

**Os maiores super-heróis dos quadrinhos
atacando em 3D&T, Street Fighter e GURPS Supers**

LIGA DA JUSTIÇA



SUPER-HOMEM

Clark Kent, Kal-El

Ser o lendário Super-Homem poderia ser um fardo para a maioria dos homens, mas Clark Kent é mais do que capaz de carregar esse peso. Enquanto sua incrível força física vem de seu planeta natal, Krypton, sua força moral vem da criação simples no Kansas.



Mas ele não é mais o garoto da fazenda de Smallville. Após testemunhar mais maravilhas do que qualquer um pode imaginar, ele segue um firme senso de certo e errado — muito mais complexo que sua fama como “Escoteiro de Azul” leva a acreditar. Quando fala sobre verdade, justiça e liberdade, todos sentem seu compromisso com esses ideais.

Como líder natural da Liga da Justiça, o Super-Homem comanda através de seu exemplo — já que, com tantos superegos envolvidos, sempre acontecem conflitos. E nessas ocasiões, ele sempre age como pacificador.

3D&T

F20 (contusão), H5, R6, A8, PdF8 (calor/fogo), 30PVs

Vantagens: Armadura Extra (Força, PdF), Ataque Múltiplo, Boa Fama, Levitação, Sentidos Especiais (todos, exceto Radar e Ver o Invisível), Perícia Investigação.

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

Gurps

ST 500, DX 18, IQ 16, HT 20

Vantagens: Bom Senso, Carisma +4, Aparência (Bonito), Reputação +4, Senso de Direção, Noção Exata do Tempo, Prontidão +6, Imunidade, Longevidade, Força de Vontade +8, Vão, Supervôo x7, RD 100, Resistência a Pressão, Padrão de Tempo Alterado x6, Densidade Ampliada x2, Velocidade Ampliada x3, Supercorrida x7, Infravisão, Visão Microscópica x8, Visão Telescópica x8, Audição Parabólica x10, Visão Penetrante x30 (bloqueada por chumbo -10%), Recuperação Física (Lenta), Tolerância a Temperatura, Super-audição.

Desvantagens: Pacifismo (Incapaz de Matar), Senso do Dever (Humanidade), Voto (não recusar pedidos de ajuda), Identidade Secreta, Dependência (Luz de um sol amarelo, poderes diminuem gradualmente para cada dia sem), Vulnerabilidade (Kryptonita, Rara, raio de 5 Hexes, 2 níveis), Fraqueza (Kryptonita, Rara, 1D

por minuto), Código de Honra dos Heróis.

Perícias: Briga 20, Vão 21, Liderança 18, Escrita 16, Diplomacia 21, Conhecimento do Terreno (Metrópolis) 17, Criminologia 15, Pesquisa 17, Operação de computadores 16, Pilotagem (Javelin-7) 18, Gravidade Zero 17, Detecção de Mentira 16, História (Krypton) 15.

Poderes: Visão de calor NH 20 Potência 8 (Instantâneo +20%, Hotshot +30%).

Street Fighter

Atributos: Força 50, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 8, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 4, Mânia 3, Lábia 3; Luta às Cegas 5, Liderança 5, Segurança 3; computador 4, Investigação 4, Medicina 2, mistérios 3, Estilos 2.

Antecedentes: Fama 5, Apoio 2, Recursos 3.

Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 6, Foco 5.

Manobras Especiais: Hundred Hand Slap, Power Uppercut, Shockwave, Maka Wara, San He, Heat Vision (Improved Fireball), Levitation.

Renome: Glória 10, Honra 10.

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 20.

BATMAN

Bruce Wayne

Todos conhecem Batman como o Cavaleiro das Trevas que traz terror aos corações dos criminosos em Gotham City. Mas, na Liga da

Justiça, descobrimos outra faceta deste misterioso cruzado de capa. Não apenas o maior detetive do mundo, ele também tem uma das mais brilhantes e analíticas mentes da Terra. Embora não tenha superpoderes, Batman quase sempre é a chave para as vitórias da Liga da Justiça.

Graças à vasta fortuna de Bruce Wayne e aos recursos tecnológicos da Wayne Enterprises, Batman tem acesso a todos os tipos de armas e tecnologia, desde protótipos de veículos com hiper-propulsão a bat-trajes espaciais. Mas ele fica desconfortável com a atenção do público, preferindo agir sozinho, nas sombras, e atuando com a Liga somente quando absolutamente necessário. Quando isso acontece, ele utiliza a mesma forte determinação com a qual luta contra o crime, conquistando o respeito de seus companheiros com sua dedicação inabalável à justiça.



3D&T

F3 (contusão), H5, R4, A4, PdF3 (contusão), 25PVs.

Vantagens: Adaptador, Genialidade, Energia Extra 2, Máquina (Bat-Asa, F4, H1, R3, A3, PdF4, Levitação), Riqueza, Perícia Esporte, Perícia Máquinas, Perícia Medicina (menos Cirurgia), Perícia Investigação.

Desvantagens: Munição Limitada.

Gurps

ST 18, DX 18, IQ 17, HT 18

Vantagens: Reflexos em Combate, Inventor, Riqueza (Podre de Rico), Força de Vontade +6, Prontidão +4, Rijeza 2, Hipoalergia, Destemor x5, Noção do perigo, Recuperação Aligera, Visão Noturna, Visão Periférica, Aparência (Bonito).

Desvantagens: Pacifismo (Incapaz de Matar), Intolerância (Criminosos), Reputação -2, Identidade Secreta, Voto (não usar armas de fogo).

Peculiaridade: prefere agir sozinho.

Perícias: Caratê 22, Judô 20, Arremesso 20, Acrobacia 18, Escalada 20, Saltos 19, Criminologia 20, Intimidação 21, Pesquisa 16, Operação de Computadores 18, Interrogatório 17, Natação 18, Corrida 18, Furtividade 21, Sombra 19, Disfarce 17, Dissimulação 18, Tática 17, Administração 17, Arrombamento 17, Condução (Carros) 19, Conhecimento do Terreno (Gotham City) 21, Demolição 17, Detecção de Mentira 20, Matemática 15, Eletrônica 17, Fuga 19, Motociclismo 17, Armadilhas 18, Pilotagem (Bat-Asa) 18, Química 17, Primeiros Socorros 19, Diagnose 17, Psicologia 16.

Equipamento: gancho para escalada, bat-rangue (2d+2 contusão).

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**.



Street Fighter

Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 6, Inteligência 5, Raciocínio 6.

Habilidades: Prontidão 4, Interrogação 5, Intimidação 5, Perspicácia 5, Manha 4, Lâbia 4; Luta às Cegas 4, Condução 5, Liderança 3, Segurança 4, Furtividade 6, Sobrevivência 4; Arena (Gotham City) 4, Computador 4, Investigação 6, Medicina 3, Estilos 4.

Antecedentes: Contatos 5, Fama 3, Recursos 5, Staff 1.

Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2.

Manobras Especiais: Power Uppercut, Dashing Punch, Double Hit Kick, Flying Knee Thrust, Foot Sweep, Deflecting Punch, Kick Defense, Punch Defense, Throw, Air Throw, Back Roll Throw, Grappling Defense, Jump, Diving Hawk, Flying Heel Stomp, Kippup.

Renome: Glória 9, Honra 6.

Chi 1, Força de Vontade 10, Saúde 18.

MULHER MARAVILHA

Princesa Diana de Themscyra

A Mulher Maravilha nasceu Diana, princesa da ilha de Themyscira. Filha de Hipólita, Diana foi abençoada pelos deuses com grande força e velocidade. Ela também possui o poder de voar, braceletes de prata que podem defletir balas, e um laço indestrutível feito a partir do cinturão de Gaia, a Deusa da Terra.

Diana foi criada entre as míticas guerreiras Amazonas, que a treinaram para ser a



guerreira definitiva. Agora, pela primeira vez, ela se aventura no "mundo dos homens". Sua existência à parte de nossa civilização não a preparou para a ganância, crueldade e opressão que ela encontrou entre a raça humana.

Acostumada a ser tratada como realeza, a Mulher Maravilha mostra o semblante aristocrático de uma deusa. Com seu profundo senso de honra, ela facilmente se ofende quando não é tratada como acha que merece, e não tolera brincadeiras. Mas, apesar do exterior sério, ela possui senso de humor. Também tende a ver os homens como seres inferiores, com a notável exceção do Super-Homem.

3D&T

F14 (contusão), H4, R5, A5, PdF0, 25PVs.

Vantagens: Adaptador, Aparência Inofensiva, Deflexão, Genialidade, Levitação, Paralisia (PdF), Perícia Esporte, Perícia Sobrevivência.

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

Gurps

ST 200, DX 17, IQ 15, HT 18

Vantagens: Aparência (Muito Bonita), Reflexos em Combate, Ambidestria, Facilidade para Línguas +5, Força de Vontade +6, Hipoalergia, Prontidão +2, Visão Aguçada +3, RD5, Voo, Supervôo x4.

Desvantagens: Pacifismo (Incapaz de matar), Honestidade, Senso do Dever (Humanidade).

Peculiaridades: pagã, chama pelos nomes dos deuses gregos quando surpresa ou em momentos de dificuldade.

Perícias: Briga 19, Laço 23, Voo 17, Broque 18, Espadas Curtas 18, Arco 19, Arremesso 18, Cavalgar 17, Corrida 16, Lança 18, Natação 19, Primeiros Socorros NT/5 14, Rastreamento 16, História (Themyscira) 17, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores)

13, Pilotagem (Javelin-7) 15, Sobrevivência (Floresta) 16, Sobrevivência (Ilha/Litoral) 15.

Equipamentos: Braceletes (DP2, Invulnerabilidade a Projéteis com a Limitação Precisa ser Bem-sucedida em um Teste de DX, -40%), Laço Indestrutível (que, no desenho animado, NÃO possui o poder de obrigar uma pessoa a falar a verdade).

Street Fighter

Atributos: Força 30, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4.

Habilidades: Prontidão 2; Luta às Cegas 3, Furtividade 2, Sobrevivência 4; Computador 1, Medicina 4, Mistérios 3, Estilos 2.

Antecedentes: Fama 2

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 8, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5, Laço 5.

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Spinning Back Fist, Missile Reflection, Grappling Defense, Suplex, Throw, Jump, Levitation.

Renome: Glória 3, Honra 8.

Chi 8, Força de Vontade 7, Saúde 18.

J'ONN J'ONZZ

(Que, no desenho da TV, não adotou o nome Ajax, o Marciano)



J'onn J'onzz é o último sobrevivente da antiga raça marciana. Ele é um telepata que pode usar suas fantásticas habilidades de metamorfose para se adaptar e mesclar a qualquer situação. Alterando sua densidade, ele pode se tornar imaterial e passar através de objetos sólidos. Mas, por causa de sua origem em um planeta frio e estéril, a exposição ao calor pode enfraquecê-lo.

J'onzz veio à Terra para nos avisar sobre uma invasão realizada pela mesma raça que destruiu seu povo em Marte. Mesmo recebido com suspeita e hostilidade, J'onzz se recusou a desistir, e ajudou a reunir um grupo de heróis que poderia repelir os invasores. Esse grupo acabaria por se tornar a Liga da Justiça.

Após a derrota dos invasores, J'onzz permaneceu na Terra porque como último de sua espécie, não tinha mais um lar. Os membros da Liga tentam fazer com que se sinta bem-vindo, mas ele sempre se manteve afastado.

Como um observador, J'onzz é fascinado pelas contradições da raça humana. Quando ele secretamente caminha entre nós, é atingido pelo conflito entre intelecto e emo-





ção que sente nas pessoas. Quase sempre é mais do que sua mente alienígena pode absorver, então ele se retira para a Torre de Vigilância, onde passa a maior parte de seu tempo. Apesar de ser o coração da Liga da Justiça, ninguém no universo é mais solitário do que J'onn J'onzz.

3D&T

F16 (contusão), H2, R4, A4, PdF0, 20PVs.

Vantagens: Invisibilidade, Levitação, Telepatia, Perícia Ciência.

Desvantagens: Vulnerabilidade (calor/fogo), Código de Honra (dos Heróis).

Poderes Únicos: Mudança de Forma (detectável apenas por Sentidos Especiais ou Telepatia) e Insubstancialidade (pode atravessar objetos sólidos e nesse estado fica invulnerável a qualquer ataque, exceto magia).

Gurps

ST 250, DX 14, IQ 16, HT 15

Vantagens: Força de Vontade+7, Vôo, Supervôo x4, Difícil de Matar x3, Insubstancialidade (Carrega até Nenhuma Carga +10%), Invisibilidade (Controlável +10%), Idade Imutável, Respiração Desnecessária.

Desvantagens: Aparência (Desagradável), Código de Honra dos Heróis, Voto (proteger a Terra), Vulnerabilidade (Fogo, 1 nível).

Peculiaridade: fala somente quando necessário.

Perícias: Briga 16, Vôo 16, Pilotagem (Javelin-7) 15, Astronomia 16, Astronavegação 17, Matemática 14, Física 15,

Armas de Feixe 17, Tática 16, Gravidade zero 15, Liderança 16.

Poderes: Telepatia Potência 28, Percepção Psíquica 14, Transmissão Telepática 19, Recepção Telepática 16, Escudo mental 18, Morfose NH 19, Potência 5 (Não precisa Memória Mórfica +100%).

Street Fighter

Atributos: Força 35, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 1 (mas pode variar), Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 6.

Habilidades: Perspicácia 4; Liderança 3, segurança 2, Sobrevivência 2; Computador 4, Investigação 2, Mistérios 2.

Antecedentes: Fama 2.

Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 4, Foco 6.

Manobras Especiais: San He, Jump, Extensible Limbs, Ghost Form, Telepatia, Mind Reading, Invisibility (DB 80), Levitation.

Renome: Glória 4, Honra 9.

Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 15.

MULHER GAVIÃO

Shayera Hol

Shayera Hol era uma detetive disfarçada em seu planeta nativo, Thanagar. Há alguns anos, enquan-

to perseguia criminosos que traficavam tecnologia proibida, ela foi atingida por raio de transporte dimensional (Raio Zeta). Sua estrutura molecular foi partida e enviada para o outro lado da galáxia. Quando acordou, estava em um planeta não catalogado chamado Terra. Usando seu treinamento, adotou uma identidade humana e aprendeu a se misturar à população nativa.

Apesar de querer retornar para Thanagar um dia, Shayera desenvolveu uma ligação muito forte com as pessoas da Terra. Como Mulher-Gavião, ela usa tecnologia Thanagariana para proteger seu lar adotivo. Ela pode voar, tem treinamento em combate armado e desarmado, e pode se comunicar com os pássaros.

Como uma detetive treinada, ela tem poderes de observação fenomenais que chegam até a impressionar Batman. Além disso sabe muito bem trabalhar em equipe, o que faz seus colegas esquecerem que ela vem de outro mundo. Apesar de sua personalidade agradável e descontraída, ela é uma combatente forte, que pode atacar com uma ferocidade surpreendente para seus companheiros.

3D&T

F2 (elétrico), H4, R3, A4 PdF0, 15 PVs.

Vantagens: Adaptador, Arma Especial (Ataque Especial, Veloz), Levitação, Perícia Investigação, Perícia Animais (mas só funciona com aves).

Desvantagens: Ponto Fraco (depende se equipamento)



Gurps

ST 14, DX 16, IQ 15, HT 16

Vantagens: Aparência (Bonita), Reflexos em Combate, Força de Vontade +4, Empatia com Animais, Intuição, Prontidão +3, Visão Aguçada +4, Falar com Animais (aves apenas -20%).

Desvantagens: Compulsão (por combate), Excesso de Confiança, Intolerância (criminosos), Senso do Dever (para com a Liga).

Peculiaridade: bate primeiro, pergunta depois.

Perícias: Briga 19, Vão 20, Machado/Maça 19, Armas de Feixe 18, Pilotagem (Naves Espaciais) 17, Artilharia 19, Criminologia 15, Manha 16, Arremesso 16, Gravidade Zero 16, Traje pressurizado 16, Astronavegação 15, Interrogatório 16, Operação de Computadores 16, Operação de Equipamentos Eletrônicos (Sensores) 15, Operação de Equipamentos Eletrônicos (Sistemas de Segurança) 15, Operação de Equipamentos Eletrônicos (Armas) 17.

Superequipamento: cinto antigravidade e asas (Vão, Supervôo x3), Maça Elétrica (Relâmpago NH 20 Potência 8, Instantâneo +20%, Somente em Contato -20%).

Street Fighter

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

Habilidades: Prontidão 3, Interrogação 4, Intimidação 4, perspicácia 2, Manha 4; Condução 3, Segurança 3; Computador 3, Investigação 4.

Antecedentes: Fama 2, Contatos 2. 5.

Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 4, Apresamento 3, Esportes 3, Foco (via equipamento) 5, Maça 5.

Manobras Especiais: Power Uppercut, Triple Strike, Jump, Throw, Air Throw, Diving Hawk, Levitation.

Renome: Glória 3, Honra 6.

Energia (em vez de Chi) 8, Força de Vontade 7, Saúde 16.

Maça Energizada: Velocidade -2, Dano +4, Movimento +0.

FLASH

Wally West

Jovem, impetuoso e impulsivo, Wally West ganhou o poder da supervelocidade durante um estranho acidente eletroquímico. Agora o homem mais rápido do mundo, ele pode correr a velocidades próximas da luz. Mesmo o Super-Homem



tem dificuldade em acompanhá-lo. No entanto, por causa de seu metabolismo super-rápido, Wally está constantemente com fome!

Também abençoado com raciocínio rápido, Wally tem uma visão mais descontraída de como salvar o universo: ele é o comediante do grupo, o piadista, que sempre depende da velocidade, não do cérebro, para tirá-lo de encrencas. Infelizmente isso nem sempre funciona, e sua atitude irrita seus companheiros que levam o trabalho mais seriamente. Sua confiança na velocidade o faz agir antes de pensar, e seus companheiros acabam tendo que salvá-lo. Para eles, só existe uma coisa que o Flash não faz rápido o suficiente: crescer!

3D&T

F2, H16, R6, A3, PdF0, 30 PVs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Múltiplo.

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis).

Poder Único: o Flash ganha automaticamente a iniciativa em combate. Também possui R20 APENAS para fins de movimentação (não afeta testes de Resistência nem Pontos de Vida).

Gurps

ST 15, DX 16, IQ 14, HT 20

Vantagens: Força de Vontade +2, Aparência (Atraente), Cálculos Instantâneos, Velocidade Ampliada x3, Supercorrida x20, Padrão de Tempo Alterado x19, Defesa Passiva 6, Uniforme, Caminhar Sobre Líquidos (Correndo apenas -20%), Fadiga Extra +20, Recuperação Física (Lenta).

Desvantagens: Impulsividade, Gula, Senso do Dever (seus amigos), Hábito Detestável (brinca o tempo todo), Luta pela Fama.

Peculiaridades: adora contar vantagem; canta a Mulher-Gavião na cara dura; "magro de ruim".

Perícias: Briga 16, Corrida 24, Natação 15, Matemática 12, Física 14, Saltos 16.

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 6, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 5.

Habilidades: Prontidão 2, Manha 2; Condução 1, Furtividade 3; Computador 2, Medicina 1.

Antecedentes: Fama 3.

Técnicas: Soco 5, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 10, Foco 6.

Manobras Especiais: Hundred Hand Slap, Power Uppercut, Hyper Fist, Rekka Ken, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline, Light Speed (Yoga Teleport), Zen no Mind.

Renome: Glória 7, Honra 6.

Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 20.

LANTERNA VERDE

John Stewart

John Stewart é um veterano membro de elite da Tropa dos Lanternas Verdes, uma força intergaláctica para a manutenção da paz criada pelos Guardiões de Oa. Eles deram a cada Lanterna Verde um anel energético que precisa ser recarregado a cada 24 horas em uma bateria. Agindo como a arma definitiva de defesa, o anel responde a comandos mentais e pode projetar poderosos raios de luz ou impenetráveis campos de força. Sua aura esmeralda também protege o usuário dos rigores do espaço profundo.



Anos atrás, os Guardiões de Oa reconheceram o potencial de John por sua coragem e heroísmo excepcionais. Concedendo-lhe um anel energético, eles o treinaram para ser o Lanterna Verde do setor 2814, quadrante da galáxia que inclui nosso sistema solar.

Por mais de dez anos John patrulhou as profundezas do espaço. Agora ele retornou para proteger a Terra como membro da Liga da Justiça. Infelizmente, a dura atitude militar que faz de John um perfeito Lanterna Verde cria atrito com seus companheiros. Como ele vê a si mesmo como um pacificador oficial, ele algumas vezes trata os outros como amadores.

3D&T

F1, H3, R2, A2, PdF0, 10PVs.

Vantagens: Arena (Espaço), Patrono (Tropa dos Lanternas Verdes).

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

Anel Energético: Ataque Mágico, Aumento de Dano, Ao Alcance da Mão, Anfíbio, Criatura Mágica, Força Mágica, Ilusão Avançada, Proteção Mágica, Transporte e Vão como Superpoderes (Focus 8 em Luz quando aplicável). Também Possui uma forma mais branda das Desvantagens Bateria (Recarga a cada 24 horas) e Restrição de Superpoder (não funciona em nada que seja amarelo).

Gurps

ST 16, DX 14, IQ 14, HT 16

Vantagens: Força de Vontade +7, Prontidão +2, Hipoalergia, Patrono (Tropa dos Lanternas Verdes).

Desvantagens: Honestidade, Dever (a Tropa e o Setor 2814), Teimosia.

Peculiaridades: tem olhos verdes por causa do anel; sério; direto tanto nas ações quanto nas palavras.

Perícias: Briga 16, Voo 14, Pilotagem (Javelin-7) 15, Astronavegação 16, Tática 14, Gravidade Zero 15, Operação de Aparelhos Eletrônicos (Sensores) 14.

O Anel Energético

Vantagens: Voo, Supervoo x8, Hipervoo, Resistência ao Vácuo, RD 50, todas ampliadas com Afeta Outros +40%, Afeta Área +50%, Área Expandida x8 +160 % e Barreira x2 +60%.

Poderes: Telecinese NH 20 Potência 21 (Instantânea +20%, Efeito Especial: fecho de luz verde -1), Rajada Energética NH 20 Potência 10 (Instantânea +20%, Corte +30%, Perfuração +50%), Paralisar NH 20 Potência 20 (Instantânea +20%), Iluminar NH 18 Potência 1 (Área Expandida x10 +200%), Ilusão NH 20 Potência 21 (Instantânea +20%, Animada +20%, Móvel +20%, Apenas em tons de verde -75%).

Limitações: nenhum dos poderes funciona sobre qualquer coisa amarela -50%, Potência dos poderes limitada pela vontade do usuário -25%.

Superdesvantagem: Dependência (Bateria energética, Diária, Perde os poderes se não recarregar).

Street Fighter

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

Habilidades: Intimidação 1, Manha 3; Segurança 3; Arena 2, Computador 3, Investigação 2, Mistérios 4.

Antecedentes: Fama 3, Apoio 5 (Tropa das Lanternas Verdes).

Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 3, Foco (via Anel) 6.

Manobras Especiais: Power Uppercut, Buffalo Punch, Double Hit Kick, San He, Energy Hands (Extendible Limbs), Fireball, Improved Fireball, Levitation.

Renome: Glória 7, Honra 8.

Energia 10, Força de Vontade 9, Saúde 16.

Javelin-7

Javelin-7 é a nave da Liga da Justiça no desenho da TV. Uma maravilha tecnológica também financiada pelas Indústrias Wayne, oferece transporte aos membros que não podem realizar vôos espaciais. Sua blindagem pode resistir a fortes impactos, o que lhe permite suportar tanto a pressão do fundo do mar quanto viagens intergalácticas.

Não fornecemos as estatísticas da nave para **GURPS** ou **Street Fighter** por não haver no Brasil suplementos adequados (a nave não se

ajusta às regras hiper-realistas e hipertécnicas de **GURPS Viagem Espacial**). Em **3D&T**, possui F5, H0, R4, A6, PdF2, Levitação, Sentidos Especiais (todos, sensores).

Levitation

Esta é uma nova Manobra Especial para **Street Fighter**, extraída do suplemento **Contenders** (não existente em português).

Pré-Requisitos: Foco 5.

Pontos de Poder: Kabaddi 3; Kung Fu, Karatê Shotokan, Wu Shu 4.

Através de intensa concentração e controle interno, o praticante pode erguer seu corpo do solo, normalmente sentado em posição de lótus (pernas cruzadas, costas retas, palmas das mãos unidas em frente ao peito), embora não seja obrigatório.

Sistema: o lutador pode se mover um número de hexes por turno igual ao seu nível de Foco, em qualquer direção que escolha (para cima, para baixo, para os lados), gastando um ponto de Chi por turno.

Custo: 1 Chi/turno

Velocidade: +0

Dano: nenhum

Movimento: veja a descrição.

FLAVIO L.R. RIBEIRO

