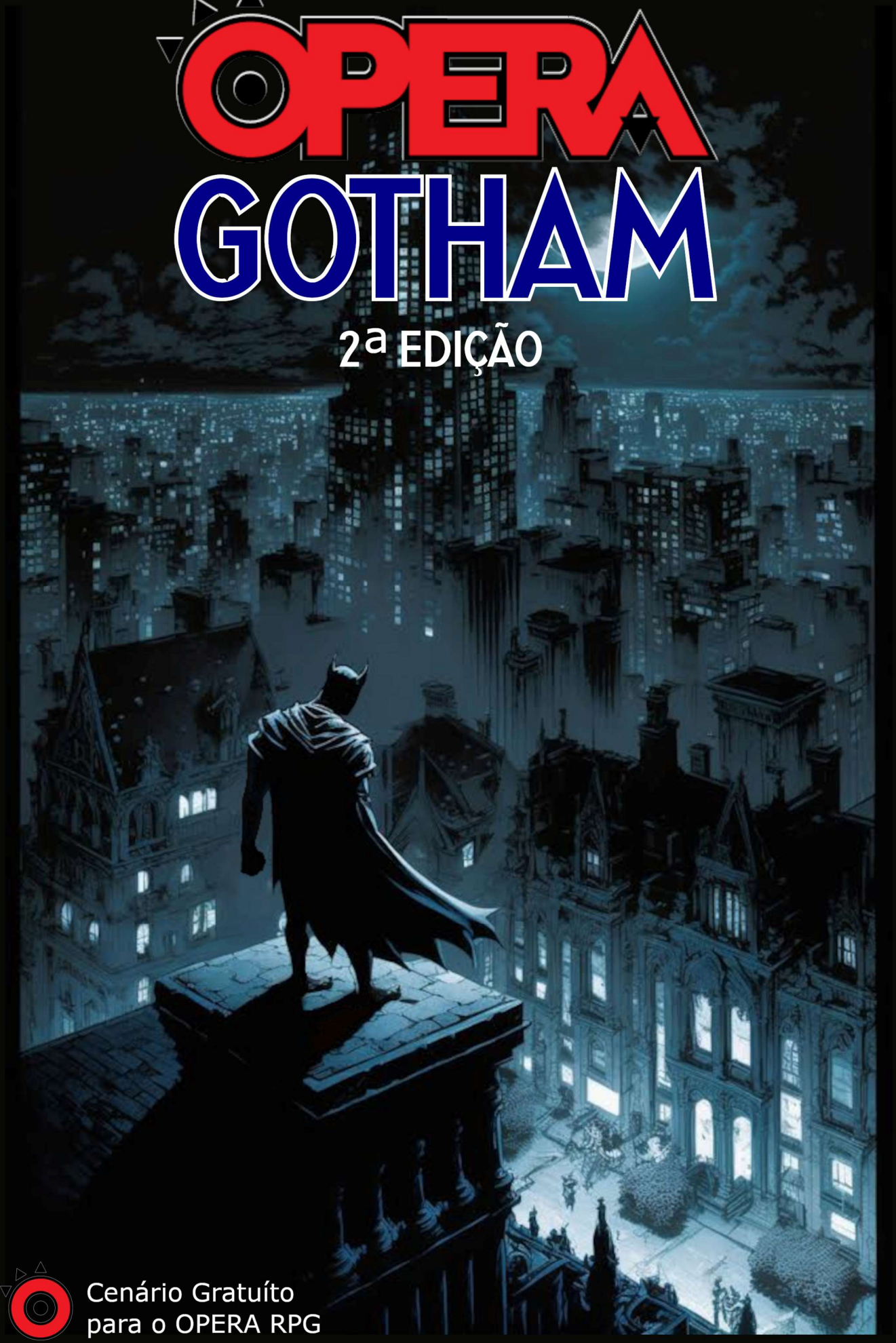
OPERA

GOTHAM

2ª EDIÇÃO



Cenário Gratuíto
para o OPERA RPG

Autores: Aquiles Jorge Neto e Leonardo Antônio de Andrade

Editor, Direção de Arte e Projeto Gráfico: Leonardo Antônio de Andrade

Ilustrações: Ágata Borghi Andrade

Jogadores de Teste: Alexander “Alex” dos Santos e Silva, Alexandre Gorjon, Antônio H. G. Vieira, Antônio “Tony” Aizza, Éden Paulo Pavanelli, Edson “Urso” dos Santos Jr, Fernando "Gelatto" Medalha, Fernando R. Fontana, Francisco “Chicão” E. M. Silva, Guilherme “Kumeh” Açoni, Gustavo Prieto, Heleno Licurgo Amaral, Ivã "Lib" Lucino Camargo, João “Flash” Batista Melo Reis, Luís Gilberto O. Messias, Luís “Luisinho” Perosa, Marcelo Gorjon, Márcio R. Fontana, Michel “Mike” dos Santos e Silva, Paula Toledo Palomino, Paulo Roberto Vieira da Silva Jr., Rogério Campos, Samuel Hernandez, Stéphano “Sté” Spanó Mello, Thiago “Feijão” R. Martino, Vicente “Vader” Martin Mastrocola.

(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Opera Gotham [livro eletrônico] / [por Aquiles
Jorge Neto, Leonardo Andrade ; ilustração
Ágata Borghi Andrade]. -- 2. ed. --
São Carlos, SP : Ed. dos Autores, 2024.
PDF

Vários colaboradores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-01-23020-7

1. Batman (Personagem fictício) 2. Batman begins
(Filme) - Miscelânea 3. Crítica cinematográfica
4. Filmes do Batman - Crítica e interpretação
I. Jorge Neto, Aquiles. II. Andrade, Leonardo.
III. Andrade, Ágata Borghi.

24-239018 CDD-791.4375

Índices para catálogo sistemático:

1. Batman : Filme cinematográfico : Apreciação
crítica 791.4375

Aline Graziele Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

ÓPERA GOTHAM

2ª Edição

Por Aquiles Jorge Neto e Leonardo Andrade
Ilustrações por Ágata Borghi Andrade

Gotham City e os personagens descritos aqui, são marca registrada da DC Comics, e foram utilizados apenas com o intuito de divulgação, sem qualquer fim lucrativo.

Bibliografia

- Batman, 3ª Série, Editora Abril – Edições 0, 3, 8, 15, 17 e 18
- Superamigos, Editora Abril– Edição: 13
- Superpowers, Abril Jovem – Edição 4
- Secret Files: Batman Vilians, DC Comics
- Wizard Special: Dark Book 98, Wizard Press Advertising
- Wizard, Edição Brasileira, Editora Globo – Edição: 4
- DC Heroes RPG, Mayfair Games Inc.
- Magic, Mayfair Games Inc.
- Atlas of DC Universe, Mayfair Games Inc.
- The Daily Planet Guide to Gotham, West End Games.
- Gotham City Sourcebook, West End Games.

Sitiografia

- DC Database: <https://dc.fandom.com/>

"...Um ser da noite.
Como um ser da noite.
Ele se move.
Ele plana.
Suavemente para um homem tão grande.
Silencioso.
Os pés firmes, os olhos aguçados.
Eu sinto suas botas mal tocando a parede.
De baixo, é apenas uma sombra...
Passando sobre a fachada de um prédio.
Ele tem um destino.
Ele foi convocado.
Mais uma vez.
Sim venha.
Nós estamos juntos.
Está começando de novo.
Já começou.
Você é o Batman...
EU SOU GOTHAM!"

Peter Milligan:
Cavaleiro das Trevas, Cidade das Trevas

SUMÁRIO

Prefácio da 2ª Edição 8
Introdução 9
Caminhando nas Sombras... 10
CAPÍTULO 1 12
História e Geografia 12
História 12
Mapa de Gotham City 17
As Ilhas Centrais de Gotham 22
Ilha Sul 22
Ilha Central 25
Ilha Norte 28
As Linhas Costeiras do Condado de Gotham 30
Município de Bristol 31
Cidade de Sommerset 31
Faces de Gotham 34
Locais Importantes e Mídia 36
CAPÍTULO 2 42
Cidade das Trevas 42
Caminhando pelas Sombras... Em Gotham City 42
Extraído das confissões de Jacob Stockman, 1793 43
CAPÍTULO 3 48
Asilo Arkham 48
História 48
Dados do novo Asilo 49
Equipamentos e Recursos 49
Pessoal 50
O Antigo Arkham 51
Notas Pessoais do Dr. Jeremiah Arkham 53
Caminhando pelas Sombras... No Asilo Arkham 54
CAPÍTULO 4 57
Combatentes do Crime 57
Arqueiro Verde 58
Arsenal 63
Asa Noturna 66
Azrael 69

Batgirl III....72
Batman....77
Caçadora....80
Canário Negro....83
Comissário Gordon....85
Detetive “Capa Dura” Bock....87
Detetive Renee Montoya....89
Oráculo....91
Pantera....94
Questão....96
Robin III....98
Sargento Bullock....101
CAPÍTULO 5....105
Aliados e Contatos....105
Alfred Pennyworth....106
Etrigan....108
Exterminador....116
Hitman....119
Jason Blood....121
Lady Shiva....127
Lucius Fox....129
Morcego Humano....132
Mulher Gato....135
Richard Dragon....137
Talia al Ghul....140
Tigre de Bronze....143
Vicki Vale....147
CAPÍTULO 6....151
Faces do Crime....151
Arlequina....152
Bane....154
Capuz Vermelho....157
Cara de Barro (Ultimate)....162
Charada....165
Coringa....167
Crocodilo....170

Duas Caras 172
Espantalho 174
Hera Venenosa 178
Mestre das Pistas 181
Pinguim 183
Pistoleiro 185
Ra's al Ghul 187
Rei Cobra 192
Senhor Frio 194
Sensei 196
Ventríloquo 198
CAPÍTULO 7 202
Campanhas em Gotham 202
Ajuste das regras do OPERA RPG 202
Montando a Base da Campanha 203
Personagens Prontos 206
Criando Campanhas em Gotham 207
CAPÍTULO 8 210
Ferramentas do Mestre-de-Jogo 210
O Submundo de Gotham 210
Forças Externas 211
Coadjuvantes (Fichas de NPCs) 214
Enfermeiro do Arkham 214
Guarda do Arkham 215
Mafioso 216
Membro de Gangue 217
Motoqueiro de Gangue 218
Ninja 219
Policial 220
Policial da SWAT 221
Armas e Veículos 222

PREFÁCIO DA 2ª EDIÇÃO

Mapear um cenário dos quadrinhos da DC Comics como Gotham City é reviver as histórias do Cavaleiro das Trevas e de todos os personagens presentes nesta fascinante cidade. Na primeira edição do OPERA Gotham de 1999, as fontes de conhecimento se limitavam aos próprios quadrinhos, algumas informações dispersas em revistas como a Wizards além do RPG DC Heroes da extinta editora Mayfair Games Inc. Um quarto de década depois, temos a disposição muitas fontes, sendo a de maior destaque a Wiki do fandom da DC, que sintetiza informações canônicas e facilita muito o trabalho.

Depois de 25 anos, eu e o Aquiles seguimos nossos caminhos profissionais, mas ainda encontramos algum tempo para jogarmos e mestrarmos RPG. E para conversar sobre quadrinhos e é claro, sobre o Batman. Figura marcante da nossa infância e adolescência, ele nos reuniu para a primeira edição, e continuou nos influenciando o suficiente para trazermos essa segunda edição. Só tenho a agradecer pelos telefonemas madrugada adentro para conversarmos sobre o livro, e por todo o companheirismo nesses anos.

Nessa edição também pude trabalhar com uma artista mais do que especial, minha filha Ágata, que dedicou um bom tempo para me ouvir falar do universo que cerca Gotham City, e se dedicar a ilustrar o livro, trazendo sua visão dos muitos personagens e faces de Gotham. Foi surpreendente a parceria, que trouxe brilho a essa obra. Agradeço a toda paciência e pela dedicação com o projeto.

Por fim, agradeço também aos jogadores de *playtest* desta edição, Ivã "Lib", Fernando "Gelatto" e o Roj Ventura, pela memorável campanha da Força Tarefa X na Terra de Ninguém (disponível pelo canal do OPERA RPG no Youtube).

Trabalhar nesse livro foi resgatar muitas boas memórias, trazendo um cenário diferenciado da DC Comics, onde é possível criar narrativas diversas; uma oportunidade para imortalizar os personagens que habitam Gotham em campanhas utilizando o OPERA RPG.

Esse livro é dedicado a todos os fãs do Batman e de todos os personagens presentes em Gotham City.

Leonardo Andrade
Dezembro de 2024

INTRODUÇÃO

Andei vinte quarteirões até o acampamento do inimigo.

Uma caminhada muito educativa.

Fui abordado por gays no Robison Park.

Caminhei no meio de súplicas e ameaças de toxicômanos no Finger Memorial.

Passei por sobre uma carcaça humana que estava dormindo em frente a Missão Sprang.

Por fim o inferno: A Zona Leste.

Frank Miller:
Batman Ano Um

A um quarto de século atrás, dois estudantes universitários na cidade de São Carlos que gostam das narrativas dos quadrinhos do Batman, resolveram mapear o cenário vigente nas publicações do Cavaleiro das Trevas no Brasil utilizando o OPERA RPG. Desse encontro, surgiu a primeira edição o OPERA Gotham.

Na época o OPERA RPG era distribuído em encontros de RPG e pela novidade da época, nas páginas na Web. Era uma distribuição totalmente *underground*. Hoje, em sua segunda edição, temos um sistema de regras RPG muito consistente e adaptável. A ideia de fazer o OPERA Gotham, era testar os limites de sistema com personagens humanos normais interagindo com alguns super seres. E tudo isso funcionou bem, o cenário foi um dos mais explorados com o OPERA RPG, e muito elogiado no final dos anos 1990. Esse material, ainda funciona perfeitamente bem para criação de narrativas na Gotham anterior ao terremoto, que anunciou o período da cronologia conhecido por "Terra de Ninguém".

A segunda edição do OPERA Gotham contém informações sobre a cidade no período entre "Terra de Ninguém" e os "Novos 52", trazendo outros personagens que não estavam presentes naquela edição. Muito do histórico de Gotham e dos personagens, teve origem na *Wiki* de *Fandom* da DC, uma ferramenta inimaginável a 25 anos atrás. Outra evolução foi a organização das regras no OPERA RPG segunda edição, que traz um material completo para campanhas envolvendo quaisquer personagens do universo dos quadrinhos da DC Comics.

Nessa segunda edição, trazemos personagens ligados às artes marciais (como Lady Shiva, Richard Dragon, Rei Cobra, Sensei e Tigre de Bronze), também daqueles com uma ligação mística (Jason Blood/Etrigan), e alguns personagens com alguns poderes (além de Jason Blood/Etrigan, Canário Negro, Cara de Barro, Crocodilo, Morcego Humano e Senhor Frio). Depois dos personagens, existe um material para desenvolvimento de campanhas em Gotham, atualizado.

Recomenda-se que para criar personagens e jogar nesse cenário, seja utilizada a segunda Edição do OPERA RPG.

Para os mestres-de-jogo que querem explorar o lado místico de Gotham, leiam os trechos “Caminhando nas Sombras”, explicado a seguir.

CAMINHANDO NAS SOMBRAS...

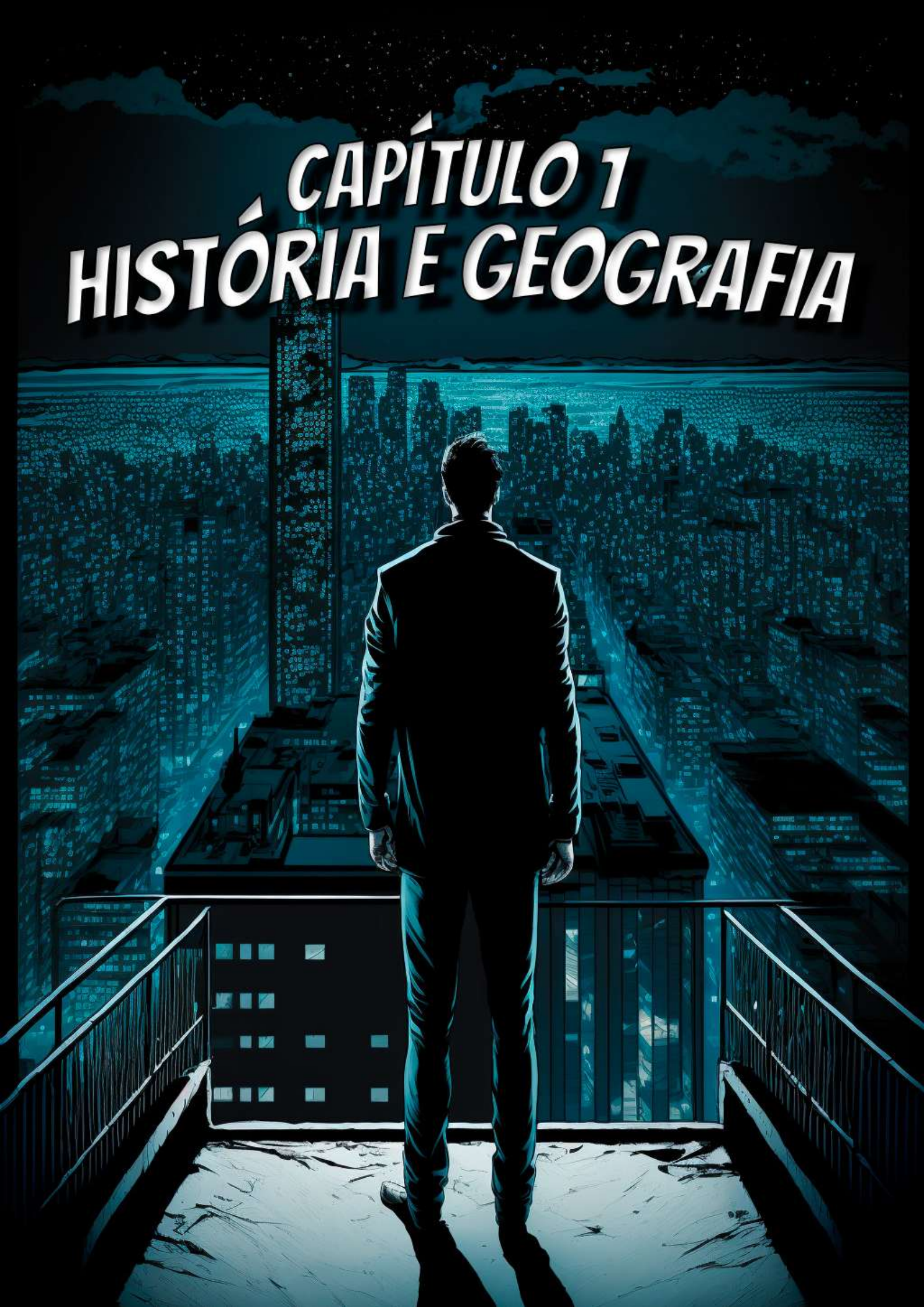
Gotham City possui um lado realmente sombrio, um lado ligado o ocultismo, a magia, a loucura e a demônios. Em alguns pontos deste livro existem trechos que utilizam o título acima. Estes textos foram feitos a partir de narrativas que enquadravam Gotham pelo prisma do sobrenatural como um elemento real e importante no cenário que a cidade está inserida.

Embora raras, estas narrativas são muito boas; mas o material contido nelas pode ser difícil de ser trabalhado e até mesmo ofensivo para algumas religiões ou crenças pessoais de muitas pessoas. Os trechos com o título “Caminhando pelas Sombras...” pode ser encarado como opcional, ou como não necessariamente verdadeiro.

A magia de fato existe no Universo DC, mas é muito rara e misteriosa. Ela ocupa um segundo plano nas aventuras do Batman, mas com certeza está lá. Está magia não é composta de Bolas-de-Fogo e relâmpagos saindo das mãos de magos vestidos em mantos negros. É uma magia invisível e insidiosa, a magia do poder da sugestão, do “mau-olhado”, da invocação de demônios, do poder dos nomes, das maldições...

Um outro aspecto que deve ser considerado a respeito da magia é que sua natureza é diretamente oposta da ciência. A presença da ciência e/ou tecnologia, inibe o funcionamento da magia e vice-versa. Encantamentos costumam falhar em laboratórios e aparelhos tecnológicos funcionam mal em lugares onde a magia pode ser considerada presente.

No Capítulo 7 que trata que campanhas em Gotham City, temos uma seção que trata de Magia dentro desse cenário. No Capítulo 8, trazemos um pouco sob o submundo de Gotham, fichas de NPCs e alguns equipamentos para as campanhas nesse cenário.


CAPÍTULO 1
HISTÓRIA E GEOGRAFIA

CAPÍTULO 1

HISTÓRIA E GEOGRAFIA

HISTÓRIA

As origens da cidade de Gotham estão de certa forma envoltas em mistério. Há muitos milênios, um mago do mal foi enterrado vivo sob o que um dia se tornaria a ilha central de Gotham. Alega-se que, enquanto o mago estava deitado em estado de torpor, sua essência maligna infiltrou-se no solo, envenenando o solo com seu toque escuro e corrupto. Pelo próprio raciocínio do mago, ele afirma ter sido o pai do espírito moderno da cidade de Gotham e chegou a se chamar de Doutor Gotham.

O território ao redor do local de sepultamento do Doutor Gotham era também o lar de uma antiga tribo indígena americana conhecida como os Miagani. Os Miaganis habitavam as ilhas de Gotham vários séculos antes dos exploradores europeus terem atravessado o Atlântico. O povo Miagani não existe mais, e há muita especulação quanto ao seu último destino. Uma teoria afirmada sugere que um xamã chamado Blackfire veio até eles, proclamando ser um mensageiro sagrado. Em pouco tempo, porém, o Blackfire tomou o controle dos Miagani e provou ser um tirano cruel e mal. O cacique Miagani, chefe do Paleface, exigiu que o Blackfire deixasse a tribo. Infelizmente, o xamã não foi silenciado, e derrubou o chef dos Paleface com seu bastão, matando-o. Os outros Miaganis se revoltaram contra o Blackfire. Eles atiraram nele com suas flechas e o amarraram a um poste para morrer. Mas Blackfire não morreu, e então, os Miaganis o selaram dentro de uma caverna. Eles ergueram um totem em frente ao túmulo como um sinal de alerta do mal que residia dentro dele. Algumas fontes citam que o Xamã Blackfire emergiu da caverna e usou seu poder para causar um flagelo em toda a terra. Como tal, os Miaganis tiveram pouca escolha a não ser abandonar suas casas em busca de terreno fértil. Dois dias depois de sua viagem, uma tribo rival os encontrou e massacrou todos os Miaganis. Algumas lendas, no entanto, dizem que foi realmente o Xamã Blackfire que os assassinou.

SÉCULO XVII

Em 1609, a Companhia Holandesa das Índias Orientais selecionou o explorador inglês Henry Hudson para traçar uma passagem para o leste da Ásia. Ao longo de sua viagem, ele pesquisou a região costeira do Nordeste do que um dia se tornaria os Estados Unidos. Seguindo o curso de Hudson, os pioneiros holandeses navegaram para este Novo Mundo e começaram a povoar a região outrora habitada pelo Miaganis. Os pioneiros se estabeleceram em duas colônias diferentes. Uma colônia foi estabelecida ao longo da costa, onde a pesca era abundante, e a outra foi desenvolvida mais para o interior. Esta última colônia veio sobre a caverna selada com o totem Miagani erguido antes dela. Desconhecendo seu significado, eles ignoraram o aviso do totem e soltaram o Xamã Blackfire da caverna. Os colonos nunca mais foram vistos. Dois dias depois, homens da comunidade costeira viajaram para visitar seus irmãos do interior. Quando chegaram ao vilarejo, encontraram a cidade deserta. Poças de sangue salpicavam as ruas, mas não havia corpos. Um caçador alegou ter visto a imagem de um índio nu caminhando da floresta até o assentamento.

Em 1692, como parte de um tratado, Anatol Orgham, um filho da nobre família de Orgham, foi nomeado senhorio e administrador das terras ao redor de Gotham. Em 1701, Anatol morreu, e a escritura passou para seus filhos. No entanto, a escritura seria artisticamente ignorada em vários pontos, pois outros interesses fizeram fortuna nas terras "não reclamadas".

SÉCULO XVIII

Em 1776, o assentamento havia se transformado em uma cidade de pastoreio conhecida como Gathome. Era o lar de várias famílias proeminentes, incluindo os Wainrights, mas não tinha nenhuma igreja, atípica para uma cidade deste tamanho e idade. Sua periferia era também o lar de uma mulher de medicina com o nome de Aiyanna. Uma noite, Tim e Moira Wainright foram assassinados na frente de seu filho. O filho caiu aos cuidados de Aldridge Pearce, um vagabundo que havia lutado ao lado de Tim Wainright.

Ichabod Craine, um pregador itinerante, usou a tragédia como desculpa para divulgar ainda mais sua palavra entre a população da cidade reunida, antes de ser repreendido por um proeminente cidadão, Garrett Jardin, por apontar Aiyanna como o tema de seus sermões odiosos. Craine respondeu que a cidade estava mudando, e que seu benfeitor, Ethaniel Orgham, havia construir uma Igreja. Inspirado por sua

Os Orghams e seus conspiradores tinham intenções mais sombrias do que qualquer um imaginava; usando as mortes dos Wainrights como gatilho, eles pretendiam orquestrar uma série de tragédias simbólicas culminadas pela decapitação de Jardin nos passos da nova igreja e o enterro de um dispositivo conhecido como 'Máquina da Realidade', estabelecendo um padrão para Gotham que ecoaria no tempo. Eles teriam conseguido, se não fosse pela intervenção inesperada de um misterioso estranho conhecido pelo nome de Mordecai. Este estranho transformou Pearce, que pretendia deixar a cidade, de volta à cidade, dando-lhe um capuz em forma de morcego para esconder sua identidade. Pearce, vestido de morcego, interveio, salvando Jardin e frustrando os planos da família Orgham. Como resultado de sua interferência no padrão pretendido, o ideal narrativo do cruzado de capa vestido como Morcego e nascido da tragédia ecoou adiante e acabaria por dar à luz o Batman.

CAMINHANDO NAS TREVAS NO SÉCULO XVIII

Como um espírito ancestral que anseia pela encarnação do homem-morcego, e a transformação de Pearce se deu com a intervenção de um estranho, de nome Mordecai. Essa figura, era uma das manifestações de Gotham em sua busca incessante por seu vingador.

SÉCULO XIX

Durante a segunda metade do século 18 e o início do século 19, Gotham foi uma grande cidade portuária conhecida como Gotham Town. A partir de 1799, Darius Wayne iniciou a construção de uma propriedade familiar que viria a se tornar conhecida como a Mansão Wayne.

Em 1º de janeiro de 1800, o homem da fronteira conhecido como Tomahawk envolveu-se em uma luta com um espião britânico chamado Lord Gerald Shilling. Shilling havia se disfarçado de aliado próximo de Tomahawk Stovepipe para se aproximar o suficiente para obter um pedaço de âmbar místico que Tomahawk havia adquirido do ocultista Jason Blood anos antes. Os dois lutaram entre si dentro de uma imensa caverna cheia de morcegos, não muito longe da propriedade Wayne. Durante a luta, o pedaço de âmbar caiu em uma corrente de fluido derretido. O xelim chegou para recuperá-lo, e o âmbar se fundiu à sua mão, mumificando todo o seu braço. Tomahawk cortou o braço e voltou com ele para a cidade de Gotham. O braço e o âmbar ficaram mais tarde conhecidos como a Garra de Aelkhünd. A caverna na qual os dois lutaram entre si serviria mais tarde ao moderno super-herói Batman como a Batcaverna.

Em 1840, Gotham passou por um grande planejamento urbano iniciado pelo juiz Solomon Wayne e pelo arquiteto Cyrus Pinkney que lançou as bases da cidade de Gotham. Sob a comissão de Wayne, o projeto de Pinkney foi concebido para invocar um "baluarte contra a impiedade dos selvagens, no qual possamos nutrir os dons da civilização cristã e ser protegidos da selvageria que espreita na natureza indomada". Pinkney via seus projetos como um todo orgânico, quase um ser vivo que, por sua vez, lutaria contra o mal. Gárgulas para assustar as pessoas no caminho da retidão; bordas arredondadas para confundir os seres malévolos; paredes grossas para prender na virtude. Tinha também muitas passarelas elevadas, com alguns edifícios ligados uns aos outros de tal forma que não podiam ficar sozinhos. Embora criticado veementemente pelos companheiros gothamitas de Wayne, o edifício agradou ao juiz e, de fato, foi muito bem-sucedido na medida em que atraiu outros para localizar seus empreendimentos nas proximidades - o que de fato se tornou o ponto focal de um próspero centro comercial no distrito financeiro de Gotham. Juntos, Wayne e Pinkney levantaram nada menos que uma dúzia de outros edifícios similares. A estrutura "estilo Gotham" de Pinkney, por um tempo, foi amplamente imitada, tanto em Gotham como em outros lugares, apesar da difamação universal no mundo arquitetônico.

Em 1895, a lenda de Solomon Grundy nasceu quando Gothamite Cyrus Gold, através de relatos variados, chegou à sua morte no Pântano Slaughter, o que levou à sua transformação em morto-vivo que surgiria ao público cinquenta anos depois.

No final do século, a cidade de Gotham se tornou um centro industrial movimentado. Entretanto, também se tornou um paraíso para o crime, conhecido mais por sua pobreza, pela esqualidez de suas favelas e pela total corrupção de seu governo do que por conquistas comerciais e culturais.

SÉCULO XX

Em 1900, a Expo de Gotham começou o século com uma nota incaracterística de otimismo. Ela certamente foi profética em seu caminho, particularmente em sua inauguração do túnel ferroviário subterrâneo experimental que liga o sul de Gotham com o continente próximo a Blüdhaven. A linha Gotham-Blüdhaven foi o segundo "metrô" moderno de seu tipo na América do Norte, depois que Chicago começou a experimentá-los pela primeira vez em 1897.

Como o resto da Expo de Gotham, a experiência do metrô foi decorada com o tema "Alice no País das Maravilhas" e continuou a operar até 1920, quando sua empresa matriz, a Greater Gotham Underground

Railway, entrou em colapso em um esquema de bolha de estoque. Mas até então outras linhas já haviam começado a operar em todas as ilhas centrais, e não havia como voltar atrás em relação a essa via particular de progresso.

Após o relativo silêncio da virada do século e os acontecimentos da Primeira Guerra Mundial, a palavra de ordem das ilhas de Gotham dos anos 1920 foi "consolidação". Essa palavra se aplicava tanto aos governos legítimos quanto ao crime organizado.

O processo de anexação de Gotham de Glendale, Manchester-Lyntown e Burnley-Bryanttown - três assentamentos irmãos espalhados por toda as Ilhas Centrais, que também datam da aquisição britânica, começaram em 1918, logo após a Primeira Guerra Mundial. Robinson Park como um "pulmão verde" para o novo Gotham (baseado vagamente no modelo do Central Park de Manhattan), disputas trabalhistas variadas, agitação social, e a imposição da Proibição.

Essa última ação levou à outra grande "consolidação" em Gotham durante esse período: a junção das fileiras das famílias do crime organizado e, em particular, das famílias mafiosas, que passaram a ocupar um lugar de destaque no submundo da cidade. A organização de Giuseppe Bertinelli nunca havia estado sozinha no submundo de Gotham, e as tensões dessa competição estavam começando a se manifestar.

Giuseppe Bertinelli aliou sua família com as organizações Beretti e Galante em 1920, a fim de usar a Proibição para cimentar um estrangulamento na economia "subterrânea" de Gotham.

Em oposição à aliança trifamiliar de Bertinelli estavam os Cassamentos e os Inzerillos. Esta batalha em curso se encerrou quente e fria durante a década seguinte, e só deveria ser finalmente decidida no início dos anos 1930. Houve também a introdução do automóvel para lidar com ele. Gotham, em particular, se viu particularmente em pior situação como resultado deste desenvolvimento. Em 1920, não era mais considerada igual a Nova Iorque e Metrópolis, mas uma cidade pobre em terceiro lugar em comparação. A queda de 1929 só agravou uma situação já instável para Gotham sob a administração do prefeito Archibald Brewster, que já estava lidando com as contínuas consequências da consolidação e as contínuas batalhas das diversas facções criminosas.

Se houve algum ponto brilhante em Gotham durante aquelas décadas, foi com a família Wayne, então chefiada por Alan Wayne. Ele nasceu de uma união que ocorreu entre Maio e Dezembro, entre Salomon Wayne, que tinha 77 anos no nascimento de Alan, e sua segunda esposa, Dorothea, quase quatro décadas depois de seu júnior. Alan Wayne conseguiu diversificar as propriedades familiares, fazendo crescer o império imobiliário na operação de transporte ferroviário da Wayne Shipping.

A Segunda Guerra Mundial finalmente pôs fim à Depressão, em Gotham como em qualquer outro lugar. Enquanto as nações da Terra pegavam em armas, Gotham o resto da América - estava apenas se preparando..., mas de forma espetacular.

Isto desencadeou a criação da fábrica ferroviária de Gotham e a construção do Terminal Central Robinson.

Enquanto isso, outras lutas pelo poder se multiplicavam, por Gotham, pela América e pela Terra como um todo.

A Segunda Guerra Mundial finalmente pôs fim à Depressão, em Gotham como em qualquer outro lugar. Enquanto as nações da Terra pegavam em armas, Gotham o resto da América - estava apenas se preparando..., mas de forma espetacular.

Na indústria, os Waynes, como de costume, lideraram a tarefa de se prepararem para a guerra que se aproxima. Liderado por Patrick Alan Morgan Wayne, filho de Kenneth e Laura, que já havia refeito o nome de família em suas próprias imagens em rápida sucessão durante a cruzada pela Proibição e a Primeira Guerra Mundial, a Wayne Enterprises começou a defender o industrialismo responsável como um conceito meio século antes que termos modernos como "fundos verdes" ou "fundos éticos" começassem a entrar em moda. De fato, suas operações químicas, de aviação e de construção naval deveriam estar entre os grandes baluartes da defesa americana.

Não foi só isso que Gotham trouxe para o esforço de guerra.

O ano de 1940 viu a chegada em Gotham do Lanterna Verde da Era Dourada. Ele foi cofundador das duas primeiras encarnações da Sociedade da Justiça da América.

O primeiro Lanterna Verde foi amplamente considerado um dos pivôs da Sociedade da Justiça e percebido, com razão, como uma de suas grandes potências. Seus esforços ajudaram a manter Gotham a salvo de tudo, desde os membros da quinta-coluna do Budismo e das forças de ataque nazistas até supercriminosos, como Vandal Savage.

O Lanterna Verde também desempenhou um papel como um dos membros sêniores do Esquadrão All-Star, uma organização estabelecida na esteira de Pearl Harbor que veio a servir como um grupo guarda-chuva de todos os "homens misteriosos" das Nações Aliadas durante a Guerra. Pelo menos meia dúzia de grandes batalhas entre as All-Stars e seus vários adversários eram conhecidas por terem sido travadas na área do Condado de Gotham, todas elas terminando, felizmente, em Vitórias de esquadrões.

Infelizmente, está primeira e verdadeira Era Dourada de Gotham não pôde durar. Durante os anos 1950, Gotham evoluiu com as mudanças dos tempos, particularmente à luz da paranoia perpetuada pela Guerra Fria. Vários abrigos antibombas foram erguidos em toda a cidade. Nos anos 1960, os planejadores da cidade de Gotham iniciaram um ambicioso projeto chamado Rodovia Subterrânea. Começando na Quarta Avenida, eles começaram a construir uma verdadeira via subterrânea projetada para se conectar com o sistema de metrô. Conseguiram completar apenas duas centenas de metros de túnel antes que os cortes no orçamento os obrigassem a abandonar o projeto. Em anos posteriores, a rodovia inacabada tornou-se um paraíso para os desabrigados e até mesmo para alguns criminosos como o Crocodilo.

FINAL DO SÉCULO XX

O crime em Gotham continuaria a proliferar na última metade do século. Este aumento da atividade criminosa proporcionaria a Gotham para sediar seu icônico super-herói, o Batman. Outros vigilantes, como Robin, Batgirl e a Caçadora apareceram nos anos seguintes, combatendo o aumento do mal com sua presença. Mas com heróis, Gotham também foi apresentado a vários supervilães estranhos, porém muito perigosos, como o Coringa, o Pinguim, o Duas-Caras, a Hera Venenosa, o Enigma e o Espantalho.

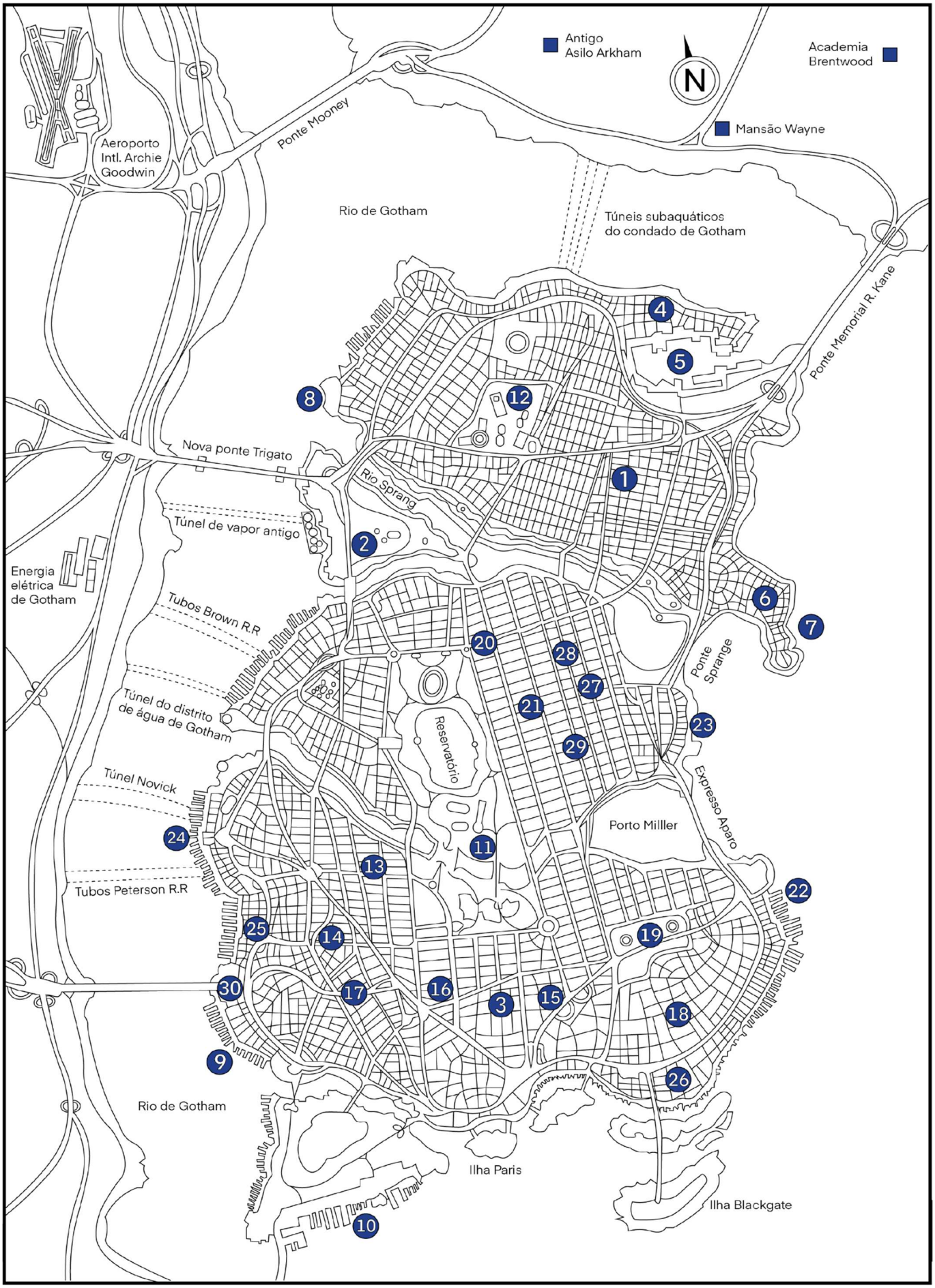
TERRA DE NINGUÉM

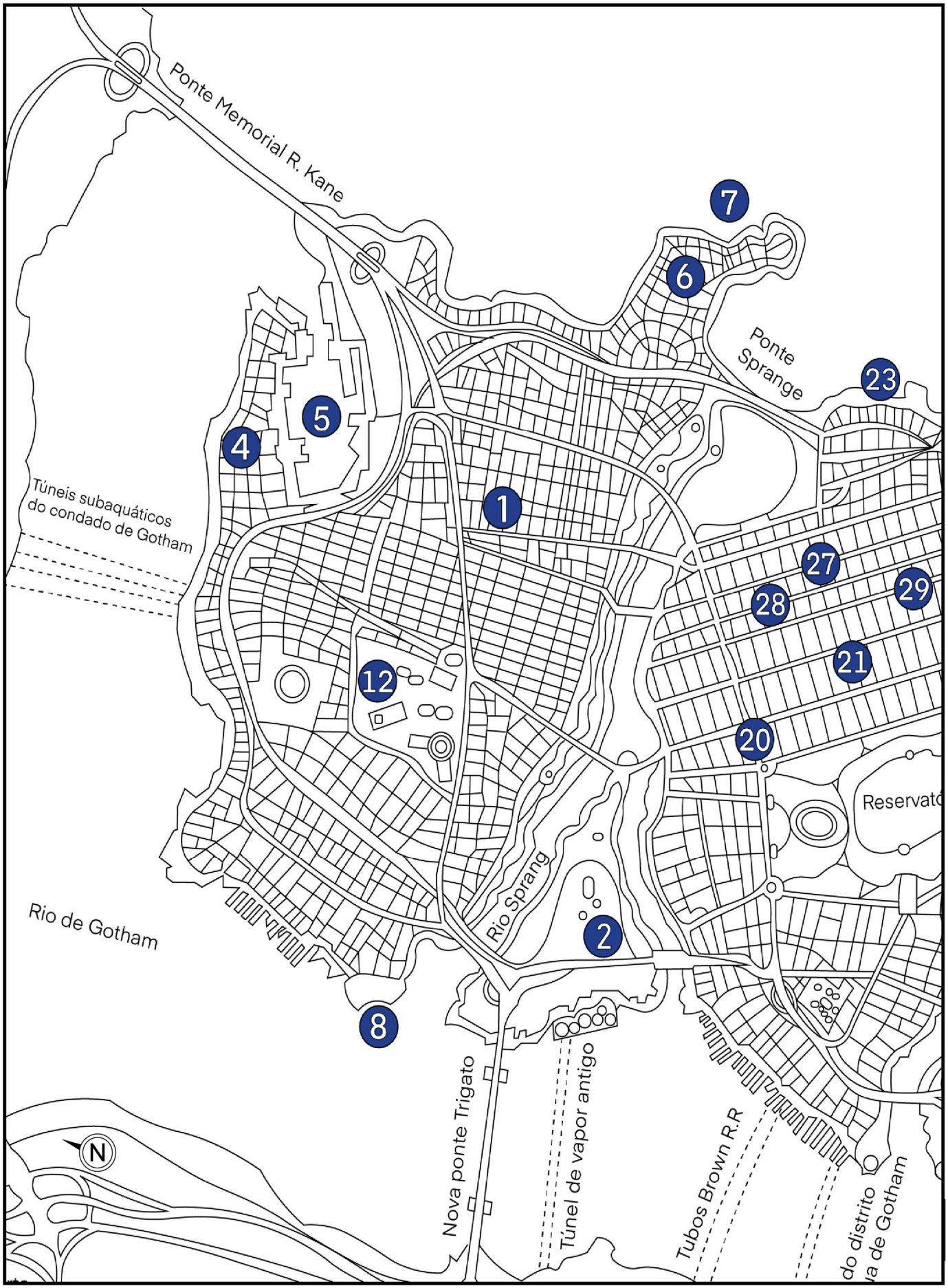
Logo após a tentativa de Ra's al Ghul de contaminar Gotham com um vírus mortal, a cidade sofreu um terremoto de magnitude 7,6 em um evento comumente chamado de "Cataclismo". Com esperanças de reabilitar a cidade destruída, o governo dos Estados Unidos a declarou "Terra de Ninguém", o que efetivamente colocou toda a cidade da ilha em quarentena. Eventualmente, graças em grande parte às maquinações financeiras e políticas de Lex Luthor - mergulhando suas mãos, como sempre, em meios legítimos e ilegais para alcançar seus objetivos - Gotham City foi liberada e reconstruída, e voltou a juntar-se aos Estados Unidos, após um período turbulento.

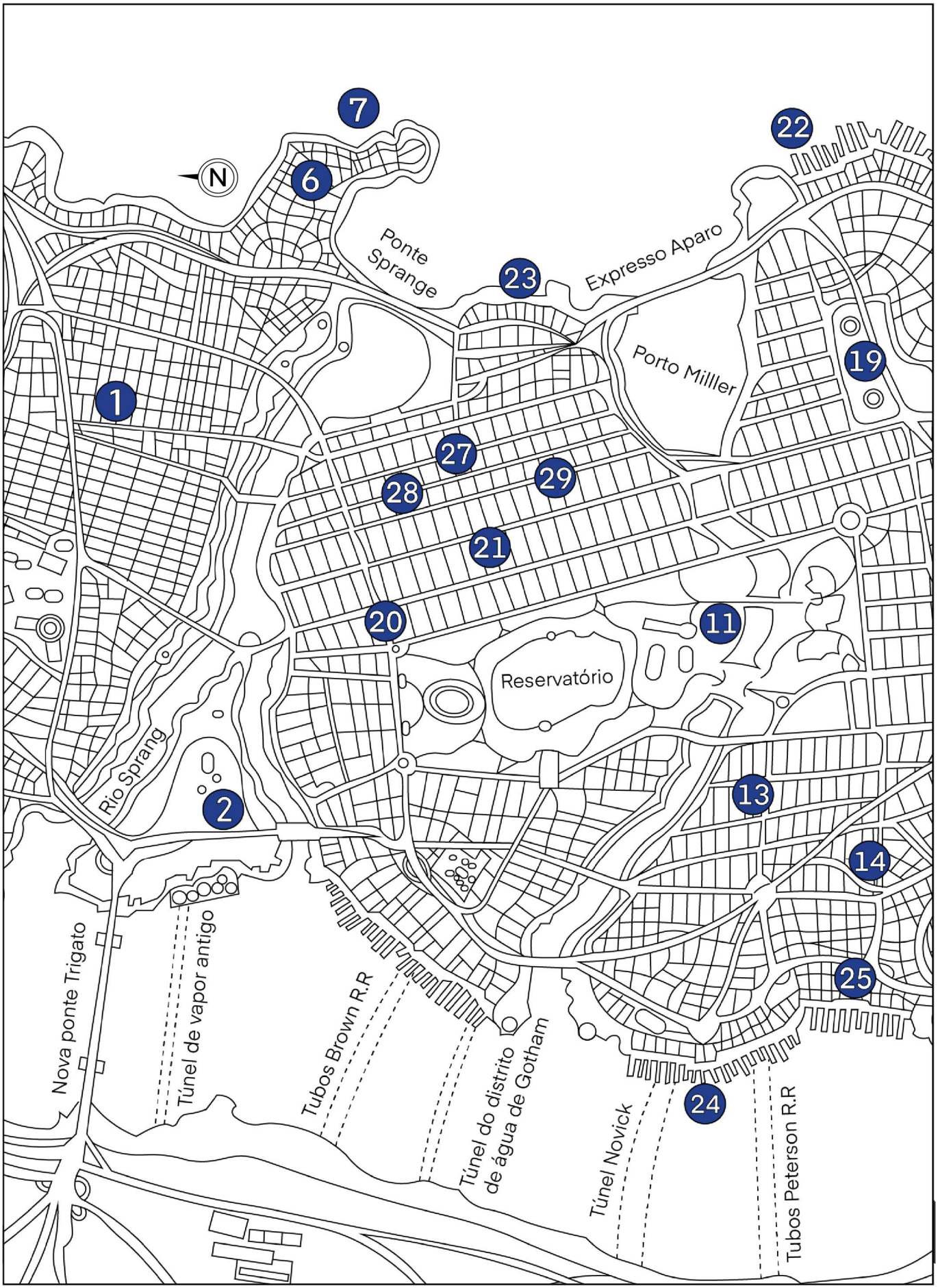
MAPA DE GOTHAM CITY

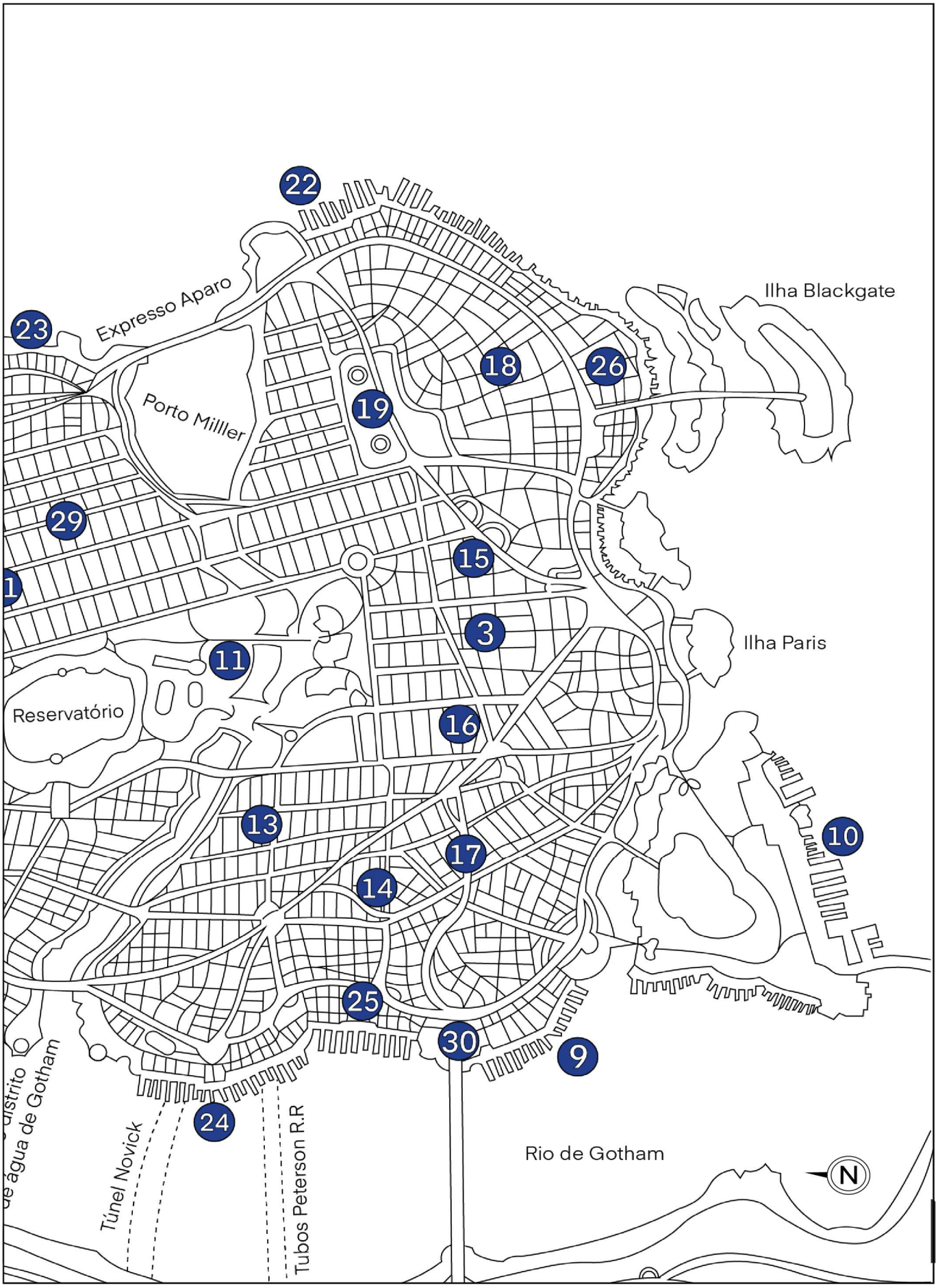
PONTOS DESTACADOS NO MAPA

1) Beco do Crime
2) Asilo Arkham
3) Velha Gotham
4) Milha de diversão
5) Bacia de Iate Rogers
6) Robbinsville
7) Cope Carmine
8) Aparo Park
9) Docas Dixon
10) Pátios Tricorner
11) Parque Robinson
12) Jardim Botânico Wayne
13) City Hall
14) Tribunal Superior de Gotham
15) Sede do DPGC
16) Torre Wayne
17) Gotham Center Um
18) Praça da Catedral
19) Park Grant
20) Praça Monólito
21) O Edifício "C"
22) Porto Adams
23) Complexo Esportivo Knights Dome Rio Gotham
24) Ranelagh Ferry
25) Porto Um de Trinity Place
26) Torre Von Gruenwald
27) Edifício R.H. Kane
28) Complexo Surh
29) Distrito Kubrick
30) Vauxhall Opera Shell & Indoor Concert Center


Antigo Asilo Arkham
Academia Brentwood
N
Mansão Wayne
Aeroporto Intl. Archie Goodwin
Ponte Mooney
Rio de Gotham
Túneis subaquáticos do condado de Gotham
Ponte Memorial R. Kane
Nova ponte Trigato
Rio Sprang
Túnel de vapor antigo
Energia elétrica de Gotham
Tubos Brown R.R
Túnel do distrito de água de Gotham
Túnel Novick
Tubos Peterson R.R
Reservatório
Ponte Sprange
Expresso Aparo
Porto Milller
Rio de Gotham
Ilha Paris
Ilha Blackgate
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30


Ponte Memorial R. Kane
Ponte Sprange
Túneis subaquáticos do condado de Gotham
Rio de Gotham
Rio Sprang
Reservató
Nova ponte Trigato
Túnel de vapor antigo
Tubos Brown R.R
do distrito
a de Gotham
N
1
2
4
5
6
7
8
12
20
21
23
27
28
29


7
22
N
6
Ponte Sprange
23
Expresso Aparo
Porto Milller
19
1
27
29
28
21
20
11
Reservatório
Rio Sprang
2
13
14
Nova ponte Trigato
Túnel de vapor antigo
Tubos Brown R.R
25
Túnel do distrito de água de Gotham
24
Túnel Novick
Tubos Peterson R.R


22
Expresso Aparo
Ilha Blackgate
23
18
26
Porto Milller
19
29
15
1
3
Ilha Paris
11
Reservatório
16
13
10
17
14
25
30
9
24
Rio de Gotham
N
Túnel Novick
Tubos Peterson R.R

AS ILHAS CENTRAIS DE GOTHAM

Durante os últimos quatro séculos desde a fundação de Gotham, independentemente da versão dessa fundação em que se decida acreditar, esta cidade tem crescido. Muito.

Essa é a natureza das cidades. Por vezes, o crescimento foi por centímetros ao longo de décadas, por vezes por saltos de limites ao longo de dias - este último principalmente através de incorporações com cidades vizinhas a norte espalhadas pelas Ilhas Centrais no início do século passado. Como resultado, a cidade de Gotham é algo como uma manta de retalhos de comunidades. Na verdade, a frase "uma comunidade de comunidades" faz justiça ao local. Nem mesmo os projetos de reconstrução e de novas construções do chamado "*Billion Dollar Buildup*" - mais precisamente, os números citados estão na faixa baixa dos 300 bilhões - desencadeados pelo fim da Declaração de Terra de Ninguém, foram capazes de mudar isso.

A disposição das ruas continua a mudar, assim como os marcos da linha do horizonte, mas não as pessoas. Não por muito, pelo menos até recentemente.

Como uma organização conveniente este capítulo será citado ilha por ilha, no sentido norte.

ILHA SUL

As primeiras povoações do que se tornou a Gotham moderna foram estabelecidas na Ilha de Gotham do Sul, por isso esse é o marco inicial do mapeamento. É também aqui que as mais dramáticas das recentes mudanças na minha cidade natal começaram a sério.

ANTIGA GOTHAM

Este é a "Velha Gotham" original, onde a cidade nasceu como um verdadeiro povoado, na medida em que historiadores e arqueólogos foram capazes de se juntar. Conhecido hoje em dia como "o Hub", este é o distrito onde a aldeia original de Gotham - assim como o antigo distrito holandês - se encontra. De fato, desde as suas origens nebulosas nos anos 1630 até aos anos 1850, parece frequentemente aos que não estão familiarizados com Gotham que as suas fronteiras pouco mudaram.

Mais conhecido pelas suas ruas estreitas e sinuosas, a Gotham antiga original foi durante muito tempo considerada não só como o coração histórico da cidade, mas também como o seu primeiro e mais perigoso lar para os recém-chegados imigrantes. No entanto, grande parte da construção de terras antes do "Terra de Ninguém" foi designada como propriedade patrimonial, o que a torna uma prioridade mais elevada do que outras para o restauro e atualização para códigos de construção modernos.

Há algumas partes da antiga Gotham original que estão a ser literalmente enterradas para permitir alguma da nova construção. De uma forma que me faz lembrar mais as secções subterrâneas do centro de Seattle do que qualquer outra coisa, alguns dos edifícios mais recentes e as ruas em que se encontram foram construídos mesmo em cima dos escombros das estradas e edifícios pré-Cataclismo. Esta decisão foi tomada pela nova câmara municipal e por vários proprietários e promotores imobiliários, desafiando o conselho contrário de empresas de engenharia, conselheiros de política social e de aplicação da lei. Esta impaciência pode ter um preço próprio nos anos vindouros.

PRAÇA DA CATEDRAL/DISTRITO DO ANTIGO SALÃO CITRINO

Uma das primeiras expansões ao longo da costa da Ilha de Gotham do Sul, este distrito foi estabelecido na sequência da aquisição britânica da antiga *Nieuw Rotterdam* aos holandeses. Nos anos que antecederam o Cataclismo e a "Terra de Ninguém", foi sede da Câmara Municipal, do Salão de Registos, do tribunal municipal e do Edifício da Esquadra Central do Departamento de Polícia de Gotham. Também já foi conhecida simplesmente como "*East End*", e foi considerada um dos bairros mais infames da cidade até James Gordon e o Batman chegarem à

cidade. O edifício da Esquadra Central tem sido desde a sua construção há mais de um século, construído como um dos primeiros da escola de arquitetura de Pinkney ou Gotham, que se tornou famoso - ou infame de acordo com muitos - em todo o país desde meados do século XIX. Como tal, é uma de uma minoria de estruturas não pertencentes ou mantidas por um ramo ou outro das Empresas Wayne ou pela Fundação Wayne que conseguiu sobreviver ao terremoto. Assim, ganhou um estatuto de marco histórico. Uma vez que não se assemelha a nada como uma fortaleza, seria de esperar que houvesse ameias adequadas ou um fosso. Em vez disso, há um parque de estacionamento normalmente meio cheio de cruzadores policiais em ambos os lados do edifício. Cavalaria de uma seção moderna - e útil no restabelecimento da lei e da ordem em Gotham.

No extremo norte do distrito da Câmara Municipal Velha encontra-se a Praça da Catedral e o sinal mais visível do renascimento religioso na Gotham pós-Terra de Ninguém: a Catedral de Gotham, em breve concluída, destinada a ser a futura sede da Arquidiocese de Gotham da Igreja Católica. A reconstrução da Praça da Catedral pela Igreja desencadeou um grande boom imobiliário nos blocos circundantes. A construção comercial e residencial nas ruas circundantes disparou. Espera-se que os primeiros dos novos inquilinos se mudem para os novos edifícios dentro de um ano.

Quanto ao significado religioso da Praça da Catedral, é apenas o sinal mais visível. Muitos gothamitas, independentemente da fé a que pertencem, consideram o renascimento de Gotham nada menos do que um verdadeiro milagre funesto. Como resultado, a frequência de cerimónias de culto tem aumentado. Muitas das igrejas menores, mesquitas, sinagogas, templos etc., espalhadas pelas ilhas de Gotham, estão a ser renovadas ou reconstruídas. Após a construção comercial e residencial, e em alguns casos antes dela, o *boom* da construção religiosa é o maior da cidade.

O bairro mais a nordeste da antiga Câmara Municipal era outrora conhecido como a seção Neville e é onde a antiga Câmara Municipal e os Distritos de Diamante se encontram. Nomeada pela sua principal estrada Leste-Oeste, Neville Street, é uma mistura selvagem de residências e empresas que vão desde as menores às maiores. A Torre Wayne (outrora conhecida brevemente como o Edifício Corolla durante uma venda temporária desta peça central de Midtown Gotham) pode ser encontrada aqui, onde a *Grand Avenue* passa através do distrito no seu percurso para norte através das Ilhas Centrais.

DISTRITO FINANCEIRO

Alternativamente denominado Distrito Comercial Central, o Distrito Financeiro está localizado a sul da Praça da Catedral/Distrito da Câmara Municipal. Alguns geógrafos tratam este local como parte do seu vizinho do norte, e existe um espaço para a discussão em relação ao pertencimento do Distrito Financeiro.

O Distrito Financeiro é a sede do complexo da Bolsa de Valores de *Gotham-Bruford Tower* no cruzamento da Industrial *Boulevard* com *Wall Street*. Desde que a Declaração de Terra de Ninguém foi rescindida no Dia de Ano Novo, o comércio foi retomado no piso da Bolsa de Gotham com um sentido de vigor renovado.

Aqui, tanto como em qualquer outro lugar, está o coração dos esforços de reconstrução, especialmente com o influxo de dinheiro da LexCorp nos meses que se seguiram à revogação da *Terra de Ninguem*. Várias dúzias de projetos chave de construção e de preservação histórica criaram naturalmente raízes aqui, incluindo o complexo *Crystal Palace/America's Mall*, a Torre *Von Gruenwald*, e a *Port Adams Plaza*.

CHINATOWN

Chinatown foi originalmente batizada como *Brideshead* numa das primeiras expansões da Vila de Gotham após a sua aquisição pelos britânicos. Contudo, isso mudou para sempre na sequência do êxodo forçado dos chineses americanos para leste de São Francisco e da cidade de *Gateway* na década de 1870. Enquanto alguns residentes ainda se referem ao bairro pelo seu antigo nome, esse

hábito está lentamente a desvanecer-se das tradições de Gotham.

Nos últimos anos, algumas pessoas - principalmente não residentes nesta altura, embora isso esteja a mudar rapidamente - foram levadas a chamar a este distrito *PanAsia Town*. O bairro está se tornando conhecido como um paraíso para imigrantes - tanto legais como ilegais - e refugiados de todo o bairro do sudeste da Ásia. Se quiser provas disso em concreto e aço, então dê uma vista de olhos à nova Torre de Quioto que está a subir em *Moench* e *Croydon*. Todas as empresas que alguma vez se interessaram por Gotham têm um pedaço daquele edifício.

O rosto mais conhecido de Gotham *Chinatown* aos olhos do resto do mundo é *Gate Street*, com uma entrada a condizer com o seu nome e uma arquitetura antiga chinesa. Para chegar à Ponte *Westward* e *Tricorner*, é necessário passar ou ao redor da *Chinatown*. De particular interesse para os turistas no distrito de *Chinatown* são as ruas *Storrow*, *Mott* e *Englehart Boulevard*, cada uma tão conhecida como *Gate Street* pelos seus restaurantes étnicos e lojas boutique. *Englehart* em particular é conhecida como "*Chinatown's Boardwalk*" em alguns círculos de Gotham, e está a começar a bater o Porto de São Francisco e o *Boardwalk* de Atlantic City por comparação.

Outro dos mais recentes marcos em construção em *Chinatown*, como parte das consequências da acumulação de bilhões de dólares - como alguns lhe chamam - vai ser a *One Port Trinity Plaza*. Não se assemelhando a nada como uma ponta de flecha entalhada ou um templo de alguma religião antiga, *Port Trinity* será a nova sede da Autoridade Portuária de Gotham, governando todas as instalações portuárias civis e comerciais em Gotham. Quer mais? Verifique a Concha da Ópera de *Vauxhall* e o Centro de Concertos *Indoor*, a ser construído mesmo debaixo da nova Ponte *Vincefinkel*, marcando a fronteira ocidental entre Chinatown e o "antigo *Upper West Side*", agora o novo centro do governo cívico de Gotham. Significa como um espetáculo cultural, é tanto um templo à sua maneira como uma Trindade do Porto ou Praça da Catedral e acolherá tudo, desde ópera tradicional a concertos de rock e teatro ao vivo nos próximos anos.

ILHA TRICORNER

Uma comunidade insular separada de Gotham até às anexações do primeiro quartel do século XX, *Tricorner* é conhecida por uma série de coisas: os velhos estaleiros navais, (que antecederam até os estaleiros de construção naval Wayne na Ilha de Gotham do Sul); o reservatório no centro geográfico de *Tricorner*, em torno do qual as ruas numeradas da comunidade insular estão dispostas como raios numa roda que serve toda a metade sul das Ilhas Centrais; e a antiga Base da Guarda Costeira. Os estaleiros navais e a base da Guarda Costeira com as suas medidas de segurança forneceram o primeiro refúgio para a Polícia de Gotham nos seus primeiros esforços para recuperar Gotham da ilegalidade, nos primeiros três meses da Declaração da Terra de Ninguém.

Esta última foi especialmente irónica, dado o seu estatuto de há muito anterior ao Terra de Nínguem como um refúgio para o crime organizado, uma situação que foi considerada tão má nos anos anteriores à primeira nomeação de Gordon para o gabinete do Comissário que várias comissões especiais de investigação sobre corrupção policial fizeram-lhe regularmente referência, e dezenas de agentes que ali estavam estacionados perderam os seus distintivos, por vezes independentemente da sua verdadeira culpa ou inocência de quaisquer crimes. Resta saber se a relação construída entre *Tricorner* e os "*Blue Boys*" durante o Ano do Terra de Nínguem irá durar na sequência da reunião de Gotham com o resto da América, embora o recém-nomeado Comissário de Polícia James Gordon se tenha instalado numa das secções residenciais do distrito de forma permanente, num bloco de apartamentos para onde ele e a sua falecida esposa, a Capitã Sarah Essen-Gordon, se mudaram no retiro dos "*Blue Boys*" da Ilha de Gotham do Sul.

NOVO DISTRITO DA CÂMARA MUNICIPAL

Isto também é conhecido como *Upper West Side*. Os subdistritos que compõem esta seção de Gotham incluem *Renfield Heights*, outrora a vizinhança do cortiço, muitos dos quais crianças frequentaram a escola do outro lado do rio em *Evanstown* e *Roxbury* em *Sommerset*.

No entanto, é esta parte da Ilha de Gotham do Sul que foi escolhida como a casa da nova sede cívica de Gotham, situada entre outros marcos históricos, como o Terminal Central Robinson na Avenida *Schnapp*. Novos marcos na construção incluem o novo complexo da câmara municipal e o Tribunal Superior de Gotham.

Outra parte do Novo Distrito da Câmara Municipal que também deu passos em frente nos últimos meses no sentido de melhorar é *Battergate*, a antiga "Zona de Guerra". Antes de Terra de Ninguem, *Battergate* tinha uma reputação tão má como *Park Row* ou o *Hill* por crimes violentos e famílias desfeitas. Só nos últimos meses desde a reabertura de Gotham, a seção de *Battergate* registou melhorias drásticas em todos os indicadores sociais e económicos.

Que isto existe como um milagre ou sugere algo mais sinistro ainda tem de ser decidido. Muitos investidores com agendas de melhoria social em mente estão a usar o sucesso de *Battergate* para justificar os seus próprios projetos ambiciosos em bairros como *Park Row*, *East River*, e a *Colina para o futuro*.

MIDTOWN

Uma manta de retalhos urbana por direito próprio, *Midtown* inclui, entre outras atrações, *Theatre Row*, que há muito rivaliza com a *Broadway* de Nova Iorque e a *Bessolo Boulevard* de Metropolis pelas suas atuações teatrais ao vivo; os Distritos Diamante e da Moda, ambos com razões óbvias para os seus nomes; *Stroll Lane*, uma seção de parques de um quarteirão; e *Little Odessa*.

O distrito da moda é marcado no extremo norte pelos estaleiros do sul do Porto de *Miller* (antigo *Rock Harbor*). Na sua fronteira sul fica *Grant Park*, agora famoso mundialmente como o local do "*Camp Lex*". O próprio Parque *Grant* está a ser restaurado pelo Departamento de Parques, mas estão em luta com as autoridades federais, que esperam que seja declarado um local histórico federal. Quem vai ganhar? Não faço ideia, mas, entretanto, os gothamitas estão certamente entretidos pela batalha entre a Câmara Municipal e *Washington*.

O Distrito de Diamante fica no centro de *Midtown*, diretamente entre a velha Gotham e o Parque Robinson. Deriva o seu nome da preponderância de joalheiros e de concessionários e corretores de pedras preciosas que prevaleciam já no início do século XIX. Hoje em dia, é tanto o lar de complexos de apartamentos arranha-céus como de corretores de pedras preciosas. Não é surpresa descobrir que alguns comerciantes de pedras preciosas fazem as suas casas nesses apartamentos para poupar tempo de deslocação para o trabalho.

A pequena Odessa tem sido o lar dos imigrantes da Europa Oriental de Gotham há mais de um século. Está localizada nas franjas sudoeste de *Midtown*, ao longo da sua "fronteira" com *Chinatown*. Russo, Vlatavan, Ucraniano, ou Transbelviano - se for da Europa de Leste, tudo se mistura aqui. A seção Little Odessa também inclui a Praça Volczek, nome do herói da Guerra Revolucionária nascido na Transbelávia, General Jarsc Volczek. Cada 20 de Novembro, as celebrações do Dia de S. Vanya em honra do general em particular têm sido amplamente apreciadas em anos passados. O fim de *Terra de Ninguem* promete um regresso a tais celebrações.

ILHA CENTRAL

No meio do sanduíche cívico, a Ilha Central de Gotham é onde todas as artes e ciências de Gotham se juntam em uma espécie de confusão. Embora não tão sujeito à onda de reconstrução como o Sul de Gotham, o Centro de Gotham não é menos um beneficiário do processo de revitalização. *Chelsea/ Uniuersitg Town* Este distrito está localizado a oeste do Parque Robinson na Ilha de Central de Gotham. Famosa pelas suas celebridades nas últimas décadas, a

Universidade da Cidade de Gotham - conhecida por muitos licenciados mais antigos como "Estado de Gotham" - é a peça central desta comunidade, tendo sobrevivido na sua localização atual durante mais de um século. O complexo do Planetário de Kane é o lar dos programas de ciências espaciais, que têm visto uma rápida expansão em Gotham nos últimos anos. A Faculdade de Arquitetura *Furst Memorial* é igualmente conhecida pelo seu programa de estudo histórico desse campo.

Muitos estudantes da Universidade de Gotham encontram a sua vida social centrada principalmente em *Kingston Square*, com as suas cafetarias, boates e livrarias. Todas as principais cadeias de cafetarias e livrarias têm filiais na praça. Todas elas costumam estar lotadas durante o horário normal de expediente, o que na praça tende a significar 7:00 da manhã à meia-noite.

Aqueles que não acabam em *Kingston Square*, contudo, podem muito bem gravitar para *Burnley Harbor*. Outrora conhecido popularmente como a "Pequena Boémia" de Gotham, *Burnley Harbor* fica ao longo da costa ocidental da Ilha Central. Tem a sua própria mistura antiga de instalações de navegação para tudo, desde barcos a motor privados à navegação comercial (embora até os portos de navegação tendam a ser utilizados por iates de luxo e navios de cruzeiro).

A comunidade artística mais excêntrica, inventiva, e simplesmente exagerada de Gotham, pode normalmente ser encontrada ali 24 horas por dia. Nunca importava em que meio os artistas trabalhavam: filme, barro, tinta e tela, quadro de arte, ou mármore. Se era "Arte" - ou pelo menos tentar ser "Arte" - os seus praticantes estavam em Pequena Bohemia. Além disso, parece que os velhos hábitos - nesta frente, pelo menos estão a reafirmar a força total do próprio *Burnley Harbor*. É certo que o tenor das obras que saíram de *Burnley Harbor* mudou na sequência da reconstrução, tendendo mais para um optimismo feroz e desafiante.

PARQUE ROBINSON

Enquanto os limites sul do parque existem no sul de Gotham, a maior parte do parque fica no centro de Gotham. Nenhuma discussão sobre Gotham estaria completa sem a inclusão do maior dos seus parques. Durante a Terra de Ninguém, o parque foi considerado o lar e território soberano de criminosos de longa data e da eco fanática Hera Venenosa. Atravessar essa fronteira informal marcada pelas muralhas do parque significava uma sentença de morte sumária executada por Hera ou pelos seus lacaios.

Embora a Terra de Ninguém tenha agora caído, o Parque Robinson ainda é completamente inacessível ao público. Entre os marcos históricos do parque estão o Fórum dos Doze Césares no extremo norte; o Reservatório Robinson Park, o segundo das instalações de armazenamento de água de reserva da cidade e, no Inverno, a maior arena pública de patinagem da cidade; o antigo aterro de *Janson Landfill*, há muito tempo recoberto de paisagem e substituído pelo *Freshfields* em *Bristol*; e os Jardins *Giella*, uma instalação especial de investigação botânica anteriormente gerida conjuntamente pela WayneTech, o S.T.A.R. Labs, e a Universidade de Gotham. As empresas envolvidas e a Universidade de Gotham estão atualmente em negociações sobre se e até que ponto reativar e reestruturar os laboratórios de botânica devem ou não os laboratórios de botânica da Hera Venenosa, se estes se devem retirar ou ser removidos.

Se o acesso público ao parque for alguma vez totalmente restaurado, espero que os esforços para reconstruir as antigas atracções como o Castelo dos Dedos, o Fórum, e o reservatório sejam rapidamente levados por diante. Os fundos para esse trabalho já foram reservados pela administração Dickerson.

COVENTRY

Coventry é delimitada a norte pelo rio *Sprang*, a oeste pela Avenida *Mortimer*, a sul pela Avenida *Dillon* e pela margem norte do Parque Robinson, e a leste (mais ou menos) pela Décima Avenida e a sua interseção com *Dillon* na Praça *Monolith*. Com uma natureza em grande parte residencial antes de Terra de Ninguém, o *boom* de construção atingiu também, em certa medida, *Coventry*. Na

sequência do Terra de Ninguém, a composição étnica dos residentes tem sido cada vez mais de origem sul-americana, com uma divisão equilibrada entre os imigrantes recém-chegados e aqueles cujas famílias chamam a casa de Gotham há pelo menos duas ou três gerações.

O Jardim Zoológico de Gotham ainda tem aqui o seu anexo norte. Os animais que lá vivem sobreviveram em grande parte à Terra de Ninguém, com muita ajuda de voluntários que optaram por ficar para trás para os proteger. O zoo está a ser alvo de financiamento prioritário para ajudar a acelerar os trabalhos de restauração pela Câmara Municipal, especialmente na sequência da perda das suas instalações do Parque Robinson para a Hera Venenosa durante a Terra de Ninguém.

UPPER EAST SIDE

Outrora conhecidas como as cidades independentes de *Manchester* e *Lyntown* na costa oriental da Ilha Central de Gotham antes da consolidação, o *Upper East Side* desenvolveu uma reputação ao longo do século passado como a "Pequena Itália" não oficial de Gotham. Foi o último verdadeiro reduto das famílias mafiosas que chegaram no início dos anos 1900. Eventualmente, vieram a segurar o crime organizado da região de Gotham numa mão de ferro após a reforma da Sociedade da Justiça em 1951, até à chegada simultânea a Gotham do então Tenente James Gordon e do misterioso Batman.

As famílias mafiosas de Gotham têm sido lendárias em estatura. As suas quedas têm sido igualmente dramáticas. Gangues como os Romanos e a sua família, os Maronis, os Zuccos, os Bressis, os Cassamentos, os Inzerillos, os Berettis, os Galantes, e um punhado de outros jogadores dominam Gotham há duas gerações ou mais. Acima de todos eles estavam os Bertinellis, que estiveram no seu auge sob o comando de Don Franco Bertinelli até à sua morte no lendário Massacre de Domingo de Ramos. Uma vez tiveram um império que se estendia desde *Bludhaven* até à cidade de Nova Iorque.

O *Upper East Side* detém ainda outro legado: o legado industrial deixado pelos antigos *Manchester* e *Lyntown* aquando da sua incorporação em Gotham City no final da década de 1920. As antigas fábricas químicas pertencentes à Wayne Chemical e *Chem-Max Compounds*, os pátios ferroviários em *East Lyntown*, as antigas docas e armazéns em *Miller Harbor*, na foz oriental do Rio dos Dedos, ainda lá se encontram. Muitos deles continuam a prosperar até hoje, embora na esteira da Terra de Ninguém, os trabalhos sérios de demolição, melhoramento e remodelação estejam muito na ordem do dia.

Uma das outras particularidades do *Upper East Side*, particularmente a seção de *Manchester*, antes da Terra de Ninguém, era que era um dos poucos lugares nas ilhas de Gotham onde ainda se podia encontrar duas coisas: campos abertos e habitações unifamiliares viáveis e a preços acessíveis. Embora para ser justo, este último estava também presente, em certa medida, na *Coventry* da Terra de Ninguém. Resta saber se uma ou outra condição ainda se manterá nestes tempos pós-Ninguém.

Pode-se tomar a construção de edifícios como o novo Edifício R. H. Kane (sucessor do antigo Centro Kane localizado em *Midtown*), o Complexo Suhr, e o chamado Distrito Kubrick como uma ameaça a esse sentimento familiar/ residencial. No entanto, o júri permanece de fora, por enquanto.

Uma nota adicional: o layout da grade no estilo de Nova York/Metrópolis das ruas entre a Primeira e a Décima Avenidas, começando no Distrito da Moda mas absolutamente dominante no *Upper East Side*, destaca-se como uma estranheza dado o resto dos padrões de rua reconhecidamente mais excêntricos de Gotham (ou a total falta dos mesmos para ser honesto). Foi uma experiência de planeamento urbano durante as primeiras décadas pós-consolidação por parte do governo da cidade então recentemente expandido. Parece ter-se saído tão bem como qualquer outra coisa em Gotham.

ILHA MERCEY

Nomeado pelo seu proprietário original, Steven Mercey, a Ilha Mercey está prestes a ser renomeada para "Ilha Arkham" pelas forças da opinião pública. Pois foi aqui que o

Dr. Jeremiah Arkham mudou o pessoal e os pacientes do Asilo Arkham nos últimos anos, após a demolição das instalações originais de *Sommerset* por Bane, ao descobrir a existência da Mansão Mercey. A mansão foi concebida de uma forma muito excêntrica, com corredores que aparentemente levaram a becos sem saída sem explicação, salas escondidas, e um teatro privado para atuações ao vivo ou cinematográficas a expor por capricho do falecido milionário.

A Ilha *Mercey* é também o lar do fim da ponte *Trigate* das ilhas de Gotham, um vão de três vias que liga Gotham ao continente em *Sommerset*.

Também a Estação de Tratamento de Esgotos *DiAngelo* está situada no lado ocidental da Ilha *Mercey*. Alguns podem considerar está uma espécie de vizinho mais apropriado ao Asilo Arkham do que qualquer outro.

ILHA NORTE

A Ilha Norte de Gotham é considerada por muitos geógrafos como a "Velha Gotham". Pelo que pude compreender, parece resultar do fato de a maioria dos edifícios aqui ainda serem de antes da Terra de Ninguém. Por que é que isto é assim? Ainda não há muito do bilião de dólares que o dinheiro da construção encontrou o seu caminho até aqui. Há muitas das velhas relíquias, desde a arquitetura da era Pinkney até à semimoderna, que ainda têm de ser restauradas ou demolidas.

PARK ROW

Outrora o endereço mais desejável em Gotham, *Park Row* é desde há cerca de três décadas o mais infame dos bairros de Gotham. Permanentemente cicatrizado na sequência dos assassinatos de Wayne, o distrito de *Park Row* nunca recuperou dessa noite terrível. Tem agora o rótulo de "Beco do Crime" na mente da maioria dos cidadãos de Gotham. Lojas e outras atracções que serviam os gothamitas de todas as classes sociais antes dos assassínios Wayne poderiam muito bem ter tido a arma apontada e disparada contra eles também, pois afetou-os da mesma forma, embora através de uma estrada mais torturada até à falência.

No entanto, é também aqui que os assistentes sociais, a polícia e os investidores têm sido tão determinadamente ativos como o elemento criminoso. Liderados pelo Dr. Leslie Thompkins e financiados principalmente pela Fundação Wayne, entre outros, estes esforços têm sido infundidos com vigor renovado na trilha da Terra de Ninguém. Talvez, com a queda da Terra de Ninguém, estes esforços possam finalmente ter uma hipótese de sucesso. Certamente, a Colina (coberta mais tarde na excursão) rivaliza agora rapidamente com a *Park Row* em termos de reputação desagradável, especialmente depois da Terra de Ninguém.

O BOWERY

Juntamente com *Park Row*, o *Bowery* costumava ser conhecido como "*Logerquist's Acres*", onde se diz que Jon Logerquist manteve terras agrícolas na Ilha de Gotham Norte nos anos antes da sua morte. Algumas histórias dizem que o seu fantasma ainda permanece aqui e em Park Row, mesmo depois de ter sido desmascarado por todos, desde o Dr. Terrence Treze até aos Desafios do Desconhecido ao longo das últimas duas décadas. Apesar dos cépticos, os crentes persistem.

NEWTOWN & OTISBURG

Juntamente com o *Scituate* (tratado mais tarde neste capítulo), estes dois bairros constituíram o núcleo da antiga cidade de *Glendale*. Principalmente residenciais em maquilhagem, embora tenham alguns dos complexos de escritórios menores da cidade e o Instituto de Tecnologia de Glendale. *Otisburg* em particular é mais conhecido como um lugar por onde passam pessoas para chegar ou afastar-se de outras partes da Ilha do Norte.

O SCITUATE

Localizado entre *Newtown* e *Otisburg* a leste e oeste, respectivamente, e o *Wayne Botanical Gardens* ao sul, o *Scituate* fica no

extremo norte da Ilha Norte de Gotham e é mais conhecido como o antigo "*Sports Quarter*", a antiga casa de quase todas as franquias de esportes profissionais de Gotham. Muitos se lembram das lutas épicas dos *Knights* e *Giants* do beisebol, dos *Blades* do hóquei, dos ex-*Wildcats* do futebol (sem relação com o membro da JSA com esse nome, embora não por falta de esforço da parte do time de futebol) que se tornaram Golias e dos Guardas do basquete.

Se os dias de glória desportiva profissional alguma vez regressarão a Gotham aqui ou noutro lugar das ilhas Centrais ou em redor, na sequência do Cataclismo e da Declaração de Terra de Ninguém, ainda tem de ser decidido pelos conselhos das várias ligas. No entanto, o terreno já foi desfeito num novo complexo *Knights Dome* nas margens da Ilha de Gotham do Sul, em antecipação do que a propriedade dos Cavaleiros já considera inevitável.

BURNLEY

Burnley é mais popularmente conhecida como a resposta de Gotham ao *Harlem*. É aqui que o jazz *Uptown* Gotham floresceu nos anos 1920 e 1930. Foi aqui que os ativistas dos direitos civis dos anos 1960 começaram os seus esforços locais. Os gothamitas de ascendência hispânica e africana fizeram aqui as suas casas e negócios durante gerações, sendo a linha divisória aparente entre os dois enclaves[1] étnicos a *Grand Avenue*.

Depois há *East Burnley* - mais popularmente chamada "*Bryanttown*", uma vez que já foi uma comunidade independente até às fusões da década de 1920. O nome veio da agora extinta *Bryant Chemical Works*, que empregou muitos dos residentes até ao fim da Segunda Guerra Mundial. Depois disso, entrou em depressão e aí permaneceu durante décadas.

A sua principal reivindicação à fama desde a queda da *Bryant Chemical* foi como a única casa do falecido músico de jazz *Blue Byrd*. Durante a maior parte dos 1920 anos até à sua morte por overdose de drogas em 1955, o *Kansas Cityborn Byrd* atuou em *East Burnley*. É a ele que é atribuída a definição do que alguns chamam "*Uptown Gotham Jazz*". Fala-se da criação de um festival memorial para os músicos de jazz em ascensão começarem a deixar a sua marca.

Depois há o Oeste, ou "espanhol", *Burnley*. Esta parte é o lar de imigrantes de língua espanhola de todo o planeta, seja da Europa, das Caraíbas, ou da América Central e do Sul. Quer seja Hasaragua ou Argentina, Bogatago ou El Salvador de onde se vem, poderá encontrar um lar longe de casa em *West Burnley*, e normalmente seria um lar confortável.

O MONTE

Parece não haver outro nome conhecido para este distrito. A extremidade norte e a fronteira com *East River* são marcadas pelas ruínas de *Hawk Bridge*, que em tempos serviu para ligar Gotham diretamente a *Sommerset* e *Bristol* até a Declaração de Terra de Ninguém exigir a sua demolição. O extremo sul é marcado pelo Parque Aparo, com vista para o extremo oeste do rio *Sprang*. No seu coração encontra-se um cemitério.

Criado na sequência das amálgamas dos anos 1920, o Monte foi outrora um enclave de grande riqueza na pré-Depressão Gotham e mais famoso como a casa do financiador J. Talmadge Kiley. Contudo, os ricos mudaram-se silenciosamente para lugares como *Robbinsville* e *Bristol* e lá permaneceram - e sem o incentivo de nada como os assassinatos Wayne para desencadear a mudança. Aconteceu simplesmente, e foi tudo o que houve na história.

Hoje em dia, o Monte é conhecido como uma das posições mais enraizadas da pobreza e do crime, mesmo na cidade de Gotham, depois da Terra de Ninguém. O mais conhecido dos atuais marcos do Monte é o *Leslie N. Hill Projects*, fundado ao mesmo tempo que os *Oxylus Projects*. A maioria dos visitantes prefere atualmente dar à colina um lugar amplo, embora os esforços dos promotores, assistentes sociais e outros estejam em

[1] Enclave é um território ou parte de um território completamente cercado por outro Estado.

obras para um futuro próximo. Os residentes que conseguem subir e sair parecem gravitar para *Coventry*, *Burnley*, ou o *Upper East Side*.

RIO LESTE

Embora não oficialmente nos mapas, East River é a parte mais setentrional do Norte de Gotham. Localizado nas margens do rio Gotham Oriental (por vezes também chamado rio Norte), é ensanduichado entre o monte, o Scituate, e a Milha de Diversões.
Tal como o Hill and Park Row, foi o lar de alguns dos mais ricos e notórios da cidade nas décadas de 1920 e 1930. Tal como os outros bairros, também sofreu o seu próprio declínio no século passado. Agora, é o lar da sua parte justa dos projetos habitacionais mais antigos de Gotham. Existem planos para uma reconstrução rápida aqui, centrada no Centro de Trauma de *St. Swithin*, a mais antiga instalação médica sobrevivente na Ilha de Gotham Norte. Alguns efeitos colaterais econômicos dos esforços de reconstrução em andamento na *Amusement Mile* já estão ocorrendo, pelo que muitos residentes de East River agradecem.

AMUSEMENT MILE

É provável que tenha visitado o *Newton Fairgrounds* pelo menos uma vez se tiver vivido em Gotham mais de um ano da sua vida, independentemente do seu nível de rendimentos. Todos os anos, o local volta a ganhar vida com espetáculos de acrobacias e troupes circenses que vão desde o *Cirque des Planets* do Canadá e o *Cirque Sensationnel* da Europa até ao Circo dos Irmãos Haly, mais caseiro.

Para os gothamitas mais ricos, existe a Bacia de Rogers Yacht, lar do Gotham City Yacht Club. De volta às suas antigas escavações mais uma vez depois de No Man's Land, o clube de iates tem estado ocupado a ser remodelado para dentro de um centímetro da sua nova vida. Seja qual for a sua escolha, os hotéis e motéis também em reconstrução servirão mais uma vez as necessidades dos visitantes.

PARQUE SHELDON

Sheldon Park é conhecido principalmente pelos seus locais noturnos (tanto na moda como fora dela), e pela sua proximidade de *Park Row* e dos velhos pátios de carros abandonados durante décadas antes da Terra de Ninguém. A sua característica mais marcante foi o antigo cais de atracação de embarcações que ajudavam as grandes embarcações a entrar no porto. As instalações da barcaça já não existem, naufragadas pelo Cataclismo. Os edifícios destruídos na orla marítima são tudo o que resta desta parte da história do porto marítimo de Gotham.

ROBBINSVILLE

Construído sobre o Cabo Carmine no início do século XIX, e tal como o seu vizinho *Sheldon Park* do norte, *Robbinsville* foi tornado infame durante as guerras de gangues da *Prohibitionera*. Este distrito acabou por se tornar um dos enclaves mais concentrados de Gotham pós-consolidação, apesar de as discotecas fundadas durante esses dias ainda terem sobrevivido. Assim foi antes da Terra de Ninguém, de qualquer forma.

Agora, os velhos clubes e mansões sobre a água mal estão estruturalmente sãos e cheios de ocupantes que ainda não se relocalizaram para as novas habitações públicas que sobem para outros locais nas Ilhas do Norte e Centro. Se alguma coisa, há uma sensação de toda a gente a juntar-se aqui sem intervenção pública, estranhamente. Os conservadores de direita apontam para isto como algo de uma história de sucesso "faça você mesmo" em curso, embora o debate continue.

AS LINHAS COSTEIRAS DO CONDADO DE GOTHAM

As comunidades das costas continentais do condado de Gotham são, elas próprias, um lote diversificado e interessante. Divididas por município, elas incluem - mas não estão limitadas a - os seguintes.

MUNICÍPIO DE BRISTOL

Bristol Township fica na margem oriental do rio Gotham, até à foz do rio.

Esta seção do condado de Gotham abrange comunidades tão notáveis como *South Darby*, *Crest Hill*, *Gotham Heights*, e *Brentwood*. O resto de *Bristol* é bastante banal, composto por subúrbios residenciais tais como *East Norwood*, *Danning Hills* (um terminal para o sistema de metrô/trem de Gotham), *Raiford* (antigo lar do Comissário da Polícia James Gordon e da sua família), e *Charon* (amplamente conhecido pelos seus cemitérios fundados na sequência da amálgama de Gotham dos anos 1920). Os ainda menos notáveis *Teagarten* e *Mount Drexel* completam a lista.

SOUTH DARBY

Localizado no extremo nordeste do município de *Bristol*, *South Darby* é o lar de algumas das antigas indústrias pesadas da cidade e do condado. Inclui também, entre outros pontos de referência do comércio, os estaleiros ferroviários auxiliares de Gotham e Nordeste e o antigo complexo de refinaria de Petróleo de Luxor, agora nas mãos da *Wayne Chemicals*. O que a *WayneChem* planeia fazer com as instalações permanece desconhecido.

Antes de deixar o reino da indústria pesada para o dos grandes e ricos, poderá atravessar para as ilhas de Gotham através da Ponte Memorial Robert Kane, antiga Ponte da Baía de Gotham.

MONTE CREST HILL

Uma das secções mais exclusivas do condado metropolitano de Gotham, esta aldeia conta a herança ancestral da família Wayne. A associação entre esta zona e a família Wayne data de há mais de dois séculos, da Guerra Revolucionária Americana, quando foi atribuída ao herói de guerra Darius Wayne. Infelizmente, Darius não deixou herdeiros. Assim, as terras ficaram em pousio durante a maior parte de um século, até que Charles Arvin Wayne e os seus filhos, Salomão e Joshua, chegaram de Boston para recuperar a herança dos seus antepassados indiretos. A herança Wayne tem permanecido na família desde então.

Outros residentes notáveis incluem Jack Drake e o seu filho, Timothy. As empresas de Drake, embora também cidadãos corporativos de Gotham de longa data, retiraram-se na sequência da Declaração de Terra de Ninguém e estão agora no processo de reorganização do seu regresso.

GOTHAM HEIGHTS

Alguns consideram esta parte do condado de Gotham mais como um distrito administrativo para o sistema escolar do condado do que como uma comunidade real. Embora haja algum mérito no argumento, dado que *Gotham Heights High* atrai o seu corpo estudantil de todo o lado, desde *Bristol Common* até *Crest Hill* e à Ilha de Gotham Sul, o fato é que *Gotham Heights* é uma comunidade suburbana próspera por direito próprio.

BRENTWOOD

Tal como *Crest Hill* (embora fundada cerca de 50 anos depois), Brentwood é um paraíso para os mais ricos dos gothamitas de anos passados. Continua a ser o lar da crosta superior da região de Gotham. Tem mesmo a sua própria escola preparatória, nomeada para a sua comunidade anfitriã.

CIDADE DE SOMMERSET

Indo agora de norte para sul ao longo da costa de *Sommerset*, há aqui várias comunidades de nota.

PEQUENO STOCKTON

Esta área é o local do principal centro de transportes aéreos de Gotham, o Aeroporto Internacional Archie Goodwin (anteriormente conhecido simplesmente como Gotham International). Quase todas as principais companhias aéreas norte-americanas de passageiros e carga servem Gotham através

deste aeroporto, com milhares a passarem diariamente pelos seus portões. O próprio Little Stockton é principalmente entregue ao armazenamento de mercadorias e a hotéis para passageiros hospedados no condado durante a noite, com alguma atenção prestada também aos vários circuitos de convenções.

VICTORIA PLACE

Este é um dos centros de investigação continental do condado de Gotham, rivalizando com a Cidade Universitária nas ilhas e *Drescher*, no sul, pela sua concentração de talentos de alta tecnologia de mais de uma dúzia de disciplinas.

SOMMERSET

O centro da região de *Sommerset*, é mais conhecido como o local original do Asilo Elizabeth Arkham para os criminosos insanos. Aquela antiga casa permaneceu durante mais de três quartos de século, servindo primeiro como residência da família Arkham e mais tarde como asilo da infâmia moderna, antes da sua demolição ilegal por Bane e da fuga em massa dos seus reclusos. O antigo local do asilo encontra-se agora em semi-ruínas abandonadas. A sua disposição final ainda tem de ser determinada pelo condado de Gotham.

LRVING GROVE

Cidade residencial suburbana, *Irving Grove* é mais conhecida pela sua proximidade à Floresta Nacional de Dayton e ao mais infame Parque Estatal do Pântano de *Slaughter*.

Dayton Forest foi originalmente estabelecida por Nathaniel Dayton. Chefe de um dos maiores fabricantes da cidade, como os seus contemporâneos, Patrick e Laura Wayne, tinha apanhado o inseto ambientalista décadas antes de se tornar moda e queria uma forma de contribuir para a causa. Encontrou a sua forma de o fazer estabelecendo uma reserva florestal privada, que mais tarde entregou ao governo federal em 1948 para administrar como uma floresta nacional, que permanece até aos dias de hoje.

Quanto ao Pântano do Abate, essa área recebeu o seu nome atual há mais de um século e meio, graças a uma reputação de estar onde os resultados de homicídio - seja por paixão ou para "negócios" - poderiam desaparecer rapidamente "fora da vista das autoridades ou de qualquer outra pessoa. O nome original parece perdido para a história. Em 1935, o governo estatal adquiriu a região do Pântano do Abate e colocou-a sob o controlo do departamento de parques, onde permaneceu desde então. O pântano manteve a sua reputação sinistra, contudo, graças às visitas irregulares do renegado "homem-planta" Solomon Grundy desde a sua primeira aparição em 1944.

CIDADE DE WEST GOTHAM

Outro dos satélites suburbanos, *West Gotham* ainda não é conhecido por muito de nada, exceto como a cidade natal de vários atletas profissionais.

EVANSTOWN

No lado *Sommerset* do condado de Gotham continental, *Evanstown* é conhecida principalmente como uma comunidade suburbana de classe média. Tal como muitas dessas comunidades no condado, foi esmagada tanto pelo afluxo de refugiados da Terra de Ninguém como pelo investimento de capital. Muitos dos nomes dos bairros aqui mencionados podem ser considerados algo genéricos: *Westvale*, *Roxbury*, *Bradford Heights*, e assim por diante.

Um par de fatos tornam os bairros interessantes para os observadores heróis: Primeiro, a seção de *Bradford Heights* é conhecida como a antiga casa do jovem anarquista e fugitivo Lonnie "Anarky" Machin. Este bairro tornou-se desde então um local de encontro para pessoas que partilham a sua política. Se estiver interessado em debater os escritos de Klyce e Bakunin, marque *Evanstown* no seu itinerário.

Segundo e tragicamente mais importante para demasiadas pessoas é o fato de *Evanstown* ser onde Edgar Chase, que como

o Aero-Bat foi cofundador e líder da equipe *Justice Experience* de cerca de 30 anos atrás, foi morto pelo Dr. Lawrence Trapp. Enquanto a velha casa de dois andares na McMillan Drive foi demolida há muito tempo, um memorial ao Aero-Bat permanece no local, erguido e mantido à custa do condado.

CIDADE DE GOTHAM DO SUL

A sul de *Evanstown*, nas estradas para *Blüdhaven*, esta comunidade é principalmente de carácter residencial com alguma indústria ligeira a média.

CHALFONT

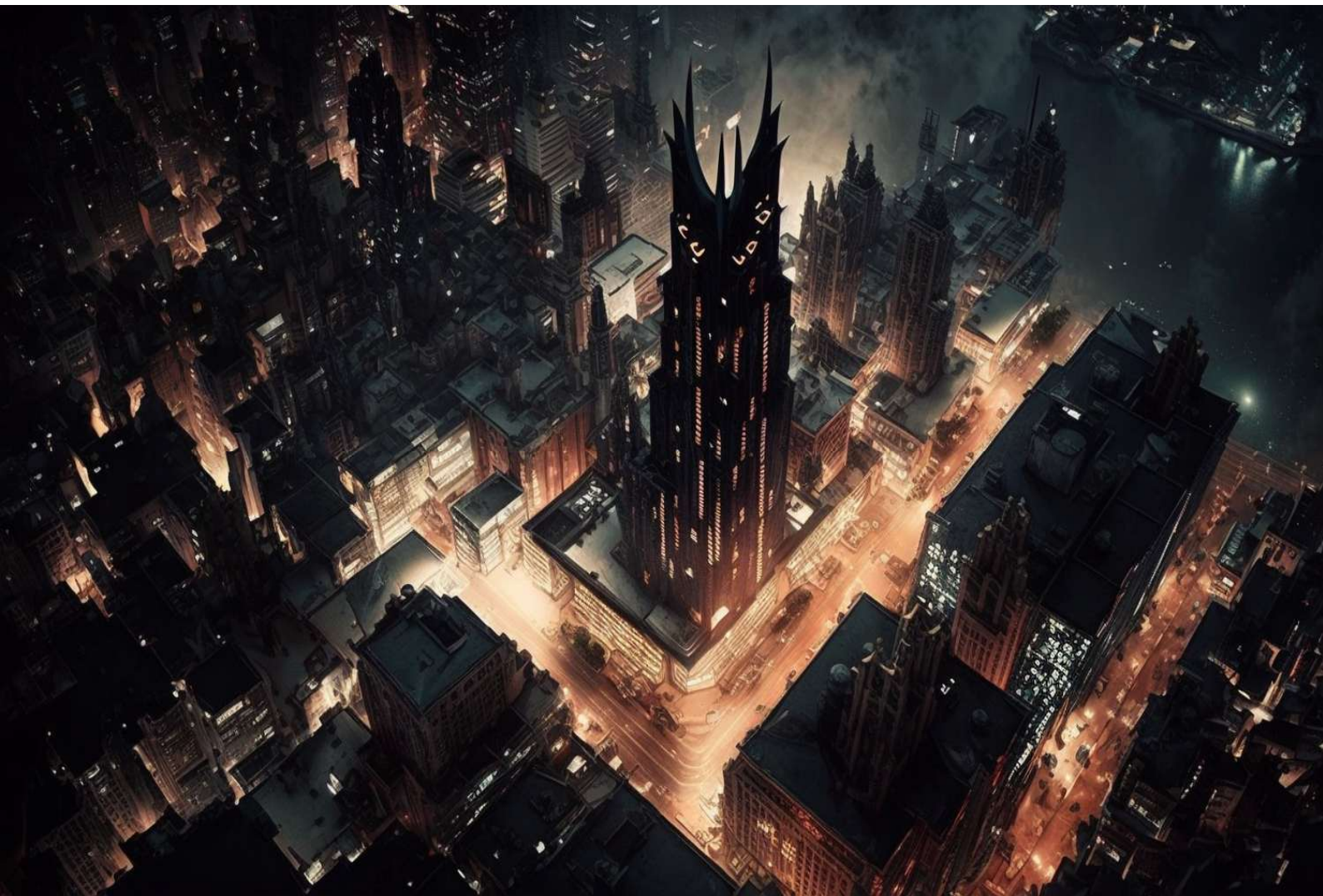
Esta pequena cidade à beira-mar é conhecida pelas suas cabanas de verão e hotéis resort - e pela sua reputação mais infame como local de várias fugas da prisão da Ilha Blackgate, incluindo a primeira fuga de Bane.

PRAIA DE BRIGSTONE

Outra comunidade resort, a praia de *Brigstone* é infelizmente mais conhecida como o local aonde "a Besta desembarcou pela primeira vez para iniciar a sua missão de morte contra os projetos de investigação e desenvolvimento da Iniciativa de Defesa Estratégica na área do Condado de Gotham.

DRESCHER

Situada na fronteira do Condado de *Gotham-Haven*, a meio caminho entre a cidade de Gotham e *Blüdhaven*, *Drescher* destaca-se principalmente pelo seu estatuto histórico durante a Terra de Ninguém como uma área de detenção para empresas que pretendiam permanecer "em posição" no caso da Terra de Ninguém ser revogada. Agora que as apostas dessas empresas aparentemente deram frutos, muitas estão a tentar reorganizar-se na sua cidade natal, outrora e, espera-se, no futuro, deixando *Drescher* bem alto e seco. Outras, tendo encontrado a sua nova localização a seu gosto, por várias razões, estão a cavar para transportes mais longos.



FACES DE GOTHAM

MARION GRANGE - (EX) PREFEITA DA CIDADE

Conhecida por sua clareza de visão, a antiga promotora pública demonstra uma férrea disposição de trabalhar pela reforma completa da cidade. No cargo há pouco tempo, ela provou aos cidadãos seu valor comandando a recente quarentena do vírus Ebola A. Apesar disso, por trás da fachada austera, a prefeita demonstrou um aguçado senso de humor no *The Late Shown* do David Letterman e no *Tonight Show*. Foi assassinada por Nicholas Scratch durante os eventos de Terra de Ninguém.

JAMES GORDON - COMISSÁRIO DE POLÍCIA DE GOTHAM CITY

Admirado por sua fé inabalável na justiça, James Gordon é um dos pilares da polícia da cidade desde sua transferência de Chicago para ocupar o posto de tenente na DPCG (Departamento de Polícia de Gotham City). Gordon liderou a primeira investida contra a corrupção que manchava o departamento, tornando-se o Comissário de Polícia pouco depois do Coringa tenta envenenar o reservatório de água.

HARVEY BULLOCK - DETETIVE DE POLÍCIA DE GOTHAM CITY

Um dos heróis da cidade, o Sargento Harvey Bullock se destaca como membro valioso do Departamento de Polícia, desde que, em 1987, ganhou fama ao desvendar sozinho os "Assassinos Singleton". Veterano de muitas operações secretas e um dos "homens de ouro" de James Gordon, Bullock oculta, sob uma fachada de desleixo, um dos policiais mais habilidosos da cidade.

RENEE MONTOYA - DETETIVE DE POLÍCIA DE GOTHAM CITY

Galgando promoções desde patrulheira até detetive de polícia, Renee Montoya conseguiu se destacar num ambiente tradicionalmente masculino. Juntamente com seu parceiro, o Sargento Detetive Harvey Bullock, Montoya compõe uma das melhores duplas policiais de Gotham – frequentemente encabeçando as investigações dos casos mais chamativos e oferecendo o contraponto perfeito de seu colega

MACKENZIE "CAPA-DURA" BOCK - DETETIVE DE POLÍCIA

Embora relativamente novo no DPGC, MacKenzie “Capa-Dura” Back tornou-se famoso por sua atuação na operação que impediu terroristas russos de explodirem Gotham durante os acontecimentos que a imprensa denominou de “Conspiração Troika”. Desde então, Back tem se revelado um dos mais notáveis acréscimos ao já renomado Departamento de Polícia de James Gordon.

BRUCE WAYNE - INDUSTRIAL BILIONÁRIO, FILANTROPO

Certamente um dos filhos favoritos de Gotham City, Bruce Wayne emprega muitos moradores da cidade em suas várias corporações (WayneTech, WayneCorp, Wayne Enterprises e a beneficente Fundação Wayne). Ainda solteiro, o evasivo Wayne é frequentemente encontrado na lista dos “melhores partidos” vindo logo depois de Jonh F. Kennedy Jr.

BATMAN - JUSTICEIRO

O folclorista urbano Harvey Vandbuur propôs que Batman foi gerado a partir do desejo coletivo dos cidadãos de Gotham em varrer o crime das ruas. Mas não se iluda. Batman existe. O Departamento de Polícia de Gotham City atribuiu a ele 739 prisões durante os últimos cinco anos. Ele é, sem dúvida, o justiceiro mais evasivo da metrópole, tendo sido visto apenas por uns poucos habitantes.

HITMAN - ASSASSINO DE ALUGUEL

Um marginal de descendência irlandesa, que após um evento de abdução alienígena ganhou poderes. Ao contrário de certos heróis e vilões, Tommy Monoghan trabalha como assassino, um matador contratado que se especializou em “apagar” gente superpoderosa como ele e, entre um contrato e outro, não há nada que mais aprecie do que muita bebida e um joguinho de pôquer com suas amizades nada recomendáveis.

LOCAIS IMPORTANTES E MÍDIA

Asilo Arkham

Vide Capítulo 3.

Centro Cívico de Gotham

O Centro Cívico de Gotham é um dos muitos pontos turísticos reconstruídos concluídos após Terra de Ninguém, e inclui um exterior recém-reformado.

O centro tem instalações para basquete semiprofissional, futebol de arena, programação de entretenimento esportivo e convenções, como o Gotham Flower Show anual.

Comercial Insurance Company

É uma companhia de seguro que opera nacionalmente, embora tenha sua sede em Gotham.

Departamento de Polícia de Gotham City (DPGC)

A força policial de Gotham foi talvez a mais corrupta e brutal da nação. No centro de tudo isso estava a Comissária Gillian B. Loeb, um homem que se importava com pouco mais do que seu próprio conforto e posição política. Então, o tenente James Gordon veio à cidade. Enquanto ele chegava sob uma nuvem de suspeitas, Gordon logo provou que não iria fazer parte do programa do Comissário Loeb. Ao custo de seu casamento - e muito próximo de sua própria vida e da de seu filho Gordon - acabou progredindo na divulgação do enxerto e da corrupção no coração do departamento. Seu primeiro verdadeiro aliado em sua cruzada foi um homem que ele havia sido originalmente designado para prender: o Batman. Foi com a ajuda do Cavaleiro das Trevas que Gordon conseguiu expor publicamente Loeb e seus companheiros e forçá-los a demitir-se. Como recompensa, Gordon foi promovido a capitão, uma posição que lhe permitiu construir uma aliança não só com o Batman, mas também com o promotor Harvey Dent, antes do acidente que transformou Dent no criminoso Duas Caras. Eventualmente, Gordon foi nomeado comissário e tem liderado o departamento desde então. Não apenas seu comandante: a administração levou a uma reviravolta completa na reputação do departamento, mas também levou à formação de uma das melhores e mais honestas forças policiais do país, bem como a uma queda dramática na taxa de criminalidade astronômica de Gotham. Entretanto, vários dos colegas de Gordon fora de Gotham sentem que sua reputação é imerecida por causa de sua "dependência" de vigilantes vestidos, se ele estivesse disposto a reconhecer que ele era mais do que uma lenda urbana, seria rápido de disputar. O último ano foi difícil para o D.P.G.C., pois Gotham foi declarada "Terra de Ninguém", após uma praga debilitante e um terremoto catastrófico. Dada a opção de deixar Gotham antes de ser isolada do resto dos Estados Unidos, Gordon escolheu ficar para trás, assim como um punhado de seus oficiais, para que ainda existisse alguma lei no deserto em que Gotham se tornara. Agora, com as sanções levantadas e Gotham sendo reconstruída, o Comissário James Gordon foi recolocado no comando de um D.P.G.C. re-cartografado. Ele está começando a longa e difícil tarefa de reconstruir a força, enquanto evita que esta nova Gotham afunde novamente em seu antigo estado corrupto e cheio de crimes.

Entreterimento e Mídia

Canais de TV
- WGGC-TV: Pertencente ao Sistema Galáxia de comunicações
- WGTV: pertencente a Corporação de Comunicação de Gotham
- WUGC-TV: pertencente ao Sistema de Unificado Comunicação
- WHAM-TV: Emissora Independente de Gotham
- WGOT: Emissora Independente

Jornais
- Gotham Gazette: Circulação diária
- Gotham Globe: Tabloide

Emissora de Rádio
- WGNS-AM: Notícias
- WBAH-FM: Musical

Esportes Profissionais
- Baseball: Gotham Griffins, Gotham Knights
- Futebol Americano: Gotham Wildcats
- Basquetebol: Gotham Gardsman
- Hockey: Gotham Blades

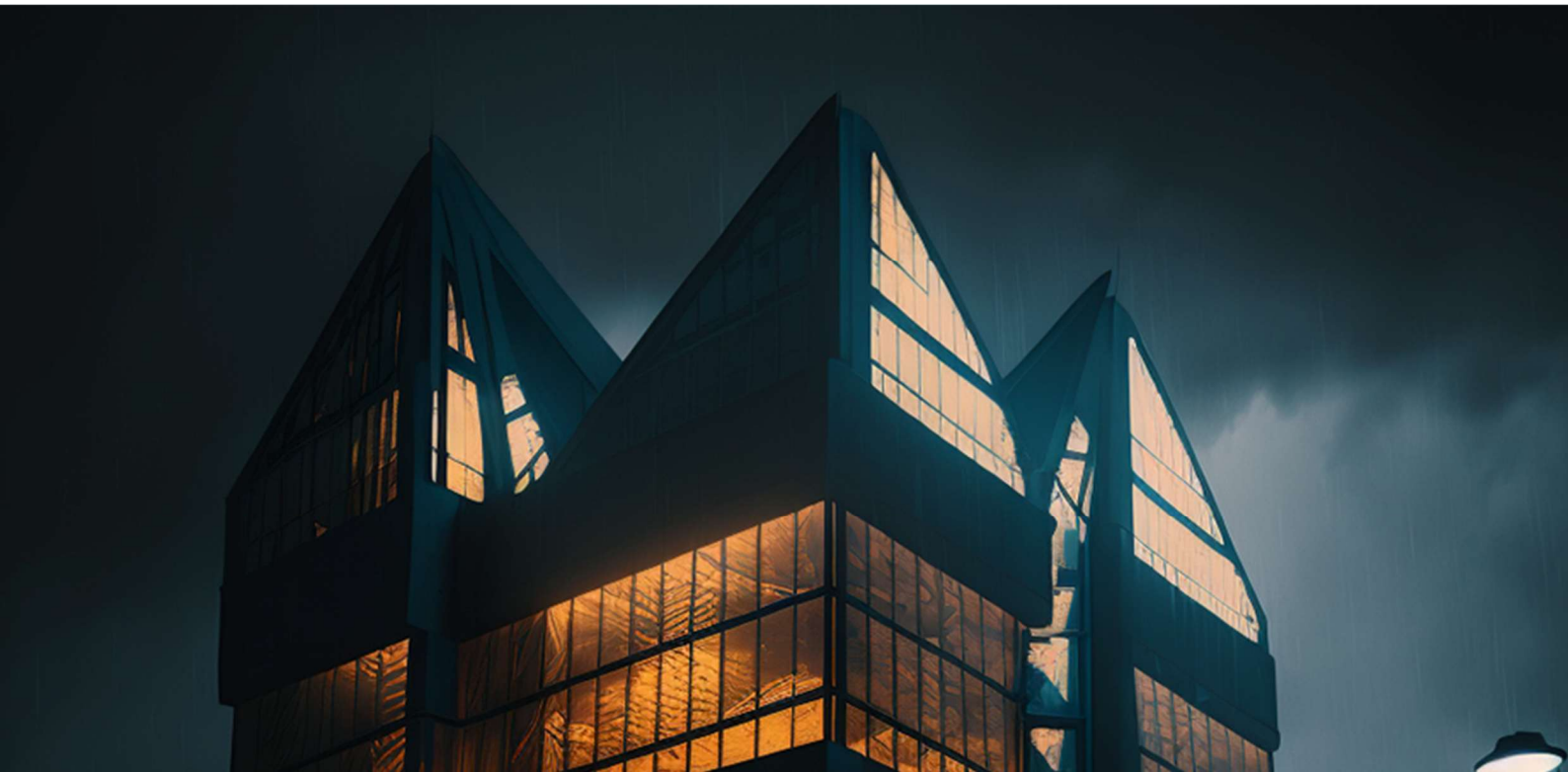
Hardbody

É uma cadeia regional de academias de musculação e ginástica; com filiais em quase todos os distritos de Gotham.

Laboratórios D.E.L.T.A.

A Divisão para Estudos Laboratoriais e Tecnologia Avançada, é a maior organização de pesquisa em tecnologia avançada do mundo. Garrison Slate criou os laboratórios em 1971, como um refúgio para cientistas pesquisadores desempregados após o colapso da indústria aeroespacial; assim como para pesquisadores cansados de trabalhar segundo o modelo burocrático das corporações.

Sendo uma organização de cientistas, dirigida por cientistas e voltada para a pesquisa, sem nenhum tipo de ingerência; o D.E.L.T.A. logo ganhou uma reputação como o melhor local de trabalho para cientistas inovadores. Atraindo talentos como o Dr. Albert Michaels (que acabou se tornando o primeiro administrador chefe do D.E.L.T.A.).



A filosofia de trabalho do D.E.L.T.A. é aplicar de maneira arrojada novas teorias produzindo resultados significativos e aplicáveis a produção comercial. Embora não produza em massa ou comercialize seus inventos o D.E.L.T.A. licencia suas descobertas para que outras empresas a façam. Entre seus clientes estão empresas particulares, o governo e os militares. Em Gotham o D.E.L.T.A. mantém uma instalação especializada em armas biológicas e neuroótica.

Lexcorp

A LexCorp é uma das maiores e mais diversificadas empresas multinacionais do mundo. De sua sede de 200 andares em Metropolis, o fundador, chairman, CEO e acionista majoritário da LexCorp, Lex Luthor controla o que só pode ser equiparado a um império dos tempos modernos. Apesar de sua formação sombria, Luthor continua sendo um dos industriais preeminentes do mundo, o principal empregador da maioria da força de trabalho de Metrópolis, e único proprietário de praticamente todos os bens imobiliários mais valiosos da cidade. É uma posição que só foi fortalecida pela recente conversão da cidade por Brainiac 13, um empreendimento que deixou Metropolis quase literalmente sob o controle de Luthor.

Antes da ameaça do Brainiac 13, num esforço para expandir sua base de poder, Luthor tornou-se um defensor vocal da restauração da cidade de Gotham no final da crise da "Terra de Ninguém". Na verdade, a reconstrução de Gotham provavelmente não teria acontecido se Luthor não tivesse exercido sua influência sobre o presidente em nome da cidade. Como as sanções governamentais foram levantadas, a LexCorp forneceu uma porção significativa das matérias-primas necessárias para reconstruir as principais estruturas e restaurar a ordem em Gotham.

Entretanto, os motivos de Luthor estavam longe de ser altruístas. Ele havia comprado secretamente grandes porções de imóveis através de várias corporações fictícias - preparando o caminho para ele ser dono de Gotham da mesma forma que ele possuía Metrópolis. Mas Lucius Fox e o Batman se tornaram sábios com o esquema de Luthor e secretamente expuseram seus planos, em essência chantageando Luthor para que ele se retirasse. Embora a LexCorp não seja mais uma força visível dentro de Gotham, a cidade ainda deve a Luthor uma dívida significativa por iniciar o processo que levou à sua recuperação - uma mancha que irá manchar o renascimento de Gotham nos olhos de seu protetor residente, o Batman.

Mansão Wayne

A luxuosa Mansão Wayne foi originalmente construída pelo magnata ferroviário Jerome K. van Derm em 1855. Van Derm cometeu suicídio quando sua empresa faliu e nunca viveu dentro das paredes do casarão. A casa tornou-se a casa da família Wayne, depois que o bisavô de Bruce Wayne, Solomon Zebadiah Wayne, e seu irmão Joshua Thomas Wayne a compraram em 1858. Como membro proeminente da "Underground Railroad", que libertou inúmeros escravos durante a Guerra Civil, Solomon Wayne comprou a casa mais para a rede de cavernas abaixo dela do que para o próprio casarão. Josué morreu em 1860 salvando cinco escravos fugitivos de um grupo de caçadores de recompensas, enquanto Salomão continuou a construir a dinastia Wayne, tornando o clã uma das famílias patronais mais notáveis de Gotham.

Ao longo dos anos, as cavernas utilizadas por Salomão e Josué sob a mansão Wayne foram abandonadas e esquecidas. Quando criança, Bruce Wayne redescobriu as cavernas. Quando adulto, ele as transformou na base de operações do Cavaleiro das Trevas - a Batcaverna. Há apenas uma entrada na Batcaverna a partir da própria Mansão Wayne, e isso está no estudo de Bruce, onde uma escada está escondida atrás de um relógio do avô. Para acessar a passagem, os ponteiros do relógio devem ser ajustados para 8:25 - a hora da morte dos pais de Bruce - um fato conhecido apenas por Bruce e seus associados mais confiáveis.

Como o resto de Gotham, Wayne Manor foi dizimado no recente terremoto. A maior parte da casa afundou nas cavernas abaixo dela, e a geografia dentro das próprias cavernas

foi radicalmente alterada. Como resultado, Bruce foi forçado a reconstruir não apenas sua casa ancestral, mas também a Batcaverna. Enquanto ele foi rápido para equipar a Batcaverna reformulada com equipamentos de última geração e criar um *layout* mais personalizado dentro dela, Bruce estava inicialmente relutante em mudar até mesmo uma única pedra da própria casa senhorial. Sentindo-se apegado demais ao seu passado, ele eventualmente reconsiderou e remodelou completamente a casa. A Mansão Wayne é agora um dos poucos edifícios na área que ainda reflete a arquitetura gótica que prevalecia dentro dos limites da cidade de Gotham antes do terremoto.

Museu de Antiguidades de Gotham

Localizado no distrito de Old Dutch, na Velha Gotham, o prédio em si certamente parece datar da fundação de Gotham. As paredes de pedra quase medievais e as telhas de madeira antigas parecem tão deslocadas em uma cidade do século XXI e, ainda assim, tão à vontade com as exposições que ele voltou a abrigar. De fato, esse é um dos poucos edifícios que ainda estão de pé e que são anteriores até mesmo à construção da era Pinkney, que muitos associam ao que até agora tem sido a Gotham "moderna". O financiamento de uma nova sede para o Museum of Antiquities ainda está sendo debatido pelos legislativos municipal e estadual.

- Horários: De segunda a sexta-feira, das 10:00 às 19:30, fechado aos domingos.

Museu de Arte de Gotham

Algumas das melhores coleções de obras de Monet, Rembrandt e Picasso estão abrigadas aqui, com alas dedicadas a cada movimento artístico importante dos últimos 200 anos. A Impressionis t Gal lery é conhecida em todo o mundo por sua supercoleção.

Apoiada por doações da LexCorp.

- Horários: De segunda a sexta-feira, das 10h00 às 19h30. Fechado aos domingos.

Museu de História Natural de Gotham

Lar das mais belas exposições do mundo sobre o Cretáceo e a Idade do Gelo, o museu de história natural também apresenta centenas de mostras que exibem alguns dos mais raros artefatos das civilizações do mundo. Igualmente notável é a exposição Queen Gem, uma exposição permanente de pedras preciosas coletadas em todo o mundo. O museu também abriga várias exposições sazonais e itinerantes, incluindo a exposição anual "Gotham: Then and Now", que apresenta vistas e artefatos que cobrem a história de Gotham, desde a colonização até a Terra de Ninguém.

Apoiada doações da Wayne Foundation.

- Horário: De segunda a sexta-feira, das 10h às 19h30. Domingo, das 11h às 18h.

Ritaccio Antiguidades Finas

Este, antiquário é renomado internacionalmente, por ser especializado em localizar tesouros de arte antiga como poucos no país. Suas fontes são sigilosas, mas suas peças sempre legítimas.

United Garment Company

Esta empresa existe a mais de um século; e é uma das empresas líderes no ramo de fabricação e comércio de roupas de qualidade.

Wayne Enterprises

É o conglomerado que engloba: as Indústrias Wayne, WayneTech, e a Fundação Wayne. Embora seu quartel general seja em Gotham possui escritórios e filiais por todo o mundo. O controle acionário da Wayne Enterprises é de propriedade de Bruce Wayne. Wayne, entretanto, participa muito pouco da administração da companhia, deixando isso a cargo de seus executivos; especialmente Lucius Fox.

As Indústrias Wayne são um conglomerado comercial com braços nas áreas de produtos eletrônicos, indústria aeronáutica, e alimentação; entre outros.

WayneTech é uma empresa pequena que concentra seus recursos na pesquisa e desenvolvimento comercial de produtos. Basicamente tenta aplicar as mais recentes teorias, já aceitas, em tecnologia de mercado.

A Fundação Wayne é uma organização não-lucrativa destinada a apoiar pesquisas nas mais diversas áreas. Se estas pesquisas frutificarem, os resultados costumam ser aproveitados pela WayneTech para desenvolvimento e comercialização. A proposta padrão da Fundação Wayne é a seguinte: As patentes das descobertas feitas com os fundos da fundação ficam com os pesquisadores, mas a WayneTech tem a primazia em propostas de compras e de comercialização das descobertas.

Zoológico de Gotham

Mais uma vez em atividade após aos eventos do Terra de Ninguém, o Gotham Zoo consolidou suas exposições em sua localização ao norte de Coventry devido ao fechamento de suas instalações no Robinson Park. Após a conclusão da mudança, o zoológico busca recuperar sua reputação entre os melhores zoológicos para cidades do tamanho de Gotham. Conhecido por seu habitat de pinguins, bem como pelo ambiente de savana africana que recaptura a beleza e a majestade da savana africana, o Gotham Zoo é o destino preferido de muitos moradores da cidade e arredores para viagens de campo na primavera e passeios de um dia no verão.

- Horários: De segunda a sexta-feira, das 8h30 às 18h30. Aos domingos, das 11h às 16h30. Algumas seções do zoológico são fechadas ao público para eventos privados.

CAPÍTULO 2
CIDADE DAS TREVAS

CAPÍTULO 2

CIDADE DAS TREVAS

CAMINHANDO PELAS SOMBRAS... EM GOTHAM CITY

Nenhuma outra cidade poderia dar a luz ao homem morcego. Toda a arquitetura de Gotham, os prédios altos sem janelas, as gárgulas, seus prédios que se assemelham a desfiladeiros de concreto negro; onde mais alguém como Batman poderia "voar" sobre a cidade. Como um morcego a caça de sua presa.

Em poucas cidades além de Gotham a opulência e a riqueza convivem tão proximamente com a miséria e a decadência. A mesma Gotham das indústrias e do progresso é a Gotham, da corrupção e da violência. Mesmo anos antes da morte de Thomas e Martha Wayne, o crime em Gotham já havia atingido o status de um poder paralelo. Gotham não só acendeu a chama da vingança no coração do jovem Bruce Wayne quando roubou seus pais, mas à alimentou por anos cercando Bruce com injustiças e desespero.

Gotham possui um lado místico muito forte, que é explorado de tempos em tempos pelos escritores da DC. Mais de uma vez foi afirmado que Batman possui "Um demônio da vingança ardendo dentro do seu peito". Seria Barbathos este demônio? O próprio Etrigan afirmou, gargalhando, certa vez:

"*Ora, ora Batman! Eu sempre pensei que era o único demônio aprisionado no corpo de um humano....".*

O fato é que a própria DC já afirmou que Batman possui um espírito forte e o potencial para se tornar um poderoso Conjurador, se decidisse seguir o caminho da magia. E a própria Gotham City parece ser um foco que atrai magia e criaturas místicas (não é a toa que Jason Blood o humano que é o avatar do demônio Etrigan, vive em Gotham).

Existem outros personagens ligados a mitologia do Batman que carregam consigo uma forte influência mística como R'as al Ghul e o Homem Obeah. O misterioso personagem conhecido como Vingador Fantasma, costuma frequentar as aventuras de Batman no seu eterno papel de protetor-consciência.

O texto que começa na próxima página é um dos melhores exemplos da face oculta de Gotham.

EXTRAÍDO DAS CONFISSÕES DE JACOB STOCKMAN, 1793

Quem quer que leia este diário saberá das vis profundezas às quais eu e meus companheiros sucumbimos, em minha própria fazenda, perto do povoado de Gothame. Que Deus tenha piedade de minha alma, pois agora eu mudei e desviei meu rosto do Demônio...

A tempestade uivava como o próprio Diabo naquela noite do ano de Nosso Senhor de 1764, quando... ...quando eu e meus cinco colegas nos reunimos no porão, o qual eu usava há muito como Templo Negro para me relacionar com Daemons.

Que apenas aqueles de coração puro e vontade forte prossigam a leitura. Pois este é o diário diabólico da Cerimônia do Morcego. Nós havíamos invocado o Daemon que se chamava BARBATHOS, usando os encantamentos descritos neste diário. Agora, a morte da Vítima Sacrificial era tudo que se punha entre nós e o total controle do Daemon, que deus nos livre a todos.

O Sr. Thomas Jefferson que, desde então, ascendeu no mundo da política, trouxe ao templo ao Templo a Vítima Sacrificial. Os olhos da jovem eram como duas luas invisíveis, sua mente entorpecida por poções que havíamos administrado. Ela estava pronta.

A moça, o morcego humano, havia se submetido a preparação necessária para ser sacrificada e, com isso, tornar Daemon, nosso servo. Horríveis, na verdade, eram os preparativos. Horrível, na verdade, era o silêncio, rompido apenas pela tempestade distante que se apossou na câmara.

Quando a garota subiu obedientemente no altar negro, eu... ...eu ergui a Adaga Sacrificial sobre seu coração...

...Eu podia sentir a suave resistência de sua pele, seu peito jovem, seu coração pulsante antes da adaga arrancar sangue. Agora! Agora eu disse. Agora. Agora...

... Neste instante o Sr. Jefferson me impediu, segurando minha mão, e alegando que o sacrifício deveria ser apenas simbólico. Os outros argumentaram que se ele tivesse participado da preparação da moça, ele não teria este tipo de dúvidas... Era tarde demais o Daemon já havia sido invocado, agora ou nós controlávamos a criatura ou...

...Minhas mãos ainda tremem enquanto escrevo, embora quase trinta anos tenham se passado. Que som era aquele que me fez interromper a respiração? Não era um som preferido pela boca de qualquer criatura de Deus...

O Daemon... Além da porta do Templo... Já era tarde demais... O Sr. Jefferson, em seu frenético desejo de partir, avançou rumo a porta, gritando de maneira aterradora. Ele escancarou a porta para a noite negra. O resto foi insanidade...

...Uma grande criatura alada invadiu a porta do meu templo. Certamente, uma criação do Daemon, tencionando nossa destruição Mortal. Thomas Jefferson, cuja pressa abrira a porta, caiu para trás, em meus braços, e houve muitos gritos de pânico...

A virgem, o Morcego humano, a Vítima Sacrificial, agora despertava no altar... O mesmo altar onde momentos antes eu estava imóvel, com uma afiada faca na mão e uma indizível perversidade na alma... ... para matá-la e entregá-la ao Daemon.

Eu vi – minhas lágrimas caem na página que escrevo! – eu vi a jovem olhar aterrorizada enquanto o efeito das poções começava a se dissipar...

Mas nos preocupávamos com nossa segurança. Toda a idéia de controlar o Daemon foi esquecida. Desejávamos salvar nossas miseráveis almas. Todos fugimos como ratos pelo portal do templo. Como ratos eu insisto.

E quando estávamos fora, lacramos aquela passagem... sepultamos no Templo Negro, a jovem e a Fera alada, com invocado e descontrolado Daemon... Sim nós fizemos isso. Que sejamos amaldiçoados por este crime...

Nenhum de nós voltou ao templo. Eu vendi a fazenda Stockman e parti para o Canadá. Alguns de nós cometeram suicídio, outros perderam a vida em Saratoga. Thomas Jefferson se lançou na política. Do restante eu não sei. Meu Templo Negro subterrâneo foi abandonado... e logo se apagou da memória de todos, exceto daqueles que participaram da cerimônia do Morcego.

Eu a vejo aprisionada no Templo Negro, com algumas velas bruxelantes.... aprisionada com a criatura alada que fez a todos nós, homens corajosos, fugirem como velhas. Até hoje, eu sou, eu sou assombrado por ela. Às vezes, imagino ouvir seus prantos inúteis. Deus do céu, eu estou atormentado...

Ela deve ter arranhado a porta lacrada até seus dedos sangrarem, deve ter gritado até perder a voz. Ela já havia passado pelo horror dos seis estágios de preparação para ser sacrificada ao Daemon Barbathos, que tolamente sonhamos controlar. Com o passar do tempo, a jovem deve ter ficado fraca, até não poder mais se levantar do chão... Cada vez mais débil, até um derradeiro suspiro atravessar seus lábios.

Agora que me aproximo da minha própria morte, espero e rogo que ela tenha encontrado a paz nos céus. Eu jamais desfrutarei de descanso. Um lugar nas trevas aguarda Jacob Stockman. Estou condenado ao Inferno. Sabendo o quanto mereço esse destino, acolho minha própria condenação e até anseio pelas chamas que em breve irão me consumir... por toda a eternidade...

Esta é a transcrição de um trecho da saga “Cavaleiro das Trevas, Cidade das Trevas”, escrita por Peter Milligan. Nesta estória ele faz alusão ao um “demônio morcego” que teria sido invocado na época da revolução americana. O ritual acabou ficando incompleto e o demônio ficou preso em um limbo próximo a nossa realidade, exatamente no local que o ritual foi realizado.

Com o passar do tempo o povoado de Gothame cresceu para se tornar Gotham City, atingido a fazenda de Stockman e seu templo subterrâneo. Embora o celeiro que ficava sobre o templo fosse demolido, para construção de novos prédios, o templo permaneceu oculto e intocado. De sua prisão Barbathos descobriu que sua essência estava aprisionada na estrutura física do templo. E que, embora ainda prisioneiro, ele podia esticar sua essência para cada novo prédio que era construído próximo ao templo.

"Meu coração ficou trancafiado neste fosso!
Enquanto isso, ao meu redor, Gotham crescia!
Como meu próprio corpo, expandindo-se ano após ano...
Meu sangue e semente misturados com o cimento,
Meu hálito na lama, esgotos e prédios, grandes e pequenos!
Meu espírito em cada tijolo, em cada centímetro de madeira!
A cidade inteira um eco retorcido e disforme da minha própria desolação..."

"Cavaleiro das Trevas, Cidade das Trevas"; além de uma excelente estória, é uma leitura altamente recomendada para Mestres que pretendem abordar o lado oculto de Gotham. Pois sintetiza a natureza simbiótica da relação entre Batman e Gotham.

Milligan deixa claro que Barbathos, o demônio morcego, engendrou a criação de Batman; primeiro apresentando-o ao seu totem quando Bruce caiu "casualmente" dentro da caverna sob a mansão Wayne; depois causando a morte dos pais de Wayne, e acendeu nele a chama da vingança. Anos depois quando o jovem Bruce pediu a seu pai que lhe enviasse um sinal de como deveria nortear sua cruzada contra o crime, Barbathos interveio novamente enviando um morcego.

Pois ele precisava que um "morcego humano" para o libertar, mas era necessário que toda uma série de preparações fossem executadas e para isso o demônio influenciou a mente de Edward Nigma (o Charada) para que ele forçasse Batman a completar todas as etapas de preparação; Nigma pretendia controlar ele mesmo o demônio; mas tudo o que ele estava sendo era guiado por Barbathos (que protegeu Batman por toda a sua jornada) pois apenas ele poderia liberta-lo. Nas próprias palavras do demônio:

"- *Batman, você é minha MAIOR CRIAÇÃO, meu FILHO PREDILETO.*"

Ao final desta saga Batman chega a conclusão incerta, o que deixa alguns ganchos para serem explorados:

"- *O Demônio, eu acho, desapareceu..., mas suas palavras ainda estão ecoando em minha cabeça... Ele esperou um homem que estabelecesse charadas e um morcego para seguir as pistas! Ele gerou aquele morcego para que o animal libertasse sua alma!*"

"- "*Gerou? Gotham me moldou. Foi nas ruas de Gotham que vocês (Thomas e Martha Wayne) foram mortos..., mas teria sido a cidade ou o Demônio? Acidente ou desígnio? Ambiente? Zeigeist? Biologia? DEMÔNIOS?*"

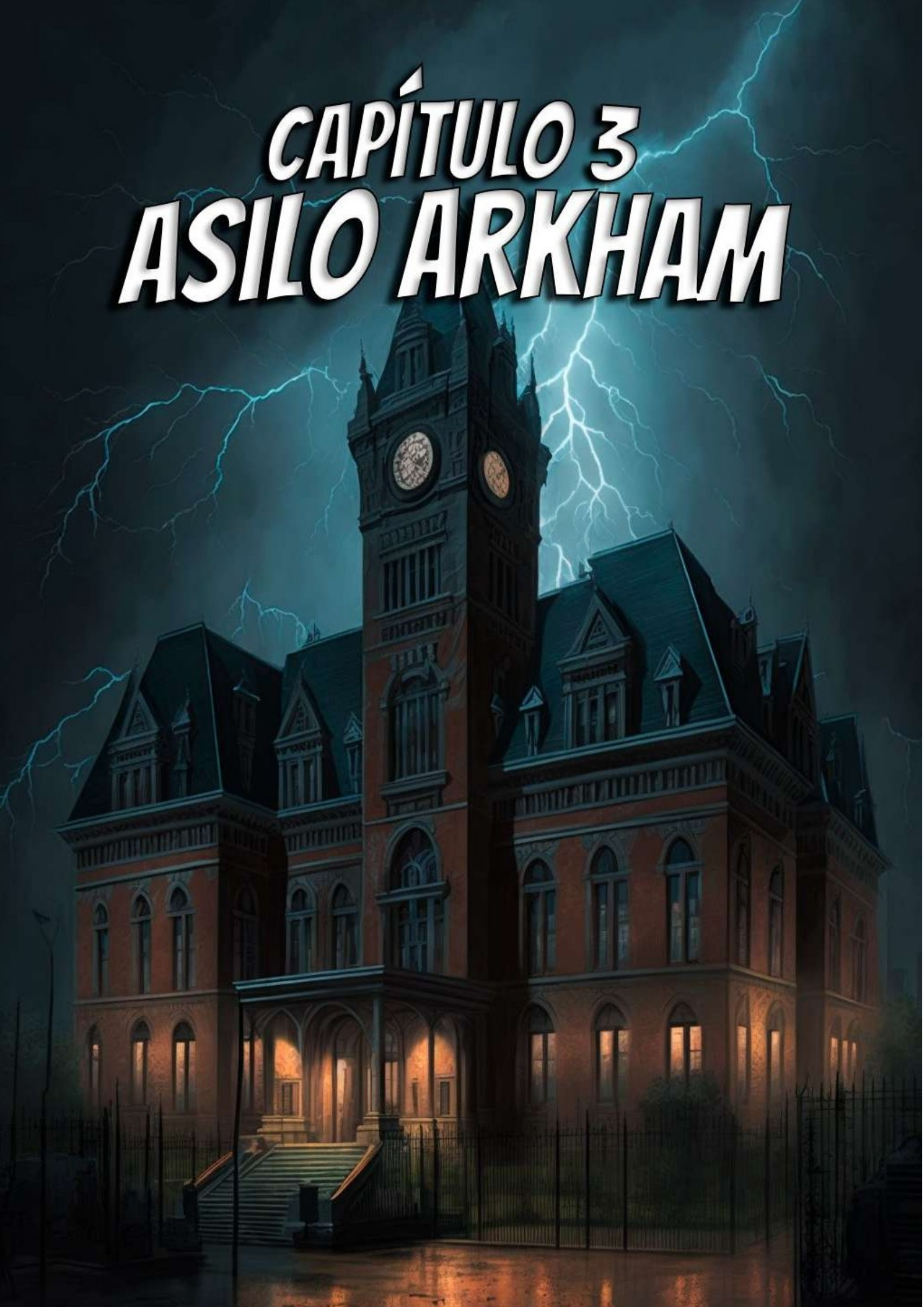
"- *Eu balanço a cabeça, respiro fundo e tento esquecer. Quando nascemos, nossa época, nosso lugar, é um molde no qual somos arremessados. Faz diferença a influência de alguns demônios também?"*

"- *Meus pais continuam mortos. Gotham ainda é Gotham. Eu ainda sou... O que quer que eu seja.*"

Seria a influência do demônio o motivo da "sorte" que acompanhou Bruce Wayne desde que ele decidiu utilizar o uniforme do morcego? Teria Barbathos partido completamente? Uma parte, ao menos da essência de Barbathos estaria presente no espírito de Bruce Wayne?

Existem uma série de outras estórias, que também abordam Gotham, e o próprio Batman sob um prisma místico entre elas podemos citar:

- Tao
- O Messias, por Jim Starling
- *To Kill a Legend*, por Alan Berneert
- *Batman vs The Vampire*, por Bob Kane


CAPÍTULO 3
ASILO ARKHAM

CAPÍTULO 3

ASILO ARKHAM

HISTÓRIA

O Asilo Arkham foi fundado em 1921 por Amadeus Arkham como um local onde os mentalmente doentes poderiam descansar e se recuperar. Para isso Arkham reformou a mansão de sua família, localizada nos arredores de Gotham, e a abriu para receber os mentalmente desequilibrados. A generosidade de Arkham foi recompensada quando seu primeiro paciente assassinou seu jovem esposa e sua filha.

O stress causado por tudo isso foi demais para Amadeus Arkham, que acabou sendo internado em seu próprio asilo em 1929, após tentar assassinar seu corretor de títulos (contador). O asilo foi entregue ao controle do estado, que se esforçou para colocar a instituição entre as mais conceituadas do mundo.

Recentemente os objetivos do asilo foram se alterando a medida que seu pessoal se aprimorava, mais e mais, no tratamento de criminosos mentalmente insanos. Como decorrência deste processo a estrutura física do asilo foi totalmente remodelada nos últimos anos. A primeira reforma ocorreu quando o Dr. Jeremiah Arkham (sobrinho de Amadeus Arkham), assumiu a direção do asilo. Esta reforma seguiu as crenças de Jeremiah, que tentou transformar a casa em um labirinto clássico, desenhado para que os internos possam "trabalhar" a sua saída rumo ao mundo real.

Cerca de três anos depois dessa reforma o asilo foi praticamente destruído pelo criminoso conhecido como Bane, que libertou quase todos os pacientes (Gotham viveu dias terríveis até que a polícia conseguiu reinternar a maioria dos criminosos).

Por razões práticas (urgência e estado do asilo original) o asilo não poderia ser reconstruído, sob as ruínas do antigo. A solução encontrada foi converter a mansão do falecido magnata do cimento Eric Mercey (a mansão estava sob o controle do estado pois Mercey não deixou herdeiros).

Por coincidência assim como o asilo original, a Mansão Mercey também é um local de passado misterioso cercado de estórias de fantasmas. Verdadeiras ou não a verdade é que a construção é no mínimo peculiar. Toda a mansão foi construída em cimento, e estudos recentes descobriram que Mercey (um excêntrico e paranoico), mandou construir na sua casa uma série de passagens secretas, salas ocultas, e túneis.

Rumores não confirmados afirmam que o finado Mercey era um estudioso do ocultismo e que construiu sua residência segundo padrões arcanos. A realidade é que como houve pressa na aquisição da Mansão Mercey não foi possível localizar as plantas do local (ao que parece elas desapareceram do escritório de planejamento de Gotham City).

Embora sua aparência externa seja bastante convencional, a construção peculiar da estrutura (somada aos bloqueios colocados por razões de segurança) tornam uma caminhada no Arkham.

A opinião corrente entre pessoas ligadas a área, é que o asilo Arkham é uma instituição de, no máximo, média qualidade (mal cumprindo seus objetivos de curar e reabilitar seus pacientes).

Nota: a área que o Asilo Arkham abrange, é considerada uma área onde as linhas da ciência "tendem a se embaralhar", proporcionando uma concentração maior de mana (ao contrário do restante da Terra onde a mana é baixa, esta área possui potencial mágico médio baixo), ou seja, onde a magia torna-se mais fácil de ser realizada.

DADOS DO NOVO ASILO

CARACTERÍSTICAS GERAIS

INSTALAÇÕES	FUNCIONÁRIOS
Data da Construção: 1889	Médicos: 4
Salas: de 50 a 100 (à medida que a estrutura vai sendo reformada mais salas estão sendo descobertas)	Enfermeiros: 20
Construtora: Desconhecida	Segurança: 18
Pessoal de Operação	Cozinheiros, Zeladores: 6

Área Total: 12 acres

Nota: A Mansão Mercey foi construída inteiramente de cimento, o que dificulta eventuais reparos nos sistemas elétrico e hidráulico (a falta de plantas também dificulta o processo)

ORÇAMENTO (1997)

- Sistema de Segurança: Torres de guarda, circuito interno de televisão
- Reabilitação: $ 122.000
- Alimentação: $ 125.000
- Número anual de Internações: 18
- Pessoal Médico: $ 900.000
- Número anual de Fugas: 13
- Pessoal de Suporte: $ 122.000
- Segurança: $ 178.876
- Necessidades Especiais de Segurança: $234.786
- Transporte: $ 41.890
- Atividades Diversas: $ 75.448
- TOTAL: $ 1800.000

Nota: Por razões desconhecidas, provavelmente altruístas, quase 50% deste orçamento vem de doações da Fundação Wayne.

PRISIONEIROS

- Lotação Máxima: 46 a 108 internos de acordo com o número disponível de quartos
- Lotação Diária Média (1997): 46

EQUIPAMENTOS E RECURSOS

O Asilo Arkham conta com uma série de recursos e equipamentos especializados para conter e reabilitar criminosos mentalmente insanos. Estes recursos são mantidos em condições, quase, perfeitas de funcionamento graças a manutenção constante. Entre estes recursos podemos citar:

GUARDAS

Existem dois tipos de guardas servindo no Arkham os guardas de segurança normais (chamados de seguranças) encarregados da segurança geral da instituição; e os guardas dos muros e da ala de segurança máxima (conhecidos simplesmente como guardas). Os seguranças estão equipados com cassetetes, *tasers* e possuem um treinamento apenas razoável em artes marciais. Já os guardas são bem treinados em uso de armas e combate corpo-a-corpo, eles são equipados com: cassetetes, *tasers*, armas de fogo, coletes a prova de balas e eventualmente armamentos especiais (veja texto abaixo).

CELAS

As celas de contenção do asilo variam das tradicionais barras de aço até celas de contenção especiais equipadas com os mais modernos avanços tecnológicos. Graças a um acordo com os laboratórios D.E.L.T.A., celas especialmente desenhadas podem ser instaladas no Arkham em até uma semana. Entre as celas especiais já existentes no asilo podemos citar celas isoladas capazes de conter criminosos manipuladores de energia; celas hermeticamente seladas capazes de conter meta-humano capazes de projetar vapores ácidos ou mesmo feromônios; celas especiais capazes de conter criminosos capazes de projetar frio ou calor intenso. Mesmo as celas normais são de primeira qualidade tornando, teoricamente, bastante difícil tentativas de fuga.

ARMAMENTOS ESPECIAIS

Devido ao fato de o Arkham lidar com criminosos meta-humanos, equipamentos especiais de contenção estão disponíveis

para serem utilizados pêlos guardas (mas só com a permissão do diretor). Entre estes equipamentos podemos citar: Sifões Energéticos, Escudos térmicos, Projetores de Calor/Frio, e Trajes NBCW (protegidos contra-ataques químicos, biológicos e de radiação) que protegem os guardas contra prisioneiros capazes de secretar substâncias nocivas, etc. Estes equipamentos só podem ser utilizados com propósitos defensivos, mas inúmeros prisioneiros já registraram queixas contra os guardas do asilo por uso abusivo deste tipo de equipamento. Curiosamente todos os inquéritos instaurados foram inconclusivos e os processos foram arquivados.

INSTALAÇÕES MÉDICA

O asilo conta com três enfermarias totalmente equipadas, além de um pequeno centro cirúrgico e U.T.I. são duas enfermarias destinadas aos internos; uma para criminosos normais (com 9 leitos), outra para criminosos meta-humanos (3 leitos); ambas equipadas com dispositivos de contenção adequados para conter os internos durante o tratamento. A outra enfermaria está destinada ao tratamento de pessoal do asilo que por (des)ventura venham a se ferir lidando com os internos. O Arkham conta com três ambulâncias sendo uma delas adaptada para ser utilizada como U.T.I. móvel (utilizada para transferir os casos mais graves para hospitais mais bem equipados).

LABORATÓRIOS

O Arkham conta com laboratórios de análise bioquímica e de manipulação farmacêutica, ambos utilizados para apoiar o tratamento dos internos. Os laboratórios são pequenos, mas estão bem equipados, podendo realizar quase todo o tipo de exames físicos (incluindo exames de sangue, biópsias, culturas de bactérias etc.). Além destes laboratórios o asilo possui uma pequena oficina utilizada pelo pessoal da manutenção para resolver pequenos problemas nos equipamentos do asilo sem necessidade de ajuda externa.

POLÍCIA

O Asilo Arkham está situado fora da jurisdição normal da polícia de Gotham, por isso mesmo o diretor evita pedir auxílio a Gordon a menos que a situação esteja realmente crítica, ou quando a população de Gotham esteja ameaçada por eventos ligados ao asilo (como uma fuga em massa por exemplo). Nestes casos o asilo conta com uma linha direta com a polícia de Gotham, capaz de estabelecer uma conexão instantânea (24 horas por dia) com o oficial de plantão na chefatura de polícia de Gotham. Existe também suposições, não confirmadas, que o vigilante conhecido como Batman possui um sistema de "escuta" ligado as câmeras de segurança do asilo, já que ele tem o hábito de visitar o asilo sempre que ocorre uma crise de maiores proporções. Até agora o pessoal da manutenção não conseguiu encontrar nenhum "bug", ou "grampo", no sistema de vigilância; apesar de intensivas buscas. Entretanto devido a status "quase-legal" que Batman desfruta em Gotham (e de sua inegável eficiência), a direção do asilo não se importa quando o homem-morcego lhes oferece auxílio saindo do nada.

PESSOAL

Devido a natureza altamente estressante do trabalho no Asilo Arkham, muito poucos funcionários ficam no emprego por mais de um ano ou dois. O índice de permanência é baixo; menos de 60% dos recém-contratados ficam além das duas primeiras semanas.

Todos estes fatores contribuem para um baixo índice de eficiência, levando em conta que não importando a época uma porcentagem razoável do contingente do asilo é composta por "novatos". Pelo menos são estas as alegações da diretoria quando questionada com relação ao grande número de fugas.

Devido aos problemas listados acima, a instituição conta com um plano de saúde mental (extensível a ex-funcionários). E aqueles que conseguem permanecer no serviço por 10 anos tem direito a se aposentar com todos os benefícios.

O único membro permanente do pessoal do asilo é o diretor: Dr Jeremiah Arkham, um psiquiatra formado (que segue a escola de teorias de comportamento de B.F. Skinner). O Dr Arkham demonstrou até hoje uma competência apenas moderada no que diz respeito a administração do instituto. Isso se deve principalmente as constantes fugas e tumultos ocorridos no asilo.

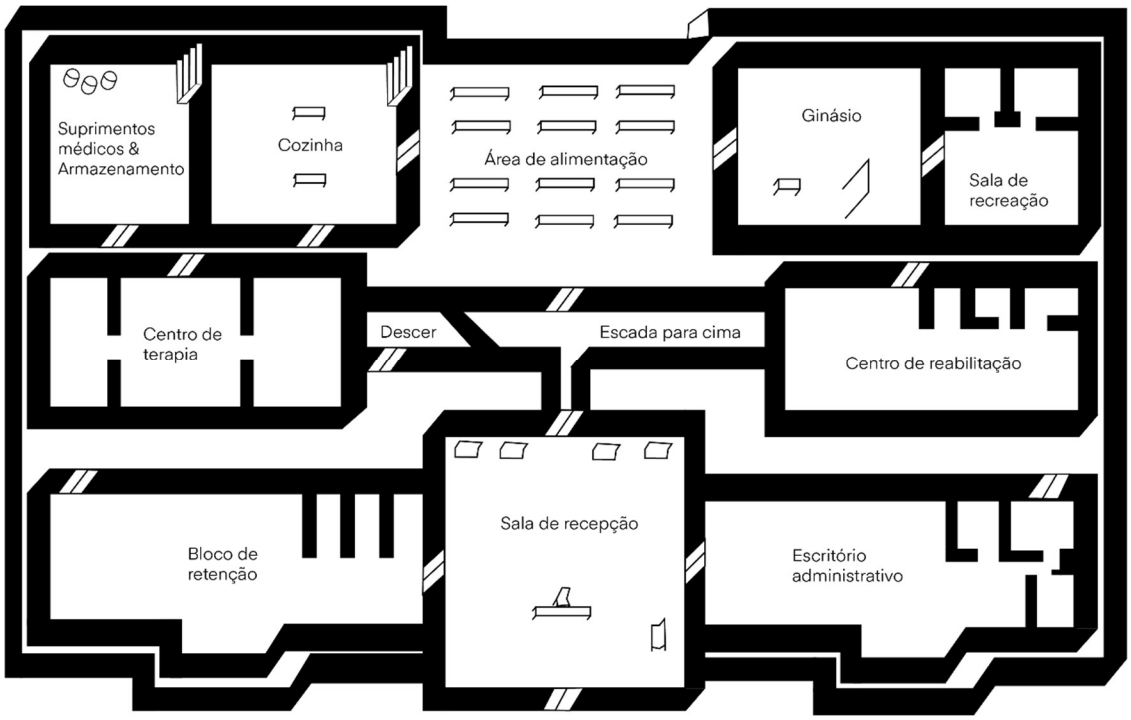
O Dr Arkham é fascinado com os casos psiquiátricos que ele estuda, e é a estes estudos que ele dedica a maior parte do seu tempo. Decidido a reabilitar, não apenas alguns, mas sim todos os seus internos; este empenho o leva a tentar tratamentos experimentais; mesmo que estes tratamentos envolvam eletrochoques, novas drogas, ou intervenções cirúrgicas. Estes procedimentos nem sempre são bem-sucedidos.

Arkham é extremamente "territorial" com relação ao asilo e aos seus internos; sua dedicação chega ao ponto de uma obsessão. Ele não admite ser questionado no seu julgamento médico; alguns de seus assistentes chegam a sugerir que ele é psicologicamente instável, e a pressão de suas responsabilidades está progressivamente agravando este quadro.

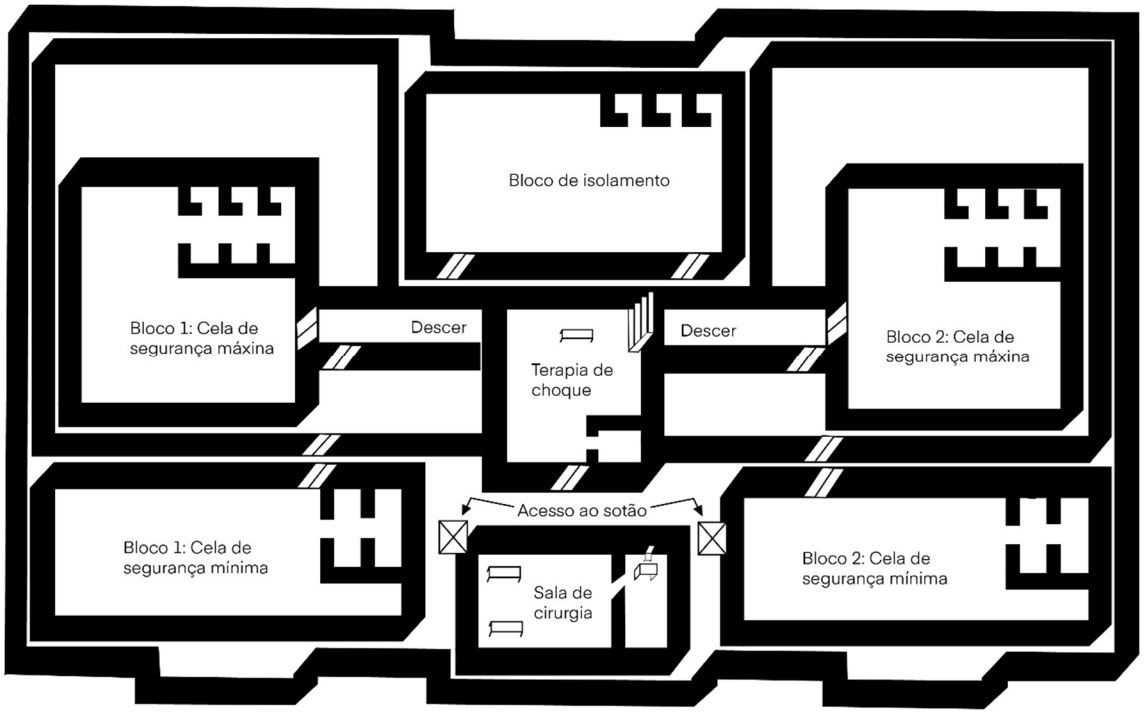
O ANTIGO ARKHAM

Abaixo estão listadas as plantas do Asilo Arkham original, que foi praticamente destruído pelo criminoso conhecido como Bane. Até o ataque de Bane, a antiga mansão do século 19, serviu como sede para a melhor instituição de reabilitação de criminosos altamente insanos do estado.

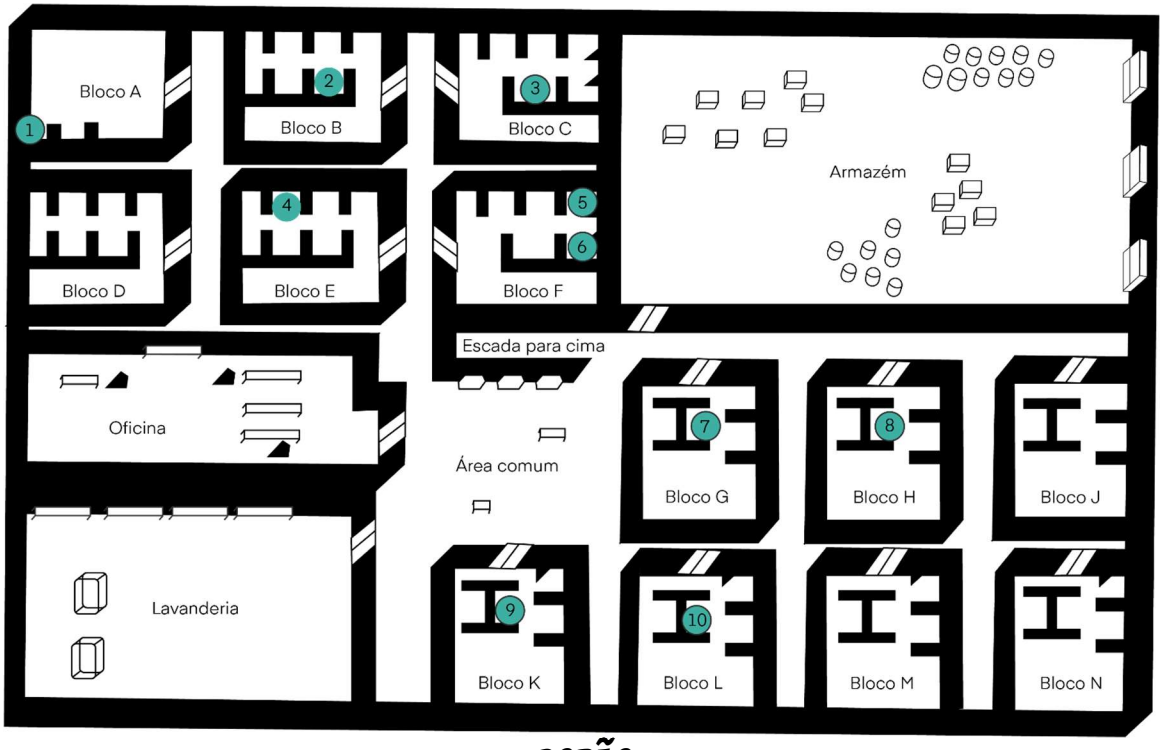
Localizada a cerca de 20 milhas ao Norte de Gothan, esta mansão foi alvo de constantes estórias a respeito de fantasmas e assombrações (provavelmente ligados aos crimes cometidos por Martin "Cachorro Louco" Hawkins e o próprio Amadeus Arkham). Recentemente, pesquisas antropológicas realizadas pela Universidade de Gotham, constataram que o terreno era considerado maldito pelos índios, que habitavam originalmente a região.



TÉRREO

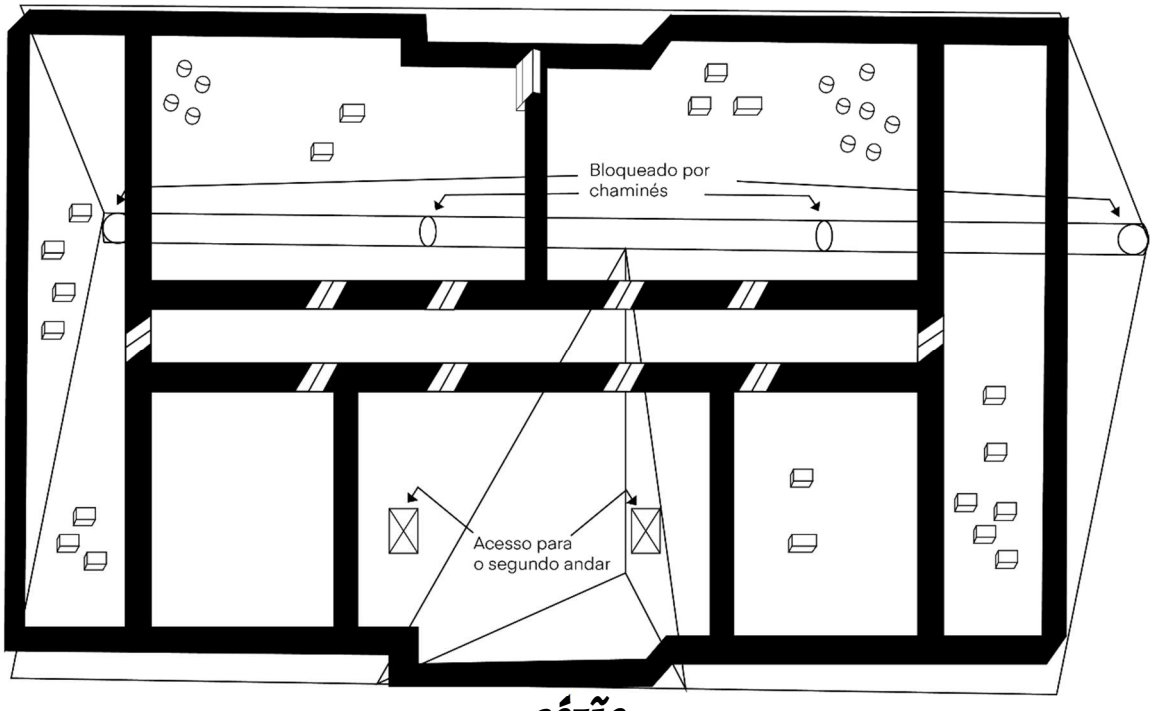


SEGUNDO ANDAR



PORÃO

(Celas: 1 – Amadeus Arkham, 2 – Duas Caras, 3 – Coringa, 4 – Hera Venenosa, 5 – Dr. Destino, 6 – Espantalho, 7 – Crocodilo, 8 – Professsor Milo, 9 – Maxie Zeus, 10 – Chapeleiro Louco)



SÓTÃO

NOTAS PESSOAIS DO DR. JEREMIAH ARKHAM

PACIENTES NOTÁVEIS DO ASILO

CORINGA (pessoalmente eu detesto este apelido, mas desconhecemos seu nome verdadeiro e ele se recusa a responder a qualquer outra forma).

- **Diagnóstico**: Psicopata com uma instabilidade mental catastrófica e uma fixação por piadas de humor negro.
- **Notas**: Talvez o mais famoso interno do asilo, sua verdadeira história permanece um mistério. Todos os esforços (ao longo de anos) no sentido de reabilitá-lo foram infrutíferos. Suas constantes fugas são um dos maiores embaraços para as administrações anteriores e estão começando a comprometer minha imagem. Devido aos eu "tempo de casa" e a sua personalidade magnética (típica da sua patologia) muitos dos internos o consideram como o verdadeiro "chefe" do asilo. Por razões de segurança ele deve sempre ser escoltado por no mínimo 3 guardas treinados para segurança máxima.

HARVEY DENT

- **Diagnóstico**: Psicótico, desordem tipo desdobramento de personalidade.
- **Notas**: Dent foi trazido para a instituição a cerca de dez anos atrás devido a um colapso nervoso decorrente de um severo trauma facial causado por ácido. Obcecado com o conceito de dualidade, Dent lança uma moeda com um lado desfigurado para tomar todas as suas decisões importantes. Nunca devo questioná-lo com perguntas do tipo SIM ou NÃO, pois isso pode desencadear um surto psicótico.

PANELA ISLEY

- **Diagnóstico**: Instabilidade psicológica, fixação patológica na figura do Batman, fanática patológica pela proteção da vida vegetal.
- **Notas**: Iniciou sua carreira como uma talentosa botânica, mas depois de ser vítima de experiências inumanas que alteraram sua química corporal e a levaram a um grave desequilíbrio. Isley acredita não ser mais parte da espécie humana o que

"justifica" seus crimes. Batman conseguiu frustrar todas os seus esquemas criminosos, isso desenvolveu nela um processo de transferência afetiva grave (o nome Batman não deve ser mencionado em sua presença). Devido à natureza especial de sua condição a presença de plantas próximas a paciente tem um efeito terapêutico sobre ela (ela é a única interna que tem permissão de cultivar plantas no asilo)

PRESTON PAYNE

- **Diagnóstico**: Vítima de uma severa desordem de identidade originária de traumas infantis, decorrentes de uma deformidade congênita agravada pelo desenvolvimento de uma aparência maleável.
- **Notas**: Payne foi vítima de hiperpeticulismo isso converteu sua infância e adolescência em uma jornada solitária (o que abalou sua estabilidade emocional). Numa tentativa de melhorar sua aparência Payne ele alterou sua química corporal para tornar seu corpo maleável, algo deu errado e agora ele necessita utilizar um traje de contenção para manter sua coesão celular. Não devo interrogá-lo com questões referentes a identidade fora das seções de terapia.

SENHOR ZSASZ (novamente um caso que eu detesto, mas desconheço seu nome verdadeiro e ele se recusa a responder a qualquer outra forma).

- **Diagnóstico**: Sociopata, assassino serial
- **Notas**: Talvez este seja o caso mais "normal" asilo, o senhor Zsasz faz uma marca em seu corpo para cada vida que ele toma. Ele não demonstra nenhum remorso por todos os crimes que cometeu; e ele garante que se tiver oportunidade matará novamente. Tenho que manter nossas conversas o mais curtas possíveis.

JONATHAN CRANE

- **Diagnóstico**: psicopata, maníaco sádico com uma fixação irracional com o medo humano
- **Notas**: Crane sempre foi um homem inseguro e as constantes chacotas que sofreu (normalmente ligados a sua aparência), desenvolveu nele uma estranha psicose. Vestindo-se como um espantalho ele passou a usar substâncias químicas desenvolvidas por ele mesmo para induzir medo em outros. Devido a sua exposição constante temo que seu sistema nervoso esteja irremediavelmente comprometido. Ele não deve, sob nenhuma hipótese receber alimentação composta de mais de mais de três tipos diferentes de ingredientes. E sua medicação deve ser ministrada via intravenosa (sempre sob a supervisão de um ou mais seguranças).

BATMAN (nome e rosto verdadeiro desconhecido)

- **Diagnóstico**: no limiar da paranoia, obsessivo compulsivo, megalomaníaco
- **Nota**: Embora não seja um de meus internos, suas frequentes visitas ao asilo (e uma breve internação), me deram uma chance de traçar um perfil psicológico razoavelmente preciso. Um homem obcecado e potencialmente perigoso, ele é totalmente obcecado com a ideia de "limpar" as ruas de Gotham City. Não devo tentar novamente levar uma conversa bem-humorada com ele (Batman parece desprovido de senso de humor). Curiosamente apesar de trabalhar com um adolescente chamado "Robin", Batman nunca o trouxe para o Arkham.

CAMINHANDO PELAS SOMBRAS... NO ASILO ARKHAM

O Asilo Arkham é um local de contradições. O asilo é um local destinado a recuperar a sanidade dos internos empregando para isso técnicas e procedimentos baseados na ciência dos homens. Mas o local, e próprio conceito da loucura, estão ligados ao irracional, espontâneo e não-científico.

Arkham é um foco para magia e loucura; aqueles que visitam o asilo são perturbados por uma sensação inexplicável de desconforto e nervosismo. O local onde se localiza o asilo é um local propício para realização de magia (fator de mana +1). Existe uma entidade que habita o asilo, se alimenta de insanidade e ao mesmo tempo a insufla nos que visitam o asilo. Esta entidade chama a si

mesmo de Arkham, nas suas próprias palavras:

"... Sempre houve um Arkham na minha existência, por décadas. Eles me deram meu nome, mas eu já existia muito antes de Amadeus, o primeiro Arkham a me encontrar. Às vezes eu suspeito que fui eu lhes emprestei meu nome..."

"Entidade Arkham" está cercada de mistérios, e é inconstante como a própria loucura. Porém conseguimos traçar um perfil de como ela se comporta baseando-nos na história "*If You Love Me*" de autoria de Alan Grant. Abaixo existem trechos de uma conversa da "Entidade Arkham" com um novo interno. Pode-se ter uma boa ideia da entidade: ela clama ter viajado por muitos lugares até fixar-se no Asilo Arkham original, também clama não ser um demônio, outro fatos interessantes sobre está ela é o fato dela considerar o diretor do asilo (Jeremiah Arkham) como sendo o seu "porta-voz", a respeito dele ele fala: "... Jeremiah é meu zelador. Você pode chamá-lo de meu porta-voz...".

"*Eu sou eterno. Eu SEMPRE existi. Aqui, ali, as vezes lá. Então eu encontrei Amadeus Arkham, e eu decidi fixar residência. Amadeus não gostou disso. Ele tentou me exorcizar. HAH! Como se eu fosse algum tipo de horror sobrenatural. Mas eu não sou um demônio, eu sou simplesmente eu*

Então eles disseram que estavam ocorrendo muitas fugas. Eles me fecharam, e refizeram as minhas formas góticas em concreto e aço. Ah, como se meus segredos estivessem escondidos em tijolos e assoalhos, em andares e celas. Tolos! Eu não posso ser contido, eu estou em todos os lugares, e em lugar nenhum...

Então Bane me explodiu. Eu estou realmente esperando que ele venha passar um tempo comigo, um dia. Eles me mudaram para a velha MANSÃO MERCEY. É um prédio simpático. Eu estou feliz de poder chamá-lo de lar. Ele tem muita atmosfera, você não acha?! Meus amigos eu adoro isso...

Todos eles já estiveram aqui... todas as grandes estrelas. Os mais conhecidos nos meios médicos e da loucura... O Coringa, rei do crime cômico... o ex-promotor Harvey Dent, você deve ter ouvido falar dele como Duas Caras... O misterioso E. Nigma, Charada para os amigos... O Ventríloquo e o Cicatriz... O Sr Zsasz, que matem a conta de cada vítima que matou uma forma de cicatrizes no seu corpo... O Crocodilo, uma mente fraca em um corpo com força inumana... E não se esqueça das damas! Eu não discrimino ninguém... Hera Venenosa, Vox e a Bruxa...

...Uma vez o mais famoso deles todos (Batman) esteve aqui, mas foi apenas uma visita rápida. Um dia nós iremos nos tornar mais íntimos.

... Todos eles vêm e vão, como se eu fosse algum tipo de hotel! Mas eu não me importo. Sabe por quê? ... Porque não importa para onde eles forem. Eles sempre me levam com ele...

Um dia eu planejo me mudar para a cidade. Eu acho que posso fazer muitos novos amigos lá!!"

Para compreender as forças que habitam o Asilo Arkham trabalham é preciso dar uma olhada na própria história do prédio. Isso foi feito por Grant Morrison na Graphic novel intitulada "Asilo Arkham". A leitura desta estória é altamente recomendada para se compreender a atmosfera de loucura que impera no asilo. Abaixo está um breve resumo desta genial estória:

Na última década do século XIX a mansão da família Arkham era ocupada apenas pelo jovem Amadeus Arkham e sua mãe (que sofria de uma séria instabilidade mental causada por ela se sentir culpada pela morte de seu marido). Por muitos anos, a casa foi o mundo do jovem Amadeus, ele cuidava de sua mãe enquanto estudava psicologia.

Em 1920 Amadeus desistiu de curar sua mãe, e pôs um fim a agonia dela cortando sua garganta com uma faca de cabo de madrepérola. Em choque e horrorizado com o seu ato, Amadeus Arkham bloqueou este incidente em sua mente, e todos concluíram que a morte de sua mãe foi um caso de suicídio. Amadeus decidiu então transformar a mansão de sua família em um asilo para os mentalmente insanos.

Alguns anos depois, já casado e pai de uma garotinha, Amadeus Arkham continuou tentando exorcizar os demônios da

insanidade que ele liberou com seu ato de violência. Por fim Amadeus concretizou seu desejo e em meados dos anos 20 o Asilo Arkham para Criminosos Mentalmente Insanos começou a funcionar.

Um dos primeiros internos colocados sob a custódia de Arkham foi Martin "Cachorro Louco" Hawkins, que conseguiu escapar da vigilância de Arkham e brutalmente violentou e assassinou a esposa e filha. Recapturado Hawkins foi novamente colocado sob a custódia de Arkham. Exatamente um ano depois da morte de sua esposa e filha Amadeus Arkham ele prendeu Hawkins em um dispositivo de eletrochoque e o eletrocutou seguidamente até a morte.

O incidente com Hawkins foi considerado um "infeliz acidente" e o inquérito foi arquivado. Nos anos que se seguiram Arkham se convenceu que a própria casa estava de alguma forma "viva" e estava tentando lhe dizer algo. Por fim ele "decodificou" a mensagem: "Um Demônio Morcego estava espalhando insanidade no mundo". Finalmente em 1929, ele lembrou-se da verdade sobre a morte de sua mãe, isto o levou a um total colapso mental. Logo depois disso Amadeus Arkham matou seu corretor por um motivo banal; e foi considerado insano.

Amadeus Arkham passou o resto da sua vida encarcerado no asilo que ele mesmo fundou. Confinado em uma cela no coração da mansão ele gastou todo o seu tempo desenhando (com seus próprios sangue e dedos) um complexo encantamento no chão e nas paredes de sua cela.

Tão logo o desenho do ritual foi concluído Amadeus Arkham morreu com um enigmático sorriso no seu rosto. Temerosos de uma eventual veracidade das afirmações de Amadeus, os administradores colocaram os objetos pessoais (incluindo o seu diário pessoal) na cela que ele ocupava e selaram a porta.

A algum tempo o Coringa liderou uma revolta dos internos que conseguiram tomar o controle de asilo, fizeram praticamente todos os funcionários como reféns; e exigiram que Batman entrasse sozinho no asilo "para uma visitinha". Em troca de mostrar a Batman como eram as coisas dentro do asilo, os internos concordaram em libertar alguns reféns. Uma vez dentro do asilo Batman conseguiu, por pouco, manter sua sanidade e descobrir que o responsável por tudo era o administrador chefe do asilo: Dr. Cavendish. Cavendish havia encontrado a cela de Amadeus Arkham, e o seu diário; lendo as anotações de Amadeus Cavendish concluiu que Batman era o espírito da loucura que Amadeus Arkham queria exorcizar. Com a ajuda da Dra. Ruth Adams, Batman conseguiu derrotar Cavendish e retomar o controle do asilo.

O asilo ganhou fama recentemente por encarcerar alguns dos mais estranhos criminosos da história, desde criminosos insanos "normais" até meta-humanos perturbados. Entre os loucos "normais" mais conhecidos temos: o Coringa, o Duas-Caras, o Chapeleiro Louco. Entre criminosos meta-humanos colocados sob a custódia do Arkham podemos citar: o Homem Florônico, o Doutor Destino (Jonh Dee), e Hera Venenosa.

Muitos outros eventos relacionados a magia ocorreram no Asilo Arkham, muito provavelmente devido a aura mística do local (que acaba atraindo este tipo de eventos). Entre eles podemos citar:

- Anos atrás o Dr. Benjamin Stoner foi corrompido pela loucura de Arkham; e sob a influência dos Lordes do Caos ele se tornou o inimigo do Sr. Destino conhecido como Anti-Destino.
- Quando Sandman (dos perpétuos) escapou de seu aprisionamento ele foi até o Asilo Arkham enquanto buscava pelo Dr. Destino (Jonh Dee o mortal que tinha se apossado do rubi místico do mestre dos sonhos).
- O psicólogo Roger Huntoon (um ex-associado de Jonh Constantine) trabalhou por um tempo no Arkham enquanto juntava material para o seu livro POW! Psychology! (repleto de teorias anti-super-heróis).

O Asilo Arkham é um excelente cenário para aventuras de RPG. Mas deve ser utilizado com cuidado e moderação. Utiliza-lo em demasia ou descortinar muito rápido os mistérios que o cercam podem consumir rapidamente um material que pode render excelentes aventuras por um bom tempo.

CAPÍTULO 4
COMBATENTES DO CRIME

NOME: Arqueiro Verde

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	8			
Percepção	10			
Vontade	10			
Mente	10			
Sorte	15			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Aparência (2)
2	Harmonia com o Corpo
3	Recuperação Rápida
8	Reflexos em Emergências (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
32	Sentidos Ampliados [todos] (4)
6	Treinamento Intensivo
8	Ampliação Mental (2)
3	Bom Senso
8	Carisma (2)
15	Conexões [Canário Negro +3] (4)
25	Conexões [Liga da Justiça +2] (7)
18	Conexões [Roy Harper +3] (4)
-4	Honestidade (grave)
-6	Honra [sempre cumpre sua palavra, não abandona seus companheiros, protege os civis, evita arriscar vida de outros] (gravíssima)
-4	Intolerância [criminosos] (grave)
8	Prontidão (2)
60	Recursos (11)
-4	Teimosia (grave)
24	Vontade Forte (4)
-6	Voto [combater o crime] (gravíssimo)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	12/6
Arremessar/Interceptar (3)	11/3
Correr (2)	11/3
Escalar (3)	12/6
Escape (2)	11/3
Furtar (2)	11/3
Furtividade (4)	13/10
Levantamento de Peso (1)	8/1
Montar [cavalos] (2)	11/3
Natação (3)	12/6
Veículos [aéreos, aquáticos, terrestres] (3)	12/18
	/
Administração (1)	9/1
Armeiro [armas pessoais] (3)	11/6
Arrombamento (3)	11/6
Atuação (1)	9/1
Barganha (3)	11/6
Camuflagem (2)	10/3
Demolição (2)	10/3
Detectar Mentiras (1)	9/1
Disfarce (1)	9/1
Eletrônica (1)	9/1
Escolaridade [inglês americano] (3)	11/6
Espionagem (1)	9/1
Estratégias [militares] (2)	10/3
Etiqueta (3)	11/6
Explosivos (2)	10/3
Geografia [Seatle] (2)	10/3
Geografia [Star City] (3)	11/6
Improvisar Abrigo [todos] (4)	12/10
Improvisar Objetos (2)	10/3
Interrogatório (2)	10/3
Intimidação (2)	10/3
Investigação (2)	10/3
Lábia (2)	10/3
Liderança (2)	11/3
Mecânica (1)	9/1
Operação [computadores] (2)	11/3
Pesquisa (2)	11/3
Programação [computadores] (1)	10/1
Rastreamento (3)	12/6
Sistemas de Segurança (3)	11/6
Venefício (1)	9/1
	/
Armas [brancas de arremesso] (5)	13/15
Armas [brancas de contato] (3)	12/6
Armas [de fogo] (4)	13/10
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	13/10
Saque Rápido [armas brancas de arremesso] (4)	13/10
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11 (+15)*	+15	2 (3, 4*)	2

*com arcos

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais (2 ações)	+14	+14	D2+1
Katana	+15	+15	D3+1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Arco Composto	+13	+16	D3+1	1	20

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Arqueiro Verde	2	0

Equipamento
Arco Composto [+0 / +3 > D3+1]
Flechas especiais (de acordo com a missão)
Katana +2 / +2 > D3
Traje do Arqueiro Verde (abosorção:2)

Dados Gerais

Nome: Oliver Queen
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Vigilante
Também Conhecido Como: Desconhecido
Local de Nascimento: Desconhecido, mas dentro do território norte americano
Parentes Conhecidos Vivos: Dinah Laurel Lance (ex-companheira)
Base de Operações: Variável
Aparência: Caucasiano, olhos azuis e cabelos loiros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Liga da Justiça

Custo	Poderes

Pontos de Criação:	25PA+423PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

O Arqueiro Verde é um super-herói vigilante que combate o crime usando arco e flecha, artes marciais e tecnologia.

EQUIPAMENTO

O Arqueiro Verde utiliza um arco modificado e flechas especiais em uma aljava reforçada; as flechas variam conforme a missão. Também possui treinamento e as vezes porta uma katana, além de veículos diversos (como barcos, carros, aviões, submarino e mochila de voo). Algumas de suas flechas especiais estão listadas abaixo; elas têm penalidade ao serem disparadas, que variam conforme seu formato.

Tipo de Flecha	Modificador	Efeito
Flecha Boleadeira	-3	Imobiliza as pernas do adversário
Flecha Broca	-2	Perfura o alvo (Dano: D2+5)
Flecha Cola	-2	Atinge área: 1 m²
Flecha Comum	0	Dano: D3
Flecha Criogênica	-2	Atinge área: 1 m² (Dano: D4)
Flecha de Acetileno	-1	Dano: D3+3
Flecha de Ácido	-2	Atinge área: 1 m² (Dano: D2+2)
Flecha de Fumaça	-2	-4 para Testes de Visão. Duração: 8 rodadas
Flecha Explosiva	-2	Atinge área: 1 m² (Dano: D3+1)
Flecha Extintora	-3	Atinge área: 1 m² (química - pó)
Flecha Gancho	-3	Anexada uma corda de 10 metros
Flecha Jato	0	Alcance: 100 metros
Flecha Lacrimogênica	-2	Contém frasco com gás lacrimogênio. Duração: 8 rodadas
Flecha Luva de Boxe	-4	Dano: D2
Flecha Magnética	-2	Atrai objetos metálicos
Flecha Ofuscante	-1	Cria flash de luz intermitente (-2 para testes de visão)
Flecha Paraquedas	-2	Atirada para cima. Suporta peso de 110 Kg
Flecha Rede	-3	Imobiliza o oponente (Teste de Destreza -5 para escapar)

RECURSOS: 11

HISTÓRICO

Oliver Queen nasceu como filho único de Robert e Moira Queen.

Quando criança, Oliver idolatrava seu herói Robin Hood e dizia-se que era um arqueiro nato, praticando frequentemente com seu arco e flechas. Ele ficou levemente traumatizado na primeira vez em que matou acidentalmente um animal, mas, depois que seus pais foram atacados por leões em um trágico acidente de safári, Oliver aprendeu o preço de sua hesitação em atirar.

Depois disso, Oliver foi criado até a idade adulta por seu tio e acabou herdando a fortuna e os negócios da família. Queen se tornou um playboy rico, em busca de emoções e bêbado, sem nenhum senso real de responsabilidade ou direção em sua vida.

Em um determinado momento de seus vinte anos, Oliver teve um caso com uma mulher chamada Moonday Hawke. Embora depois Moonday tenha dito a Oliver que estava grávida, Oliver não acreditou e pagou-lhe muito bem para que o deixasse em paz. No entanto, Moonday realmente estava grávida e teve um filho secretamente sem que Oliver percebesse.

No entanto, tudo mudou quando Oliver caiu de seu barco pessoal no meio do Oceano Pacífico e deu à costa na remota e isolada Starfish Island. Tudo o que Oliver recuperou dos

destroços foi um arco de memorabília de um filme de Robin Hood que ele guardava com carinho, que ele usou para ajudá-lo a se manter à tona no oceano. Durante esse tempo sem comida ou abrigo, Queen desenvolveu suas habilidades como caçador para sobreviver e adquiriu domínio sobre seu arco. Como antes considerava tudo em sua vida como garantido, essa experiência o ensinou a ter autoconfiança e o transformou em um homem.

O segundo teste de caráter foi a descoberta de que ele não estava sozinho em Starfish Island. Em vez disso, o local remoto estava sendo usado por contrabandistas de drogas, comandados pelo implacável senhor do crime internacional China White. Usando suas novas habilidades, Oliver atacou e destruiu a operação de heroína e usou seus recursos para entrar em contato com as autoridades. Com a operação desmantelada e Oliver resgatado, ele percebeu que havia encontrado seu destino; ele escolheu usar suas habilidades e recursos como combatente do crime.

Vestindo seu próprio traje de arqueiro mascarado, a imprensa o apelidou de "Arqueiro Verde", pois ele assumiu a missão de proteger Star City. Oliver seguiu o exemplo de seu colega Batman e construiu sua própria "Arrow Cave", completa com um "Arrowcar" e, supostamente, um submarino amarelo. Oliver criou suas próprias "flechas de truque", projetadas para serem não letais e usadas em pequenos criminosos.

Um jovem chamado Roy Harper passou a idolatrar o novo herói. Harper também era um arqueiro incrível, tendo crescido em uma reserva indígena americana. Seu mentor, Brave Bow, estava morrendo e ele precisava de alguém para cuidar dele, então quis se tornar o ajudante do Arqueiro Verde.

Quando Roy provou seu valor ao derrubar vários bandidos mais rápido do que Oliver, Oliver adotou oficialmente Roy como seu pupilo legal e o trouxe como seu ajudante. Devido à incrível velocidade do garoto com o arco, Oliver lhe deu o codinome Ricardito, e os dois protegeriam Star City juntos por algum tempo.

O Arqueiro Verde viria a se tornar membro da Liga da Justiça da América, embora a história tenha mudado com o tempo.

Originalmente, o Arqueiro Verde entrou para a equipe depois de resgatar a Liga de um alienígena maligno chamado Xandor. Entretanto, devido a flutuações na linha do tempo, alguns detalhes desse evento foram alterados, como a ausência do Super-Homem, do Batman e da Mulher Maravilha.

Em outra versão da história, a Queen Enterprises financiou secretamente a primeira encarnação da Liga, sem nunca revelar que o chefe da empresa era de fato o herói Arqueiro Verde. Em vez disso, Oliver presenteou suas contribuições por meio de um de seus funcionários, Simon Carr. Por fim, quando a Liga soube da caridade do Arqueiro Verde, eles o elegeram como seu sexto membro.

Quando a linha do tempo mudou novamente, foi dito que o Arqueiro Verde entrou para a Liga da Justiça ao mesmo tempo que a Canário Negro, tendo provado seu valor para a Liga em combate contra a Liga dos Assassinos.

Independentemente da história de sua aceitação na Liga, o Arqueiro Verde era um membro querido e participou de muitas aventuras com a LJA.

O Arqueiro Verde começou a desenvolver uma crise pessoal sobre qual de suas identidades era mais importante e fazia mais bem - a de combatente do crime ou a de político. Dando a si mesmo um novo visual, ele desenhou um traje mais moderno.

Logo, toda a sua fortuna e o controle das Indústrias Queen foram perdidos para um funcionário corrupto chamado John Deleon, que roubou tudo dele por meio de fraude corporativa.

Ao lutar literalmente contra seus demônios internos durante uma missão com a JLA, Oliver percebeu que parte dele era um herói apenas pela emoção e pela glória. No entanto, também chegou à conclusão de que se definia por sua capacidade de controlar esses instintos para o bem maior.

Com seus valores realinhados, Oliver decidiu se concentrar mais nos problemas cotidianos das pessoas comuns.

No ano seguinte, sem ter uma fortuna com a qual contar, Oliver viajou pelo país com seu bom amigo Hal Jordan, o herói Lanterna Verde. O Arqueiro Verde deixou seu pupilo Ricardito para trás para partir em sua aventura, mas depois descobriu que o garoto havia se viciado em drogas na ausência do herói, fazendo com que os dois terminassem sua parceria profissional.

Tarde da noite, enquanto lutava em uma emboscada sob pressão, o braço do Arqueiro Verde escorregou levemente em seu corpo, atrapalhando sua mira e fazendo com que ele acidentalmente atirasse no peito de um criminoso, matando-o instantaneamente. A experiência foi tão traumatizante para ele que rasgou seu traje, destruiu seu equipamento e decidiu encerrar totalmente sua carreira de herói.

Depois de destruir o Arrowplane, ele foi morar em um mosteiro para buscar redenção e voltar a ter contato com suas raízes por vários meses. Um homem sábio chamado Mestre Jansen lhe ensinou os segredos do arco e flecha zen e o incentivou a não abandonar seu destino, enviando-o para casa com uma confiança renovada em si mesmo.

Oliver começou um relacionamento com sua colega vigilante Canário Negro, e o casal se mudou para Seattle, Washington. Lá, eles abriram uma floricultura chamada Sherwood Florist. Tendo decidido que os anos de dependência das Flechas de Truque o haviam enfraquecido, ele voltou às suas raízes básicas como arqueiro e começou a usar exclusivamente flechas normais.

Como o relacionamento deles estava indo bem, Oliver pediu Dinah em casamento, mas ela acreditava que a força do relacionamento deles estava na independência que permitiam um ao outro. Eles também discordavam sobre ter filhos; enquanto Oliver queria ter seus próprios filhos, Dinah não queria trazer crianças para os perigos de seu mundo. O casal permaneceu junto apesar desses desafios.

A Canário Negro criou um novo traje para o Arqueiro Verde, e Oliver saiu às ruas para defender Seattle. Um dos primeiros criminosos que ele capturou foi um assassino em série conhecido como Seattle Slasher.

Oliver também rastreou uma assassina chamada Shado, que tinha como alvo homens por motivos pessoais, mas não conseguiu capturá-la. Nesse momento, Oliver começou a trabalhar com o policial James Cameron como seu informante.

A Canário Negro foi disfarçada para expor uma rede de tráfico de drogas, mas foi capturada e torturada pelos criminosos. O Arqueiro Verde chegou para resgatá-la antes que a situação piorasse e atirou no peito do líder deles sem hesitar. Shado também chegou misteriosamente e ofereceu apoio contra os traficantes de drogas. Depois de colocar Dinah em segurança, o Arqueiro Verde e Shado descobriram uma conspiração envolvendo a C.I.A. que enviava cocaína para financiar guerras no exterior, comandada por homens contra os quais Shado havia jurado vingança por seu pai Tomonaga.

Os ferimentos de Dinah causados pela explosão de drogas que deu errado foram extensos; ela perdeu seu "choro de canário" e, posteriormente, foi considerada incapaz de ter filhos. Por volta dessa época, enquanto trabalhava com Shado, o Arqueiro Verde foi gravemente ferido e cuidado por Shado, que então o estuprou enquanto ele estava inconsciente, concebendo uma criança.

Nove meses depois, o filho de Oliver e Shado nasceu sem que Oliver tivesse a menor ideia. Shado deu ao menino o nome de Robert, em homenagem ao avô paterno do menino. Quando Ollie finalmente descobriu sobre seu filho, Shado deixou claro que queria que ele não tivesse nada a ver com a criança. Toda essa situação causou um grande rompimento entre Ollie e Dinah, porque ela mesma não foi capaz de lhe dar o filho legítimo que ele sempre quis.

Depois de muitas aventuras juntos ao redor do mundo, Ollie e Dinah se distanciaram. Por fim, Dinah flagrou Oliver beijando sua assistente Marianne e terminou com ele.

Seattle teve seu primeiro conflito super-humano quando o herói Nuklon lutou contra Shrapnel. Percebendo que não havia mais nada para ele, Oliver decidiu fazer uma viagem sozinho para se reencontrar.

Nessa viagem, o Arqueiro Verde se juntou à Caçadora, ao Exterminador e à Mulher-Gato em diferentes missões, ganhando um novo gosto por matar criminosos com armas. Em um determinado momento, ele assassinou um molestador de crianças a sangue frio.

Uma visita a seus velhos amigos da Liga da Justiça o fez lembrar de seu passado como um dos maiores heróis do mundo; agora, como um vigilante de rua armado, ele não se sentia mais em seu lugar.

Deprimido e irritado, Oliver teve um encontro com o vilão Anarquia que mudou sua perspectiva e o fez perceber as razões políticas que o levaram a se tornar um herói novamente.

NOME: Arsenal

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	10	(x2)		
Inteligência	9			
Percepção	10			
Vontade	9			
Mente	9			
Sorte	15			

Custo	Características
2	Harmonia com o Corpo
3	Recuperação Rápida
8	Reflexos em Emergências (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
32	Sentidos Ampliados [todos] (4)
6	Treinamento Intensivo
4	Ampliação Mental (1)
3	Bom Senso
4	Carisma (1)
15	Conexões [Arqueiro Verde +3] (4)
13	Conexões [Crocodilo +1] (4)
25	Conexões [Jovens Titãs +2] (7)
-4	Honestidade (grave)
-6	Honra [sempre cumpre sua palavra, não abandona seus companheiros, protege os civis, evita arriscar vida de outros] (gravíssima)
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
-4	Teimosia [grave]
-4	Vício [álcool] (grave)
18	Vontade Forte (3)
-6	Voto [combater o crime] (grave)

Dados Gerais

Nome: Roy Harper
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Soleitro
Ocupação: Mercenário e Vigilante
Também Conhecido Como: Ricardito
Local de Nascimento: Desconhecido, mas dentro do território norte americano
Parentes Conhecidos Vivos: filha (com Cheshire)
Base de Operações: Variável
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos castanho claros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Iron Rule, Jovens Titãs

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (3)	13/6
Arremessar/Interceptar (4)	14/10
Artes Marciais (4)	14/10
Correr (2)	10/3
Escalar (3)	13/6
Escape (2)	12/3
Furtar (2)	12/3
Furtividade (4)	14/10
Levantamento de Peso (1)	8/1
Montar [cavalos] (4)	14/10
Natação (3)	11/6
Veículos [aéreos, aquáticos, terrestres] (1)	12/3
	/
Administração (1)	10/1
Armeiro [armas pessoais] (3)	12/6
Arrombamento (2)	11/3
Barganha (2)	11/3
Camuflagem (2)	11/3
Demolição (2)	11/3
Detectar Mentiras (1)	10/1
Disfarce (1)	10/1
Eletrônica (3)	12/6
Escolaridade [inglês americano] (2)	11/3
Espionagem (1)	10/1
Estratégias [militares] (2)	11/3
Etiqueta (1)	10/1
Explosivos (2)	11/3
Geografia [Seatle] (2)	11/3
Geografia [Star City] (3)	12/6
Hacker [computadores] (3)	12/6
Improvisar Abrigo [todos] (3)	12/6
Improvisar Objetos (2)	11/3
Interrogatório (2)	11/3
Intimidação (2)	11/3
Investigação (2)	11/3
Lábia (1)	10/1
Liderança (3)	12/6
Mecânica (3)	12/6
Operação [computadores] (4)	13/10
Pesquisa (3)	12/6
Programação [computadores] (3)	12/6
Rastreamento (2)	11/3
Sistemas de Segurança (2)	11/3
Venefício (1)	10/1
	/
Armas [brancas alcance] (5)	14/15
Armas [brancas contato] (3)	13/6
Armas [de fogo] (3)	13/6
Saque Rápido [arcos] (4)	14/10
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11 (+15)*	+16	2 (3/4*)	2

*com arcos

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+16	+16	D2+3

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Arco	+15	+17	D2+3	1/2	30

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Arsenal	3	0

Equipamento

- Arco Composto [+0 / +3 > D3+1]
- Flechas especiais (de acordo com a missão)
- Traje do Arqueiro Verde (Absorção: 2)

Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	27PA+353PC

PODERES E HABILIDADES

Roy é um arqueiro extremamente habilidoso e foi treinado desde jovem por seu pai, Big Bow, e mais tarde pelo Arqueiro Verde durante seu tempo como Ricardito. Sua habilidade com o arco e seus reflexos são tão grandes que, mesmo depois de sofrer um período prolongado de prisão e abuso, ele conseguiu matar vários oponentes armados com rifles de assalto sem muito esforço. Roy é amplamente considerado o melhor atirador do mundo.

EQUIPAMENTO

- **Flechas Especiais**: Arsenal utiliza um arco modificado e flechas especiais em uma aljava reforçada; as flechas variam conforme a missão e algumas delas, estão listadas abaixo; elas têm penalidade ao serem disparadas, que variam conforme seu formato.

Tipo de Flecha	Modificador	Efeito
Flecha Boleadeira	-3	Imobiliza as pernas do adversário
Flecha Comum	0	Dano: D3
Flecha Criogênica	-2	Atinge área: 1 m² (Dano: D4)
Flecha de Acetileno	-1	Dano: D3+3
Flecha de Ácido	-2	Atinge área: 1 m² (Dano: D2+2)
Flecha de Fumaça	-2	-4 para Testes de Visão. Duração: 8 rodadas
Flecha Explosiva	-2	Atinge área: 1 m² (Dano: D3+1)
Flecha Extintora	-3	Atinge área: 1 m² (química - pó)
Flecha Gancho	-3	Anexada uma corda de 10 metros
Flecha Jato	0	Alcance: 100 metros
Flecha Lacrimogênica	-2	Contém frasco com gás lacrimogênio. Duração: 8 rodadas
Flecha Ofuscante	-1	Cria flash de luz intermitente (-2 para testes de visão)
Flecha Rede	-3	Imobiliza o oponente (Teste de Destreza -5 para escapar)

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Roy Harper foi adotado por Big Bow quando criança e viveu com ele na reserva indígena de Spokane, aprendendo com ele a atirar com arco e flecha. Ele sempre se metia em encrencas com a polícia, mas, como isso geralmente acontecia na reserva, Big Bow sempre conseguia livrá-lo dos problemas. Um dia, Roy roubou em uma loja de bebidas fora da reserva e ficou bêbado, acordando e encontrando um arco em sua mão e Big Bow morto. Sem saber que seu mentor havia sido morto por um policial agressivo, Roy fugiu da reserva.

De alguma forma, Roy conseguiu chegar a Seattle, onde morou em um shopping center, hackeando os feeds das câmeras. Foi nesse shopping que ele roubou o bolso de Oliver Queen, que, quando foi buscar a carteira de volta, ficou intrigado com o estranho garoto e, mais tarde, o tomou como seu ajudante e o apelidou de "Ricardito". Enquanto Ricardito, Roy projetou as elaboradas flechas de truque do Arqueiro Verde, para grande frustração do homem.

Como Ricardito, Roy juntou-se aos Jovens Titãs originais (Robin, Moça Maravilha, Aqualad, Kid Flash e Omen) e trabalhou com eles por um tempo; eventualmente, ele e seus amigos teriam suas memórias da equipe apagadas após um encontro com o Sr. Twister.

Também durante esse período, Ollie teve aventuras regulares com Hal Jordan, o Lanterna Verde, que atuou como um mentor secundário para Roy.

Quando Roy estava no ensino médio, suas notas começaram a cair devido à falta de entusiasmo e à dispersão de sua atenção entre o trabalho com Oliver e as aventuras com os Jovens Titãs. Seguindo o conselho dos colegas de liga Batman e Flash, Oliver tentou reorientar seu estilo de criação. Ele colocou Roy como Ricardito no banco, dizendo que ele poderia voltar a este papel quando suas notas melhorassem. Isso continuou por nove semanas; embora as notas de Roy tenham melhorado drasticamente, ele estava infeliz. Após alguma tensão, ele acabou permitindo que Roy retomasse seu papel como Ricardito depois que conversaram sobre o assunto e Oliver pediu desculpas a Roy por suas falhas como pai e deixou claro para Roy que seu sonho era que ele tivesse uma vida plena em todos os aspectos, não apenas como um super-herói.

Para lidar com o desgaste físico (e a dor crônica resultante) da vida de super-herói, Roy começou a abusar de analgésicos prescritos. Mais tarde, esse abuso de substâncias evoluiu para um vício em heroína.

Ao descobrir o vício de seu ajudante, Oliver reagiu mal, expulsando seu pupilo. Oliver retornou brevemente em uma tentativa de reconciliação, mas ficou tão enojado com o que seu antigo protegido havia se tornado que o deixou novamente. Depois de ser arrastado para uma trama maligna orquestrada pelo Conde Vertigo, Roy se reuniu oficialmente com Oliver, que pediu desculpas por tê-lo demitido. Oliver se ofereceu para dar uma nova chance à parceria e ajudar Roy a ficar limpo, mas Roy recusou categoricamente, prometendo lutar por conta própria.

As dificuldades de Roy com o abuso de substâncias foram agravadas após a morte do segundo Robin, com quem ele teve uma breve amizade antes. Ele tentou cometer uma variação do suicídio lutando contra o Crocodilo. O próprio Crocodilo descobriu o que Roy estava fazendo, o deteve e lhe deu uma palestra de incentivo, pela qual Roy lhe agradeceu. Logo depois, Roy iniciou um programa de recuperação com o Crocodilo como seu patrocinador.

Em algum momento, Jade, a filha do Lanterna Verde original Alan Scott, juntou-se aos Titãs e ela e Roy tiveram aventuras juntos. Mais tarde, eles se reuniriam para formar os Outsiders.

Em algum momento, Roy teve uma filha com Cheshire. Ele acreditava que ela havia sido morta pelo Eletrocutor, mas, na verdade, ela havia sobrevivido. Ele também acabou adotando o nome "Arsenal". Durante esse período, ele perdeu um braço, usando um substituto cibernético; mais tarde, ele foi substituído por uma contraparte aparentemente orgânica.

Quando seu estado melhorou, seu desejo de superar Oliver Queen o levou a partir para Qurac, que estava sob o domínio de um ditador. Lá, ele formou uma equipe chamada Iron Rule na esperança de ajudar o povo a derrubar o ditador. Como um grupo de mercenários, eles tinham apenas uma regra a seguir: não importava o trabalho, deixar as coisas melhores do que as encontraram.

A equipe foi bem-sucedida e ganhou muito dinheiro. Entretanto, para alguns membros, isso não era suficiente. Um dia, como Roy estava ausente, o restante da equipe tentou tomar a cidade em que residiam. Como os habitantes resistiram, eles foram massacrados em retaliação. Quando Roy voltou e descobriu que não havia um único sobrevivente, ele vingou os habitantes da cidade lançando uma explosão letal contra sua antiga equipe.

NOME: Asa Noturna

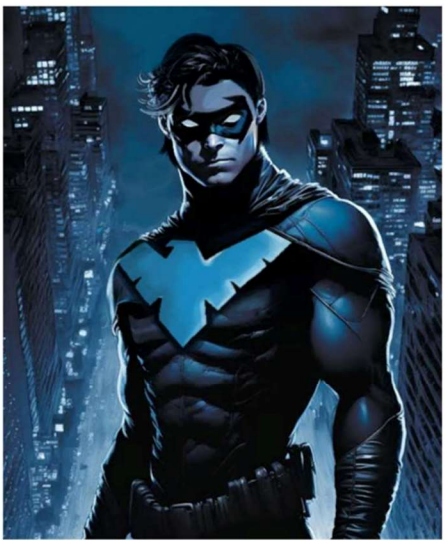
Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9			
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	8			
Percepção	9			
Vontade	10			
Mente	11			
Sorte	18			

Custo	Características
2	Aparência (1)
2	Harmonia com o Corpo
8	Instinto [tático] (2)
8	Reflexos em Emergências (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
3	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
24	Sentido Ampliado [todos] (3)
6	Sentido Ampliado [audição] (2)
12	Ampliação Mental (3)
-6	Anseio de Justiça (gravíssimo)
3	Bom Senso
8	Carisma (2)
20	Conexões [Alfred +3] (3)
24	Conexões [Batman +3] (6)
19	Conexões [Circo Haly +2] (5)
16	Conexões [DPGC +2] (4)
20	Conexões [Exterminador +1] (6)
17	Conexões [Oráculo +1] (5)
27	Conexões [Novos Titãs +3] (7)
-6	Devoção [família: Alfred, Batman] (gravíssima)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
-3	Identidade Secreta
-2	Intolerância [criminosos] (leve)
8	Prontidão (2)
15	Recursos (7)
10	Reputação Boa [combatente do crime conhecido internacionalmente +2] (5)
-2	Timidez (leve)
6	Treinamento Intensivo
18	Vontade Forte (3)

Dados Gerais

Nome: Richard Grayson
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Detetive, Aventureiro
Também Conhecido Como: Dick Grayson, Robin
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Variável (hoje BludHaven)
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Batman
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Titãs, Liga da Justiça

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (1)	9/1
Armeiro [armas pessoais] (2)	11/6
Arrombamento (3)	11/6
Atuação (2)	10/3
Barganha (1)	9/1
Camuflagem (2)	10/3
Ciência [geral] (2)	10/3
Demolição (2)	10/3
Detectar Mentiras (2)	10/3
Diplomacia (2)	10/3
Direito (3)	11/6
Disfarce (3)	11/6
Eletrônica (3)	11/6
Escolaridade [inglês americano] (3)	11/6
Estratégia [militar] (2)	10/3
Etiqueta (2)	10/3
Espionagem (2)	10/3
Explosivos (2)	10/3
Forense (2)	10/3
Geografia [BludHaven] (3)	11/6
Geografia [Gotham City] (3)	11/6
Geografia [Nova York] (3)	11/6
Hacker [computadores] (1)	9/1
História (1)	9/1
História da Arte (1)	9/1
Improvisar Abrigo [todos] (2)	10/3
Intimidação (3)	11/6
Interrogatório (2)	10/3
Investigação (3)	11/6
Lábia (2)	10/3
Ler Lábios (2)	10/3
Liderança (4)	12/10
Manha (2)	10/3
Mecânica (2)	13/3
Medicina (2)	10/3
Meditação (1)	9/1
Operação de Computadores (2)	10/3
Pesquisa (3)	11/6
Procedimentos Policiais (3)	13/6
Programação de Computadores (2)	10/3
Rastreamento (4)	12/10
Sistemas de Segurança (2)	10/3
Venefício (1)	9/1
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (5)	13/15
Armas [brancas de arremesso] (4)	13/10
Armas [brancas de contato] (3)	12/6
Armas [de fogo] (3)	12/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/



Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11	+16	2 (3,4)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+14	+14	D2+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Bomba Atordoante	+13	+14	esp.	1	3
Disco de Combate	+14	+15	D2+1	1	5

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Asa Noturna	3	0

Equipamento

- 3 Bombas Atordoantes [+0 / +1 > especial]
- 1 Cinto de Utilidades [Equipamento Omni 3]
- 1 Computador de Pulso
- 5 Discos de Combate [+1 / +2 > D2+1]
- 1 Radiocomunicador
- 1 Traje do Asa Noturna

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (3)	12/6
Arte da Invisibilidade (1)	10/1
Correr (3)	12/6
Dança (1)	10/1
Escalar (3)	12/6
Escape (2)	11/3
Furtar (2)	11/3
Furtividade (4)	13/10
Levantamento de Peso (1)	8/1
Lutar Cegamente (2)	11/3
Montar [cavalos] (1)	10/1
Natação (3)	12/6
Prestidigitação (1)	10/1
Sacar Rápido (todos) (1)	10/1
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres](3)	12/18

Pontos de Criação: Experiência:	26PA+554PC

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder Asa Noturna é um atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência. Seus anos de experiência combatendo marginais de rua com o Batman e ameaças de nível planetário comandando os Titãs o transformaram em um mestre em estratégias de combate envolvendo ações urbanas ou meta-humanos. Embora possa parecer, sob muitos aspectos, que Asa Noturna é um "sub-Batman", isso não é verdade; Dick possui o potencial para igualara seu antigo mentor em muitas áreas e pode até mesmo ultrapassá-lo em áreas como Estratégia, Acrobacia e Liderança.

EQUIPAMENTO

Asa Noturna carrega um vasto arsenal para combater o crime em seu cinto e bracelete de utilidades entre eles podemos destacar:

- **Discos de Combate**: discos de combate dobráveis balanceados para arremesso
- **Lança Arpéu de Pulso**: o lança arpéu dispara um gancho altamente eficiente ligado a um cabo (capaz de suportar até 2 toneladas) com 40 metros de comprimento
- **Máscara de Gás**: recobre todo o rosto de Grayson protegendo-o contra-ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Bombas Atordoantes**: são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4 (volume 4m^3), EXPLOSÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por D6 minutos, se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea.
- **Radiocomunicador de Pulso**: RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Computador de Pulso**: CPU: 4, CHASSI: 1, DEFESA: 2, ISOLAMENTO: 2, ARMADURA: 1, vários programas instalados (este computador também pode ser conectado a outros via plug de conexão ou link-celular).
- **Cinto de Utilidades** - Equipamento Omni: 3
- **Motocicleta**: Asa Noturna possui uma motocicleta especialmente construída que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +3, CHASSI: 3 (X 20), POTÊNCIA: 280 Km/hora, TRAÇÃO: +1, ARMADURA: 5 (só funciona contra-ataques vindos diretamente pela frente da motocicleta), PESO: 185 Kg

RECURSOS: 7

HISTÓRICO

O jovem Dick Grayson viu seus pais John e Mary Grayson, os trapezistas conhecidos como "Os Graysons Voadores" morrerem tragicamente em um acidente enquanto se apresentavam no circo Haly. Um dos presentes na platéia era Bruce Wayne, que após assumir a sua identidade de Batman demostrou a todos que o acidente, que deixo o jovem Dick órfão, foi provocado (as cordas tinham sido enfraquecidas com ácido). Investigações posteriores ligaram um gansgter de nome Anthony Zucco ao crime (ele estava cobrando "proteção" do circo).

Dick tinha escutado Zucco ameaçando Harry Haly (o dono do circo) que se ele não pagasse "acidentes" iriam ocorrer, o esperto garoto rapidamente ligou os fatos, e jurou levar Zucco a justiça. Identificando-se com o anseio de justiça do garoto Batman assumiu sua guarda e treino-o para ser seu parceiro. Dick Grayson tornou-se o Robin original, parceiro de

Batman por anos e membro e líder (não oficial) do grupo de super-adolecentes conhecido inicialmente como Turma Titã.

Embora tenha partido de Gotham para estudar na universidade de Hudson (em New York), Dick continuou a acompanhar Batman em algumas aventuras. Atuando sozinho em New York, e as vezes junto aos Titãs, Robin conseguiu realizar inúmeros feitos, mas continuava sendo apenas o parceiro do Batman. A medida que envelhecia, Grayson sentia-se, cada vez mais, apenas como uma sombra de Batman (incapaz de caminhar por seus próprios meio), e a sua função como líder dos Novos Titãs veio a se tornar cada vez mais importante para ele.

Após ter sido ferido pelo Coringa em um caso que trabalhava com o Batman, Dick teve uma discussão séria com o seu mentor e decidiu mudar de identidade dedicar-se os Titãs tempo integral. Abandonando definitivamente a identidade de Robin, Grayson ressurgiu semanas depois como Asa Noturna.

Nesta mesma época Dick vivia um tórrido romance com a titã conhecida com Estelar. Mas após os Titãs serem dissolvidos, e seu relacionamento com Estelar também chegou ao fim. Grayson considerou a hipótese de voltar a Gotham, mas seu orgulho o impediu. O fato de Wayne escolher o "novato" Azrael para substitui-lo como Batman e não Dick (Wayne estava ferido e incapaz de atuar como Batman) também contribuiu para aumentar a distância entre os dois.

Mas a lealdade e os anos de amizade acabaram falando mais alto e os dois acertaram suas diferenças quando Dick ajudou Wayne a retomar o manto de Batman do desequilibrado Azrael. Embora ainda atuem separados ambos estão sempre prontos para ajudar um ao outro. A reconciliação levou Dick a assumir temporariamente o cargo de Batman durante o hiato de Bruce após sua batalha pelo manto com Jean Paul Valley. Logo após o retorno de Bruce, Batman confiou a Asa Noturna uma missão na cidade vizinha de Bludhaven. Lá, o Asa Noturna descobriu um submundo criminoso profundamente entrincheirado liderado por Roland Desmond, mais conhecido como Blockbuster. Diante disto, Dick decidiu fazer de Bludhaven sua nova base de operações. Ele chegou a se formar na academia de polícia da cidade, esperando entrar para o departamento de polícia de Bludhaven e erradicar a corrupção já existente no sistema.

NOME: Azrael

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9	(x2)		
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	9			
Percepção	10			
Vontade	11			
Mente	12			
Sorte	20			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Aparência (1)
2	Harmonia com o Corpo
8	Reflexos em Emergências (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
3	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
24	Sentido Ampliado [todos] (3)
8	Surto de Adrenalina (2)
16	Ampliação Mental (4)
-6	Anseio de Justiça (gravíssimo)
8	Carisma (2)
22	Conexões [Batman +2] (6)
17	Conexões [Oráculo +1] (5)
23	Conexões [Ordem de São Dumas +1] (7)
21	Conexões [Ra's Al Ghul] (7)
-2	Flashback [ser o anjo bíblico criado pela Ordem de São Dumas] (leve)
-6	Honra [proteger os civis, evitar arriscar vida de outros, nunca abandonar seus companheiros] (gravíssima)
-3	Identidade Secreta
6	Inventividade
-2	Intolerância [criminosos] (grave)
10	Recursos (6)
-6	Reputação Má [assassino -2] (3)
6	Treinamento Intensivo
30	Vontade Forte (5)

Dados Gerais

Nome: Jean-Paul Valley Junior
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Estudante, Vigilante
Também Conhecido Como: Batman, Johnny Valli
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City e Ossaville
Aparência: Caucasiano, olhos azuis e cabelos loiros
Grupos a que é afiliado: Ordem de São Dumas
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Batman

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Armeiro [armas pessoais] (4)	13/10
Arrombamento (2)	11/3
Camuflagem (2)	11/3
Ciência [geral] (2)	11/3
Demolição (1)	10/1
Detectar Mentiras (1)	10/1
Diplomacia (1)	10/1
Direito (1)	10/1
Disfarce (1)	10/1
Eletrônica (2)	11/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	12/6
Espionagem (2)	11/3
Estratégia [militar] (2)	11/3
Etiqueta (2)	11/3
Explosivos (1)	10/1
Geografia [Gotham City] (3)	12/6
Geografia [Ossaville] (3)	12/6
Hacker [computadores] (3)	11/3
História (2)	11/3
História da Arte (1)	10/1
Improvisar Abrigo [todos] (2)	11/3
Improvisar Objetos (3)	12/6
Intimidação (3)	12/6
Interrogatório (3)	11/3
Investigação (3)	12/6
Lábia (1)	10/1
Ler Lábios (1)	10/1
Liderança (2)	11/3
Línguas [indo-europeias] (3)	12/6
Manha (1)	10/1
Mecânica (1)	10/1
Medicina (1)	10/1
Operação [computadores] (2)	10/1
Pesquisa (3)	12/6
Procedimentos Policiais (1)	12/6
Programação [computadores] (2)	11/3
Rastreamento (2)	11/3
Sistemas de Segurança (1)	10/1
Venefício (2)	11/3
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	13/10
Armas [brancas de contato] (4)	13/10
Armas [brancas de contato] (4)	13/10
Armas [de fogo] (3)	12/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11	+16	2 (3)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+14	+14	D2+1(2)

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Azrael	3	0

Equipamento

Traje do Azrael

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (3)	12/6
Correr (3)	12/6
Escalar (3)	12/6
Escape (2)	11/3
Furtar (2)	11/3
Furtividade (3)	12/6
Levantamento de Peso (2)	9/2
Lutar Cegamente (2)	11/3
Natação (4)	13/10
Prestidigitação (1)	10/1
Sacar Rápido (todos) (1)	10/1
Veículos [marítimos e terrestres] (1)	12/1+1
	/
	/
	/
	/

Pontos de Criação: Experiência:	27PA+398PC

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder Azrael é um dos poucos seres humanos em seu máximo potencial físico e de agilidade.

EQUIPAMENTO

Azrael utiliza um uniforme com Absorção de Dano (3).

RECURSOS: 7

HISTÓRICO

Jean Paul Valley herdou o papel de Azrael de seu pai, a última de 20 gerações em sua família para fazê-lo.

O treinamento de Jean Paul começou antes de ele nascer. O Abade Cinzento e os outros cientistas da secular Ordem de São Dumas começaram a condicionar Jean Paul com choques elétricos e alterações em seu cérebro e na química sanguínea enquanto ele ainda era um feto. Este processo eventualmente lhe daria maior força e agilidade mais tarde na vida.

Após o nascimento da história, Jean Paul foi submetido a O Sistema, que consistia em hipnótico de intenso treinamento físico e sugestões hipnóticas destinadas a torná-lo um servo obediente. O Azrael e o doutrinou para a servidão religiosa na Ordem de São Dumas.

Enquanto Jean Paul era um estudante de pós-graduação na Universidade Estadual de Gotham, ocorreu um evento que mudou a vida. Seu pai mortalmente ferido, vestido com a armadura sangrenta e o manto de Azrael, para passar o papel veio até a porta de seu filho. Seu pai o orientou a abrir um pacote que ele havia deixado antes com Jean Paul, no qual tudo seria explicado.

Jean Paul abriu o pacote que continha $40.000, um número de telefone para ligar, e instruções para voar para um pequeno aeródromo na Suíça.

Uma vez lá, Jean Paul conheceu seu novo instrutor, um anão chamado Nomoz. Colocando uma fantasia como instruído e falando o nome Azrael soltou uma sugestão pós-hipnótica. Isso desencadeou uma reação extraordinária que elevou muito as habilidades de Jean Paul.

Jean Paul aprendeu com Nomoz sua verdadeira história e percebeu que o Sistema o controlava quando ele usava a máscara de Azrael. Ele continuou com o papel de Azrael até poucos, quando salvou a vida de Batman.

No retorno de Jean Paul a Gotham, Bruce Wayne lhe deu um emprego e começou a ajudá-lo a desmamá-lo do condicionamento da Ordem. Quando Batman foi aleijado às mãos do vilão venenoso chamado Bane, ele escolheu Jean Paul para ser seu sucessor.

Pouco depois de ter vestido o manto do morcego, os impulsos reprimidos de seu condicionamento vieram à tona. Jean Paul tornou-se instável à medida que o Sistema liberou a raiva e a raiva que ele tinha dentro de si.

Um ponto de ruptura veio quando Jean Paul matou um homem. Bruce foi forçado a voltar a Gotham para derrotar Jean Paul e recuperar o manto do Morcego para si mesmo.

Jean Paul deixou Gotham para embarcar em uma jornada para explorar quem ele era como Azrael. Durante seu caminho, um ex-psiquiatra e alcoólatra chamado Brian Bryan e a renegada Irmã Lilhy da Ordem de São Dumas se juntaram a ele em sua busca. Fazendo inimigos com o irmão Rollo, o líder da Ordem naquela época, Azrael recusou-se a ser ditado pela Ordem e levou a batalha para seu quartel general no Castelo de Gelo. Com a ajuda de seus amigos, Azrael destruiu o Castelo de Gelo e, evidentemente, a Ordem também. Combatendo suas lutas interiores com a ajuda de seus aliados próximos, Jean Paul procurou seu próprio propósito como cavaleiro, para que seu destino fosse mantido em suas próprias mãos.

Após vários atos compassivos de redenção e feitos corajosos realizados por Azrael, Batman percebeu que seu protegido de outrora havia finalmente superado sua desconfiança. O Cavaleiro das Trevas pediu-lhe que se tornasse novamente um ajudante de confiança em sua guerra contra o crime. Os serviços de Azrael foram particularmente valiosos durante os meses que se seguiram ao terremoto que dizimou a cidade de Gotham.

Após o isolamento forçado da Cidade de Gotham, conhecido como "Terra de Ninguém", Jean Paul foi reunido com seu amigo Brian Bryan. Junto com a ajuda do Dr. Leslie Thompkins e do benfeitor Bruce Wayne, Jean Paul e Brian lançaram uma clínica gratuita em uma antiga igreja abandonada na cidade de Gotham.

Ultimamente têm surgido problemas com o ressurgimento de Nicholas Scratch, que veio para a clínica como paciente de Brian. Scratch enganou os que o rodeavam a pensar que ele estava tentando se reformar. Ele drogou Jean Paul e tentou enganar a todos para que acreditassem que Azrael havia assassinado um bandido de dois bocados em uma raiva de vingança. Azrael agora estava em desacordo com a Caçadora, Batman, Brian e Leslie. Por sorte, o tímido Harold, o faz-tudo residente do Batman, foi testemunha da traição de Scratch, e ele exonerou Azrael.

Após uma discussão com o Dr. Thompkins, Jean Paul queimou seu traje Azrael. Ele está tentando seguir em frente com sua vida e colocar o anjo vingador atrás dele.

NOME: Batgirl III

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	8			
Inteligência	8			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Aparência (1)
2	Harmonia com o Corpo
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
6	Treinamento Intensivo
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Justiça (grave)
4	Carisma (1)
20	Conexões [Batman +1] (6)
14	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +1] (4)
23	Conexões [Novos Titãs +2] (7)
-4	Devoção [povo de Gotham City] (grave)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
-4	Identidade Secreta
4	Instinto [tático e militar] (1)
4	Prontidão (1)
10	Recursos (6)
4	Reputação Boa [combatente do crime conhecida em Gotham +2] (2)
6	Vontade Forte (1)

Dados Gerais

Nome: Stephanie Brown
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Aventureira, Heroína
Também Conhecido Como: Robin, Spoiler
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Arthur Brown (pai), Crystal Brown (mãe), irmã
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, olhos azuis e cabelos loiros
Grupos a que é afiliado: Batman, Novos Titãs
Status Legal: Cidadã Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Habilidades Psíquicas/Bélicas/Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (3)	11/6
Arremessar/Interceptar (1)	9/1
Correr (2)	10/3
Escalar (2)	10/3
Escape (2)	10/3
Furtar (1)	9/1
Furtividade (4)	12/10
Levantamento de Peso (1)	10/3
Natação (2)	10/3
Prestidigitação (1)	9/1
Sacar Rápido [todos] (1)	9/1
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (2)	10/3
	/
Administração (1)	9/1
Armeiro [armas pessoais] (1)	9/1
Arrombamento (1)	9/1
Atuação (2)	10/3
Camuflagem (3)	11/6
Demolição (1)	9/1
Detectar Mentiras (1)	9/1
Diplomacia (1)	9/1
Direito (1)	9/1
Disfarce (3)	11/6
Eletrônica (2)	10/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	11/6
Estratégia [militar] (3)	10/3
Etiqueta (2)	10/3
Geografia [Gotham City] (3)	11/6
Hacker [computadores] (2)	10/3
História (2)	10/3
Identificação [itens falsos] (1)	9/1
Intimidação (3)	11/6
Interrogatório (2)	10/3
Investigação (3)	11/6
Lábia (3)	10/6
Liderança (1)	9/1
Manha (2)	10/3
Mecânica (2)	10/3
Música [piano] (2)	10/3
Operação [computadores] (3)	11/6
Programação [computadores] (2)	10/3
Pesquisa (2)	10/3
Procedimentos Policiais (2)	10/3
Rastreamento (1)	9/1
Sistemas de Segurança (1)	9/1
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	12/10
Armas [brancas de arremesso] (3)	11/6
Armas [brancas de contato] (3)	11/6
Armas [de fogo] (2)	10/3
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10 (+11)*	+14	2	2

*se a Iniciativa envolver armas

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+13	+13	D2
Bastão	+13	+13	D3
Wakizashi	+13	+14	D2+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Batarangue	+14	+16	D2+1	1	16
B. de Fumaça	+10	+11	esp.	x	x
Granadas	+11	+12	3e 2i	x	x

Proteção	Absorção	Penal.
Uniforme	4	0

Equipamento

Batarangue [+2 / +3 > D2+1]
Bastão [+2 / +2 > D3]
Bombas de Fumaça [+0 / +1 > especial]
Granadas [+1 / +2 > 3e 2i]
Uniforme
Wakizachi [+2 / +3 > D2+1]

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	22PA+248PC

HABILIDADES

- Acrobacias: Ela foi treinada pelo Batman e por sua própria experiência em táticas acrobáticas.
- Arte: Stephanie projetou e pintou as carcaças de vários de seus próprios dispositivos e pintou dispositivos de comunicação para Tim Drake
- Música: Stephanie sabe ler música e tocar piano.
- Costura: Stephanie projetou e costurou seu próprio traje como Spoiler.
- Hackeamento de computadores: Ela foi treinada pela Oracle para invadir computadores e sistemas de segurança computadorizados.
- Escapologia: Ela foi treinada pelo Batman e por sua própria experiência na arte da fuga.
- Investigação: A natureza investigativa de Stephanie permitiu que ela descobrisse até mesmo os segredos do Batman.
- Artes marciais: Stephanie foi treinada por Batman e Oracle em combate corpo a corpo. Usando suas habilidades, ela enfrentou não apenas os vilões do Batman, mas também o Superboy.
- Furtividade: Ela foi treinada por Batman e Robin em manobras furtivas. Ela conseguiu entrar furtivamente na Batcaverna e no esconderijo internacional de Tim Drake, além de ter se esgueirado por Gotham City pelos esgotos.
- Análise tática: Buscando a aprovação do Batman e para solidificar seu papel como sua parceira, ela roubou um de seus planos de ultimato mais perigosos e o colocou em prática. Embora não tenha criado esse plano, ela foi fundamental em sua execução.
- Arremesso: Ela é habilidosa o suficiente em arremessos para enfrentar a Batgirl (Cassandra Cain), o Robin (Tim Drake) e muitos outros ajudantes. Ela foi treinada por Batman e Oráculo.

EQUIPAMENTO

- **Traje da Batgirl**: Depois de se tornar Batgirl, Barbara Gordon criou um novo traje para Stephanie, comparável ao do resto da família "Bat", que é blindado e isolado contra-ataques balísticos, de chamas e elétricos. O traje de Stephanie carrega um relé sem fio dentro do capuz para mantê-la em contato com Barbara. O traje também permite que Barbara monitore os sinais vitais de Stephanie.
- **Ricochete**: Como Batgirl, ela também recebeu um veículo de três rodas, com formato semelhante ao de um canhão, capaz de lançá-la a grandes altitudes.

RECURSOS: 7

HISTÓRICO

O pai de Stephanie, Mestre das Pistas, passou a maior parte de sua infância na prisão ou longe da família. Embora ele afirmasse estar "reabilitado" quando retornou a Gotham, Stephanie ficou furiosa ao descobrir que ele estava realmente voltando ao crime sem a necessidade de deixar pistas. Ela decidiu que algo precisava ser feito. Stephanie criou um traje para si mesma e se autodenominou Spoiler. Ela sabia onde seu pai estava se escondendo, descobriu seus planos e deixou pistas para que a polícia e o Batman pudessem detê-lo. Robin (Tim Drake) a localizou e ela participou da captura do Mestre das Pistas. Ela também se sentiu atraída por Robin e ficou irritada com o fato de ele saber sua identidade, mas ela não saber a dele.

Durante os eventos de "Knightquest", o Mestre das Pistas fugiu da prisão, junto com Czonk e o Electrocutador. Stephanie ficou sabendo da fuga pelo noticiário. Sua mãe, que sofria de depressão, estava lutando contra o vício em analgésicos. Steph decidiu vestir sua

roupa de Spoiler e ir atrás de seu pai. Ela encontrou Robin, que a deixou trabalhar com ele, embora eles tenham se separado. Spoiler ajudou Robin e ele lhe deu um beijo em agradecimento. Antes que ela pudesse descobrir se o veria novamente, a polícia chegou e eles tiveram que se separar.

Stephanie foi sequestrada logo depois pela gangue Gully Carson, que trabalhava com o Mestre das Pistas, que ainda estava atrás das grades. O Mestre das Pistas teve a ideia de usá-la como seguro, mas quando a gangue Carson reteve sua parte do pagamento, ele entrou em contato com Batman e Robin e disse a eles que havia sido forçado a orquestrar seus esquemas porque eles estavam segurando sua filha. Batman localizou o covil dos Carson e Robin libertou Stephanie. Ela insistiu em pegar seu traje e ir com ele para derrubar o resto da gangue, contra a objeção do Batman. Eles foram bem-sucedidos, e Stephanie decidiu fazer uma visitinha ao pai na prisão. Ela também deixou bem clara sua atração pelo Menino Prodígio.

Em seguida, Spoiler encontrou Robin quando ele se juntou ao Arqueiro Verde (Connor Hawke) para acabar com uma gangue de rua que vendia armas. Ela lhe disse que não achava justo que ele ficasse com toda a diversão e que, por isso, iria se tornar a Spoiler com mais frequência. Ela insistiu em ir com os dois enquanto eles derrubavam a gangue, flertando com Robin como sempre. Não houve tempo para isso, no entanto, quando eles foram atrás dos verdadeiros líderes da gangue na noite seguinte, pois Robin estava furioso com a morte de um colega, Karl Ranck. Steph foi ao funeral, sem saber que Robin estava lá (com sua namorada) em sua identidade civil. Naquela noite, Spoiler se encontrou com Robin, dizendo-lhe que ela seria Spoiler com mais frequência e que o ajudaria a enfrentar o garoto que atirou em Ranck. No entanto, eles estavam em apuros, mas felizmente o Batman apareceu, salvou seus pescoços e ordenou que Stephanie fosse para casa.

Durante um período em que Tim e sua então namorada Ariana não puderam se ver, ele e Stephanie ficaram ainda mais próximos. Ele logo percebeu que seus sentimentos por Stephanie haviam se transformado em algo mais e, depois de terminar com Ariana, começou a namorar Stephanie. Infelizmente, como ele precisava manter o sigilo da Família Batman, Robin não pôde revelar sua verdadeira identidade a Spoiler. No início, ela parecia mais do que feliz com esse acordo.

Infelizmente para Stephanie, ela descobriu que estava grávida de seu ex-namorado Dean, que havia deixado Gotham City durante o Cataclismo. Tim, em sua identidade falsa de Alvin Draper, levou Stephanie para as aulas de Lamaze, e os dois ficaram ainda mais próximos. Infelizmente, Robin foi transferido temporariamente para Keystone City durante os últimos meses de sua gravidez. No entanto, ele voltou para ela quando ela estava dando à luz. Com a ajuda de Tim, ela conseguiu lidar com o fato de dar seu filho para adoção. Embora fosse uma experiência dolorosa, ela achou melhor dar à filha uma chance de ter uma vida melhor.

Logo depois, Tim foi mandado para um colégio interno pelo pai, e os dois foram forçados a manter um relacionamento à distância, o que se tornou ainda mais complicado pelo fato de ela ainda não saber o nome verdadeiro dele. Durante seu tempo fora, Robin tornou-se amigo de uma garota chamada Star. Uma noite, depois de vê-la entrar em um beco com algumas pessoas suspeitas, Robin decidiu segui-la fantasiado. Ele encontrou Stephanie, que também estava em patrulha, e ela o seguiu enquanto ele localizava Estrela em uma reunião de gangues que resultou em um violento tiroteio. Ele conseguiu salvar Star, mas Stephanie se convenceu de que ele a estava traindo e se recusou a vê-lo por um tempo.

Pouco depois disso, Robin desapareceu de Gotham por vários dias (ele estava no Tibete em uma missão secreta) e, em sua ausência, Spoiler percebeu que ainda queria ficar com ele. Batman se aproximou de Spoiler e se ofereceu para treiná-la. Ele também contou a ela o nome verdadeiro de Tim, e essa traição criou uma barreira entre ele e Robin por um tempo, além de causar problemas para Stephanie e Tim. Spoiler começou a treinar com o Batman e também com as Aves de Rapina (embora elas estivessem um pouco mais

relutantes). Stephanie também começou uma amizade com a Batgirl Cassandra Cain, que ajudou a treiná-la em troca de aulas de leitura.

Stephanie e Tim, como ela o conhecia agora, se reconciliaram. Mesmo depois que Batman - tendo decidido que ela não era realmente uma heroína - disse a ela para pendurar o traje e os Pássaros pararam de orientá-la, ela ainda patrulhava com Robin, além de ter encontros regulares. Quando o governo dos EUA procurou Stephanie e sua mãe e lhe disse que o Mestre do Clima havia morrido a serviço de seu país no Esquadrão Suicida, Stephanie ficou chocada. Ela cortou os laços com Tim e entrou em uma onda de combate ao crime, caçando o Charada, antigo parceiro de seu pai, para tentar ter uma ideia melhor de quem ele havia sido em vida. Por fim, ela fez as pazes com a memória dele, e ela e Tim reataram o relacionamento (mais tarde, após a "morte" de Stephanie, foi revelado que Arthur Brown havia de fato sobrevivido, embora não se saiba se ela sabe que ele está vivo ou se ele sabe que ela está viva).

Em um esforço para provar seu valor para o Batman, Stephanie roubou um de seus planos de longo prazo para lidar com todo o submundo do crime de Gotham. Como esse plano estava baseado no envolvimento de "Matches Malone" (que ela não sabia que era, na verdade, um dos alter egos do Batman), ele rapidamente saiu do controle. O resultado foi uma guerra de gangues em toda a cidade, na qual Stephanie foi capturada pelo Máscara Negra, que a torturou para obter informações sobre o Batman. Embora tenha escapado e chegado à clínica de Leslie Thompkins, ela foi gravemente ferida pelo vilão e morreu em uma cama de hospital enquanto Batman estava sentado ao seu lado.

Mais tarde, Batman encontrou evidências de que o tratamento médico vital que poderia ter salvado a vida de Spoiler havia sido negado por sua aliada de confiança de longa data, Leslie Thompkins, que fugiu para a África envergonhada. Quando confrontada por Batman, Thompkins, em lágrimas, alegou que ela deliberadamente negou tratamento a Spoiler na esperança de que Batman percebesse a violência que ele causou e desistisse de seu manto. Batman exilou Leslie dos Estados Unidos, informando-a de que, se ela voltasse, ele garantiria que ela fosse processada em toda a extensão da lei.

Cerca de um ano depois, um Spoiler apareceu em Gotham mais uma vez. Embora sua identidade ainda não tivesse sido revelada, foi mostrado que ela tinha cabelos loiros e conhecia a identidade secreta de Tim Drake, o que gerou confusão e raiva da parte dele.

Quando Robin confrontou esse novo Spoiler, foi revelado que Stephanie Brown não morreu na aventura mencionada acima, mas foi gravemente ferida a ponto de quase morrer. Vendo isso como uma chance de uma nova vida, Stephanie pediu ao Dr. Thompkins que a ajudasse a fingir sua morte. Os dois foram para a África, onde Stephanie trabalhou como missionária durante sua recuperação. Depois de se recuperar, Stephanie voltou para os Estados Unidos e assumiu sua antiga identidade como Spoiler e retomou sua amizade com Drake depois de anunciar seu retorno à sua mãe. Stephanie também se matriculou na mesma escola que Drake com um nome falso para evitar que os criminosos que pensam que ela já está morta retomassem os ataques contra ela com seu nome verdadeiro. Pouco tempo depois, Batman desapareceu sem deixar rastros e Robin convocou Spoiler para conversar sobre a situação. Ela ajudou Robin em sua busca para descobrir a verdade sobre o Batman e, juntos, eles detiveram os Sprang Bridge Soldiers. No entanto, quando encontraram evidências das atividades do Batman, ela impediu que Robin as visse. Depois de destruir a cidade, Robin finalmente descobriu que Spoiler havia sabotado seus esforços e revelou que havia feito isso a pedido do Batman.

Spoiler se infiltrou no quartel-general da Intergang para saber se eles sabiam algo sobre a localização do Batman. No entanto, seu plano fracassou quando o Vigilante atacou o local com a intenção de matar Johnny Stitches e Spoiler teve que impedi-lo. Eles lutaram do lado de fora e foram impedidos. Eles levaram a luta para fora e foram impedidos pela Batgirl, que fez a ambos uma oferta para se juntarem a uma nova equipe que ela estava reunindo.

Depois de sua tentativa de sabotar a missão de Robin, Stephanie decidiu desistir de sua carreira de combatente do crime e viver uma vida normal, até que foi forçada a impedir que Nocturna fugisse de uma cena de crime. Então, ela percebeu que não poderia desistir. Stephanie começou a trabalhar como Spoiler novamente e, dessa vez, capturou Nocturna para sempre. Depois disso, ela conversou com Tim, que lhe disse que estava deixando Gotham, e ela finalmente admitiu que não pararia de trabalhar como combatente do crime.

Stephanie Brown não apenas trabalhou ao lado de Cassandra Cain, mas também a sucedeu como Batgirl. Certa noite, após a aparente morte de Bruce Wayne, elas estavam lutando contra um grupo de bandidos; quando a luta terminou, Cain simplesmente tirou o traje, dizendo que, como o Batman havia morrido, ela não via motivo para continuar usando o traje. Stephanie pegou o traje e começou a usá-lo, salvando pessoas como Batgirl. No entanto, todos perceberam que havia algo de estranho com a Batgirl. Barbara tentou argumentar com Stephanie para que ela deixasse de ser uma vigilante, pois ainda via Stephanie como uma jovem impetuosa e se lembrava de seu papel em causar uma guerra de gangues em toda a cidade e de sua experiência de quase morte nas mãos do Máscara Negra. No entanto, um novo tipo de droga recreativa está chegando às ruas de Gotham, conhecida como "Thrill", que elas descobrem ter sido fabricada pelo Espantalho e pelo Máscara Negra. As duas mulheres acabam precisando uma da outra para deter esse tráfico de drogas. Stephanie acaba confrontando e derrotando o Espantalho, o que impressiona Barbara e mostra que ela agora tem maturidade para a responsabilidade e é capaz de enfrentar seus medos e fracassos, permitindo que ela continue como Batgirl. Mais tarde, Barbara aceita um emprego como professora assistente na escola de Stephanie para continuar em contato com ela. Barbara também cria um traje para Stephanie, para substituir o traje esfarrapado de Cassandra.

NOME: Batman

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	10			
Destreza	10	(x2)		
Inteligência	10			
Percepção	11			
Vontade	14			
Mente	12			
Sorte	20			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Aparência (2)
2	Harmonia com o Corpo
4	Ignorar a Dor
4	Instinto [estratégia] (1)
3	Recuperação Rápida
8	Reflexos em Emergências (2)
10	Reflexos Rápidos (2)
6	Resistência Térmica [frio/calor] (2)
40	Sentidos Ampliados [todos] (5)
12	Ampliação Mental (4)
4	Aptidão com Línguas
-6	Anseio de Justiça (gravíssimo)
3	Bom Senso
8	Carisma (2)
20	Conexões [Alfred +4] (3)
21	Conexões [Asa Noturna +3] (5)
19	Conexões [Azrael +2] (5)
18	Conexões [Comissário Gordon +3] (4)
27	Conexões [Liga da Justiça +3] (7)
21	Conexões [Oráculo +3] (5)
23	Conexões [Robin +4] (5)
27	Conexões [Super Homem +3] (7)
-6	Devoção [família: Alfred, Asa Noturna, Gordon, Oráculo e Robin] (gravíssima)
-6	Devoção [povo de Gotham] (gravíssima)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros, nunca desiste, não usa armas de fogo] (gravíssima)
-3	Identidade Secreta
-4	Intolerância [criminosos] (grave)
12	Prontidão (3)
220	Recursos (14)
15	Reputação Boa [combatente do crime conhecido internacionalmente +3] (5)
6	Treinamento Intensivo
24	Vontade Forte (4)

Dados Gerais

Nome: Bruce Wayne
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Milionário, Playboy, Presidente das Empresas Wayne
Também Conhecido Como: "Fósforo" Malone (identidade conhecida pela máfia como falsa), Sir Edmund Wilkins
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Liga da Justiça
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Renegados

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (3)	13/6
Armeiro [armas pessoais] (3)	13/6
Arrombamento (3)	13/6
Atuação (3)	13/6
Avaliação (2)	12/3
Barganha (2)	12/3
Camuflagem (3)	13/6
Ciência [geral] (2)	12/3
Demolição (2)	12/3
Detectar Mentiras (3)	13/6
Diplomacia (2)	12/3
Direito (3)	13/6
Disfarce (4)	14/10
Eletrônica (3)	13/6
Escolaridade [inglês americano] (4)	14/10
Estratégia (3)	13/6
Etiqueta (3)	13/6
Espionagem (2)	12/3
Forense (2)	12/3
Geografia [Gotham City] (4)	14/10
Hacker [computadores] (2)	12/3
História (2)	12/3
História da Arte (2)	12/3
Identificação (3)	13/6
Improvisar Abrigo [todos] (3)	13/6
Intimidação (3)	13/6
Interrogatório (2)	12/3
Investigação (3)	13/6
Lábia (2)	12/3
Ler Lábios (2)	12/3
Liderança (3)	13/6
Línguas [ver lista] (2)	12/46
Manha (3)	13/6
Mecânica (3)	13/6
Medicina (2)	12/3
Meditação (3)	13/6
Operação [computadores] (3)	13/6
Pesquisa (4)	14/10
Pontos de Pressão (3)	13/6
Procedimentos Policiais (3)	13/6
Programação [computadores] (2)	12/3
Rastreamento (4)	14/10
Sistemas de Segurança (3)	13/6
Venefício (2)	12/3
	/
Artes Marciais (5)	14/15
Armas [brancas de arremesso] (3)	13/6
Armas [brancas de contato] (4)	14/10
Armas [de fogo] (3)	13/6
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+13	+17	2 (3,4)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+15	+15	3

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Batarangue*	+15	+16	var.	1	5

* Podem conter gás sonífero, explosivos (D3+3), lâminas (D2+2)

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Batman	4	0

Equipamento

- 4 Batarangues [+1/+2, D2+1 ou especial]
- Cinto de Utilidades: Equipamento Omni (4)
- 1 Máscara de gás
- 1 Radiocomunicador

Lista de línguas: alemão, árabe, cantonês, coreano, espanhol, esperanto, filipino, francês, grego, hebraico, italiano, kryptoniano, japonês, latim, mandarim, polonês, português, russo, sueco, swahili, tailandês, turco e vietnamita

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	14/10
Arremessar/Interceptar (3)	13/6
Arte da Invisibilidade (4)	14/10
Correr (3)	13/6
Dança (1)	11/1
Escalar (3)	13/6
Escape (2)	12/3
Furtar (2)	12/3
Furtividade (4)	14/10
Laço (3)	13/6
Levantamento de Peso (2)	12/3
Lutar Cegamente (4)	14/10
Lutar Sentado (2)	12/3
Montar [cavalos] (2)	12/3
Natação (3)	13/6
Prestidigitação (1)	11/1
Sacar Rápido (todos) (3)	13/6
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (4)	14/10

Pontos de Criação: Experiência:	30PA+957PC

EQUIPAMENTO

- **Batarangue**: são bumerangues em formato de morcego: +1/+2, D2+1. Caso errem o alvo, os bumerangues retornam a mão de Batman no final do round seguinte, além de outros usos mais criativos.
- **Máscara de Gás**: recobre todo o rosto de Batman protegendo-o contra-ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Rádio-comunicador de Pulso**: RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Cinto de Utilidades**: Equipamento Omini: 4
- **Batmóvel**: Batman possui um carro especialmente construído para sua luta contra o crime, que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +4, CHASSI: 8 (X 20), POTÊNCIA: 400 Km/hora, TRAÇÃO: +2, ARMADURA: 6, PESO: 2 Toneladas, Névoa (7), além de outros equipamentos, incluindo sensores (radar), controle remoto até um paraquedas para ser usado em freadas rápidas.

RECURSOS: 14

HISTÓRICO

Criado por seus pais em um ambiente de muito amor e compreensão o jovem Bruce Wayne, um dia admirou o uniforme de morcego que seu pai tinha feito para usar em uma festa. O valor desta lembrança seria percebido muitos anos depois. Certa noite, meses mais tarde, quando voltava do cinema (onde havia assistido a "Marca de Zorro") com seus pais, atravessando a região que viria a ser conhecida como o "Beco do Crime", o jovem Bruce testemunhou, indefeso, Thomas e Martha Wayne serem assaltados por um ladrão chamado Joe Chill, que matou o casal a sangue frio quando Thomas tentou reagir. Tornando-se órfão Bruce Wayne ficou sobre os cuidados do mordomo da família Alfred Pennyworth e da doutora Leslie Thompkins. Traumatizado pela morte de seus pais, Bruce fez um juramento de vingança diante do jazigo deles, declarando guerra contra todos os criminosos. Nos anos seguintes, ele se dedicou a treinamentos para alcançar a perfeição física e mental. Esse treinamento fez com que o jovem Bruce viajasse o mundo, colocando-se sob a tutela de grandes mestres entre eles, Harvey Harris, o mais famoso detetive do mundo.

Certa noite, após retornar (ferido) de uma tentativa frustrada de atuar como vigilante, um delirante Bruce Wayne pediu a seu falecido pai que lhe enviasse um sinal. Por coincidência, ou destino, neste momento um morcego invadiu (quebrando a vidraça) o escritório que antes fora de Thomas Wayne. Tomando isso como um sinal, e partindo do princípio que os criminosos são supersticiosos e covardes, Bruce inspirou-se (lembrando-se subconscientemente da fantasia de seu pai) e desenhou um uniforme que provocaria medo nos corações dos criminosos.

Assim nasceu a lenda de Batman: O Cavaleiro das Trevas. Sua cruzada o levou, inicialmente, contra a polícia corrupta de Gotham City; mas as graças a ajuda do tenente James Gordon Batman não só conseguiu combater o crime como também limpar a polícia de Gotham.

Embora seja um solitário, mais de uma vez Batman tomou como seus aprendizes jovens que partilhavam os mesmos ideais que ele: Dick Grayson (o primeiro Robin), Jason Todd (segundo Robin, morto covardemente pelo Coringa) e mais recentemente, Timothy Drake (o terceiro e atual Robin). Batman Montou um grupo de super seres, de vida curta, conhecido como os Renegados, fez também parte da Liga da Justiça (na época conhecida como Internacional), onde liderou o grupo por algum tempo.

Atualmente, integra a nova formação da Liga da Justiça, embora prefira concentrar seus esforços em Gotham City.

Desde sua primeira aparição pública há 12 anos, Batman travou uma guerra sem fim contra uma galeria sempre crescente de vilões que variam de maníacos homicidas, como o Joker, a ladrões astuciosos, como a Mulher-Gato, ao gênio megalomaníaco Ra's al Ghul. Para ajudar em sua busca, Batman forjou uma forte parceria com o comissário de polícia James Gordon, assim como treinou vários protetores, incluindo Robin, Azrael, Batgirl, Oráculo e Asa Noturna. Ele se recuperou de ser aleijado e preso em cadeira de rodas devido a um ferimento sofrido em uma batalha com Bane. Ele também ficou ao lado de sua cidade durante uma praga mortal, um segundo surto dessa mesma praga, e um terremoto devastador.

Agora, após o isolamento da "Terra de Ninguém" pelo governo durante todo o ano, a cidade de Gotham foi reconstruída. Desapareceram as gárgulas e a arquitetura gótica, substituída por arranha-céus modernos e um novo sopro de vida. Embora ainda descartado como um mito urbano pela população em geral, Batman está pronto como a primeira e última linha de defesa da cidade contra aqueles que arrastariam esta Gotham renascida de volta para a ilegalidade de seu passado recente.

NOME: Caçadora

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	8			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Aparência (1)
2	Harmonia com o Corpo
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
4	Sentidos Ampliados [audição] (2)
2	Sentidos Ampliados [visão] (1)
6	Treinamento Intensivo
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Justiça (grave)
8	Carisma (2)
20	Conexões [Batman +1] (6)
14	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +1] (4)
23	Conexões [Liga da Justiça +2] (7)
-4	Devoção [povo de Gotham City] (grave)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
-4	Identidade Secreta
4	Instinto [tático] (1)
4	Prontidão (1)
20	Recursos (8)
4	Reputação Boa [combatente do crime conhecida em Gotham +2] (2)
-2	Timidez (leve)
12	Vontade Forte (2)

Dados Gerais

Nome: Helena Bertelli
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Professora, Aventureira
Também Conhecido Como: Desconhecido
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, olhos verdes e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Liga da Justiça

Habilidades Psíquicas/Bélicas/Fisicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	10/3
Arremessar/Interceptar (1)	9/1
Correr (2)	10/3
Escalar (4)	12/10
Furtar (3)	11/6
Furtividade (4)	12/10
Levantamento de Peso (2)	9/3
Montar [cavalos] (1)	9/1
Natação (2)	10/3
Prestidigitação (2)	9/1
Sacar Rápido [todos] (1)	9/1
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (3)	11/6
Administração (3)	10/6
Armeiro [armas pessoais/armas de fogo](2)	9/3
Arrombamento (3)	10/6
Atuação (2)	9/3
Avaliação [arte e joias] (2)	8/1
Camuflagem (1)	10/6
Demolição (2)	9/3
Detectar Mentiras (2)	9/3
Diplomacia (1)	8/1
Direito (1)	8/1
Disfarce (3)	10/6
Eletrônica (2)	9/3
Escolaridade [inglês americano] (2)	9/3
Estratégia [militar] (2)	9/3
Etiqueta (2)	9/3
Explosivos (2)	9/3
Forencis (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
História (2)	9/3
Identificação [itens falsos] (1)	8/1
Intimidação (3)	10/6
Interrogatório (2)	9/3
Investigação (3)	10/6
Lábia (3)	10/6
Liderança (1)	8/1
Manha (3)	10/6
Mecânica (1)	8/1
Medicina (1)	8/1
Operação [computadores] (3)	10/6
Pesquisa (3)	10/6
Procedimentos Policiais (2)	9/3
Rastreamento (3)	10/6
Sistemas de Segurança (3)	10/6
Venefício (2)	9/3
Artes Marciais (4)	12/10
Armas [brancas de arremesso] (4)	12/10
Armas [brancas de contato] (3)	11/6
Armas [de fogo] (3)	11/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10 (+11)*	+14	2	2

*se a Iniciativa envolver armas

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Adagas	+13	+12	D2+1
Artes Marciais	+13	+12	D2

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Adagas	+12	+13	D2	1	6
Balestra	+14	+16	D2+2	1	16
Bombas Atord.	+13	+14	esp.	1	3

Proteção	Absorção	Penal.
Traje da Caçadora	2	0

Equipamento
2 Adagas [+2 / +2 > D2+1]
1 Balestra [+1 / +3 > D2+2]
3 Bombas Atordoantes [+0 / +1 > especial]
1 Cinto de Utilidades (Equipamento Omni: 3)
1 Máscara de Gás
1 Traje da Caçadora (Absorção: 2)

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	23PA+335PC

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder a Caçadora é uma atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência. Embora relativamente curto seu treinamento foi intensivo o bastante para torná-la uma excelente combatente corpo-a-corpo e uma excelente atiradora. Seus anos de envolvimento com o crime organizado e sua experiência, combatendo marginais de rua forjaram uma vontade capaz de não se abalar ou desistir frente a nenhum desafio. Em combate helena prefere surpreender seus adversários antes de atacá-los fisicamente, normalmente ela confia em suas habilidades em artes marciais para resolver estas situações; mas se as coisas ficam difíceis ela não tem escrúpulos em apelar para o seu arsenal.

EQUIPAMENTO

A Caçadora carrega um arsenal combate no seu uniforme:

- **Adagas**: se parecem com facas normais, mas são feitas com aço superior e balanceadas para arremesso • Arpéu e corda: o arpéu (dobrável) está ligado a um cabo (capaz de suportar até 1,5 toneladas) com 40m de comprimento • Besta: construída com materiais de alta tecnologia ela é altamente eficiente e silenciosa.
- **Máscara de Gás**: recobre todo a maior parte do rosto de Helena protegendo-a contra-ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Bombas Atordoantes**: são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; Névoa: 4, Explosão: 1, Veneno (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- **Cinto de Utilidades** - Equipamento Omni: 3

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Helena Bertenelli foi a única filha do "chefão" da Máfia Guido Bertenelli. Seu pai era um típico "homem da família", com inúmeros advogados, juizes, capangas e políticos, na sua folha de pagamento. "Guido Bertenelli" era uma das principais figuras do submundo de Gotham, sendo dono de quarteirões inteiros da cidade. Apesar de impiedoso, e até mesmo cruel, Bertenelli sempre jogou pelas regras da velha Máfia: "Jamais envolver (atacar) membros da família de rivais que não estivem trabalhando nos negócios".

Infelizmente os rivais de Bertenelli não pensavam assim, sua filha Helena foi raptada por um rival quando ainda era apenas uma criança. No final das contas Bertenelli conseguiu sua filha de volta ilesa. Porém a jovem Helena nunca esqueceu este fato. Percebendo que as coisas tinham mudado e que o crime organizado estava perdendo a, pouca, honra que ele conheceu enquanto subia na família; ele jurou proteger sua princesinha a qualquer custo.

Helena foi enviada para longe (sob o vigilante olhar de Sal o seu guarda costas pessoal), ela passou sua juventude nos melhores colégios desfrutando de todas as benesses que o dinheiro da Máfia pode comprar. Apesar de rica sua juventude foi triste, afastada da família e com sua liberdade limitada por "procedimentos de segurança".

Já nos seus primeiros anos de faculdade, ela retornou a Gotham para passar o Natal. Lá ela encontrou a "família" de seu pai maior do que nunca. Mas as celebrações duraram pouco, durante o almoço de Natal um assassino mascarado conhecido como Omerta o silenciador, invadiu a festa iniciou uma chacina no local; Helena foi a única sobrevivente.

Tão logo Omerta descobriu que havia um sobrevivente do ataque ele iniciou uma perseguição implacável a Helena. Ainda abalada com a morte de seus pais, Helena concluiu que

deveria saber se defender sozinha, pois nem todos os capangas do seu pai foram incapazes de salvá-lo. Com a ajuda do seu ex-guarda costas: Sal, Helena treinou intensivamente por meses sempre sob a ameaça constante de Omerta.

Assim que se julgou pronta Helena, inspirada pelo maior vigilante de Gotham, criou a identidade da Caçadora. Virando a mesa ela passou a "caçar" Omerta. Embora quase tenha lhe custado a vida Helena conseguiu "silenciar" Omerta para sempre. Neste processo ela descobriu que um dos motivos que levaram seu pai a ser assassinado foi o fato dele possuir um "livro negro" com informações sobre atividades ilegais de todos os políticos que "trabalhavam" com o seu pai.

Este livro acabou caindo nas mãos do criminoso conhecido como Wyvern, este criminoso (insano) decidiu que só poderia utilizar estas informações após eliminar Helena. Ainda assombrada pelo seu passado Helena voltou a vestir o uniforme de Caçadora para encerrar definitivamente o legado de seu pai. Durante este período a Caçadora foi contatada pela Liga da Justiça Internacional, e Maxwell Lord utilizou seu "talento" para convencê-la. Embora prefira agir sozinha ela juntou-se a liga devido aos poderes de Lord ela serviu junto a Liga por algum tempo; mas com o fim do efeito dos poderes de Lord ela retornou a sua carreira solo em Gotham City.

Ao chegar em Gotham, teve início o período de "Terra de Ninguém" e a Caçadora encontrou ali um cenário propício a provar seu heroísmo. Isso fez com ela levasse 3 tiros, tentando evitar que o Coringa matasse vários bebês sequestrados. Enquanto Batman estava agradecido na época, ele ainda esperava que ela cruzasse novamente a linha, agora que seus ferimentos cicatrizaram.

NOME: Canário Negro

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	8			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Aparência (2)
2	Harmonia com o Corpo
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
4	Sentidos Ampliados [audição] (2)
2	Sentidos Ampliados [visão] (1)
6	Treinamento Intensivo
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Justiça (grave)
4	Carisma (1)
20	Conexões [Arqueiro Verde +3] (6)
23	Conexões [Liga da Justiça +2] (7)
21	Conexões [Oráculo +3] (6)
19	Conexões [Roy Harper +2] (5)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
-4	Identidade Secreta
4	Instinto [tático] (1)
4	Prontidão (1)
15	Recursos (7)
10	Reputação Boa [combatente do crime conhecida internacionalmente +2] (5)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	10/3
Arremessar/Interceptar (1)	9/1
Correr (2)	10/3
Escalar (2)	12/10
Furtar (1)	11/6
Furtividade (3)	12/10
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (2)	10/3
Prestidigitação (1)	9/1
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (2)	11/6
Administração (1)	10/6
Arrombamento (1)	10/6
Atuação (2)	9/3
Avaliação [arte e joias] (1)	8/1
Camuflagem (1)	10/6
Demolição (1)	9/3
Detectar Mentiras (2)	9/3
Diplomacia (2)	8/1
Direito (1)	8/1
Disfarce (1)	10/6
Eletrônica (1)	9/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Estratégia [militar] (2)	9/3
Etiqueta (2)	9/3
Explosivos (1)	9/3
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Geografia [Metropóils] (2)	9/3
Geografia [Nova York] (2)	9/3
Geografia [Seatle] (3)	10/6
Geografia [Star City}] (3)	10/6
História (2)	9/3
Intimidação (2)	9/3
Interrogatório (2)	9/3
Investigação (2)	10/6
Lábia (2)	10/6
Liderança (1)	8/1
Manha (2)	10/6
Mecânica (1)	8/1
Medicina (1)	8/1
Operação [computadores] (3)	10/6
Pesquisa (2)	9/3
Procedimentos Policiais (1)	8/1
Rastreamento (1)	8/1
Sistemas de Segurança (1)	8/1
Artes Marciais (4)	11/10
Armas [brancas de arremesso] (4)	11/10
Armas [brancas de contato] (3)	10/6
Armas [de fogo] (3)	10/6
Rajada Sônica (4)	11/10

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10 (11)*	+14	2	2

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+13	+13	D2

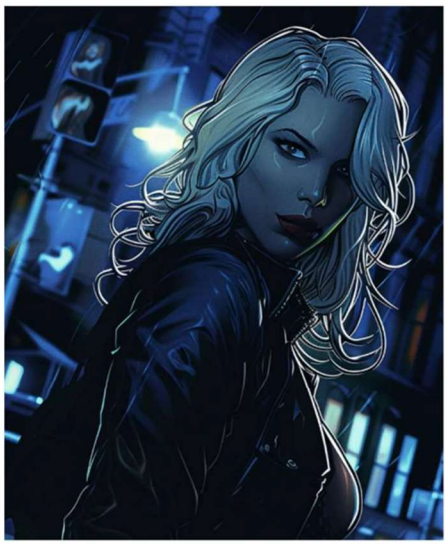
Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Rajada Sônica	+14	+15	6	x	x
Granada Sônica					

Proteção	Absorção	Penal.
Traje de Proteção	3	0

Equipamento
1 Corda (65m) com gancho (+1 para Escalar)
3 Granadas Sônicas [+0 / +1 > especial]
1 Fone de Ouvido com Link de Rádio via Satélite
1 Óculo de Proteção
2 Protetores Auriculares
1 Traje de Proteção: Absorção 3

Dados Gerais

Nome: Dinah Laurel Lance
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Combatente do crime
Também Conhecido Como: Myra Kallen
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Craig Windrow (ex-marido), Oliver Queen (ex-marido), Roy Harper (filho adotado), Mia Dearden (filha adotada), Cynthia Lance (filha adotada), Lian Harper (neta adotada)
Base de Operações: variável, atualmente Gotham City
Aparência: Caucasiana, olhos azuis e cabelos negros (tingidos de loiros)
Grupos a que é afiliado: Liga da Justiça
Status Legal: Cidadã Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Liga da Justiça (equipe de formação), Liga da Justiça Internacional



Poderes	Custo
Rajada Sônica (6)	60

Pontos de Criação:	22PA+434PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

- Grito da Canário: Dinah possui um metagene que lhe dá um potente ataque sônico, capaz de danificar e atordoar inimigos ou objetos, a ponto de estilhaçar metais. Ela possui um incrível grau de controle sobre suas cordas vocais. Isso permite que ela imite sons e gere qualquer som que desejar, desenvolvendo até mesmo várias habilidades. O Grito da Canário foi capaz de atingir 300 decibéis, o que é suficiente para fazer os ouvidos de uma pessoa começarem a sangrar, mesmo que ela não seja o alvo do ataque.

EQUIPAMENTO

Canário utiliza os seguintes equipamentos:

- **Traje de Proteção**: Absorção de Dano (3);
- **Fone de Ouvido com link de rádio via satélite de posicionamento global** (no brinco);
- **Óculos de Proteção** (imunes a penalidades de escuridão)
- **Corda com Gancho**: cabo de monofilamento decel (alcance máximo de 65 metros, adiciona + 1 sucesso a qualquer teste de Escalar)
- **Granadas Sônicas "Grito da Canário"** (imobiliza qualquer pessoa em um raio de 3 metros que possa ouvir o grito e falhar em uma rolagem de Físico ou de Vontade [ela fica surda e se contorce de dor] por dois minutos)
- **Protetores Auriculares** (protege contra ataques sônicos).

RECURSOS: 7

HISTÓRICO

Dinah Laurel Lance é a filha da Canário Negro original, Diana Lance. A jovem Dinah ficou impressionada com as aventuras de sua mãe na Sociedade da Justiça da América e seguiu seus passos para se tornar a nova Canário Negro da era moderna. Ela é uma detetive e artista marcial de classe mundial que começou sua carreira tornando-se um dos membros fundadores da Liga da Justiça da América.

Durante anos, ela se envolveu romanticamente com seu parceiro, Oliver Queen, o Arqueiro Verde original, e morou com ele em Seattle. Enquanto investigava o comércio ilegal de crack em Seattle, ela foi capturada e torturada por um traficante de drogas brutal, o que resultou em um trauma que lhe tirou a capacidade de produzir seu grito sônico meta-humano.

Depois de ser resgatada, ela começou uma longa batalha para superar muitos obstáculos, recuperar sua confiança e lutar o bom combate novamente. Com o aumento dos problemas, Dinah e Ollie tiveram um desentendimento que pôs fim ao romance de longa data.

Enquanto lidava com a situação, Dinah foi contatada pela misteriosa Oráculo, que agora recruta a Canário Negro como sua principal agente para assumir missões ousadas e heroicas em todo o mundo.

A Canário Negro se juntou à recém-reformada Liga da Justiça da América. Seus laços com a equipe remontam à sua infância. Sua experiência de mais de uma década como combatente do crime, além de ser membro fundador da LJA, tem sido um recurso valioso para essa equipe multigeracional.

Depois de "Terra de Ninguém", Dinah voltou para seu apartamento reconstruído em Gotham. A Canário Negro é uma heroína astuta e esperta que consegue avaliar a maioria das situações que lhe são apresentadas em qualquer ambiente em que se encontre. A beleza atlética e ágil usa habilidades furtivas junto com seu charme para cumprir suas missões. Ela tem um forte senso de dependência, autoconfiança e vontade de provar a si mesma, embora reconheça que pode usar o apoio técnico e a orientação de sua parceira, Oracle, para ajudá-la a superar obstáculos.

NOME: Comissário Gordon

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	7			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Aparência (1)
-2	Disopia [miopia]
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
4	Ampliação Mental (1)
-2	Anseio de Justiça (leve)
3	Bom Senso
8	Cargo [comissário de polícia] (4)
8	Carisma (2)
24	Conexões [Batman +3] (6)
18	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +3] (4)
19	Conexões [Prefeitura de Gotham +2] (5)
-4	Devoção [Batman] (grave)
-4	Devoção [família] (grave)
-6	Honra [deveres: servir e proteger, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
4	Instinto [tático] (1)
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
8	Reputação Boa [policial conhecido em todo o país +2] (4)
-2	Vício [cachimbo] (leve)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (2)	9/3
Escalar (2)	9/3
Furtividade (2)	9/3
Montar [cavalos] (1)	8/1
Natação (1)	8/3
Sacar Rápido [armas de fogo] (1)	8/1
Veículos [marítimos e terrestres] (2)	9/3
	/
Armeiro [armas de fogo] (1)	8/1
Arrombamento (1)	8/1
Camuflagem (1)	8/1
Detectar Mentiras (2)	9/3
Diplomacia (2)	9/3
Direito (2)	9/3
Disfarce (3)	10/6
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Eletrônica (2)	9/3
Estratégia [militar] (2)	9/3
Etiqueta (1)	8/1
Explosivos (2)	9/3
Forencis (2)	9/3
Geografia [Chicago] (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
História (2)	9/3
Identificação [itens falsos] (2)	9/3
Intimidação (2)	10/6
Interrogatório (2)	9/3
Investigação (3)	10/6
Lábia (2)	10/6
Liderança (3)	10/6
Manha (2)	10/6
Mecânica (1)	8/1
Medicina (1)	8/1
Operação [computadores] (3)	10/6
Pesquisa (2)	9/3
Política (1)	8/1
Procedimentos Policiais (4)	11/10
Rastreamento (1)	8/1
Sistemas de Segurança (1)	8/1
Venefício (2)	9/3
	/
Artes Marciais [+2 / +2 / +2 > D2-1] (2)	9/3
Armas [brancas de arremesso] (1)	8/1
Armas [brancas de contato] (1)	8/1
Armas [de fogo] (3)	10/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8 (+9)*	+10	2	2

*se envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+9	+9	1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
S&W M-39 [9mm]	+13	+15	D2+2	1/3	16

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento

Carregador extra para S&W M-39
Colete de Kevlar (absorção: 2)
Pistola S&W M-39 [9mm] +2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, caraga: 16]

Poderes	Custo

Dados Gerais

Nome: James Gordon
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: Comissário de Polícia de Gotham City
Também Conhecido Como: Jim Gordon
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Bárbara Gordon (filha)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos negros e cabelos e bigodes brancos
Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City (DPGC)
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Forças Especiais do Exército

Pontos de Criação: Experiência:	21PA+273PC

PODERES E HABILIDADES

James Gordon não possui nenhum tipo de poder embora esteja em excelente forma para alguém da sua idade. Uma de suas habilidades dignas de nota são suas habilidades como líder e detetive.

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, S&W M-39 [9mm Parabellun], 1 Carregador extra para a S&W M-39

RECURSOS: 14

HISTÓRICO

James Gordon serviu nas forças especiais do exército antes de se tornar policial, chegando a participar de ações táticas não oficiais (esta fase da sua vida ainda está cercada de mistério). Apesar da idade Gordon, ainda, é um idealista e um policial extremamente dedicado. Honesto, profissional, circunspecto e autoconfiante Gordon é o modelo do policial "duro-mas-justo".

Gordon iniciou sua carreira como policial em Chicago, logo após deixar a vida militar, graças a sua determinação capacidade e a um instinto natural para investigação ele rapidamente atingiu o posto de Tenente (detetive). Transferido para Gotham como punição por seu "excesso de zelo", Gordon foi inicialmente destacado para capturar o, recém surgido, "vigilante assassino" conhecido como Batman.

Nesta época Gotham era controlada por políticos corruptos (e isso incluía o atual comissário de polícia), que se viram ameaçados pelo aparecimento do Cavaleiro das Trevas. Mas ao invés de prendê-lo Gordon soube reconhecer o real valor das ações de Batman e se tornou seu aliado. Ainda hoje ele é o contato do Batman no departamento de polícia de Gotham City. Graças a seus esforços ele não só atingiu o posto de comissário de polícia como também conseguiu "limpar" a força policial de Gotham City.

Sua carreira na polícia acabou lhe custando sua esposa Barbara e seu filho James Gordon Jr, mas sua filha adotiva Barbara e sua atual esposa lhe dão todo o apoio e motivação afetiva que o velho comissário precisa. Por estranho que possa parecer o maior amigo de Gordon é o próprio Batman (ele desistiu de tentar descobrir a verdadeira identidade do morcego por respeito a esta amizade, embora ele tenha algumas suspeitas).

Além de sua capacidade e seu espírito de liderança Gordon sempre trata seus superiores e subordinados com respeito, mas sabe gritar quando preciso. Gordon é dedicado ao seu trabalho a ponto de torná-lo quase uma obsessão. Ao mesmo tempo ele apoia as atividades do Batman sob quase qualquer circunstância, chegando a arriscar seu posto sua carreira e até mesmo sua vida por ele. Embora ocupe um cargo político Gordon não se interessa em política, mas tenta conciliar as decisões políticas da prefeitura com as medidas que julga adequada para a cidade.

NOTAS

1. Gordon Ano 1: Logo após ser transferido para Gotham Gordon era mais novo cerca de 30 anos e estava em melhor forma (os anos de escrivaninha amoleceram Jim); para simular esta época adicione +1 em seu Físico e Destreza; subtraia 1 da sua Inteligência e Mente e das habilidades Política e Administração, e da característica Carisma; diminua seu Cargo para tenente e subtraia –3 de todas as suas Conexões; ao final acrescente a característica Treinamento Intensivo em Artes Marciais.
2. Gordon como NPC: O comissário é o NPC ideal para fornecer informações a Batman, e a outros vigilantes, criando ganchos para aventuras. Gordon também pode servir como conselheiro e apoio moral, além de poder fornecer, eventualmente, um resgate "na última hora" com um esquadrão da SWAT.

NOME: Detetive Bock

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	7			
Inteligência	7			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Aparência (1)
5	Reflexos Rápidos (1)
6	Resistência (2)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
6	Treinamento Intensivo
-4	Anseio de Justiça (grave)
3	Bom Senso
8	Cargo [detetive de polícia] (4)
4	Carisma (1)
20	Conexões [Batman +1] (6)
18	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +3] (4)
-6	Honra [deveres: servir e proteger, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
4	Instinto [liderança] (1)
-4	Intolerância [famílias criminosas de Gotham City] (grave
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
12	Vontade Forte (2)

Dados Gerais

Nome: Mackenzie Bock
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Detetive de Polícia de Gotham City
Também Conhecido Como: Capadura Bock
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Desconhecidos
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Negro, olhos castanho escuros, cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City (DPGC)
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (2)	9/3
Escalar (2)	9/3
Furtividade (3)	10/6
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (2)	10/3
Sacar Rápido [armas de fogo] (1)	8/1
Veículos [marítimos e terrestres] (2)	9/3+3
Armeiro [armas de fogo] (1)	8/1
Camuflagem (1)	8/1
Detectar Mentiras (1)	8/1
Diplomacia (1)	8/1
Direito (2)	9/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Estratégia [militar] (1)	8/1
Etiqueta (1)	8/1
Forense (2)	9/3
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
História (1)	8/1
Improvisar Abrigo [urbano] (2)	9/3
Intimidação (2)	9/3
Interrogatório (2)	9/3
Investigação (3)	10/6
Lábia (2)	9/3
Liderança (3)	10/6
Manha (3)	10/6
Medicina (2)	9/3
Operação [computadores] (3)	10/6
Pesquisa (3)	9/3
Procedimentos Policiais (3)	10/6
Rastreamento (1)	8/1
Sistemas de Segurança (1)	8/1
	/
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	10/6
Armas [brancas de arremesso] (1)	8/1
Armas [brancas de contato] (2)	9/3
Armas [de fogo] (3)	10/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+9 (10)*	+12	2	2

*se a Iniciativa envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+10	+10	2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Colt .45 [9mm]	+12	+14	D2+2	1/3	16

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento

1 Colete de Kevlar
1 Pente extra para Colt .45

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	22PA+215PC

PODERES E HABILIDADES

Mackenzie Brock não possui nenhum tipo de poder, mas está em boa forma (prática regularmente exercícios), além de possuir treinamento em artes marciais e armas de fogo. Ele também conhece bem as ruas de Gotham City.

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, Berretta 93-R [9mm Parabellun], 1 pente de munição extra para a Beretta, Remington 850 (normalmente guardada no carro até precisar ser utilizada). Munição extra para e Remington

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Apelidado de "Capadura" devido a seu insaciável apetite por livros de todos os tipos, Bock foi recentemente promovido a capitão e recebeu o comando do departamento de Crime Organizado do departamento, cuja missão contínua é derrubar as famílias criminosas que trabalham dentro de Gotham. Um indivíduo calmo e de fala mansa, Bock é meticuloso. Há pouco sobre a cidade de Gotham e aqueles que a atormentam, que ele não conhece.

Durante o “Terra de Ninguém”, Bock se separou amigavelmente de seus aliados da DPGC para reunir sua antiga vizinhança. Ele estabeleceu uma área de 100 quarteirões, da 5ª à 15ª, de Mayfair até o rio, onde protegeu os sobreviventes. Isso incluiu o treinamento dos que estavam aptos a lutar, bem como a obtenção de suprimentos. No entanto, isso não foi fácil, dada a situação de Gotham na época. Ele acabou procurando o Pinguim para conseguir remédios para os doentes e feridos entre os sobreviventes. Cobblepot concordou em dar a eles a tetraciclina de que precisavam, desde que sua médica, Vanessa DeVries, que era veterinária antes de Gotham ser declarada Terra de Ninguém, cuidasse de seus pássaros de estimação. No entanto, mais tarde, o caos em Gotham levou a mais ferimentos entre os sobreviventes. Agora, a atenção médica real, indisponível na Terra de Ninguém, era uma necessidade. Para salvá-los, DeVries e Bock tiveram que retornar a Cobblepot e fazer outro acordo para tirar os feridos e as crianças de Gotham. Cobblepot concordou, mas ao custo de Bock lutar com Angel, um lutador mortal e membro da gangue Gotham Militia que tinha um histórico ruim com Bock. Depois que Bock venceu a luta, Bock, com a ajuda de Robin, tirou os feridos de Gotham por meio de uma ferrovia subterrânea secreta enquanto era atacado pela Milícia de Gotham. Em seguida, Bock retornou à Terra de Ninguém para continuar sua vigilância sobre seus 100 quarteirões.

NOME: Detetive Montoya

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	8			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
-4	Anseio de Justiça (leve)
6	Cargo [detetive de polícia] (3)
4	Carisma (1)
22	Conexões [Batman +2] (6)
18	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +3] (4)
-4	Devoção [família] (grave)
-6	Honra [deveres: servir e proteger, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
4	Instinto [empatia] (1)
-4	Intolerância [criminosos] (grave)
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (1)	7/1
Furtividade (2)	9/3
Natação (1)	8/1
Veículos [terrestres] (2)	9/3
Administração (1)	8/1
Armeiro [armas de fogo] (1)	8/1
Arrombamento (1)	8/1
Detectar Mentiras (2)	9/3
Diplomacia (2)	9/3
Direito (2)	9/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Etiqueta (2)	9/3
Explosivos (2)	9/3
Forencis (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Improvisar Abrigo [urbano] (1)	8/1
Intimidação (1)	8/1
Interrogatório (2)	9/3
Investigação (2)	10/6
Lábia (1)	8/1
Manha (1)	8/1
Mecânica (1)	8/1
Medicina (1)	8/1
Operação [computadores] (2)	9/3
Pesquisa (2)	9/3
Procedimentos Policiais (3)	10/6
Rastreamento (1)	8/1
Sistemas de Segurança (1)	8/1
Venefício (2)	9/3
	/
Armas [brancas de arremesso] (1)	8/1
Armas [brancas de contato] (3)	8/1
Armas [de fogo] (2)	10/6
Artes Marciais [+2 / +2 / +2 > D2) (2)	9/3
Sacar Rápido [armas de fogo] (1)	8/1
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8 (+9)	+10	2	2

*para armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+9	+9	D2-1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Beretta 93-R	+12	+14	D2+2	1/3	16
Remington 850	+11	+13	D2+4	1/3	9

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento
1 Colete de Kevlar
1 Pente de munição extra para a Beretta
1 Pistola automática Beretta 93-R [+2/+3, D2+2, cad: 1/3, carga: 16]
1 Rifle automático Remington 850 [+1/+3, D2+4, cad: 1/3, carga: 16] (no carro)

Dados Gerais

Nome: Renee Montoya
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Detetive de Polícia de Gotham City
Também Conhecido Como: Desconhecido
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Hernando Montoya (pai), Louisa Montoya (mãe), Benny Montoya (irmão)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Morena olhos negros e cabelos
Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City (DPGC)
Status Legal: Cidadã Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	20PA+232PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

Renee Montoya não possui nenhum tipo de poder, mas está em boa forma (prática regularmente exercícios), além de possuir treinamento em artes marciais e armas de fogo. Ela também conhece bem as ruas de Gotham City e possui uma forte determinação.

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, Berretta 93-R [9mm Parabellun], 1 pente de munição extra para a Berretta, Remington 850 (normalmente guardada no carro até precisar ser utilizada). Munição extra para e Remington

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Natural da cidade de Gotham, Renee Montoya começou sua carreira como qualquer outro policial - andando a passos largos. Sua dedicação ao dever rapidamente conquistou o respeito do Comissário Gordon, enquanto trabalhava constantemente em suas fileiras, incluindo um período como parceira de Harvey Bullock.

Bullock é o oposto de Montoya; ele é experiente, rabugento, reclamão e ranzinza; gosta de gritar para ser ouvido (mas no fundo tem um bom coração); Montoya é jovem, sensível, inteligente, diplomática, integra e extremamente competente. Ao contrário de seu parceiro ela aceita a participação de Batman nos casos que ela investiga, embora mantenha seus olhos sempre abertos.

Sua família foi quase uma vítima fatal da crise em "Terra de Ninguém" quando foram mantidos reféns pelo Duas Caras. Mas, com a ajuda de Gordon e do Batman, ela foi capaz de libertá-los das garras do Duas Caras. Como Montoya deve sua recente promoção à falecida Sarah Essen-Gordon, ela continua a se esforçar para ser uma das principais oficiais de Gotham em honra da falecida policial.

NOME: Oráculo

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	5			
Destreza	7			
Inteligência	8			
Percepção	8			
Vontade	8			
Mente	10			
Sorte	8			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Aparência (1)
-8	Paraplégica
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
8	Ampliação Mental 2)
-4	Anseio de Justiça (grave)
8	Aptidão com [computadores] (2)
24	Conexões [Batman +3] (6)
19	Conexões [Canário Negro +2] (5)
20	Conexões [Comissário Gordon +4] (4)
19	Conexões [Esquadrão Suicida +2] (5)
21	Conexões [hackers +3] (5)
19	Conexões [Richard Dragon +2] (5)
-4	*Flashback* [revive o ataque do Coringa que a aleijou sempre que se depara com alguma situação semelhante] (grave)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
-4	Identidade Secreta
-2	Paranoia (leve)
4	Prontidão (1)
15	Recursos (7)
5	Reputação Boa [grande hacker conhecida por hackers internacionalmente +1] (5)
12	Vontade Forte (2)

Dados Gerais

Nome: Bárbara Gordon
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Analista de Sistemas, Bibliotecária, Hacker
Também Conhecido Como: Batgirl
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: James Gordon (pai)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, ruiva com olhos e verdes
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Batman

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (1)	9/1
Armeiro [armas pessoais] (1)	9/1
Arrombamento (2)	10/3
Atuação (2)	10/3
Avaliação (1)	9/1
Ciência [biblioteconomia] (3)	10/3
Demolição (2)	10/3
Detectar Mentiras (2)	10/3
Diplomacia (2)	10/3
Direito (2)	10/3
Disfarce (2)	10/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	11/6
Eletrônica (4)	11/6
Estratégia (4)	12/10
Etiqueta (2)	10/3
Espionagem (1)	9/1
Explosivos (1)	9/1
Forencis (1)	9/1
Geografia [Gotham City] (2)	10/3
Hacker [computadores] (4)	12/10
História (2)	10/3
História da Arte (2)	10/3
Identificar [itens falsos] (2)	10/3
Improvisar Abrigo [todos] (2)	10/3
Intimidação (1)	9/1
Interrogatório (1)	9/1
Investigação (2)	10/3
Lábia (3)	11/6
Ler Lábios (1)	9/1
Liderança (1)	9/1
Manha (1)	9/1
Mecânica (3)	11/6
Medicina (1)	9/1
Operação [computadores] (4)	12/10
Pesquisa (4)	12/10
Procedimentos Policiais (3)	11/6
Programação [computadores] (4)	12/10
Rastreamento (1)	9/1
Sistemas de Segurança (3)	11/6
	/
Artes Marciais (3)	10/6
Armas [brancas de contato] (3)	10/6
Armas [brancas de arremesso] (2)	9/3
Armas [de fogo] (3)	10/6
Sacar Rápido [armas de fogo] (1)	8/1
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8 (+9)*	+9	2	2

*se envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	**Golpe**	**Aparo**	**Dano**
Artes Marciais	+10	+8	1

Combate à Distância					
Arma / Nível	**TR**	**TM**	**Dano**	**Cad**	**Car**
Colt Python	+12	+13	D2+2.	1/3	6

Proteção	Absorção	Penal.
	0	0

Equipamento
1 Cadeira de Rodas Automatizada
1 Notebook de última geração
1 Pistola automática Colt Python [+2/+3, D2+1, cad: 1/3, carga: 6]

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (3)	11/10
Escalar (2)	10/6
Furtar (1)	9/3
Furtividade (3)	10/6
Lutar Sentado (3)	10/6
Natação (2)	9/3
Sacar Rápido [todos] (2)	9/3
Veículos [terrestres (3)	10/6

Pontos de Criação: Experiência:	19PA+366PC

PODERES E HABILIDADES

Na sua época como Batgirl, Barbara era uma atleta de nível olímpico com grande resistência física e agilidade. Após ser baleada pelo Coringa ela ficou irremediavelmente paralítica, nos meses que se seguiram entre operações e repouso muito da sua forma física se perdeu. Apesar disso ela conservou, e até mesmo aprimorou, sua inteligência e sagacidade. Oráculo é a melhor *hacker* do universo DC, até agora ninguém foi capaz de superá-la no que diz respeito a invadir sistemas de computador. Preocupada em como se defender ela aprendeu técnicas de combate específicas para aqueles que usam cadeira de rodas e a atirar com armas de fogo.

EQUIPAMENTO

Oráculo conta com um sistema de computadores capaz de se rivalizar com os sistemas de qualquer grande corporação. Além disso ela desenvolveu meios de acessar, e utilizar, supercomputadores de instituições de pesquisa para rodar seus programas. Oráculo tem cerca de uma dúzia de linhas telefônicas conectadas a seu sistema e é capaz de fazer conexões com computadores (via Internet) quase impossíveis de serem rastreadas.

Oráculo tem livre acesso (ela já possui as senhas e pode entrar nas áreas de segurança média destes sistemas sem nenhum esforço) aos computadores da: Polícia (Gotham e outras cidades importantes por todo o país), F.B.I., C.I.A., D.E.A., D.E.O, Força Tarefa X, Liga da Justiça, Titãs, Instituições Financeiras Diversas, Companhia Elétrica de Gotham, Sistemas de Água e Esgoto de Gotham, Prefeitura de Gotham City, Congresso Federal, Pentágono etc. Partindo de computadores comuns, e alugando seus serviços como consultora de segurança ela transformou seu apartamento em um templo hi-tech; equipado com computadores de ultimo tipo. Além disso seu apartamento possui um excelente sistema de segurança.

- **Computador**: CPU: 5(x3), CHASSI: 4, DEFESA: 7, ISOLAMENTO: 4, ARMADURA: 3

RECURSOS: 7 (Oráculo pode "pegar emprestado" dinheiro em emergências, embora evite fazer isso; nestes casos considere que ela possui recursos 10)

HISTÓRICO

Barbara Gordon nasceu e foi criada em um ambiente de muito amor pelos seus pais (senhor e senhora Roger C. Gordon irmão mais novo de Jim Gordon). Infelizmente esta felicidade durou apenas até a idade de 7 anos, acabou com a morte prematura de sua mãe; abalado com a morte de sua esposa (e teimoso demais para recorrer ao seu irmão) Roger Gordon se entregou ao alcoolismo. Pouco depois, com sua condição física abalada pelo alcoolismo o próprio Roger faleceu.

Órfã a jovem Barbara foi morar com o seu tio James Gordon (na época capitão da polícia de Gotham) e sua esposa Barbara. Um forte laço surgiu entre a jovem Barbara (apelidada de "Babs") e sua nova família, a ponto de ela ser adotada e considerar James e Barbara como seus verdadeiros pais.

Desde os tempos de pré-adolescência Barbara Gordon se destacou por possuir uma condição física acima da média, inteligência, curiosidade, uma memória privilegiada e uma enorme fixação com super-heróis (em especial com o Batman). Suas capacidades atléticas lhe conseguiram um lugar na equipe de atletismo da sua escola; isso somado a suas excelentes notas lhe garantiram uma bolsa na universidade de Gotham. Por influência de seu pai Barbara também dedicou algum tempo ao estudo de artes marciais (para saber se defender).

Uma noite indo a um baile à fantasia, vestida como Batgirl, Bárbara viu seu pai sendo atacado por um bando de marginais, e reagindo instintivamente, ela partiu em seu auxílio nocauteando alguns atacantes e afugentando outros. O Comissário Gordon, não reconheceu a própria filha, e motivada pelo acontecimento, Bárbara decidiu realmente se tornar a Batgirl. No início de sua carreira, a nova combatente do crime cruzou o caminho de Batman, que

tentou desencorajá-la com todos os argumentos possíveis. Contudo, Bárbara alegou que continuaria sua carreira com ou sem a ajuda de Batman. Resignado, o Cavaleiro das Trevas deu seu apoio (treinamento físico e mental), para que a Batgirl pudesse se tornar continuar uma verdadeira do crime.

Barbara viveu muitas aventuras, sozinha ou ao lado de Batman e Robin. Após o evento conhecido como a CRISE, Barbara Gordon desistiu de sua carreira como Batgirl, retornando a sua vida normal. Neste ponto da sua carreira seu pai já havia descoberto a sua identidade, mas isso não havia afetado o relacionamento dos dois., tudo ia bem até o Coringa balear covardemente Barbara apenas para provocar seu pai. Ela sobreviveu, mas a bala fraturo sua espinha e a deixou paraplégica.

Após um período de desespero e autopiedade, Barbara se recuperou com a ajuda, secreta, de Batman e de Richard Dragon. Dedicando-se cada vez mais ao mundo da computação ela criou a identidade de Oráculo, a maior Hacker do universo DC, e passou a combater o crime e a corrupção com novas armas. Armas com as quais ela é a melhor.

Oráculo se empurra aos seus limites. Ela é mais forte do que ela sabe, e esta é provavelmente sua maior fraqueza. Bárbara é hipersensível a respeito de sua deficiência. Ela frequentemente acha que ela compensa demais em sua vida. Sua determinação em permanecer autossuficiente fez com que ela não estivesse disposta a pedir apoio, embora ela se tenha rendido a confiar em "agentes" pessoais para fazer seu trabalho de pés. No rescaldo de seu ferimento devastador, a Oráculo dominou a paciência através de sua capacidade de se concentrar no trabalho. Ela passa horas atrás de um terminal de computador peneirando dados, tornando-se uma ciber-lenda, usando a alta tecnologia de furto e recuperação de informações para lutar na guerra contra o crime e a injustiça. A Oráculo tem ajudado no treinamento da nova Batgirl com a ajuda do Batman. Recentemente, ela ficou cara a cara com o Coringa, o homem que a aleijou. Com a ajuda da Canário Negro e da Poderosa, ela evitou um ataque nuclear contra Nova York que ele havia coordenado. Ela também chamou a atenção do Blockbuster, o chefe residente de Blüdhaven. Ele está furioso que ela tenha invadido suas contas e esteja à procura de vingança.

NOME: Pantera

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9			
Destreza	8			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	9			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Harmonia com o Corpo
3	Recuperação Rápida
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
6	Treinamento Intensivo
4	Ampliação Mental (1)
3	Bom Senso
4	Carisma (1)
20	Conexões [Batman +1] (6)
19	Conexões [Canário Negro +2] (5)
17	Conexões [Mulher Gato +1] (5)
23	Conexões [Sociedade da Justiça +3] (7)
-4	Honestidade (grave)
-6	Honra [sempre cumpre sua palavra, não abandona seus companheiros, protege os civis, evita arriscar vida de outros] (gravíssima)
8	Prontidão (2)
15	Recursos (7)
18	Vontade Forte (3)
-6	Voto [usar suas habilidades de lutador para combater o crime] (grave)

Dados Gerais

Nome: Theodore Grant
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Pugilista Aposentado e Vigilante
Também Conhecido Como: Ted Grant
Local de Nascimento: Desconhecido, mas dentro do território norte americano
Parentes Conhecidos Vivos: Tom Bronson (filho)
Base de Operações: Variável
Aparência: Caucasiano, olhos azuis e cabelos pretos
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Sociedade da Justiça

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (3)	12/6
Arremessar/Interceptar (1)	9/1
Artes Marciais (4)	12/10
Correr (1)	9/1
Escalar (2)	10/3
Escape (1)	9/1
Furtividade (3)	11/6
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (1)	10/1
Veículos [terrestres] (3)	11/6
	/
Detectar Mentiras (1)	8/1
Escolaridade [inglês americano] (2)	9/3
Geografai [Nova York] (2)	10/3
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Intimidação (2)	9/3
Investigação (1)	8/1
Lábia (1)	8/1
Liderança (1)	8/1
Manha (1)	8/1
Medicina (1)	8/1
Operação [computadores] (1)	8/1
Pesquisa (1)	8/1
	/
Armas [brancas de contato] (2)	10/3
Armas [brancas de arremesso] (1)	8/1
Armas [de fogo] 1)	8/1
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	12/10

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10	+13	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais (2 ações)	+13	+13	D2+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Pantera	3	0

Equipamento

Custo	Poderes
98	Vida Extra [restam 4 vidas] (9)

Pontos de Criação:	24PA+304PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

Pantera é um nome herdado de super-heróis vigilantes com temática felina, criado por Ted Grant. Ted Grant é um lutador combativo especialista e um boxeador campeão mundial no auge de sua condição física. Ele também é altamente habilidoso em outras artes marciais, como Capoeira, Hapkido, Kickboxing, Krav Maga, Muay Thai, e Taekwondo. Ele recebeu "nove vidas" como resultado de um feitiço mágico, o que explica sua longevidade; essas nove vidas não só o mantiveram jovem, mas também o trazem de volta à vida se ele for explicitamente morto. Ele também é surpreendentemente forte e soberbamente ágil.

EQUIPAMENTO

Moto do Pantera: o Pantera pilota uma motocicleta de acrobacias Indian modificada, que ele usa em muitas de suas aventuras de combate ao crime. A motocicleta de Ted se distingue pela carenagem com enfeite de cabeça de gato de tamanho grande acima do para-lama dianteiro.

HISTÓRICO

Ted Grant cresceu durante a Grande Depressão com seu pai, Henry. Quando criança, ele participou de muitos esportes a pedido do pai e se destacou no boxe. Quando adulto, Ted tentou estudar medicina, mas acabou se tornando um boxeador profissional peso pesado.

No início de sua carreira, Ted se envolveu em uma trama criminosa elaborada por seus gerentes Flint e Skinner, que tentaram consertar uma das lutas de Ted drogando o oponente "Socker" Smith. No entanto, Flint e Skinner calcularam mal a dosagem e, como resultado, "Socker" Smith morreu. Não querendo ser pegos, Flint e Skinner incriminaram Ted por seu crime.

Depois que Ted foi preso, Flint e Skinner organizaram um atentado contra ele para evitar que a verdade viesse à tona. Embora Ted tenha sobrevivido ao assassinato, os policiais que o mantinham sob custódia foram mortos. Ted então fugiu da cena do crime e foi injustamente acusado de assassinar os policiais. Durante a fuga, ele encontrou um garoto que havia sido roubado de seu gibi do Lanterna Verde. O garoto descreveu o Lanterna Verde, o que inspirou Ted a se tornar um vigilante. Ele criou uma fantasia de um grande gato preto, chamou-se o Pantera e jurou limpar seu nome. Ele forçou Flint e Skinner a confessar e se livrou de todas as acusações. Ted continuou a lutar contra o crime como o Pantera.

Durante a Segunda Guerra Mundial, Ted tornou-se membro da Sociedade da Justiça da América e do Esquadrão All-Star, e teve um relacionamento amoroso com a Rainha Hipólita, que estava deslocada no tempo. Em 1945, o Rei Inferno e Zatara amaldiçoaram Ted com nove vidas, o que permitiu que ele se recuperasse de ferimentos fatais. Na década de 1950, Ted engravidou sua então namorada Irina, que deu à luz o filho mais velho de Ted, Jake Grant. No entanto, Jake foi sequestrado pela Vespa Amarela, uma das inimigas de Ted. Embora Ted tenha procurado Jake e a Vespa Amarela por anos, não conseguiu localizar nenhum deles. Como resultado, seu relacionamento com Irina se desintegrou. No entanto, Ted teve um caso de uma noite com Marilyn Bronson, que se tornou a mãe de seu filho mais novo, Thomas Bronson. Mais tarde, Ted foi gravemente ferido por um Tornado Vermelho fora de controle, mas sua afilhada Yolanda Montez tornou-se a Pantera em seu lugar.

Por fim, Ted se recuperou e voltou a ser o Pantera depois que Yolanda foi morta em combate. Em seguida, ele se juntou à reformada Sociedade da Justiça da América, onde ele e seus companheiros de equipe recuperaram a proeminência como os antepassados da comunidade heroica. Ele foi um dos muitos instrutores de combate procurados por Bruce Wayne em seu caminho para se tornar o Batman, e ensinou Dinah Lance e Selina Kyle, tornando-se uma figura paterna para a primeira e um amante para a segunda.

NOME: Questão

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	7			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
4	Sentidos Amplaidos [visão] (2)
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Justiça (leve)
4	Carisma (1)
17	Conexões [Arqueiro Verde +1] (5)
20	Conexões [Batman +1] (6)
17	Conexões Lady Shiva +1] (5)
17	Conexões [Mídia de Hub City +1] (5)
-6	Honra [deveres: servir e proteger, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
-4	Identidade Secreta
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	9/3
Correr (2)	10/3
Escalar (1)	8/1
Furtividade (3)	10/6
Natação (1)	8/3
Veículos [terrestres] (3)	10/6
	/
Alfabetização (2)	9/3
Armeiro [armas de fogo] (1)	8/1
Arrombamento (1)	8/1
Camuflagem (1)	8/1
Detectar Mentiras (1)	9/3
Diplomacia (1)	9/3
Direito (1)	9/3
Disfarce (2)	10/6
Eletrônica (1)	9/3
Etiqueta (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (2)	9/3
Geografia [Hub City] (3)	10/6
História (2)	9/3
Identificação [itens falsos] (1)	9/3
Intimidação (1)	10/6
Interrogatório (1)	9/3
Investigação (2)	10/6
Lábia (2)	10/6
Manha (2)	10/6
Medicina (1)	8/1
Operação [computadores] (2)	10/6
Pesquisa (2)	9/3
Procedimentos Policiais (1)	11/10
Rastreamento (1)	8/1
Sistemas de Segurança (1)	8/1
	/
Artes Marciais [+3 / +3 /+3 > D2] (3)	10/6
Armas [brancas de arremesso] (2)	9/3
Armas [brancas de contato] (1)	8/1
Armas [de fogo] (3)	10/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+9	+11	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais (2 ações)	+10	+10	2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Bomba Atordoante	+9	+10	esp.	1	4

Proteção	Absorção	Penal.
Roupas Pesadas	1	0

Equipamento

4 Bombas Atordoantes [+0 / +1 > especial]
1 Radiocomunicador

Dados Gerais

Nome: Victor Sage
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Jornalista, Vigilante
Também Conhecido Como: Charles Victor Szasz, Vic Sage
Local de Nascimento: Hub City
Parentes Conhecidos Vivos: Desconhecidos
Base de Operações: atualmente Gotham City
Aparência: Caucasiano, ruivo de olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Chequemate, Esquadrão Suicida

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	22PA+250PC

PODERES E HABILIDADES

Vic Sage é um artista marcial habilidoso.

EQUIPAMENTO

O Questão utiliza uma máscara de “pseudoderm”, além de bombas de gás: Névoa: 4, Explosão: 1, Veneno (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2D6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.

RECURSOS: 5

HISTÓRICO

Um homem com uma curiosidade insaciável, Vic Sage (também conhecido como Charles Victor Szasz) fez seu nome como repórter de investigação para a KBEL-TV da cidade de Hub. Logo percebendo que os fatos e a verdade nem sempre funcionavam intimamente, Sage formou uma parceria com o Dr. Aristóteles Rodor. O Dr. Rodor forneceu ao Sage uma máscara criada a partir de uma substância chamada "pseudoderm", que transformou Vic no enigma sem rosto e cruzado pela verdade conhecida como a Questão. Após um encontro quase fatal com Lady Shiva, Sage estudou por um tempo sob o comando do mestre de artes marciais Richard Dragon. Ele aperfeiçoou suas habilidades naturais de luta, tornando a Pergunta um adversário mais do que formidável para os criminosos que ele perseguia.

Não mais se sentindo necessário na Cidade do Hub, a Questão partiu para encontrar um novo caminho. Ele foi avistado recentemente na Cidade de Gotham, mas ainda não revelou seu propósito de chegar lá.

NOME: Robin III

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	8			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Aparência (1)
2	Harmonia com o Corpo
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
8	Sentidos Ampliados [visão] (1)
8	Sentidos Ampliados [audição] (1)
6	Treinamento Intensivo
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Justiça (grave)
3	Bom Senso
8	Carisma (2)
17	Conexões [Alfred +4] (3)
24	Conexões [Batman +3] (6)
16	Conexões [Circo Haley +2] (4)
20	Conexões [Exterminador +1] (6)
18	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +3] (4)
21	Conexões [Depto. Polícia de Nova Iorque +3] (5)
-4	Devoção [Alfred/Batman] (grave)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
-4	Identidade Secreta
4	Instinto [estratégia militar] (1)
12	Prontidão (3)
15	Recursos (7)
5	Reputação Boa [combatente do crime conhecido internacionalmente +1] (5)
-2	Timidez (leve)
12	Vontade Forte (2)

Dados Gerais

Nome: Timothy Drake
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Estudante/Aventureiro
Também Conhecido Como: Tim Drake
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Drake (pai)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Batman
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Titãs

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (1)	8/1
Armeiro [armas pessoais] (2)	9/3
Arrombamento (2)	9/3
Atuação (2)	9/3
Avaliação (1)	8/1
Barganha (2)	9/3
Camuflagem (3)	10/6
Ciência [geral] (2)	9/3
Demolição (2)	9/3
Detectar Mentiras (2)	9/3
Diplomacia (2)	9/3
Direito (3)	10/6
Disfarce (3)	10/6
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Eletrônica (3)	10/6
Estratégia (4)	11/10
Etiqueta (2)	9/3
Espionagem (2)	9/3
Explosivos (2)	9/3
Forencis (2)	9/3
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Hacker [computadores] (2)	9/3
História (2)	9/3
História da Arte (2)	9/3
Identificação (3)	10/6
Improvisar Abrigo [todos] (3)	10/6
Intimidação (3)	10/6
Interrogatório (2)	9/3
Investigação (3)	10/6
Lábia (2)	9/3
Ler Lábios (2)	9/3
Liderança (4)	11/10
Manha (2)	9/3
Mecânica (2)	9/3
Medicina (1)	8/1
Meditação (1)	8/1
Operação [computadores] (2)	9/3
Pesquisa (3)	10/6
Procedimentos Policiais (3)	10/6
Programação [computadores] (2)	9/3
Rastreamento (3)	10/6
Sistemas de Segurança (2)	9/3
Venefício (2)	9/3
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	11/24
Armas [brancas de arremesso] (3)	10/6
Armas [brancas de contato] (4)	11/10
Armas [de fogo] (3)	10/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10 (+12)*	+14	2	2

*se a Iniciativa envolver armas

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+12	+12	1
Bastão	+14	+15	D2+1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Batarangue*	+15	+16	var.	1	4
Funda	+13	+14	D2+1	1	5

* Podem conter gás sonífero, explosivos (D3+2), lâminas (D2+1)

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Robin	3	0

Equipamento
1 Bastão [+2 / +2 > D2+1]
4 Batarangue [+1 / +2 > var., cad: 1]
1 Cinto de Utilidades (Equipamento Omni: 3)
1 Computador portátil (no ombro)
5 Esferas para a funda
1 Funda [+0 / +3 > D2+1]
1 Máscara de Gás
1 Radiocomunicador de pulso
1 Traje do Robin (Absorção: 3)

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	12/10
Arremessar/Interceptar (3)	11/6
Correr (2)	10/3
Escalar (3)	11/6
Escape (2)	10/3
Furtar (2)	10/3
Furtividade (3)	11/6
Levantamento de Peso (2)	9/3
Lutar Cegamente (1)	9/1
Montar [cavalos] (1)	9/1
Natação (2)	10/3
Prestidigitação (1)	9/1
Sacar Rápido [todos] (2)	10/3
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (3)	11/18

Pontos de Criação:	21PA+364PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder Robin é um atleta de nível olímpico e possui uma aguçada inteligência e capacidades dedutivas naturais além de seu treinamento físico e mental supervisionado pelo Batman, Robin possui uma afinidade natural para o uso de computadores sendo um *hacker* de primeira linha.

EQUIPAMENTO

Robin carrega um vasto arsenal para combater o crime em seu cinto de utilidades. Entre eles podemos destacar:

- **Batarangue**: são bumerangues em formato de morcego: +1/+2, D2+1. Caso errem o alvo, os bumerangues retornam a mão de Robin no final do round seguinte, além de outros usos mais criativos.
- **Máscara de Gás**: recobre todo o rosto de Robin protegendo-o contra-ataques de gás (Imunidade a Venenos (gases que precisam ser inalados) (2) por até 16 horas (depois disso os filtros precisam ser trocados). As lentes da máscara são polarizadas (protegem contra clarões súbitos).
- **Rádio-comunicador de Pulso**: RADIO: 7, COD: 3, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- **Computador Portátil** (localizado no ombro): CPU: 3, CHASSI: 1, DEFESA: 2, ISOLAMENTO: 2, ARMADURA: 1, vários programas instalados (este computador também pode ser conectado a outros via plug de conexão ou link-celular).
- **Cinto de Utilidades** - Equipamento Omni: 3
- **Red Bird**: Robin possui um carro especialmente construído nos moldes do Batmóvel, que tem os seguintes parâmetros: CONTROLE: +3, CHASSI: 7 (X 20), POTÊNCIA: 300 Km/hora, TRAÇÃO: +2, ARMADURA: 5, PESO: 1,5 Toneladas, além de outros equipamentos, incluindo sensores (radar), controle remoto até um pára-quedas para ser usado em freadas rápidas.

HISTÓRICO

O jovem Timothy Drake e seus pais foram ao Circo Haly no dia em que os pais de Dick Grayson foram mortos. Tim estava ansioso para ver a apresentação dos Graysons voadores, e em especial a apresentação de Dick. Contudo, houve uma tragédia, que culminou na morte dos pais de Dick. Depois do acidente, Tim viu Batman confortando Dick.

Durante anos, Tim teve pesadelos terríveis no qual eram constantes a presença do acidente dos Graysons, até um dia, com nove anos de idade Tim viu um vídeo de uma camera de segurança que filmavam Batman e Robin lutando contra o Pengüim. Robin executou um salto quadruplo, e Tim reconheceu Robin como sendo Dick Grayson, pois somente ele poderia tê-lo feito. Tim chegou a uma inevitável conclusão: Bruce Wayne era Batman.

Tim acompanhou a carreira da dupla dinâmica em segredo. Ele soube que Dick tornou-se o Asa Noturna e quando Bruce Wayne adotou Jason Todd. Mais uma vez, Tim deduziu que o novo Robin era Jason Todd. Tim leu sobre a morte de Jason, o que o levou a pensar na morte de Robin, e como isso teria abalado Batman. Depois desse fato, ficou claro que Batman precisava de um novo Robin.

Quando Dick deixou os Titãs por um período para se encontrar, Tim invadiu o apartamento de Dick e deduziu que ele deveria ter voltado para o Circo Haley. Tim seguiu Dick até a cena da morte dos pais de Dick e depois convenceu Grayson que Batman estava com problemas.

Encontrando-se com Batman, Dick realmente fez com ele, Batman, admitisse que estava precisando de ajuda. Logo após isso, Duas-Caras conseguiu aprisionar Batman e Asa Noturna. Tim, vestido como Robin e acompanhado por Alfred, conseguiu ajudá-los. Após a

derrota de Duas-Caras, Batman aceitou Tim como novo Robin, mas não definitivamente: o garoto precisava ser testado.

Alfred treinou Tim por alguns meses, mostrando a ele como as coisas na Batcaverna eram feitas por ele mesmo e por Batman. Após isso, Batman treinou o garoto pessoalmente, tão ou mais duro que treinou seus predecessores. Após essa fase de treinamento, Batman enviou Tim para um "estágio" com Dick Grayson (apenas um ex-Robin poderia mostrar a ele como era ser um parceiro do Batman).

Por coincidência, ou destino, os pais de Tim foram sequestrados por um criminoso conhecido como "O Homem Obeah". Batman conseguiu resgatá-los, mas uma fatalidade ocorrida após o término da crise, acabou por levar a mãe de Tim à morte e seu pai ficou confinado a uma cadeira de rodas.

Apesar disso, Timothy não é tão revoltado quanto Batman ou Asa Noturna, e ele vê seu papel como Robin como uma forma de tornar o mundo um lugar melhor e não uma válvula de escape para sua sede de justiça. Tim completou seu treinamento com ninguém menos que Lady Shiva, sendo o Rei Cobra a sua prova final para se tornar o novo Robin.

Devido a um número inexplicável de ausências - cada uma delas resultado direto de suas atividades como Robin - o pai Tim o colocou em um internato exclusivo, chamado Academia Brentwood, no subúrbio vizinho de Bristol. Tim estava inicialmente preocupado com o que isso significaria para sua parceria com Batman, mas o Cavaleiro das Trevas lhe garantiu que nada mudaria. Ele também enviou Alfred para Brentwood para passar o restante do ano letivo com Tim. No entanto, a atmosfera estrita de Brentwood tornou até agora extremamente difícil para Tim passar despercebido. Isso o obrigou a se tornar especialmente engenhoso em suas idas e vindas do *campus*.

NOME: Sargento Bullock

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	6			
Inteligência	6			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	9			
Sorte	6			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
2	Resistência (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Justiça (grave)
3	Bom Senso
8	Cargo [sargento de polícia] (4)
20	Conexões [C.I.A +1] (6)
18	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +3] (4)
19	Conexões [Espinho Negro +2] (5)
14	Conexões [Harry Stein +2] (4)
-4	Mau Humor (grave)
-4	Gula (grave)
-6	Honra [deveres: servir e proteger, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (gravíssima)
4	Instinto [tático] (1)
-4	Intolerância [vigilantes] (grave)
4	Prontidão (1)
15	Recursos (7)
4	Reputação Boa [policial durão conhecido em Gotham +2] (2)
6	Vontade Forte (1)

Dados Gerais

Nome: Harvey Bullock
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Sargento de Polícia de Gotham City
Também Conhecido Como: Bispo
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, obeso, olhos negros e cabelos, roupas não muito asseadas
Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City (DPGC)
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Chequemate

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Furtividade (2)	8/3
Levantamento de Peso (1)	7/1
Natação (1)	8/3
Sacar Rápido [armas de fogo] (2)	8/3
Veículos [terrestres] (2)	8/3
	/
Administração (1)	7/1
Armeiro [armas de fogo] (2)	8/3
Arrombamento (1)	7/1
Detectar Mentiras (2)	8/3
Direito (2)	8/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	9/6
Espionagem (2)	8/3
Estratégia [militar] (2)	8/3
Etiqueta (1)	7/1
Explosivos (1)	7/1
Forense (1)	7/1
Geografia [Gotham City] (3)	9/6
Identificação [itens falsos] (2)	8/3
Intimidação (3)	9/6
Interrogatório (2)	8/3
Investigação (2)	8/3
Lábia (1)	7/1
Liderança (2)	8/3
Manha (3)	9/6
Medicina (1)	7/1
Operação [computadores] (1)	7/1
Pesquisa (1)	7/1
Procedimentos Policiais (3)	9/6
Rastreamento (1)	7/1
Sistemas de Segurança (1)	7/1
	/
Briga (3)	9/6
Armas [brancas de contato] (3)	9/6
Armas [de fogo] (3)	9/6
Sacar Rápido [Armas de fogo] (2)	8/3
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+7 (+9)*	+10	2	2

*se a Iniciativa envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+9	+9	1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Colt Python	+11	+12	D2+2	1/3	16
S&W Magnun	+10	+12	D2+1	1/2	6
Remington 850	+9	+13	D2+4	1/3	9

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento

1 Carregador extra para S&W M-39
1 Colete de Kevlar
1 Pente de munição extra para a Beretta
1 Pistola automática Colt Python [+2/+3, D2+2, cad: 1/3, carga: 16]
1 Revólver S&W Magnun [+1/+3, D2+1, cad: 1/2, carga: 6]
1 Rifle automático Remington 850 [+1/+3, D2+4, cad: 1/3, carga: 16] (no carro)

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	19PA+222PC

PODERES E HABILIDADES

Um dos heróis da cidade, o Sargento Harvey Bullock se destaca como membro valioso do Departamento de Polícia, desde que, em 1987, ganhou fama ao desvendar sozinho os "Assassinos Singleton". Veterano de muitas operações secretas e um dos "homens de ouro" de James Gordon, Bullock oculta, sob uma fachada de desleixo, um dos policiais mais habilidosos da cidade.

EQUIPAMENTO

Colete Kevlar, Colt Phyton [.357 Magnun], S&W Lawmen [.357 Magnun] (presa no tornozelo), Spas-12 (normalmente guardada no carro até precisar ser utilizada). Munição extra para a Colt Phyton e SPAS-12

RECURSOS: 7

HISTÓRICO

Seus colegas da Unidade de Crimes Graves juram de pés juntos que ele é um bom policial, apesar de sua reputação de aceitar subornos, brutalidade policial e vínculos com o crime organizado. Bullock também foi um dos maiores inimigos de Batman na DPGC, mas não chegou aos extremos que outros chegaram para prender o vigilante. Sua parceira na DPGC era Renée Montoya, até que Bullock se demitiu, após uma investigação interna.

O tenente Bullock era um policial rude, com pouco respeito por vigilantes como o Batman. Por sua atitude e comportamento, Bullock foi suspenso pelo Comissário Gordon, mas, muito mais tarde, foi reintegrado pelo prefeito Hill como "Sargento Harvey Bullock" e tornou-se assistente de Gordon. Depois de capturar o Caveira Selvagem, Bullock conseguiu superar Gordon em suas funções como comissário, o que era o plano de Hill desde o início para fazer com que Gordon ficasse malvisto. Embora seus esforços posteriores tenham fracassado, Bullock manteve uma aliança com Hill.

Uma das ideias de Bullock foi pregar uma peça em Gordon, o que levou o idoso a ter um ataque cardíaco. Gordon foi hospitalizado e entrou em coma profundo, o que fez com que Bullock se arrependesse seriamente de suas ações e parasse de seguir as ordens do prefeito Hill. Quando criminosos tentaram assassinar Gordon enquanto ele estava hospitalizado, Bullock organizou uma equipe da SWAT para resgatá-lo e até convocou Batman para ajudá-los, passando para o lado bom da lei.

Quando Gordon voltou ao trabalho, Bullock demonstrou verdadeira preocupação e começou a ser útil na DPGC. Seus esforços, no entanto, não foram realmente apreciados pelo Comissário Gordon e, quando um novo senhor do crime apareceu em Gotham, Bullock começou a usar seus contatos no submundo para se beneficiar. Mais tarde, ele fingiu se juntar à gangue do Doutor Fang para desmantelá-la por dentro, o que se mostrou uma medida desnecessária quando Batman capturou o bandido.

Aos poucos, Bullock começou a ganhar o respeito de Gordon, mas a traição de Bullock não foi esquecida pelo prefeito Hill, que contratou assassinos para matar Bullock. Após várias tentativas de assassinato e um braço ferido, Bullock finalmente conseguiu capturar o possível assassino com a ajuda de Batman e Robin. Apesar de interrogar o bandido, eles não souberam do envolvimento de Hill. Por fim, Batman descobriu a conspiração de Hill e tentou reunir provas, mas Hill foi mais esperto que ele, suspendendo Gordon da DPGC e declarando Batman um inimigo público. Bullock finalmente deduziu a verdade e, após outra tentativa fracassada de assassinato contra ele, matou o assassino e confrontou Hill em sua própria casa, fazendo com que o político corrupto atirasse em Bullock em "legítima defesa". Felizmente, Bullock não foi morto e, em vez disso, foi levado ao hospital, onde foi protegido o dia todo

por seu amigo, James Gordon. Depois de alguns dias, Bullock ainda não estava completamente recuperado, mas, sendo uma pessoa teimosa, voltou à ação.

Mais tarde, Bullock se juntou a Robin e, embora tenha notado uma mudança no Menino Prodígio do passado para seu parceiro atual, eles trabalharam bem e capturaram alguns bandidos, incluindo o Mestre dos Espelhos e, mais tarde, seu cúmplice, o Capitão Bumerangue.

Essas colaborações com Robin permitiram que Bullock deduzisse que esse garoto era diferente do Robin dos anos anteriores, mas ele chegou à conclusão errada de que o novo Robin é o filho biológico de Noturna devido à proximidade entre eles. Como resultado de seu novo interesse em Robin, Batman pediu a Bullock que o ajudasse a aproximar o Menino Prodígio de sua nova parceira, a Mulher-Gato, e Bullock concordou. Bullock então se uniu a Robin, Batman e Mulher-Gato para deter o novo vilão chamado Film Freak. Bullock foi um dos associados do Batman que foram alvos e sequestrados por Ra's al Ghul no esquema mais ambicioso do imortal para derrotar o Detetive da Noite Negra.

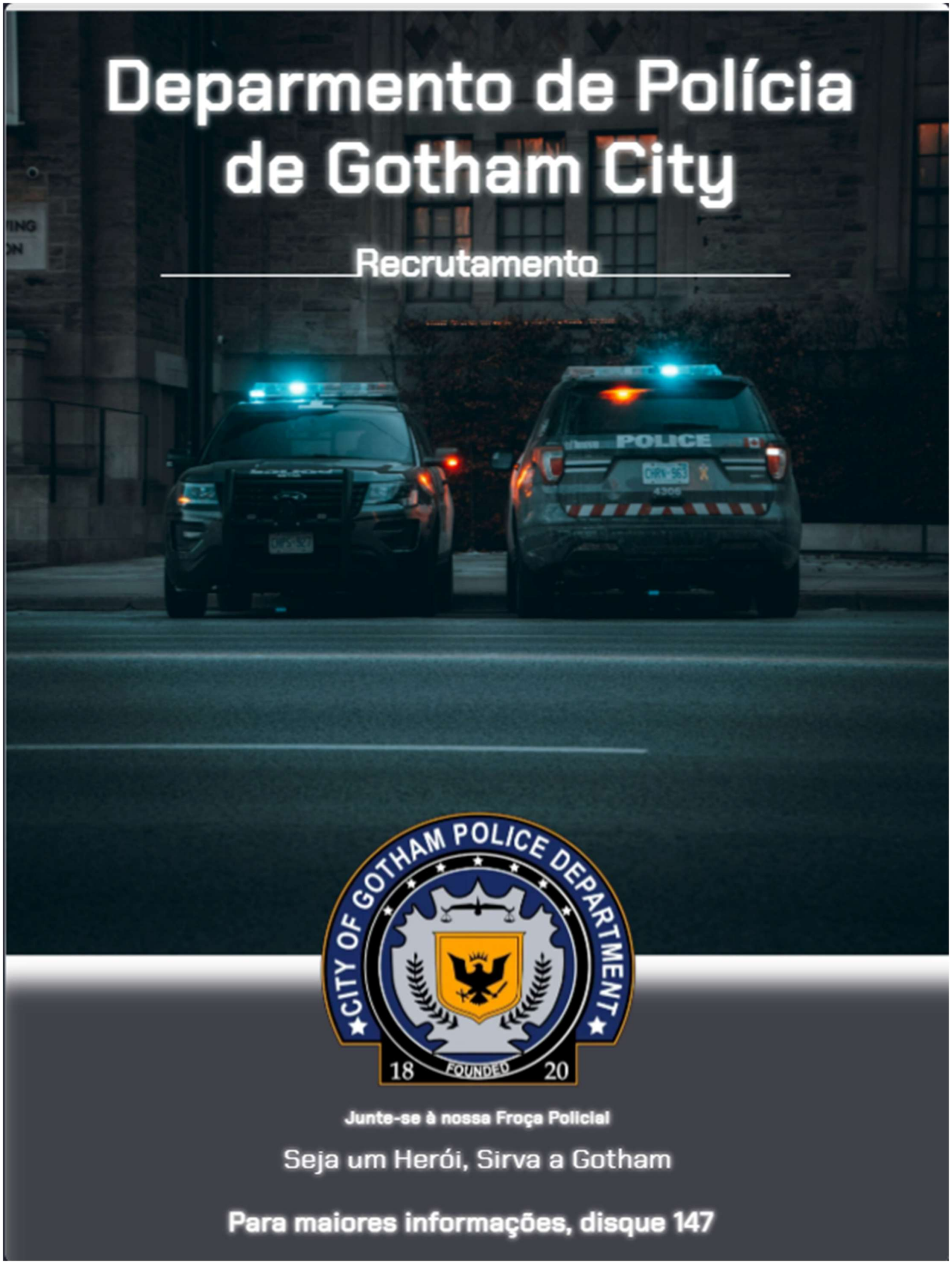
Por um tempo, o Comissário Gordon designou Bullock como o contato oficial da DPGC com a Agência, uma organização federal não oficial que acabou sendo reorganizada em Chequemate. Bullock era parceiro de um ex-policial durão, Harry Stein, e frequentemente cooperava com Adrian Chase, o Vigilante.

Depois de retornar a Gotham, Bullock foi designado para a Unidade de Crimes Graves e logo se tornou parceiro de uma policial novata, Renee Montoya.

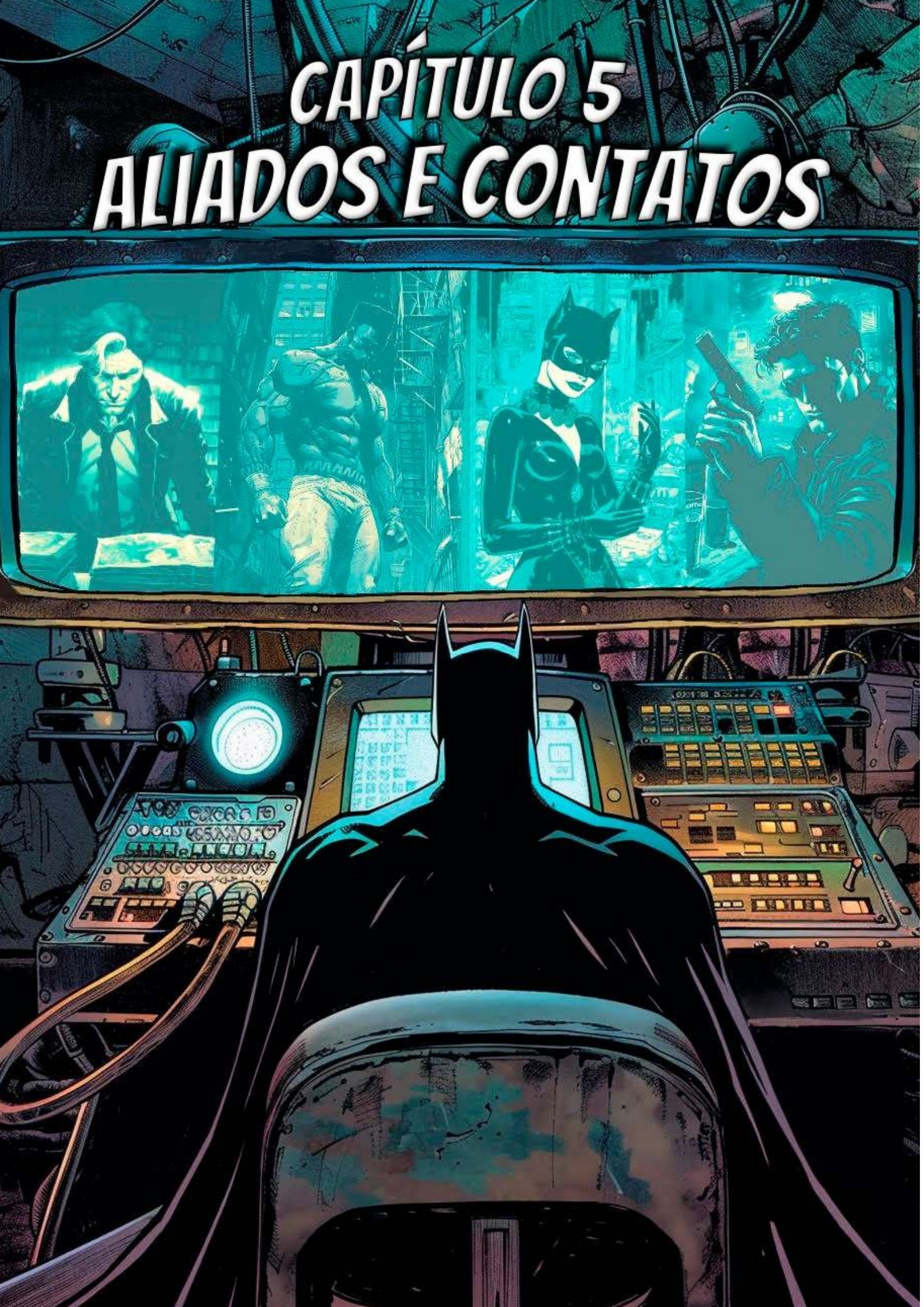
Bullock investigou o assassinato do gângster "No-Nose" Novak e, mais tarde, recebeu uma chamada de emergência. Liderando um pequeno grupo da DPGC, Bullock chegou ao seu destino, mas, ao chegar, encontrou várias pessoas mortas e nenhum suspeito claro. No entanto, ele encontrou um Batarangue perto da cena do crime, mas o escondeu para proteger a reputação do Batman.

Algum tempo depois, Bullock e Montoya foram os líderes de uma incursão que capturou a False Face Society, encontrou a gangue do General em seu primeiro ataque criminoso e prendeu a gangue do General com a Unidade de Crimes Graves. Eles foram encarregados de interrogar um dos capangas de Cypher após sua captura e, algum tempo depois, Montoya e Bullock informaram o Comissário Gordon sobre o roubo de armamento de uma delegacia militar, após o que a maioria dos presos de Arkham foi libertada.

Bullock e Montoya foram enviados para lidar com a situação de reféns mantida pelo Sr. Zsasz em uma escola de meninas e conseguiram prender o assassino em série. Bullock ameaçou Zsasz e, depois de algum tempo, ele se aproximou de Batman e comentou como o vigilante parecia estar cansado. Quando o prefeito Krol foi sequestrado, Bullock e vários outros membros da DPGC foram atraídos para uma armadilha na qual todos os membros da equipe da SWAT foram mortos. Após esse infeliz evento, Harvey organizou o esquadrão tático para capturar o Charada, que havia sequestrado uma transmissão de TV ao vivo. Bullock foi bem-sucedido, mas em grande parte devido à ajuda de Robin. Algumas horas depois, Bullock e Montoya foram à casa do prefeito em busca de pistas sobre seu sequestro. Bullock quase foi morto por uma armadilha explosiva, mas foi salvo pelo Batman. Ao saber que Krol havia sido levado para o túnel do rio Gotham, Bullock e seus homens foram até o local, mas, ao chegarem, não puderam entrar, pois o túnel estava bloqueado. Momentos depois, Bullock e os outros localizaram Krol perto da margem do rio e agiram rapidamente para lhe dar assistência médica.


Deparmento de Polícia de Gotham City
Recrutamento
POLICE
CITY OF GOTHAM POLICE DEPARTMENT
18
FOUNDED
20
Junte-se à nossa Froça Policial
Seja um Herói, Sirva a Gotham
Para maiores informações, disque 147

CAPÍTULO 5
ALIADOS E CONTATOS



NOME: Alfred Pennyworth

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	5			
Destreza	6			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
4	Ampliação Mental (1)
3	Bom Senso
21	Conexões [Asa Noturna +3] (5)
24	Conexões [Batman +3] (6)
14	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +1] (4)
19	Conexões [Robin +2] (5)
	Controle Emocional (1)
-4	Devoção [Asa Noturna/Batman/Robin] (gravíssima)
-4	Devoção [família] (grave)
4	Prontidão (1)
6	Vontade Forte (1)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Furtividade (2)	8/3
Montar [cavalos] (1)	7/1
Natação (1)	7/1
Veículos [aéreos] (1)	7/1
Veículos [terrestres] (3)	9/6
	/
Administração (2)	9/3
Atuação (4)	11/10
Camuflagem (1)	8/1
Comediante (2)	9/3
Detectar Mentiras (3)	10/6
Diplomacia (2)	9/3
Direito (1)	8/1
Disfarce (1)	8/1
Escolaridade [inglês britânico] (4)	11/10
Espionagem (1)	8/1
Estratégia [militar] (2)	9/3
Etiqueta (3)	10/6
Explosivos (1)	8/1
Finesse (3)	10/6
Forencis (1)	8/1
Geografia [Londres] (2)	9/3
Geografia [Gotham City] (2)	9/3
História (2)	9/3
Identificação [itens falsos] (1)	8/1
Intimidação (2)	9/3
Interrogatório (1)	8/1
Investigação (1)	8/1
Lábia (2)	9/3
Manha (1)	8/1
Medicina (3)	10/6
Operação [computadores] (3)	10/6
Pesquisa (1)	8/1
Política (1)	8/1
Procedimentos Policiais (2)	9/3
Rastreamento (1)	8/1
Sistemas de Segurança (1)	8/1
Sobrevivência [todas] (1)	8/1
Venefício (1)	8/1
	/
Artes Marciais [+1 / +1 / +1 > D2-1] (1)	9/3
Armas [brancas de arremesso] (1)	8/1
Armas [brancas de contato] (1)	8/1
Armas [de fogo] (1)	10/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+6	+7	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+7	+7	D2-1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Traje de Mordomo	1	0

Equipamento

1 Radiocomunicador

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	18PA+205PC
Experiência:	

Dados Gerais

Nome: Alfred Pennyworth
Nacionalidade: Inglês
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Mordomo
Também Conhecido Como: Jim Gordon
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Wilfred (irmão), Daphne (sobrinha)
Base de Operações: Mansão Wayne, Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos negros e cabelos e bigodes brancos
Grupos a que é afiliado: Batman
Status Legal: Cidadão Inglês residindo nos Estados Unidos
Grupos a que foi filiado no passado: nenhum

PODERES E HABILIDADES

Alfred não possui nenhum tipo de poder embora esteja em excelente forma para alguém da sua idade. Uma de suas habilidades dignas de nota é sua habilidade em imitar, bastante bem, a voz de Bruce Wayne ao telefone (usando a habilidade Atuação).

EQUIPAMENTO

Embora não possua ou tenha hábito de usar nenhum tipo de equipamento, Alfred tem acesso, e sabe utilizar grande parte dos aparelhos, veículos da Batcaverna.

HISTÓRICO

Nascido na Inglaterra, Alfred Pennyworth passou a maior parte de sua vida nos EUA como empregado da família Wayne, em Gotham City. Apesar de alguns parentes – incluindo seu irmão e mãe – tem seguido a tradição da família de se tornarem atores, Alfred escolheu a profissão do pai, a de mordomo. Ele trabalhou para o Dr. Thomas Wayne e sua esposa Martha, que viviam na Mansão Wayne em Gotham. Depois que seus patrões foram assassinados, Alfred permaneceu na residência, ajudando a médica Leslie Thompkins a cuidar do pequeno órfão Bruce Wayne. E continuou a cuidar da mansão durante os anos que Bruce passou no exterior. Ao retornar, Wayne decidiu tornar-se o vigilante mascarado conhecido como Batman e revelou sua dupla identidade a Alfred, que, desde então, passou a ser seu confidente fiel, prestando excelentes serviços nos bastidores, tanto para Batman como para os dois jovens que foram seus parceiros no combate ao crime, o primeiro, segundo e terceiro Robin (Dick Grayson, Jason Todd e Timothy Drake, respectivamente).

Alfred é responsável pela manutenção de todo o vasto arsenal de Batman: armas, veículos, instrumentos de comunicação, computadores e outros equipamentos específicos (a maioria deles instalada na batcaverna, abaixo da Mansão Wayne). Ele teve um papel fundamental em vários casos do Batman e salvou sua vida diversas vezes.

Até hoje, Alfred continua um empregado leal a Bruce Wayne e um aliado incondicional de Batman.

Alfred supervisionou recentemente a reconstrução da Mansão Wayne no rescaldo do "Terra de Ninguém". Enquanto Alfred continua seu papel como servo fiel do Batman, Bruce Wayne também lhe pediu para ser o criado pessoal de Tim Drake na Academia Bristol durante o restante do semestre, enquanto Robin se ajusta à sua nova base de operações.

Alfred Pennyworth é o cavalheiro do cavalheiro adequado. Ele lida com múltiplas tarefas sem esforço, e permanece completamente imperturbável para quaisquer desafios com os quais se depara em sua extraordinária associação como zelador de Bruce Wayne. Alfred usa com frequência sua inteligência ácida e sua natureza sarcástica enquanto olha para o bem-estar do Batman e de seus parceiros de uma forma semelhante à de uma mãe galinha. Confiado ao mais profundo dos segredos, Alfred se oferece ao Cavaleiro das Trevas como uma ferramenta em sua cruzada contra o crime, sendo ao mesmo tempo uma rocha de estabilidade na vida de Bruce Wayne.

NOME: Etrigan

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9	x3		
Destreza	9	x2		
Inteligência	9	x2		
Percepção	12			
Vontade	12			
Mente	18			
Sorte	20			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
3	Ambidestria
-4	Característica Óbvia [olhos vermelhos, pele amarelada e traços demoníacos]
10	Contorcionismo (5)
-6	Feio (3)
4	Garras [+2 / +0 > D2] (médias)
2	Harmonia com o Corpo
8	Imunidade à Doenças (4)
4	Imunidade à Dor
12	Resistência Térmica [frio/ calor] (4)
4	Mandíbulas [+1 / +0 > D2] (grandes)
3	Recuperação Rápida
15	Reflexos Rápidos (3)
8	Resistência a Esforços Físicos (4)
48	Sentidos Ampliados [todos] (6)
30	Ampliação Mental (10)
0	Ausência Emocional
3	Bom Senso
28	Conexões [Inferno +2] (8)
6	Controle Emocional (2)
-6	Estigma Social [demônio] (gravíssimo)
2	Noção Exata do Tempo
12	Prontidão (3)
0	Psicopatia
2	Senso de Direção
36	Vontade Forte (6)
-6	Voto [falar em rimas] (gravíssimo)

Dados Gerais

Nome: Etrigan
Nacionalidade: Infernal
Estado Civil: solteiro
Ocupação: Lorde do Inferno
Também Conhecido Como: O Demônio, Demônio de Merlin
Local de Nascimento: local desconhecido no Inferno
Parentes Conhecidos Vivos: Belial (pai), Ran Va Daath (mãe), Scapegoat (meio-irmão), Merlin (meio-irmão), Vortigar (irmão).
Base de Operações: Gotham City, Inferno
Aparência: Demoníaca, olhos vermelhos e pele amarela
Grupos a que é afiliado: Jason Blood
Status Legal: Não se aplica
Grupos a que foi filiado no passado: Merlin

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (3)	12/6
Correr (3)	12/6
Escalar (4)	13/10
Escape (3)	12/6
Furtividade (4)	13/10
Levantamento de Peso (3)	12/6
Natação (3)	12/6
	/
Abalo Sísmico (4)	13/10
Administração (2)	11/3
Alfabetização [língua desconhecida] (1)	10/1
Armeiro [armas pessoais] (2)	11/3
Barganha (2)	11/3
Camuflagem (2)	11/3
Controle de Líquidos [água] (4)	13/10
Detectar Mentiras (2)	11/3
Diplomacia (1)	10/1
Disfarce (1)	10/1
Estratégias [táticas] (3)	12/6
Feitiço (4)	13/10
Geografia [Gotham City] (2)	11/3
Geografia [Inferno] (3)	12/6
Ilusão (4)	13/10
Improvisar Abrigo [todos] (3)	12/6
Improvisar Objetos (1)	10/1
Interrogatório (2)	11/3
Intimidação (4)	13/10
Investigação (2)	11/3
Lábia (2)	11/3
Língua [Inglês] (2)	11/3
Ocultismo (4)	13/10
Portal Dimensional (4)	13/10
Precognição (5)	14/15
Rastreamento (3)	12/6
Venefício (2)	11/3
	/
Armas [brancas de arremesso] (3)	12/6
Armas [brancas de contato] (4)	13/10
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	13/10
Rajada de Vento (4)	13/10
Rajada Gasosa de Fogo [sopro] (4)	13/10
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11 (+12)*	+13 (+14)*	3	3

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+14	+14	D2+4

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Rajada de Fogo	+15	+16	8	x	x

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano	5	0

Equipamento

Roupa do Etrigan

Custo	Poderes
40	Absorção de Danos [total] (5)
32	Ampliação de Físico (3)
14	Ampliação de Destreza (2)
24	Ampliação de Inteligência (2)
24	Carga de Poder [só é carregada se Etrigan for dominado por uma força numérica, 1 ponto por rodada, vinculado a Rajada de Energia] (8)
14	Compreensão de Línguas
40	Feitiço (8)
	- Abalo Sísmico (8)
	- Portal Dimensional (8)
	- Controle da Líquidos [água] (8)
	- Ilusão (8)
	- Rajada de Vento (8)
20	Idade Imutável
2	Percepção Extra-Sensorial - PES
20	- Precognição (10)
15	Presságio
24	Rajada de Energia [só pode ser utilizada se houver algum nível de Carga de Poder, libera toda o Poder em forma de explosão] (8)
64	Rajada Gasosa de Fogo [sopro: +2 / +3 > 8] (8)
70	Regeneração [7 pontos/rodada] (10)
15	Superpulo (3)

Pontos de Criação: Experiência:	27PA+904PC

PODERES E HABILIDADES

Fisiologia demoníaca: Etrigan era muito mais poderoso do que um demônio comum. Ele foi aprimorado misticamente e treinado por milhares de anos.

- Imortalidade
- Força sobre-humana: Etrigan era capaz de levantar um carro de polícia com facilidade e usá-lo habilmente como arma contra Glonth. Ele também pode se comparar a Lobo, que também tem força sobre-humana e já derrotou o Super-Homem no passado. Sua força é tão grande que ele foi capaz de colocar o Super-Homem em órbita.
- Durabilidade sobre-humana: sua carne demoníaca lhe confere um nível excepcional de durabilidade sobrenatural até mesmo contra os inimigos mais fortes e sua natureza obtém prazer com a dor física.
- Agilidade sobre-humana
- Cura acelerada
- Sentidos aprimorados: Etrigan tinha um sexto sentido, uma capacidade de sentir o mal ou o sobrenatural.
- Olfato Aprimorado: Etrigan tinha um olfato apurado.
- Audição aprimorada: Etrigan podia ouvir sons agudos que os humanos não conseguiam.
- Super salto
- Garras: Suas garras eram capazes de rasgar robôs de metal. Elas também eram capazes de ferir o Super-Homem, devido à natureza mágica de Etrigan.
- Presas
- Projeção do fogo do inferno: O Hellfire de Etrigan era uma de suas habilidades mais usadas e muito poderosa, já que afetou o Super-Homem várias vezes no passado. Etrigan também podia superaquecer seu próprio corpo, queimando a mão do Batman e até mesmo derretendo seu corpo no subsolo.
- Etrigan pode virar a cabeça em um ângulo que um ser humano não conseguiria (semelhante à personagem Regan MacNeil na clássica cena do Exorcista)
- Magia: Etrigan tem um alto domínio da magia. Ele tem habilidades místicas naturais devido à sua fisiologia demoníaca, bem como instrução mágica de Belial e capacitação de Merlin.
- Barganha demoníaca: Etrigan apresentou alguns exemplos de "realização de desejos" em troca de algo.
- Precognição: Etrigan previu seu encontro com Tommy Monaghan.
- Retrocognição: Etrigan pode entrar e observar eventos passados em tempo real, mas não pode ser visto nem interagir com a ilusão do tempo.
- Teletransporte: Etrigan pode recitar ou lançar feitiços para se materializar em novos locais.
- Invocação: Etrigan pode convocar outros demônios do Inferno.
- Eldritch Blast (Explosão Eldritch): Os projéteis de Etrigan penetraram nas defesas de Merlin em um estado enfraquecido.
- Necromancia: Etrigan foi capaz de ressuscitar os mortos-vivos.
- Pyrokinesis (Pirocinese): Etrigan criou uma figura de chamas para agir como isca.
- Geocinese: Etrigan criou uma onda de choque explosiva, rasgando o solo e culminando em uma enorme erupção. Ele envolveu Merlin em terra e também liquefez um piso de rocha, solidificando-o novamente para prender Lobo.
- Aerocinese: Etrigan projetou fortes rajadas de vento.
- Fotocinese: Etrigan uma vez criou um flash de luz ofuscante como uma distração temporária.
- Feitiço de Tempus Frangit: Etrigan pode usar esse feitiço para enviar a si mesmo ou a outras pessoas de volta no tempo. No entanto, ele não pode usá-lo para atravessar sua própria linha do tempo.

- Ilusion Casting (Lançamento de ilusão): Etrigan enganou seu próprio pai ao lançar um feitiço de encantamento em um espírito animal.
- Projeção de energia: Quando dominado por uma força numérica, Etrigan demonstrou a capacidade de projetar um tipo de explosão concussiva de seu corpo.

EQUIPAMENTO

Etrigan não costuma carregar equipamentos.

HISTÓRICO

Quando o arquiduque Belial invadiu as terras da Rainha Serpente, Ran Va Daath, os dois inimigos terminaram a guerra copulando nos cadáveres de seus mortos. Assim nasceu Etrigan. O primogênito de Belial foi marcado com um sigilo, e o bebê imediatamente expressou o prazer da dor. O jovem demônio era tão difícil de controlar que o próprio Lúcifer instruiu Belial a controlá-lo. Nenhuma quantidade de surras poderia domar alguém que gostava de tortura física, então Belial exilou a mãe de Etrigan em Masak Mavdil e disse ao filho que as travessuras dele a afastaram.

Etrigan apenas atacou ainda mais o pai e, quando adulto, enganou-o para que se apaixonasse por um espírito animal usando um amuleto de glamour, o que foi revelado com o nascimento de um filho bode. Belial tentou virar o novo irmão de Etrigan contra ele, mas o Lorde Bode Expiatório só nutria uma afeição não correspondida pelo irmão mais velho. Frustrado, Belial deixou o Inferno por várias décadas, retornando com um terceiro filho nascido de uma bruxa mortal, Merlin. A criança foi criada com um único propósito: gerar um mago com poder mágico suficiente para subjugar Etrigan.

Etrigan foi originalmente convocado à Terra para servir Merlin em uma tentativa final desesperada de proteger Camelot e seu Livro da Eternidade da bruxa maligna Morgaine le Fey. Quando ficou claro que o reino cairia de qualquer maneira, Merlin amarrou o demônio indisciplinado a um camponês mortal chamado Jason, enquanto Merlin se escondia para descansar. No caos do feitiço de ligação, o amálgama demônio-mortal massacrou a esposa e os filhos de Jason. Quando a carnificina foi descoberta, a cidade se voltou contra Jason e Etrigan foi inadvertidamente convocado pela primeira vez, massacrando toda a aldeia.

Daquele dia em diante, o homem e a fera trabalharam em conjunto. Etrigan incitou guerras e conflitos e, em troca, Jason ganhou riqueza e status. No final da Quinta Cruzada, em 1221 d.C., Etrigan foi convocado por Reynald de la Montaigne para sitiar a fortaleza de Al Salah. O demônio só ajudaria se o bispo comandante fizesse um acordo: ele derrotaria o inimigo em troca do Livro da Eternidade e tomaria emprestada a alma do comandante para que ele não pudesse renegar. No dia seguinte, os francos acreditaram que Etrigan havia voltado atrás em sua palavra, pois suas forças foram massacradas nas muralhas. Somente quando as forças dos cruzados estavam suficientemente esgotadas é que Etrigan se revelou para ressuscitar os soldados mortos para se vingarem.

Etrigan e Jason continuaram a saquear por séculos, chegando a entregar a alma do Capitão Scumm diretamente a Lúcifer. Eles devastaram a Europa e a América até que Etrigan foi longe demais em 1917. Na terceira batalha de Ypres, Etrigan foi convocado para derrotar os alemães, mas trouxe suas próprias forças demoníacas do Fosso que também assassinaram todas as tropas do Capitão Blood. Blood quase enlouqueceu ao testemunhar a carnificina, então Etrigan lançou apressadamente um feitiço para poupar a mente de seu hospedeiro, apenas para apagar as memórias de todo o passado de Blood.

Por mais de meio século, Jason viveu uma boa vida sem qualquer conhecimento de Etrigan, até que foi convocado para a cripta de Merlin e recitou o encantamento para libertar

o demônio. Infelizmente, Blood foi seguido pela decrépita Morgaine le Fey, que cobiçava um feitiço para restaurar sua juventude. A feiticeira simplesmente conseguiu deter o demônio, revertendo-o de volta à forma mortal. Ela escapou com as informações necessárias e Etrigan não conseguiu impedi-la de concluir o ritual. Morgaine logo retornou, dessa vez para reivindicar a Pedra Filosofal. Ela conseguiu convocar Kafir, o Chifrudo, para lutar contra Etrigan e marcou o Demônio para controlá-lo.

Etrigan acabaria se reunindo com Merlin pela primeira vez desde a época de Arthur. Uma entidade conhecida como Kamara deixou um rastro de morte em sua jornada até Gotham City, onde encontrou Jason Blood. O monstro do medo entregou sua presa à bruxa que o convocou, Ugly Meg, que servia ao Duque de Ferro. O plano de Meg Feia para atrair Merlin foi bem-sucedido, mas sua arrogância a levou à ruína ao enfrentar Etrigan, que devolveu a verdadeira fonte de poder de Meg de onde ela veio.

O mal seguiu Etrigan de volta do ducado da Transilvânia depois que ele lutou contra a criatura feroz conhecida como "the Howler". Eric Shiller, a infeliz alma possuída pela Entidade Primordial, viajou de volta à América com Blood na esperança de exorcizá-la. O ritual foi interrompido e Etrigan foi convocado para afastar a fera com chamas demoníacas, mas ela caiu da janela do apartamento de Blood, matando Shiller.

Os problemas de Etrigan haviam apenas começado quando um jovem bruxo perturbador procurou Jason em busca de proteção. O garoto bruxo não estava mentindo sobre estar sendo perseguido por seu próprio povo, mas Klarion e seu familiar tinham segundas intenções. Quando Etrigan salvou o garoto usando o símbolo hexagonal do próprio povo bruxo contra eles, Klarion rapidamente revelou sua verdadeira face, esperando fazer do demônio seu servo. Etrigan, de forma inteligente, aceitou seu novo "mestre" em um estratagema para transportar magicamente o menino bruxo para outra dimensão. Infelizmente, Klarion foi capaz de obter o contrafeitiço para escapar, retornando ao apartamento de Blood para se vingar. O witchboy criou um doppelgänger de seu "tio" Jason, que ele ordenou que destruísse os três melhores amigos de Blood. Etrigan correu para salvá-los e, embora tenha conseguido, começou a desaparecer da existência quanto mais tempo o doppelgänger permanecia na Terra. O poder da Pedra Filosofal restaurou a forma material do Demônio e ele lutou contra seu próprio doppelgänger antes de aprisionar seus inimigos na Região do Além.

Como Kalrion quase expôs a identidade de duelo de Blood durante uma festa, Jason tentou destruir o demônio interno com a Pedra Filosofal para que ele pudesse ter uma vida normal. Ele se envolveu em uma geada eldritch e o frio antinatural extinguiu a entidade nascida no inferno dentro dele. Imediatamente depois, porém, Glenda foi raptada pelo esquivo Fantasma dos Esgotos e Blood precisou da ajuda do demônio. Mais uma vez usando o poder da pedra, Blood se envolveu em chamas demoníacas e despertou Etrigan. O Demônio conseguiu localizar o Fantasma em um teatro abandonado e soube de seu passado amaldiçoado. Etrigan ajudou o Phantom convocando o espírito de Galatea, que possuiu o corpo de Glenda e reverteu o feitiço.

Mais tarde, Blood foi sequestrado pelo sádico Barão von Rakenstein, um cirurgião ocultista que planejava transplantar a cabeça de Blood em seu monstro, dando ao demônio um novo corpo poderoso que poderia ser controlado pelo cientista louco. A Pedra Filosofal se mostrou inestimável mais uma vez, pois iniciou a convocação de Etrigan enquanto Blood estava sedado. O demônio já havia derrotado um dos ancestrais de Rakenstein e não perdeu tempo, libertando o monstro de Evilstein e destruindo o laboratório. O Barão e Igor conseguiram escapar por uma saída secreta e confrontaram o Demônio nas ruas de Gotham. O chicote elétrico do Barão não foi páreo para o poder da pedra, e Etrigan transformou os dois vilões em abutres.

Ainda subjugado pela influência de Merlin, Jason podia invocar Etrigan com alguma confiança, pois sua natureza malévola estava controlada. A dupla encontrou e ajudou vários heróis ao longo do tempo, sendo o primeiro deles o Batman, quando Gotham estava sob a ameaça de uma criatura de lava semelhante a um homem, que não podia ser detida. Com os poderes de Randu, eles descobriram que o ser morto-vivo era Jack Dobbs, um homem que foi condenado a ser enforcado na Lady Claire no momento em que o Krakatoa entrou em erupção. Etrigan recuperou a corda original do Museu de Gotham e salvou a vida de Batman ao completar a sentença de morte, colocando a alma de Dobbs em repouso.

Etrigan salvou o Cruzado de Capa mais uma vez quando o mago chinês Shahn-Zi foi ressuscitado, transformando o Batman em um verdadeiro morcego vampiro. Etrigan invocou Merlin para que também lhe permitisse um feitiço de transformação. Shahn-Zi assumiu a forma de uma cobra gigante, então Etrigan usou a magia de Merlin para se transformar em um mangusto e matou o mago maligno, desfazendo sua maldição sobre o Batman.

Mais tarde, Jason foi obrigado a viajar para Houma, Louisiana, onde o Kamara havia ressurgido. O monstro do medo estava atacando as crianças de Elysium Lawns e Etrigan foi convocado para combatê-lo mais uma vez. A Kamara estava forte por ter se alimentado e conseguiu se defender de Etrigan e do Coisa do Pântano. O demônio deduziu que a Kamara estava sendo ancorada no plano mortal por um garoto, Paul, que Etrigan decidiu matar para banir o que Paul chamava de "o Rei Macaco". O Coisa do Pântano não permitiu que o Demônio machucasse a criança e eles lutaram ferozmente, mas foi Paul quem enfrentou seus medos e fez a Kamara encolher, permitindo que Etrigan engolisse o pedaço e o enjaulasse para sempre. Etrigan saiu calmamente, mas não sem antes dar um aviso enigmático a Abby de que forças mais sombrias estavam em ação.

Depois que o Blue Devil recuperou seu tridente de Nebiros, ele descobriu que ele havia sido possuído por uma entidade sombria quando o corrompeu na estreia do filme Blue Devil. Jason sentiu a presença infernal vinda de Nova Orleans e liberou o Demônio para investigar. Etrigan foi direto para Hollywood (depois de uma rápida refeição na lanchonete Goldie's Grub e de se perder). Quando Etrigan chegou ao Blue Devil, a entidade já havia sido exorcizada por Zatanna sem seu conhecimento, e Etrigan atacou Cassidy. Zatanna tentou deter Etrigan com uma saraivada de tijolos, mas Etrigan virou o feitiço contra ela. Quando Cassidy percebeu que Etrigan estava buscando o mal no tridente, ele explicou que já havia sido resolvido, e Etrigan simplesmente fugiu.

Pouco tempo depois, Etrigan se viu atraído para o salão de Madame Xanadu em Greenwich Village, junto com Jack Ryder e o Phantom Stranger, para falar sobre a ameaça iminente de Felix Faust. O feiticeiro das trevas invadiu a oficina de Cassidy para roubar um orbe que Etrigan, após destruir seis milhões de dólares em maquinário de dublês renegados, revelou ser um ovo de demônio. Fausto não conseguiu obter um segundo ovo controlando o Homem-Morcego, então ele chocou as ninhadas de bebês infernais remotamente. O primeiro ovo eclodiu nas mãos de Etrigan, mas ele simplesmente devorou as larvas com avidez antes que elas pudessem chegar à piscina de nascimento. Um diabinho de fato chegou ao seu destino, tornando-se a semelhança de Nebiros, contra o qual Etrigan continuou a lutar, mordida por mordida, até ser derrotado pelo "Spirit Squad" do Creeper.

Etrigan se reuniu mais uma vez com as forças ocultas do bem, dessa vez no Inferno, para combater a Escuridão Primordial que ameaçava desfazer toda a existência. O ressurgimento da antítese da Criação fez com que os exércitos do Inferno se dividissem, e Etrigan e seus companheiros Rhymers se uniram contra a Escuridão. Adornado com sua armadura de batalha, Etrigan liderou um exército de duzentos homens contra as forças oponentes e atacou pessoalmente a própria Entidade das Sombras. Envolvida pela escuridão, a inquisitiva

Escuridão perguntou a Etrigan o que ela era. Etrigan explicou que a Sombra era a personificação do mal, fadada a um conflito sem fim com a Luz. Assim, a Escuridão só aprendeu o conceito de fatalismo e inevitabilidade com Etrigan e, insatisfeita, expulsou a "coisinha" de seu ser. Etrigan ficou inconsciente na costa do Mar Sem Sol, revivendo bem a tempo de testemunhar o encontro entre a Luz e a Escuridão.

Etrigan era muito paciente. Ele esperou que uma mulher como Glenda entrasse na vida de Jason por séculos. Ela foi o catalisador que levou Blood a aprender mais sobre o demônio e como sua ascendência pode ser a chave para libertá-lo de Jason. Etrigan foi convocado em um círculo de ligação em Tintagel, onde Glenda lhe mostrou uma imagem do Arquiduque Belial. Ela ficou desapontada quando Etrigan não deu nenhuma resposta - até que ela fez as perguntas certas. Etrigan foi magicamente obrigado por Merlin a não falar sobre certas coisas, mas ele conseguiu contornar certas barreiras fornecendo respostas mais esotéricas. Ele enviou Jason e Glenda para buscar o Livro de Belial, o que só levou Glenda a ser raptada para o Inferno. Jason invocou Belial em busca de respostas e do retorno de Glenda, mas, mais uma vez, acabou em tragédia. Etrigan forçou sua própria invocação no círculo de ligação criado para seu pai e falou a Glenda sobre a fraqueza de Merlin. Retornando a Tintagel, Jason e Glenda colocaram Merlin em transe e o atraíram para o espinheiro. A maldição mágica baniu Merlin da Terra e quebrou seu controle sobre Etrigan. O demônio se libertou de sua prisão mortal e enfrentou seu carcereiro pessoalmente. Percebendo que Etrigan o havia feito de bobo, Jason se sentiu humilhado e vazio, e Etrigan decidiu deixá-lo viver na miséria em vez de matá-lo. Etrigan zombou de seu antigo anfitrião com um beijo de despedida e fugiu para a noite, livre!

A separação durou pouco, pois Jason Blood logo começou a envelhecer em um ritmo acelerado e Etrigan compartilhou seu destino. O demônio murcho foi capturado e contido por Darkseid, onde ele e Highfather convenceram o relutante Blood a fundir novamente sua alma com Etrigan para salvar o universo. Mas Darkseid tinha suas próprias segundas intenções. Amarrando-se a Etrigan em um arnês dimensional, Darkseid entrou em um reino de bolso escuro para subjugar a Entidade Anti-Vida. Ao se fortalecer usando Etrigan como um canal para energias místicas, a arrogância de Darkseid os deixou presos à mercê da Entidade. Felizmente, eles foram salvos pelo Doutor Destino que, junto com Orion e Highfather, combinou suas forças para combater a Entidade com um cinque de poder cósmico, mas mesmo o poder quase onipotente que Destino canalizou não foi suficiente para deter a implacável Entidade. Como último recurso, o Doutor Destino usou o poder para destruir a própria dimensão, erradicando a ponte entre a Anti-Vida e seu universo para o desprezo de Darkseid.

Embora estivesse unido mais uma vez, com Merlin incapacitado, Etrigan agora era convocado ao lado de Jason Blood em vez de trocar de lugar. Amargurado, Jason tentou dar as costas à magia, mas ao aceitar um trabalho de exorcismo, precisou da ajuda de Etrigan. Embora Etrigan tenha eliminado Malefik, ele também tentou comer a criança que havia sido possuída, até que Jason ameaçou cortar os próprios pulsos. Não demorou muito para que ele fosse convocado novamente na Inglaterra para enfrentar a revivida Morgaine le Fey, que prendeu Etrigan em uma rocha e o torturou, levando-o a pensar que ela estava recebendo poderes de outra magia que não a sua. Quando o tolo Blood distraiu Morgaine jogando sua própria mão decepada nela, Etrigan rapidamente se libertou quando seu hospedeiro mortal estava em perigo e engolfou a cabeça de Morgaine no Fogo do Inferno, queimando a carne de seu crânio até que ela morresse, após o que ele decidiu comê-la. Depois de repreender Blood por seu comportamento imprudente, Etrigan informou a seu hospedeiro que seus amigos haviam sido manipulados por Asteroth para o Inferno, mas ele não sabia ao certo com que propósito. Relutantemente, Jason Blood abriu um portal para o Inferno, onde foi

confrontado com Asteroth. Etrigan foi convocado e subjugado pelo Arquiduque, que havia roubado a força mágica de Merlin. Etrigan foi amarrado a um altar de sacrifício com Blood, Merlin, Glenda e Randu, mas, antes que Asteroth pudesse começar seu ritual, Merlin alimentou Etrigan com a última de suas magias por meio dos outros, que se libertou e deteve Asteroth antes de fugir com Blood.

No Inferno, e com Merlin livre, Etrigan pôde vagar enquanto Blood estava dormindo. Ele foi até o rio Styx para consultar o Oráculo sobre onde deveria ir para aumentar seu poder e se isso o tornaria rei. O Oráculo o instruiu a procurar sua mãe em Masak Mavdil e confirmou que ele realmente tinha o potencial para governar o Inferno. No grande poço, ele se reuniu com Ran Va Daath, que prometeu suas forças para ajudá-lo a derrubar o Triunvirato Satânico, persuadindo Belial a fazer o mesmo, e ganhou a lealdade de Abaddon. No entanto, Merlin localizou Blood e tentou mantê-lo acordado com uma poção, mas Etrigan havia se preparado para essa eventualidade e forçou Blood a beber a solução sonífera de Ran Va Daath, permitindo que Etrigan subjugasse Merlin e sitiasse a fortaleza de Belzebu, antes de liderar seus exércitos até o palácio de Lúcifer, onde o Anjo da Luz simplesmente se rendeu sem resistência. Com a vitória, Etrigan foi coroado rei do Inferno em Masak Mavdil e anunciou seus companheiros do triunvirato, Ran Va Daath e Abaddon. Belial ficou furioso com a traição, mas o poder de seu filho era grande demais com a Coroa de Chifres, e Etrigan arrancou o coração de seu peito, jogando-o no Fosso com Belzebu. Lúcifer recusou-se a ser banido e saiu casualmente, observando como estava desapontado com as ambições do demônio. Mesmo assim, Etrigan torturou Merlin para que ele quebrasse o feitiço de amarração. O demônio foi enganado e logo se viu lutando contra Blood, que lhe roubou a coroa enquanto recitava o temido encantamento para prendê-lo em sua prisão mortal. Com o demônio fundido mais uma vez com Blood, Merlin não perdeu tempo e os enviou de volta à Terra.

O Estranho Fantasma sentiu um grande mal e foi ao Asilo Arkham para tentar aliviar a mente de Tenzin Wyatt. Wyatt criou uma tulpa de raiva, que se aproximou da casa de Jason Blood. Klarion também estava se aproximando da casa, pois tanto ele quanto a tulpa buscavam retribuição. Nenhum deles sabia que Jason Blood havia saído para meditar no Nepal. Jason Blood continuou sua meditação no templo da Sociedade do Dragão Verde, no Nepal. O Estranho Fantasma tentou convencer Jason a voltar para Gotham, mas ele recusou. Em um determinado momento, Klarion formou uma nova "gangue" para se vingar de Etrigan. Enquanto isso acontecia, Jason Blood meditava sobre seu próprio passado, e a Sociedade do Dragão Verde deu as boas-vindas ao "Destruidor" na Terra. "O Destruidor" acabou sendo o caçador de recompensas Lobo. A Sociedade do Dragão Verde convenceu Lobo a jogar uma bomba atômica em Megiddo para promover seus próprios objetivos distorcidos, mas Jason resistiu e se transformou em Etrigan para deter Lobo. Etrigan e Lobo lutaram, até que ambos perceberam que tinham os mesmos objetivos destrutivos e formaram uma aliança. Mas Etrigan e Lobo voltaram a lutar entre si e contra a gangue de Klarion. As coisas só pioraram quando Lobo sequestrou uma bomba de hidrogênio e foi com seu porco espacial até Meggido para detonar a bomba. Jason Blood teve que libertar Etrigan para se salvar, e Etrigan foi atrás de Lobo, para que Etrigan pudesse detonar a bomba e não Lobo.

Klarion testemunhou a aparente morte da Mulher Maravilha nas mãos de Circe. Por ser travesso, Klarion enviou a Mulher-Maravilha para a Região do Além, onde ela encontrou Etrigan e Jason Blood. Houve uma luta entre Etrigan e a Mulher-Maravilha, e Jason teve que forçar o Demônio a voltar atrás, antes que Etrigan matasse a Mulher-Maravilha.

O pesquisador Phil Harrity foi contratado pelo Sr. Dingle para encontrar o candidato presidencial conservador perfeito. Harrity analisou os aspectos do conservador perfeito em seu computador três vezes, o que invocou o demônio Etrigan. Etrigan começou a concorrer

à presidência. Mas uma tentativa de assassinato quase arruinou sua campanha. Etrigan tentou matar o assassino, mas o Super-Homem o impediu, e os dois acabaram lutando entre si. Durante a briga, Etrigan tentou fazer com que o Homem de Aço apoiasse sua candidatura, mas o Super-Homem recusou. Etrigan quase ganhou a presidência, mas ela lhe foi negada.

Jason Blood procurou o Livro da Eternidade para ajudar seu amigo, Harry Matthews. Jason Blood encontrou o Livro da Eternidade, que pertencia a um zelador que se recusava a entregá-lo. Jason libertou Etrigan, e Etrigan e o demônio lutaram magicamente, o que alertou Asteroth sobre o Demônio. Jason libertou Etrigan, e Etrigan e o zelador lutaram magicamente, o que alertou Asteroth sobre o Demônio. Enquanto isso, Lobo viajou para a Terra, com um problema para resolver com Etrigan. Lobo finalmente chegou à Terra, e uma luta inevitável entre Etrigan e Lobo aconteceu. Etrigan terminou a luta e pediu a Lobo que viajasse para o Inferno com ele. Etrigan, Lobo e Harry viajaram para o Inferno para pegar o Livro da Eternidade, mas tiveram dificuldade para encontrá-lo em meio ao caos. Morax se juntou a eles. Etrigan e seus amigos rastrearam a alma de Harry até a Fortaleza Impenetrável de Flyn, onde estava o coração de Belial. Etrigan e companhia chegaram ao forte, Etrigan conheceu os novos governantes do Inferno, Remiel e Duma, e Etrigan trocou o coração de Belial pela alma de Harry. No entanto, Merlin estava brincando com eles o tempo todo e supostamente matou Etrigan. A Coisa-Que-Não-Pode-Morrer estava chateada com a [aparente] morte de Jason Blood e começou uma briga no funeral de Etrigan. Etrigan, que não havia morrido, interrompeu a luta e a impediu.

Jason Blood concordou, a contragosto, em deixar Etrigan ir atrás de Asteroth, porque Etrigan havia ajudado a salvar a alma de Harry Matthew. Etrigan não conseguiu matar Asteroth e contratou Hitman para ajudá-lo. Etrigan também afastou Glenda Mark de sua vida, e Asteroth revelou seus verdadeiros planos. Etrigan tentou frustrar o plano de Asteroth influenciando seus amigos televangelistas, mas era tarde demais, pois Asteroth já havia concluído seu ritual, convocando o poderoso Gothodaemon. Etrigan e Hitman lançaram um ataque em grande escala contra o Gothodaemon, que funcionou, mas causou muito caos em Gotham City.

NOME: Exterminador

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8	x2		
Destreza	10	(x2)		
Inteligência	7			
Percepção	11			
Vontade	12			
Mente	14			
Sorte	20			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
-2	Característica Óbvia [caolho de cabelos brancos]
2	Harmonia com o Corpo
6	Imunidade à Doenças (3)
4	Imunidade à Dor
-3	Mutilado [caolho lado direito]
3	Recuperação Rápida
8	Reflexos em Emergências (2)
15	Reflexos Rápidos (3)
5	Resistência Térmica [frio e calor]
48	Sentidos Ampliados [todos] (6)
6	Treinamento Intensivo
16	Ampliação Mental (8)
-6	Anseio de Poder (gravíssimo)
3	Bom Senso
8	Carisma (2)
-4	Cobiça (grave)
20	Conexões [Batman +1] (6)
19	Conexões [Exército dos Estados Unidos +2] (5)
13	Conexões [submundo +2] (3)
16	Conexões [terroristas em escala mundial +2] (4)
15	Conexões [W. R. Wintergreen +3] (3)
25	Conexões [Titãs +2] (7)
-4	Devoção [família] (grave)
-4	Devoção [Estados Unidos] (grave)
-6	Honra [sempre cumpre sua palavra, raramente abandona seus companheiros, nunca desiste de um contrato, protege os civis na medida do possível, evita arriscar vida de outros] (gravíssima)
8	Instinto [estratégias de combate] (2)
-4	Intolerância [traidores] (grave)
8	Prontidão (2)
45	Recursos (10)
-4	Teimosia [grave]
36	Vontade Forte (6)

Habilidades Fisicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	14/10
Arremessar/Interceptar (3)	13/6
Correr (3)	13/6
Escalar (3)	13/6
Escape (3)	12/3
Furtar (3)	13/6
Furtividade (4)	14/10
Levantamento de Peso (4)	11/10
Montar [cavalos] (2)	12/3
Natação (3)	13/6
Veículos [aéreos, aquáticos, terrestres] (3)	13/18
	/
Administração (1)	8/1
Armeiro [armas pessoais] (3)	10/6
Arrombamento (4)	11/10
Atuação (1)	8/1
Barganha (3)	10/6
Camuflagem (2)	9/3
Demolição (3)	10/6
Detectar Mentiras (1)	8/1
Diplomacia (2)	9/3
Direito (2)	9/3
Disfarce (2)	9/3
Eletrônica (1)	8/1
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Espionagem (3)	10/6
Estratégias [militares] (3)	10/6
Etiqueta (3)	10/6
Explosivos (3)	10/6
História [militar] (3)	10/6
Improvisar Abrigo [todos] (4)	11/10
Improvisar Objetos (2)	9/3
Interrogatório (2)	9/3
Intimidação (4)	11/10
Investigação (2)	9/3
Lábia (2)	9/3
Liderança (3)	12/6
Mecânica (1)	10/1
Operação [computadores] (3)	12/6
Pesquisa (2)	11/3
Programação [computadores] (2)	10/1
Rastreamento (3)	12/6
Sistemas de Segurança (4)	11/10
Venefício (2)	11/3
	/
Artes Marciais [+4, +4, +4 > D2] (5)	13/15
Armas [brancas de arremesso] (4)	14/10
Armas [brancas de contato] (4)	14/10
Armas [de fogo] (4)	14/10
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+13	+18	2 (3/4)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+16	+16	D2+2
Faca	+16	+16	D2+2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Bastão Energético	+16	+17	6	1/3	25
Facas	+15	+16	D2+1	1	2
Granadas	+14	+15	esp.	1	4
Pistola Uzi	+15	+17	D2+3	1/3	8

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano + Armadura	5	0

Equipamento

- 1 Armadura do Exterminador (Absorção: 4)
- 1 Arpéu e corda (40 m, 2T)
- 1 Bastão Energético [+2 / +3 > 6, cad: 5, carga: 25]
- 2 Facas [arremesso e contato: +1 / +1 > D2]
- 2 Granadas Atordoantes [+0 / +1 > esp.]
- 1 Granada Cegante [+0 / +0 > esp.]
- 1 Granada Explosão [+0/ +1 > D3+2.]
- 1 Luneta (Visão Telescópica: 5)
- 3 Pentes adicionais para a Pistola Uzi
- 1 Pistola Uzi [+2 / +3 > D2+3, cad: 1/3, carga: 8]
- 1 Radiocomunicador

Dados Gerais

Nome: Slade Wilson
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: Mercenário
Também Conhecido Como: Desconhecido
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Variável
Aparência: Caucasiano, olhos negros e cabelos brancos
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal (uma pena já cumprida)
Grupos a que foi filiado no passado: Exército dos Estados Unidos, C.O.L.M.E.I.A., Titãs

Custo	Poderes
8	Absorção de Dano [todos] (1)
16	Ampliação de Físico (2)
12	Imunidade [venenos] (3)
10	Regeneração [1 de vida por Rodada] (4)
10	Super Pulo (2)

Pontos de Criação: Experiência:	25PA+610PC

PODERES E HABILIDADES

O Exterminador possui uma constituição física sobre humana e uma resistência natural a venenos e outras drogas; além de uma regeneração bastante acelerada. Além disso seu cérebro utiliza cerca de 90% da sua capacidade, o que lhe concede reflexos e um tempo de reação sobre humano. Mesmo antes de adquirir seus poderes Wilson já era um soldado das forças especiais, sendo treinado em diversas técnicas de infiltração, táticas e combate (armado e desarmado). Tudo isso qualifica Slade Wilson como um dos homens mais perigosos do planeta.

EQUIPAMENTO

Wilson utiliza uma série de equipamentos e armas:

- Armadura do Exterminador: o capacete e a armadura do Exterminador são revestidos com kevlar e, posteriormente, com malha de Prometium, o que a torna incrivelmente resistente a ferimentos convencionais.
- Arpéu e corda: o arpéu (dobrável) está ligado a um cabo (capaz de suportar até 2 toneladas) com 40m de comprimento
- Facas: se parecem com facas normais, mas são feitas com aço superior e revestidas com Prometium, sendo balanceadas para arremesso
- Granadas - Explosão: D3+2
- Granadas Atordoantes: são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOSÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.
- Granadas Cegantes - Explosão: 2, Clarão: 5
- Luneta - Visão Telescópica: 5
- Radiocomunicador: RADIO: 7, COD: 4, além de se comunicar com seus companheiros este rádio pode ser sintonizado na faixa da polícia e utilizado como telefone celular.
- Superbomba: o Exterminador carrega uma bomba-relâmpago multimilionária especialmente projetada, capaz de incapacitar toda a Liga da Justiça, inclusive o Super-Homem, embora apenas o tempo suficiente para que ele possa fugir.

RECURSOS: 10

HISTÓRICO

Slade Wilson mentiu a respeito de sua idade e se alistou aos 16 anos para lutar na guerra da Coréia, e se destacou tanto que ganhou uma medalha, e foi enviado para um treinamento avançado. Neste treinamento ele conheceu Adeline Kane, uma das instrutoras de treinamento avançado. Os dois se apaixonaram e se casaram seis meses depois do fim do treinamento. Então Slade foi enviado para o Vietnã, enquanto Adeline ficou nos estados Unidos para dar a luz a Grant, o primeiro filho do casal.

Algum tempo depois Slade foi voluntário para um experimente envolvendo um soro que deveria aumentar sua produção de adrenalina e torná-lo mais resistente a soros-da-verdade. O experimento deu errado e Wilson quase morreu, escapando por pouco da morte ele foi examinado pelos médicos do exército e declarado inválido e transferido para a reserva.

Contudo Wilson se recuperou, lentamente a princípio, depois assustadoramente rápido, em questão de semanas Wilson recuperou-se completamente; mais do que se recuperar ele se tornou um meta-humano. O novo Slade Wilson possuía reflexos assustadoramente rápidos, superforça, e uma capacidade regenerativa acima da média. Seu filho mais novo Joseph foi concebido após estes testes e nasceu com poderes mutantes (que eventualmente o levaram a se tornar o Titã conhecido como Jerico).

Afastado do exército contra a sua vontade Wilson se dedicou a caça de grandes animais na África, este interlúdio durou até que um velho camarada (o major inglês Wintergreen) havia

sido capturado pelos vietcongs. Incapaz de deixar um amigo na mão, Wilson roubou um avião e resgatou sozinho seu velho amigo.
Incapaz de se manter longe da ação Wilson retomou sua carreira de “grande caçador branco”, mas isso não o satisfez por muito tempo. Wilson criou a identidade do Exterminador, um mercenário que realizava qualquer trabalho contanto que isso não envolvesse genocídio de civis ou ameaçasse os Estados Unidos.

Em pouco tempo ele construi uma excelente reputação, de ser extremamente competente e de nunca trair um empregador (uma vez aceito um contrato ele era cumprido, não importa a que custo, e depois “esquecido”). As coisas foram bem até que um terrorista conhecido como CHACAL, raptou Joseph Wilson, e o usou para chantagear o Exterminador para revelar certas informações a respeito de um antigo contrato.

Slade e Adeline Wilson rastearam e encurralaram o Chacal mas este tomou o jovem Joseph como escudo e ameaçou cortar a garganta do garoto se ambos não se rendessem. Adeline aceitou, mas Slade tentou um ataque surpresa que não foi rápido o bastante... O Chacal foi morto, mas não antes de cortar parte da garganta de Joseph e deixou mudo. Enfurecida com o marido que preferiu sacrificar seu filho a entregar um cliente Adeline atirou em Slade pelas costas a queima roupa. Os reflexos do Exterminador salvaram sua vida, mas não o seu olho direito. Os dois se separaram logo depois.

Wilson recusou um contrato com a C.O.L.M.E.I.A. para eliminar os Novos Titãs. Para manipulá-lo a C.O.L.M.E.I.A. recrutou seu filho Grant e lhe concedeu poderes semelhantes (e até mesmo superiores) aos do seu pai, em troca dele destruir os titãs; Grant se tornou o DESTRUIDOR. Devido a instabilidade de seus poderes Grant morreu combatendo os Titãs.

Jurando cumprir a palavra de seu filho Slade assumiu para si o contrato contra os Titãs. O que ele não sabia é que a C.O.L.M.E.I.A. tinha planejado a morte de Grant apenas para atrair seu pai para o contrato.

Depois de falhar em uma abordagem direta o Exterminador, decidiu empregar meios mais sutis e infiltrou a jovem conhecida como Terra (Tara Markov) entre os Titãs para atacá-los separadamente em suas identidades civis. O plano foi um sucesso e Wilson conseguiu capturar todos os Titãs, menos Dick Grayson, e os entregou para a C.O.L.M.E.I.A., encerrando o contrato de seu filho Grant.

Ironicamente foi com o auxílio de seu filho Joseph, em sua aventura como Jerico, que auxiliou Asa Noturna no resgate dos Titãs. No desenrolar dos acontecimentos Terra perdeu o controle e acabou tirando sua própria vida; os Titãs foram resgatados e o Exterminador capturado. Slade foi preso mais acabou sendo libertado devido a falta de provas. Após uma longa conversa com Mutano, Slade declarou que pretendia retornar para a África e se aposentar.

Mas novamente a inatividade acabou trazendo o Exterminador de volta a atividade. Algum tempo depois Wilson recebeu mais um duro golpe, seu filho (e muitos outros Titãs) foi raptado pela organização dos Gnus e ele se uniu aos Titãs em uma busca desesperada. Infelizmente ele descobriu que o próprio Jerico era o responsável pelos raptos, no decorrer dos acontecimentos Wilson que matar o seu filho Joseph (que se encontrava dominado por forças malignas originadas de Azurath) para evitar um mal maior se abatesse sobre a Terra.

A morte de Joseph afetou muito a maneira como Wilson vê o mundo. Sua vida particular foi arruinada pela sua carreira e pelos seus inimigos: sua esposa Adeline o deixou (ele ainda o amava), seus dois filhos Joe e Grant foram mortos. Isso o tornou alguém frio e distante, tratando igualmente amigos e inimigos; mas com um senso particular de justiça. Buscando alívio para sua lama torturada o Exterminador continua sua carreira de mercenário e as vezes herói.

Após um tempo passado como agente do governo e em um sabático de caça na África, Slade voltou à vida mercenária e enfrentou o Batman e o Asa Noturna em várias ocasiões. Sua última missão foi ao lado dos Titãs contra o reavivada C.O.L.M.E.I.A. liderado por sua ex-mulher, Adeline Kane, que foi morta na batalha.

NOME: Hitman

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	8			
Inteligência	7			
Percepção	9			
Vontade	10			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
-3	Característica Óbvia [olhos inteiramente negros]
5	Reflexos Rápidos (2)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
4	Ampliação Mental (1)
12	Conexões [Bar do Noonan +3] (2)
-2	Hábitos Detestáveis [boca suja] (leve)
-6	Honra [nunca abandona seus amigos, sempre paga suas dívidas, nunca mata os "caras que estão do lado certo da lei", só aceita contratos para matar aqueles que acredita que mereçam, nunca utilizar seus poderes para roubar no poker quando jogando entre amigos] (gravíssima)
-2	Luxúria (leve)
-2	Paranoia (leve)
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
-2	Reputação Má [assassino de aluguel conhecido em Gotham -2] (2)
-2	Vício [apostar em cavalos e jogos] (leve)
-2	Vício [bebidas] (leve)
-4	Vício [cigarros] (grave)
-2	Vício [jogo] (leve)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	9/1
Correr (2)	8/1
Escalar (1)	9/1
Furtividade (3)	11/3
Natação (1)	8/1
Sacar Rápido [armas de fogo] (4)	12/10
Veículos [terrestres] (2)	10/3
	/
Armeiro [armas de fogo] (1)	8/1
Arrombamento (2)	9/3
Camuflagem (2)	9/3
Disfarce (1)	8/1
Eletrônica (1)	8/1
Escolaridade [inglês americano] (2)	9/3
Estratégia [militar] (1)	8/1
Explosivos (2)	9/3
Furtar (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Identificação [itens falsos] (1)	8/1
Improvisar Abrigo [todos] (2)	9/3
Intimidação (2)	9/3
Interrogatório (1)	8/1
Investigação (3)	10/6
Lábia (2)	9/3
Ler Pensamentos (3)	10/6
Liderança (1)	8/1
Manha (3)	10/6
Medicina (2)	9/3
Operação [computadores] (1)	8/1
Pesquisa (1)	8/1
Política (1)	8/1
Rastreamento (2)	9/3
Sistemas de Segurança (2)	9/3
Venefício (1)	8/1
	/
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	11/3
Armas [brancas de arremesso] (3)	11/3
Armas [brancas de contato] (2)	10/3
Armas [de fogo] (5)	12/15
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10 (+14)*	+10	2 (3)*	2

*se envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+11	+11	1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Automática .45**	+14	+15	D2+2	1/3	16
AutoMag 44**	+14	+15	D2+2	1/3	6

**As balas das duas armas de Hitman, são perfurantes, sendo que qualquer proteção tem seu índice dividido por 2

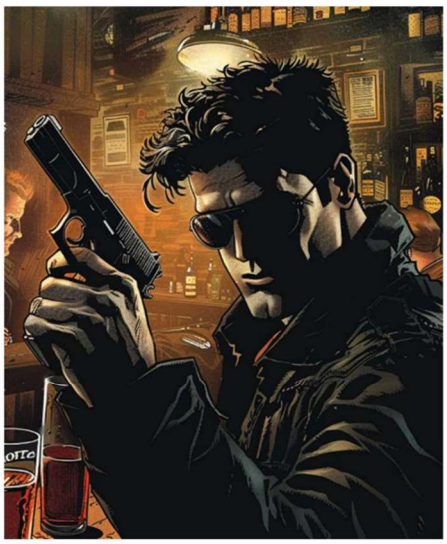
Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento

1 AutoMag .44 [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga: 6]
1 Automática .45 [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga: 16]
2 Carregadores extra para Automática .45
1 Colete de Kevlar (Absorção: 2)
1 Garrafa metálica para bebida (150 ml, com uísque)
1 Isqueiro
1 Maço de cigarros
1 Óculos Escuro

Dados Gerais

Nome: Thomasn Monaghan
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Assassino de Aluguel de super seres
Também Conhecido Como: Hitman, Tommy Monaghan
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum



Poderes	Custo
Ler Pensamentos (4)	60
Visão de Raio-X (8)	32

Pontos de Criação:	22PA+246PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

Telepatia (8), Visão de Raio-X (8).

EQUIPAMENTO

- Colete Kevlar, 2 Automáticas .45, Auto Mag 44, 3 Carregadores extras para paras as .45 e um para a Auto Mag. Eventualmente Hitman emprega outros equipamentos como granadas atordoantes, e rifles de alta potência; quando a situação exige.
- Bombas Atordoantes: são pequenas granadas (com cerca de 5 cm de diâmetro) dimensionadas para explodir produzindo clarão estrondo e fumaça. Estas bombas não ferem apenas atordoam os oponentes os efeitos são os seguintes; NÉVOA: 4, EXPLOSÃO: 1, VENENO (gás lacrimogêneo): Incapacitante: -3 em todas as jogadas por 2d6 minutos (6 x 0,75), se a vítima falhar em um teste de Físico-2, ação cutânea, efeito nuvem.

HISTÓRICO

Tommy Monaghan era um cidadão típico de Gotham City, ou seja, mais um marginal de descendência irlandesa de segunda categoria. Até que durante o evento que ficou conhecido como “BloodLines” ele foi atacado, por um alienígena parasita, que drenou todo o seu fluido espinhal e o substituiu por uma secreção desconhecida. Estudos posteriores mostraram que 90% dos seres humanos que passaram por este processo morreram instantaneamente. Monaghan estava nos 10% restantes.

Após se recuperar do ataque Monaghan descobriu que o ataque do alienígena lhe conferiu poderes (Visão de Raio X e Percepções). Ao contrário de certos heróis e vilões, Tommy não entrou na primeira loja de colantes com a ideia maluca de salvar o mundo, afinal salvar o mundo não paga as contas.

Envolvido em um contrato para eliminar Jason Blood (o hospedeiro humano do demônio conhecido como Etrigan) Monaghan acabou ajudando a eliminar o parasita que lhe concedeu poderes (e quase o matou) e de lambuja ainda “apagou” o chefão do crime conhecido como Dubelz.

Resolvido o seu primeiro caso, Tommy continuou trabalhando como assassino, um matador contratado que se especializou em “apagar” gente superpoderosa como ele e, entre um contrato e outro, não há nada que mais aprecie do que muita bebida e um joguinho de pôquer com suas amizades nada recomendáveis.

A única coisa que impede Tommy de se tornar um “crápula de cabo a rabo” é sua determinação em não eliminar alguém que considere um dos mocinhos, ou mesmo cidadãos inocentes. Monaghan evita atirar em policiais (nas suas próprias palavras “-Eu não atiro em gambé...”), mas ele já eliminou alguns policiais corruptos.

Vivendo em Gotham é claro que ele já se encontrou com Batman, apesar de saber que Hitman é (até certo ponto) honrado, o morcego julga Hitman uma ameaça, ele até chegou a prendê-lo uma vez. Monaghan julgava que poderia ameaçar Batman (a quem ele chama de Darth Vader) com o fato de poder descobrir, e revelar, facilmente sua identidade; mas isso não funcionou. Apenas por sorte (e por ter auxiliado Batman contra um inimigo comum) ele escapou do último encontro dos dois, apesar de continuar “no pé” de Monaghan, Batman curiosamente o colocou no final de sua lista.

NOME: Jason Blood

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	9			
Percepção	9			
Vontade	11			
Mente	14			
Sorte	15			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
24	Ampliação Mental (6)
3	Bom Senso
8	Carisma (2)
23	Conexões [comunidade mística da Terra +1] (7)
-6	Honra [sempre cumpre sua palavra, não abandona seus companheiros, protege os civis, evita arriscar vida de outros] (gravíssima)
8	Prontidão (1)
30	Recursos (9)
30	Vontade Forte (5)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (1)	7/1
Furtividade (2)	9/3
Montar [cavalos] (3)	10/6
Natação (2)	8/3
Veículos [terrestres] (1)	8/1
	/
Administração (1)	10/1
Atuação (1)	10/1
Barganha (3)	12/6
Camuflagem (1)	10/1
Clarividência (3)	12/6
Controle Mental (3)	12/6
Detectar Mentiras (1)	10/1
Disfarce (1)	10/1
Escolaridade [inglês arcaico] (2)	11/3
Estratégias [militares] (2)	11/3
Etiqueta (2)	11/3
Geografia [Gotham City] (3)	12/6
Geografia [Londres] (2)	11/3
Improvisar Abrigo [todos] (3)	12/6
Interrogatório (2)	10/3
Intimidação (3)	12/6
Investigação (1)	10/1
História (4)	13/10
Lábia (2)	11/3
Língua [alemão] (3)	12/6
Língua [alemão arcaico] (2)	11/3
Língua [celta] (1)	10/1
Língua [inglês americano] (2)	11/3
Língua [latim] (3)	12/6
Meditação (3)	12/6
Ocultismo (4)	13/10
Pesquisa (2)	11/3
Portal Dimensional [Inferno] (4)	13/10
Precognição (3)	12/6
Rastreamento (1)	10/1
Telecinesia (4)	13/10
Telepatia (3)	12/6
Venefício (1)	10/1
	/
Armas [brancas de arremesso] (1)	8/1
Armas [brancas de contato] (4)	11/10
Armas [de fogo] (2)	9/3
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	10/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+10	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+10	+10	1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano	5	0

Equipamento

1 Bolsa de Couro
1 Caderno
2 Canetas
3 Gizes brancos
1 Isqueiro
2 Lápis
2 Livros [a escolha do mestre-de-jogo]
2 Pedaços de carvão (em formato de giz)
2 Velas

Dados Gerais

Nome: Jason Blood
Nacionalidade: Inglesa
Estado Civil: Soleitro
Ocupação: Demonologista
Também Conhecido Como: Jason Blaise, Jason-of-the-blood
Local de Nascimento: Desconhecido, mas dentro da Inglaterra
Parentes Conhecidos Vivos: Kathryn Mark (filha)
Base de Operações: Gotham City, Londres
Aparência: Caucasiano, um olho azul e outro vermelho, castanho com mechas brancas
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Inglês vivendo nos Estados Unidos
Grupos a que foi filiado no passado: Liga da Justiça

Custo	Poderes
40	Absorção de Danos [total] (5)
40	Feitiço (8)
	- Controle Mental
	- Portal Dimensional [Inferno]
	- Rajada de Energia
	- Telecinesia
	- Telepatia
20	Idade Imutável
15	Múltiplas Formas [Etrigan] (2)
2	Percepção Extra-Sensorial - PES
	- Clarividência
20	- Precognição (10)
15	Presságio
70	Regeneração [7 pontos/rodada] (10)

Pontos de Criação:	22PA+422PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

- Imortalidade: Quando Merlin uniu o ser de Etrigan ao Sangue, sua forma mortal se tornou eterna. Ele não envelhece, mas pode ser ferido e até mesmo morto.
    - Absorção de energia: Independentemente de Blood ter sido ou não um sacerdote de Gaia, ele pode aproveitar a força piezoelétrica da Terra para obter energia mágica.
    - Explosão Eldritch: Blood já projetou feixes mágicos inconsciente e intencionalmente.
    - Telecinesia: Blood usou magia para roubar um pacote de preservativos de trás do balcão de uma loja.
    - Clarividência: Jason conseguiu localizar o Santuário de Merlin no Inferno por meio do olho de sua mente. Jason conseguiu saber da Inglaterra as ações exatas de Glenda na América e uma vez a viu em tempo real por meio de um espelho.
    - Invocação: Jason conjurou um pequeno dragão para entregar uma mensagem escrita. Jason criou um servo homúnculo a partir de uma figura inanimada e de seu próprio sangue.
    - Exorcismo: Jason exorcizou o demônio Malefik de um menino.
    - Defesas mágicas: Jason é hábil em lançar feitiços de defesa. Ele lançou "máscaras de proteção" para impedir que Etrigan espionasse seus negócios. Certa vez, lançou um feitiço que protegeu seu corpo, permitindo que ele atravessasse a chama inferior.
    - Viagem dimensional: O sangue pode abrir portais para o Inferno.
    - Magia avançada: Jason demonstrou feitiços específicos que desafiam a compreensão científica.
    - Razormagick: Ao dizer: "Lanças!" Jason criou um piso de pontas de lança como defesa.
    - Telepatia: Mais tarde na vida, Jason demonstrou conhecimento intuitivo que poderia ser descrito como mentalismo ou telepatia menor, como ser capaz de dizer quando as pessoas estão sendo verdadeiras ou reconhecer segredos ocultos em outras pessoas.
    - Controle da mente: Jason apresentou uma forma de feitiço em que tocou a orelha de um guarda, fazendo com que o homem congelasse momentaneamente e passasse por ele, antes que o guarda retomasse suas funções praticamente sem perceber. Ele também usou alguma forma de raciocínio empático para transmitir suas intenções a alguém em um idioma que ele não falava.
    - Precognição: De alguma forma, Jason sabia do ressurgimento dos Kamara na Louisiana e da série exata de eventos que o levariam a conhecer Abby Cable. Isso pode ter sido um produto da influência de Merlin

EQUIPAMENTO

Jason carrega consigo livros sobre ocultismo.

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Suas origens são ambíguas - até para ele mesmo - depois de séculos de Etrigan interferindo em sua mente. Sob meditação, ele acreditava que já havia sido um sumo sacerdote do Culto de Gaia que praticava sacrifícios humanos. Foi somente quando Blood forçou Merlin a desbloquear suas memórias reais, há muito esquecidas, que ele descobriu a terrível verdade. Jason era um simples camponês com esposa e dois filhos até a fatídica noite em que foi escolhido por Merlin para amarrar Etrigan para a eternidade. A tensão de duas mentes e

almas instantaneamente forçadas a se unir se manifestou em uma insanidade temporária. Jason acordou no dia seguinte coberto pelo sangue de sua família assassinada. Descoberto por seu cunhado, uma multidão enfurecida logo o cercou. A ameaça iminente de morte despertou o demônio interior pela primeira vez, e o massacre que se seguiu lhe rendeu o nome de Jason-do-sangue.

Uma mente insana ou não cooperativa não era útil para Etrigan, então ele ajustou a vontade de seu novo hospedeiro, tornando-o maleável à sua vontade malévola. Por mais de um milênio, eles mantiveram uma relação simbiótica, a necessidade de violência e caos do demônio acumulou riquezas e poder para sua contraparte mortal. Eles lutaram nas Cruzadas, lideraram ataques vikings, traíram todos os reis da Europa e condenaram inúmeras almas ao Inferno.

Em 1221, Jason foi levado em cativeiro pelo exército franco sob o comando do bispo Reynald de la Montaigne, que de alguma forma havia obtido o Livro da Eternidade. O bispo convocou o demônio para ajudá-lo a derrotar a fortaleza muçulmana de Al Salah, o que ele fez... Por um preço. Sentindo-se enganado pela vitória de Etrigan, o bispo também jogou sujo, revertendo o demônio de volta para Jason. O plano saiu pela culatra, e Jason matou Reynald, herdando a vasta riqueza da fortaleza e o tomo sagrado de Merlin.

Em 1656, os dois foram convidados a se encontrar com o próprio Lorde Lúcifer. Foi feito um acordo para reivindicar a alma vencida do pirata louco Capitão Scumm. Em troca, Blood poderia pedir qualquer coisa em troca. Em 1660, ele reivindicou sua recompensa perguntando: "Onde um homem se colocaria se quisesse violar o futuro?" O Rei do Inferno simplesmente respondeu: "Oeste".

Começando em Nova Amsterdã, Blood viajou pela violenta nova fronteira, deslocando e espalhando doenças para os nativos americanos e se divertindo com a Guerra Civil. Em 1888, ele estava em Londres e engravidou a prostituta Mary Kelly. Para garantir que a criança resultante nunca nascesse, o Estranho Fantasma impediu que Madame Xanadu impedisse o assassinato de Mary por Jack, o Estripador. No início do século XX, Blood fez de Gotham City seu lar.

O Capitão Blood era uma anomalia militar. Aonde ele ia, a vitória o seguia. Em 1º de agosto de 1917, em Ypres, Blood convocou Etrigan para eliminar as forças alemãs, mas ele não veio sozinho. Quando Jason Blood tomou forma novamente, ele foi detido por uma hoste de asseclas do Inferno e obrigado a assistir enquanto suas próprias forças se lançavam em um ataque. A carnificina o teria levado à loucura se Etrigan não tivesse bloqueado rapidamente as imagens de sua mente. No entanto, naquele momento, o Demônio não era adepto da magia e só conseguia lançar um feitiço genérico de cobertura. Todas as lembranças até aquele momento desapareceram. Somente em 1994 Blood descobriu a chocante verdade, depois de quase 80 anos pensando que era um homem bom.

Perto do final do século XX, sem nenhuma lembrança de sua história, Blood ainda era atraído para se tornar um demonologista profissional. Seus amigos mais próximos, Harry e Randu, logo descobriram a quão bizarra era sua ocupação na noite em que Jason foi apresentado a Glenda Mark. A festa deles foi interrompida quando uma estátua animada bateu à sua porta, convocando-o para o Castelo Branek, o local secreto da tumba de Merlin. Foi lá que ele descobriu um feitiço que libertaria Etrigan mais uma vez. Infelizmente, ele foi seguido por Morgaine le Fey, que cobiçava os segredos do Livro da Eternidade e conseguiu restaurar sua juventude. Morgaine logo retornou para tentar reivindicar a Pedra Filosofal, conseguindo marcar Etrigan com sua marca, permitindo que ela também tivesse controle sobre Jason. Warly se voltou contra sua amante e Jason conseguiu apagar qualquer evidência do covil da feiticeira maligna.

À mercê do comando de Merlin sobre Etrigan, Jason se viu acordando em lugares estranhos depois que as tarefas do demônio foram concluídas. Graças às habilidades de Randu, ele foi o primeiro a descobrir os encantamentos que iniciaram as transformações entre os dois indivíduos. Depois que Etrigan destruiu o Culto do Olho Mestre e o Kamara, Jason

encontrou Merlin em carne e osso pela primeira vez nas masmorras do Duque de Ferro. Foi no mesmo ducado da Transilvânia que ele encontrou o Uivador pela primeira vez.

Quando o homem que se anunciava como juiz apareceu na varanda procurando um fugitivo, Jason quase morreu com o veneno da draaga que o acompanhava. Ele foi salvo por Klarion e Teekl, que alegaram estar buscando refúgio de seu povo no País do Além. Depois de ver a feitiçaria de que o menino bruxo era capaz, Jason achou melhor não perturbar a criança. Quando o Juiz retornou e capturou Klarion, o menino-bruxo invocou remotamente Etrigan, que virou a magia do povo-bruxo contra eles. Ao ser libertado, Klarion revelou sua verdadeira natureza, que pretendia que Etrigan fosse seu servo, mas o demônio enganou o filhote arrogante e o baniu para outra dimensão. Klarion conseguiu retornar ao apartamento de Blood para se vingar. O jovem mago criou um sósia de Jason, que ele enviou para assassinar os três amigos mais próximos de Jason. Jason invocou o demônio que resgatou Harry, Randu e Glenda, mas começou a desaparecer quanto mais tempo o falso Blood permanecia. O poder da Pedra Filosofal conseguiu restaurar a forma física de Etrigan e ele baniu seus inimigos para a Região do Além.

Depois de um susto com o menino-bruxo que quase revelou a outra metade de Jason em uma reunião social, ele decidiu se livrar de Etrigan para poder levar uma vida normal. Usando o poder da Pedra Filosofal, Jason envolveu-se em um frio eldritch que extinguiu a força vital do demônio. Sua liberdade veio em um momento inoportuno, pois Glenda logo foi raptada pelo Fantasma dos Esgotos e, em desespero para recuperá-la, ele usou a pedra para reacender a chama demoníaca em sua alma.

O próprio Jason foi sequestrado após a provação de Glenda pelo implacável cientista oculto Barão von Rakenstein. Apelidado de "Evilstein" por seus experimentos cruéis, o cirurgião tentou transplantar a cabeça de Jason para o corpo de seu próprio monstro a fim de criar uma força imparável para cumprir suas ordens. Jason foi salvo pela Pedra Filosofal, que o transformou em Etrigan, e Evilstein em um abutre.

Com Etrigan ainda a serviço de Merlin, Jason viajou para as ruínas de Tintagel em busca de consolo. Ele tratou Glenda com bastante frieza quando ela o seguiu persistentemente sem ser convidada com a Pedra Filosofal. A princípio, Jason ignorou a insistência dela para que não perdesse a esperança de se livrar de Etrigan, até que ela lhe mostrou uma imagem de Belial que poderia levar a respostas. Um feitiço de cobertura lançado sobre sua mente por Merlin garantiu que Jason não conseguisse fazer a conexão, mas ele desenhou um círculo de ligação para proteger Glenda e convocou Etrigan para que ela o interrogasse. Quando Jason se restabeleceu, Glenda transmitiu a informação e a dupla viajou para a Torre Daganbrack, na Irlanda, para encontrar o Livro de Belial que, infelizmente, foi destruído. A última cópia remanescente estava escondida no Museu Britânico e, quando o curador não permitiu que ele tivesse acesso às pilhas, Jason entrou sozinho sob a cobertura da noite. Ele conseguiu remover temporariamente a magia que escondia o livro com seu sangue e traduziu a escrita germânica para Glenda durante horas em seu hotel. Eles tentaram convocar Etrigan apenas parcialmente, segurando-o com a pedra, mas não conseguiram. Quando Jason se recuperou, viu uma mensagem riscada no espelho dizendo que Glenda havia sido arrastada para o Inferno.

Jason retornou a Gotham e pediu a Harry que o ajudasse a salvar Glenda. Eles alugaram um armazém vazio e Jason passou oitenta e sete horas pintando um círculo de ligação muito grande e preciso para conter um demônio tão poderoso quanto Belial. Com um estoque de pombos vivos e o círculo completo, Jason sugeriu que Harry partisse para sua segurança, mas Harry se recusou a abandonar o amigo. Jason convocou o Arquiduque e lhe ofereceu pombos como sacrifício de sangue em troca de respostas. Embora Belial fosse o Prince of Deceit, ele revelou que Etrigan e Merlin eram seus filhos. Com o conhecimento que buscava, Jason exigiu o retorno de Glenda, mas Belial não podia ser comandado, nem havia pombos suficientes para sacrificar. Jason se distraiu momentaneamente quando Harry o

encorajou, mas isso foi tudo o que Belial precisou para encontrar um ponto fraco no círculo, e o Arquiduque levou Harry no lugar de Glenda.

Mais uma vez, Jason e Glenda retornaram a Tintagel, dessa vez com um plano para quebrar o controle de Merlin sobre Etrigan. Enquanto Glenda se escondia nos arbustos com um rádio, Jason entrou sorrateiramente nas ruínas e encontrou a passagem secreta que levava ao santuário de Merlin. O antigo feiticeiro foi acordado cedo de seu ciclo de sono e confrontado por um Blood beligerante que esperava sua liberdade. O mago não permitiria que seu meio-irmão malévolo vagasse sem controle e recusou o desejo de Jason, dizendo-lhe para fazer as pazes com seu papel de carcereiro de Etrigan. Sem opções, Jason ligou seu rádio, que emitiu uma escala musical que colocou Merlin em um transe profundo. Jason levou Merlin para fora até que o mago tocou em um arbusto de espinheiro e desapareceu. Jason ficou confuso antes de gritar de dor quando Etrigan se separou de sua jaula mortal. Finalmente livre da influência de Merlin, Etrigan tinha a vida de Jason em suas mãos, mas, como Jason estava quebrado e derrotado, o demônio permitiu que ele vivesse na miséria.

Separado de Etrigan, Jason não tinha mais o dom da imortalidade e começou a envelhecer em um ritmo acelerado. Ele havia feito as pazes com a morte e estava satisfeito em morrer com a alma limpa. No entanto, o velho foi misteriosamente convocado à Casa Branca pelo Super-Homem, juntamente com uma série de super-heróis. Eles foram convocados para Nova Gênese sob o pretexto de atuarem como embaixadores, mas logo descobriram que o destino do universo estava em risco. Enquanto os heróis se juntavam e eram enviados para proteger os planetas da Via Láctea, Blood perguntou a que propósito ele servia. Darkseid revelou o Etrigan capturado, também murcho e enfraquecido como seu antigo hospedeiro. Highfather lamentavelmente informou a Blood que eles precisavam de todos os poderes místicos de Etrigan para combater a Entidade Anti-Vida e pediu a Jason que se fundisse voluntariamente com o Demônio mais uma vez para salvar o universo. A princípio, Blood se recusou, mas com a insistência compassiva de Highfather, Blood abraçou seu antigo fardo mais uma vez, restaurando Etrigan à sua antiga glória.

Novamente amaldiçoado com o peso do demônio e com nada além de desprezo pelo ocultismo, Jason deu as costas à sua carreira como demonologista até que Glenda o convenceu a ajudar uma mulher que estava desesperada para salvar seu filho da possessão. Embora tenha conseguido exorcizar o demônio Malefik, ele não o baniu e convocou Etrigan para se salvar. Etrigan tentou comer o garoto até que Jason ameaçou tirar sua própria vida para acabar com os dois. Felizmente, Etrigan foi embora e Jason voltou para casa, onde Glenda o informou que a Pedra Filosofal - considerada inativa - mostrou a ela um grupo de bruxas tentando ressuscitar a estátua de Morgain le Fey. Embora incrédulo, Jason voou para a Inglaterra para investigar, onde foi atacado por um guerreiro Hellion em Silbury Hill. Etrigan foi chamado novamente para resgatar Jason e despachou o cavaleiro demoníaco, embora mais curioso sobre a coexistência na Terra com seu hospedeiro sem a influência de Merlin.

Jason pegou uma carona até Tintagel e esperou que a escuridão convocasse Etrigan, que observou o ritual para restaurar le Fey. Ele observou por trás das ruínas quando uma Morgaine excepcionalmente poderosa subjugou Etrigan, forçando Jason a intervir, jogando sua própria mão decepada contra ela. Mas Etrigan não se deixou dominar, libertou-se quando ela estava de costas e soprou a chama demoníaca diretamente em seu rosto, matando-a. O demônio informou a Jason que Asteroth estava por trás de seu renascimento e que ele já havia capturado Glenda e Randu. Com a morte de Harry pesando em sua consciência, Jason não podia se arriscar a condenar seus amigos se não fosse um engano de Etrigan e pegou uma carona até Glastonbury Tor, onde abriu um portal para o Inferno. Ao chegar, Jason foi logo interceptado por Asteroth. Etrigan foi convocado, mas derrotado pelo Arquiduque, que vinha roubando o poder de Merlin há anos. Com todas as peças no lugar, Asteroth tentou realizar seu sacrifício de sangue de cinco vias que lhe daria o poder de governar todo o

Inferno, mas seu plano foi frustrado por Merlin, que canalizou os últimos resquícios de sua magia por meio de Randu, Glenda e Jason para Etrigan, que se libertou e fugiu com Jason.

Quando Jason recuperou a consciência com amnésia, ele se viu vagando sozinho e confuso pelas terras desertas do Inferno. Sempre que adormecia, Etrigan ficava livre para se afastar de seu hospedeiro mortal. Jason escapou do tormento de Lady Crone, mas foi capturado pelas forças de Belial e levado para os aposentos do Arquiduque, onde encontrou Harry, agora um almofadinha, que ajudou Blood a restaurar suas memórias. A dupla escutou os planos de Belial em relação ao golpe de Etrigan e fugiu para encontrar Merlin, que sentiu a mente de Jason se aproximando dele e o transportou para seu santuário, onde começou a preparar uma poção para manter Jason acordado a fim de manter Etrigan preso. Etrigan havia se preparado para essa situação e assumiu o controle do corpo de Jason, forçando-o a beber uma poção para dormir. Quando acordou, Jason se viu à mercê de Etrigan, que alegou que Merlin havia rompido os laços entre eles, mas, secretamente, Merlin sussurrou que tudo não passava de um ardil e que ele ainda tinha a capacidade de agir como carcereiro do Demônio. Blood se levantou e lutou contra Etrigan, até mesmo roubando dele a Coroa de Chifres. Por fim, ele proferiu a recitação familiar que enjaulou Etrigan em seu interior e Merlin rapidamente o transportou de volta para Gotham.

Quando Glenda ficou grávida, Jason se preocupou com o futuro dela. Quando Kathryn Mark nasceu, Jason decidiu destruir o demônio e contratou o assassino Tommy Monaghan para o trabalho. Após uma batalha contra Merlin e Etrigan, o bebê é resgatado e o coração é removido de Etrigan, dando a Jason algum controle sobre o demônio. Após a batalha, Jason deixou Glenda e Kathryn e, antes de partir, disse a ela: "Cuide de nossa filha, Glenda. Acho que seria melhor se ela nunca soubesse sobre seu pai". Jason não pagou a Monaghan os dois milhões de dólares que lhe foram prometidos.

NOME: Lady Shiva

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	7			
Percepção	10			
Vontade	11			
Mente	10			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
8	Aparência (2)
2	Harmonia com o Corpo
4	Ignorar a Dor
3	Recuperação Rápida
8	Reflexos em Emergências (2)
10	Reflexos Rápidos (2)
4	Resistência a Esforços Físicos (2)
6	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
32	Sentidos Ampliados [todos] (4)
6	Ampliação Mental (2)
17	Conexões [Questão +1] (5)
17	Conexões [Richard Dragon +1] (5)
17	Conexões [Robin +1] (5)
18	Conexões [O-Sensei] (6)
4	Instinto [tático] (1)
12	Prontidão (3)
20	Recursos (8)
10	Reputação Boa [uma das maiores artistas marciais do mundo +2] (5)
6	Treinamento Intensivo
30	Vontade Forte (5)
-6	Voto [atração por testar suas habilidades de combate contra adversários dignos] (gravíssimo)

Dados Gerais

Nome: Sandra Wu-San
Nacionalidade: Chinesa
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Assassina, Mercenária
Também Conhecido Como: Canário de Jade, Lady Shiva, Sandra Woosan
Local de Nascimento: Em território chinês desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Cassandra Cain (filha), Carolyn Wu-San (irmã), O-Sensei (avô)
Base de Operações: variável
Aparência: Asiática, cabelos pretos e olhos castanho escuros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Liga dos Assassinos

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (3)	12/6
Arte da Invisibilidade (4)	13/10
Correr (3)	12/6
Escalar (4)	13/10
Escape (3)	12/6
Furtar (3)	12/6
Furtividade (4)	13/10
Levantamento de Peso (2)	9/3
Lutar Cegamente (4)	13/10
Lutar Sentado (2)	11/3
Montar [cavalos] (1)	10/1
Natação (3)	10/6
Prestidigitação (2)	11/3
Sacar Rápido [armas de contato] (3)	12/6
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (1)	10/1
	/
Armeiro [armas pessoais] (2)	9/3
Camuflagem (3)	10/6
Ciência [filosofia oriental] (3)	10/6
Detectar Mentiras (2)	9/3
Demolição (1)	8/1
Diplomacia (1)	8/1
Disfarce (2)	9/3
Escolaridade [mandarim] (3)	10/6
Estratégia [militar] (4)	9/3
Explosivos (2)	9/3
Improvisar Abrigo [todos] (3)	10/6
Interrogatório (2)	9/3
Investigação (1)	8/1
Lábia (2)	9/3
Ler Lábios 1)	8/1
Liderança (2)	8/1
Língua [cantonês] (2)	9/3
Língua [inglês americano] (2)	9/3
Língua [japonês] (2)	9/3
Língua [vietnamita] (2)	9/3
Manha (2)	9/3
Medicina (2)	9/3
Meditação (3)	10/6
Operação de Computadores (3)	9/3
Pesquisa (2)	9/3
Pontos de Pressão (3)	10/6
Rastreamento (3)	10/6
Sistemas de Segurança (2)	9/3
Venefício (3)	10/6
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (5)	13/15
Armas [brancas de arremesso] (4)	13/10
Armas [brancas de contato] (4)	13/10
Armas [de fogo] (2)	11/3
Golpe Mortal (4)	12/10

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+12 (+15)*	+16	2 (3,4)	2

*envolvendo armas brancas

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+14	+14	2
Katana	+15	+15	D3+1
Nunchaku	+15	+15	D2+2
Sai	+14	+15	D2+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Shuriken	+14	+15	D2	1	8

Proteção	Absorção	Penal.
Traje da Lady Shiva	2	0

Equipamento

2 Adagas Sai [+1 / +2 > D2]
1 Katana [+2 / +2 > D3]
1 Nunchaku [+2 / +2 > D2+1]
8 Shurikens [+1 / +2 > D2]
1 Traje da Lady Shiva (Absorção: 2)

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	24PA+479PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

Lady Shiva é uma das maiores artista marciais da Terra.

EQUIPAMENTO

Armas e equipamentos diversos ligados às artes marciais.

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Anos atrás, Sandra Wu-San foi enganada por um industrial criminoso chamado Guano Craval para acreditar que o mestre de artes marciais Richard Dragon havia assassinado sua irmã, Carolyn. Sandra começou seu longo estudo das artes marciais para vingar a morte de sua irmã e matar Dragon. Quando ela finalmente confrontou o mestre de kung f u, no entanto, ela se assustou ao saber que ele não era o assassino que ela acreditava que ele fosse. Craval tinha mentido, manipulando-a para atacar o Dragon.

Em busca de um novo propósito na vida, Woosan se uniu ao Dragon e seu parceiro, Ben Turner, e eles viajaram juntos pelo mundo. Durante este tempo, ela ficou conhecida como Lady Shiva.

Os três amigos logo seguiram seus caminhos separados para continuar sua formação. Woosan escolheu um caminho mortal ao se dedicar ao aperfeiçoamento de sua arte. Ela estudou como discípula por um tempo sob o comando da Sensel (da Liga dos Assassinos), que também havia treinado Dragon e Turner.

O treinamento de Shiva ganhou-lhe um lado negro quando sua ambição de competir e adquirir mais conhecimento e reputação no mundo das artes marciais se tornou seu objetivo final. Matar deixou de ser um obstáculo moral ou ético em seu caminho para a vitória. Ela procurou combatentes de todas as disciplinas e níveis de competência, especialmente com aqueles de grande reputação, para lutar. Ela tem lutado com o Batman, a Pergunta, a Canária Negra, Robin, Katana e outros em sua busca desequilibrada de superioridade no combate pessoal.

Depois de aparentemente perecer em uma batalha, Shiva foi ressuscitada com a ajuda de Robin (e mais importante, uma droga em seu sistema chamada Aramilla, que melhorou muito seu metabolismo e que ele passou para ela quando lhe deu ressuscitação boca-a-boca). Ao ouvir o grito de batalha de Shiva, Robin a deixou para lutar contra o Rei Cobra enquanto ele arrastava a garota Dava para um lugar seguro. Mesmo que ela o tenha deixado, Shiva ainda sentia que devia uma dívida vitalícia a Robin, uma dívida que ela logo pagaria.

Lady Shiva selou seu legendário *status* dentro do submundo das artes marciais depois de revelar que ela era o Macaco de Papel, o membro mais alto, abaixo de seu Sensei, da Irmandade do Punho do Macaco (uma ordem monástica dedicada à perfeição em várias formas de combate).

A Irmandade tinha colocado a cabeça do Arqueiro Verde (Connor Hawke) como recompensa pelas derrotas que sofreram em suas mãos. Shiva perseguiu e lutou contra o Arqueiro Verde até um impasse. No entanto, depois de ganhar a vantagem, ela poupou sua vida do temido golpe do leopardo, por insistência de Robin. Desvanecendo-se nas sombras, Shiva avisou Robin que esta não seria a última vez que ele a veria. A próxima vez que se encontrassem, ela não lhe ficaria devendo nada. Ela permanece escondida para o mundo - por enquanto.

NOME: Lucius Fox

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	8			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
-2	Disopia [miopia]
5	Reflexos Rápidos (1)
16	Sentidos Ampliados [todos] (1)
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Justiça (grave)
3	Bom Senso
8	Cargo [CEO da Waynes Enterprises] (4)
8	Carisma (2)
24	Conexões [Bruce Wayne +3] (6)
18	Conexões [Depto. Polícia de Gotham +3] (4)
19	Conexões [Prefeitura de Gotham +2] (5)
-4	Dependentes [filhos] (grave)
-4	Dependentes [esposa] (grave)
-4	Honestidade (grave)
4	Instinto [tático] (1)
8	Prontidão (1)
10	Recursos (9)
4	Reputação Boa [excelente empresário] (2)
12	Vontade Forte (2)

Dados Gerais

Nome: Lucius Fox
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: CEO da Wayne Enterprises
Também Conhecido Como: Sr. Fox, o Quarto Homem
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Tanya Fox (esposa), Tiffany Foz (filha), Tim Foz (filho) e Tam Fox (sobrinha)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: afro-americano, olhos castanhos e cabelos grisalhos
Grupos a que é afiliado: Departamento de Polícia de Gotham City (DPGC)
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Forças Especiais do Exército

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (1)	7/1
Escalar (1)	7/1
Furtividade (1)	7/1
Montar [cavalos] (1)	7/1
Natação (1)	7/1
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres](3)	9/18
	/
Alfabetização (4)	12/10
Camuflagem (1)	9/1
Detectar Mentiras (2)	10/3
Diplomacia (2)	10/3
Direito (2)	10/3
Disfarce (1)	9/1
Eletrônica (3)	11/6
Escolaridade [inglês americano] (4)	12/10
Estratégia [militar] (1)	9/1
Etiqueta (1)	9/1
Explosivos (1)	9/1
Geografia [Gotham City] (3)	11/6
História (2)	10/3
Identificação [itens falsos] (2)	10/3
Intimidação (1)	9/1
Investigação (2)	10/3
Lábia (2)	10/3
Liderança (3)	11/6
Mecânica (2)	10/3
Medicina (1)	9/1
Operação [computadores] (3)	11/6
Pesquisa (3)	11/6
Política (2)	10/3
Procedimentos Policiais (1)	9/1
Química (2)	10/3
Sistemas de Segurança (2)	10/3
Venefício (2)	10/3
	/
Artes Marciais [+2 / +2 / +2 > D2-1] (2)	8/3
Armas [brancas de arremesso] (1)	7/1
Armas [brancas de contato] (2)	8/3
Armas [de fogo] (3)	9/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+6	+8	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+8	+8	D2-1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento

1 Colete de Kevlar (Absorção: 2)
1 Notebook de última geração

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	20PA+255PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

Lucius Fox é um exímio administrator de negócios e das finanças. Ele é um ótimo líder, impondo respeito e a atenção daqueles que estão sob seu comando; é o grande responsável por salvar a Wayne Enterprises da ruína e transformá-la no gigante corporativo multinacional que é hoje. Além disso, Lucius Fox mencionou ter servido no serviço ativo do exército dos EUA durante a Guerra da Coreia.

EQUIPAMENTO

Lucius Fox tem a disposição aparelhos e dispositivos de alta tecnologia desenvolvidos pelas Indústrias Wayne.

RECURSOS: 9

HISTÓRICO

Quando jovem, Lucius Fox tornou-se membro da La Resistance durante a Segunda Guerra Mundial em nome do Office of Strategic Services, mais tarde chamado de CIA. Durante esse período, Fox trabalhou com a lendária heroína francesa Mlle. Marie.

Mais tarde, Lucius se formou *magna cum laude* na Morton School of Business. Depois da faculdade, ele assumiu um cargo na Atwater Air e a salvou da quase falência para o sucesso. Em algum momento, Lucius Fox se casou com sua esposa Tanya Fox, com quem teve duas filhas, Tiffany e Tamara, e um filho chamado Timothy.

Lucius conheceu seu futuro empregador, Bruce Wayne, em Paris, quando Wayne o salvou de um grupo de assaltantes. Para retribuir a Wayne por ter salvado sua vida, Lucius se ofereceu para lhe pagar um jantar, o que Wayne aceitou. Os dois se tornaram amigos e Bruce o convidou para ajudá-lo a iniciar uma organização de caridade que mais tarde ficou conhecida como Fundação Wayne.

Lucius foi contratado na divisão financeira da Wayne Enterprises, onde ficou encarregado de lidar com a gestão financeira e de ações da empresa. No entanto, Bruce logo reconheceu o forte conhecimento e a ética empresarial de Lucius, e Fox foi promovido a assistente pessoal e consultor financeiro de Bruce.

Uma das primeiras tarefas particulares de Lucius para Bruce foi verificar os antecedentes de uma nova investidora chamada Selina Kyle. Eventualmente, Lucius se encontrou com Selina, mas cometeu o erro de contar a ela sobre a verificação de antecedentes, o que causou a raiva de Selina contra Bruce Wayne, pouco depois de iniciarem seu relacionamento. O erro fez com que Lucius perdesse a concentração em suas tarefas diárias e perdeu um grande negócio para a Wayne Enterprises.

Lucius logo foi abordado por um dos homens de Gregory Falstaff. Falstaff era o principal concorrente da Wayne Enterprises e queria fazer um acordo com Lucius. Apesar de seu bom senso, Lucius concordou em se encontrar com Falstaff e, depois de ouvir sua oferta de emprego, Lucius o recusou em favor de continuar trabalhando para Bruce na Wayne Enterprises. Devido ao estresse de seu cargo e aos problemas em sua vida pessoal, Lucius teve um colapso e tentou se demitir, mas Bruce lhe deu uma licença até que ele encontrasse uma solução para seus problemas.

Enquanto estava fora do trabalho, Lucius soube que seu filho Tim estava envolvido com algumas gangues de rua. Lucius tentou confrontar os bandidos, mas foi muito espancado e levado para o Gotham General Hospital para se recuperar. Após sua recuperação, Lucius contou ao filho a verdade sobre seus "amigos" e Timothy, arrependido, pediu desculpas ao pai.

Quando Bruce decidiu renunciar ao cargo de CEO da Wayne Foundation e da Wayne Enterprises, ele entregou o cargo a Lucius, que ficou chocado no início, mas agradeceu a confiança.

Como uma figura pública renomada e próxima aos assuntos do Batman, Lucius Fox foi alvo de vários criminosos.

Enquanto trabalhava até tarde da noite na Wayne Enterprises, Lucius foi atacado e sequestrado pelo Chapeleiro Louco, que usou Lucius para pedir um resgate de dois milhões de dólares. No entanto, o Chapeleiro não devolveria Lucius são e salvo, mas, em vez disso, apagaria suas memórias usando uma máquina especial de seu próprio dispositivo. Lucius foi salvo pela chegada do Batman. Pouco tempo depois, Lucius foi atacado por membros da Ku Klux Klan, que foram liberados pela magia do Dr. Zodiac e da Madame Zodiac.

Depois de um tempo, os membros da diretoria da Wayne Enterprises sugeriram que Lucius se candidatasse a prefeito de Gotham City e ele considerou a opção, o que significaria que teria de parar de trabalhar para Bruce Wayne.

Enquanto viajava pela Europa, Fox foi sequestrado pelo Barão Bedlam em Markovia. Batman pediu à Liga da Justiça para lançar uma missão de resgate, mas eles se recusaram porque isso violaria a política diplomática dos EUA. Batman deixou a Liga e lançou sua própria missão de resgate com Raio Negro, que se fez passar pelo irmão de Fox. Eles tiram Fox de sua cela e o deixam com uma arma para que ele se encarregue dos guardas da prisão. Essa missão levou Batman a criar os Outsiders. Lucius Fox acabou sendo sequestrado por Black Mask e forçado a revelar informações sobre Bruce Wayne, até ser salvo pelo próprio Bruce, disfarçado de "Skullface".

Pouco tempo depois, Fox foi alvo de Cypher, um criminoso com poderes hipnóticos que queria sabotar um projeto no qual Fox estava envolvido. Cypher hipnotizou Fox e ordenou que ele pulasse de uma ponte e cometesse suicídio, mas Fox foi salvo por Batman, Robin e Jean-Paul.

Em seguida, Lucius compareceu a um evento beneficente no Centro Cívico de Gotham, onde se juntou a Leslie Thompkins, Sondra Kinsolving e Bruce Wayne. Lucius perguntou a Bruce sobre sua ausência nos negócios, mas antes que pudessem conversar mais, Lucius e todos os presentes no evento foram hipnotizados pela Hera Venenosa. Ivy raptou todos os homens do evento e os levou para sua estufa secreta a fim de tirar suas riquezas e suas vidas. Ela estava prestes a dar um beijo mortal em Lucius quando Batman o salvou e impediu Ivy.

Ele sofreu um derrame, o que o forçou a deixar temporariamente o cargo de CEO da Wayne Enterprises. Ele foi substituído por Celia Kazantkakis até que seus crimes a levaram a se demitir e desaparecer. Bruce assumiu o controle até que Lucius se recuperasse.

Depois que o Máscara Negra se tornou o indiscutível senhor do crime de Gotham, a Wayne Enterprises foi alvo de uma aquisição hostil que fez com que a Divisão de Pesquisa e Desenvolvimento fosse vendida a uma empresa estrangeira e Bruce Wayne fosse removido do conselho de administração. Lucius tentou contar a Bruce sobre a situação, mas ele estava sempre indisponível e Alfred inventava histórias para que Lucius parasse de ligar. No entanto, quando Fox investigou uma das mentiras de Alfred, ele descobriu que Bruce não estava fora do país e foi até a Mansão Wayne e contou toda a história para Bruce Wayne.

Algum tempo depois, após o desaparecimento de Bruce, Vicki Vale abordou Lucius perguntando por Bruce, e ele conseguiu evitar dar uma resposta direta a ela. Isso provavelmente se deve ao fato de que nem mesmo ele sabia do paradeiro de Bruce.

Quando Bruce retornou após sua longa ausência, ele se aproximou de Lucius e o informou sobre uma parceria oficial entre a Wayne Enterprises e o Batman. Wayne disse a Fox para iniciar o desenvolvimento de tecnologia para ajudar o combatente do crime em sua cruzada e Fox começou a trabalhar em andróides de controle remoto e trajes mecânicos de alta tecnologia para Batman e Robin.

Lucius demonstrou sua coragem após os terremotos devastadores que levaram à "Terra de Ninguém". Ele enfrentou o poderio comercial da LexCorp durante uma tentativa de Luthor de comprar grandes partes de Gotham e reconstruí-la para atender a seus próprios propósitos de fome de poder.

NOME: Morcego Humano

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7	x2		
Destreza	10			
Inteligência	7			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características
3	Ambidestria
4	Contorcionismo (2)
-6	Feio [aparência híbrida entre homem e morcego (3)
4	Garras [+2 / +0 > D2] (médias)
3	Mandíbulas [+1 / +0 > D2] (médias)
3	Recuperação Rápida
10	Reflexos Rápidos (2)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
6	Sentidos Ampliados [audição] (3)
6	Sentidos Ampliados [olfato] (3)
26	Conexões [Batman +1] (6)
-2	Dependente [esposa] (leve)
-4	Dependente [filhos] (grave)
-6	Estigma Social [aparência monstruosa] (gravíssima)
8	Prontidão (2)
15	Recursos (7)
3	Senso de Direção
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	14/10
Arremessar/Interceptar (1)	11/1
Escalar (4)	14/10
Escape (2)	12/3
Furtar (2)	12/3
Furtividade (4)	14/10
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (1)	8/1
Veículos [terrestres] (1)	11/1
Voo (4)	14/10
	/
Administração (2)	9/3
Camuflagem (3)	10/6
Ciência [Zoologia] (4)	11/10
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Improvisar Abrigo [todos] (3)	10/6
Intimidação (2)	9/3
Investigação (2)	9/3
Operação [computadores] (2)	9/3
Pesquisa (3)	10/6
Química (4)	11/10
Rastreamento (2)	9/3
	/
Armas [brancas contato] (2)	13/6
Armas [de fogo] (1)	11/1
Artes Marciais (2)	12/3
Rajada Sônica (4)	14/10

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11	+17	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+12	+12	D2+1
Garras	+13	+11	D2+1
Mandíbulas	+13	+11	D2+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Rajada Sônica	+16	+17	3	x	x

Proteção	Absorção	Penal.
	0	0

Equipamento

Dados Gerais

Nome: Robert Kirkland Langstrom
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: Quiropterologista, Combatente do Crime
Também Conhecido Como: Morcego Humano
Local de Nascimento: Chicago
Parentes Conhecidos Vivos: Francine Langstrom (esposa), Rebecca Elizabeth Langtrom (filha), Aaron Langstrom (filho)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos castanhos
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Custo	Poderes
-4	Asas
64	Radar [alcance: 40m] (8)
30	Rajada Sônica [limitação: grito +2/ +3 > 3] (3)
18	Voo

Pontos de Criação: Experiência:	24PA+336PC

PODERES E HABILIDADES

O Morcego Humano é capaz de voar, possuindo asas e garras; possui audição ampliada e por SONAR, com ecolocalização. É capaz de produzir sons, e também suscetível a ataques sônicos.

EQUIPAMENTO

O Morcego Humano geralmente não utiliza equipamentos.

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Quando Kirk Langstrom era um menino, ele caiu em uma caverna profunda e ficou perdido por mais de seis semanas. A polícia realizou uma busca maciça pela criança e estava quase desistindo quando finalmente o encontrou. Embora seus pais estivessem muito felizes em ver o filho de volta, Kirk parecia quase arrependido de ter deixado a caverna. Ele silenciosamente acenou em despedida para os "amigos" que deixou para trás.

Pouco tempo depois, Kirk encontrou Bruce Wayne, de seis anos, do lado de fora de um cinema. Ele contou a Bruce histórias de suas aventuras sob a terra e embelezou essas histórias contando a ele sobre a raça de criaturas meio humanas e meio morcegos que encontrou.

Quando adulto, Kirk deixou sua cidade natal, Chicago, e se matriculou na Universidade de Gotham, onde conheceu a colega Francine Lee. Mesmo depois de todo esse tempo, o chamado "garoto das cavernas" ainda era obcecado por morcegos e acreditava que poderia ser pioneiro em novas descobertas médicas por meio do estudo dos morcegos.

Kirk e Francine começaram a namorar e acabaram ficando noivos. Infelizmente, Kirk desenvolveu um problema de saúde e começou a perder a audição. Para encontrar uma cura, Langstrom fez experimentos com o DNA de morcegos e o experimento aparentemente funcionou no início. No entanto, os efeitos colaterais do experimento surgiram mais tarde e Langstrom se transformou em uma criatura, metade humana e metade morcego. A transformação foi gradual e, por fim, ele se transformou em um Morcego Humano. Seguindo seus instintos, o Morcego Humano foi para a Batcaverna, onde Batman o capturou e, com a ajuda de Francine, eles desenvolveram um antídoto que curou Langstrom, revertendo a transformação e transformando-o novamente em humano, embora sua perda auditiva tenha sido curada. Kirk e Francine se casaram logo depois.

Algum tempo depois, Kirk Langstrom teve uma recaída e se transformou novamente no Morcego-Humano. Dessa vez, ele decidiu deixar Gotham para sempre e se estabeleceu em uma selva da América Central, evitando o contato com humanos, mas lembrando-se do amor de sua vida, Francine. A lembrança de Francine foi forte o suficiente para guiar o Homem-Morcego de volta a Gotham, onde ele passou a ser procurado pelo Departamento de Polícia de Gotham City pelos crimes de Steeljacket, que estava atacando membros da comunidade científica de Gotham. Durante esse período, Man-Bat foi ferido pelo policial Pettit do DPGC e seus ferimentos foram tratados pelo Crocodilo. Quando se recuperou, o Homem-Morcego confrontou Steeljacket e salvou sua família do vilão assassino; mas, devido ao seu estado animalesco, o Homem-Morcego voou para longe de Gotham mais uma vez, sem saber que tinha um filho chamado Aaron, que havia nascido como uma criatura morcego humano.

Langstrom acabou retornando a Gotham como humano e voltou a viver com sua esposa; as circunstâncias de como todos esses eventos aconteceram permanecem desconhecidas. No entanto, quando o sol foi apagado do céu e a Terra mergulhou em uma noite longa e forçada, Langstrom teve uma nova recaída e se transformou no Morcego Humano, atacando sua esposa e iniciando uma devastação em Gotham até ser confrontado pelo Batman. Frustrado, o Homem-Morcego deixou Gotham mais uma vez, dessa vez em direção ao Polo

Norte, onde foi encontrado por um grupo de cientistas que o denunciou às autoridades federais. O Homem-Morcego foi perseguido pelos federais, que queriam matá-lo, e o Batman conseguiu salvar sua vida e reverter sua transformação mais uma vez. Uma vez humano, Langstrom voltou para casa com o Batman.

Anos depois, Robert entrou para a equipe conhecida como Outsiders, sob a liderança de Batman. No entanto, quando a equipe se desfez após um infeliz acidente, Robert ofereceu seu apoio ao único membro remanescente da equipe, a Batgirl.

Alguns dias depois, Langstrom foi ao Iceberg Lounge para se juntar aos esforços de outros meta-humanos para recuperar o controle da cidade, banindo a Intergang de Gotham. O Pinguim ficou satisfeito com a ajuda e logo a Batgirl chegou para pedir a ajuda do Morcego Humano.

Após a morte do Batman, o Morcego Humano entrou para a Rede, um grupo de heróis que lutava contra o aumento da criminalidade em Gotham. Durante esse período, a esposa de Langstrom, Francine, desapareceu e o Homem-Morcego foi procurá-la. Em sua busca, ele ajudou Lynx em uma luta contra gangues de rua e, mais tarde, chegou à Usina de Energia de Gotham, onde foi atacado pelo Dr. Phosphorus, que havia capturado Francine para atrair Langstrom para uma armadilha. Langstrom conseguiu escapar, mas quando Phosphorus atacou Francine, Langstrom se transformou em Morcego Humano sem a necessidade do Serum e derrotou Phosphorus. Percebendo as consequências de se transformar à vontade, Langstrom fugiu de sua esposa e amigos.

Algum tempo depois, o Homem-Morcego foi convocado pela Oráculo para se juntar aos outros heróis de Gotham contra os Sete Homens da Morte e impedi-los de matar Vicki Vale.

NOME: Mulher Gato

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	10			
Inteligência	8			
Percepção	9			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Aparência (2)
4	Contorcionismo (2)
2	Harmonia com o Corpo
5	Reflexos Rápidos (1)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
2	Sentidos Ampliados [visão] (1)
6	Treinamento Intensivo
4	Ampliação Mental (1)
3	Bom Senso
4	Carisma (1)
-4	Cleptomania (grave)
-4	Cobiça (grave)
20	Conexões [Batman +1] (6)
15	Conexões [submundo de Gotham +3] (3)
-4	Devoção [gatos] (grave)
-4	Honra [sempre cumpre sua palavra, raramente abandona seus companheiros, protege os civis na medida do possível, evita arriscar vida de outros] (grave)
-4	Identidade Secreta
8	Prontidão (2)
10	Recursos (6)
-5	Reputação Má [ladra conhecida internacionalmente -1] (5)
-2	Vício [Batman] (leve)
-6	Vício [praticar crimes relacionados a gatos] (gravíssima)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Psíquicas/Bélicas/Fisicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	14/10
Arremessar/Interceptar (1)	11/1
Correr (2)	9/3
Escalar (4)	14/10
Escape (3)	13/6
Furtar (3)	13/6
Furtividade (3)	13/6
Lutar Cegamente (1)	11/1
Natação (2)	12/3
Prestidigitação (2)	12/3
Veículos [terrestres] (2)	12/3
	/
Armeiro [armas pessoais] (1)	9/1
Arrombamento (4)	9/1
Atuação (2)	10/3
Avaliação [joias] (3)	11/6
Camuflagem (1)	9/1
Detectar Mentiras (2)	10/3
Disfarce (1)	9/1
Eletrônica (1)	9/1
Escolaridade [inglês americano] (2)	10/3
Etiqueta (3)	10/3
Geografia [Gotham City] (3)	11/6
Identificação [itens falsos] (2)	10/3
Intimidação (2)	10/3
Investigação (1)	9/1
Lábia (3)	11/6
Liderança (1)	9/1
Linguagem Corporal (2)	10/3
Manha (2)	10/3
Mecânica (3)	11/6
Medicina (1)	9/1
Operação [computadores] (1)	9/1
Pesquisa (1)	9/1
Pontos de Pressão (1)	9/1
Procedimentos Policiais (1)	9/1
Sistemas de Segurança (3)	11/6
Venefício (1)	9/1
	/
Artes Marciais (4)	14/15
Armas [brancas de arremesso] (3)	13/6
Armas [brancas de contato] (3)	13/6
Armas [de fogo] (1)	11/1
Sacar Rápido [todos] (3)	13/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11 (+14)*	+17	2	2

*se envolver armas

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+14	+14	D2
Chicote	+15	+14	D2+1
Garras	+14	+14	D3

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Shurikens-gato	+14	+15	D2	x	x

Proteção	Absorção	Penal.
Traje da Mulher Gato	2	0

Equipamento
Chicote [+2 / +1 > D2+1]
Luva com garras laminadas [+1 / +1 > D3]
Shurikens-gato [+1 / +2 > D2]
Traje da Mulher Gato (Absorção: 2)

Poderes	Custo
Reflexos Fotográficos (2)	40

Pontos de Criação: Experiência:	25PA+283PC

Dados Gerais

Nome: Selina Kyle
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Ladra, Mercenária
Também Conhecido Como: Desconhecido
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: irmã
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, olhos verdes e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadã Americana procurada pela polícia
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

PODERES E HABILIDADES

Selina Kile não possui nenhum poder sobre humano, mas é uma excelente atleta, com uma condição física e reflexos excepcionais (podendo ser classificada como uma das melhores do planeta). Ela foi, inicialmente, treinada em habilidades de boxe e pugilismo pelo antigo campeão de pesos-pesados Ted Grant, que foi o herói conhecido como o Pantera. As habilidades de Artes Marciais auxiliadas pelos seus incríveis reflexos fotográficos: Uma vez que Selina vê um movimento, ela guarda pelo resto da vida.

Além de sua condição física e de seu treinamento em artes marciais e acrobacia, Selina é uma excelente arrombadora e emprega uma série de equipamentos para melhorar suas chances de sucesso.

EQUIPAMENTO

Seu arsenal pessoal inclui garras-navalha retrateis afiadas, um chicote de nove ferrões, bombas relógio, shurikens-gato e lentes de visão noturna escondidas em seu capuz.

HISTÓRICO

Criança orfã, Selina Kyle sobreviveu nas ruas de Gotham entre os a escória que habitava a noite. Sem objetivo na vida ela chegou a ser prostituta, ameaçado pelo seu cafetão ela foi auxiliada por Ted Grant que lhe ensinou a se defender sozinha. Após isso ela descobriu uma academia ninja clandestina em Gotham, e se tornou uma de suas alunas mais dedicadas até dominar várias artes marciais.

Decidida a mudar de vida ela decidiu empregar suas habilidades de uma maneira lucrativa, e que ao mesmo tempo lhe garantisse respeito. Inspirando-se no Batman ela decidiu se tornar uma criminosa fantasiada, e empregar suas habilidades como ladra; a ousada Mulher-Gato.

Em pouco tempo ela se tornou a mais perfeita ladra (gata) que a cidade já conheceu, os feitos de Selina não escaparam da atenção de Batman, apesar de ela continuamente evitar sua captura permanecendo um passo à frente do Cavaleiro das Trevas (mais de uma vez ela soube usar seu charme e inteligência para ludibriá-lo) e da força policial de Gotham.

A reputação de Selina como ladra não tem precedentes, entretanto, Selina luta para manter sua identidade secreta de seus inúmeros perseguidores. Mais de uma agência governamental e organização criminosa tentaram encarcerá-la ou recrutá-la, entretanto conseguiram apenas sentir o fio de suas garras.

Apesar de motivada mais pela cobiça do que por altruísmo, Selina possui princípios e não é uma assassina. Por isso mesmo ela acabou “trabalhando ao lado dos anjos” mais vezes do que ela gosta de admitir. Inúmeras vezes ela acabou auxiliando o Cavaleiro das Trevas e seus associados (talvez porque ela tenha uma quedinha pelo homem-morcego).

Escapando para Nova York após o terremoto cataclísmico em Gotham, a Mulher Gato passou alguns meses em um elaborado plano para "roubar a cidade de Nova York". Embora ela tenha falhado, ela percebeu que seus recentes ataques de altruísmo a haviam desviado de seu verdadeiro eu. Agora ela voltou para Gotham e se dedicou para ser uma praga para os ricos e um espinho do lado do Batman.

NOME: Richard Dragon

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9			
Destreza	10	(x2)		
Inteligência	7			
Percepção	10			
Vontade	10			
Mente	10			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Aparência (1)
2	Harmonia com o Corpo
4	Ignorar a Dor
3	Recuperação Rápida
8	Reflexos em Emergências (2)
10	Reflexos Rápidos (2)
6	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
32	Sentidos Ampliados [todos] (4)
6	Ampliação Mental (2)
19	Conexões [Lady Shiva +2] (5)
19	Conexões [O-Sensei +2] (5)
19	Conexões [Tigre de Bronze +2] (5)
-6	Honra [protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros, nunca desiste] (gravíssima)
12	Prontidão (3)
20	Recursos (8)
10	Reputação Boa [um dos maiores artistas marciais do mundo +2] (5)
6	Treinamento Intensivo
24	Vontade Forte (4)

Dados Gerais

Nome: Richard Drakunovski
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Instrutor de Artes Marciais
Também Conhecido Como: Richard Dragon
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Nova York
Aparência: Caucasiano, ruivo de olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	14/10
Arremessar/Interceptar (3)	13/6
Arte da Invisibilidade (3)	13/6
Correr (3)	12/6
Escalar (3)	13/6
Escape (3)	13/6
Furtar (2)	12/3
Furtividade (4)	14/10
Levantamento de Peso (2)	9/3
Lutar Cegamente (4)	14/10
Montar [cavalos] (2)	12/3
Natação (3)	13/6
Prestidigitação (1)	11/1
Sacar Rápido [armas de contato] (3)	13/6
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (1)	11/1
	/
Armeiro [armas pessoais] (2)	9/3
Camuflagem (2)	9/3
Ciência [filosofia oriental] (2)	9/3
Detectar Mentiras (1)	8/1
Diplomacia (1)	8/1
Disfarce (2)	9/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Estratégia [combate] (2)	9/3
Geografia [Nova York] (3)	10/6
Interrogatório (2)	9/3
Improvisar Abrigo [todos] (3)	10/6
Investigação (1)	8/1
Lábia (1)	8/1
Ler Lábios 1)	8/1
Liderança (1)	8/1
Manha (1)	8/1
Medicina (1)	8/1
Meditação (3)	10/6
Operação de Computadores (2)	9/3
Pesquisa (2)	9/3
Pontos de Pressão (3)	9/3
Rastreamento (2)	9/3
Sistemas de Segurança (1)	8/1
Veneficio (2)	9/3
	/
Artes Marciais (5)	14/15
Armas [brancas] (3)	13/6
Armas [de fogo] (3)	13/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+13	+17	2 (3,4)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+15	+15	3(4)

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano	2	0

Equipamento

Garra do Dragão (este item possibilita utilizar os poderes listados a seguir – com asterisco)

Poderes	Custo
*Absorção de Dano (2)	16
*Senso do Perigo (3)	24
*Superpulo (2)	10
*Velocidade Ampliada (2)	12

Pontos de Criação: Experiência:	26PA+391PC

PODERES E HABILIDADES

Richard Dragon é um dos maiores artistas marciais do mundo. Isso permitiu que ele assumisse muitos papéis diferentes. Ele foi um ladrão, um agente secreto, um vigilante e, mais tarde, tornou-se instrutor de artes marciais. Nessa posição, ele foi tutor de vários super-heróis importantes.

- Mestre em artes marciais: Embora Richard Dragon não possua habilidades sobre-humanas, seus feitos surpreendentes em artes marciais muitas vezes fazem com que ele pareça mais do que humano e é aclamado como um dos principais, se não o principal, artista marcial mais perigoso do mundo. Dragon é proficiente no uso de todas as armas de artes marciais, embora prefira o combate corpo a corpo. Ele possui um talismã dado a ele pelo O-Sensei, uma garra esculpida em jade chamada Garra do Dragão. Esse totem parece coletar e direcionar misticamente as energias do dragão nos momentos de maior necessidade, embora seja provável que a garra sirva como um ponto de foco para a concentração do dragão e não contenha poderes reais próprios.
- Aikido: Dragon é conhecido por ter dominado o Aikido.
- Karatê: Sabe-se que Dragon domina o karatê.
- Kung Fu: Richard Dragon é um lutador de Kung Fu.
- Estilo Dragão de Kung Fu: Richard Dragon é mestre em várias formas de Kung Fu, principalmente no Estilo Dragão.
- Kung Fu Estilo Leopardo: Richard Dragon dominou uma técnica que inclui um ataque conhecido como Garra de Leopardo.
- Jiu-jítsu: Sabe-se que Dragon domina o jiu-jítsu.
- Judô: Dragon estudou judô.
- Muay Thai: Dragon dominou e ensinou Muay Thai.
- Pencak Silat: Dragon é conhecido por ter treinado em uma disciplina de Pencak Silat armado javanês.
- Escrima
- Meditação: Richard Dragon é hábil em técnicas meditativas chinesas que ele usa para aumentar sua concentração e canalizar seu chi.
- Equitação: Richard Dragon é capaz de lutar em um cavalo.

EQUIPAMENTO

- Garra de Dragão: Um pequeno amuleto de jade dado a ele por O-Sensei. A Garra do Dragão é um artefato místico que coleta e canaliza energia mística em momentos de grande necessidade. Richard Dragon usa a Garra do Dragão como um foco para meditação e canalização de seu ch'i interior.

HISTÓRICO

Richard Dragon cresceu pobre e negligenciado, e viveu provavelmente nas favelas de St. Louis, Missouri; uma vez mencionou que seu pai morreu em um acidente de avião. Richard estava vivendo como ladrão no Japão quando o O-Sensei o pegou tentando roubar uma estátua de Buda. Ele tentou matar o velho, mas O-Sensei o derrotou facilmente. O-Sensei viu bondade em Richard Dragon e decidiu aceitá-lo como aluno. Richard passou seis anos estudando com o O-Sensei, aprendendo a controlar sua raiva. Ele também desenvolveu uma estreita amizade com Ben Turner, o outro aluno de O-Sensei. Suas aulas incluíam combate, história, filosofia e ciência. Quando o treinamento terminou, O-Sensei os enviou para encontrar seu destino. Eles foram imediatamente recrutados por Barney Ling, um agente da G.O.O.D., que os usou para desmantelar uma rede de escravos no Sudão. Dragon e Turner decidiram começar suas novas vidas na cidade de Nova York, viajando com a afilhada do O-Sensei, Carolyn Woosan. Eles são atacados quando chegam lá, e Carolyn é sequestrada por

um espião chamado Swiss. Os suíços ficaram obcecados por Richard e prepararam uma emboscada com especialistas em armas exóticas. Richard os derrotou canalizando sua força com a Garra do Dragão dada a ele por O-Sensei. Ele então perseguiu os suíços de motocicleta, o que levou a um acidente de carro em que Carolyn morreu. Isso deixou Richard arrasado e ele seguiu o suíço até um ferro-velho vazio e o espancou até a morte em uma luta.

Após essa tragédia, Ben e Richard criaram uma escola de artes marciais em Manhattan. Barney Ling alistou Richard para derrotar Guano Cravat, um industrial que contratou o suíço para sequestrar Carolyn. A irmã de Carolyn é a assassina mortal Lady Shiva, e Cravat enganou Shiva para que ela lutasse contra Richard. Richard convenceu Shiva de que ele não havia matado Carolyn e eles se uniram para deter Cravat. O avião de extração deles foi derrubado por um pirata chamado Slash, que Richard conseguiu derrotar. Cravat voltou para se vingar de Dragon e Shiva, contratando o Doutor Moon para matá-los. Dragon e Shiva derrotaram os brutos alterados cirurgicamente por Moon, mas Cravat e Moon escaparam. Slash retornou e usou uma armadilha para cegar Richard, mas Richard foi capaz de derrotá-lo mesmo sem visão.

Ben Turner foi alvo de assassinos. Ling prometeu dar-lhes informações se eles fizessem outra missão para ele. Richard foi para o Caribe com Shiva e Turner para derrotar o misterioso Preying Mantis. Turner descobriu que sua irmã foi assassinada por um madeireiro corrupto chamado Hatchett. O trio derrotou Hatchett para resgatar o sobrinho de Turner, Benjamin Jr. Turner foi atacado por outro estranho assassino, o Silent Samurai. Barney Ling os enviou em uma missão secreta à China, onde Dragon matou o Samurai. Eles são arrastados para um conflito entre Blodwyn e Madame Sun do Doomsday Tong, onde Richard é forçado a derrotar um clone de si mesmo. Ben é envenenado em outro ataque, e Shiva reconhece a Liga dos Assassinos. Dragon e Shiva perseguiram o assassino Viper até a Mongólia, onde ele morreu tentando escapar.

Mais tarde, quando se aposentou como aventureiro, Richard Dragon tornou-se treinador de vários vigilantes fantasiados. Isso incluiu Barbara Gordon (Oráculo), Vic Sage (A Questão) e Helena Bertinelli (Caçadora), entre muitos outros. Infelizmente, Dragon caiu sob o domínio da notória Lady Shiva, que o atraiu para o mundo das competições de luta clandestinas. Agora, Dragon está redimindo seus pecados passados ao rastrear os muitos criminosos que encontrou enquanto estava imerso no mundo mortal ao qual se entregou.

NOME: Talia al Ghul

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	8			
Inteligência	8			
Percepção	9			
Vontade	12			
Mente	10			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Aparência (2)
2	Harmonia com o Corpo
10	Reflexos Rápidos (1)
4	Resistência (2)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
6	Ampliação Mental (2)
0	Ausência Emocional
8	Carisma (2)
17	Conexões [Azrael +1] (5)
24	Conexões [Batman +3] (6)
19	Conexões [Liga dos Assassinos +2] (5)
30	Conexões [R'as al Ghul +4] (6)
21	Conexões [submundo escala mundial +3] (5)
-4	Honra [não mata sem necessidade, protege os civis na medida do possível, tenta preservar tesouros culturais e ecológicos] (grave)
-2	Paranoia (leve)
8	Prontidão (2)
45	Recursos (10)
-6	Teimosia (gravíssima)
6	Treinamento Intensivo
36	Vontade Forte (6)
-6	Voto [atração por testar suas habilidades de combate contra adversários dignos] (gravíssimo)

Dados Gerais

Nome: Talia
Nacionalidade: Desconhecida
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Aventureira
Também Conhecido Como: A Filha do Demônio
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: R'as al Ghul (pai)
Base de Operações: Variável
Aparência: Árabe, morena de olhos verdes
Grupos a que é afiliado: R'as al Ghul
Status Legal: Desconhecido
Grupos a que foi filiado no passado: Liga dos Assassinos

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	10/3
Arremessar/Interceptar (2)	10/3
Correr (3)	11/6
Escalar (4)	12/10
Escape (3)	11/6
Furtar (3)	11/6
Furtividade (4)	13/10
Levantamento de Peso (2)	9/3
Lutar Cegamente (1)	13/10
Montar [cavalos] (2)	10/3
Natação (2)	10/3
Prestidigitação (2)	10/3
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (3)	11/18
	/
Administração (3)	11/6
Alfabetização (3)	11/6
Armeiro [armas de fogo / exóticas] (2)	10/3
Arrombamento (3)	11/6
Atuação (2)	10/3
Camuflagem (3)	10/6
Ciência [Geografia] (3)	11/6
Detectar Mentiras (3)	11/6
Demolição (2)	10/3
Diplomacia (2)	10/3
Direito (1)	9/1
Disfarce (3)	11/6
Eletrônica (2)	10/3
Estratégia [militar] (2)	10/3
Explosivos (2)	10/3
Forencis (1)	9/1
Interrogatório (2)	10/3
Investigação (1)	9/1
Hacker [computadores] (1)	9/1
História (2)	10/3
Lábia (3)	11/6
Liderança (2)	10/3
Manha (3)	11/6
Mecânica (1)	9/1
Medicina (2)	10/3
Operação de Computadores (3)	11/6
Pesquisa (3)	11/6
Procedimentos Policiais (2)	10/3
Programação [computadores] (2)	10/3
Rastreamento (3)	11/6
Sistemas de Segurança (3)	11/6
Sobrevivência [todas] (3)	11/6
Venefício (3)	11/6
	/
Artes Marciais (4)	112/10
Armas [brancas de contato] (3)	13/10
Armas [de fogo] (3)	11/3
Sacar Rápido [todas] (3)	12/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+9 (+12)*	+15	2	2

*envolvendo armas

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+13	+13	3
Katana	+13	+13	D3

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Pistola com dardos	+13	+14	esp.	1/3	8

Proteção	Absorção	Penal.
	0	0

Equipamento

1 Katana [+2 / +2 > D3]
1 Pistola com dardos [+2 / +3 > esp., cad: 1/3, carga: 8]

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	24PA+393PC

PODERES E HABILIDADES

Embora não possua nenhum poder a Talia é uma atleta de nível olímpico, possui uma aguçada inteligência e uma vasta gama de conhecimentos que seu pai julgava úteis. Ela foi treinada desde criança sob as diretrizes e supervisão de seu pai. Este treinamento (e sua heriditáriedade) a tornou uma excelente combatente corpo-a-corpo, uma excelente atiradora, e uma hábil comandante de campo. Seus anos de envolvimento com o crime organizado e outros "associados" de seu pai e sua experiência de combate liderando os soldados de R'as al Ghul forjaram em Tália uma vontade de ferro (embora seu pai a classifique como teimosa e caprichosa) capaz de não se abalar ou desistir frente a nenhum desafio. Em combate Talia confia em suas habilidades em artes marciais, mas se as coisas ficam difíceis ela não tem escrupulos em apelar para o seu arsenal de armas letais.

EQUIPAMENTO

Talia costuma usar uma pistola com dardos embebidos em diversas substâncias químicas (de tranquilizantes até venenos letais). Listadas abaixo estão alguns das drogas mais comumente utilizadas por ela:

- Tranquilizante: Efeito: inconsciência 1D6 horas, resistível por Teste de Físico-3, meio efeito se a vítima passar no teste
- Toxina: Efeito: dano 2D6, resistível por Teste de Físico-2, meio efeito se a vítima passar no teste
- Blackout: Efeito: causa cegueira por 2D6 minutos se a vítima falhar em um teste de Físico-2, neste caso sofre uma penalidade de –3 em todos os testes relacionados com visão.
- Amnésia: Efeito: causa amnésia por 3D6 dias, se a vítima falhar em um teste de Físico-3, depois disso a vítima vai recuperando lentamente a memória se a vítima falhar em um teste de Físico-3 por mais 4 o efeito é permanente.
- Sódio Pentotal (soro da verdade): Efeito: a vítima adquire a característica Honestidade (grave) por 2D6 minutos.

RECURSOS: 9

HISTÓRICO

Talia é a filha de R'as al Ghul (um imortal que pretende governar a humanidade para impedir que ela se autodestrua), e esposa do Batman (essa é uma longa história); seu passado está envolto em mistério. Seu primeiro contato com o homem-morcego foi quando Batman a salvou de inimigos do seu pai. Acostumada com um mundo de violência, poder, e ideais levados as últimas consequências; ela se encantou com Batman e se apaixonou por ele a primeira vista.

A princípio Batman não se interessou por ela mas em pouco tempo, Talia o conquistou (pelo menos em parte), provando ao cavaleiro das trevas que ela era a companheira ideal para ele. Seu pai (R'as al Ghul) foi contra este relacionamento, mas Talia o convenceu que Batman seria o herdeiro ideal para o seu império e a organização. Após "testar" Batman, R'as acabou por aprová-lo e até mesmo insistir no romance dos dois.

Talia é provavelmente uma das melhores agentes de R'as al Ghul (ela já matou por ele, e se lhe for pedido fará isso de novo). Mais que uma agente ela ama seu pai e o apoia quase incondicionalmente. Exeto quando o assunto é o homem que ela ama Batman. Talia e Batman levam a anos um romance mal resolvido; já viveram juntos por algum tempo (durante o qual Talia ficou grávida).

Mas ela descobriu que justamente por amá-la ele iria desistir de sua carreira de combatente do crime. Pois quem ela realmente ama é o Batman e não Bruce Wayne (tanto Talia quanto seu pai conhecem a identidade secreta de Batman); por isso ela interrompeu a

relação antes que ela fosse “longe demais” (ela mentiu para Batman dizendo que tinha perdido o bebê). Ela rompeu bruscamente com Batman sem dar maiores explicações (embora secretamente esperasse que ele não aceitasse a sua recusa). Batman realmente te a amou, mas foi orgulhoso demais para pedir que Talia ficasse com ele, não importando como.

Talia foi vista pela última vez ao lado de seu pai quando ele soltou a Trincheira sobre a Cidade de Gotham. Como Ra’s al Ghul ressurgiu para enfrentar o Cavaleiro das Trevas na batalha, pode-se assumir que Talia não deve estar longe.

NOME: Tigre de Bronze

OPERA GOTHAM

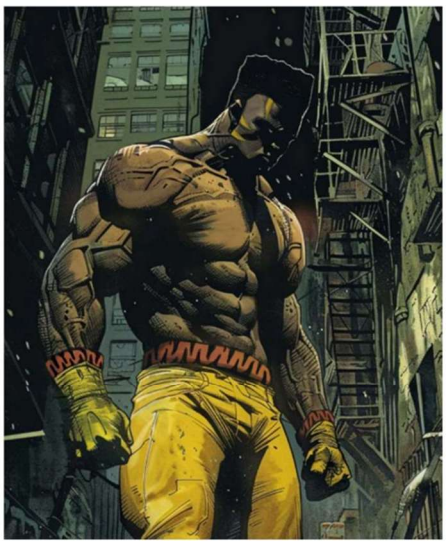
Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	10			
Destreza	10			
Inteligência	7			
Percepção	10			
Vontade	9			
Mente	9			
Sorte	12			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
2	Harmonia com o Corpo
4	Ignorar a Dor
3	Recuperação Rápida
5	Reflexos Rápidos (1)
6	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
32	Sentidos Ampliados [todos] (4)
3	Ampliação Mental (1)
-2	Anseio de Justiça (leve)
8	Carisma (2)
14	Conexões [Espionagem +1] (4)
24	Conexões [Esquadrão Suicida +3] (6)
21	Conexões [Richard Dragon +3] (5)
12	Conexões [Submundo de Gotham +1] (3)
-4	*Flashback* [crimes que cometeu com a Máscara do Tigre de Bronze] (grave)
-4	Fúria (grave)
-6	Honra [não mata, protege os civis, evita arriscar vida de outros] (gravíssima)
4	Instinto [luta (1)
-4	Intolerância [assassinos] (grave)
-4	Mau Humor (grave)
12	Prontidão (3)
10	Recursos (7)
10	Reputação Boa [um dos maiores artistas marciais do mundo +2] (5)
-2	Teimosia (leve)
6	Treinamento Intensivo
18	Vontade Forte (3)

Dados Gerais

Nome: Benjamim Turner
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Agente Secreto, Lutador de Artes Marciais
Também Conhecido Como: Ban, O Tigre
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Benjamin Jr. (sobrinho), Miyoshi (ex-noiva)
Base de Operações: Variável
Aparência: Negro, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Esquadrão Suicida
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Liga dos Assassinos

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	14/10
Arremessar/Interceptar (3)	13/6
Arte da Invisibilidade (4)	14/10
Correr (3)	13/6
Escalar (3)	13/6
Escape (3)	13/6
Furtividade (4)	14/10
Levantamento de Peso (2)	12/3
Lutar Cegamente (4)	14/10
Montar [cavalos] (2)	12/3
Natação (3)	13/6
Sacar Rápido [armas de contato] (3)	13/6
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (1)	11/1
	/
Camuflagem (3)	10/6
Disfarce (1)	8/1
Escolaridade [inglês americano] (2)	9/3
Estratégia [militar] (2)	9/3
Improvisar Abrigo [todos] (3)	10/6
Interrogatório (2)	9/3
Intimidação (3)	10/6
Investigação (1)	8/1
Lábia (1)	8/1
Ler Lábios 1)	8/1
Liderança (2)	9/3
Manha (3)	10/6
Medicina (1)	8/1
Meditação (3)	10/6
Operação de Computadores (1)	9/3
Pesquisa (1)	8/1
Pontos de Pressão (3)	10/6
Rastreamento (2)	9/3
Sistemas de Segurança (4)	11/10
Venefício (2)	9/3
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > 1] (5)	14/15
Armas [brancas] (3)	13/6
Armas [de fogo] (1)	13/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/



Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+12	+17	2 (3)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+15	+15	3 (4)

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano	2	0

Equipamento

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	27PA+358PC

PODERES E HABILIDADES

O Tigre de Bronze não possui poderes meta-humanos, mas é um renomado mestre em artes marciais com reflexos extremamente rápidos e grande força. Ele domina vários estilos de luta, como boxe, Hapkido, Jeet Kune Do, Jujutsu, judô, karatê, Kung-Fu, Muay Thai, Savate, Silat, Vale Tudo e Taekwondo. Ele já derrotou artistas marciais notáveis, como o Batman, e lutou com Richard Dragon até a paralisação. Ele está no mesmo nível de luta de Lady Shiva, que reconhece e respeita suas habilidades. Ele também é um acrobata habilidoso e tem uma resistência extraordinária. As proezas de luta do Bronze Tiger lhe deram a reputação de ser uma arma letal. Ele quase derrotou o Exterminador em uma luta individual, mas foi interrompido pelo Esquilo e o Pistoleiro. O Tigre de Bronze é tão habilidoso que pode lutar com o Batman em um impasse, mesmo sem pensar conscientemente.

Manipulação do chi: O domínio das artes marciais do Tigre de Bronze o tornou hábil em técnicas meditativas chinesas que ele usa para aumentar sua concentração e canalizar seu chi para aumentar seu tempo de cura e recuperação. Ele é hábil o suficiente para ensinar essas habilidades a outras pessoas e sentir o chi dos outros.

EQUIPAMENTO

Bem Turner luta muito bem de mãos desarmadas, mas devido a sua destreza pode adotar outras formas de ataque com armas de contato ou armas de disparos, adequando seu equipamento conforme a missão ao qual está destinado.

RECURSOS: 7

HISTÓRICO

Ben Turner cresceu em um bairro negro de classe média alta em Central City. Aos 10 anos de idade, ele matou pela primeira vez quando acordou e encontrou um ladrão assaltando seus pais. Ben pegou uma faca de trinchar e esfaqueou o homem várias vezes até que ele morresse, chocado com a sensação boa que teve. Aos 13 anos, ele começou a praticar artes marciais, começando com o Tae Kwon Do, como forma de ensinar a si mesmo a disciplina e o controle sobre seus impulsos homicidas. Isso não foi suficiente para controlar seus problemas de raiva, e ele logo se voltou para o crime. Sabendo que esse caminho o levaria à prisão, Ben começou a viajar pelo mundo em busca de orientação. O mestre Kirigi o aceitou como aluno, mas Kirigi era cruel e tentou explorar a natureza violenta de Ben em benefício próprio. Ben partiu na esperança de encontrar alguém que o ajudasse a alcançar a paz interior.

Turner tornou-se aluno de O-Sensei, um lendário instrutor de artes marciais do Japão. O-Sensei aceitou um segundo aluno chamado Richard Dragon, e Ben tornou-se amigo íntimo de Richard. Suas aulas incluíam combate, história, filosofia e ciência. Quando o treinamento foi concluído, O-Sensei os enviou para encontrar seu destino. Eles foram imediatamente recrutados por Barney Ling, um agente da G.O.O.D., que os usou para desmantelar uma rede de escravos no Sudão. Dragon e Turner decidiram começar suas novas vidas na cidade de Nova York, viajando com a afilhada do O-Sensei, Carolyn Woosan. Eles são atacados quando chegam lá, e Carolyn é sequestrada por um espião chamado Swiss. Turner leva um tiro na perna e não pode ajudar Dragon. Ele se recupera com muletas enquanto Dragon vai atrás de Carolyn. O suíço envia capangas para acabar com Turner, e ele quase morre, mas Dragon intervém e o salva. Após essa batalha, Dragon e Turner criaram sua própria escola de artes marciais em Manhattan. Sua escola foi atacada várias vezes enquanto Ben estava aleijado. Dragon usou Lady Shiva como parceira em vez de Ben na luta contra Doctor Moon, Guano Cravat e Slash.

Turner é alvo de assassinos misteriosos. Barney Ling promete dar informações a Richard Dragon se ele for em outra missão para a G.O.O.D.. Dragon leva Shiva e Turner para o Caribe, onde eles derrotam o Preying Mantis. Ling revela que a irmã de Ben foi assassinada e que Ben herdou uma empresa madeireira. Dragon e Shiva o ajudam a eliminar o culpado, um madeireiro chamado Hatchett. Ben assume a custódia de seu sobrinho Benjamin Jr. Ele é atacado por outro assassino, o Silent Samurai. Ling envia o trio em uma missão secreta para lidar com o Samurai na China. Shiva e Turner são capturados pela Madame Sun até que Dragon os liberta. Ben é envenenado em um ataque da Liga dos Assassinos. Dragon e Shiva rastreiam o veneno até um assassino chamado Viper na Mongólia, mas Viper morre antes que eles consigam um antídoto.

Richard Dragon descobriu que Turner sofreu uma lavagem cerebral para se tornar o Tigre de Bronze pelo Prof. Ojo e depois foi usado por Barney Ling (que se revelou um traidor). Dragon e Turner provam ser iguais na luta, que só termina quando Ling é acidentalmente derrubado de uma janela.

Mais tarde, Turner e Dragon são contratados pelo Rei Faraday para trabalhar para o CBI (*Central Bureau of Intelligence*). Designados para derrubar a Liga dos Assassinos, Dragon e Turner são descobertos pela League, que mata a noiva de Turner, Myoshi, e faz uma lavagem cerebral em Turner. Turner se livrou de seus demônios ao canalizá-los para a identidade do Tigre de Bronze, um assassino mascarado que trabalha para a Liga.

Durante esse período, ele também treinou a filha do assassino David Cain, Cassandra, juntamente com outros membros da Liga. Como o Tigre de Bronze, Turner desenvolveu uma reputação temível no mundo, mas sua identidade permaneceu em segredo para todos, exceto para a Liga.

Como o Tigre de Bronze, Ben era temido em todo o mundo, e o Sensei era inteligente o suficiente para garantir que Ben quase nunca tirasse a máscara, enviando-o para uma nova missão assim que terminasse outra. Por um tempo, sua identidade era secreta e ele se tornou um dos criminosos mais procurados do mundo, sendo o Tigre de Bronze um assassino profissional, matando em três continentes. Em um determinado momento, o Tigre de Bronze foi enviado para assassinar Kathy Kane, a Batwoman. Pouco depois de ter lutado e derrotado o Batman, outro assassino matou Kane. Quando a memória de Turner começou a voltar, a Liga dos Assassinos se voltou contra ele e, após uma luta, ele foi levado para um hospital. Enquanto se recuperava, a Liga dos Assassinos tentou assassiná-lo, mas ele foi salvo pelo Batman, que o interrogou sobre o assassinato de Kane, mas a memória de Turner não havia se recuperado totalmente.

Ao saber da verdadeira identidade do Tigre de Bronze, o Rei Faraday montou um esquadrão de resgate com Rick Flag e Nightshade. Eles recuperaram o Tigre e ele foi desprogramado por Amanda Waller, que mais tarde comandaria o Esquadrão Suicida.

Amanda Waller e Rick Flag montam um novo Esquadrão Suicida, tendo o Tigre de Bronze como seu primeiro recruta. Flag confia no Tigre de Bronze e o usa como segurança quando recruta o Pistoleiro. Eles são enviados para destruir Brimstone no Monte Rushmore, e o Tigre de Bronze nocauteia a Encantadora quando sua personalidade maligna termina seu trabalho. Ele fica com a equipe por motivos pessoais quando os prisioneiros são libertados. Waller os envia para resgatar ou matar o Capitão Bumerangue quando ele ameaça expor o Esquadrão. O Tigre de Bronze é enviado para derrotar G. Gordon Godfrey, mas Godfrey usa seus poderes de persuasão para transformar o Tigre em um escravo controlado pela mente.

O Tigre de Bronze se torna um membro permanente do Esquadrão Suicida que vive em Belle Reve, porque Amanda Waller promete ajudá-lo a recuperar suas memórias. Ele é o segundo no comando de Rick Flag e ajuda a manter os detentos na linha. Sua próxima missão é destruir o grupo terrorista Jihad em Qurac, e o Tigre de Bronze é escolhido para lidar com o assassino Thuggee Ravan. O Tigre de Bronze quebra as costas de Ravan, que exige uma morte honrosa, mas o Tigre de Bronze insiste em não matar mais. Quando Belle Reve é atacada pelas Fúrias Femininas de Apokolips, Bronze Tiger tenta lutar contra Stompa e é

derrotado. Ele se disfarça como o supervilão Wipeout quando eles derrubam o vigilante racista William Hell. Ben se faz passar por mordomo na embaixada americana da Rússia quando a equipe se disfarça em Moscou. Isso leva a uma batalha com os Heróis do Povo, e o Tigre de Bronze derrota o velocista Bolshoi. Waller destitui Flag de seu comando após essa missão e coloca Bronze Tiger no comando. O Tigre de Bronze leva a Encantadora à Madame Xanadu para obter ajuda no controle de seus poderes, e Xanadu lhe diz que a Encantadora é uma bomba-relógio. Ele recebe um anel para controlá-la. Warden Economos envia o Esquadrão Suicida para destruir os Caçadores durante a Saga Milênio. Eles não recebem crédito público por essa missão. O Tigre de Bronze tem sua capacidade de assumir o comando comprometida, e os androides quebram sua perna durante uma luta. Waller substitui Tiger e coloca Flag de volta no comando, quando Flag se mostra à altura do Batman.

Turner desenvolve um relacionamento com Vixen, enquanto Flo Crawley, que faz parte da equipe de apoio do Esquadrão, tem uma queda por ele. Mais tarde, ao reencontrar Ravan, Turner o convence a entrar para o Esquadrão, e os dois se tornam uma dupla de combate eficiente. A natureza quase corruptora do Esquadrão acaba levando à saída de Rick Flag do Esquadrão e à aparente morte em uma explosão nuclear. Turner se torna o líder da equipe, no qual se destaca, muitas vezes desobedecendo ordens diretas para salvar a vida de seus homens (mesmo que eles sejam "dispensáveis"). A Duquesa, membro do esquadrão, na verdade a soldado apokilptiana Lashina, trai a equipe e leva muitos, inclusive Flo, para casa em Apokolips. Flo não sobrevive ao sequestro.

Mais tarde, Turner é confrontado por seus superiores por causa de suas ações e, na reunião que se segue, a mente de Turner entra em colapso. Ele foge, voltando para o Leste (deixando Vixen no processo), onde passa algum tempo como janízaro. Pouco depois, o Esquadrão Suicida é dissolvido e Amanda Waller é enviada para a prisão.

Eventualmente, após um ano, Amanda Waller reforma o Esquadrão e recruta novamente Turner. No ano que faltava, Turner havia se tornado um homem profundamente perturbado, que se distanciava de Vixen e constantemente instigava Ravan a confrontá-lo. Em uma missão, logo após a equipe ter sido reformada, Vixen é ferida, o que faz com que Turner volte a sentir algo por ela. Em geral, ele retorna ao seu antigo estado de espírito. Mais tarde, Vixen deixa a equipe, e ela e Turner se separam em bons termos.

Na última missão da equipe, o esquadrão luta para libertar uma pequena nação insular da tirania de seu governante aparentemente imortal. A equipe precisa passar por uma floresta conhecida por causar alucinações. Enquanto os outros passam por suas próprias viagens mentais, o Tigre de Bronze enfrenta a si mesmo. Derrotando a si mesmo e exorcizando seus demônios, Turner volta a ser uma pessoa completa. Mais tarde, o tirano é derrotado por Waller.

NOME: Vicki Vale

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	7			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	8			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Atraente (2)
16	Sentidos Ampliados [todos] (2)
-4	Anseio de Justiça (grave)
8	Carisma (2)
22	Conexões [Batman +2] (6)
14	Conexões [mercado editorial de Gotham +1] (4)
-2	Honestidade (leve)
4	Prontidão (1)
15	Recursos (7)
4	Reputação Boa [boa repórter conhecida em Gotham +2] (2)
2	Sensualidade (1)
6	Vontade Forte (1)

Dados Gerais

Nome: Victoria Elizabeth Vale
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Fotógrafa, Jornalista
Também Conhecido Como: Desconhecido
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Tom Powers (ex-marido)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiana, ruiva com olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Batman
Status Legal: Cidadão Americana
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (2)	8/3
Dança (2)	8/3
Escalar (1)	7/1
Furtar (1)	7/1
Furtividade (2)	8/3
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres (2)	8/3
	/
Administração (1)	8/1
Atuação (2)	9/3
Avaliação (1)	8/1
Detectar Mentiras (1)	8/1
Diplomacia (1)	8/1
Direito (1)	8/1
Disfarce (1)	8/1
Escolaridade [inglês americano] (3)	10/6
Etiqueta (2)	9/3
Geografia [Gotham City] (2)	9/3
Hacker [computadores] (4)	11/4
História (2)	9/3
História da Arte (2)	9/3
Interrogatório (1)	8/1
Investigação (3)	10/6
Lábia (3)	10/6
Ler Lábios (1)	8/1
Manha (1)	8/1
Operação [computadores] (3)	8/1
Pesquisa (4)	11/4
Procedimentos Policiais (1)	8/1
Profissão [fotógrafa] (4)	11/4
Profissão [repórter] (3)	10/6
Sedução (2)	9/3
	/
Artes Marciais [+1 / +1 / +1 > D2-1] (1)	7/1
Armas [brancas de contato] (1)	7/1
Armas [brancas de arremesso] (1)	7/1
Armas [de fogo] (1)	7/1

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+6	+7	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+7	+7	D2-1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
	0	0

Equipamento

1 Bolsa feminina
1 Caderno de anotações
1 Câmera com lentes intercambiáveis
3 Canetas
1 Estojo de couro para a câmera
1 Notebook (padrão)

Poderes	Teste/Cst

Pontos de Criação: Experiência:	19PA+173PC

PODERES E HABILIDADES

Vicki Vale é uma jornalista experiente, com habilidade em fotografia e investigação.

EQUIPAMENTO

Vicki possui uma câmera fotográfica com intercâmbio de lentes, possibilitando fazer fotografias a longo alcance e de objetos muito pequenos. Outro equipamento é um gravador de áudio discreto e pequeno, além de um bloco de notas e canetas.

RECURSOS: 7

HISTÓRICO

Vicki Vale era fotógrafa e editora-chefe da Vue Magazine, o que a tornou uma valiosa fonte de informações para seu parceiro romântico ocasional, Bruce Wayne. Por fim, Vale encontrou Bruce durante uma missão na Rússia e eles retomaram seu relacionamento um tanto esquecido. Bruce e Vale saíram juntos em Gotham City de tempos em tempos, mas nada aconteceu entre os dois.

Enquanto Vale tirava fotos de pessoas sem-teto em Gotham como parte de uma nota para a View Magazine, ela se deparou com o caso dos "crimes de capricho". Ela decidiu investigar e seguiu uma pista que obteve em suas fotos, mas foi capturada pelos criminosos responsáveis pelos crimes. Batman os seguiu para resgatar Vale e se deparou com o Espantalho, que era o mentor do crime. O Espantalho levou a melhor sobre o Batman e expôs Vale e ele a uma nova versão da toxina do medo. O Espantalho foi detido por Tim Drake em seu último caso antes de se tornar Robin. Vale foi então levado ao hospital para se recuperar.

Depois disso, Vale continuou namorando Bruce Wayne, mas seu último encontro com o Espantalho lhe rendeu nova popularidade entre os leitores de Gotham. Assim, Vale se envolveu nos crimes da Mulher-Gato e até se uniu à criminosa e à sargento Sarah Essen para capturar um notório traficante de escravos em Gotham, fazendo-se passar por curadora de museu. As fotos de Vale sobre o caso também foram exibidas nos principais veículos de notícias de Gotham.

Vicki manteve um relacionamento estável, porém superficial, com Bruce Wayne, namorando-o com frequência sem levar o relacionamento para o próximo nível. Por fim, Vale se sentiu atraída por Horton Spence, um colega de trabalho com quem ela compartilhava interesses comuns. Seu relacionamento com Bruce se deteriorou e, pouco tempo depois, eles terminaram definitivamente, optando por permanecerem amigos. Vale continuou namorando Spence muito depois do término de seu relacionamento com Bruce.

Algum tempo depois, Vale retornou ao seu antigo emprego na Gotham Gazette, onde relatou a situação incerta do Batman e, ao mesmo tempo, tentou entrar em contato com Bruce. Vale tentou obter informações relevantes em casos de assassinato, o que irritou algumas pessoas da DPGC, incluindo Harvey Bullock. Depois disso, Vale relatou ao vivo os eventos durante o ataque do Black Mask a Gotham e fez uma entrevista com Batman Jones.

Depois de uma última tentativa fracassada de entrar em contato com Bruce, ela finalmente aceitou que eles não dariam mais certo juntos. Entretanto, com essa constatação, sua mente elaborou uma teoria interessante e plausível. Vale começou a coletar informações sobre a Bat-Família, incluindo Bruce, Dick Grayson, Tim Drake e Barbara Gordon em suas Bat-Identidades, e estava determinada a provar as conexões.

Obcecada por provar sua teoria, Vale seguiu todas as atividades do Batman e publicou artigos na Gotham Gazette para revelar alguns dos segredos do Homem-Morcego. Dick Grayson disse a Vale para parar de publicar seus artigos e colocou um rastreador na câmera de Vale para acompanhar de perto suas atividades. No entanto, Vale encontrou o dispositivo e planejou usá-lo a seu favor.

Usando o dispositivo, ela enviou uma mensagem para Bruce Wayne para encontrá-la o mais rápido possível se ele não quisesse que a verdade fosse revelada. Vale foi imediatamente convidada para jantar com Bruce, que na verdade era Thomas Elliot se passando por Bruce e forçado a agir como tal por Alfred. Elliot se esforçou demais para convencer Vale de que Bruce Wayne não tinha nada a ver com o Batman, mas toda a encenação fez com que Vicki Vale pensasse que ele não era Bruce e que, de alguma forma, Dick Grayson havia se tornado o Batman.

Insatisfeita com os acontecimentos, Vale foi à Mansão Wayne, onde tentou falar com o verdadeiro Bruce. Alfred conseguiu tirar o dispositivo dela e o trocou por um brinquedo e, após uma breve discussão, Vale percebeu que, para ter sucesso, ela deveria encontrar alguém que tivesse descoberto a verdadeira identidade de Batman no passado. No dia seguinte, ela percebeu que havia perdido o rastreador e, com ele, a vontade de descobrir a verdade. No entanto, após uma reunião com o ex-colega Jack Ryder, Vale percebeu que, mesmo que não quisesse revelar a verdade, ela ainda precisava saber se Bruce era o Batman. Com isso em mente, Vale tentou obter uma resposta direta de Barbara Gordon, que ela sabia ser a Batgirl, mas seu plano saiu pela culatra, pois Barbara obteve informações dela.

Mais tarde, Vale foi chamada por um informante desconhecido com a promessa de provas que a ajudariam e foi convidada a encontrá-lo no Club V. No entanto, o informante nunca apareceu e Vale foi forçada a deixar o local quando Harley Quinn invadiu o prédio e criou o caos. Horas depois, em seu apartamento, Vale foi chamada mais uma vez pela mesma pessoa e um segundo encontro foi marcado. Vale saiu de seu apartamento e a Mulher-Gato aproveitou a chance para tirar fotos da parede de provas de Vicki. Momentos depois, Vale retornou de outro encontro fracassado e encontrou o apartamento intacto, exceto pela janela, que estava escancarada.

Poucos dias depois, Vale foi levada para um programa de proteção especial pelo Departamento de Polícia de Gotham City, pois sua vida estava ameaçada por vários criminosos que queriam pegá-la para saber mais sobre sua investigação. Enquanto estava escondida no Aames Hotel, Vale tentou fazer com que o Comissário Gordon revelasse qualquer informação sobre o Batman, sem sucesso. O local foi logo localizado por alguns mercenários do Pinguim e Vale teve de ser salva por Gordon e pelo Insider. No entanto, assim que teve a chance, ela fugiu da custódia da polícia.

Insider encontrou Vale e a levou para um canteiro de obras para mantê-la longe dos assassinos que estavam tentando matá-la. No entanto, eles foram encontrados por um deles e Insider tentou salvá-la, mas foi forçado a lutar com o assassino e disse a Vale para correr. Sabendo que sua vida estava em perigo iminente, Vale ligou para a Mansão Wayne e pediu ajuda a Alfred pouco antes de ser encontrada pelo Fantasma Branco.

Vale fugiu de seu agressor e se deparou com vários outros perigos que conseguiu evitar com a ajuda de Insider. Depois de uma longa perseguição pela cidade, Vale chegou ao seu apartamento, onde foi confrontada por Ra's al Ghul, que queria matá-la antes que ela pudesse divulgar a verdade sobre o Batman. Vale foi salva pela chegada oportuna de Insider e Ra's foi forçado a deixar o local. O Insider revelou sua identidade como Bruce Wayne e, ao saber que suas deduções estavam corretas, Vale destruiu todas as evidências sobre a verdadeira identidade do Batman e perguntou a Bruce se ela poderia se juntar a seus esforços para salvar Gotham.

OPERA GOTHAM

INVESTIMENTOS E GERENCIAMENTO DE EMPRÉSTIMOS

Compreenda os benefícios de investir e os riscos de administrar mal os empréstimos.

CAPÍTULO 6
FACES DO CRIME

NOME: Arlequina

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	9			
Inteligência	8			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Atraente (2)
4	Contorcionismo (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
8	Carisma (2)
9	Conexões [Asilo Arkham] (3)
11	Conexões [Hera Venenosa +2] (3)
9	Conexões [submundo de Gotham] (3)
-4	Devoção [Coringa] (grave)
4	Prontidão (1)
0	Psicopatia
10	Recursos (6)
-4	Reputação Má [criminosa insana -1]
-6	Vício [fazer piadas] (gravíssimo)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (3)	12/6
Correr (3)	12/6
Escalar (3)	12/6
Escape (2)	11/3
Furtar (3)	12/6
Furtividade (3)	12/6
Natação (2)	10/3
Prestidigitação (2)	11/3
	/
Arrombamento (1)	10/1
Ciência [psicologia] (4)	12/10
Ciência [psiquiatria] (2)	10/3
Disfarce (1)	12/6
Escolaridade [inglês americano] (4)	12/10
Etiqueta (1)	10/1
Geografia [Gotham City] (3)	11/3
História (2)	11/3
Intimidação (2)	11/3
Investigação (1)	10/1
Lábia (2)	11/3
Manha (1)	10/1
Medicina (2)	11/3
Operação [computadores] (2)	10/3
Pesquisa (3)	12/6
Química (1)	10/1
Sedução (2)	11/3
Sistemas de Segurança (3)	12/6
	/
Armas [brancas de arremesso] (4)	13/10
Armas [brancas de contato] (4)	13/10
Armas [de fogo] (3)	12/6
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	13/10
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10	+16	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+12	+12	1
Marreta com emoji	+15	+15	D3
Taco de beisebol	+15	+15	D2+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

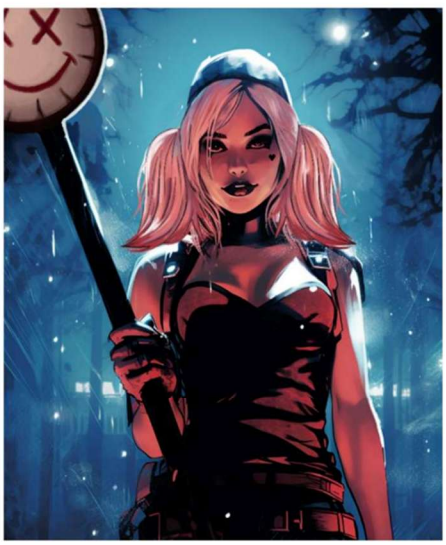
Proteção	Absorção	Penal.
Traje da Arlequina	1	0

Equipamento

1 Marreta com emoji [+2 / +2 > D3]
1 Mochila (com espelho, pente e maquiagem)
1 Muda de roupa
1 Taco de beisebol com prego [+2 / +2 > D2+1]
1 Traje da Arlequina (Absorção: 1)

Dados Gerais

Nome: Harleen Francis Quinzel
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Criminoso/Comediante
Também Conhecido Como: Dra. Harleen Quinzel
Local de Nascimento: desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Fran Quinzel (avó), Sharon Quinzel (mãe), Nick Quinzel (pai), Barry Quinzel (Irmão), Jenny Quinzel (sobrinha) e Nicky Quinzel (sobrinho)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Loira de olhos azuis, maquiagem branca
Grupos a que é afiliado: Coringa
Status Legal: Cidadão Americana com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum



Custo	Poderes
8	Imunidade [venenos] (2)

Pontos de Criação: Experiência:	24PA+239PC

PODERES E HABILIDADES

A Arlequina conta com força e agilidade soberbas, e devido ao seu passado de ginasta é habilidosa com ginástica e acrobacias. Também é uma lutadora imprevisível, e devido ao soro aplicado por Hera Venenosa, é imune a maioria das toxinas. Apesar de sua aparência dócil, é muito mais inteligente do que aparenta.

EQUIPAMENTO

Sua arma mais popular é uma marreta enorme que varia muito no material, sendo algumas vezes feito totalmente de madeira e outras de metal, e raramente aparenta ser de pedra. Outra de suas armas características, é um taco de baseball. Além das armas citadas, por vezes ela utiliza várias armas de fogo, explosivos, até algumas coisas com ácidos, bombas de fumaça etc. Ela também possui um sinalizador, uma caixa de música que explode remotamente.

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Harleen Frances Quinzel era um estagiária de psiquiatria no Asilo Arkham. Uma estudante exemplar, além de receber notas altas na faculdade, ela também era uma ginasta dedicada, ganhando uma bolsa na Universidade de Gotham City. Ao pesquisar os pacientes internados no Arkham, ela ficou fascinada com um detento em particular, o Coringa. Ambiciosamente se voluntariou para analisá-lo. Depois que Coringa ganhou sua simpatia durante as sessões, ele a seduziu, fazendo-a cair loucamente apaixonada. Depois de ajudar a escapar do asilo mais de uma vez Harleen era suspeita nos olhos das autoridades, que suspenderam sua licença e a colocaram na sua própria cela. Durante o terremoto em Gotham City que gerou o evento Terra de Ninguém, ela conseguiu fugir e se tornou Arlequina, a assistente do Príncipe Palhaço do Crime, o Coringa.

O relacionamento de Quinn e Coringa é um assunto complexo: o Coringa é abusivo, cruel e manipulador em relação a Harley, mas em poucas vezes ele se mostra amigo e "apaixonado". Ela foi a única pessoa que conseguiu tornar-se íntima do Coringa e, enquanto ele, geralmente, aceita esse relacionamento, vemos momentos ocasionais em que o Coringa se mostra confuso e desconfortável, o que resultou nas várias tentativas de matá-la. Porém, ela acredita que ele a ama de verdade e que esses atos são apenas brincadeira.

Uma vez, quando o Coringa percebeu que tinha algum tipo de sentimento por Arlequina, ele se deu conta que isso pode atrapalhá-lo. Então ele a amarrou em um foguete e o lança em direção ao céu. Ela caiu no Robinson Park, no centro de Gotham e foi encontrada pela Hera Venenosa. Quando Harley recobra a consciência, Hera inicialmente pensa em matá-la. Como resultado do acidente com o foguete, Harley não consegue se mover, o que deixa Hera curiosa para saber o que aconteceu. Logo, a Rainha do Verde, sente uma afinidade e simpatia pela garota. Considerando-lhe outra não entendida pela sociedade, Hera se oferece para ajudar Harley a se vingar tanto de Batman como de Coringa. Com isso, Ivy injetou um soro em Harley, que ela mesma tinha desenvolvido, que a deu imunidade a várias toxinas e até mesmo do próprio toque venenoso de Hera e um aumento drástico na força e velocidade da Harley. As duas se uniram e realizaram uma série de crimes de sucesso. Harley, certa vez, com ódio do palhaço chega a ajudar Batman a derrubar o Palhaço do Crime.

Enquanto Batman elimina os planos do vilão, Arlequina persegue o Coringa em um edifício danificado, com a intenção de matá-lo, mas antes que ela possa fazer tal ato o Coringa pede desculpas. Ela o perdoa e o serve como sua ajudante durante todo o resto da Terra de Ninguém, bem como o enredo Imperador Coringa. Depois disso, Hera dissolveu a parceria, pois estava enojada da atitude da amiga. Hera permanece, no entanto, como o porto seguro de Harley. A palhacinha sempre se refere ao Coringa como "Pudim" e "Sr. C" e ela refere-se a Hera como "Ruiva".

NOME: Bane

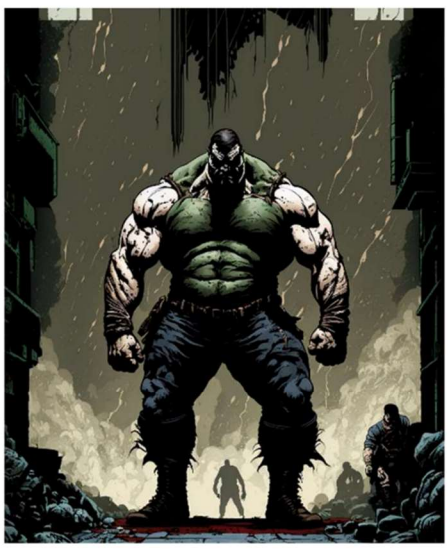
Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	10	(x2)		
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	9			
Percepção	9			
Vontade	10			
Mente	10			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
3	Bom Senso
-4	Característica Óbvia [pele branca e cabelo verde]
2	Harmonia com o Corpo
4	Imunidade à Dor
4	Instinto [estratégia] (1)
3	Recuperação Rápida
8	Reflexos em Emergências [somente com uso da droga Veneno] (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
8	Surto de Adrenalina [somente com uso da droga Veneno] (2)
6	Ampliação Mental (2)
-6	Anseio de Poder (gravíssimo)
8	Carisma (2)
-4	Cobiça (grave)
18	Conexões [R´as al Ghul] (6)
13	Conexões [submundo de Santa Prisca +2] (3)
-2	Fúria (leve)
8	Prontidão (2)
0	Psicopatia
3	Recursos (4)
-5	Reputação Má [um dos melhores assassinos -2] (5)
6	Treinamento Intensivo
24	Vontade Forte (4)
-4	Voto [destruir Batman e dominar Gotham City] (grave)

Dados Gerais

Nome: desconhecido
Nacionalidade: Santa Prisca
Estado Civil: solteiro
Ocupação: Criminoso profissional
Também Conhecido Como: desconhecido
Local de Nascimento: desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão de Santa Prisca vivendo ilegalmente nos Estados Unidos
Grupos a que foi filiado no passado: Esquadrão Suicida, Liga dos Assassinos

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (3)	12/6
Arremessar (2)	11/3
Correr (3)	12/6
Escalar (3)	12/6
Escape (2)	11/3
Furtar (3)	12/6
Furtividade (4)	13/10
Interceptar (2)	11/3
Levantamento de Peso (4)	11/10
Natação (3)	12/6
Veículos [aéreos, aquáticos, terrestres] (3)	12/18
	/
Administração (2)	11/3
Armeiro [armas pessoais] (2)	11/3
Barganha (2)	11/3
Camuflagem (2)	11/3
Demolição (3)	12/6
Detectar Mentiras (2)	11/3
Diplomacia (2)	11/3
Disfarce (3)	12/6
Eletrônica (3)	12/6
Escolaridade [espanhol] (3)	12/6
Espionagem (2)	11/3
Estratégias [militares] (3)	12/6
Explosivos (3)	12/6
Geografia [Gotham City] (2)	11/3
Geografia [Santa Prisca] (2)	11/3
História [militar] (3)	12/6
Improvisar Abrigo [todos] (3)	12/6
Improvisar Objetos (2)	11/3
Interrogatório (2)	11/3
Intimidação (4)	13/10
Investigação (2)	11/3
Lábia (2)	11/3
Liderança (3)	12/6
Língua [inglês americano] (3)	12/6
Mecânica (1)	10/1
Operação [computadores] (3)	12/6
Pesquisa (2)	11/3
Programação [computadores] (1)	10/1
Rastreamento (3)	12/6
Venefício (2)	11/3
	/
Armas [brancas] (3)	12/6
Armas [de fogo] (4)	13/10
Artes Marciais [+4, +4, +4 > 2] (4)	13/10
	/
	/
	/
	/
	/
	/



Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11 (+12)*	+13 (+14)*	2 (3)*	2

*com o uso da droga Veneno

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	**Golpe**	**Aparo**	**Dano**
Artes Marciais	+14	+14	3(4)

Combate à Distância					
Arma / Nível	**TR**	**TM**	**Dano**	**Cad**	**Car**
Metralh. Minigun	+15	+18	D2+5	2/3/6	100

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Bane	2	0

Equipamento
1 Kit da droga Veneno (máscara e injetor)
1 Metralhadora Minigun [+0 / +3 > D2+5, cad: 2/3/6, carga: 100]
1 Traje do Bane (Absorção: 2)

Custo	Poderes

Pontos de Criação:	28PA+242PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

Bane é um gênio criminoso e um mestre estrategista e estudioso de todo líder militar e conquistador através da história. Suas capacidades físicas são quase perfeitas; perdendo apenas para Batman. Bane também possui um excelente treinamento de combate corpo a corpo, e dominou uma série de habilidades que julgava uteis para sua " linha de trabalho".

EQUIPAMENTO:

- **"Veneno"**: Bane já se utilizou de uma droga conhecida como "Veneno". Esta droga é capaz de produzir alterações genéticas temporariamente aumentando a força e velocidade do usuário; mas causa acessos de fúria e, com o uso prolongado, desenvolvimento de psicoses. Em termos de jogo a ingestão cada dose se traduz em um teste para evitar a desvantagem Fúria (leve), leve se o personagem não possuir essa característica caso o personagem já possua ele deve realizar o teste com um nível a mais (se o nível já for gravíssimo o teste falha automaticamente. Sob o efeito da droga o personagem adquire por 10D6 minutos as características Reflexos em Emergências, e Surto de Adrenalina, cada dose acrescenta 1 nível de Surto de Adrenalina e a cada duas o usuário recebe 1 nível de Reflexos em Emergências. Após encerrado o efeito o usuário deve fazer um teste de Físico menos 2 vezes o número de doses ingeridas caso falhe o personagem recebe 1D3 de dano por dose ingerida; e ainda um teste de Vontade menos o número de doses (em caso de falha o personagem ganha a característica Vício (leve): Veneno, se o personagem já possuir este vício o seu nível se agrava em 1); um último teste de Vontade deve ser feito com o redutor de –1 por dose em caso de falha o personagem ganha a característica Psicopata (leve), se o personagem já possuir este vício o seu nível se agrava em 1, se o nível já for gravíssimo o personagem perde um ponto de Mente por falha)
- **Injetor de "Veneno"**: Aparelho controlador (e reservatório) colocado no seu pulso, ligado por um cabo a com um injetor implantado na nuca de Bane. Capacidade para armazenar até 12 doses da droga.

RECURSOS: 4

HISTORICO

O garoto jovem que viria a se tornar Bane, foi condenado a cumprir prisão perpétua junto com seu pai. Toda sua infância e adolescência foram perdidas atrás dos muros de Pena Duro, a infame prisão/fortaleza de Santa Prisca. Nesta prisão com aproximadamente aos 8 anos de idade, ele matou o primeiro de muitos homens, um condenado, como ele, em Pena Duro. Acabando com qualquer chance de liberdade que pudesse ter.

Apesar de seu físico mediano o futuro bane, possui uma mente privilegiada. Aproveitando todo o seu tempo livre na pequena, biblioteca da prisão; ele estudou cada governante e comandante militar digno de nota na história. Mesmo atrás dos muros da prisão ele ouviu falar do homem morcego, por um motivo ainda ignorado o jovem que viria a se tornar Bane desenvolveu uma obsessão ao Batman.

Depois de quase de três décadas de confinamento, Bane foi o vítima de experimentos com Veneno, uma droga alteradora de genes capaz de dar força tremenda ao usuário em troca da sua sanidade. O experimento foi bem-sucedido, até demais. Com sua força física e fúria ampliada pelo Veneno em suas veias, Bane escapou de Pena Duro levando junto com três comparsas.

Livre pela primeira vez em sua vida, Bane tornou-se um criminoso e assassino de primeira linha. Ele desenvolveu um vício por Veneno, o usando para "quebrar" suas vítimas. Decidido a provar suas capacidades contra o maior rival que poderia encontrar dirigiu-se a

Gotham City. Onde (através de um esquema bem elaborado) conseguiu exaurir o Batman, e posteriormente derrotá-lo em uma luta desleal (regada a Veneno).

Após isso Bane reinou no submundo de Gotham por algum tempo, até ser derrubado por Jean Paul Valley (Azrael), pretendente do manto do Morcego. Na prisão Bane conseguiu vencer seu vício em Veneno que estava nublava seus pensamentos e sua sanidade. Embora sem suas capacidades físicas sobre-humanas decorrentes do Veneno Bane ainda é um atleta perfeito estando próximo do topo das capacidades humanas. Livre do vício ele se tornou mais perigoso do que nunca.

Livre do vício, Bane rapidamente escapou da prisão de Blackgate. Livre mais uma vez, ele tem ameaçado Gotham e o mundo. Sozinho e ao lado de Ra's al Ghul. Apesar de seus planos terem sido frustrados por Batman; ele continua em liberdade. Espera-se que a qualquer momento que ele renove sua campanha para destruir Batman e governar Gotham.

Durante o terremoto que abalou Gotham, Bane escapou do confinamento em que Azrael o havia colocado. Ele se alinhou brevemente com Lex Luthor durante os eventos da crise do "No Man's Land". Bane foi contratado por Luthor para destruir o Hall of Records da cidade de Gotham, o que abriu o caminho para a mudança de Luthor para Gotham.

Pouco tempo depois, Bane voltou a Santa Prisca, o país de seu nascimento. Em pagamento por suas habilidades, Luthor fez os arranjos necessários para que ele assumisse o controle de sua terra natal. Embora a aparência de Bane dê a impressão de que ele é um grande bruto burro, ele é tudo menos isso. Bane é um mestre estrategista com uma inteligência d

NOME: Capuz Vermelho

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9			
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	9			
Percepção	9			
Vontade	9			
Mente	11			
Sorte	18			

Custo	Características
3	Ambidestria
2	Harmonia com o Corpo
8	Instinto [tático] (2)
8	Reflexos em Emergências (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
3	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
24	Sentido Ampliado [todos] (3)
6	Sentido Ampliado [audição] (2)
12	Ampliação Mental (3)
-6	Anseio de Justiça (gravíssimo)
3	Bom Senso
8	Carisma (2)
20	Conexões [Alfred +2] (3)
24	Conexões [Batman +2] (6)
21	Conexões [Novos Titãs] (7)
-6	Honra [justiça do olho por olho] (gravíssima)
-3	Identidade Secreta
-4	Intolerância [criminosos] (grave)
-4	Fúria (grave)
8	Prontidão (2)
15	Recursos (8)
6	Treinamento Intensivo
18	Vontade Forte (3)
-6	Voto [eliminar o Coringa] (gravíssimo)

Dados Gerais

Nome: Jason Peter Todd
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Aventureiro, Vigilante
Também Conhecido Como: Asa Noturna, Detetive Miles, Hush, Robin II, Robin Vermelho
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Willis Todd (pai), Catherine Todd (mãe adotiva), Bruce Wayne (pai adotivo), Dick Grayson (irmão adotivo), Tim Drake (irmão adotivo), Cassandra Cain (irmã adotiva)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, olhos azuis e cabelos ruivos/negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Batman, Titãs

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (1)	10/1
Armeiro [armas pessoais] (3)	12/6
Arrombamento (3)	12/6
Atuação (2)	11/3
Barganha (1)	10/1
Camuflagem (2)	11/3
Ciência [geral] (2)	11/3
Criminologia (4)	13/10
Demolição (4)	13/10
Detectar Mentiras (2)	11/3
Diplomacia (2)	11/3
Direito (3)	12/6
Disfarce (3)	12/6
Eletrônica (3)	12/6
Escolaridade [inglês americano] (3)	12/6
Estratégia [militar] (2)	11/3
Etiqueta (1)	10/1
Espionagem (2)	11/3
Explosivos (2)	11/3
Forencis (2)	11/3
Geografia [Gotham City] (3)	12/6
História (1)	10/1
Intimidação (3)	12/6
Interrogatório (2)	11/3
Investigação (3)	12/6
Lábia (2)	11/3
Ler Lábios (3)	12/6
Liderança (2)	11/3
Língua [alemão] (3)	12/6
Língua [russo] (1)	10/1
Manha (2)	11/3
Mecânica (2)	11/3
Medicina (2)	11/3
Meditação (1)	10/1
Operação de Computadores (2)	11/3
Pesquisa (3)	12/6
Procedimentos Policiais (2)	11/3
Programação de Computadores (2)	11/3
Rastreamento (3)	12/6
Sistemas de Segurança (2)	11/3
Sobrevivência [todas] (4)	13/10
Venefício (1)	10/1
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	13/10
Armas [brancas de arremesso] (4)	13/10
Armas [brancas de contato] (4)	13/10
Armas [de fogo] (4)	13/10
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+11	+16	2 (3)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+14	+14	D2+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Bomba Atordoante	+14	+15	esp.	1	3
Submetr. Uzi	+14	+15	D2+1	2/3/5	30

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Capuz Vermelho	3	0

Equipamento

- 3 Bombas Atordoantes [+0 / +1 > especial]
- 1 Cinto de Utilidades (Equipamento Omni: 3)
- 1 Radiocomunicador
- 1 Submetralhadora Uzi [+1 / +3 > D2+1, cad: 2/3/5, carga: 30]
- 1 Traje do Capuz Vermelho (Absorção: 3)

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (3)	12/6
Correr (3)	12/6
Escalar (3)	12/6
Escape (2)	11/3
Furtar (2)	11/3
Furtividade (4)	13/10
Levantamento de Peso (1)	8/1
Lutar Cegamente (1)	11/3
Natação (3)	12/6
Prestidigitação (1)	10/1
Sacar Rápido [todos] (1)	10/1
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres](3)	12/18

Pontos de Criação: Experiência:	27PA+460PC

PODERES E HABILIDADES

Jason Todd é um vigilante anti-herói que tem sido membro e antagonista da Família Batman. Originalmente, o Batman o treinou para ser o segundo Robin, seu novo companheiro depois que Dick Grayson se tornou Asa Noturna. Jason foi assassinado pelo Coringa, embora tenha sido ressuscitado mais tarde e retornado como o segundo Capuz Vermelho.

EQUIPAMENTO:

- Armas de fogo: Jason costuma usar suas pistolas em batalha e demonstrou ter acesso a armas de fogo de alto calibre, inclusive RPGs.
- Dispositivos: após sua ressurreição, Talia al Ghul adquiriu a Kord Industries, dando a Jason acesso a armas e dispositivos do nível do Batman.
- Traje do Capuz Vermelho: Após sua ressurreição, Jason assumiu o antigo manto do Coringa, o Capuz Vermelho. Sua interpretação, no entanto, envolveu jeans, botas de motoqueiro, camiseta e jaqueta de motoqueiro. Ele usa duas máscaras, sendo a primeira uma máscara de dominó vermelho, fixada no lugar com goma de mascar, e inclui um transmissor/receptor de rádio embutido e lentes de visão noturna Starlite. Suas manoplas e botas contêm oito compartimentos nos quais ele pode armazenar itens. Sua segunda máscara era um capuz vermelho metálico, que oferecia muitas das mesmas funções que a máscara, mas também oferecia melhor proteção para o rosto.

RECURSOS: 7

HISTORICO

Jason Todd era filho de Willis Todd e da Dra. Sheila Haywood, embora sua mãe tenha sido forçada a abrir mão de sua custódia quando Willis se casou com Catherine Todd. Catherine era viciada em drogas e morreu de overdose, enquanto seu pai havia trabalhado para o Duas-Caras e foi assassinado pelo criminoso. Legalmente órfão, Jason morava no apartamento de seu pai em um prédio abandonado no Beco do Crime, onde passou a praticar crimes por necessidade. Jason tornou-se muito habilidoso no roubo de pneus de veículos e, durante um de seus roubos habituais, conheceu o Batman enquanto roubava as rodas do Batmóvel.

Jason foi levado pelo Batman para uma escola dirigida por Ma Gunn, na esperança de reformar o jovem. No entanto, Jason logo percebeu que Gunn realizava atividades ilegais com os jovens em sua "escola" e fugiu. Quando o Batman o localizou, Jason o informou sobre os crimes de Gunn e até mesmo ajudou o Batman a capturar a gangue dela. Depois disso, Jason foi aceito pelo Batman como o novo Robin aos 12 anos de idade.

Após seis meses de treinamento, Jason estava pronto para entrar em ação como o novo Menino Prodígio. Em suas primeiras aventuras, Robin ajudou Batman contra criminosos notáveis, como Duas-Caras, Mímico, Doutor do Crime, KGBesta, Diácono Blackfire e Dumpster Slasher. Enquanto trabalhava nesse último caso, Jason se tornou mais agressivo e determinado contra os criminosos.

Ao contrário do primeiro protegido do Batman, Dick Grayson, Jason era impulsivo, imprudente e cheio de raiva. Após um primeiro encontro com seu antecessor, Jason estabeleceu uma amizade suficientemente boa com Asa Noturna e, durante um período conturbado para os Titãs, Jason é recrutado por Donna Troy para ajudar em uma missão. Jason fica frustrado com a situação quando Donna espera que ele elabore planos e salve a todos, como Dick faria.

Os métodos violentos de Jason contra os bandidos acabaram causando a morte acidental de um criminoso. A atitude de Jason causou problemas para ele e para o Batman, mas ele não demonstrou nenhum sinal de abrandamento. Em vez disso, Jason tornou-se mais imprudente até ser proibido de sair como Robin.

Por fim, Jason descobriu que sua mãe biológica, que ele pensava estar morta há anos, possivelmente estava viva no Oriente Médio. Sem contar ao Batman, Jason deixou Gotham rumo ao Oriente Médio para seguir sua pista. No entanto, por uma aparente coincidência, Batman e Jason se cruzaram, pois o Morcego estava seguindo o rastro do Coringa, que havia escapado recentemente de Arkham.

Ao chegarem ao Oriente Médio, Jason e Bruce trabalharam juntos para frustrar o plano do Coringa de trabalhar com terroristas locais, mas não conseguiram capturar o louco. Com o plano de conspiração evitado, Jason e Bruce trabalharam juntos para tentar encontrar a verdadeira mãe de Jason.

Por fim, a dupla a localizou na Etiópia. A mãe de Jason, Dra. Sheila Haywood, estava trabalhando como parte dos esforços de ajuda aos refugiados. Embora mãe e filho estivessem felizes por se reencontrarem, Jason descobriu a verdade sobre ela: Sheila tinha um registro criminal secreto, que o Coringa estava usando para chantageá-la a cometer crimes na Etiópia.

Depois de seguir o Coringa e sua mãe até um depósito, Jason alertou o Batman sobre o plano deles. Tentando impedi-lo, Batman se concentrou em pegar um caminhão cheio de Veneno do Coringa, deixando Jason sozinho no armazém com o Coringa. Sem seu mentor como apoio, Robin entrou em ação para salvar sua mãe sozinha, mas ela o traiu, atraindo Jason para uma armadilha para proteger seu segredo.

O Coringa aproveitou a oportunidade para espancar Jason sem sentidos com um pé de cabra. Em seguida, o Coringa amarrou Sheila a um poste e colocou uma bomba no depósito, deixando mãe e filho morrerem. Jason recuperou a consciência o suficiente para desamarrar sua mãe, mas eles não conseguiram escapar do armazém a tempo, pois o Coringa os havia trancado lá dentro e a bomba explodiu, matando os dois.

Batman, tendo percebido o perigo que Jason corria, chegou tarde demais para salvá-los. Arrastando o corpo de Jason dos destroços, tudo o que ele pôde fazer foi consertar a cena do crime para proteger a identidade secreta de Jason. Mais tarde, Bruce tomou providências para que os corpos de Jason e de sua mãe retornassem a Gotham e fossem devidamente enterrados.

Durante anos, a morte de Jason assombrou o Batman, pois ele considerava esse o seu maior fracasso: não ter treinado Jason adequadamente para o papel de Robin e não tê-lo protegido do Coringa. No entanto, ele usou essa experiência para não cometer os mesmos erros com o terceiro Robin, Tim Drake.

Jason permaneceu morto por seis meses, com seu legado assombrando o Batman. No entanto, quando o Super-Homem da realidade alternativa maligna, conhecido como Superboy-Prime, deu um soco na própria realidade, a linha do tempo se interrompeu e Jason foi restaurado à vida.

Jason saiu de seu caixão, mas desmaiou de exaustão no cemitério. Ele foi encontrado lá e hospitalizado. Depois de passar um ano em coma, Jason acordou, mas sofria de amnésia. Ao ser libertado, Jason vagou como um vagabundo, incapaz de se lembrar de sua vida como vigilante.

Por fim, Jason foi reconhecido por Talia al Ghul. Percebendo sua condição, Talia acolheu Jason e, por vários anos, tentou restaurar sua saúde plena. No entanto, o dano mental causado por sua estranha ressurreição parecia ser muito grande. Pela memória muscular, Jason se lembrava de como lutar, mas não se lembrava de mais nada.

O pai de Talia, Ra's al Ghul, viu Jason como uma causa perdida e ordenou que ele fosse eliminado. Em um último esforço para salvá-lo, Talia restaurou a saúde e a memória de Jason mergulhando-o em um poço de Lázaro, no qual seu pai também estava se banhando. Devido à magia do poço e, possivelmente, à presença de Ra nele, Jason foi restaurado, embora com uma personalidade mais sombria.

Jason se lembrava de tudo, inclusive de sua morte nas mãos do Coringa. Seguindo o conselho de Talia, Jason estava convencido de que sua morte nunca seria vingada e se preparou para enfrentar o Batman.

Quando Jason chegou a Gotham, depois que a cidade foi destruída por um terremoto e, posteriormente, reparada, ele colocou em prática um plano para se vingar do Batman.

Ele criou um falso tráfico de armas de arsenal militar avançado, sabendo que o Batman responderia. Isso deu a Jason a oportunidade de colocar uma bomba embaixo do Batmóvel enquanto Batman estava em uma vigilância para o negócio de armas. Quando Batman entrou no carro, sem saber da bomba, ficou à mercê do garoto, com o detonador na mão. No entanto, Todd percebeu que seu antigo mentor nunca saberia de sua ressurreição nem que ele seria o assassino de Bruce e abandonou o plano.

Jason decidiu, então, confrontar e matar Batman diretamente, viajando pelo mundo em busca de um tipo de treinamento semelhante, porém mais mortal, ao que Bruce recebeu quando se tornou o Batman. Todd aprendeu as artes assassinas com vários mestres ao redor do mundo. Esse treinamento inclui armas de fogo, venenos e antitoxinas, artes marciais e fabricação de bombas.

No final de seu treinamento, Jason foi colocado contra o homem que o ensinou a ser um assassino, um alemão chamado Egon, que também estava envolvido em uma rede de escravidão sexual infantil. Jason, ao saber do negócio paralelo do homem, libertou um carregamento de crianças e lutou contra seu novo mentor. Embora não tenha conseguido superar Egon fisicamente, Jason acabou derrotando-o ao envenenar uma bebida energética que o homem consumiu antes mesmo de a luta começar. Com Egon morto, Jason queimou o complexo até o chão. Mais tarde, ele comentou com Talia que não via isso como um assassinato, mas sim como "...abater um réptil".

Depois de um tempo, Jason foi descoberto e abordado por um novo vilão chamado Hush para participar de uma conspiração contra o Batman, que exploraria o passado do Batman. Jason aceitou.

Enquanto Batman tentava desvendar o mistério de Hush, Jason sequestrou o terceiro Robin e o levou para o cemitério onde ele havia sido enterrado. Quando Batman chegou, Jason revelou sua identidade, surpreendendo seu antigo mentor com sua ressurreição. No entanto, durante a luta, Jason trocou de lugar com Clayface, fingindo seu próprio envolvimento e, mais uma vez, colocando sua morte em questão.

Após a batalha com Hush, Batman começou a ter visões de Jason. Embora as visões tenham sido consideradas alucinações causadas pelo gás do medo do Espantalho, Alfred encontrou a máscara de Jason no Batmóvel como outro símbolo de sua ressurreição.

Pouco depois de o Máscara Negra se tornar o senhor indiscutível do crime de Gotham, Jason Todd reapareceu em Gotham City com um novo pseudônimo: Capuz Vermelho. Nesse momento, ele assumiu o controle do tráfico de drogas.

Alguns dias depois, Capuz Vermelho levou Batman e Asa Noturna a um armazém, onde a dupla lutou contra o androide Amazo. Depois disso, Capuz Vermelho ligou para Máscara Negra e informou que havia roubado o carregamento de kryptonita dele. Máscara Negra enviou o Sr. Freeze para assassinar Capuz Vermelho, mas Batman e Asa Noturna chegaram e se juntaram à luta. No meio da batalha, Capuz Vermelho escapou, deixando a kryptonita para trás, e disse a eles que havia conseguido o que realmente queria: uma "terra".

Pouco tempo depois, o Capuz Vermelho encontrou o Coringa e o espancou com um pé de cabra, assim como o Coringa havia espancado Jason.

O Capuz Vermelho assumiu o controle de várias gangues em Gotham City e iniciou uma guerra de um homem só contra o império criminoso do Máscara Negra. Por um breve período, Red Hood formou uma equipe com a ex-assassina Onyx, mas ela o traiu. Antes que Capuz Vermelho pudesse matar Onyx, Batman chegou e o herói e o vilão lutaram, sendo que o último não sabia que Capuz Vermelho era seu antigo protegido que havia voltado do

túmulo. No final da luta, Capuz Vermelho se desmascarou na frente de Bruce, revelando finalmente sua ressurreição.

Mais tarde, Jason invadiu a Torre dos Titãs para confrontar Tim Drake, o Robin que o substituiu. Usando uma versão alterada de seu próprio traje de Robin, Jason imobilizou os outros Titãs e derrubou Tim no Hall dos Titãs Caídos da Torre. Após uma batalha furiosa, Jason finalmente derrotou Tim. Jason então arrancou o "R" do uniforme de Tim e o deixou gravemente ferido na Torre para que os outros Titãs o encontrassem.

Alguns dias depois, Jason começou a atacar novamente os negócios ilegais do Máscara Negra, só que dessa vez com uma abordagem muito mais implacável. Logo, Jason encontrou o esconderijo de Black Mask e usou um lançador de foguetes para destruir o local. Isso fez com que Máscara Negra se unisse ao Exterminador e à Secreta Sociedade de Super Vilões para capturar o Capuz. A Sociedade enviou o Capitão Nazi, a Hiena e o Conde Vertigo para eliminar o Capuz Vermelho, mas eles foram derrotados quando Batman veio em auxílio de Jason. Após a luta, depois de matar o Capitão Nazi, Jason criticou a ética do Batman e fugiu.

Algum tempo depois, Jason manteve o Coringa como refém e atraiu Batman para o Beco do Crime, local do primeiro encontro entre eles. Jason perguntou ao seu antigo mentor porque ele não havia matado o Coringa para vingar sua morte, mas o Batman disse a Jason que ele jamais ultrapassaria esse limite. Jason tentou forçar o Batman a matar o Coringa ou Jason, mas, no último momento, o Batman atirou um batarangue que ricocheteou no ombro de Jason. O Coringa se aproveitou da situação e detonou alguns explosivos que destruíram todo o prédio. Todos sobreviveram, mas Jason escapou na noite.

NOME: Cara de Barro (*Ultimate*)

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6	(x4)		
Destreza	7			
Inteligência	7			
Percepção	7			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características
3	Ambidestria
4	Contorcionismo (2)
-6	Feio [aparência de barro grotesca] (3)
3	Recuperação Rápida
10	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
26	Conexões [Quadra de Lama +1] (6)
-6	Estigma Social [na forma do Cara de Barro, possui aparência monstruosa] (grave)
15	Recursos (7)
3	Senso de Direção
6	Vontade Forte (1)
-6	Voto [destruir o Batman] (gravíssimo)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	8/1
Arremessar/Interceptar (1)	8/1
Automanipulação do Corpo (4)	10/10
Densidade Controlada [ampliação] (4)	10/10
Escalar (2)	9/3
Esticar (3)	10/6
Furtividade (1)	8/1
Levantamento de Peso (2)	8/3
Mimetizar Forma (4)	10/10
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres] (1)	8/1
	/
Atuação (4)	11/10
Camuflagem (2)	9/3
Ciência [História da Arte] (2)	9/3
Escolaridade [inglês americano] (2)	9/3
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Intimidação (2)	9/3
Pesquisa (1)	8/1
Sobrevivência (2)	9/3
	/
Armas [brancas contato] (2)	9/3
Armas [de fogo] (1)	8/1
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	10/6
Tentáculos [+2 / +1 > D2] (3)	10/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+9(-1/3)*	2	2

*varia conforme o nível ativado de Tamanho Ampliado

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+10	+10	(1 à 4)*
Tentáculos	+12	+11	D2+(1/3)*

*varia conforme o nível ativado de Tamanho Ampliado

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano	4	0

Equipamento

Dados Gerais

Nome: Basil Karlo
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Viúvo
Ocupação: Ator, Criminoso
Também Conhecido Como: Cara de Barro I
Local de Nascimento: Em território norte-americano desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano/Monstro de Lama, olhos pretos/amarelos e cabelos brancos/sem cabelo
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Quadra de Lama

Custo	Poderes
32	Absorção de Dano [todos] (4)
20	Automanipulação do Corpo
64	Autossustentação (8)
13	Densidade Controlada [ampliação] (1)
16	Esticar (2)
14	Mimetizar Forma
10	Regeneração [1 ponto/rodada] (4)
48	Tamanho Ampliado [ativável] (4)

Pontos de Criação: Experiência:	20PA+288PC

PODERES E HABILIDADES

- Corpo maleável como argila: o fato de ter sido alterado quimicamente deu a ele a capacidade de regenerar a massa corporal, mudar a forma, o tamanho, a densidade e se transformar em qualquer forma que pudesse imaginar.
- Alteração de tamanho
- Elasticidade
- Controle de densidade
- Força sobre-humana
- Durabilidade sobre-humana

EQUIPAMENTO

O Cara de Barro não costuma utilizar equipamentos.

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Em sua carreira como Cavaleiro das Trevas, o Batman enfrentou muitos indivíduos com o nome Cara de Barro. Embora algumas vezes tenham lutado juntos como o Mudpack, eles costumam lutar sozinhos para seus próprios fins.

O Cara de Barro original, Basil Karlo, já foi um famoso ator de terror, mas, à medida que envelhecia, sua popularidade diminuía. Furioso, ele se voltou para o assassinato, matando aqueles que zombavam dele. No início, Karlo usava maquiagem para se disfarçar, recriando o grotesco personagem Cara de Barro que ele havia interpretado em um filme. Posteriormente, Karlo injetou em si mesmo amostras de sangue dos outros Cara de Barro, tornando-se capaz de rocar de formas, que ele apelidou de Cara de Barro Ultimate. Agora completamente insano, ele se deleitava com o uso de sua força e poder recém-descobertos.

Ele matava simplesmente porque podia. Ele ainda adorava uma plateia e sentia prazer em aterrorizar suas vítimas antes que elas morressem. Matt Hagen era um explorador-aventureiro impetuoso, excessivamente confiante, cruel e mesquinho. Ele descobriu uma piscina escondida de lama radioativa na qual caiu, transformando seu corpo em lama viva e dando-lhe a capacidade de mudar para qualquer forma. Os produtos químicos também afetaram sua mente. Ele se tornou o segundo Cara de Barro e iniciou um reinado de terror, enfrentando várias vezes o Batman antes de morrer na Crise que se estendeu por todo o universo.

Hagen podia ser apaixonadamente leal àqueles de quem era próximo. Seus poderes lhe deram confiança e ele aprendeu rapidamente que pouco poderia impedi-lo de conseguir o que quisesse.

O terceiro Cara de Barro, Preston Payne, nasceu com uma doença na hipófise que o deixou deformado e sem amigos.

Quando adulto, Payne, agora um cientista, tentou remediar esse problema injetando em si mesmo o sangue de Matt Hagen, na esperança de poder alterar suas próprias características. Em vez disso, a injeção o deixou ainda mais feio do que antes, com o rosto transformado em um horrendo monte de argila, e tornou seu toque letal para toda matéria orgânica. Agora ele precisa usar um traje de contenção o tempo todo para não destruir tudo ao seu redor. Por um tempo, ele acreditou estar casado com um manequim de loja, o que pode ter sido o período mais feliz de sua vida. Ele é levado à violência pela raiva de sua situação e pelo horror do que se tornou.

Sondra Fuller nasceu horrivelmente desfigurada e passou a odiar sua própria aparência. Assim, quando o criminoso Kobra se aproximou dela, ela concordou em deixá-lo transformá-la no mais novo Cara de Barro. Agora Sondra, também conhecida como Lady Clay, pode moldar seu corpo como os outros Caras de Barro mas seus poderes vão um pouco

além: ela pode realmente imitar as habilidades de qualquer forma que assuma, inclusive superpoderes. Ela gosta de mudar de forma, observando a surpresa e o terror nos rostos das pessoas. Ela adora o fato de que agora tem habilidades com as quais a maioria das pessoas só pode sonhar.

Durante "Terra de Ninguém", Karlo assumiu o controle do Robinson Park e manteve a Hera Venenosa como refém até que o Batman o derrotasse. Preston e Fuller se apaixonaram e tiveram um filho chamado Cassius, que herdou suas habilidades de Cara de Barro.

Todos os quatro estão atualmente presos.

NOME: Charada

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	9			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
4	Carisma (1)
-4	Cobiça (grave)
15	Conexões [submundo de Gotham +3] (3)
11	Conexões [Asilo Arkham +1] (3)
-2	Fúria (leve)
12	Inventividade
8	Prontidão (2)
-2	Psicopata (leve)
10	Recursos (6)
-2	Reputação Má [conhecido nacionalmente +1] (4)
-6	Vício [colecionar e solucionar charadas e afins] (gravíssimo)
-6	Vício [deixar pistas dos seus próximos crimes na forma de charadas] (gravíssimo)
6	Vontade Forte (1)

Dados Gerais

Nome: Eddie Nashton, Edward Nigma
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Criminoso
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, cabelhos castanhos e olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	8/1
Arremessar/Interceptar (2)	9/3
Correr (2)	9/3
Escalar (1)	8/1
Escape (1)	8/1
Furtar (1)	8/1
Furtividade (2)	9/3
Natação (2)	9/3
	/
Armeiro [armas de fogo] (2)	11/3
Demolição (3)	12/6
Disfarce (1)	10/1
Escolaridade [inglês americano] (4)	13/10
Estratégias [urbanas] (4)	13/10
Explosivos (3)	11/3
Geografia [Gotham City] (4)	13/10
Falsificações (1)	10/1
Improvisar Objetos (3)	12/6
Intimidação (4)	13/10
Investigação (3)	12/6
Lábia (2)	11/3
Lei (1)	10/1
Liderança (2)	11/3
Manha (2)	11/3
Operação de Computadores (3)	12/6
Procedimentos Policiais (2)	11/3
Programação de Computadores (2)	11/3
Pesquisa (3)	12/6
Rastreamento (1)	10/1
Sistemas de Segurança (3)	12/6
Venefício (1)	13/10
	/
Armas [brancas] (2)	12/6
Armas [de fogo] (3)	13/10
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+11	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+10	+10	1
Bengala	+11	+11	D2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Charada	1	0

Equipamento

Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	22PA+220PC

PODERES E HABILIDADES

O Charada não tem poderes sobre-humanos, mas é um mestre estrategista do crime com alguma habilidade. No combate corpo a corpo, é apenas regular.

EQUIPAMENTO

O Charada não utiliza nenhum equipamento especial embora saiba utilizar armas de fogo e outros tipos de equipamentos úteis na sua linha de trabalho.

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Quando Eddie Nashton era menino, um de seus professores fez uma competição para ver qual dos estudantes poderia montar mais rápido um determinado quebra-cabeças. Naquela noite, Nashton fotografou secretamente o quebra-cabeça montado que encontrou na escrivaninha do professor. No dia seguinte, o garoto venceu o concurso facilmente.

Anos depois, já adulto, Nashton alimentou seu amor por enigmas dirigindo um stand de quebra-cabeças desonesto num parque de diversões. Desejando ganhar mais dinheiro, decidiu tornar-se um ladrão em grande escala e competir com suas habilidades contra a polícia de Gotham – e Batman. Mudando seu nome verdadeiro para Edward Nigna – "E. Nigma" – Nashton, vestiu uma fantasia e tornou-se o fora da lei astuto que sempre deixava pistas de seus futuros crimes na forma de charadas e quebra-cabeças.

Batman descobriu que, ao longo dos anos, o vilão desenvolveu um reflexo condicionado que torna impossível que ele faça um movimento importante em sua vida sem deixar alguma espécie de charada para explicá-lo. Consequentemente, Nashton é psicologicamente incapaz de cometer qualquer crime sem antes deixar uma pista para Batman ou à polícia. O Charada é plenamente consciente de sua personalidade, mas essa necessidade compulsiva de fazer enigmas é justamente o que o impede de ser um grande adversário para Batman e o relega à posição de "criminoso de segunda classe".

NOME: Coringa

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7	(x2)		
Destreza	8	(x2)		
Inteligência	9			
Percepção	9			
Vontade	10			
Mente	12			
Sorte	10			

Custo	Características
-4	Característica Óbvia [pele branca e cabelo verde]
8	Reflexos em Emergências [somente em Fúria] (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
8	Surto de Adrenalina [somente em Fúria] (2)
12	Ampliação Mental (4)
8	Carisma (2)
11	Conexões [Asilo Arkham +1] (3)
13	Conexões [submundo de Gotham +2] (3)
-6	Fanfarronice (gravíssima)
-2	Feio (1)
-4	Fúria (grave)
6	Inventividade
8	Prontidão (2)
0	Psicopatia
10	Recursos (7)
-5	Reputação Má [criminoso insano conhecido internacionalmente -2] (5)
-6	Vício [fazer piadas] (gravíssimo)
24	Vontade Forte (4)

Dados Gerais

Nome: desconhecido
Nacionalidade: Norte Americano (?)
Estado Civil: desconhecido
Ocupação: Criminoso/Comediante
Também Conhecido Como: Capuz Vermelho
Local de Nascimento: desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Variável, normalmente Gotham City
Aparência: Pele branca, olhos e cabelos verdes
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal extensa
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Habilidades	Teste/Cst
Acrobacia (2)	10/6
Arremessar (3)	11/6
Correr (3)	11/6
Escalar (1)	9/1
Escape (2)	10/3
Furtar (3)	11/6
Furtividade (3)	11/6
Interceptar (3)	13/6
Natação (2)	10/3
Prestidigitação (3)	12/6
	/
Armeiro [armas pessoais] (2)	11/3
Demolição (3)	12/6
Disfarce (3)	12/6
Eletrônica (3)	12/6
Escolaridade [inglês americano] (4)	13/10
Estratégias [urbanas] (2)	11/3
Explosivos (2)	11/3
Falsificações (2)	11/3
Geografia [Gotham City] (3)	11/3
Improvisar Abrigo [todos] (1)	10/1
Improvisar Objetos (2)	11/3
Interrogatório (3)	12/6
Intimidação (4)	13/10
Investigação (2)	11/3
Lábia (2)	11/3
Liderança (2)	11/3
Mecânica (2)	11/3
Operação de Computadores (2)	10/3
Pesquisa (3)	12/6
Profissão [comediante] (2)	10/6
Química (4)	13/10
Rastreamento (1)	10/1
Sistemas de Segurança (3)	12/6
Venefício (4)	13/10
	/
Armas [brancas de arremesso] (3)	12/6
Armas [brancas de contato] (3)	12/6
Armas [de fogo] (4)	13/10
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	12/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10	+13	2 (3)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+11	+11	1(2)
Bengala	+13	+13	D2(+1)
Choque de mão	+11	-	D4+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flor Lança Ácido	+12	+13	D2+1	-	-
Revólver .45	+14	+16	D3+2	2	7

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Coringa	1	0

Equipamento

1 Bengala [+1 / +2 > D2]
1 Choque de mão
1 Flor lança-ácido [+0 / +1 > D2+1]
1 Revólver Colt .45 [+1 / +3 > D2+3, cad:2, carga: 7]
1 Traje do Coringa (Absorção: 1)

Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	24PA+289PC

PODERES E HABILIDADES

O Coringa é totalmente louco, e é nisso que reside sua maior capacidade. Ele é genial, seja como criminoso, químico ou comediante; e ao mesmo tempo imprevisível. As vezes o coringa entra em um frenesi que aumenta sua força e velocidade por curtos períodos (Reflexos em Emergências e Surto de Adrenalina, somente em Fúria).

EQUIPAMENTO

O Coringa utiliza uma série de aparelhos com motivos cômicos, o principal deles é o "Veneno do Coringa" que ele utiliza na forma injetável (em um anel ou coisa parecida) ou em aerossol (granadas ou simplesmente pó). O Coringa é bastante inconstante, mas entre seus "brinquedos" mais usados temos:

- Veneno do Coringa: Efeito: 3D6 de dano se injetado, 2D6 se utilizado como nuvem, a vítima tem seus lábios repuxados para trás em um sorriso macabro.
- Anel com Veneno: Injeta o Veneno do Coringa
- Bengala com Lâmina: Uma bengala com uma lâmina retrátil escondida dentro dela.
- Aperto de Mão Elétrico: Relâmpago: 9, (apenas por toque)

RECURSOS: 7, mas ele precisa? Quando o Coringa quer algo ele pega! Quando o Coringa está a fim de ele paga o sortudo, quando não mata o infeliz!

HISTÓRICO

O Coringa continua sendo o inimigo mais mortal de Batman e certamente o mais enigmático. Ao longo dos anos, o vilão contou muitas histórias diferentes sobre o início de sua carreira. Atualmente, a versão mais aceita coloca-o como um homem que era casado e feliz e que tinha seu trabalho de assistente de laboratório na Indústria Química Ace, em Gotham City. Esperando tornar-se um comediante, ele deixou seu emprego, mas logo percebeu que as plateias não o achavam engraçado. Sentindo-se fracassado, e precisando sustentar sua esposa grávida, acabou se envolvendo com criminosos. Disfarçado com um capuz vermelho metálico, o desafortunado comediante deveria guiá-los através da Química Ace até a indústria vizinha, um fabricante de cartas de baralho, onde a quadrilha planejava cometer um assalto.

Entretanto, no dia combinado, a tragédia o atingiu: sua esposa foi eletrocutada em um acidente. Desanimado, o futuro Coringa quis desistir, mas foi pressionado a manter a palavra. Apesar de relutante, ele levou a gangue à Química Ace naquela noite.

Porém, o crime foi frustrado pelos guardas de segurança e pelo Batman. Ao tentar fugir, o ex-funcionário da Ace caiu num tanque de lixo químico e, quando removeu o capacete, descobriu que os produtos químicos, além de desbotaram a sua pele, deixando-a branca, haviam tornado seus cabelos verdes e lábios fortemente avermelhados. Jogado além do limite da sanidade, o Coringa nascia naquela noite.

Denominando-se o palhaço do crime, ele passou a cometer uma série de crimes sem lógica aparente. Ao longo dos anos, seus complicados planos sempre foram frustrados pelo Batman. Gradualmente, os dois homens reconheceram o laço que havia entre os opostos. Uma vez, o Homem Morcego tentou conversar com o Coringa e resolver suas diferenças sem que um ou outro tivessem que morrer. A discussão não deu em nada.

Os dois crimes mais nefandos que o Coringa perpetuou envolveram três pessoas muito próximas ao Cavaleiro das Trevas: o Comissário Gordon, Bárbara Gordon (filha adotiva do Comissário) e Jason Todd. O vilão é responsável por Bárbara estar paralítica. A fim de abalar a mente e o espírito do Comissário, o Coringa invadiu o apartamento do veterano policial e disparou na jovem, deixando-a permanentemente aleijada.

O Coringa foi encarcerado no Asilo Arkham quando o devastador terremoto sacudiu Gotham. Solto na cidade antes da ocorrência da "Terra de Ninguém", ele procurou o

Cavaleiro das Trevas de sua própria maneira especial e eventualmente elaborou um plano para sequestrar e assassinar todas as crianças que haviam nascido depois que a cidade foi isolada do resto do país. Entrando em conflito com Sarah Essen-Gordon na véspera de Natal durante o auge de seu plano, ele atirou um dos bebês que havia sequestrado e depois a matou enquanto ela salvavava o bebê. Rendendo-se à força policial recém reinstalada, ele foi baleado no joelho por um comissário Gordon desesperado e é novamente encarcerado.

NOME: Crocodilo

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9	x2		
Destreza	7			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	8			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
-4	Característica Óbvia [aparência reptiliana com pele verde escamada]
2	Contorcionismo (1)
6	Escamas (Absorção 4)
-6	Feio (3)
6	Garras [+2 / +1 > D3] (grandes)
4	Imunidade à Dor
4	Mandíbulas [+1 / +0 > D3] (grandes)
3	Recuperação Rápida
10	Reflexos Rápidos (2)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
3	Ampliação Mental (1)
17	Conexões [Arsenal +1] (5)
18	Conexões [Asilo Arkham] (6)
4	Dom [répteis]
-6	Estigma Social [aparência monstruosa] (gravíssima)
-4	Fúria (grave)
-4	Histórico Incomum [portador de doença rara]
8	Prontidão (2)
0	Psicopatia
3	Recursos (4)
-4	Reputação Má [criminoso procurado nacionalmente -1]
12	Vontade Forte (2)
-4	Voto [eliminar Batman e seus aliados] (grave)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	9/3
Arremessar/Interceptar (2)	9/3
Correr (3)	10/6
Escalar (3)	10/6
Escape (2)	9/3
Furtar (1)	8/1
Furtividade (2)	9/3
Levantamento de Peso (4)	11/10
Natação (4)	11/10
	/
Barganha (1)	7/1
Camuflagem (2)	8/3
Escolaridade [inglês americano] (1)	7/1
Estratégias [militares] (1)	7/1
Geografia [Gotham City] (2)	8/3
Geografia [esgotos de Gotham City] (3)	9/6
História [militar] (3)	9/6
Improvisar Abrigo [todos] (3)	9/6
Improvisar Objetos (2)	8/3
Interrogatório (2)	8/3
Intimidação (4)	10/10
Manha (1)	7/1
Rastreamento (3)	9/6
Venefício (2)	8/3
Armas [brancas de contato] (4)	11/10
Armas [de fogo] (1)	8/1
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	11/10

Iniciativa	Esquiva	Ações Fís.	Ações Men.
+9	+13	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+11	+11	D2+2
Garras	+13	+12	D3+2
Mandíbulas	+12	+11	D3+2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Escamas	4	0

Equipamento

Dados Gerais

Nome: Waylon Jones
Nacionalidade: Norte americano
Estado Civil: solteiro
Ocupação: Assassino, Criminoso profissional
Também Conhecido Como: desconhecido
Local de Nascimento: Tampa, Flórida
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Réptil humanoide, olhos vermelhos e pele verde
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Esquadrão Suicida, Liga da Injustiça

Custo	Poderes
8	Olfato Discriminativo
10	Regeneração [1 ponto por rodada] (4)
14	Tamanho Ampliado [sempre ativado] (2)

Pontos de Criação:	22PA+233PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

- Atavismo regressivo: Crocodilo sofre com o que parece ser uma forma de atavismo regressivo, o que significa que ele herdou algumas das características das espécies ancestrais da raça humana. Com o tempo, a parte reptiliana primordial de seu cérebro ganha mais controle sobre sua psique.
- Regeneração: Ele tem poderes regenerativos sobre-humanos, capaz de curar até mesmo membros perdidos.
- Pele blindada: Sua pele endureceu a ponto de se tornar invulnerável à maioria das formas de abrasão e até mesmo a armas de alto calibre disparadas à distância.
- Força sobre-humana: Ele se tornou tão fisicamente poderoso e rápido ao longo dos anos que o Batman teve que recorrer à colocação de dispositivos explosivos no peito do Crocodilo para deixá-lo inconsciente. Ele também foi capaz de arrancar uma grande porta de cofre de banco de suas dobradiças com facilidade.
- Velocidade sobre-humana.
- Sentidos aprimorados.
- Garras e Presas.
- Mandíbulas.

EQUIPAMENTO

O Crocodilo não costuma utilizar equipamentos.

RECURSOS: 4

HISTÓRICO

Waylon Jones nasceu com uma doença rara que endureceu sua pele e a tornou cada vez mais escamosa à medida que crescia, de tal forma que se parecia com um réptil humanóide quando se tornou adulto. Produto de um lar desfeito e de um agressor natural, Jones entrou e saiu dos reformatórios durante sua adolescência. Ele se formou para as prisões quando completou 18 anos. Depois de uma de suas paroles, Jones encontrou trabalho como lutador de jacaré de carnaval, onde ganhou o apelido de "Crocodilo". Ele logo voltou ao crime como um gângster com ambições elevadas. Ele assassinou o chefe do crime de Gotham, o Squid, e tentou unificar toda a quadrilha da cidade sob seu controle, alegando que mataria o Batman com suas próprias mãos. Croc acabou falhando e foi preso no Asilo Arkham.

Depois de passar alguns anos como um pequeno ladrão ou contratado, a recente crise da "Terra de Ninguém" deu ao Crocodilo a chance de sair dos esgotos, melhorar sua imagem e tomar a cidade pela força. Mas ele foi detido por Robin, e foi condenado à prisão reconstruída de Blackgate.

NOME: Duas Caras

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	7			
Inteligência	8			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	10			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
-4	Característica Óbvia [metade do rosto queimada]
-4	Feio (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
6	Sentidos Ampliados [visão] (3)
18	Conexões [submundo de Gotham +3] (4)
15	Conexões [Asilo Arkham] (5)
-4	Estigma Social [aparência estranha] (grave)
8	Prontidão (2)
0	Psicopatia
15	Recursos (8)
-4	Reputação Má [criminoso insano conhecido nacionalmente -2] (4)
-6	Vício [praticar crimes relacionados ao número 2] (gravíssimo)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades	Teste/Cst
Acrobacia (1)	8/1
Arremessar (2)	9/3
Correr (2)	9/3
Escalar (1)	8/1
Escape (2)	9/3
Furtar (2)	9/3
Furtividade (3)	10/6
Interceptar (2)	9/3
Natação (2)	9/3
	/
Armeiro [armas de fogo] (2)	10/3
Arrombamento (3)	11/6
Demolição (3)	11/6
Disfarce (3)	11/6
Escolaridade [inglês americano] (4)	12/10
Estratégias [urbanas] (3)	11/6
Explosivos (2)	10/3
Falsificações (2)	10/3
Geografia [Gotham City] (3)	11/6
Improvisar Abrigo [urbano] (3)	11/6
Interrogatório (3)	11/6
Intimidação (3)	11/6
Investigação (2)	10/3
Lei (4)	12/10
Liderança (1)	9/1
Manha (2)	10/3
Operação de Computadores (2)	10/3
Pesquisa (3)	11/6
Procedimentos Policiais (3)	11/6
Rastreamento (1)	9/1
Sistemas de Segurança (3)	11/6
Venefício (1)	9/1
	/
Armas [brancas de arremesso] (2)	9/3
Armas [brancas de contato] (2)	9/3
Armas [de fogo] (4)	11/10
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1]	10/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+11	2	2

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+10	+10	D2-1

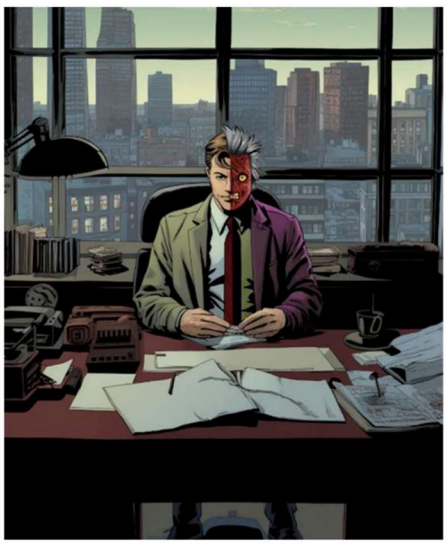
Combate à Distância					
Beretta 93	+12	+15	D2+1	3	16

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento
1 Beretta 93 [+1 / +4 > D2+1, cad: 3, carga: 16]
1 Colete de Kevlar
1 Isqueiro
1 Moeda com o lado da cara riscada
2 Pentes extras para a Beretta 93

Dados Gerais

Nome: Harvey Dent
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Casado
Ocupação: Criminoso (ex-promotor)
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Francis Dent (esposa)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum



Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	22PA+222PC

PODERES E HABILIDADES

O Duas Caras não tem poderes sobre-humanos, mas é um mestre estrategista do crime e um bom combatente corpo a corpo. Ele também é um bom líder capaz de inspirar lealdade quase cega em seus capangas.

EQUIPAMENTO

O Duas Caras não utiliza nenhum equipamento especial embora saiba utilizar armas de fogo (ele quase sempre anda armado), e outros tipos de equipamentos úteis na sua linha de trabalho.

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Harvey Dent foi um dos mais brilhantes promotores públicos da história de Gotham. Parte do seu sucesso foi devido ao fato de trabalhar conjuntamente com recém surgido vigilante mascarado conhecido como Batman e do tenente de polícia James Gordon. Juntos os três atingiram duramente o crime organizado que infestava a cidade.

Quase tão obcecado em fazer a justiça prevalecer quanto Batman, Dent acumulou inúmeros processos simultâneos exigindo cada vez mais de si mesmo (sua obsessão atingiu o ponto de chegar a preocupar Batman). O que o Cavaleiro das trevas não sabia era que o comportamento de Dent tinha raízes nos abusos que ele sofreu de seu pai durante sua infância.

Durante o interrogatório do mafioso conhecido como “Chefão” Maroni, o criminoso conseguiu se apossar de um frasco contendo ácido e arremessou seu conteúdo no rosto do jovem promotor. Como o resultado todo o lado esquerdo da face de Dent ficou completamente desfigurado.

Este episódio destruiu completamente o, já instável, equilíbrio mental de Dent, com sua psique completamente fragmentada Harvey se tornou o sociopata que se autointitulou “Duas Caras”. Duas Caras o criminoso psicótico obcecado com o conceito de dualidade, com o número 2, e com nenhum escrúpulo quanto a matar.

Utilizando uma moeda, herança de seu pai, com um lado normal e outro completamente riscado para decidir se seria “bom” ou “mal”, para tomar todas as suas decisões envolvendo vida e morte; Dent tenta encarnar o conceito de dualidade.

Duas caras provou ser um criminoso tão genial e eficiente, quanto Harvey Dent era genial e eficiente como promotor. Em pouco tempo ele e Batman se reencontraram, agora em lados opostos, e mais de uma vez o Cavaleiro das trevas foi salvo pela face “boa” da moeda de Dent. Batman tentou, mais de uma vez, reabilitar Dent sem sucesso, e mesmo sabendo que nada mais pode ser feito ele lamenta ter que combater seu antigo aliado.

Depois de ser solto por Jeremiah Arkham após o terremoto na cidade de Gotham, Duas Caras raptou a oficial Renee Montoya e sua família. Ele os manteve prisioneiros em uma cela por cinco meses e rapidamente ficou obcecado com o jovem oficial. Durante os eventos da "Terra de Ninguém", Duas Caras usou Montoya como testemunha durante um julgamento contra o Comissário Gordon. Como promotor, Duas Caras acusou Gordon de uma multidão de crimes que vão desde seu suposto abuso de poder que desencadeou eventos dentro da "Terra de Ninguém" até sua incapacidade de cuidar de Montoya. Duas Caras também acreditava que Gordon quebrou seu acordo de proteção mútua quando se recusou a emprestar ajuda quando Dent implorou por ajuda de um ataque de Bane no qual várias pessoas morreram.

Enquanto Duas Caras atuava como juiz, júri e carrasco, Jim Gordon e Renee Montoya enganaram Dent para atrasar a sentença e a execução, fazendo-o defender Gordon. Em um drama esquizofrênico no tribunal, Harvey Dent defendeu Gordon contra Duas Caras e o considerou inocente. Duas Caras então se entregou a oficial Montoya, que o leu seus direitos e o prendeu por seus próprios crimes.

NOME: Espantalho

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6	(x2)		
Destreza	7			
Inteligência	8			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características
5	Reflexos Rápidos (1)
6	Resistência (3)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
8	Surto de Adrenalina (2)
6	Aptidão com [corvos] (2)
3	Ampliação Mental (1)
-4	Cobiça (grave)
15	Conexões [submundo de Gotham +3] (3)
11	Conexões [Asilo Arkham +1] (3)
6	Devoção [causar medo e deixar palha como "marca registrada"] (gravíssimo)
8	Imunidade [tóxicos] (2)
12	Inventividade
8	Prontidão (2)
-2	Psicopata
15	Recursos (8)
-4	Reputação Má [conhecido nacionalmente - 1] (4)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	8/1
Arremessar/Interceptar (2)	9/3
Correr (2)	9/3
Escalar (1)	8/1
Escape (1)	8/1
Furtar (2)	9/3
Furtividade (3)	10/6
Natação (2)	9/3
Veículos [marítimos/terrestres] (3)	10/12
	/
Armeiro [armas pessoais] (2)	10/3
Camuflagem (3)	11/6
Ciência [Pedagogia] (3)	11/6
Ciência [Psicologia] (4)	12/10
Ciência [Psiquiatria] (3)	11/6
Demolição (2)	10/3
Disfarce (1)	9/1
Escolaridade [inglês americano] (4)	12/10
Estratégias [urbanas] (2)	10/3
Explosivos (2)	10/3
Geografia [Gotham City] (3)	11/6
Falsificações (1)	9/1
Improvisar Objetos (2)	10/3
Intimidação (4)	12/10
Investigação (2)	10/3
Lábia (2)	10/3
Lei (1)	9/1
Liderança (2)	10/3
Manha (2)	10/3
Operação de Computadores (3)	11/6
Procedimentos Policiais (1)	9/1
Pesquisa (3)	11/6
Química (3)	11/6
Rastreamento (1)	9/1
Sistemas de Segurança (2)	10/3
Venefício (3)	11/6
Veterinária [pássaros] (2)	10/3
	/
Armas [brancas] (2)	9/3
Armas [de fogo] (3)	10/6
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > 1] (4)	11/10
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+12	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+11	+11	D2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Bomba de Gás	+12	+13	esp.	1	4

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Espantalho	2	0

Equipamento

- 4 Bombas de gás do medo [+0 / +1 > especial]
- 2 Frascos com a droga do medo (20 cápsulas por frasco)
- 1 Lata de Spray com o gás do medo
- 1 Traje do Espantalho

Dados Gerais

Nome: Jonathan Crane
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Anarquista, Criminoso
Também Conhecido Como: Ichabod Crane, Mestre do Medo, Schrocken
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Gerald Crane (pai), Karen Keeny (mãe), meia irmã de nome desconhecido.
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, cabelhos castanhos e olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Sociedade Secreta dos Super-Vilões, Legião do Destino

Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	21PA+271PC

PODERES E HABILIDADES

Jonathan Crane, também conhecido como Espantalho, era um acadêmico desonrado, obcecado pelos medos das pessoas. Ele usa sua toxina do medo especialmente projetada para aterrorizar os cidadãos de Gotham City.

EQUIPAMENTO

- Droga do medo: condicionada em um frasco plástico, as cápsulas com as toxinas devem ser engolidas pelas vítimas, mas também podem ser diluídas e injetadas; como um químico, é sujeito a ser resistido por um teste de Físico -4.
- Gás do medo: Causa um medo específico (medo de alturas, medo de água, etc.) quando inalada pela vítima; pode ser resistido por um teste de Físico -3.
- Máscaras de gás: geralmente entregues aos seus capangas.

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Jonathan Crane nasceu sem o benefício do clero e sofreu graves abusos quando criança. Seu pai foi embora antes mesmo de ele nascer, e sua mãe foi obrigada a deixar o filho recém-nascido nas mãos da avó, uma fanática religiosa com intenções nada puras para com o menino.

Quando criança, ele foi exposto a severos tormentos e torturas emocionais e físicas por parte de sua bisavó, sendo o pior deles, é claro, a capela da família Keeny, onde bandos de corvos faziam seus ninhos. Ele foi forçado a vestir um terno contaminado com um produto químico caseiro projetado para enfurecer os corvos próximos e incentivá-los a atacar a fonte. Foi por causa disso que Jonathan desenvolveu um medo incapacitante de sua avó.

Enquanto crescia, Jonathan sofria bullying por sua estrutura magra, pernas finas e interesses incomuns. Seus agressores lhe deram o nome de "Espantalho" por causa de seu físico magro. Seu rancor contra as pessoas que o maltratavam ficou mais forte, e Crane acabou se cansando de ser uma vítima. Ele desenvolveu seu próprio estilo de "dança violenta", que combinou com elementos do Kung Fu. Ele também aprendeu a receita do produto químico que sua avó usava para assustar os corvos.

Uma noite, Crane se vestiu como um espantalho macabro para aterrorizar algumas das pessoas que o intimidavam no ensino médio. Infelizmente, seus métodos de medo se mostraram um pouco bem-sucedidos demais, pois ele literalmente assustou os valentões até a morte. Crane ficou fascinado com todo o evento e começou a assassinar sua avó usando o mesmo método de medo que ela havia usado nele.

Depois do ensino médio, Jonathan se matriculou na Universidade de Gotham e se tornou o novo professor de psicologia depois de eliminar o professor original por meio da exposição à sua toxina do medo experimental. Crane iniciou suas aulas, com ênfase no estudo do medo. Eventualmente, seus métodos severos em sala de aula o atingiram, e ele foi demitido por disparar um revólver em sala de aula. Mais tarde, ele assassinou as pessoas responsáveis por sua demissão.

Depois disso, Crane foi transferido para o Asilo Arkham e tornou-se o psicólogo-chefe, onde realizava experimentos de indução de medo em seus pacientes. Ele recebeu o apelido de "O Espantalho", a provocação favorita dos odiados valentões.

Por volta dessa época, Crane também trabalhou como estagiário em uma clínica psiquiátrica, onde ficou encarregado de um jovem e perturbado Thomas Elliot. Em vez de curá-lo, porém, ele permitiu que o estado mental do garoto piorasse.

As mortes do reitor da Universidade de Gotham e de quatro regentes fizeram com que Crane chamasse a atenção do mais novo guardião de Gotham City - o Batman. Batman, trabalhando ao lado do recém-promovido capitão de polícia Jim Gordon, rastreou as evidências

até Crane. Defendendo-se com sua toxina do medo e um traje improvisado, Crane adotou oficialmente seu apelido e se tornou "o Espantalho". Crane foi preso pelo herói e encarcerado no Asilo Arkham.

De volta às ruas, o Espantalho logo foi recrutado para uma gangue de supervilões liderada pelo Duas-Caras para combater o império criminoso de Carmine Falcone. O grupo também foi responsável pelo Massacre do Dia de Colombo dos chefes da máfia de Gotham. A equipe foi dissolvida após uma batalha com o Carrasco e a batalha na Batcaverna com a recém-formada Dupla Dinâmica, Batman e Robin.

O Espantalho foi um membro regular da Liga da Injustiça e entrou brevemente para a Sociedade Secreta de Super-Vilões.

O Espantalho acabou desenvolvendo uma nova versão de sua toxina do medo, que removia o medo das pessoas e as fazia agir de forma imprudente e assassina. Ele foi impedido de usar essa nova versão pelo segundo Robin, Jason Todd.

O Espantalho tentaria usar essa versão de sua toxina novamente anos depois, dessa vez impedido pelo novo e jovem vigilante Tim Drake. A derrota de Tim contra o Espantalho nesse caso convenceu Batman a treiná-lo como o terceiro Robin.

Crane escapou do Asilo Arkham durante a fuga em massa orquestrada por Bane em um plano da Queda do Morcego.

Depois de alguns dias, Crane ficou sabendo que o Coringa havia se unido a Cornelius Stirk e se sentiu insultado pelo fato de o Coringa ter escolhido fazer parceria com um vilão amador baseado no medo, como Stirk, em vez dele. O Espantalho aterrorizou um dos capangas do Coringa para descobrir a localização de seu chefe e confrontou o Coringa, oferecendo-se para trabalharem juntos para aterrorizar o prefeito de Gotham, Krol.

Naquela mesma noite, eles foram à casa de Krol e lhe aplicaram a Toxina do Medo do Espantalho, forçando o prefeito de Gotham a fazer o que eles mandavam. Seguindo a sugestão do Coringa, o Espantalho forçou Krol a telefonar para o presidente do sindicato dos bombeiros para lhe dizer que ele estava cortando os salários deles. Em seguida, o Espantalho usou a Toxina do Medo em Krol novamente para forçá-lo a ligar para o DPGC e dar a eles informações falsas que os levariam a uma armadilha mortal.

Mais tarde, o Coringa teve a ideia de usar Krol para atrair Batman para uma armadilha e, juntos, os vilões levaram Krol para o Túnel do Rio Gotham, onde forçaram Krol a revelar seu sequestro. Quando o Batman chegou, o Espantalho usou seu gás do medo nele, na esperança de incapacitar o herói, mas o Batman superou a toxina. Durante a fuga, o Espantalho usou um lançador de foguetes para derrubar as paredes do túnel, fazendo com que o local se enchesse de água. O Espantalho e o Coringa conseguiram escapar do Batman enquanto ele voltava para salvar o prefeito.

O Espantalho e o Coringa se retiraram para seu esconderijo, onde Crane se queixou de não ganhar dinheiro com sua última façanha e de continuar seus experimentos. Quando o Coringa zombou dele, o Espantalho o traiu, usando seu gás do medo no Coringa. No entanto, o gás não teve efeito sobre ele e, em vez disso, o Coringa bateu furiosamente no Espantalho com uma cadeira, encerrando a parceria.

Depois de se recuperar de seu encontro com o Coringa, o Espantalho conduziu um experimento na Universidade de Gotham e atraiu jovens estudantes com a promessa de dinheiro para serem cobaias. O Espantalho transformou um pequeno grupo de estudantes em seus servos fiéis usando técnicas hipnóticas baseadas no medo.

O Espantalho forneceu a eles vários de seus trajes e ordenou que se espalhassem por Gotham e liberassem sua toxina do medo em lugares lotados, o que causou histeria em massa. Seu plano final era assumir o controle de toda a população de Gotham enquanto a cidade estivesse paralisada pelo medo. O Espantalho quase conseguiu, mas foi encontrado por Batman e Anarquia. Apesar de seus esforços contra eles, o Espantalho foi detido definitivamente e levado às autoridades pelo Batman.

Crane estava trancado no Asilo Arkham quando "Terra de Ninguém" ocorreu, e foi libertado com o resto dos detentos. Durante o isolamento, ele reapareceu no Setor da Fé, que estava sob a proteção da Caçadora. Contra seu melhor julgamento, o Espantalho foi autorizado pelo Padre Chris a permanecer lá. O Espantalho retribuiu a gentileza usando as pessoas do setor como um grupo de cobaias. Ele empregou sua astúcia para inspirar medo neles até que sua intromissão maligna fosse interrompida pela Caçadora, que encorajou os outros membros do setor a abraçá-lo em vez de temê-lo. O choque dessas pessoas que não o temiam fez com que o próprio Espantalho fugisse aterrorizado.

NOME: Hera Venenosa

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	8			
Percepção	7			
Vontade	9			
Mente	9			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Atraente (2)
-3	Característica Óbvia [pele esverdeada]
2	Contorcionismo (1)
5	Reflexos Rápidos (1)
2	Resistência a Esforços Físicos (1)
6	Resistência [venenos] (3)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
8	Carisma (1)
-4	Cobiça (grave)
15	Conexões [Arlequina +3] (3)
11	Conexões [Asilo Arkham +1] (3)
-6	Devoção [plantas] (gravíssima)
9	Dom [plantas] (3)
4	Prontidão (1)
0	Psicopatia
-4	Reputação Má [criminosa insana conhecida nacionalmente -1] (4)
-4	Vício [Batman] (grave)
18	Vontade Forte (3)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	7/1
Arremessar/Interceptar (1)	7/1
Correr (1)	7/1
Escalar (4)	10/10
Escape (1)	7/1
Furtar (1)	7/1
Furtividade (2)	8/3
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres] (1)	7/1
	/
Avaliação [itens falsos] (2)	10/3
Atuação (2)	10/3
Disfarce (1)	11/6
Eletrônica (2)	10/3
Escolaridade [inglês americano] (3)	11/6
Geografia [Gotham City] (3)	12/10
Herbalismo (4)	12/10
Interrogatório (2)	10/3
Intimidação (2)	10/3
Investigação (1)	11/6
Lábia (4)	12/10
Manha (2)	10/3
Mecânica (2)	10/3
Medicina (2)	10/3
Operação de Computadores (2)	10/3
Pesquisa (2)	10/3
Procedimentos Policiais (1)	11/6
Sistemas de Segurança (3)	11/6
	/
Briga [+1 / +1 / +1 > D2-1] (1)	7/1
Armas [brancas de arremesso] (3)	9/3
Armas [brancas de contato] (1)	7/1
Armas [de fogo] (1)	7/1

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+7	+8	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+7	+7	D2-1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Balestra	+9	+12	D2+1*	1	16

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano	1	0

Equipamento

1 Aljava com 16 flechas para balestra

1 Balestra [+0 / +3 > D2+1 + esp, cad: 1, carga: 16]

Dados Gerais

Nome: Pamela Lilian Isley
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteira
Ocupação: Criminosa
Também Conhecido Como: Senhora das Plantas
Local de Nascimento: desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Olhos verdes, cabelos castanhos, caucasiana exótica com pele esverdeada
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Criminosa Procurada
Grupos a que foi filiado no passado: Esquadrão Suicida

Custo	Poderes
8	Absorção de Dano [total] (1)
12	Controle de Plantas [veneno: 4] (3)

Pontos de Criação:	20PA+207PC
Experiência:	

PODERES

Controle de Plantas: 3, Veneno*: 4.

*Nota: O Veneno da Hera Venenosa pode ser utilizado de muitas maneiras, todas elas devem ser administradas por contato com a pele (ação cutânea). A seguir estão listadas algumas:

- Toxina: 4 danos.
- Tranquilizante: Efeito: inconsciência 2D6 horas, resistível por Teste de Físico -4, meio efeito se a vítima passar no teste;
- Soro da Verdade: Efeito: a vítima adquire a Característica Honestidade (grave) por 2D6 minutos;
- Poção do Amor: a vítima adquire a Característica Devoção (grave: Hera Venenosa), por 1D6 dias;
- Feromônios: a vítima adquire a Característica Devoção (grave: Hera Venenosa), por 1D6 horas, podendo ser transmitido pelo ar (efeito nuvem, com distância de 6 metros), resistível por Físico – 2.

PODERES E HABILIDADES

Sendo capaz de criar plantas híbridas, Hera emprega um arsenal de sementes de crescimento rápido, produzindo vinhas assassinas, sarças espinhosas, pólens tóxicos e outros tipos de plantas ameaçadoras.

Seu toque, ou mesmo a sua simples proximidade, pode inocular um ser humano com substâncias químicas que vão de poções do amor, soros da verdade, drogas de obediência, Sua química corporal foi de tal forma modificada que Hera se tornou imune a praticamente todas as toxinas e doenças que normalmente afetam os seres humanos.

Hera é inteligente, mas possui habilidades limitadas no combate corpo a corpo, e se utilizou de uma balestra no passado com uma certa habilidade.

HISTÓRICO

Pamela Isley era o estereótipo da menina rica aborrecida e perturbada, a única diferença deste padrão é que Isley não possuia uma aparência acima da média. Sua única real preocupação eram as plantas, que Pamela considerava como “suas irmãzinhas”. Na faculdade, estudando botânica, ela foi aluna de Jason Woodrue, e foi colega de Alec e Linda Holland.

As sementes da loucura de Pamela Isley foram implantadas sob a tutela de Jason Woodrue, mais tarde conhecido como o “Homen-Florônico”. Woodrue realizou em Pamela um experimento destinado a criar um híbrido planta/animal; experimento para o qual não se sabe se ela foi ou não voluntária. Este experimento transformou Isley em uma linda criatura cujas veias bombeavam toxinas, enquanto sua pele expelia ferormônios que deixavam os homens literalmente selvagens.

Para sustentar seus próprios caprichos botânicos e seu estilo de vida extravagante, Isley começou sua vida de crime, escolheu Gotham City como base de operações por desejar atrair a atenção do Batman, esta curiosidade logo se converteu em uma obsessão pelo Cavaleiro das Trevas.

Derrotadas repetidas vezes ela, perdeu o que lhe restava de sanidade e acabou encarcerada no Asilo Arkham. Se solitária encarcerada entre os lunáticos do Arkhan, Hera conseguiu escapar e se escondeu em uma árida ilha Caribenha, a qual ela transformou sozinha em um paraíso exuberante e verdejante.

Infelizmente, seu jardim secreto foi destruído por mercenários, que levaram Hera a uma trilha de vingança que a trouxe de volta à Gotham e, logo depois, para o Arkham.

Com seu lado planta mais aflorado do que seu lado animal, Hera Venenosa presidiu o Parque Robinson como uma literal Mãe Natureza na esteira do terremoto que deixou a maior parte de Gotham um terreno baldio. Ela se abrigou e várias crianças órfãs, simpatizando com a situação destas "mudas" inocentes. Ivy foi forçada a fazer uma aliança com Batman quando Cara de Barro (Basil Karlo), que era imune tanto a seus poderes vegetais quanto às artimanhas femininas feromonas, invadiu seu domínio. Batman conseguiu expulsar o Cara de Barro, e Hera concordou em fornecer produtos frescos para as massas famintas da "Terra de Ninguém". Ela não foi vista desde a recente reconstrução da cidade de Gotham, o que pode tê-la expulsado do paraíso que ela havia criado.

NOME: Mestre das Pistas

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	8			
Inteligência	8			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	8			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
4	Carisma (1)
13	Conexões [submundo de Gotham +2] (3)
-4	Identidade Secreta
6	Inventividade
4	Prontidão (1)
20	Recursos (8)
-4	Reputação Má [conhecido nacionalmente - 1] (4)
-6	Vício [deixar pistas dos seus próximos crimes] (gravíssimo)
6	Vontade Forte (1)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	10/3
Arremessar/Interceptar (2)	10/3
Correr (2)	9/3
Escalar (1)	9/1
Escape (2)	10/3
Furtar (1)	9/1
Furtividade (3)	11/6
Natação (2)	9/3
Veículo [terrestres] (3)	11/6
	/
Armeiro [armas de fogo] (2)	10/3
Arrombamento (3)	11/6
Criminologia (3)	11/6
Demolição (2)	10/3
Disfarce (1)	9/1
Escolaridade [inglês americano] (4)	12/10
Eletrônica (3)	11/6
Estratégias [urbanas] (4)	12/10
Explosivos (1)	9/1
Geografia [Gotham City] (3)	11/6
Identificar [itens falsos] (1)	9/1
Improvisar Objetos (3)	11/6
Intimidação (2)	10/3
Investigação (3)	11/6
Lábia (2)	10/3
Lei (1)	9/1
Liderança (3)	11/6
Manha (3)	11/6
Mecânica (3)	11/6
Operação de Computadores (3)	11/6
Procedimentos Policiais (1)	9/1
Programação de Computadores (1)	9/1
Pesquisa (3)	11/6
Rastreamento (1)	9/1
Sistemas de Segurança (3)	11/6
	/
Armas [brancas de arremesso] (3)	11/6
Armas [brancas de contato] (2)	10/3
Armas [de fogo] (3)	11/6
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	11/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+13	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+11	+11	1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Pellets de Vidro	+11	+12	esp.	1	6

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Mestre das Pistas	2	0

Equipamento

- 1 Bloco de Notas
- 1 Caneta
- 1 Lápis
- 6 Pellets de vidro plastificado [+0 / +1 > esp.]
- 1 Traje do Mestre das Pistas (Absorção: 2)

Dados Gerais

Nome: Arthur Brown
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Divorciado
Ocupação: Criminoso
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Crystal Brown (ex-esposa), Stephanie Brown (filha)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, loiro de olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Criminoso Profissional
Grupos a que foi filiado no passado: Esquadrão Suicida, Liga da Injustiça, Liga da Justiça da Antártica

Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	23PA+213PC

HABILIDADES E PODERES

- Análise tática: Um tático habilidoso.
- Liderança: Líder em seus últimos dias como supervilão.
- Outras características
- Transtorno obsessivo-compulsivo: O Mestre das Pistas é atormentado por um distúrbio mental semelhante ao do Charada, que o forçava a deixar pistas na cena de seus crimes que inevitavelmente o levariam à captura.

EQUIPAMENTO

- Pellets de vidro plastificado presos à parte frontal do traje que ele pode arremessar como armas. Esses projéteis contêm um sinalizador incendiário ofuscante, bombas de fumaça, gás paralisante e altos explosivos.

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Arthur Brown foi um apresentador de game show fracassado que se voltou para a vida do crime, deixando como marca registrada pistas sobre suas ações. Ele é frequentemente preso na Penitenciária Blackgate e também tem uma filha distante, Stephanie Brown, conhecida como a vigilante mascarada Spoiler. Embora Spoiler tenha sido originalmente inspirada a assumir sua identidade mascarada como um meio de combater seu pai e "estragar" seus planos, ela acabaria se tornando uma combatente do crime completa.

O Mestre das Pistas teve uma longa carreira criminosa que não se limitou apenas à cidade de Gotham, em um determinado momento juntando-se à segunda encarnação da Liga da Injustiça, que mais tarde se tornaria a Liga da Justiça Antártica.

Em um esforço para ser perdoado por seus crimes e finalmente ganhar o respeito de sua filha, ele se juntou ao Esquadrão Suicida em uma operação antiterrorista na Islândia. Ele viu a maioria de seus companheiros da Liga da Injustiça serem mortos, e o Mestre das Pistas estava aparentemente morto, com vários tiros no peito. No entanto, ele sobreviveu milagrosamente (salvou a vida do companheiro Major Desastre duas vezes, que mais tarde observou que a situação tinha sido muito confusa) e passou quase um ano se recuperando em um hospital, confortado pelos pensamentos de sua filha.

Após uma longa recuperação e com o rosto desfigurado em decorrência do acidente, Brown finalmente voltou a Gotham City e soube da "morte" de Stephanie. Dominado pela dor, ele tentou levar Batman ao que considerava ser a justiça pela morte de sua filha nas mãos do Máscara Negra durante os eventos Jogos de Guerra. Sob a falsa identidade de Aaron Black, Brown entrou no programa de TV de Arturo Rodriguez e convocou as pessoas para uma grande reunião memorial em homenagem aos mortos durante a guerra de gangues. Ele assumiu o pseudônimo de "O Reformador", e acusou Batman de ser culpado de colocar crianças em perigo, já que Robins anteriores também haviam morrido sob sua supervisão. Batman descobriu o esquema de Brown e conversou com ele para esclarecer a morte de Stephanie, mas Brown não tinha mais respostas a dar. Em vez disso, ele indicou ao Batman sua ex-esposa, Crystal Brown.

O Mestre das Pistas finalmente reaparece depois que Stephanie Brown se tornou a nova Batgirl. Ele é revelado como o homem que está financiando os Reapers, um grupo de jovens supervilões que está lutando contra a Batgirl.

NOME: Pinguim

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	8			
Percepção	8			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
-4	Característica Óbvia [baixa estatura e peso acima do normal]
-2	Feio (1)
6	Resistência Térmica [frio] (3)
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
4	Carisma (1)
-6	Cobiça (gravíssima)
20	Conexões [Esquadrão Suicida +1] (6)
15	Conexões [submundo de Gotham +3] (3)
3	Empatia com [aves]
-4	Excesso de Confiança (grave)
-4	Feio (2)
-4	Fúria (grave)
-2	Impulsividade (leve)
12	Inventividade
-2	Mau Humor (leve)
8	Prontidão (2)
0	Psicopatia
30	Recursos (9)
-4	Reputação Má [criminoso conhecido nacionalmente -2] (4)
-4	Teimosia (grave)
-6	Vício [praticar crimes relacionados a pássaros] (gravíssimo)
6	Vontade Forte (1)

Dados Gerais

Nome: Oswald Cherteefield Cobblepot
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Criminoso, Empresário
Também Conhecido Como: O Pinguim
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Miranda Cobblepot (tia)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, cabelos negros e olhos azuis
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Esquadrão Suicida, Liga da Injustiça

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Arremessar/Interceptar (1)	7/1
Correr (1)	7/1
Escalar (1)	7/1
Escape (1)	7/1
Furtar (1)	7/1
Furtividade (2)	8/3
Levantamento de Peso (1)	7/1
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres] (3)	9/6
	/
Armeiro [armas em guarda-chuvas] (4)	12/10
Ciência [literatura] (3)	11/6
Demolição (3)	11/6
Disfarce (1)	9/1
Escolaridade [inglês americano] (4)	12/10
Estratégias [urbanas] (4)	12/10
Explosivos (3)	11/6
Geografia [Gotham City] (4)	12/10
Falsificações (1)	9/1
Improvisar Abrigo [urbano] (3)	11/6
Improvisar Objetos (3)	11/6
Intimidação (4)	12/10
Investigação (1)	9/1
Lábia (2)	10/3
Lei (3)	11/6
Liderança (4)	12/10
Manha (2)	10/3
Operação [computadores] (3)	11/6
Política (2)	10/3
Procedimentos Policiais (2)	10/3
Pesquisa (2)	10/3
Rastreamento (1)	9/1
Sistemas de Segurança (3)	11/6
Venefício (2)	10/3
Veterinária [pássaros] (3)	11/6
	/
Armas [brancas de arremesso] (1)	7/1
Armas [brancas de contato] (3)	9/6
Armas [de fogo] (3)	9/6
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	9/6
Sacar Rápido [guarda-chuva] (3)	9/6
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+7 (+10)*	+10	2	2

*se utilizar guarda-chuva como arma

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+8	+8	1
Guarda-Chuva (espada)	+10	+10	D3

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Guarda-Chuva (Colt)	+10	+13	D2+2	2	7

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Pinguim	2	0

Equipamento

1 Cartola
1 Guarda-Chuva com mecanismos de uma Colt .45 com cano extensor [contato: +1 / +1 > D2, disparo: +1 / +3 > D2+2, cad: 2, carga: 7)
1 Guarda-Chuva com uma espada oculta [+2 / +2 > D2+1]
1 Monóculo
1 Traje do Pinguim (Absorção: 2)

Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	20PA+245PC

PODERES E HABILIDADES

Cobblepot é um gênio criminoso dotado de inteligência e inventividade acima da média. Não tendo superpoderes e com habilidades atléticas apenas medianas (o Pinguim é notavelmente ágil para alguém tão gordo), ele confia em capangas e em seus guarda-chuvas especiais.

EQUIPAMENTO

O Pinguim utiliza uma série de guarda-chuvas especiais com diversos tipos de armas embutidos. Embora cada guarda-chuva possua apenas uma arma camuflada (as vezes Cobblepot utiliza duas em cada guarda-chuva), o Pinguim sempre escolher o guarda-chuva mais adequado para cada ocasião. Entre as armas que ele já disfarçou como guarda-chuvas temos: Revólveres, Metralhadoras, Lança-Chamas, Lança Ácido, Armas de Gás e Espadas (utilize os parâmetros normais para estas armas, a aparência de guarda-chuva é apenas um efeito especial).

RECURSOS: 9

HISTÓRICO

Oswald Chesterfield Cobblepot teve uma infância miserável. Ainda era jovem quando o pai morreu de broncopneumonia, e, como sua mãe atribuiu isso ao fato de o marido ter saído na chuva sem proteção, ela insistia para que o filho carregasse sempre um guarda-chuva.

Sua aparência gorda e o guarda-chuva fizeram de Cobblepot o alvo de gozações de outros garotos... especialmente de um valentão chamado “Cação”, que, achando engraçada a maneira oscilante dele andar, apelidou-o de Pinguim. Essas provocações levaram Cobblepot a ações retaliatórias. Treinando boxe, ele se vingou derrotando selvagemente Cação. Porém, Cação riu por último, destruindo os únicos amigos de Oswald – os pássaros da loja da senhora Cobblepot.

Anos depois, com a ajuda de sua tia, Oswald foi para a faculdade e se formou em Ornitologia. Posteriormente, o ódio e a raiva juvenis se manifestaram, e ele se tornou ladrão, assumindo o apelido de infância, “Pinguim”. Seu enorme ego exigiu que assumisse não apenas uma, mas duas “marca-registradas” no crime: pássaros e guarda-chuvas, ambos importantes instrumentos do mal no curso de sua carreira criminosa.

Há muito tempo, o Homem de Mil Guarda-Chuvas tem sido um dos mais implacáveis inimigos do Batman. Sempre baseia seus crimes em pássaros e, na maioria das vezes, faz uso deles em suas maquinações. Seus guarda-chuvas especiais são armas formidáveis, aumentando consideravelmente sua periculosidade. Ele só tem uma fraqueza, sua vaidade, com a qual Batman jogou várias vezes a fim de armar ciladas para o vilão.

Depois de ter entrado e saído da prisão durante grande parte de sua carreira, o Pinguim optou por fugir de seus crimes. Ele agora opera sob os auspícios de um negócio legítimo de boates. Ele se tornou um hábil homem de negócios e um operador astuto. Muito pouco "comércio" no mercado negro continua em Gotham sem seu conhecimento ou envolvimento, embora ele prefira manter seu nariz limpo. Mesmo assim, ele não pode deixar de se vangloriar quando encosta um em cima de seus oponentes com capuzes e acobardados.

Durante a "Terra de Ninguém", o Pinguim se tornou um "parceiro" não oficial do Batman. O Cavaleiro das Trevas havia percebido que precisaria depender do "comércio" do mercado negro do Pinguim para manter Gotham em movimento e para manter um suprimento constante de mercadorias que circulam pela cidade destruída. Agora que a Declaração de Terra de Ninguém foi levantada, o Pinguim está de volta ao seu velho jogo de fingir ser o empresário direto, enquanto mantém suas mãos de luvas na maior parte das negociações de Gotham.

NOME: Pistoleiro

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	8			
Inteligência	6			
Percepção	10			
Vontade	10			
Mente	7			
Sorte	13			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
8	Prontidão (2)
3	Recuperação Rápida
10	Reflexos Rápidos (2)
32	Sentidos Ampliados [todos] (4)
-2	Cobiça (leve)
14	Conexões [espionagem internacional +1] (4)
21	Conexões [Esquadrão Suicida +3] (5)
11	Conexões [submundo de Gotham +1] (3)
3	Controle Emocional (1)
-6	Excesso de Confiança (gravíssimo)
-2	Hábitos Detestáveis [boca suja] (leve)
-2	Luxúria (leve)
0	Psicopatia
10	Recursos (6)
-2	Redução Mental (1)
-4	Reputação Má [um dos melhores assassinos, conhecido nacionalmente -2] (4)
-2	Vício [cigarros] (leve)
-4	Vício [expor-se a riscos mortais] (grave)
-4	Vício [tentar os tiros mais difíceis] (grave)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	9/1
Arremessar/Interceptar (2)	10/3
Correr (1)	9/1
Escalar (1)	9/1
Furtar (1)	9/1
Furtividade (2)	10/3
Natação (1)	9/1
Sacar Rápido [armas de fogo] (4)	12/10
Veículos [terrestres] (1)	9/1
	/
Armeiro [armas de fogo] (3)	9/6
Arrombamento (2)	8/3
Atuação (1)	7/1
Barganha (2)	8/3
Camuflagem (3)	9/6
Demolição (1)	7/1
Disfarce (1)	7/1
Escolaridade [inglês americano] (1)	7/1
Eletrônica (1)	7/1
Espionagem (1)	7/1
Explosivos (3)	9/6
Geografia [Gotham City] (2)	8/3
Interrogatório (1)	7/1
Intimidação (4)	10/10
Investigação (2)	8/3
Lábia (1)	7/1
Manha (3)	9/6
Operação [computadores] (1)	7/1
Procedimentos Policiais (1)	7/1
Rastreamento (2)	8/3
Sistemas de Segurança (2)	8/3
Venefício (1)	7/1
	/
Armas [brancas] (3)	11/6
Armas [de fogo] (5)	12/15
Briga [+2 / +2 / +2 > D2] (2)	10/3

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
10 (14)*	12	2 (3)*	2

*Pistoleiro só tem 3 ações utilizando armas de fogo, do contrário apenas 2 ações físicas/rodada. Sua iniciativa com armas de fogo é também maior

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	10	10	D2

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
.45 Auto**	13	15	D3+2	2,3	6
AutoMag .44**	13	15	D3+2	2.3	6

**Balas perfurantes: dividem o índice de qualquer armadura por 2

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Pistoleiro	3	0

Equipamento
1 AutoMag .44 [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga: 6]
1 Automática .45 [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga: 16]
1 Carregado extra para a AutoMag .44
2 Carregadores extra para Automática .45
1 Colete de Kevlar (Absorção: 2)
1 Traje do Pistoleiro (Absorção: 3)

Dados Gerais

Nome: Floyd Lawton
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Assassino de Aluguel
Também Conhecido Como: Nenhum alter-ego
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Mãe
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Caucasiano, cabelos castanhos e olhos negros
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que é afiliado: Esquadrão Suicida

Custo	Poderes

Pontos de Criação:	21PA+186PC
Experiência:	

PODERES E HABILIDADES

O Pistoleiro é um excelente atirador e habilidoso na arte da camuflagem.

EQUIPAMENTO

Magnum de pulso (armas automáticas de alta potência com barris intercambiáveis que lhe permitem passar de um barril padrão [BDV SDx4] para um barril de gancho [dá um bônus de + 1 para rolos de escalada e acrobáticos, e pode ser conectado a cabos que ele carrega]; ambos os barris têm silenciadores presos a eles [nega qualquer bônus para qualquer verificação de Percepção baseada em audição]). O capacete contém um telescópio com visor de alcance, lentes infravermelhas (as penalidades de escuridão são reduzidas em 2; o usuário pode ver apenas itens que emitem calor), lentes de luz estelar (nega penalidades de escuridão), sistema de mira (+2 em disparos mirados), e lentes telescópicas (+2 para verificações de Percepção baseadas na visão).

RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Como Bruce Wayne, Floyd Lawton era filho de uma das famílias mais mortas de Gotham. No entanto, sua semelhança terminou ali. Os pais de Lawton se odiavam, e sua mãe tentou fazer com que Floyd e seu irmão mais velho, Eddie, matassem seu pai. Eddie concordou e conseguiu paralisar o pai deles, antes que ele e Floyd lutassem. Durante a luta, a arma de Eddie disparou e o matou. Floyd foi devastado e posteriormente desenvolveu um desejo de morte.

Uma tentativa de viver a vida no dia a dia de Gotham falhou em fazer Floyd feliz, e ele decidiu buscar glória e aventura (e sua possível morte) como uma figura fantasiada. Um atirador fenomenal, ele se encantou em fazer tiros desafiadores. Ele começou sua carreira como o combatente do crime Pistoleiro, com o desejo de derrotar o Batman e assumir o submundo de Gotham.

Ele foi rapidamente capturado pelo Batman e enviado para a prisão. Após sua libertação, Floyd atualizou seu equipamento e retomou sua atividade criminosa, desta vez como pistoleiro profissional. Alguns anos mais tarde, o Pistoleiro foi recrutado para a força-tarefa secreta do governo conhecida como o Esquadrão Suicida. Lá, seu desejo de morte diminuiu quando ele encontrou um lugar para si mesmo.

NOME: Ra's al Ghul

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9	(x2)		
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	10			
Percepção	12			
Vontade	12			
Mente	12			
Sorte	15			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
3	Ambidestria
4	Ignorar a Dor
4	Instinto [estratégia] (1)
3	Recuperação Rápida
10	Reflexos Rápidos (1)
3	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
48	Sentidos Ampliados [todos] (6)
12	Ampliação Mental (4)
-6	Anseio de Poder (gravíssimo)
0	Ausência Emocional
3	Bom Senso
12	Carisma (3)
15	Conexões [Azrael] (5)
19	Conexões [Bane +2] (5)
18	Conexões [Batman] (6)
24	Conexões [Liga dos Assassinos +3] (6)
21	Conexões [submundo – escala mundial +3] (5)
23	Conexões [Talia +4] (5)
-6	Devoção [família: Talia e Damian Wayne] (gravíssima)
12	Histórico Incomum [conhecimento antigo devido a ter vivido por 6 séculos]
-4	Honra [não mata sem necessidade, protege os civis na medida do possível, tenta preservar tesouros culturais e ecológicos] (grave)
-3	Identidade Secreta
12	Prontidão (3)
160	Recursos (13)
-8	Reputação Má [criminoso conhecido internacionalmente -3] (5)
-4	Teimosia (grave)
24	Vontade Forte (4)
-2	Voto [converter Batman para sua causa] (leve)
-2	Voto [salvar o mundo de si mesmo] (leve)

Dados Gerais

Nome: Desconhecido
Nacionalidade: Egípcio
Estado Civil: Viúvo
Ocupação: Criminoso Internacional, Empresário, Líder de Culto, Pretenso Conquistador Mundial
Também Conhecido Como: Cabeça de Demônio, o Enigmático, o Homem Eterno, o Messias do Sol Púrpura, Raymond de su Mer
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: O Sensei (pai),Talia (filha), Damian Wayne (neto)
Base de Operações: Variável (usualmente Oriente Médio e Tibet)
Aparência: Árabe, olhos e cabelos negros
Grupos a que é afiliado: Liga dos Assassinos
Status Legal: Cidadão Americano
Grupos a que foi filiado no passado: Desconhecido

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (3)	13/6
Alfabetização [egípcio] (3)	13/6
Armeiro [armas pessoais] (3)	13/6
Arrombamento (3)	13/6
Atuação (2)	12/3
Barganha (4)	12/3
Camuflagem (1)	11/1
Ciência [geral] (3)	13/6
Demolição (2)	12/3
Detectar Mentiras (4)	14/10
Diplomacia (4)	14/10
Direito (3)	13/6
Disfarce (2)	13/3
Eletrônica (3)	13/6
Estratégia (4)	14/10
Etiqueta (4)	14/10
Espionagem (4)	14/10
Explosivos (3)	13/6
Forencis (2)	11/3
Geografia [global] (4)	14/10
Hacker [computadores] (2)	12/3
História (4)	14/10
História da Arte (4)	14/10
Identificação [itens falsos] (4)	14/10
Improvisar Abrigo [todos] (3)	12/6
Intimidação (3)	13/6
Interrogatório (2)	12/3
Investigação (3)	13/6
Lábia (2)	12/3
Ler Lábios (2)	12/3
Liderança (3)	12/6
Língua [inglês britânico] (2)	12/3
Manha (3)	12/6
Mecânica (3)	12/6
Medicina (3)	12/6
Meditação (3)	12/6
Ocultismo (2)	11/3
Operação de Computadores (3)	12/6
Pesquisa (3)	12/6
Pontos de Pressão (1)	10/1
Procedimentos Policiais (1)	10/1
Programação de Computadores (2)	11/3
Rastreamento (2)	11/3
Sistemas de Segurança (2)	11/3
Venefício (3)	12/6
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (4)	14/10
Armas [brancas de arremesso] (3)	13/6
Armas [brancas de contato] (4)	14/10
Armas [de fogo] (4)	14/10
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+13	+17	2 (3,4)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+15	+15	D2+1(+2)
Espada Média	+16	+16	D3+1(+2)

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Ra's al Ghul	1	0

Equipamento

- Espada Média [+2 / +2 > D3]
- Traje do Ra's al Ghul (Absorção: 1)

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	14/10
Arremessar/Interceptar (3)	13/6
Arte da Invisibilidade (1)	11/1
Correr (3)	13/6
Escalar (3)	13/6
Escape (2)	12/3
Furtar (2)	12/3
Furtividade (3)	13/6
Laço (3)	13/6
Lutar Cegamente (1)	11/1
Montar [cavalos] (3)	13/6
Natação (3)	13/6
Sacar Rápido (todos) (3)	13/6
Veículos [aéreos, marítimos e terrestres (4)	14/30

Características*/Poderes*	Custo
*Absorção de Dano [todos] (1)	8
*Fúria (grave)	-4
*Idade Imutável	20
*Reflexos em Emergências (2)	8
*Ressurreição	100
*Surto de Adrenalina (2)	8

*ao emergir da Cova de Lázaros

Pontos de Criação: Experiência:	28PA+943PC

PODERES E HABILIDADES

Aprimoramento do Lazarus: Ra's al Ghul viveu por vários séculos graças ao uso de poços de Lázaro, que ele usou inúmeras vezes para reabastecer seu corpo envelhecido, ferido ou até mesmo morto. Toda vez que Ra's usa o fosso, ele sofre um ataque temporário de loucura. Isso também aumenta temporariamente seus atributos físicos.

EQUIPAMENTO

- **Cova de Lázaros**: É uma piscina repleta de substâncias químicas desconhecidas, e que deve estar localizada em um ponto múltiplas linhas de mana convergem. Qualquer um que se banhar na Cova, tem seu corpo curado de qualquer forma de doença ou ferimento, incluindo a morte. Imerso no banho, recupera um ponto de Físico por rodada (equivalente a Regeneração: 14) até ser completamente curado. Como efeitos colaterais, a Cova de Lázaros concede ao personagem que nela se banhar as Características/Poderes:
  - Absorção de Dano [todos] (1), Fúria (grave), Reflexos em Emergências (2) e Surto de Adrenalina (2): todos por 1 hora;
  - Não Envelhecer: por um período de 2 anos;
  - Ressurreição: instantânea.
- **Espada**.

RECURSOS: 14

HISTÓRICO

A criança que se tornaria Ra's al Ghul, cujo nome de nascimento se perdeu nos tempos, nasceu há mais de seiscentos anos em uma tribo de nômades em um deserto em algum lugar da Arábia, perto de uma cidade cujos ancestrais dos habitantes viajaram da China para a Península Arábica. Ra's se interessou pela ciência desde muito cedo. Incapaz de aprender qualquer ciência vivendo como nômade, ele abandonou sua tribo para viver na cidade, onde poderia conduzir suas pesquisas científicas. Ele se tornou médico e se casou com uma mulher chamada Sora, o amor de sua vida.

Ra's descobriu o segredo do Poço de Lázaro e salvou um príncipe moribundo, mergulhando-o nele. O príncipe, que já era sádico, ficou completamente louco com o poço de Lázaro. Ele começou a estrangular Sora, que ele já estava de olho há algum tempo. O governante da cidade, não querendo admitir a culpa de seu filho, declarou Ra's culpado pelo crime e o condenou a uma morte lenta e torturada em uma gaiola com o cadáver de Sora.

No entanto, Ra's foi libertado pelo filho de uma idosa cega, apesar de não ter conseguido salvá-la. O homem sentiu que tinha uma dívida com Ra's por ter aliviado o sofrimento de sua mãe em suas últimas horas. Ra's e o filho se dirigiram ao deserto para procurar a tribo na qual Ra's havia nascido. Ra's convenceu o chefe de sua tribo, seu tio, a seguir Ra's em sua busca por vingança, prometendo a queda do rei da cidade. Por entender a teoria dos germes das doenças centenas de anos antes de qualquer outra pessoa, Ra's conseguiu infectar o príncipe com um vírus mortal, enviando-lhe tecidos contaminados. Quando o governante da cidade veio pedir a Ra's que curasse o príncipe novamente, Ra's o matou e a seu filho. Em seguida, Ra's liderou sua tribo para arrasar a cidade e matar todos os seus habitantes. Posteriormente, Ra's se declarou o "Cabeça do Demônio", após profanar o altar de Bisu.

Ra's passou os séculos seguintes viajando pelo mundo. Durante esse tempo, Ra's, seu tio e o garoto usaram os poços de Lázaro para prolongar suas vidas até um incidente em Londres. Ra's pegou o garoto escrevendo suas próprias memórias no idioma original, do qual Ra's havia proibido todos os registros. Durante uma batalha, Ra's matou o garoto e fugiu para usar um Poço de Lázaro. Quando retornou à sua casa em Londres, seu tio havia desaparecido com os restos de seus registros históricos.

Com o tempo, ele se tornou um mestre em muitas formas de combate, principalmente na esgrima. Ele também acumulou uma grande riqueza e criou a The Demon, uma grande organização internacional, apelidada com seu codinome “The Demon's Head”. Dentro dessa organização havia várias facções, principalmente a A Liga dos Assassinos, que às vezes era chamada de “The Demon's Fang” ou “Demonfang”.

Durante suas jornadas pelo mundo, Ra's encontrou a Ilha Infinito no Oceano Índico e descobriu um poço especial de Lazarus no centro da ilha. Usando seu exército de soldados, Ra's invadiu a ilha e conquistou os nativos do local, transformando-os em escravos e obtendo recursos para expandir seu império. Durante séculos, Ra's manteve a ilha em segredo, fazendo o mundo acreditar que era uma ilha abandonada. Durante todos esses anos, Ra's usou o Poço de Lázaro para aumentar sua vida útil.

Anos mais tarde, Ra's usou sua organização durante a Segunda Guerra Mundial para lutar contra as potências do Eixo a fim de interromper a guerra. Uma das vítimas de tais esforços foi a morte de um soldado próximo, forçando Ra's a criar o filho do homem como se fosse seu. O adolescente chamado Quinlan desenvolveu uma atitude ruim após a morte de seus pais, o que costumava irritar a esposa de Ra's, Melisande. Quinlan acabou descobrindo o poço de Lázaro de Ra's, mas foi pego por Melisande. O jovem fugiu do local, mas empurrou Melisande para dentro do poço, matando-a. Ra's perdeu sua esposa e seu filho substituto, que mais tarde adotou o pseudônimo de Qayin e se tornou um terrorista internacional.

Nos últimos anos, Ra's soube que a Ilha Infinito havia sido comprada pelo milionário Bruce Wayne e decidiu destruir o homem e adquirir seu império de negócios. Foi então que Ra's descobriu o segredo mais bem guardado de Gotham City.

Como líder do “Demônio”, Ra's tinha controle sobre a Liga dos Assassinos, mas a Liga era administrada por alguns dos membros de confiança de Ra's. Infelizmente, nos dias atuais, Ra's teve um desentendimento com o ex-presidente da Liga, Dr. Darrk, que sequestrou Talia como forma de se vingar de Ra's. Talia acabou sendo resgatada pelo herói sombrio de Gotham City, Batman, e matou o Dr. Darrk em legítima defesa. Após esses acontecimentos, Ra's ficou ciente do impacto que Batman teve sobre sua filha.

Pouco tempo depois, Ra's procurou o Batman, pedindo ajuda para encontrar sua filha desaparecida, que aparentemente havia sido sequestrada da mesma forma que o pupilo do Batman, Dick Grayson. No entanto, Ra's tinha tudo planejado como parte de uma missão para testar as habilidades e capacidades do Batman. Quando Batman descobriu as intenções de Ra's e resgatou Robin, ele exigiu saber por que Ra's o fez passar por tudo aquilo e Ra's explicou que precisava ter certeza de que ele era um herdeiro adequado para seu império. Ele explicou que sua filha, Talia, estava apaixonada por Batman e que Ra's estava disposto a lhe dar sua mão em casamento se ele provasse ser um sucessor digno, o que Batman provou sem sombra de dúvida.

Batman não respondia a Ra's imediatamente, e Ra's sempre mantinha contato com o “Detetive”, informando-o sobre crimes estranhos para ele resolver. Na primeira vez, Ra's pediu ao Batman que capturasse um cientista desonesto que planejava espalhar uma praga usando uma fórmula sintética. Pouco tempo depois, Ra's planejou o assassinato de um cientista americano e, com a ajuda do Dr. Moon, tentou obter informações confidenciais do cérebro do cientista. O plano de Ra's foi frustrado por Batman, que finalmente percebeu a natureza das atividades de Ra's e a rivalidade entre eles começou.

Mais tarde, Ra's viajou para seu esconderijo na Suíça a fim de recuperar sua força vital. Eventualmente, Ra's morreu e seus homens iniciaram o processo para reanimá-lo. Batman tentou trazer Ra's para o seu esconderijo na Suíça para recuperar sua força vital. Batman tentou levar Ra's à justiça, mas quando soube que ele estava morto, abandonou sua busca.

Foi então que Talia ativou a máquina que lançou Ra's no Poço de Lázaro, trazendo-o de volta dos mortos mais uma vez. Com sua força aumentada e sua mente enlouquecida, Ra's

atacou Batman e seus amigos antes que Talia pudesse detê-lo. Ela, então, ajudou Ra's a escapar de Batman e eles viajaram para um dos esconderijos secretos de Ra's. Ela então ajudou Ra's a escapar de Batman e eles viajaram para uma das bases secretas de Ra's no deserto, onde Ra's começou a reunir suprimentos para reconstruir o que Batman havia destruído e acelerar seu plano de limpar o mundo. No entanto, Batman logo o encontrou e Ra's o desafiou para um duelo de espadas até a morte. O combate durou horas e Ra's saiu vitorioso quando Batman foi picado por um escorpião. Ra's deixou Batman para morrer, mas Talia lhe deu o antídoto e permitiu que Batman se recuperasse antes que ele pudesse finalmente capturar Ra's al Ghul. Ra's foi então levado de sua fortaleza no deserto por Batman, que planejava entregá-lo às autoridades.

Enquanto estava trancado em sua cela na prisão de Gotham, Ra's planejou sua vingança contra o Batman. Logo, o Cavaleiro das Trevas foi culpado pelo assassinato de Talia e Ra's acabou sendo interrogado por Batman sobre esse evento. Ra's confessou que planejou a morte de Talia para incriminar Batman e, após revelar a verdade, atirou em si mesmo, fazendo parecer que Batman também o havia matado. No entanto, tudo isso fazia parte de um plano para colocar as autoridades de Gotham City contra o Cavaleiro das Trevas. Batman acabou descobrindo a verdade e confrontou Ra's, que havia forjado a morte dele e de sua filha, transformando Batman em um fora da lei. O objetivo final era forçar o Batman a se juntar a ele como seu herdeiro, mas o Cruzado de Capa recusou e tentou levar Ra's al Ghul de volta à prisão. No confronto final, Batman se distraiu salvando a vida de Talia, o que permitiu que Ra's continuasse livre, embora parecesse ter morrido dentro de uma tenda de circo em chamas.

Ra's então reapareceu durante um tribunal criminal simulado para determinar o assassino de Batman e atuou como juiz durante toda a farsa, sem saber que tudo era um plano do Cavaleiro das Trevas para capturar o Coringa. Depois disso, Ra's colocou em ação seu próximo plano, que consistia em casar Batman com Talia e mantê-lo ocupado enquanto Ra's e seus homens saqueavam Gotham para roubar diamantes para um projeto especial. Como de costume, Batman conseguiu superar a armadilha de Ra's, que foi forçado a se retirar de Gotham, derrotado.

Ra's al Ghul acabou perdendo o controle da Liga, pois a maioria de seus membros desertou em favor da liderança do Sensei. Para enfraquecer as defesas da Liga, Ra's al Ghul manipulou a formação, o que causou um conflito entre a Liga e o Batman depois que a Liga assassinou Kathy Kane, a antiga Batgirl. Isso fazia parte do plano final de Ra's para obter controle total sobre a Liga. Ra's foi forçado a trabalhar com Batman para impedir que a Liga recuperasse uma fórmula poderosa e, pouco tempo depois, Ra's soube do sucesso de Batman em encurralar o Sensei. Para evitar que Batman derrubasse o Sensei e toda a Liga, Ra's drogou Batman, tirando-o do caminho e desafiando o Sensei, mas o prédio em que estavam desabou, aparentemente matando Ra's e o Sensei.

Ra's, no entanto, sobreviveu ao encontro e iniciou um grande esquema para arruinar financeiramente Bruce Wayne e se apoderar de sua corporação. Parte de seu plano também consistia em sequestrar Batman e forçá-lo a se juntar ao seu exército. Batman recusou e Talia quase foi morta por um dos capangas de Ra's durante o confronto, o que, por sua vez, forçou Ra's a salvar sua filha usando o Poço de Lázaro na Ilha do Infinito. No entanto, Talia finalmente desertou de seu lado e Ra's, enfurecido, culpou Batman por esse resultado. Assim, iniciou-se um confronto mortal e Ra's lutou contra Batman até que ele acidentalmente caiu no Fosso. Ra's ficou mais forte e mais louco do que antes, mas, quando caiu no poço pela segunda vez, foi aparentemente morto quando o vulcão da Ilha Infnito explodiu devido à atividade incomum do poço. Por um breve período, Ra's al Ghul foi mais uma vez dado como morto.

Como o corpo de Ra's havia caído no Poço de Lázaro, ele não pôde morrer e logo voltou à vida. Seu plano seguinte consistia no genocídio de grande parte da população de

Gotham, mas foi frustrado por Batman e Talia e, mais uma vez, Ra's foi aparentemente morto, vítima de seu próprio esquema.

Como de costume, Ra's não morreu e logo retomou suas atividades. Enquanto restaurava um de seus poços de Lázaro, Ra's recebeu a visita de Batman e Talia, que estavam tentando encontrar e deter o terrorista internacional conhecido como Qayin. Por causa de seu passado com o terrorista, Ra's fez uma aliança com Batman para deter Qayin de uma vez por todas. Seus esforços combinados permitiram que eles acabassem com o reinado de terror de Qayin, mas a aliança chegou ao fim quando Talia forçou Batman a ir embora após um aparente aborto espontâneo. Quaisquer que fossem os planos de Ra's, eles foram suspensos, permitindo que todos ficassem de luto por sua perda.

A última ação de Ra's em sua campanha contínua foi procurar a antiga Roda das Pragas, um dispositivo que gerou o contágio do Ebola, que quase dizimou toda a vida em Gotham City. Embora Ra's al Ghul e Talia aparentemente tenham morrido quando seu iate explodiu em Miller Harbor durante a busca de Batman por uma cura, a guerra da máfia instigada por Whisper Daire e Mr. Abbot em seu nome e seu recente confronto com a JLA provam o contrário.O último passo de Ra's al Ghuel em sua campanha em andamento foi buscar a antiga Roda das Pestes, um dispositivo que gerou o contágio do Golfo de Ébola, que quase dizimou toda a vida na cidade de Gotham. Embora Ra's al Ghul e Talia aparentemente tenham perecido quando seu iate explodiu no Porto de Miller durante a caça do Batman por uma cura, a guerra da máfia instigada por Whisper A. Daire e Sr. Abbot em seu nome, e seu recente confronto com a JLA, provam o contrário.

NOME: Rei Cobra

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9			
Destreza	9			
Inteligência	8			
Percepção	9			
Vontade	8			
Mente	9			
Sorte	8			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
4	Atraente (2)
-1	Característica Óbvia [cego e com uma cobra tatuada no peito]
2	Harmonia com o Corpo
4	Ignorar a Dor
3	Recuperação Rápida
10	Reflexos Rápidos (2)
6	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
4	Ampliação Mental (1)
-4	Anseio de Poder (grave)
8	Carisma (2)
-4	Cobiça (grave)
11	Conexões [aristocracia inglesa +1] (3)
17	Conexões [criminosos internacionais +1] (5)
-4	*Flashback* [reviver derrota para Lady Shiva e Robin] (grave)
-4	Fúria (grave)
-4	Identidade Secreta
12	Prontidão (3)
60	Recursos (11)
-5	Reputação Má [criminoso internacional e lutador de artes marciais +2] (5)
2	Senso de Direção
6	Treinamento Intensivo
12	Vontade Forte (2)
-6	Voto [eliminar Lady Shiva] (gravíssimo)
-6	Voto [eliminar Robin] (gravíssimo)

Dados Gerais

Nome: Sir Edmund Dorrance
Nacionalidade: Inglês
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Mercenário, Soldado
Também Conhecido Como: Rei Cobra
Local de Nascimento: Em algum local da Inglaterra
Parentes Conhecidos Vivos: Bane (filho)
Base de Operações: Variável
Aparência: Caucasiano, cabelos loiros e de olhos castanhos (cegos)
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Criminoso Internacional
Grupos a que foi filiado no passado: Dragões Fantasma, Kobra

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (2)	11/3
Arte da Invisibilidade (1)	10/1
Correr (3)	12/6
Escalar (3)	12/6
Escape (3)	12/6
Furtar (2)	11/3
Furtividade (4)	13/10
Levantamento de Peso (3)	12/6
Lutar Cegamente (4)	13/10
Natação (2)	11/3
Prestidigitação (1)	10/1
Sacar Rápido [armas de contato] (3)	12/6
	/
Administração (3)	11/6
Arrombamento (2)	10/3
Camuflagem (2)	10/3
Ciência [filosofia oriental] (2)	10/3
Detectar Mentiras (1)	9/1
Diplomacia (1)	9/1
Disfarce (2)	10/3
Escolaridade [inglês britânico] (3)	11/6
Estratégia [combate] (2)	10/3
Geografia [Hong Kong] (3)	11/6
Geografia [Paris] (2)	10/3
Improvisar Abrigo [todos] (3)	11/6
Interrogatório (2)	10/3
Investigação (2)	10/3
Lábia (2)	10/3
Liderança (2)	10/3
Língua [cantonês] (2)	10/3
Língua [chinês] (3)	11/6
Língua [francês] (3)	11/6
Língua [hindu] (2)	10/3
Língua [mandarim] (2)	10/3
Manha (2)	10/3
Medicina (2)	10/3
Meditação (3)	11/6
Operação de Computadores (2)	10/3
Pesquisa (2)	10/3
Pontos de Pressão (2)	10/3
Rastreamento (2)	10/3
Sistemas de Segurança (1)	9/1
Venefício (2)	10/3
	/
Armas [brancas de arremesso] (3)	12/6
Armas [brancas de contato] (3)	12/6
Armas [de fogo] (3)	12/6
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > 1] (5)	13/15

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10	+16	2 (3)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+15	+15	2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção de Dano	0	0

Equipamento

Poderes	Custo
Olfato Discriminativo	8
Senso de Proximidade	15

Pontos de Criação: Experiência:	26PA+353PC

PODERES E HABILIDADES

Apesar de cego, o Rei Cobra tem Senso de Proximidade, que lhe permite uma "visão" no escuro além dos sentidos muito aguçados. Tem treinamento como grande mestre das artes marciais.

EQUIPAMENTO

O Rei Cobra não costuma utilizar equipamentos.

RECURSOS: 11

HISTÓRICO

Sir Edmund Dorrance é um ex-capitão da Royal Artillery britânica. Ele foi nomeado cavaleiro por seu brilhante recorde militar e tremendo sucesso comercial em Hong Kong. É claro que o público desconhece seu papel sombrio como o lendário artista marcial cego que se autodenomina o Rei Cobra. O senhor do crime de cabelo loiro com uma tatuagem de serpente em seu peito musculoso é muito temido por muitos. Embora ele seja cego, o Rei Cobra usa seus outros sentidos para lutar contra seus oponentes. Ele é perceptivo e pode ouvir os sons mais fracos e cheirar aqueles odores que traem seus oponentes. Se possível, o Rei Cobra tentará ganhar a vantagem colocando seu oponente no escuro, onde ele tem vantagem.

O Rei Cobra foi um gigante no comércio de heroína que se originou na Ásia. Expandindo seus negócios ilícitos, Dorrance levou sua mercadoria para novas arenas de marketing na Europa e eventualmente na América do Norte, usando uma gangue chamada Dragões Fantasmas. Eram jovens que ele havia tirado das sarjetas de Kowloon e de Macau como músculo contratado. Seus planos vieram a cair ao seu redor quando o vigilante conhecido como Robin se juntou a Lady Shiva e um ex-agente da DEA chamado Clyde Rawlins para detê-lo. O Rei Cobra lutou contra Robin e acreditou-se que ele estivesse morto depois que caiu de uma janela de seu prédio de 50 andares na França.

Surpreendentemente, Sir Edmund sobreviveu à queda, mas ele teve que passar por um tratamento médico intensivo - barras de metal foram colocadas em suas costas para ajudá-lo a funcionar novamente. Ele veio para a cidade de Gotham determinado a restringir seu império. Ele rapidamente chegou a governar as gangues de Chinatown com os Dragões Fantasmas, mas ainda assim Robin assombrava seus sonhos. Seu desejo pela morte do adolescente foi alimentado por sua memória distorcida de que Robin o havia empurrado para fora da varanda na França. De fato, foi na verdade Lady Shiva quem o empurrou.

Um de seus lacaios, Luchs, continuou a servir o Rei Cobra, enquanto se recuperava na América - mas não por muito tempo. Luchs tinha ganho o poder e o comando dos Dragões Fantasmas enquanto o Rei Cobra se recuperava, e eles se revoltaram, pegando o que sobrava e se afastando do serviço do Rei Cobra.

O Rei Cobra foi visto pela última vez em Krasny-Volna, onde estava fornecendo armas ilegais ao exército do General Dvak Tvorakovich. O líder militar teve um destino ardente quando traiu Sir Edmund. Quanto ao Rei Cobra, ele se viu em um confronto com Robin, Armilla e Lady Shiva. Enquanto Robin estava tirando Armilla do perigo, o Rei Cobra foi deixado nas mãos furiosas da Senhora Shiva, cujo grito de batalha pôde ser ouvido por quilômetros ao redor do destino do Rei Cobra é conhecido apenas pela Senhora Shiva.

NOME: Senhor Frio

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	9			
Percepção	7			
Vontade	8			
Mente	8			
Sorte	8			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
3	Ambidestria
-2	Característica Óbvia [pele pálida e calvo]
4	Contorcionismo (1)
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
0	Ausência Emocional
8	Carisma (2)
13	Conexões [Asilo Arkham +2] (3)
10	Conexões [submundo de Gotham +1] (3)
9	Controle Emocional (3)
12	Histórico Incomum [fisiologia única]
8	Inventividade (1)
4	Prontidão (1)
0	Psicopatia
15	Recursos (8)
-4	Reputação Má [criminoso conhecido nacionalmente -1]
12	Vontade Forte (2)
-6	Voto [viver em ambientes frios] (gravíssima)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	8/1
Arremessar/Interceptar (1)	8/1
Correr (1)	8/1
Escalar (1)	8/1
Escape (1)	8/1
Furtividade (2)	9/3
Natação (1)	8/1
Veículos [aéreos/marítimos/terrestres] (3)	10/18
	/
Administração (2)	11/3
Ciência [criogenia] (4)	13/10
Ciência [engenharia elétrica] (4)	13/10
Ciência [engenharia mecânica] (4)	13/10
Ciência [física] (4)	13/10
Ciência [neurobiologia] (4)	13/10
Ciência [química] (4)	13/10
Escolaridade [inglês americano] (4)	13/10
Explosivos (2)	11/3
Geografia [Gotham City] (3)	12/6
Hacker [computadores] (1)	10/1
Sobrevivência [todas] (3)	12/6
Improvisar Objetos (3)	12/6
Intimidação (3)	12/6
Interrogatório (2)	11/3
Investigação (1)	10/1
Lábia (1)	10/1
Lei (2)	11/3
Liderança (2)	11/3
Medicina (4)	13/10
Operação [computadores] (3)	12/6
Pesquisa (4)	13/10
Programação [computadores] (3)	12/6
Sistemas de Segurança (3)	12/6
	/
Armas [brancas de arremesso] (1)	8/1
Armas [brancas de contato] (2)	9/3
Armas [de fogo] (3)	10/6
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	10/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+12	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+10	+10	1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Arma Congelante	+12	+14	esp.	1	20

Proteção	Absorção	Penal.
Traje Criogênico	3	0

Equipamento

1 Arma Congelante [+1 / +3 > esp., cad:1, carga: 20]
1 Traje Criogênico (Absorção: 3)

Dados Gerais

Nome: Victor Fries
Nacionalidade: Norte Americano
Estado Civil: Divorciado
Ocupação: Criminoso Profissional
Também Conhecido Como: Senhor Zero, Doutor Zero
Local de Nascimento: desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Nora Fries (ex-esposa)
Base de Operações: Gotham City
Aparência: caucasiano de olhos azuis e careca
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Liga da Injustiça, Wayne Enterprises

Custo	Poderes
20	Idade Imutável
10	Imunidade [doenças] (3)
12	Imunidade [frio] (3)
12	Imunidade [toxinas] (3)
-3	Vulnerabilidade [a cada rodada exposto ao calor, perde 1 de Físico]

Pontos de Criação: Experiência:	22PA+343PC

PODERES E HABILIDADES

- Fisiologia única: Depois de ser encharcado por produtos crioquímicos, a química do corpo de Fries foi alterada para diminuir a temperatura corporal e para a capacidade adaptativa de sobreviver apenas em climas frios.
- Auto-sustentação: A biologia de Freeze pode resistir completamente a temperaturas congelantes, tornando-se imune a riscos de congelamento, frieiras e outras doenças relacionadas ao frio.
- Envelhecimento desacelerado: Os produtos químicos fizeram com que seu processo de envelhecimento diminuísse drasticamente.
- Imunidade a tóxicos: Victor é imune a doenças, toxinas e venenos.

EQUIPAMENTO

- Traje criogênico: Usa um traje que mantém a temperatura de seu corpo abaixo de zero.
- Pistola Congelante do Senhor Frio: Ele congela as áreas ao seu redor usando armas e equipamentos especiais.

RECURSOS: 8

HISTÓRICO

Victor Fries nem sempre foi o assassino de sangue frio conhecido como Mr. Freeze. Enquanto trabalhava para a Gothcorp na pesquisa criogênica, Victor Fries procurou uma maneira de curar sua esposa, Nora, de uma rara forma de câncer. Para retardar a doença, Fries colocou Nora em estase criogênica até que ele pudesse chegar a uma cura. Infelizmente, a empresa franziu o sobrolho ao projeto lateral de Victor e o fechou. Fries protestou e se barricou em seu laboratório. Mas seu impasse com a aproximação dos seguranças terminou com ele disparando uma bala através de tubos de refrigeração, expondo-o a super refrigerantes. Ao invés de matá-lo, a exposição mudou a química de seu corpo para que ele pudesse sobreviver apenas nas temperaturas mais baixas.

Após o terremoto de Gotham, o Sr. Freeze fez uma tentativa de roubar os diamantes de que precisava para alimentar seu crio-fato. Como o teria feito em má hora, ele lutou contra o Batman e o Cara de Barro. Após uma batalha entre os três, Freeze foi congelado em seu próprio gelo pelo Batman e deixado para as autoridades.

NOME: Sensei

OPERA GOTHAM

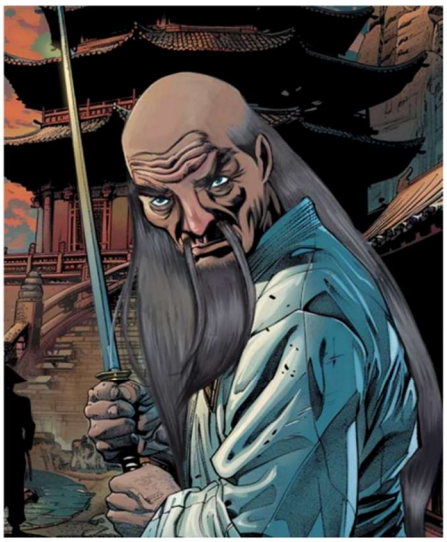
Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	9	(x2)		
Destreza	9	(x2)		
Inteligência	8			
Percepção	12			
Vontade	11			
Mente	10			
Sorte	12			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
3	Ambidestria
4	Ignorar a Dor
4	Instinto [estratégia]
-3	Recuperação Lenta
10	Reflexos Rápidos (1)
3	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
48	Sentidos Ampliados [todos] (6)
6	Ampliação Mental (2)
-6	Anseio de Poder (gravíssimo)
0	Ausência Emocional
3	Bom Senso
4	Carisma (1)
22	Conexões [Liga dos Assassinos +2] (6)
19	Conexões [submundo – escala mundial +2] (5)
18	Conexões [Ra's al Ghul] (6)
15	Conexões [Talia] (5)
12	Histórico Incomum [conhecimento antigo devido a ter vivido por mais de 6 séculos]
12	Prontidão (3)
100	Recursos (12)
30	Vontade Forte (5)
-4	Voto [exterminar Batman] (grave)
-4	Voto [exterminar Desafiador] (grave)

Dados Gerais

Nome: Desconhecido
Nacionalidade: Desconhecida
Estado Civil: Viúvo
Ocupação: Assassino, Líder da Liga dos Assassinos
Também Conhecido Como: O-Sensei
Local de Nascimento: Desconhecido
Parentes Conhecidos Vivos: Ra's al Ghul (filho),Talia (neta), Damian Wayne (bisneto)
Base de Operações: Variável
Aparência: Caucasiano, olhos azuis e cabelos brancos
Grupos a que é afiliado: Liga dos Assassinos
Status Legal: Criminoso Internacional
Grupos a que foi filiado no passado: Desconhecido

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (3)	11/6
Alfabetização [língua desconhecida] (3)	11/6
Armeiro [armas pessoais] (2)	10/3
Arrombamento (3)	11/6
Barganha (4)	12/10
Camuflagem (1)	9/1
Ciência [geral] (1)	9/1
Demolição (1)	9/1
Detectar Mentiras (2)	10/3
Diplomacia (1)	9/1
Estratégia (4)	12/10
Etiqueta (2)	10/3
Espionagem (1)	9/1
Explosivos (2)	10/3
Geografia [global] (4)	12/10
História (4)	12/10
História da Arte (4)	12/10
Identificação [itens falsos] (2)	10/3
Improvisar Abrigo [todos] (3)	11/6
Intimidação (4)	12/10
Interrogatório (4)	12/10
Investigação (3)	11/6
Lábia (2)	10/3
Ler Lábios (2)	10/3
Liderança (2)	11/6
Língua [inglês britânico] (2)	10/3
Manha (1)	9/1
Medicina (2)	10/3
Meditação (3)	11/6
Ocultismo (3)	11/6
Operação de Computadores (2)	10/3
Pesquisa (2)	10/3
Pontos de Pressão (3)	11/6
Procedimentos Policiais (1)	9/1
Rastreamento (2)	10/3
Sistemas de Segurança (2)	10/3
Venefício (3)	11/6
	/
Artes Marciais [+4 / +4 / +4 > D2] (5)	13/15
Armas [brancas de arremesso] (4)	13/10
Armas [brancas de contato] (5)	13/15
Armas [de fogo] (4)	13/10
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/



Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+13	+17	2 (3,4)	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+15	+15	D2+1(+2)
Espada Média	+16	+16	D3+1(+2)

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Absorção + Traje do Sensei	2	0

Equipamento

- Espada Média [+2 / +2 > D3]
- Traje do Sensei (Absorção: 1)

Habilidades Físicas	Teste/Cst
Acrobacia (4)	13/10
Arremessar/Interceptar (4)	13/10
Arte da Invisibilidade (3)	12/6
Correr (3)	12/6
Escalar (3)	12/6
Escape (2)	11/3
Furtar (3)	12/6
Furtividade (4)	13/10
Laço (3)	12/6
Lutar Cegamente (2)	11/3
Montar [cavalos] (3)	12/6
Natação (3)	12/6
Sacar Rápido (todos) (3)	12/6
	/
	/

Características/Poderes	Custo
Absorção de Dano [todos] (1)	8
Reflexos em Emergências (2)	8
Surto de Adrenalina (2)	8

Pontos de Criação: Experiência:	28PA+522PC

PODERES E HABILIDADES

O Sensei era um velho mestre de artes marciais de Hong Kong e o segundo no comando da Liga dos Assassinos, Ra's al Ghul. Graças a ele, que também é seu filho, o Sensei viveu por vários séculos devido ao uso de poços de Lázaro, utilizado inúmeras vezes para reabastecer seu corpo envelhecido, ferido ou até mesmo morto. Como efeito colateral das inúmeras exposições aos poços, sua força, velocidade, resistência, agilidade e durabilidade foram aprimoradas permanentemente.

EQUIPAMENTO

Por ser um excelente espadachim, o Sensei é quase sempre visto portando uma espada.

RECURSOS: 12

HISTÓRICO

Pouco se sabe sobre a vida do Sensei antes de ele assumir o controle da Liga dos Assassinos. Por um tempo, Jonah, um ex-agente da divindade benevolente chamada Rama Kushna, possuiu o corpo do Sensei. Enquanto Jonah buscava retribuição pela recusa de Rama Kushna em deixá-lo ir para sua recompensa eterna, o Sensei possuído liderou duas tentativas de destruir a deusa e seu santuário terrestre, Nanda Parbat. Ele se mostrou astuto e maligno quando se libertou do controle de Jonah após um segundo cerco a Nanda Parbat, e continuou a dirigir as ações da Liga dos Assassinos.

Após a morte de Ebenezer Darrk, a Liga se dividiu e uma pequena facção permaneceu leal a Ra's al Ghul. No entanto, a maioria de seus agentes desertou da liderança de Ra's e se juntou a Sensei, dando a ele o controle total da Liga. Foi revelado que Ra's al Ghul e a Liga não tinham mais uma total ligação quando o Sensei enviou um Tigre de Bronze (que sofreu lavagem cerebral) para matar Kathy Kane (antiga Batwoman), um ato pelo qual o Batman ainda considera o Sensei pessoalmente responsável, e o que motivou Batman procurar o Sensei e a Liga para vingar seu assassinato. No entanto, nenhum deles sabia que Ra's al Ghul estava manipulando todos os eventos. O confronto entre Batman e a Liga forçou o Sensei a se esconder do combate. Enquanto estava em retiro, Sensei planejou o assassinato de um escritor, mas o plano foi frustrado por Batman.

O Sensei buscou refúgio com os membros restantes da Liga, mas eles foram localizados pelo Batman, que os afetou severamente ao capturar vários membros e forçar o Sensei a fugir mais uma vez. O Sensei então planejou um assassinato em massa criando um pequeno terremoto, mas seu plano foi frustrado pelo Batman. O Sensei foi encurralado pelo Batman, mas Ra's al Ghul apareceu para retirar o Batman e confrontar o Sensei pelo controle da Liga. Ra's e o Sensei foram aparentemente mortos pelo terremoto, mas Ra's acabou retornando para reivindicar a liderança da Liga dos Assassinos.

NOME: Ventríloquo e Scarface

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	5			
Destreza	6			
Inteligência	8			
Percepção	7			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	10			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
8	Carisma* (2)
-4	Disopia [miopia]
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
13	Conexões* [submundo de Gotham +2] (3)
4	Prontidão* (1)
-4	Psicopata* (grave)
10	Recursos (6)
-4	Reputação Má* [criminoso insano conhecido nacionalmente -1]
-6	Vício [comunicar-se pela marionete Scarface] (gravíssimo)
-6	Vício* [falar como nos anos 1930] (gravíssima)
6	Vontade Forte* (1)

*Como Ventríloquo

Dados Gerais

Nome: Arnold Esker
Nacionalidade: Norte Americana
Estado Civil: Solteiro
Ocupação: Criminoso
Também Conhecido Como:
Local de Nascimento: Gotham City
Parentes Conhecidos Vivos: Nenhum
Base de Operações: Gotham City
Aparência: Pele branca, careca, olhos castanhos
Grupos a que é afiliado: Nenhum
Status Legal: Cidadão Americano com ficha criminal
Grupos a que foi filiado no passado: Nenhum

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (1)	7/1
Natação (1)	7/1
	/
Escolarização [inglês americano] (2)	10/3
Estratégias [urbanas] (2)	10/3
Liderança (1)	9/1
Pesquisa (2)	10/3
Ventriloquismo (4)	12/10
	/
Armas [brancas de arremesso] (1)	7/1
Armas [brancas de contato] (1)	7/1
Armas de Fogo (4)	10/10
Artes Marciais [+1 / +1 / +1 > D2-1] (1)	7/1

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+7	+8	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+7	+7	D2-1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Subm. Thompson	+12	+13	D3+2	2/3/5	50

Proteção	Absorção	Penal.
Roupa do Ventríloquo	0	0

Equipamento

1 Boneco Scarface (Absorção de dano 2)
1 Submetralhadora Thompson [+0 / +3 > D2+2, cad: 2/3/5, carga: 50]

Custo	Poderes

Pontos de Criação: Experiência:	19PA+60PC

PODERES E HABILIDADES

EQUIPAMENTO

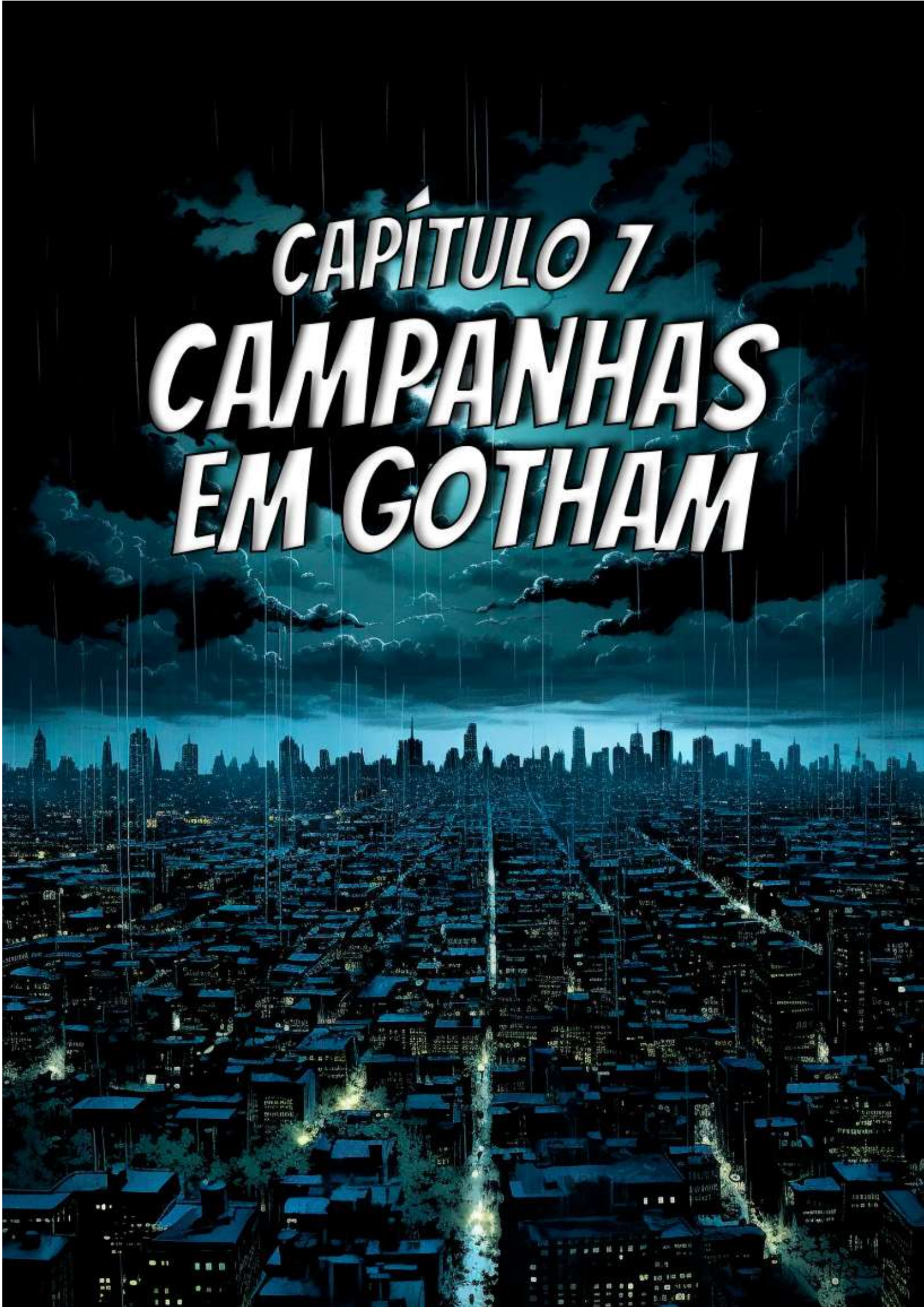
RECURSOS: 6

HISTÓRICO

Arnold Wesker é educado para uma falha, raramente falando e desesperado para não ofender ninguém. No entanto, quando seu boneco Scarface está em seu braço, ele é um chefe do crime selvagem, falador, arrogante e cruel que insulta todos à sua volta - especialmente ele mesmo - e matará qualquer um que ouse discordar dele ou se meter em seu caminho. Scarface parece e fala como um típico gângster da era da proibição, e os subalternos tendem a falar com ele em vez de com Wesker. Wesker revelou mais tarde que ele tem várias outras personalidades além de Scarface. Uma vez, quando ele estava procurando por Scarface, o ventríloquo tinha um boneco de meia criminal chamado "Socko". Scarface e Socko se odiavam, e eventualmente os dois lutaram, fazendo com que o Ventríloquo fosse baleado.

Pouco depois que o terremoto destruiu a cidade de Gotham, uma pessoa que se chamava de Quakemaster alegou ser responsável pelo terremoto. Ele pediu resgate em Gotham para não causar outro terremoto. O Quakemaster, entretanto, acabou sendo o Ventríloquo com um novo boneco, e seu esquema de extorsão foi interrompido por Robin. Scarface e o Ventríloquo escaparam de Arkham no início do "Terra de Ninguém". Eles governaram brevemente uma pequena área da cidade antes de serem derrotados pelo Batman.

Bem-vindo ao Asilo Arkham
FUGITIVOS
SERÃO FUZILADOS
ARKHAM
Instituto para os Criminalmente Insanos


CAPÍTULO 7
CAMPANHAS EM GOTHAM

CAPÍTULO 7

CAMPANHAS EM GOTHAM

AJUSTE DAS REGRAS DO OPERA RPG

A seguir são apresentados alguns ajustes de regras do OPERA RPG 2ª Edição para serem aplicadas no cenário Gotham City.

CARACTERÍSTICAS

As Características Físicas como estão descritas no Módulo Básico, tem nível máximo de 4 níveis se não houver limitação em sua descrição. Alguns personagens humanos que estão no limite superior em termos de agilidade, tem 2 níveis de Reflexos Rápidos, pois são exceções, como Batman, Lady Shiva, Richard Dragon e Tigre de Bronze.

Alguns personagens têm as Características de nível único para humanos: Reflexos em Emergências e Surto de Adrenalina; quando acionadas, garantem uma ação física adicional e bônus de danos com as mãos e armas de contato, respectivamente.

HABILIDADES

Como na primeira edição do OPERA Gotham, as Habilidades Físicas e Psíquicas são tratadas individualmente, não em blocos. As habilidades bélicas foram tratadas em blocos, como seguem:

- Armas [brancas contato]: todas as armas brancas de contato e habilidades de modificações corporais entram nessa habilidade;
- Armas [brancas alcance]: todas as armas brancas de arremesso entram nessa habilidade;
- Armas [fogo]: todas as armas de fogo se enquadram nessa habilidade;
- Artes Marciais: engloba todas as artes marciais, que se enquadram nessa habilidade com os seguintes bônus:
  - Nível 1: +1 / +1 / +1 > D2-1
  - Nível 2: +2 / +2 / +2 > D2-1
  - Nível 3: +3 / +3 / +3 > 1
  - Nível 4: +4 / +4 / +4 > D2
- Veículos: foram divididas em três habilidades:
  - Aéreos: aviões, *jetpacks*, jatos e naves;
  - Marítimos: barcos, lanchas e navios;
  - Terrestres: motos, carros e caminhões.

As Habilidades Bélicas não têm nível 0, neste cenário. É possível ter o nível 5 os modificadores são os mesmos do nível 4, mas o personagem ganha uma ação física a mais por rodada com a arma (Habilidade com arma) ou as mãos (Artes Marciais).

DIAGRAMA DE RESISTÊNCIA

Em cenários onde temos superpoderes, não se utiliza o diagrama de resistência, como no cenário Gotham City. Ao invés disso, utiliza-se a regra de Absorção Geral como indicado no módulo básico da 2ª edição.

ABSORÇÃO GERAL

A Absorção Geral é um valor de absorção único do personagem, e é utilizado quando não se utiliza o diagrama de resistência. Ao invés de utilizar os valores de Absorção Básica e de Alto Desempenho para absorção de dando no corpo do personagem, utiliza-se um único valor de absorção para qualquer golpe que acerte o personagem, independente da fonte de dano.

Para realizar seu cálculo, é necessário escolher para dentro de cada subárea do corpo

o maior valor entre a Absorção Básica e a Absorção de Alto de Desempenho, somar cada um desses valores (considerar apenas as áreas cobertas).

O valor obtido é dividido pela soma do número de sub-áreas totais (no caso dos seres humanos, esse valor do dividendo é 24). Se necessário, arredonda-se o valor conforme indicado a seguir:

0,00 até 0,60 = 0
0,61 até 0,99 = 1

As áreas do corpo humano estão listadas a seguir, bem com o número de subáreas que possui:

- Cabeça: 4
- Tronco: 6
- Sub-Tronco: 2
- Pernas: 6
- Braços: 6

Total: 24

Exemplo: um personagem humano está vestindo uma armadura de aço que cobre seu tronco e um elmo de aço. Os valores de absorção Básica e Absorção de Alto Desempenho do aço, são 4 e 3. Escolhendo o maior entre eles, temos o 4. Considerando a cabeça do personagem (área A), temos 4 subáreas cobertas igualmente: 4 + 4 + 4 + 4 = 4 x 4 = 16. No caso da armadura do tronco, temos 6 partes, e de forma análoga: 4 x 6 = 24. Somando 16 com 24, temos 40. Ao dividir 40 por 24, temos 1,67, e arredondando esse valor, chegamos a 2. A Absorção Geral do personagem será 2.

ATRIBUTO SORTE

No cenário Gotham City, aconselha-se adotar o intervalo de valores para o Atributo Sorte, entre os níveis 1 e 2, conforme a tabela abaixo:

Nível	Ênfase do Cenário	Sorte
1	Quase Real, Semi Fantástico	1 – 10
2	Cenário Cinematográfico, Fantástico	11 – 20
3	Cenário com Supers de baixo Poder (até 300 PC)	21 – 30
4	Cenário com Supers de alto Poder (mais de 800 PC)	31 – 50

MONTANDO A BASE DA CAMPANHA

Antes de começar a campanha você deve escolher qual vai ser o seu estilo. O estilo seria o rumo de sua campanha, mas é algo que envolve um pouco mais que só a temática da campanha. O mestre-de-jogo deve penar também em como espera que os personagens dos jogadores se comportem. Quais serão os objetivos dos jogadores, como a sociedade reage a presença de superseres. Se os jogares serão vigilantes, agentes do governo ou uma gangue de super criminosos.

Alguns elementos para bastante úteis para completar a fundação sobre a qual será construído a campanha. Existem muitos outros elementos que devem estar definidos antes do jogo começar. Sua importância varia de acordo com o gênero que o mestre-de-jogo escolher, mas os principais, ou os mais comuns, são:

- TECNOLOGIA
- MAGIA
- INIMIGO
- ALIADOS
- NÍVEL DE PODER
- ORIGEM DOS SUPERS
- UNINDO O GRUPO
- REAÇÃO DA SOCIEDADE

TECNOLOGIA

Seguindo o modelo tradicional existente nas Histórias em Quadrinhos a tecnologia disponível no universo DC (e, portanto, em Gotham) está um pouco além da atual; cerca de 20 a 30 anos. Especialmente em áreas como a "engenharia genética", comunicações, cibernética, armaduras de combate, e armas de fogo (em termos de RPG podemos usar a tecnologia *cyberpunk*). Esta tecnologia é extremamente cara, estando além da população normal (que desfruta do nível atual de tecnologia). Mas devido aos recursos da Wayne Entreprises Batman tem acesso a boa parte da tecnologia disponível; ele pode-se dizer de alguns de seus rivais.

MAGIA

A magia existe, e é poderosa o bastante para fazer a diferença no universo Gotham City parece funcionar como um imã atraindo elementos místicos (normalmente com tendências negativas) para a cidade. Ela ocupa um segundo plano nas aventuras do Batman, mas com certeza está lá.

A magia no Universo DC, especialmente a mostrada nas aventuras mais interessantes do Batman, não é composta de Bolas-de-Fogo e Relâmpagos saindo das mãos de magos vestidos em mantos negros. É uma magia invisível e insidiosa, a magia do poder da sugestão, do "mau-olhado", da invocação de demônios, do poder dos nomes, das maldições...

Muito poucos acreditam em magia, menos ainda presenciaram algum evento realmente mágico; um número menor ainda pode manipular (de uma forma ou de outra) a magia. Basicamente existem dois tipos de usuários magia no Universo DC:

- Os Magos: seres pertencentes a um subtipo da raça humana conhecida como Homo-Mage, que são capazes de conectarem-se a energia extradimensional conhecida como mana e manipulá-la através da sua vontade para alterar a realidade. Como exemplos deste tipo de personagem temos o Sr Destino e Zatanna.
- Os conjuradores: seres humanos normais que manipulam a mana indiretamente através de rituais. Nestes rituais entidades extradimensionais são "convencidas" (através de certos procedimentos) a realizarem tarefas para aquele que as invocou. Qualquer um que conheça o ritual correto pode realizar este tipo de magia. Exemplos destes personagens são Jason Blood e Jonh Constantine.

Os fãs da linha Vertigo (e especialmente das desventuras de Jonh Constantine), conhecem muito bem este cenário. Para esclarecer melhor isso transcrevemos abaixo, na integra (da melhor maneira possível), um texto que Neil Gaiman, o mestre criador do Sandman, escreveu para o RPG DC Heroes. É um texto simples, mas que sintetiza a alma da magia no Universo DC (e por conseguinte em Gotham).

Magia & Misticismo
Por Neil Gaiman

Caro Thomas

Desculpe – eu escrevi um ensaio sobre magia, que se perdeu quando meu computador entrou em *crash*, e eu não consegui recuperá-lo de jeito nenhum. Posso estar atrasado, mas pelo menos serei breve:

A) No mundo da magia no universo DC, você pode possuir o poder e a habilidade e muito mais, mas isso não é de graça. Sempre existe um preço a ser pago; poucas pessoas que entram no mundo da magia saem felizes dele.

B) Você tem uma escolha, acreditar ou não na magia. Mas uma vez que tenha entrado no mundo da magia, você nunca mais pode retornar para uma visão científica da realidade. Você entrará em mundo que se parece muito com o que você conhecia, mas é mais glamuroso e muito mais perigoso.

C) A magia pode ser muitas coisas. Mas confiável não é uma delas.

Espero que isto seja útil e que não chegue muito tarde.

Sucesso.

Neil Gaiman

Um outro aspecto que deve ser considerado a respeito da magia é que sua natureza é diretamente oposta da ciência. A presença da ciência e/ou tecnologia, inibe o funcionamento da magia e vice-versa. Encantamentos costumam falhar em laboratórios e aparelhos tecnológicos funcionam mal em lugares onde a magia pode ser considerada presente.

O INIMIGO

Ë difícil definir um inimigo padrão pois existem muitas possibilidades de campanhas neste cenário. Mas basta dizer que os antagonistas dos personagens dos jogadores podem variar.

ALIADOS

O que seria do Batman sem o comissário Gordon? É claro que o tipo de aliado varia de acordo com a temática da campanha. Mas em todos os casos os aliados são um elemento importante em uma campanha. Pense em como o mestre-de-jogo poderá ajudar os jogadores (fornecendo equipamento, transporte e informação), e a si mesmo colocando alguns aliados na campanha (acredite no terceiro ataque ao aeroporto para roubar um avião as coisas começam a ficar chatas -*É o mesmo guarda da outra noite? -Ótimo então eu não preciso nem dizer que é um assalto, eu digo: Oi tio voltamos!*). Aliados são um suporte bom não só logisticamente, eles também são uma boa fonte de cenas de representação (as observações de Alfred sob a conduta do seu patrão são impagáveis). O mais importante nos aliados não é definir suas capacidades, mas sim suas personalidades.

NÍVEL DE PODER

Em geral o nível de poder dos personagens dos jogadores está em torno de humanos normais com capacidades físicas e mentais próximas do máximo humano ou de meta-humanos com poucos poderes. Embora os personagens sejam "poderosos" eles não estão absurdamente acima de seres humanos normais (com exceção de pontos fora da curva como Batman, Exterminador e Jason Blood/Etrigan). Em termos de jogo podemos assumir que os personagens são criados com 21-22 Pontos de Atributos e com Inteligência x 3 + 130 Pontos de Criação (com não mais que 30 investidos em poderes meta-humanos e/ou tecnológicos).

ORIGEM DOS SUPERS

Caso você esteja pretendendo utilizar meta-humanos, existem inúmeras possibilidades para as origens dos poderes (acidentes de laboratório, misticismo, tecnologia, poderes mutantes etc.). Cabe a você controlar este fator de acordo com a temática que pretende imprimir na sua campanha.

UNINDO O GRUPO

Pode parecer um detalhe menor, mais é importante que o grupo de jogadores tenha um ponto de referência. não dá para começar o jogo com o tradicional: "*Vocês se conhecem num bar...*". Mas não há nada de mal em utilizar os clichês das histórias em quadrinhos. O grupo pode ser reunido pelas maneiras "clássicas":

- Espontaneamente os personagens dos jogadores convergem para enfrentar alguma ameaça.
- Todos os personagens têm um inimigo comum.
- Um Mentor une os personagens.
- Os jogadores têm seus poderes criados ao pôr alguma situação específica.

REAÇÃO DA SOCIEDADE

Por incrível que pareça a população de Gotham acabou aceitando o fato de sua cidade ser infestada por vigilantes e criminosos fantasiados como uma "excentricidade" típica da cidade. Por outro lado, apesar de Gotham se localizar no "coração" do Universo DC a cidade tem uma incidência relativamente baixa de meta-humanos. Por isso a população em geral reage com desconfiança e medo a presença de meta-humanos (especialmente os que são claramente "inumanos").

Mesmo os policiais têm uma reação distante e até mesmo agressiva para com os vigilantes. Apesar da anuência de Gordon muitos policiais prefeririam trabalhar sem a ajuda de Batman, ou na melhor das hipóteses evitar o contato com ele.

PERSONAGENS PRONTOS

Uma das tentações deste tipo de jogo é a dos jogadores utilizarem personagens prontos (normalmente famosos como os Batman & os Vigilantes de Gotham), dois dos principais sistemas de RPG são praticamente feitos para isso. E afinal de contas todo mundo tem vontade de encarnar um Hitman, um Exterminador ou mesmo o Batman. Interpretar um personagem pronto tem a vantagem de se tratar de um personagem com estilo, táticas, poderes e interpretação conhecidos pelo mestre-de-jogo e jogadores.

ARMADILHA (?)

Nossa experiência pessoal mostra que utilizar personagens já existentes funciona muito bem para aventuras *One-Shot* (especialmente em aventuras instantâneas, tipo: *-Ok pessoal já que estamos aqui atoa cada um escolhe um dos vigilantes e vamos jogar!*). Ou em minicampanhas, tipo minissérie (duas ou três aventuras em sequência); mais do que isso, campanhas mais longas tradicionais simplesmente não funciona muito bem (pelo menos essa foi a experiência dos autores com seus jogadores).

Em campanhas mais longas os jogadores não se sentem confortáveis utilizando personagens prontos, um pouco pela falta de liberdade (não que qualquer personagem não tenha este tipo de limitação, mas os jogadores se sentem mais confortáveis com personagens construídos por eles próprios); ou um pouco pela cobrança da mesa: *- Pô você está maluco? O Batman jamais faria uma besteira dessas*.

Mas se os seus jogadores se enquadrarem bem nos personagens prontos, não há motivos para não os usar. Ao contrário, são personagens que tem uma linha de interpretação bem definida, um conjunto de poderes e habilidades que funcionam. Equipes de combatentes do crime tem toda uma bagagem de inimigos, aliados, táticas de trabalho em equipe. É claro que ninguém pode pedir personagens com níveis de poder equivalentes. O Batman e o Detetive Bullock têm níveis de capacidades bem diferentes, e os jogadores têm que ter isso em mente

USANDO ISSO A SEU FAVOR

Por outro lado, NPC's (especialmente vilões, ou melhor antagonistas) prontos são um prato cheio tanto para Mestres quanto para jogadores. Neste caso personagens já existentes criam uma ressonância automática entre os jogadores; *- Não!! É o Darkseid, agora ferrou de vez!!* E é claro que os jogadores irão tentar usar as táticas que já leram em HQs para derrotá-los. Você pode usar isso não só como solução para a aventura, mas também para criar contramedidas e surpreender os jogadores.

Outra função em que os personagens prontos funcionam muito bem, é como mentores ou anjos da guarda. Em uma campanha de *playtest*, o Batman foi um misto de mentor, amigo, conselheiro e consciência dos jogadores. Ele era o elemento de ligação entre aventuras, indicava missões, fornecia informações e equipamentos, e até salvava os jogadores quando tudo mais parecia perdido. O único problema é seus jogadores se tornarem dependentes do NPC perdendo um pouco da iniciativa.

Mesmo não sendo um personagem regular da campanha você pode utilizar um personagem pronto para fazer um ajuste fino na campanha sem parecer um déspota. Assumindo, por exemplo, que os jogadores sejam um grupo de jovens vigilantes e que a campanha esteja se tornando mais sanguinária do que sua proposta inicial; eles podem ser visitados pelo Batman.

Após invadir seu Q.G. derrotar facilmente dois ou três jogadores, Batman deixa um aviso antes desaparecer na noite como um fantasma: *- Não pensem que seus poderes os colocam acima da lei. Para derrotar o inimigo temos que ser melhores que eles, justiça é uma coisa violência desnecessária é outra. Cruzem esta linha e terão que responder a mim*. Se após isso a campanha não voltar para a linha originalmente traçada; traga o Batman de volta, com alguns amigos; capture os jogadores e leve

os a julgamento. Além de uma aventura diferente os jogadores terão a chance de perceber as consequências de seus atos em pessoas comuns (donos de prédios destruídos, viúvas de criminosos que eles eliminaram, etc).

CRIANDO CAMPANHAS EM GOTHAM

Agora que você já conhece o cenário de Gotham City, é hora de pensar no enfoque da sua campanha. Existem diversas abordagens possíveis, basta escolher uma das inúmeras sagas do Batman e começar a trabalhar em cima. Isso sem contar com as possibilidades de se realizarem "crossovers" com outros gêneros de RPGs (Supers com alto nível de poder, aventuras na linha Vertigo, Call of Cthullu, Vampiro, Arquivo X, Aliens & Predador, etc).

Tentando ser sucintos e acima de tudo práticos podemos dividir estes enfoques em basicamente três tipos:

- DETETIVES
- GANGUE
- VIGILANTES

DETETIVES

Os Personagens dos jogadores são membros de alguma força policial e atuam em Gotham. Eles podem ser membros do Departamento de Polícia de Gotham (detetives ou policiais de rua), do F.B.I., do D.E.A., do Chequemate, ou mesmo detetives particulares. Neste tipo de campanha a investigação deve ser uma parte importante das aventuras.

Estamos falando de coleta de dados; os jogadores passam parte do jogo acumulando informações para resolver um, ou mais crimes, crime. Normalmente pelo menos parte desta informação não está facilmente acessível, ou talvez algum rival esteja competindo com os jogadores transformando a investigação numa corrida. Afinal a aventura precisa de ação (encontrar um informante e arrancar as informações dele antes do detetive rival pode ser boa parte da diversão da aventura).

É claro que estas informações serão incompletas, e cabe aos jogadores deduzirem a parte que falta. Embora dê trabalho para o mestre-de-jogo, os resultados de um jogo de investigação costumam ser muito bons. As pistas podem incluir depoimentos contraditórios de testemunhas, acidentes forjados, aparentes impossibilidades (o suspeito teria que estar em dois lugares ao mesmo tempo, portas fechadas por dentro etc.), evidencias incriminadoras perfeitas demais, rivais que se beneficiam demais com um "acidente ", etc.

Nossa principal dica é: tenha em mente exatamente o que aconteceu (seja um crime ou a origem do vilão) imagine a cena com todos os detalhes possíveis (e descreva-a desalmadamente também), mesmo improvisando uma aventura não deixe lacunas você pode se confundir e então as pistas perdem o sentido e o jogo desmorona.

Pode ser cansativo para você montar e esconder as pistas, criar dossiês dos suspeitos, esperar que os jogadores perguntem especificamente por uma pista, e talvez ter que improvisar quando um dos jogadores perguntar algo pertinente ao jogo e que você esqueceu de definir; dá trabalho, mas o prêmio vale o esforço.

Neste tipo de campanha os Personagens dos jogadores irão interagir com Batman e os outros vigilantes de Gotham de maneira amistosa e seus mais prováveis antagonistas serão alguns dos vilões tradicionais de Gotham. Neste tipo de campanha o mestre-de-jogo pode impor um código de honra nos jogadores (policiais não podem sair por aí matando "a-torto-e-a-direito"), isso permite um grau de controle indireto e não-despótico.

Uma das qualidades deste tipo de campanha é dar um enfoque mais "humano e normal" a todo o crime, violência, e loucura que assolam Gotham City. Outro fator positivo é que os antagonistas a campanha são vilões de primeira linha. Por exemplo: Batman e Robin não são vistos na cidade a quatro noites, o índice de criminalidade está subindo, e para piorar as coisas o Espantalho fugiu, de novo, do Arkham. Cabe

ao pessoal do D.P.G.C. trabalhar dobrado para acertar as coisas....

GANGUE

Os Personagens dos jogadores são criminosos operando em Gotham. É um trabalho perigoso pois Gotham é a base de operações do melhor detetive do mundo, o Batman!! Neste tipo de jogo os jogadores podem interpretar diversos tipos de personagens, de mafiosos no melhor estilo "Al Capone", membros de gangues (de rua ou motoqueiros) ou até mesmo vilões fantasiados no bom e velho estilo Gotham City.

Ë um estilo de campanha arriscado pois caso os Personagens dos jogadores colidam com Batman vai ser difícil que o mestre-de-jogo representar corretamente o Batman sem derrotar os personagens dos jogadores. Por outro lado, existe um grande desafio nesta campanha, construir um império criminoso em Gotham sem chamar a atenção do Batman! O potencial para representação é grande.

Os personagens dos jogadores são uma quadrilha armando grandes golpes, competindo com quadrilhas rivais, se escondendo da polícia e do Batman. O clima da campanha deve ser pesado e cruel; mas procure capturar também um pouco do glamour e da crueldade do mundo do crime. Pense na sociedade com "capos" dividindo as cidades entre si (Chicago dos anos 20; com versões "supers" de Al Capone e dos Intocáveis).

Os conflitos entre quadrilhas podem ser nos moldes mais tradicionais ou uma guerra entre gangues de rua contra "famílias" mafiosas. Uma boa referência é a atmosfera do RPG Vampiro: A Máscara, a riqueza, a manipulação as traições e intrigas. Não esqueça de imprimir uma certa crueldade nas aventuras, assassinatos a sangue frio, tortura, policiais corruptos, prostituição, tráfico..., mas mantenha um limite mínimo de "humanidade" nos personagens (ou pelo menos em alguns deles) para criar situações de conflito de consciência.

VIGILANTES

O terceiro, e mais obvio, tipo de campanha envolve os jogadores representando vigilantes mascarados em Gotham. Estes vigilantes podem ser personagens da cronologia da DC (como Batman, Robin, Asa Noturna, Arqueiro Verde, Arsenal, etc), ou personagens novos criados pelos próprios jogadores. Podemos ainda dividir o primeiro caso em dois outros; vigilantes sem o Batman ou vigilantes incluindo o Batman (que é um personagem construído com muito mais pontos que os demais).

Uma campanha envolvendo vigilantes é sob muitos aspectos semelhante a uma campanha de DETETIVES, mas permite mais liberdade nas histórias e um maior nível de aventura (explosões, fugas impossíveis, armadilhas complicadas etc.). Neste caso o mestre-de-jogo pode exigir que os personagens interpretem seguindo o estilo consagrado das histórias em quadrinhos: Falas grandiosas *(-Não vai me vencer tão fácil Maldito!)*, Monólogos *(-Eu sou o melhor no que faço...)*, etc.

CAPÍTULO 8
FERRAMENTAS DO MESTRE-DE-JOGO

CAPÍTULO 8

FERRAMENTAS DO MESTRE-DE-JOGO

O SUBMUNDO DE GOTHAM

PERSONAGENS

- **AMBROSE DEARLING**: Descrição: branco, caucasiano, cerca de 60 anos, cabelos brancos (usa óculos). Ele possui uma pequena loja no centro velho de Gotham, a placa em frente à loja de Ambrose Dearling indica que ele é engenheiro, mas a polícia e o submundo sabem que, na verdade, ele é um fabricante ilegal de armas (um dos melhores da cidade, sendo versado não só em armas convencionais como em dispositivos mais complexos). Dearling apareceu na saga "As 10 Noites da Besta".
- **FLYNKY DAVENPORT**: Descrição: branco caucasiano cerca de 50 anos de idade, cabelos brancos (encalvecendo). Ex-batedor de carteira, agora ele é dono de uma tabacaria 24 horas chamada "Night Owl", suas especialidades são cigarros e charutos exóticos, e informações sobre o submundo. Seu truque preferido é mostrar aos seus "fregueses indesejáveis" sua caixa importada especial, aparentemente uma caixa de charutos normais, mas que ao ser aberta emite um clarão que cega temporariamente (2D6 Rodadas) quem estiver olhando diretamente para ela. Davenport apareceu na primeira, Saga de Ra's Al Ghul.

MÁFIA

Gotham City não seria uma cidade perigosa se não houvesse os criminosos organizados. E claro, existem as famílias que controlam o crime. Todos os países que possuem máfias famosas têm representantes em Gotham, um prato cheio para os fãs de gangsters. São elas:

- Cosa Nostra (Sicilianos): Primeiro liderada pelos Bertinelli, Depois Tomasso e Galante.
- Família Beretti – Liderados por Angelo Beretti.
- Família Bertinelli – Uma das mais famosas famílias de Gotham.
- Família Cassamento – Liderada por Santo Cassamento.
- Família Galante – Controla o leste de Gotham.
- Família Inzerillo – liderada por Enrico Inzerillo.
- Família Panessa – por Tomaso Panessa.
- Família Dimitrov (russos) – Comandada por Yuri Dimitrov, que parece estar sempre em Guerra com os Maroni.
- Família Falcone (Italianos) – Comandados por Carmine "The Roman" Falcone, que dominava o crime em Gotham antes dos mascarados chegarem. Foi assassinado por Duas Caras, e sua filha Sofia Gigante assumiu. Quando ela morreu, a família perdeu grande parte de suas posses. Depois de muito tempo no limbo, Mario Falcone, o último dos filhos vivos, resolveu assumir o lugar da família do crime de Gotham.
- Família Ibanescu (Romenos) – Liderados por Dragos Ibanescu, não são muito grandes, mas estão envolvidos com lutas de animais, tráfico humano e prostituição. Operam do lado leste.
- Família Maroni – Liderados por Luigi "Big Lou" Maroni e depois por seu filho, Sal Maroni. Foi responsável por quem o Duas Caras é hoje, e foi morto na cadeia pelo Assassino do Feriado.
- Império de Moxon – do Lew Moxon, um vasto império do crime até sua morte.
- Odessa Mob (Ucranianos) – Vendedores de armas, primeiramente liderados por Vasily Kosov e depois Alexandra Kosov.
- Família Riley (Irlandeses) – A família de Peyton Riley, a segunda Ventriloquista. O líder era Sean Riley, morto talvez por Johnny Sabatino.

- Família Sabatino (Italianos) – A primeira família criminosa de Gotham, cujo líder foi Johnny Sabatino.

GANGUES

- All-Americans: Uma das primeiras gangues no final do século XIX.
- Batboys.
- Black Clouds (asiáticos): Mencionada como uma gangue de Chinatown.
- The Blackgaters: Assumido brevemente por Jason Todd em uma tentativa de unir as gangues contra o Underground.
- Bloods (Sangues).
- Gangue Blue Flu.
- The Burnley Town Massive: Liderada por Able Crown, foi eliminada na guerra de gangues.
- Crips.
- The Deacons (Os Diáconos): Uma gangue da área de The Hill liderada por Sly Tolliver.
- Dockyard Dogs: traficantes de armas que controlam os portos e o sudoeste de Gotham.
- Dragon's Claw (coreana).
- East Side Dragons (Dragões do Lado Leste): Uma gangue asiática, envolvida principalmente em brigas ilegais de cães.
- Five Fingers.
- Free Men Gang (Gangue dos Homens Livres): Uma das primeiras gangues no final do século XIX.
- Ghost Dragons (chinês): Dirigida por King Snake. Lynx foi designada como líder de campo e acabou matando King Snake para obter o controle da gangue. Lynx foi acidentalmente decapitada por um dos membros de sua própria gangue.
- Golden Dragons (Dragões Dourados): Filial de Gotham da gangue baseada em Hong Kong. Seu líder é a nova Lynx.
- Hanoi Ten (vietnamita): Rivais dos Golden Dragons. A gangue parece ter uma disputa territorial com os Golden Dragons.
- Innocent Devils (asiáticos): Rivais dos Ghost Dragons.
- Intergang: Liderada por Bruno Mannheim, a Intergang emprega Johnny Stitches para assumir o controle do submundo de Gotham City. Eles derrubam com sucesso a gangue do Pinguim e compram Tobias Whale para obter o controle total.
- Irish Wound Ravens: Uma das primeiras gangues no final dos anos 1800.
- Italian East-Siders: Uma das primeiras gangues do final do século XIX.
- Jade Leopards (asiáticos): uma gangue asiática em Chinatown
- Jade Tigers (asiáticos)
- Latino Unified Gang ou LUG: Vários latinos, liderados por Otero.
- LoBoys: Uma gangue que estava ativa quando Gotham City foi declarada "Terra de Ninguém".
- Lords of the Avenues (Senhores das Avenidas)
- Gangue do Pinguim: Funciona no Iceberg Lounge do Pinguim. O Pinguim já foi a principal potência das gangues de Gotham. Foi deposto pela Intergang, mas foi restaurado pelo Batman. Ele lutou pelo domínio sobre a gangue do Duas-Caras, na qual ambos os lados perderam e foram assumidos pelo novo Máscara Negra.
- Sprang Bridge Soldiers: Controle de Robbinsville, quase assumido por Jason Todd.
- Steel Cobras (asiáticos): uma gangue asiática em Chinatown.
- Steel Sevens (asiáticos): Mencionada como uma gangue de Chinatown.
- Steel Unicorns (chineses): Rivais dos Ghost Dragons. Lutaram contra os Ghost Dragons quando eles chegaram a Gotham no início da década de 1990.
- Jewish Sons of David: uma das primeiras gangues no final dos anos 1800.
- Street Demonz (Demonioz): uma das gangues de motoqueiros mais antigas de Gotham City, que lida com tráfico de drogas e receptação de mercadorias roubadas. Sua base de operação é um ferro velho nos arredores da cidade (na placa lê-se "Pátio de Reparos do Dan").

FORÇAS EXTERNAS

LIGA DOS ASSASSINOS

Ebeneezer Darrk, também conhecido como Doutor Darrk, foi o primeiro indivíduo conhecido designado por Ra's al Ghul para chefiar a Liga dos Assassinos. O próprio Darrk foi apoiado pelo Sensei, um mestre de artes marciais de Hong Kong. Embora muitos dos líderes da Liga ao longo dos anos tenham sido artistas

marciais talentosos, o próprio Darrk não dependia de proezas físicas. Como assassino, ele se baseava em planejamento cuidadoso, manipulação, emboscadas e armadilhas mortais, bem como em uma variedade de armas e venenos habilmente escondidos. Embora a Liga aparentemente tivesse um círculo interno de lutadores de elite, bem como muitos guerreiros treinados em artes marciais, a Liga durante o mandato de Darrk como líder refletia sua metodologia pessoal.

Sob a liderança de Darrk, a Liga iniciou uma grande onda de assassinatos na Europa, que logo se tornou alvo de investigação da Interpol. Quando o padrão ficou claro, a Interpol avisou o comissário de polícia de Gotham City, James Gordon, sobre o próximo alvo da trilha de assassinatos, que era um magnata da navegação, então localizado em Gotham. Gordon tentou fornecer proteção policial, mas, diante da recusa, entrou em contato com o Batman, que impediu o assassinato do magnata e capturou o assassino. Foi durante esse caso que Batman tomou conhecimento da existência e das atividades da Liga. Após esse incidente, Darrk tentou assassinar pessoalmente o próximo alvo, mas Batman interferiu, forçando Darrk a recuar, deixando sua vítima viva. Após uma "desavença" com Ra's, Darrk sequestrou a filha de Ra's, Talia al Ghul. Batman resgatou Talia e finalmente capturou Darrk, mas quando ele tentou matar Batman, foi baleado e morto por Talia.

Após a morte de Darrk, Ra's al Ghul assumiu o controle da organização por um curto período e usou os assassinos para atacar Batman em Gotham City, embora eles tenham fracassado, pois o Cavaleiro das Trevas foi auxiliado pelo Creeper contra eles.

O Sensei estava no comando de uma pequena facção da Liga e, durante esse período, organizou um processo de iniciação, no qual o agente conhecido como Gancho foi designado para assassinar Boston Brand, que se tornaria o Desafiador após sua morte.

Após a morte de Darrk, o Sensei assumiu o controle da Liga depois que a maioria de seus membros desertou da liderança de Ra's al Ghul. Sob a direção do Sensei, a Liga se tornou mais brutal e, embora a maioria dos agentes da Liga mostrasse pouca ou nenhuma habilidade real em combate pessoal, o Sensei mostrou um pouco mais de confiança em artistas marciais habilidosos. Pouco depois de ser coroado líder da Liga, o Professor Ojo fez uma lavagem cerebral bem-sucedida em Ben Turner (melhor amigo e parceiro de Richard Dragon), criando uma personalidade alternativa apelidada de Tigre de Bronze, transformando o mestre em artes marciais em um agente da Liga. Como o Tigre de Bronze, Turner derrotou Batman em um combate pessoal enquanto outro agente da Liga assassinava Kathy Kane.

Por fim, o treinamento de Turner nas mãos do O-Sensei provou ser forte demais para que a Liga conseguisse se libertar totalmente; quando ele se recusou a matar Batman, Turner foi forçado a fugir da Liga. Posteriormente, pequenas facções da Liga começaram a ser capturadas pelo Batman depois que o Sensei se escondeu em Gotham. Durante esse período, a Liga tentou recuperar uma fórmula poderosa que os ajudaria a derrotar seus inimigos, mas foi impedida pelos esforços combinados de Batman e Ra's al Ghul.

O Batman rastreou Ben Turner até um hospital, frustrando uma tentativa da Liga de assassinar o homem. Turner não conseguia se lembrar completamente das ações de sua personalidade alternativa (embora anos depois, como membro do Esquadrão Suicida, ele revelasse que a Liga o havia usado para matar várias pessoas), mas conseguiu ajudar o Batman a descobrir a última trama do Sensei. O insano Sensei - não mais motivado por nada além do desejo de elevar o assassinato a uma arte - tentou causar um terremoto artificial para matar vários diplomatas reunidos para negociações de paz. Embora Batman não tenha conseguido evitar o terremoto, Sensei foi encurralado e desafiado por Ra's al Ghul pelo controle da Liga. Ambos os adversários aparentemente morreram no terremoto provocado pelo Sensei, deixando a Liga sem líder por um curto período. Foi provavelmente durante esse período que a maioria dos membros da Liga se tornou assassina de aluguel e, mais uma vez, foi impedida pelo Batman.

Antes das traições do Doutor Darrk e do Sensei, Ra's havia se cansado das lealdades inconstantes de seus guerreiros. Ra's designou David Cain para criar um guarda-costas perfeito. Depois que as primeiras tentativas de criar uma pessoa assim resultaram em crianças irremediavelmente psicóticas, Cain decidiu que precisava de uma criança geneticamente adequada e começou a procurar uma possível mãe. Para isso, ele assassinou Carolyn Woosan/Wu-

San, uma das duas irmãs artistas marciais surpreendentemente talentosas que ele havia visto lutando em uma exibição. A irmã de Carolyn, Sandra, jurou vingança e perseguiu Cain, mas foi subjugada pelo poder combinado da Liga. Tanto intoxicada quanto assustada com os níveis de habilidade que estava alcançando, agora que não estava mais se contendo por causa da irmã, Sandra concordou em ser a mãe do filho de Cain. Em troca, a Liga poupou a vida de Sandra e a ajudou a continuar seu treinamento. Quando Sandra deu à luz, ela já havia superado toda a Liga em termos de habilidade. Ela partiu imediatamente após o nascimento de sua filha, Cassandra Cain, rebatizando-se como Lady Shiva.

Outras histórias sugerem que em alguns momentos posteriores. Shiva trabalhou como membro da Liga. O depoimento de uma testemunha ocular do ex-membro da Liga, Onyx, indica que ela manteve contato com a Liga, embora aparentemente não tenha visto sua filha. Embora a maioria de suas aparições ao longo dos anos a mostrem trabalhando de forma independente, ela aparentemente tinha algum grau de filiação à Liga e foi chamada por Ra's para "resgatar" Talia durante a história de Hush.

De acordo com os planos de Ra's e Cain, a Liga tentou treinar Cassandra Cain desde o nascimento para ser a assassina suprema, dando-lhe, sem saber, as habilidades que ela usaria como a heroína Batgirl.

ORDEM DE SÃO DUMAS

A Irmandade da Ordem de São Dumas é um ramo dos Cavaleiros Templários. Eles se separaram após uma queda durante as Cruzadas. O grupo de *offshoot* seguiu o exemplo de um santo autoproclamado chamado Dumas. Embora as origens estejam envoltas pelas observadoras brumas do tempo, acredita-se que a Ordem de São Dumas descobriu os tesouros perdidos do rei Salomão, pilhando e saqueando suas riquezas. A fim de manter esta fortuna em segredo da cidade, até que a ordem aperfeiçoou uma forma geneticamente modificada de controlar a doutrinação selecionada e a criação dos futuros Azraels, séculos antes que a ciência moderna mergulhasse na análise do DNA. Com esta técnica, a próxima geração de Azrael foi retirada do ventre da mãe enquanto ele ainda era um feto. Em seguida, ele foi colocado em um recipiente contendo fluidos corporais símios especiais no qual o feto era submetido a uma série de choques elétricos e condicionado para instilar as tendências agressivas conhecidas como a "ira". Durante a infância, os futuros Azraels foram doutrinados com o "Sistema", uma série de comandos hipnóticos e um intenso treinamento físico projetado para transformá-los no mais mortal dos assassinos quando usavam o manto de Azrael.

Na segunda metade do século XX, um grande tumulto surgiu dentro da Ordem de São Dumas. Um tesoureiro chamado LeHah saqueou fundos a fim de construir um negócio de armas para si mesmo. O pai de Jean Paul Valley, o Azrael naquela época, foi enviado pelo anão conhecido como Nomoz para punir LeHah, mas ele falhou e perdeu sua vida. Pouco antes de morrer, ele encontrou a casa de seu filho nas proximidades e legou o título de Azrael a Jean Paul.

Depois de aceitar sua herança do título de Azrael e vingar a morte de seu pai, Jean Paul recusou-se a servir à Ordem de São Dumas e ao líder da seita, Irmão Rollo. A recusa gerou o caos dentro da sociedade secreta. O irmão Rollo condenou Azrael e seus amigos à morte, ordenando aos anões - criações genéticas da ordem - que os procurassem. Sabendo que a única maneira de se salvar e a seus amigos era derrubar a ordem, Azrael viajou para a Suíça com a irmã Lilhy, Nomoz e Brian Bryan e destruiu seu santuário, a Catedral do Gelo, aparentemente matando o irmão Rollo no processo. Meses mais tarde, Azrael soube que Lilhy planeja reconstruir a Ordem de São Dumas e controlá-la ela mesma. Parece que a era de mudanças para a ordem ainda não terminou.

A partir da próxima página, encontram-se fichas de personagens de alguns NPCs que podem ser muitos úteis em campanhas em Gotham.

NOME: Enfermeiro do Arkham

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	7			
Percepção	6			
Vontade	6			
Mente	8			
Sorte	3			

Custo	Características Psíquicas
4	Prontidão (1)
10	Recursos (6)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (2)	8/3
Escape (3)	9/6
Furtividade (2)	8/3
Levantamento de Peso (1)	7/1
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres] (2)	8/3
	/
Ciência [farmacêutica] (2)	9/3
Detectar Objetos Escondidos (1)	8/1
Escolaridade [inglês americano] (2)	9/3
Forencis (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (2)	9/3
Herbalismo (1)	8/1
Medicina (3)	10/6
Lábia (1)	8/1
Manha (1)	8/1
Operação [computadores] (2)	9/3
Pesquisa (2)	9/3
Profissão [enfermeiro] (3)	10/6
Sistemas de Segurança (1)	8/1
Venefício (1)	8/1
	/
Armas [brancas contato] (2)	8/3
Artes Marciais [+1 / +1/ +1> D2-1] (1)	8/3

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+6	+10	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+7	+7	D2-1
Cassetete	+8	+8	D2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car

Proteção	Absorção	Penal.
Traje de Enfermeiro	1	0

Equipamento

1 Traje de Enfermeiro (Absorção: 1)

Asilo Arkham

ELIZABETH ARKHAM ASYLUM FOR THE CRIMINALLY INSANE

ARKHAM STAFF

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	19PA+70PC
Experiência:	

NOME: Guarda do Arkham

ÓPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	6			
Mente	8			
Sorte	3			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
4	Prontidão (1)
10	Recursos (6)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (2)	8/3
Escalar (1)	8/1
Escape (3)	10/6
Furtividade (2)	9/3
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres] (2)	9/3
	/
Alfabetização (2)	8/3
Armeiro [armas de fogo] (1)	7/1
Arrombamento (1)	7/1
Detectar Objetos Escondidos (2)	9/3
Geografia [Gotham City] (3)	8/3
Investigação (1)	7/1
Interrogatório (2)	8/3
Intimidação (2)	8/3
Lábia (1)	7/1
Manha (1)	7/1
Operação [computadores] (2)	8/3
Pesquisa (1)	7/1
Procedimentos Policiais (2)	8/3
Profissão [guarda] (3)	9/6
Rastreamento (1)	7/1
Sistemas de Segurança (2)	8/3
	/
Armas [brancas contato] (3)	10/6
Armas [de fogo] (3)	10/6
Artes Marciais [+2 / +2/ +2 > D2-1] (2)	9/3

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8	+10	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Arma de Choque	+11	-	esp.
Artes Marciais	+9	+9	D2-1
Cassetete	+11	+11	D2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Pistola com dardos	+12	+13	esp.	2	8

Proteção	Absorção	Penal.
Traje de Guarda	2	0

Equipamento

- 1 Cassete [+1 / +1 > D2]
- 1 Máquina de choque [+1 / +0 > especial – pode ser regulada – min: 1 – max: D3]
- 1 Pistola Semi-Automática com dardos tranquilizantes [+2 / +3 > especial – teste de Físico -3; na falha alvo humano desmaia]
- 1 Traje de Guarda (Absorção: 2)

Asilo Arkham

ELIZABETH ARKHAM ASYLUM FOR THE CRIMINALLY INSANE

ARKHAM

STAFF

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	19PA+97PC
Experiência:	

NOME: Mafioso

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	6			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	6			
Mente	8			
Sorte	3			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
17	Conexões [<*família escolhida*> +2] (5)
14	Conexões [submundo de Gotham +1] (4)
-4	Honra [não trair a família] (grave)
4	Prontidão (1)
6	Recursos (5)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Furtividade (1)	8/3
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres] (2)	8/3
	/
Administração (1)	7/1
Alfabetização (1)	7/1
Arrombamento (1)	7/1
Detectar Mentiras (1)	8/3
Geografia [Gotham City] (2)	9/6
Intimidação (1)	9/6
Lábia (1)	7/1
Língua [<escolher>] (1)	7/1
Manha (1)	9/6
Operação [computadores] (1)	7/1
Pesquisa (1)	7/1
Procedimentos Policiais (1)	9/6
Rastreamento (1)	7/1
Sistemas de Segurança (1)	7/1
	/
Armas [brancas de contato] (1)	9/6
Armas [de fogo] (3)	9/6
Artes Marciais [+2 / +2 / +2 > D2-1] (2)	8/3
Sacar Rápido [Armas de fogo] (2)	8/3

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+7 (+9)*	+10	2	2

*se a Iniciativa envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+9	+9	1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Beretta 93	+10	+13	D2+1	1/3	16
Remington 850	+9	+13	D2+4	1/3	9

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento
1 Carregador extra para Beretta 93
1 Colete de Kevlar
1 Pente de munição extra para a Beretta
1 Pistola Beretta [+1/+4, D2+1, cad: 1/3, carga: 16]
1 Rifle automático Remington 850 [+1/+3, D2+4, cad: 1/3, carga: 16] (no carro)

Poderes	Custo

Pontos de Criação: Experiência:	18PA+11'PC

Famílias Mafiosas

Famílias que se destacam na Máfia: Cosa Nostra: Primeiro liderada pelos Bertinelli, Depois Tomasso e Galante; Família Beretti (Angelo Beretti); Família Bertinelli; Família Cassamento (Santo Cassamento), Família Galante (controla o leste de Gotham); Família Inzerillo (Enrico Inzerillo); Família Panessa (Tomaso Panessa), Família Falcone (Carmine "The Roman" Falcone, foi assassinado por Duas Caras, e sua filha Sofia Gigante assumiu. Quando ela morreu, a família perdeu grande parte de suas posses. Depois de muito tempo no limbo, Mario Falcone, o último dos filhos vivos, resolveu assumir o lugar da); Família Maroni (Luigi "Big Lou" Maroni e depois por seu filho, Sal Maroni); Família Sabatino (Johnny Sabatino).

NOME: Membro de Gangue

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	6			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	6			
Mente	8			
Sorte	2			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
3	Ambidestria
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
13	Conexões [<*Gangue escolhida*> +2] (3)
4	Prontidão (1)
-5	Recursos (5)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (2)	9/3
Escalar (1)	7/1
Furtividade (2)	8/3
Levantamento de Peso (1)	7/1
Natação (1)	8/3
Veículos [terrestres] (2)	8/3
	/
Alfabetização (1)	7/1
Arrombamento (1)	7/1
Geografia [Gotham City] (3)	9/6
Identificação [itens falsos] (1)	7/1
Intimidação (2)	9/6
Interrogatório (1)	8/3
Lábia (1)	7/1
Manha (1)	9/6
Operação [computadores] (1)	7/1
Sistemas de Segurança (1)	7/1
	/
Armas [brancas contato] (2)	8/3
Armas [de fogo] (2)	8/3
Artes Marciais [+2 / +2/ +2 > D2-1] (2)	8/3
Sacar Rápido [armas de fogo] (1)	8/3

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+7 (+8)*	+10	2	2

*se a Iniciativa envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+8	+8	D2-1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Colt 9mm	+11	+12	D2+2	1/3	16

Proteção	Absorção	Penal.
Traje da Gangue	1	0

Equipamento
1 Carregador extra para Pistola Automática
2 Pistolas automáticas Colt 9mm [+2/+3, D2+2, cad: 1/3, carga: 16]

Gangues de Gotham

Gangues de Gotham City: All-Americans; Batboys; Black Clouds; The Blackgaters; Bloods; Gangue Blue Flu; Crips; The Deacons; Dockyard Dogs; Dragon's Claw, East Side Dragons, Five Fingers, Free Men Gang, Ghost Dragons, Golden Dragons; Hanoi Ten; Innocent Devils; Intergang; Irish Wound Ravens; Italian East-Siders; Jade Leopards; Jade Tigers; LoBoys; Lords of the Avenues; Gangue do Pinguim; Sprang Bridge Soldiers; Steel Cobras; Steel Sevens; Steel Unicorns; Jewish Sons of David; Street Demonz.

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	19PA+81PC
Experiência:	

NOME: Motoqueiro de Gangue

OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	6			
Mente	8			
Sorte	2			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
13	Conexões [<*Gangue escolhida*> +2] (3)
12	Conexões [submundo de Gotham] (4)
4	Prontidão (1)
-5	Recursos (5)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Correr (1)	9/3
Escalar (1)	7/1
Furtividade (1)	8/3
Natação (1)	8/3
Veículos [terrestres] (3)	8/3
	/
Arrombamento (1)	7/1
Escolaridade [inglês americano] (1)	7/1
Geografia [Gotham City] (3)	9/6
Intimidação (1)	9/6
Lábia (1)	7/1
Manha (2)	9/6
Operação [computadores] (1)	7/1
Sistemas de Segurança (1)	7/1
	/
Armas [brancas contato] (2)	9/3
Armas [de fogo] (2)	9/3
Artes Marciais [+2 / +2/ +2 > D2-1] (2)	9/3
Sacar Rápido [armas de fogo] (2)	9/3

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+7 (+8)*	+10	2	2

*se a Iniciativa envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+9	+9	D2-1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Colt 9mm	+11	+12	D2+2	1/3	16

Proteção	Absorção	Penal.
Traje da Gangue	1	0

Equipamento
1 Carregador extra para Pistola Automática
1 Motocicleta 350cc
2 Pistolas automáticas Colt 9mm [+2/+3, D2+2, cad: 1/3, carga: 16]

Gangues de Gotham

Gangues de Gotham City: All-Americans; Batboys; Black Clouds; The Blackgaters; Bloods; Gangue Blue Flu; Crips; The Deacons; Dockyard Dogs; Dragon's Claw, East Side Dragons, Five Fingers, Free Men Gang, Ghost Dragons, Golden Dragons; Hanoi Ten; Innocent Devils; Intergang; Irish Wound Ravens; Italian East-Siders; Jade Leopards; Jade Tigers; LoBoys; Lords of the Avenues; Gangue do Pinguim; Sprang Bridge Soldiers; Steel Cobras; Steel Sevens; Steel Unicorns; Jewish Sons of David; Street Demonz.

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	19PA+85PC
Experiência:	

NOME: Ninja

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7			
Destreza	8			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	3			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
3	Ambidestria
2	Harmonia com o Corpo
5	Reflexos Rápidos (1)
3	Resistência Térmica [frio/calor] (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
-6	Honra [cumprir contrato] (gravíssima)
4	Prontidão (1)
10	Recursos (6)
6	Treinamento Intensivo
6	Vontade Forte (1)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (2)	10/3
Correr (2)	9/3
Escalar (3)	11/6
Escape (3)	11/6
Furtividade (3)	10/3
Levantamento de Peso (2)	9/3
Natação (2)	9/3
Veículos [terrestres] (2)	10/3
	/
Armeiro [armas brancas] (1)	7/1
Arrombamento (2)	8/3
Camuflagem (2)	8/3
Detectar Objetos Escondidos (1)	7/1
Escolaridade [<escolher língua>] (2)	8/3
Geografia [Gotham City] (2)	8/3
Interrogatório (2)	8/3
Intimidação (2)	8/3
Manha (1)	7/1
Medicina (1)	7/1
Operação [computadores] (1)	7/1
Pesquisa (1)	7/1
Procedimentos Policiais (1)	7/1
Rastreamento (1)	7/1
Sistemas de Segurança (2)	8/3
Venefício (2)	8/3
	/
Armas [brancas arremesso] (3)	11/6
Armas [brancas contato] (4)	12/10
Armas [de fogo] (2)	10/3
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > D2-1] (3)	11/6

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10	+13	2	2

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+12	+12	1
Katana	+14	+14	D3
Naginata	+14	+14	D3+1

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Shurikens	+12	+13	1	1	6

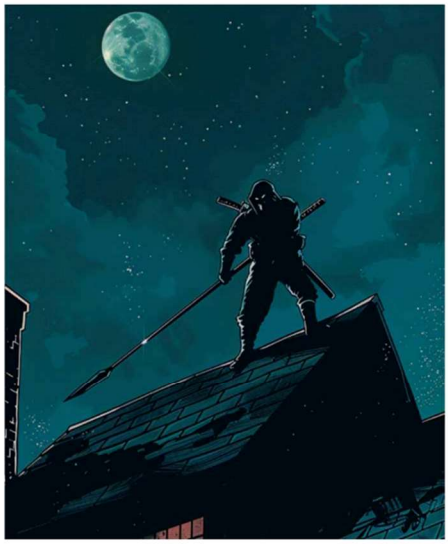
Proteção	Absorção	Penal.
Traje de Ninja	2	0

Equipamento

- 1 Corda com gancho metálico (20 m)
- 1 Katana [+2 / +2 > D3]
- 1 Naginata [+3 / +2 > D3+1]
- 6 Shurikens [+1 / +2 > 1]
- 1 Traje de Ninja (Absorção: 2)

Forças Externas

Assassinos treinados em artes marciais/Ninjas, estão geralmente a serviço de: Lady Shiva, Liga dos Assassinos, Talia al Ghul, Ra's al Ghul, Sensei ou Rei Cobra.



Poderes	Custo

Pontos de Criação:	21PA+128PC
Experiência:	

NOME: Policial

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	6			
Destreza	7			
Inteligência	6			
Percepção	7			
Vontade	6			
Mente	8			
Sorte	3			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
-2	Anseio de Justiça (leve)
16	Conexões [D. P. G. C. +2] (4)
-4	Honra [deveres: servir e proteger, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (grave)
4	Prontidão (1)
10	Recursos (6)

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Furtividade (1)	9/3
Levantamento de Peso (1)	8/1
Natação (1)	7/1
Veículos [terrestres] (2)	9/3
	/
Administração (1)	7/1
Alfabetização (2)	8/3
Detectar Mentiras (1)	8/3
Detectar Objetos Escondidos (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (2)	9/6
Interrogatório (2)	8/3
Intimidação (1)	9/6
Lábia (1)	7/1
Manha (1)	9/6
Operação [computadores] (1)	7/1
Pesquisa (1)	7/1
Procedimentos Policiais (2)	8/3
Rastreamento (1)	7/1
Sistemas de Segurança (1)	7/1
	/
Armas [brancas de contato] (2)	9/3
Armas [de fogo] (3)	10/6
Artes Marciais [+2 / +2 / +2 > D2-1] (2)	9/3
Sacar Rápido [Armas de fogo] (2)	9/3

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+8 (+10)*	+10	2	2

*se a Iniciativa envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+8	+8	1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
S&W M-39 [9mm]	+12	+13	D2+2	1/3	16

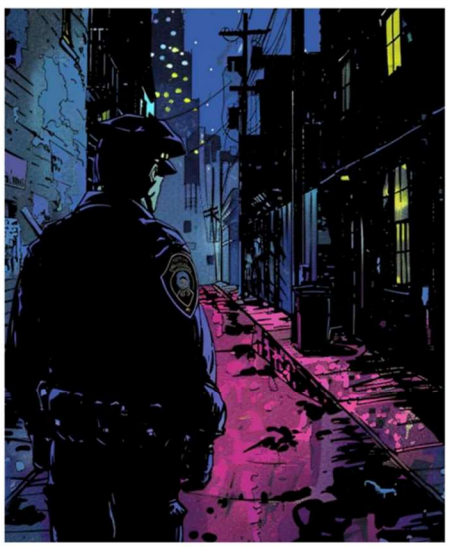
Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar	2	0

Equipamento
Carregador extra para S&W M-39
Colete de Kevlar (absorção: 2)
Pistola S&W M-39 9mm [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga: 16]

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	19PA+97PC
Experiência:	

Depto. de Polícia de Gotham



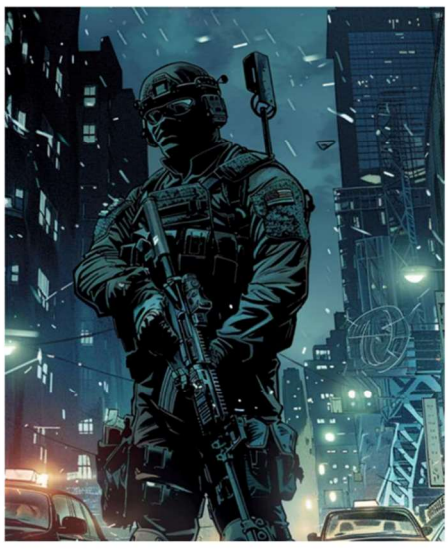
NOME: Policial da SWAT

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8			
Destreza	8			
Inteligência	7			
Percepção	7			
Vontade	7			
Mente	8			
Sorte	3			

Custo	Características Físicas/Psíquicas
5	Reflexos Rápidos (1)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
3	Recuperação Rápida
-4	Anseio de Justiça (grave)
18	Conexões [D. P. G. C. +3] (4)
-4	Honra [deveres: servir e proteger, protege os civis, evita arriscar vida de outros, nunca abandona seus companheiros] (grave)
4	Prontidão (1)
15	Recursos (7)
6	Treinamento Intensivo
6	Vontade Forte (1)
57	

Depto. de Polícia de Gotham

Habilidades Físicas/Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Acrobacia (1)	9/1
Correr (2)	10/3
Escalar (2)	10/3
Furtividade (2)	9/3
Levantamento de Peso (2)	9/3
Natação (1)	9/1
Veículos [terrestres] (2)	10/3
	/
Administração (1)	8/1
Alfabetização (3)	10/6
Camuflagem (2)	9/3
Demolição (1)	8/1
Detectar Mentiras (1)	8/3
Detectar Objetos Escondidos (1)	8/1
Explosivos (1)	8/1
Geografia [Gotham City] (3)	9/6
Interrogatório (2)	8/3
Intimidação (1)	9/6
Investigação (1)	8/1
Lábia (2)	9/3
Manha (2)	9/3
Operação [computadores] (2)	9/3
Pesquisa (2)	9/3
Procedimentos Policiais (3)	10/6
Rastreamento (1)	8/1
Sistemas de Segurança (2)	8/1
	/
Armas [brancas de contato] (3)	11/6
Armas [de fogo] (4)	12/10
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	11/6
Sacar Rápido [Armas de fogo] (2)	10/3
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/
	/



Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fís.	Men.
+10 (+11)*	+13	2	2

*se a Iniciativa envolver armas de fogo

Combate Corpo-a-Corpo

Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+12	+12	2

Combate à Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Colt Python	+12	+13	D2+2	1/3	16
Remington 850	+9	+13	D2+4	1/3	9

Proteção	Absorção	Penal.
Colete de Kevlar + Proteções	3	0

Equipamento

1 Carregador extra para Colt Python
1 Colete de Kevlar (Absorção: 2)
1 Pistola Colt Python [+2 / +3 > D2+2, cad: 1/3, carga: 16]
1 Rifle automático Remington 850 [+1/+3, D2+4, cad: 1/3, carga: 16]

Poderes	Custo

Pontos de Criação:	23PA+151PC
Experiência:	

ARMAS E VEÍCULOS

ARMAS BRANCAS

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Bastão de Baseball	+2	+1	D3
Cajado Bo	+2	+2	D2
Corrente	+1	+1	D2
Nunchaku	+1	+2	D2
Sai	+1	+3	D2
Soco Inglês	+1	+0	D2

Arma	Rápido	Mirado	Dano
Shuriken	+1	+2	1

ARMAS DE FOGO

Arma	Tiro		Dano	Cad.	Carga
	Rápido	Mirado			
Derringer	+1	+2	D2+1	1	5
Barrel .50	+1	+4	D3+4	1	12
M-60	+1	+4	D2+2	4	100

VEÍCULOS

CARRO DE POLÍCIA

Controle	+2
Chassi	6 (x10)
Potência	260 km/hora
Tração	1
Blindagem	6
Peso Médio	1,4 Toneladas

FURGÃO SWAT

Controle	+1
Chassi	8 (x10)
Potência	220km/h
Tração	2
Blindagem	7
Peso Médio	2,5 Toneladas

HELICÓPTERO POLICIAL

Controle	+3
Chassi	8 (x10)
Potência	350 km/hora
Stol	0km/h / 0m
Teto	2 km
Blindagem	4
Peso Médio	6 Toneladas