias: Briga 16, Corrida 18

STREET FIGHTER

Atributos: Força 35, Destreza 2, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 1

Habilidades: Intimidação 1

Antecedentes: Empresário (qualquer chefe do crime que o esteja contratando) 2

Técnicas: Soco 3, Chute 0, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 5, Foco 2

Manobras Especiais: Maka Wara, Thunderstrike, Thoughskin

Renome: Glória 5, Honra 2

Chi 4, Força de Vontade 3, Saúde 18

MODOK

Modok é uma acrônimo para "Mobile Organism Designed Only for Killing" (algo como Organismo Móvel Desenhado Apenas para Matança). Ele é uma criação da organização criminosa IMA (Idéias Mecânicas Avançadas), alterado pelo próprio Cinetista-Supremo, antigo líder da organização, a partir de um dos membros do grupo. Sua primeira ação foi tomar a liderança da IMA, matando seu antecessor.

Durante anos a IMA serviu apenas para servir aos desejos de Modok por poder, mas se estagnou intelectualmente, sem criar nenhuma nova arma ou lançar ataques contra qualquer nação. Eventualmente os membros da IMA se rebelaram e reprogramaram Modok para obedecer ao novo Conselho.

3D&T

F0, H1, R3, A5, PdF7 (Calor/fogo, mas pode variar), 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Genialidade, Memória Expandida, Levitação, Telepatia

Desvantagens: Monstruoso

GURPS

ST 10, DX 8, IQ 20, HT 10

Vantagens: Memória Eidética 2

Desvantagens: Dever (para com a IMA, todo o tempo, involuntário), Deficiente Físico (Paraplégico), Aparência (Hediondo), Sanguinolência

Perícias: nenhuma

Poderes: Telepatia Potência 15, Recepção Telepática 21, Golpe Mental 22, Raio de Calor 18 (5), Rajada Cinética 17 (6) (Hotshot +30%)

Superequipamento: Exoesqueleto (Vão, RD 40, DP 4)

STREET FIGHTER

Atributos: Força 2, Destreza 1, Vigor 2, Carisma 0, Manipulação 0, Aparência 0, Percepção 4, Inteligência 6, Raciocínio 5

Habilidades: nenhuma

Antecedentes: nenhum

Técnicas: Soco 0, Chute 0, Bloqueio 6, Apresamento 0, Esportes 1, Foco 8

Manobras Especiais: Fireball, Improved Fireball, Flying Fireball (mas usa Levitation no lugar de Jump como pré-requisito), Levitation (DB 87), Telepatia, Mind Reading

Renome: Glória 2, Honra 0

Chi 10, Força de Vontade 4, Saúde 10

FLÁVIO
L. R. RIBEIRO

