



**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 Nigma - "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".

