

NOME: Caçadora



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	Timidez (leve)
12	Vontade Forte (2)

Habilidades Psíquicas/Bélicas/Físicas	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
Alfabetização (2)	9/3
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
Estratégia [militar] (2)	9/3
Etiqueta (2)	9/3
Explosivos (2)	9/3
Forensis (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
Lábria (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)

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



Poderes	Custo

Pontos de Criação:	23PA+335PC
Experiência:	

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; FUMAÇA: 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 estiverem 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 ilese. 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.

