

NOME

SENHOR FANTASTICO-REED RICHARDS

ENERGIA

14

DETERMINAÇÃO

1

DESCRIÇÃO

IDENTIDADE: PÚBLICA, SEXO: MASCULINO, ALT: 1,85 METROS, PESO: 82 KILOS, OLHOS: CASTANHOS, CABELO: CASTANHO, PELE: BRANCA, ORIGEM: TRANSFORMADO

ATRIBUTOS

PROEZA

4

COORDENAÇÃO

3

VIGOR

3

INTELECTO

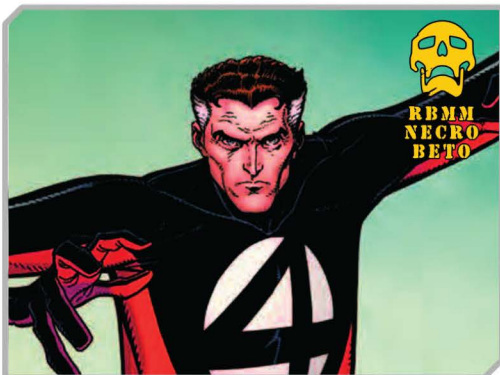
8

ATENÇÃO

5

VONTADE

6



ESPECIALIZAÇÕES

CIENCIA (ELETRONICA)

MES [+3]

CIENCIA (ENGENHARIA)

MES [+3]

CIENCIA (FISICA)

MES [+3]

CONDIÇÕES

-RICO

-HOMEM MAIS INTELIGENTE DA TERRA

-SIMPÁTICO E ÀS VEZES DEPRESSIVO

QUALIDADES

MENTE BRILHANTE: SUA INCOMPARÁVEL DISCIPLINA MENTAL LHE DÁ RESISTÊNCIA A PODERES MENTAIS IGUAIS AO SEU NÍVEL DE INTELECTO.

PLANO MESTRE: POR CAUSA DO SEU TALENTO PARA PLANEJAMENTO, VOCÊ RECEBE UM BÔNUS DE +2 EM TESTES ONDE VOCÊ TEM A OPORTUNIDADE DE PLANEJAR TODAS AS CIRCUNSTÂNCIAS COM ANTECEDÊNCIA.

PODERES

CORPO ELÁSTICO

- ELASTICIDADE X9
- EXTRA: QUICAR (SALTAR E RD CAQUEDA) X9
- EXTRA: PUNHOS ENORMES (GOLPE-CONTUSAO) X9
- EXTRA: RESISTENCIA A IMOBILIZAÇÃO X9

-PS: FORMA ALTERNATIVA (FLUIDA) X9

-RESISTENCIA A DANO X6

SUPER INVENTOR

- DISPOSITIVOS X9
- LIMITE: SEM FAÇANHAS
- LIMITE: TEMPORÁRIO
- NÃO CONTA P/ DETERMINAÇÃO

EQUIPAMENTO

- UNIFORME: RESISTENCIA A DANO X3
- COMUNICADOR: PODE FALAR COM QUALQUER MEMBRO DO QUARTETO NA TERRA
- GPS: COM UM TESTE DE INTELECTO PODE ENCONTRAR OU SER ENCONTRADO EM QUALQUER LUGAR DA TERRA

NOME

MULHER INVISÍVEL-SUSAN RICHARDS

ENERGIA

10

DETERMINAÇÃO

1

DESCRIÇÃO

IDENTIDADE: PÚBLICA, SEXO: FEMININO, ALT: 1,68 METROS, PESO: 54 KILOS, OLHOS: AZUIS, CABELO: LOIRO, PELE: BRANCA, ORIGEM: TRANSFORMADO

ATRIBUTOS

PROEZA

5

COORDENAÇÃO

5

VIGOR

3

INTELECTO

4

ATENÇÃO

5

VONTADE

4



ESPECIALIZAÇÕES

ARTES MARCIAIS
NEGÓCIOSESP [+1]
PER [-2]

CONDIÇÕES

-RICA

-IRMA DO JONATHAN

-BONITA

QUALIDADES

ATRAENTE: POR SER BONITO E ATRAENTE, VOCÊ TEM BÔNUS DE +2 EM TESTES EM QUE SUA APARÊNCIA PODE INFLUENCIAR O RESULTADO.

BLOQUEIO REFLEXIVO: SEU TREINAMENTO DE COMBATE, LHE PERMITE BLOQUEAR COMO UMA REAÇÃO EM VEZ DE CONSUMIR SUA AÇÃO PARA ISSO (CONSULTE BLOQUEANDO NA AÇÃO CAPÍTULO DOS ÍCONS).

PODERES

INVISIBILIDADE

- INVISIBILIDADE X8
- EXTRA: AFETA OUTROS

CAMPO DE FORÇA

- CAMPO DE FORÇA X9

SUFOCAR

- AFLIÇÃO X6
- EXTRA: DISTANCIA

EQUIPAMENTO

- UNIFORME: RESISTENCIA A DANO X3
- COMUNICADOR: PODE FALAR COM QUALQUER MEMBRO DO QUARTETO NA TERRA
- GPS: COM UM TESTE DE INTELECTO PODE ENCONTRAR OU SER ENCONTRADO EM QUALQUER LUGAR DA TERRA

NOME

COISA-BENJAMIN JACOB GRIMM

ENERGIA

DETERMINAÇÃO

17

2

DESCRIÇÃO

IDENTIDADE: PÚBLICA, SEXO: MASCULINO, ALT: 1,83 METROS, PESO: 227 KILOS, OLHOS: AZUIS, CABELO: SEM CABELOS, PELE: ALARANJADA, ORIGEM: TRANSFORMADO

ATRIBUTOS

PROEZA

7

COORDENAÇÃO

3

VIGOR

10

INTELECTO

4

ATENÇÃO

4

VONTADE

6



ESPECIALIZAÇÕES

ATLETISMO
LUTA LIVRE
PILOTAGEM

PER [+2]
PER [+2]
MES [+3]

CONDIÇÕES

-TÁ NA HORA DO PAU!

-O QUE O HULK PODE FAZER, QUE EU TAMBÉM NÃO POSSO?

-EX JOGADOR PROFISSIONAL DE FUTEBOL AMERICANO

QUALIDADES

LONGEVIDADE: VOCÊ TEM UMA VIDA LONGA, PODE ATÉ PARECER TER UMA CERTA IDADE, MAS O PERSONAGEM NÃO É AFETADO POR NENHUM MALEFÍCIO ENVOLVENDO O ENVELHECIMENTO.

VER ALTER EGO E IMORTALIDADE NOS PODERES.

PODERES

FORMA DE PEDRA

- DENSIDADE X7
- LIMITE: SEMPRE ATIVA
- NÃO CONTA P/ DETERMINAÇÃO
- COORDENAÇÃO MAX 3
- RESISTENCIA A DANO X7

- RESISTENCIA SENSORIAL X6
- LIMITE: 50M
- NÃO CONTA P/ DETERMINAÇÃO

- SALTAR X3 (1. QUARTEIRÃO)

- SUPORTE VITAL X6
- (FRIO, DOENÇAS, CALOR, PRESSÃO, RADIAÇÃO, E VÁCUO)

- ALTER EGO
- UMA SEMANA POR ANO, VOLTA A FORMA HUMANA

- IMORTALIDADE
- O COISA ENVELHECE APENAS DURANTE A SEMANA EM QUE SE TORNA HUMANO

EQUIPAMENTO

- UNIFORME: RESISTENCIA A DANO X3
- COMUNICADOR: PODE FALAR COM QUALQUER MEMBRO DO QUARTETO NA TERRA
- GPS: COM UM TESTE DE INTELECTO PODE ENCONTRAR OU SER ENCONTRADO EM QUALQUER LUGAR DA TERRA

NOME

TOCHA HUMANA-JONATHAN STORM

ENERGIA

9

DETERMINAÇÃO

1

DESCRIÇÃO

IDENTIDADE: PÚBLICA, SEXO: MASCULINO, ALT: 1,78 METROS, PESO: 77 KILOS, OLHOS: AZUIS, CABELO: LOIRO, PELE: BRANCA, ORIGEM: TRANSFORMADO

ATRIBUTOS

PROEZA

4

COORDENAÇÃO

5

VIGOR

4

INTELECTO

4

ATENÇÃO

4

VONTADE

3



ESPECIALIZAÇÕES

COMBATE AEREO
CONDUÇÃO
PERFORMANCE (ATUAÇÃO)
TECNOLOGIA (MÉCANICA)

MES [+3]
PER [+2]
PER [+2]
ESP [+1]

CONDIÇÕES

-EM CHAMAS
-PLAYBOY
-ARROGANTE

QUALIDADES

ATRAENTE: POR SER BONITO E ATRAENTE, VOCÊ TEM BÔNUS DE +2 EM TESTES EM QUE SUA APARÊNCIA PODE INFLUENCIAR O RESULTADO.

PODERES

CORPO DE FOGO

-RESISTENCIA A DANO X15
-LIMITE: FOGO

-PS: RESISTENCIA A DANO X7

-AURA (FOGO) (DISPARO) X7
-EXTRA: VOO X7

CONTROLE DO FOGO

-CONTROLE ELEMENTAL (FOGO) X8
-PODE MANIPULAR FONTES DE FOGO, AUMENTANDO SUA INTENSIDADE ATÉ 8, OU DIMINUINDO O SEU NÍVEL DE PODER DO NÍVEL DA FONTE.

GERAÇÃO DE FOGO

-RAJADA (FOGO) (DISPARO) X13
-EXTRA: EXPLOSAO
-LIMITE: BLACRAUTE

-PS: RAJADA (FOGO) (DISPARO) X10

EQUIPAMENTO

-UNIFORME: RESISTENCIA A DANO X3
-COMUNICADOR: PODE FALAR COM QUALQUER MEMBRO DO QUARTETO NA TERRA
-GPS: COM UM TESTE DE INTELECTO PODE ENCONTRAR OU SER ENCONTRADO EM QUALQUER LUGAR DA TERRA

NOME

AVATAR DE ANGRIR-BENJAMIN JACOB GRIMM

ENERGIA

21

DETERMINAÇÃO

1

DESCRIÇÃO

IDENTIDADE: PÚBLICA, SEXO: MASCULINO, ALT: 1,83 METROS, PESO: 227 KILOS, OLHOS: ALARANJADOS, CABELO: SEM CABELOS, PELE: PRETA COM VEIOS BRILHANTES, ORIGEM: TRANSFORMADO

ATRIBUTOS

PROEZA

10

COORDENAÇÃO

6

VIGOR

11

INTELECTO

4

ATENÇÃO

4

VONTADE

6



ESPECIALIZAÇÕES

ARMAS DE CONTUSAO
ATLETISMO
LUTA LIVRE
PILOTAGEM

MES [+3]
PER [+2]
PER [+2]
MES [+3]

CONDIÇÕES

-TÁ NA HORA DO PAU!

-O QUE O HULK PODE FAZER, QUE EU TAMBÉM NÃO POSSO?

-EX JOGADOR PROFISSIONAL DE FUTEBOL AMERICANO

QUALIDADES

LONGEVIDADE: VOCÊ TEM UMA VIDA LONGA, PODE ATÉ PARECER TER UMA CERTA IDADE, MAS O PERSONAGEM NÃO É AFETADO POR NENHUM MALEFÍCIO ENVOLVENDO O ENVELHECIMENTO.

VER ALTER EGO E IMORTALIDADE NOS PODERES.

PODERES

AVATAR DE ANGRIR

-RESISTENCIA A DANO X10

-SUPORTE VITAL X10
-[RESPIRAÇÃO, FRIO, DOENÇAS, COMIDA, CALOR, PRESSÃO, RADIAÇÃO, SONO, TOXINAS E VÁCUO.]

-RESISTENCIA SENSORIAL X8

-LIMITE: 50M

-NÃO CONTA P/ DETERMINAÇÃO

-SUPERSENTIDOS X1

-DETECTAR ILUSOES

-ALTER EGO

-QUANDO NÃO EMPUNHAR O MARTELO, VOLTA A SER O COISA

-IMORTALIDADE

-ANGRIR ENVELHECE APENAS 1 ANO A CADA 100

MARTELO DE ANGRIR

-FEITO DE UM METAL COM DUREZA X17

-AUMENTA A PROEZA PARA 12

-CAUSA 10 DE DANO (CONTUSAO)

-PODE SER ARREMESSADO E VOLTA NA PROXIMA PAGINA

PARA AS MÃOS DE ANGRIR

-VIAGEM DIMENSIONAL X3

-VOD X8