

# BATMAN

## NÍVEL DE PODER 13

<b>Nome Real:</b> Bruce Wayne	<b>Aliases:</b> "Matches" Malone
<b>Ocupação:</b> Vigilante, Industrialista, Filantropo	
<b>Identidade:</b> Secreta	<b>Base de Operações:</b> Gotham City
<b>Afiliação:</b> Bat-família, Liga da Justiça, Renegados	
<b>Altura:</b> 1,89 m	<b>Olhos:</b> Azuis
<b>Peso:</b> 95,25 Kg	<b>Cabelo:</b> Preto

<b>FOR</b>	<b>DES</b>	<b>CON</b>	<b>INT</b>	<b>SAB</b>	<b>CAR</b>
20	25	18	20	18	22
+5	+7	+4	+5	+4	+6
<b>RESISTÊNCIA</b>	<b>FORTITUDE</b>	<b>REFLEJO</b>	<b>VONTADE</b>		
+12/+10/+4	+10	+13	+15		

Resistência: Ataques Físicos/ Contra fogo/ Sem armadura

Batman nasceu numa escura esquina do distrito de Park Row em Gotham, mais tarde intitulada Beco do Crime: Numa noite fatídica, a família Wayne foi assaltada por um insignificante ladrão que matou Thomas e Martha Wayne na frente de seu filho, Bruce, antes de escapar pela noite. O jovem Bruce foi adotado pela doutora Leslie Thompkins, que cuidou dele até que pudesse retornar aos cuidados do criado particular dos Wayne, Alfred Pennyworth. A tragédia amadureceu Bruce rapidamente e ele se emancipou do serviço social de Gotham com uma bela "doação"

antes de se tornar um adolescente. Pouco depois, Bruce jurou um voto solene sob o túmulo de seus pais que ele dedicaria sua vida à prevenir que tal tragédia se repetisse com outro infeliz inocente.

Ao chegar no final de sua adolescência, Bruce começou seus "estudos de carreira" ao auditar numerosas aulas colegiais em universidades e politécnicos. Ele então partiu para um treinamento de artes marciais no Oriente; retornou aos Estados Unidos para instruções de dedução, caça ao homem, procedimento forense e técnicas de fuga e prestidigitação feitas por mágicos.



**Perícias:** Acrobacia 12, Arte da Fuga 15, Blegar 12, Cavalgar 8, Computadores 8, Concentração 8, Conhecimento (Ciên. Bio.) 13, Conhecimento (Ciên. Comport.) 15, Desarmar Dispositivo 14, Diplomacia 8, Dirigir 12, Disfarce 10, Escalar 10, Furtividade 17, Idiomas 10, Intimidar 16, Intuir Intuição 15, Investigar 15, Lidar com Animais 10, Medicina 9, Nadar 10, Notar 11, Obter Informação 15, Ofício (Arte: Retrato Falado) 8, Ofício (Todos) 10, Pilotar 13, Prestidigitação 10, Procurar 11, Sobrevivência 13.

**Feitos:** Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Agarrar Preciso, Arremessar Aprimorado, Assustar, Ataque Acurado, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Furtivo 3, Ataque Poderoso, Atraente 2, Avaliação, Bem-Informado, Benefício (Riqueza) 7, Bloquear Aprimorado, Contatos, Crítico Aprimorado, De Pé, Derrubar Aprimorado, Equipamento 12, Esconder-se à Plena Vista, Especialização em Ataque (Bat-rang) 2, Evasão 2, Fascinar (Intimidação), Faz-Tudo, Foco em Ataque (corpo-à-corpo) 2, Golpe Crítico, Iniciativa Aprimorada 2, Luta Cega, Luta no Chão, Maestria em Perícia (Escolha 4 perícias), Memória Eidética, Prender Arma, Redirecionar, Saque Rápido 2, Sem Medo, Tolerância, Tomar Iniciativa, Tiro Preciso, Transe.

**Poderes:** **Dispositivo 7** (Bat-traje, difícil de perder) **Bat-traje: Comunicações 3** (rádio); **Imunidade 2** (calor, frio); **Natação 2** (propulsores nas botas); **Proteção 6** (ataques físicos); **Proteção 4** (fogo); **Raio 4** (choque elétrico, Aura, Sustentado) **Super-Sentidos 4** (Visão Analítica, Visão no Escuro, senso de distância, senso do tempo, Fraqueza: Luz Intensa, Vulnerável: Pasmal Visual); **Unidade de Navegação Inerte** (GPS, senso de direção); **Vôo 4** (Carga Reduzida, Curvas Longas, Perda de Poder: Capa, Planar)

**Equipamento:** Batman possui 60 pontos de equipamento. Seu cinto é descrito na página a seguir. Batman pode fazer um Esforço Extra (para uma Façanha de Poder) e ter "pensado com antecedência" em por um item específico em seu cinto.

**Combate:** Ataque +15 (corpo-à-corpo/bat-rang), Agarrar +24, Dano +5 (desarmado), +9 (bat-rang), Defesa +14, Recuo -7, Iniciativa +15

**Habilidades 63 + Perícias 92 (368 ranks)+ Feitos 68 + Poderes 28 + Combat 54 + Salvamentos 23 = 328**

Em seu desconhecimento, os homens de mistério da Era Dourada Zatará e Pantera estiveram entre aqueles que ajudaram forjar o lutador contra o crime que Bruce ambicionava ser.

Depois do retorno de Bruce a Gotham alguns anos mais tarde, ele percebeu que tinha todas as ferramentas físicas que precisava para sua cruzada, mas carecia de um traço psicológico — a habilidade de derrotar seus inimigos antes mesmo da luta começar. A solução se apresentou de forma um tanto dramática quando um morcego invadiu sua casa pela janela do estúdio de Bruce numa noite escura. Reconhecendo que os criminosos eram um grande número de supersticiosos e covardes, que Bruce decidiu criar uma nova persona, uma feita para por o medo no coração de suas presas — o Batman. Ele construiu um quartel-general de última geração numa caverna que ele descobriu, embaixo da Mansão Wayne, quando era menino. Ele se armou com um repertório personalizado de uniformes, armas, veículos e aparelhos de detecção. Com estes recursos, o Batman lançou uma devastadora cruzada contra o permeante elemento criminal de Gotham.

## AS FERRAMENTAS DO TRABALHO

O cinto de utilidades consegue ser um vasto arsenal de aparatos que evidentemente precisa de sua própria seção. Em Mutantes & Malfeitores existem diversas maneiras de se recriar a ficha de um personagem. O cinto de utilidades de Batman pode ser construído de três formas diferentes:

- **Dispositivo.** Uma grande quantidade de pontos de poder distribuídos numa coletânea de dispositivos menores. Existem dois contras nesta questão: A grande quantidade de pontos de poder gastos e a Resistência elevada dos dispositivos (que é 10+ as graduações em Dispositivo). A vantagem é que os dispositivos estarão separados sem a desvantagem de Poderes Alternativos (não poder usá-los ao mesmo tempo).

- **Gadgets (Bugigangas).** Este poder variável está descrito no livro Ultimate Power e basicamente permite que o usuário dele crie um dispositivo como uma Ação Livre. Este tipo de poder realmente não é recomendado para jogadores, mas com certeza facilita a vida do Mestre que pode facilmente inventar um dispositivo qualquer a partir de uma quantidade de pontos de poder determinada pela graduação do poder Gadgets.

- **Cinto de Utilidades.** No capítulo 7 do livro básico existem regras para a criação de um cinto de utilidades. Esta é a melhor opção, a mais barata pois utiliza pontos de Equipamento que pode ser adquirida como repertório de Poderes Alternativos e a que foi utilizada nesta ficha do Batman. O lado bom é que os equipamentos de 1 ponto podem ser incluídos no cinto sem serem Poderes Alternativos.

Ao lado, segue uma lista dos itens mais comuns no cinto de utilidades de Batman. Ela não é de maneira alguma exclusiva (os aparelhos foram adaptados a partir de informação oficial do livro *Gotham City Sourcebook* da West End Games). Os pontos de equipamento restantes são distribuídos entre a Bat-caverna e seus veículos, ambos são quase sempre sendo reformados e por isso não estão incluídos aqui.

## EQUIPAMENTOS DO CINTO DE UTILIDADES

- **Algemas** - 1 PE
- **Anti-toxinas [Cura 5]** (contra venenos e doenças)] - 5 PE
- **Atropina [Cura 1]** (apenas Estabilizar)] - 2 PE
- **Bat-boleadeiras [Armadilha 5]** (Enredar, Reversível)] - 6 PE
- **Bat-rang\***
- [**Golpe 4** (Arremessado, Pujante 5, Ataque Dividido 2)] - 12 PE
- **Binóculos Multi-funcional**
- [**Super-Sentidos 8** (Infravisão Extendida 2, Ultravisão Extendida 2 e Visão Extendida 2)] - 8 PE
- **Cápsulas de Gás Nocauteador**
- [**Atordoar 5** (Distância, Nuvem: 30 m, Progressão)] - 21 PE
- **Cápsula de Fumaça**
- [**Obscurecer 5** (Distância, Nuvem: 30 m, Progressão)] - 21 PE
- **Cápsula de Gás Lacrimogêneo**
- [**Nausear 5** (Distância, Nuvem: 30 m, Progressão)] - 21 PE
- **Cápsula Regurgitativa**
- [**Nausear 6** (Distância, Enjoar, Nuvem: 30 m, Progressão)] - 19 PE
- **Ferramenta Universal [Perícia Aumentada 3]** (+4 em testes de Ofício (engenharia, eletrônica) e Desarmar Dispositivo)] - 3 PE
- **Gás Nocauteador de Ação-Rápida**
- [**Atordoar** (Toque Sedativo) ligado à Transformação Mental 5 (esquece os 5 min. anteriores, Contínuo)]
- **Granada Explosiva/Concussão**
- [**Raio 5** (Explosão: raio de 3 m, Condicional 2: 1 rodada. até 40 min.))] - 13 PE
- [**Raio 1** (Explosão) ligado à **Pasmar 3** (Visual/Auditivo)] - 6 PE
- **Granada "Pastilha" Pequena**
- [**Golpe 5** (Explosão: raio de 3 m, Condicional: 1 rodada)] - 7 PE
- **Kit de Cena do Crime [Perícia Aumentada 2]** (+4 em testes de Conhecimento (criminologia) e Investigação)] - 2 PE
- **Máscara de Gás** - 1 PE
- **Mini-Rastreador** - 1 PE
- **Pistola de Arpêu**
- [**Super-Movimento 2** (Balançar-se, Queda Lenta)] - 2 PE
- **Preenchedor Rápido de Névoa**
- Obscurecer 2** (Visão Normal, Independente: 6 m dissipando a 1 ponto de poder por rodada, centrado no usuário e não pode ser reposicionado) - 4 PE
- **Sinalizador** - 1 PE
- **Telefone Celular** - 1 PE

\*Bat-rangs possuem diversas variantes, podendo ser divididos em dois tipos: Giratórios e de Arremesso. Este é de uso geral e giratório ele se dobra ao meio com a ajuda de uma dobradiça no centro do bat-rang.

Outras variantes incluem: **Impacto à Curto Alcance** (este é giratório com maior dano ligado a Atordoar); **Borda de Duro Impacto** (arremesso, para longa distância e maior dano); **Borda Cortante** (igual a uma faca de arremesso); **Controle de Impacto por Rádio** (dano reduzido porém Teleguiado).