

NOME: Batman

# OPERA GOTHAM

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
<b>Físico</b>	10			
<b>Destreza</b>	10	(x2)		
<b>Inteligência</b>	10			
<b>Percepção</b>	11			
<b>Vontade</b>	14			
<b>Mente</b>	12			
<b>Sorte</b>	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)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
12	Ampliação Mental (4)
-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)
6	Reputação Boa [combatente do crime conhecido internacionalmente] (3)
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
Alfabetização (4)	14/10
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
Estratégia (3)	13/6
Etiqueta (3)	13/6
Espionagem (2)	12/3
Explosivos (2)	12/3
Forencis (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
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
Manha (3)	13/6
Mecânica (3)	13/6
Medicina (2)	12/3
Meditação (3)	13/6
Operação de Computadores (3)	13/6
Pesquisa (4)	14/10
Pontos de Pressão (3)	13/6
Procedimentos Policiais (3)	13/6
Programação de Computadores (2)	12/3
Rastreamento (4)	14/10
Sistemas de Segurança (3)	13/6
Sobrevivência (Todas) (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(4)

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 Rádio-comunicador

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:	30PA+868PC
Experiência:	

**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 sob 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 megalomaniaco 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.

