

NOME: Canário Negro

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)
4	Reputação Boa [combatente do crime conhecida internacionalmente] (2)
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
	44
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
Estratégia [militar] (2)	9/3
Etiqueta (2)	9/3
Explosivos (1)	9/3
Geografia [Gotham City] (3)	10/6
Geografia [Metropólis] (2)	9/3
Geografia [Nova York] (2)	9/3
Geografia [Seattle] (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

Proteção	Absorção	Penal.
Uniforme	3	0

Equipamento	

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+422PC
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 que lhe garante 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.

