

# FICHAS

A seguir, as fichas conforme apareceram nas edições 84, 87, 93, 94 e 96 da Dragão Brasil.

## 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!

**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, Sobrevivência 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, Throw, Air Throw, Grappling Defense, Drunken Monkey Roll, Jump, Kippup, Wall Spring, Paralysing 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**

## 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!

**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, Apoio 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), Pumpkim Bomb (Improved Fireball), Randomizer (Repeating Fireball)

**Combo:** Block para Pumpkim Bomb para Randomizer (dizzy)

**Renome:** Glória 8, Honra 0

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

## DR. OCTOPLUS

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!

**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.

**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**

## VENOM

Eddie Brock, um jornalista arruinado pelo Aranha, estava à beira do suicídio quando foi apanhado pelo uniforme simbiote — 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 impelê a proteger os inocentes.

**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, Lábria 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...

**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**

## 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.

**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**

## MYSTERIO

Este especialista em efeitos especiais hollywoodianos personificou pela primeira vez o senhor das ilusões, Mystério, 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?

**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**

## 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!

**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**

## 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.

**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**

## Demolidor, o Homem Sem Medo

### Matthew Michael Murdock

Filho de um boxeador, Matt Murdock aprendeu com seu pai que lutar não era a solução para os problemas da vida. Um homem pobre, mas nobre, Jack Murdock encorajou o filho a alcançar grandes coisas na vida com sua mente, não com os punhos. Idolatrando o pai, Matt acatou esse conselho. Como resultado, seus colegas estudantes sempre caçoavam da introvertida traça de livros, apelidando-o de "Demolidor". Humilhado, Matt começou a

treinar escondido de seu pai para enfrentar os valentões da escola.

O modo como foi criado levou Matt a se tornar um jovem altruísta e honrado. Isso ficou evidente quando salvou um velho de um caminhão desgovernado. O homem nada sofreu, mas Matt foi atingido nos olhos pelo lixo tóxico que estava sendo transportado, o que causou a perda de sua visão. Devastado pela aparente deficiência, Matt aos poucos percebeu que o acidente aumentou sua capacidade de perceber o mundo à sua volta. Sua visão se foi, mas a radioatividade havia elevado seus outros sentidos a níveis sobre-humanos.



Ainda incapaz de se ajustar às suas novas habilidades, Matt acabou sob a tutela do mestre de artes marciais Stick, que também era cego. Um mestre severo e inflexível, Stick educou Matt tanto nos aspectos espirituais quanto físicos das artes marciais, recusando-se a deixá-lo pensar em si mesmo como uma vítima indefesa. Esse treinamento transformou Matt em um ginasta de nível olímpico, e um formidável combatente desarmado.

Anos depois, como aluno de Direito na Universidade de Columbia, Matt conheceu e se apaixonou por Elektra Natchios, a filha de um diplomata grego. Sua felicidade foi arruinada quando o pai de Elektra foi morto durante uma crise com reféns na embaixada da Grécia. Elektra se retirou emocionalmente tanto de Matt quanto do mundo, fugindo para o oriente, onde enterrou seus sentimentos e treinou suas habilidades de luta até a perfeição.

A perda de seu amor não foi a única dor que Matt sofreu durante este período. Seu pai havia sido assassinado por ter se recusado a entregar uma luta. Insatisfeito com a investigação policial, Matt escondeu sua identidade sob uma máscara e começou a perseguir os criminosos que mataram seu pai. Adotando o nome de Demolidor, ele trouxe os responsáveis à justiça.

Encontrando satisfação em suas atividades extra-curriculares, Matt adotou a identidade mascarada em uma base regular. Durante o dia, trabalhava com o sistema legal, ajudado pelo amigo de faculdade e colega advogado Foggy Nelson. Mas à noite, livre do confinamento dos tribunais, ele perseguia os criminosos que escorregavam pelas falhas do sistema.

Os esforços do Demolidor em minar a infraestrutura do crime em Nova Iorque atraíram a atenção do Rei do Crime, que fez de sua missão pessoal destruir o herói. Contratando Elektra como sua principal assassina, o Rei pôs em movimento uma cadeia de eventos que a levariam à morte pelas mãos do Mercenário. Apesar de depois ter sido trazida de volta à vida por um clã ninja, o assassinato de Elektra aleijou Matt emocionalmente — iniciando um ciclo vicioso de violência, perda e dor, do qual ele só se recuperaria a duras penas.

**Estilo:** próprio

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

**Habilidades:** Prontidão 4, Interrogação 2, Intimidação 4, Perspicácia 6, Manha 4, Lábria 4, Luta às Cegas 8, Furtividade 4, Investigação 3, Mistérios 1

**Antecedentes:** Recursos 3, Fama 1, Sensei 4 (Stick)

**Técnicas:** Soco 5, Chute 4, Bloqueio 6, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Bastão 5

**Manobras Especiais:** Power Uppercut, Backflip Kick, Foot Sweep, Missile Reflection, Jump, Wall Spring, Zen No Mind, Hypersenses (equivale à manobra Mind Reading em combate; fora de combate pode ser usada para determinar se alguém está mentindo ou não, mas não pode realmente ler a mente de uma pessoa)

**Renome:** Glória 7, Honra 8

**Chi 8, Força de Vontade 9, Saúde 15**

**Bastão:** Velocidade + 0, Dano +2, Movimento +1

**Especial:** o Demolidor é imune à manobra Cobra Charm

# Elektra

## Elektra Natchios

Elektra uma vez se definiu pelos homens em sua vida: ela era filha de um poderoso diplomata Grego, e namorada do estudante americano de Direito, Matt Murdock. Quando seu pai foi morto durante uma crise com reféns, ela ficou emocionalmente destruída e se retirou do mundo civilizado. Sozinha e amargurada, buscava por propósito, orientação e treinamento.

Sua busca a levou ao Japão, onde estudou artes marciais com um sensei. Procurando pela verdadeira e total paz de espírito, Elektra se juntou à ordem de guerreiros liderada por Stick. Ela aperfeiçoou suas habilidades ao pico da condição humana, mas Stick viu que ela estava cheia de dor pela morte do pai e ódio pelo mundo que ela culpava, e a expulsou.

Determinada a provar seu valor para Stick, Elektra se infiltrou no Tentáculo, um culto ninja devotado a assassinatos e dominação pelo medo, pretendendo subverter suas atividades. Como um teste, o Tentáculo seqüestrou e drogou o antigo sensei de Elektra. Escondendo a identidade dele sob um véu de escuridão, os ninjas forçaram um confronto entre mestre e aluna. Quando a adaga sai de Elektra perfurou sua carne, a face de seu oponente foi revelada. Nesse instante, ela soube que nunca conheceria paz

verdadeira. Seu ódio encontrou um lar: fez dela a guerreira perfeita. O Tentáculo treinou Elektra, pervertendo sua alma, mas ela nunca se rendeu de todo. Eventualmente, ela se rebelou contra o Tentáculo e fugiu do Japão.

Como assassina de aluguel, Elektra vendeu seu talento e fúria no mercado aberto. Cumprindo um contrato em Nova Iorque, ela cruzou o caminho do Demolidor — quem depois ela descobriu como sendo Matt, seu único ponto fraco. Apesar de Matt desaprovava a carreira escolhida por Elektra, os dois ainda se importavam profundamente um pelo outro. Mas o destino sempre os separava. No que diz respeito a Elektra, o amor deles morreu junto com seu pai.

Juntos, eles enfrentaram o Tentáculo, até o Rei do Crime contratar Elektra como sua principal assassina. A partir daí, ela enfrentou constantemente o Demolidor. Amantes se tornaram inimigos, lutando pelo destino de uma cidade inteira. Matt não queria nada além de uma trégua — mas Elektra estava em guerra consigo mesma, tentando conciliar sua vida passada com as presentes circunstâncias. Quando foi ordenada a matar o melhor amigo e colega advogado de Matt, Franklin "Foggy" Nelson, e este a reconheceu como "a garota do Matt", ela percebeu que não poderia cumprir o contrato, e poupou sua vida. Logo depois, o Mercenário imaginou que o único jeito de reganhar seu status como assassino para o Rei seria matando Elektra. Depois de um confronto épico que deixou os dois muito feridos, ele a impalou com seu próprio sai. Elektra morreu nos braços de Matt. Mesmo na morte Elektra não conheceu a paz. O Tentáculo não iria deixar que um de seus mais talentosos operativos fosse perdido, e tentou ressuscitá-la por meio de uma cerimônia mística. Mas o Demolidor, a Viúva Negra e Stone (um dos membros da ordem de Stick) interferiram, derrotando o Tentáculo. Stone concluiu a ressurreição após o Demolidor purificar o espírito de Elektra através de pura força de vontade e do poder do amor. Mesmo livre da corrupção do Tentáculo, ela preferiu não permanecer ao lado de Matt.

**Estilo:** Ninjitsu Espanhol

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

**Habilidades:** Prontidão 2, Intimidação 4, Perspicácia 2, Furtividade 6, Arena 2, Investigação 2, Estilos 2

**Antecedentes:** Sensei 4 (Stick)

**Técnicas:** Soco 5, Chute 4, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 5, Foco 4, Sai 5

**Manobras Especiais:** Power Uppercut, Backflip Kick, Wounded Knee, Throw, Air Throw, Back Roll Throw, Suplex, Jump, Flying Heel Stomp, Kippup, Tumbling Attack, Wall Spring

**Renome:** Glória 3, Honra 4

**Chi 6, Força de Vontade 7, Saúde 15**

**Sai:** Velocidade + 1, Dano +0, Movimento +0, +1 para absorção quando Bloqueia, +2 dados em tentativas de Desarme

## ***Rei do Crime***

### **Wilson Fisk**

Pouco é conhecido sobre a vida de Wilson Fisk antes que ele tomasse controle do crime organizado na Costa Leste. De origem pobre, cometeu seu primeiro assassinato com 12 anos de idade. Desde o princípio, Fisk estava determinado a ser o melhor em qualquer coisa que fizesse. Por acreditar que a força física poderia ajudá-lo a acumular poder no submundo, fanaticamente praticou vários estilos de condicionamento físico e combate, por fim se concentrando na arte japonesa do sumô. Ele transformou sua obesidade de objeto de ridículo em uma vantagem intimidante.

Fisk se educou roubando livros de lojas e bibliotecas, tendo um interesse particular em ciência política. Ele determinou que outra chave para seu sucesso seria usar essas técnicas para organizar e dirigir grupos de criminosos. Sua gangue rapidamente cresceu em tamanho, influência, poder e recursos. Entretanto, ele teve o cuidado de investir seus ganhos ilícitos em negócios legítimos. A primeira companhia que possuiu negociava especiarias com o Oriente.

Uma década depois, Fisk havia alcançado sucesso suficiente em negócios honestos para se tornar um membro proeminente da sociedade de Nova Iorque. Logo ele conheceu e se casou com Vanessa, uma bela mulher que ainda completaria 20 anos. O amor dela concedeu a ele a paz que tanto procurava após sua constante luta pelo poder.

Duas décadas depois, Fisk se tornou um dos mais poderosos líderes do crime em Nova Iorque. Ele atingiu o topo confiando em uma única pessoa: ele mesmo. Como o infame e enigmático Rei do Crime, comanda o submundo dos Estados Unidos com mão de ferro — e tolerância zero para fracassos. Fisk tentou unificar as gangues de Nova Iorque sob sua liderança, arquitetando grandes ondas de crime; apenas as intervenções do Homem-Aranha e Demolidor evitaram que ele realizasse seu objetivo.

Através do anos, o Demolidor dedicou suas energias à derrubada do Rei do Crime — tanto mascarado quanto nos tribunais, como o advogado Matt Murdock. Em todas as ocasiões Fisk escapou através de algum detalhe legal, para novamente utilizar seus consideráveis recursos para tentar destruir a vida do aventureiro cego. Quando Karen Page, uma ex-namorada do Demolidor, vendeu a identidade secreta do herói para um traficante, a informação eventualmente chegou às mãos do Rei. Era apenas o movimento de abertura que se desenvolveria em uma mortal partida de xadrez entre os dois.

**Estilo:** Sumô

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

**Habilidades:** Interrogação 5, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 5, Lábia 2, Liderança 6

**Antecedentes:** Recursos 5, Contatos 5, Aliados 5, Staff 5

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

**Manobras Especiais:** San He, Bear Hug, Knee Basher, Throw, Thugskin

**Renome:** Glória 0, Honra 0

**Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 18**

## ***Mercenário***

Qualquer objeto — seja uma caneta, carta de baralho ou clipe de papel — se torna uma arma mortal nas mãos habilidosas do exímio atirador conhecido apenas como Mercenário.

Nascido com pontaria perfeita, ele preferiu se alistar no Exército ao invés de continuar uma promissora carreira no beisebol. O Mercenário descobriu que sentia prazer em matar,

e após sua dispensa iniciou sua vida como criminoso mascarado. Ele tentou extorquir dinheiro de alguns milionários de Nova Iorque, esperando que a publicidade solidificasse sua reputação entre os membros do submundo. O Demolidor localizou e derrotou o assassino quando ele tentou matar sua segunda vítima, iniciando uma série de encontros mortais entre o Mercenário e o herói cego.

Contratado por um homem de negócios corrupto para assassinar Matt Murdock, o Mercenário foi derrotado pelo Demolidor, o alter-ego do advogado. Na mente dele, suas derrotas contínuas nas mãos de seu adversário destruíram sua reputação como o assassino mais mortal do mundo. Ele se tornou obcecado pelo Demolidor, querendo provar que era melhor que ele. Sua fixação piorou quando um tumor maligno em seu cérebro o levou a enxergar todos à sua volta como o Demolidor. Levado às raias da loucura, o Mercenário embarcou em uma onda de fúria e destruição. O Demolidor interviu, levando-o a um hospital; apesar de seu rancor pelo assassino, o Demolidor não poderia deixar um homem morrer. Essa seria uma decisão da qual Matt se arrependeria pelo resto da vida, e que serviria para aumentar ainda mais o ódio cego do Mercenário pelo herói.

Depois de ter o tumor removido, o Mercenário fugiria mais uma vez da prisão — louco com o fato de devia sua vida ao homem que mais odiava no mundo. Queria executar sua vingança, não apenas contra o Demolidor, mas também contra Elektra, a mulher que tomou seu lugar na organização do Rei do Crime. Após caçar e empalar a ninja com seu próprio sai, o Mercenário tomou conhecimento de que Elektra outrora foi namorada de Matt Murdock — que ele acredita ser amigo do Demolidor, o que tornou sua morte ainda mais doce. Mas o Rei do Crime se recusou a recontratar o Mercenário, a menos que ele matasse o Demolidor, aumentando ainda mais a já crescente rixa entre os dois.



**Estilo:** Forças Especiais

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

**Habilidades:** Prontidão 2, Intimidação 3, Manha 4, Segurança 2, Estilos 3

**Antecedentes:** Fama 1

**Técnicas:** Soco 5, Chute 3, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 4 Foco 2, Objetos Arremessados 8

**Manobras Especiais:** Buffalo Punch, Head Butt, Spinning Back Fist, Foot Sweep, Missile Reflection, Throw

**Renome:** Glória 3, Honra 0

**Chi 1, Força de Vontade 7, Saúde 16**

## Professor Xavier

Como mente mutante mais poderosa do planeta, Charles Xavier conhece bem a responsabilidade que o gene X carrega. Suas habilidades lhe permitem ler praticamente a alma e o coração de uma pessoa. Ele acredita que mutantes e humanos podem viver em harmonia, e como ele mesmo diz, "a humanidade não é má, apenas mal-informada".

Infelizmente essa má informação gera medo, e algumas pessoas podem se aproveitar desse medo para pôr em ação seus próprios planos. Pessoas como Willian Stryker, um homem que esperava que Xavier "curasse" seu filho da condição de ser mutante. Quando Xavier não pôde lhe dar a ajuda que queria, Stryker passou a odiar ainda mais os mutantes.

Extraíndo e destilando fluido cerebral do próprio filho, Stryker conseguiu uma maneira de subjugar a vontade de Magneto e obter dele os detalhes de Cérebro, o aparelho de detecção de mutantes utilizado por Xavier. Seu plano é fazer com que o Professor se concentre em todos os mutantes do planeta, e com seu poder aumentado pelo Cérebro, a carga psíquica matará todos, dando a Stryker a vingança que tanto queria.



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

**Habilidades:** Prontidão 1, Perspicácia 4, Liderança 5, Segurança 3, Computador 4, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3

**Antecedentes:** Recursos 5, Fama 2

**Técnicas:** Soco 1, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 10

**Manobras Especiais:** Telepatia, Mind Reading

**Renome:** Glória 5, Honra 10

**Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 12**

## Wolverine

Um enigma dentro de um mistério. Wolverine não possui nenhuma lembrança anterior ao tanque onde recebeu seu esqueleto de adamantium e suas garras. Isso, é claro, não o impede de usá-los juntamente com seu fator de cura e sentidos ampliados contra qualquer um que o irrite!

Ao se aliar aos X-Men, Wolverine esperava que Xavier pudesse ajudá-lo a encontrar seu passado, mas a única pista revelada pela telepatia do Professor X foi a localização de um laboratório abandonado no meio do Canadá.

Entretanto, há alguém que conhece as respostas para suas perguntas. Seu nome é Willian Stryker. Mas ele não tem a menor disposição de fornecer essas respostas...

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

**Habilidades:** Prontidão 6, Interrogação 4, Intimidação 6, Perspicácia 4, Manha 5,

Lábria 3, Condução 4, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 3, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 2

**Antecedentes:** Contatos 3, Sensei (Professor X) 4

**Técnicas:** Soco 6, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 4, Foco 3

**Manobras Especiais:** Head Butt, Power Uppercut, Spinning Back Fist, Punch Defense, Deflecting Punch, Maka Wara, Jump, Kippup, Regeneration, Thoughtskin

**Renome:** Glória 6, Honra 5

**Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20**

**Garras de Adamantium:** Velocidade -1, Dano +4, Movimento +0

## Jean Grey

Nascida com o dom da telepatia como Xavier, e possuindo também habilidades telecinéticas, Jean integra os X-Men juntamente a seu amado Ciclope, embora a chegada do rústico Wolverine tenha balançado seu coração.

Seus conhecimentos médicos permitem a ela compreender melhor o potencial do gene X, e também auxiliar todo os alunos da Escola para Jovens Superdotados do Professor Charles Xavier.

No início de X-Men 2 tomamos conhecimento que, desde o incidente na Estátua da Liberdade, Jean vem experimentando aumentos consideráveis em seus poderes, quase como se uma nova

chama ardesse dentro dela. Uma chama que seria necessária para salvar seus amigos mais tarde...

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

**Habilidades:** Prontidão 2, Perspicácia 5, Condução 1, Liderança 1, Segurança 1, Computador 4, Medicina 4, Mistérios 2

**Antecedentes:** Sensei (Professor X) 4, Aliado (Ciclope) 1

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

**Manobras Especiais:** Telepatia, Mind Reading, Telekinetic Strike (como Extendible Limbs, mas não pode ser atacado pelo adversário), Levitation (DB 87)

**Renome:** Glória 3, Honra 8

**Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 14**

## Ciclope

Dotado de poderosas rajadas óticas, Ciclope sempre se dedicou ao sonho de Xavier de paz entre humanos e mutantes. Infelizmente, justamente ele foi

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

**Habilidades:** Prontidão 3, Condução 2, Liderança 4, Segurança 2, Computador 3, Inves-

tigação 2, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 1

**Antecedentes:** Sensei (Professor X) 4, Aliada (Jean Grey) 1

**Técnicas:** Soco 4, chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 5

**Manobras Especiais:** Power Uppercut, Double-Hit Kick, Punch Defense, Kick Defense, Jump, Optic Blast (Improved Fireball)

**Renome:** Glória 4, Honra 7

**Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 16**



## Noturno

Embora não seja surpresa para ninguém a participação do mutante alemão em X-Men 2, Noturno rouba a cena em suas seqüências de ação. Sua capacidade de teleporte é amplamente explorada, juntamente com as habilidades artísticas que desenvolveu em seus anos no circo.

Contra sua vontade, Noturno incita ainda mais a tensão entre humanos e mutantes, por culpa do fluido de controle de Stryker. Livre da influência, ele se alia aos X-Men e parte para deter o plano de eliminação de mutantes.

**Atributos:** Força 3, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 5

**Habilidades:** Perspicácia 2, Furtividade 2, Mistérios 1, Estilos 1

**Antecedentes:** Fama 1

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

**Manobras Especiais:** Monkey Grab Punch, Backflip Kick, Flying Knee Thrust, Foot Sweep, Throw, Jump, Kippup, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack, Wall Spring, Yoga Teleport

**Renome:** Glória 4, Honra 7

**Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 14**

## Tempestade

A "deusa dos ventos" não só conseguiu mais destaque como um penteado novo e melhorado: abandonando as frases quase sem sentido ("sabe o que acontece com um sapo que é atingido por um raio?"), ela é responsável por boa parte dos efeitos especiais de X-Men 2 graças à sua habilidade mutante de controlar o clima.

Entretanto, nada mais é revelado sobre seu passado. Não sabemos sobre sua infância no Cairo ou se ela cresceu como uma ladra. Também não é dito nada a respeito de sua chegada aos X-Men, então o período dela como deusa na África permanece um incógnita.

No quesito modificações, aparentemente foi decidido que Tempestade faria um bom par romântico com Noturno.

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

**Habilidades:** Prontidão 2, Intimidação 2, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 3, Mistérios 3

**Antecedentes:** Sensei (Professor X) 4

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

**Manobras Especiais:** Jump, Throw, Air Throw, Diving Hawk, Wind Blast (Sonic Boom), Thunder Bolt (igual a Shock Treatment, mas com alcance igual a Raciocínio + Foco), Levitation (DB 87)

**Renome:** Glória 4, Honra 6

**Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 15**

## Homem de Gelo

Ele ainda não deixou de ser um personagem secundário, mas o Homem de Gelo provou ser uma das revelações em X-Men 2. Investindo em seu relacionamento com Vampira, ele consegue até dar um beijo!!!

Basicamente seu poder ainda é apenas a capacidade de projetar frio pelas mãos e formar barreiras de gelo, mas dependendo do sucesso entre os fãs e a crítica, quem sabe se não teremos uma nova era glacial?

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

**Habilidades:** Segurança 1, Computador 2, Mistérios 1

**Antecedentes:** Sensei (Professor X) 4, Aliada (Vampira)

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

**Manobras Especiais:** Ice Blast

**Renome:** Glória 2, Honra 6

**Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 12**

## Vampira

Passado o impacto inicial que causou em X-Men, Vampira acaba tendo um papel secundário neste segundo filme. Seu poder

de roubar outros poderes e a energia vital de quem toca ainda é incontrolável, e continua sendo sua única habilidade.

Ela também faz um par romântico improvável com o Homem de Gelo, o que com certeza vai causar insatisfação entre alguns fãs dos quadrinhos (principalmente porque a cena onde Gambit deveria aparecer foi cortada).

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

**Habilidades:** Prontidão 1, Lábria 2, Segurança 1, Computador 2

**Antecedentes:** Sensei (Professor X) 4, Aliado (Homem de Gelo) 1

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

**Manobras Especiais:** Copy Power (Pode copiar por 1D horas os Atributos, Habilidades, Técnicas e Manobras Especiais de um alvo ao tocá-lo e gastar 3 pontos de Chi)

**Renome:** Glória 3, Honra 5

**Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 13**

## Pyro

Lembra aquele garoto que teve um bola de fogo transformada em gelo pelo Homem de Gelo no primeiro filme? Ele voltou, mais esquentado que nunca! Pyro protagoniza uma das seqüências mais chocantes e radicais do filme, quase dizimando uma dúzia de policiais até ser detido por Vampira.

Como só pode controlar o fogo (inclusive aumentar sua intensidade) e não criá-lo, Pyro sempre carrega um isqueiro para ter uma fonte de combustível à mão. (Por falar em combustível, não é estranho que ele possa manipular uma chama, aumentá-la ou diminuí-la, sem precisar ter o que queimar para manter o fogo?)

Infelizmente coube a ele o papel de Judas, renegando Xavier e seus preceitos e abraçando a causa deturpada de Magneto. Sem dúvida, ele é um dos motivos pelos quais os humanos devem se preocupar com os mutantes!

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

**Habilidades:** Segurança 1, Computador 2, Mistérios 1

**Antecedentes:** Sensei (Professor X, futuramente Magneto) 4

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

**Manobras Especiais:** Fireball, Improved Fireball, Repeating Fireball, Inferno Strike

**Renome:** Glória 2, Honra 2

**Chi 8, Força de Vontade 5, Saúde 14**

## Colossus

Sim, o homem de aço da Marvel está aqui! Embora sua participação seja curta e a mostra de seu poder menor ainda, Colossus definitivamente marcou X-Men 2. Estatisticamente, 8 em cada 10 fãs esperam que o mutante blindado apareça novamente "caso" seja feito um terceiro filme.

**Atributos:** Força 5/35, Destreza 3/1, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

**Habilidades:** Prontidão 1, Perspicácia 1, Segurança 1, Medicina 1, Mistérios 2

**Antecedentes:** Sensei (Professor X) 4

**Técnicas:** Soco 4, Chute 1, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 3 (1 na forma metálica), Foco 2

**Manobras Especiais:** Buffalo Punch, Power Uppercut, Shockwave, Maka Wara, San He, Throw, Thoughskin

**Renome:** Glória 3, Honra 6

**Chi 7, Força de Vontade 6, Saúde 16**

**Forma Metálica:** Gastando 1 ponto de Chi por turno, Colossus aumenta sua Força para 35, mas sua Destreza e Esportes caem para 1. Durante esse período suas manobras San He e Thoughskin estarão ativas sem custo extra em Chi. Considere como uma Manobra Especial com Velocidade +2, Dano 0 e Movimento -1.

## Kitty Pride

Aparecendo em apenas uma cena no primeiro filme, Kitty agora retorna com um pouco mais de importância, pelo menos de forma insinuada. Seu poder mutante a torna praticamente impossível de ser capturada, desde que ela se concentre. Embora esse detalhe não tenha sido explorado no segundo filme, sua habilidade de curto-circuitar aparelhos eletro-eletrônicos permite a ela desativar qualquer sistema de segurança quando avança para investigar na frente dos outros!

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

**Habilidades:** Prontidão 2, Perspicácia 2, Segurança 3, Furtividade 3, Computador 4, Investigação 1

**Antecedentes:** Sensei (Professor X) 4

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

**Manobras Especiais:** Punch Defense, Kick Defense, Throw, Back Roll Throw, Jump, Ghost Form

**Renome:** Glória 3, Honra 6

**Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 12**

## Magneto

Seria de se supor que, como sobrevivente da segregação racial na polônia promovida pelos nazistas em 1944, Magneto seria contra qualquer tipo de preconceito. Infelizmente esse trauma teve justamente o efeito inverso, tornando-o um homem amargurado cujo único objetivo é se livrar dessas criaturas preconceituosas que são os humanos, incapazes de dividir seu espaço com aqueles que são diferentes.

Magneto até que tentou ser compreensivo... a seu modo. Inicialmente pretendia transformar humanos em mutantes. Mas essa evolução forçada acabaria por matar qualquer um que fosse submetido ao processo, como aconteceu com o Senador Robert Kelly.

Derrotado pelos X-Men de Xavier, seu outrora amigo, Magneto foi confinado em uma prisão plástica especialmente desenhada para conter seu poder magnético e mantê-lo longe de qualquer metal ferroso que pudesse usar como arma. Assim ele acabou indefeso diante da investida de Willian Stryker, que usou o extrato de fluido cerebral do próprio filho (um mutante) para arrancar de Magneto todos os detalhes de Cérebro, o detector de mutantes criado por ele e Xavier. Libertado por Mistica, Magneto se aliou aos X-Men para deter os planos de Stryker e dar a ele um bela surpresa...

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

**Habilidades:** Prontidão 2, Interrogatório 5, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 1, Líbia 1, Liderança 6, Segurança 5, Arena 4, Computador 4, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 2

**Antecedentes:** Fama 3, Aliada (Mística) 1

**Técnicas:** Soco 1, Chute 1, Bloqueio 3, Esportes 2, Foco 7

**Manobras Especiais:** San He, Levitation (DB 87), Magnetic Throw (lança metais presentes no adversário, use as estatísticas de Sonic Boom)

**Renome:** Glória 5, Honra 1

**Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 13**

## Mística

Sem dúvida a melhor espiã e infiltradora do mundo, Mística aguardou pacientemente durante os últimos meses sob o disfarce do Senador Robert Kelly, morto pela transformação forçada em mutante à qual foi submetido no primeiro filme. Agora ela se vê forçada a abandonar a política pelo bem da sua raça (e seu próprio, antes de tudo).

Armando um genial plano de fuga ela liberta Magneto, e ambos se aliam a seus antigos inimigos para deter Stryker e evitar a morte de todos os mutantes do planeta! E o que para alguns seria uma corrida contra o tempo, para ela é apenas mais uma oportunidade de se divertir.

**Atributos:** Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3 (mas pode variar), Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

**Habilidades:** Prontidão 2, Manha 4, Lábia 2, Condução 2, Segurança 3, Computador 4, Investigação 4, Mistérios 3

**Antecedentes:** Aliado (Magneto) 2

**Técnicas:** Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 3

**Manobras Especiais:** Monkey Grab Punch, Power Uppercut, Backflip Kick, Double-Hit Kick, Flying Thrust Kick, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Punch Defense, Kick Defense, Throw, Back Roll Throw, Thigh Press, Wall Spring

Aparência para qualquer valor entre 1 e 6)

## Lady Letal

Para merecer o nome que tem, Lady Letal possui garras e esqueleto de adamantium, um fator de cura que regenera ferimentos num piscar de olhos, muita habilidade e uma frieza indescritível. Ela surge em X-Men 2 como auxiliar de Willian Stryker em sua cruzada contra os mutantes, apesar dela própria ser uma mutante.

A verdade é que Lady Letal não está a serviço de Stryker por vontade própria. Ela também teve administrada uma dose do líquido controlador de mentes destilado a partir do fluido cerebral de Jason Stryker, e recebe uma nova dosagem cada vez que está prestes a fugir do domínio.

Mesmo com a mente controlada, Lady Letal é capaz de ataques de violência de dar inveja ao Wolverine, a quem ela foi justamente criada para substituir! Quem sabe do que ela seria capaz se fosse libertada? Talvez mais adamantium seja a resposta...

**Atributos:** Força 3, Destreza 5, Vigor 5,



Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

**Habilidades:** Prontidão 1, Segurança 3, Computador 3

**Antecedentes:** Apoio 5 (Stryker, e por tabela o governo dos EUA)

**Técnicas:** Soco 6, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 3

**Manobras Especiais:** Rekka Ken, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline, Double Dread Kick, Maka Wara, Jump, Kippup, Wall Spring, Regeneration, Thougskin

**Renome:** Glória 2, Honra 0

**Chi 5, Força de Vontade 4, Saúde 20**

**Garras de Adamantium:** Velocidade -1, Dano +4, Movimento +0

# 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.

**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, Thugskin

**Renome:** Glória 9, Honra 6

**Chi 6, Força de Vontade 10, Saúde 20**

# BRUCE BANNER

**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, conseqüentemente, 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.

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

**Habilidades:** Perspicácia 1, Manha 1, Lábia 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 Throw, 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 maíca de radiação que a deixou permanentemente na forma de Mulher-Hulk — mas, sinceramente, ela não se importou nem um pouco com isso.

**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, Lábia 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, Thougskin

**Renome:** Glória 7, Honra 5

**Chi 4, Força de Vontade 6, Saúde 20**

## DR. 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.

**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, Thougskin

**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.

**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 Thoughtskin 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.

**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.

**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...).

**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, Thoughtskin

**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.

**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**

# 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.



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

**Habilidades:** Prontidão 4, Perspicácia 4, Manha 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.

**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, Lábia 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 rainha, 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.

**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 emoção 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.

**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, Extendible 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 um 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.

**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!

**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.

**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 dos 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.**

## 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.

## Nova Manobra Especial: Invisibility

**Pré-requisitos:** Foco 4, aprovação do Mestre, e uma boa explicação!

**Pontos de Poder:** Kabaddi 3, outros 5

Esta é outra manobra de origem desconhecida que muitos acreditam ser um poder mutante sobre-humano. Seu nome diz tudo: o lutador fica invisível.

**Sistema:** Personagens atacados por alguém invisível não podem executar manobras de Bloqueio ou Interrupção, a menos que localizem o adversário com a Perícia Luta às Cegas. O lutador não se torna visível ao receber dano, mas se causar algum, aparece na mesma hora.