

NOME: Asa Noturna

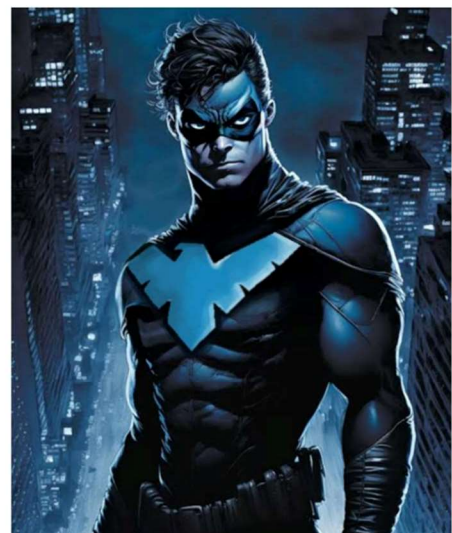


Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
<b>Físico</b>	9			
<b>Destrezza</b>	9	(x2)		
<b>Inteligência</b>	8			
<b>Percepção</b>	9			
<b>Vontade</b>	10			
<b>Mente</b>	11			
<b>Sorte</b>	18			

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)
6	Reputação Boa [combatente do crime conhecido internacionalmente] (3)
-2	Timidez (leve)
6	Treinamento Intensivo
18	Vontade Forte (3)

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

Habilidades Psíquicas/Bélicas	Teste/Cst
Administração (1)	9/1
Alfabetização (3)	11/6
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
Estratégia [militar] (2)	10/3
Etiqueta (2)	10/3
Espionagem (2)	10/3
Explosivos (2)	10/3
Forensis (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
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
Sobrevivência [todas] (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	
		Fis.	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/Interceptor (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+550PC
------------------------------------	------------

## 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 braceletes 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 40m 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<sup>3</sup>), **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 demonstrou a todos que o acidente, que deixou o jovem Dick órfão, foi provocado (as cordas tinham sido enfraquecidas com ácido). Investigações posteriores ligaram um gangster 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-adolescentes 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 meios), 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 substituí-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.

