

NOME: Coringa



Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	7	(x2)		
Destreza	8	(x2)		
Inteligência	9			
Percepção	9			
Vontade	10			
Mente	12			
Sorte	10			

Custo	Características
-4	Característica Óbvia [pele branca e cabelo verde]
8	Reflexos em Emergências [somente em Fúria] (2)
5	Reflexos Rápidos (1)
24	Sentidos Ampliados [todos] (3)
8	Surto de Adrenalina [somente em Fúria] (2)
12	Ampliação Mental (4)
8	Carisma (2)
11	Conexões [Asilo Arkham +1] (3)
13	Conexões [submundo de Gotham +2] (3)
-6	Fanfarronice (gravíssima)
-2	Feio (1)
-4	Fúria (grave)
6	Inventividade
8	Prontidão (2)
0	Psicopatia
10	Recursos (7)
-4	Reputação Má [criminoso insano]
-6	Vício [fazer piadas] (gravíssimo)
24	Vontade Forte (4)

Habilidades	Teste/Cst
Acrobacia (2)	10/6
Arremessar (3)	11/6
Correr (3)	11/6
Escalar (1)	9/1
Escape (2)	10/3
Furtar (3)	11/6
Furtividade (3)	11/6
Interceptar (3)	13/6
Natação (2)	10/3
Prestigitação (3)	12/6
	/
Alfabetização (4)	13/10
Armeiro [armas pessoais] (2)	11/3
Demolição (3)	12/6
Disfarce (3)	12/6
Eletrônica (3)	12/6
Estratégias [urbanas] (2)	11/3
Explosivos (2)	11/3
Falsificações (2)	11/3
Geografia [Gotham City] (3)	11/3
Improvisar Objetos (2)	11/3
Interrogatório (3)	12/6
Intimidação (4)	13/10
Investigação (2)	11/3
Lábia (2)	11/3
Liderança (2)	11/3
Mecânica (2)	11/3
Operação de Computadores (2)	10/3
Pesquisa (3)	12/6
Profissão [Comediante] (2)	10/6
Química (4)	13/10
Rastreamento (1)	10/1
Sistemas de Segurança (3)	12/6
Sobrevivência (1)	10/1
Venefício (4)	13/10
	/
Armas [brancas de arremesso] (3)	12/6
Armas [brancas de contato] (3)	12/6
Armas [de fogo] (4)	13/10
Artes Marciais [+3 / +3 / +3 > 1] (3)	12/6
	/
	/
	/
	/
	/
	/

Iniciativa	Esquiva	Ações	
		Fis.	Men.
+10	+13	2 (3)	2

Combate Corpo-a-Corpo			
Arma / Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	+11	+11	1(2)
Bengala	+13	+13	D2(+1)
Choque de mão	+11	-	D4+1

Combate à Distância					
Arma / Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car
Flor Lança Ácido	+12	+13	D2+1	-	-
Revólver .45	+14	+16	D3+2	2	7

Proteção	Absorção	Penal.
Traje do Coringa	1	0

Equipamento
1 Bengala [+1 / +2 > D2]
1 Choque de mão
1 Flor lança-ácido [+0 / +1 > D2+1]
1 Revólver Colt .45 [+1 / +3 > D2+3, cad:2, carga: 7]
1 Traje do Coringa (Absorção: 1)

Dados Gerais
<b>Nome:</b> desconhecido
<b>Nacionalidade:</b> Norte Americano (?)
<b>Estado Civil:</b> desconhecido
<b>Ocupação:</b> Criminoso/Comediante
<b>Também Conhecido Como:</b> Capuz Vermelho
<b>Local de Nascimento:</b> desconhecido
<b>Parentes Conhecidos Vivos:</b> Nenhum
<b>Base de Operações:</b> Variável, normalmente Gotham City
<b>Aparência:</b> Pele branca, olhos e cabelos verdes
<b>Grupos a que é afiliado:</b> Nenhum
<b>Status Legal:</b> Cidadão Americano com ficha criminal extensa
<b>Grupos a que foi filiado no passado:</b> Nenhum



Custo	Poderes

Pontos de Criação: 24PA+289PC  
Experiência:

### **PODERES E HABILIDADES**

O Coringa é totalmente louco, e é nisso que reside sua maior capacidade. Ele é genial, seja como criminoso, químico ou comediante; e ao mesmo tempo imprevisível. As vezes o coringa entra em um frenesi que aumenta sua força e velocidade por curtos períodos (Reflexos em Emergências e Surto de Adrenalina, somente em Fúria).

### **EQUIPAMENTO**

O Coringa utiliza uma série de aparelhos com motivos cômicos, o principal deles é o “Veneno do Coringa” que ele utiliza na forma injetável (em um anel ou coisa parecida) ou em aerossol (granadas ou simplesmente pó). O Coringa é bastante inconstante, mas entre seus “brinquedos” mais usados temos:

- Veneno do Coringa: Efeito: 3D6 de dano se injetado, 2D6 se utilizado como nuvem, a vítima tem seus lábios repuxados para trás em um sorriso macabro.
- Anel com Veneno: Injeta o Veneno do Coringa
- Bengala com Lâmina: Uma bengala com uma lâmina retrátil escondida dentro dela.
- Aperto de Mão Elétrico: Relâmpago: 9, (apenas por toque)

**RECURSOS:** 7, mas ele precisa? Quando o Coringa quer algo ele pega! Quando o Coringa está a fim de ele paga o sortudo, quando não mata o infeliz!

### **HISTÓRICO**

O Coringa continua sendo o inimigo mais mortal de Batman e certamente o mais enigmático. Ao longo dos anos, o vilão contou muitas histórias diferentes sobre o início de sua carreira. Atualmente, a versão mais aceita coloca-o como um homem que era casado e feliz e que tinha seu trabalho de assistente de laboratório na Indústria Química Ace, em Gotham City. Esperando tornar-se um comediante, ele deixou seu emprego, mas logo percebeu que as plateias não o achavam engraçado. Sentindo-se fracassado, e precisando sustentar sua esposa grávida, acabou se envolvendo com criminosos. Disfarçado com um capuz vermelho metálico, o desafortunado comediante deveria guiá-los através da Química Ace até a indústria vizinha, um fabricante de cartas de baralho, onde a quadrilha planejava cometer um assalto.

Entretanto, no dia combinado, a tragédia o atingiu: sua esposa foi eletrocutada em um acidente. Desanimado, o futuro Coringa quis desistir, mas foi pressionado a manter a palavra. Apesar de relutante, ele levou a gangue à Química Ace naquela noite.

Porém, o crime foi frustrado pelos guardas de segurança e pelo Batman. Ao tentar fugir, o ex-funcionário da Ace caiu num tanque de lixo químico e, quando removeu o capacete, descobriu que os produtos químicos, além de desbotaram a sua pele, deixando-a branca, haviam tornado seus cabelos verdes e lábios fortemente avermelhados. Jogado além do limite da sanidade, o Coringa nasceu naquela noite.

Denominando-se o palhaço do crime, ele passou a cometer uma série de crimes sem lógica aparente. Ao longo dos anos, seus complicados planos sempre foram frustrados pelo Batman. Gradualmente, os dois homens reconheceram o laço que havia entre os opostos. Uma vez, o Homem Morcego tentou conversar com o Coringa e resolver suas diferenças sem que um ou outro tivessem que morrer. A discussão não deu em nada.

Os dois crimes mais nefandos que o Coringa perpetuou envolveram três pessoas muito próximas ao Cavaleiro das Trevas: o Comissário Gordon, Bárbara Gordon (filha adotiva do Comissário) e Jason Todd. O vilão é responsável por Bárbara estar parálitica. A fim de abalar a mente e o espírito do Comissário, o Coringa invadiu o apartamento do veterano policial e disparou na jovem, deixando-a permanentemente aleijada.

O Coringa foi encarcerado no Asilo Arkham quando o devastador terremoto sacudiu Gotham. Solto na cidade antes da ocorrência da “Terra de Ninguém”, ele procurou o



Cavaleiro das Trevas de sua própria maneira especial e eventualmente elaborou um plano para sequestrar e assassinar todas as crianças que haviam nascido depois que a cidade foi isolada do resto do país. Entrando em conflito com Sarah Essen-Gordon na véspera de Natal durante o auge de seu plano, ele atirou um dos bebês que havia sequestrado e depois a matou enquanto ela salvava o bebê. Rendendo-se à força policial recém reinstalada, ele foi baleado no joelho por um comissário Gordon desesperado e é novamente encarcerado.

