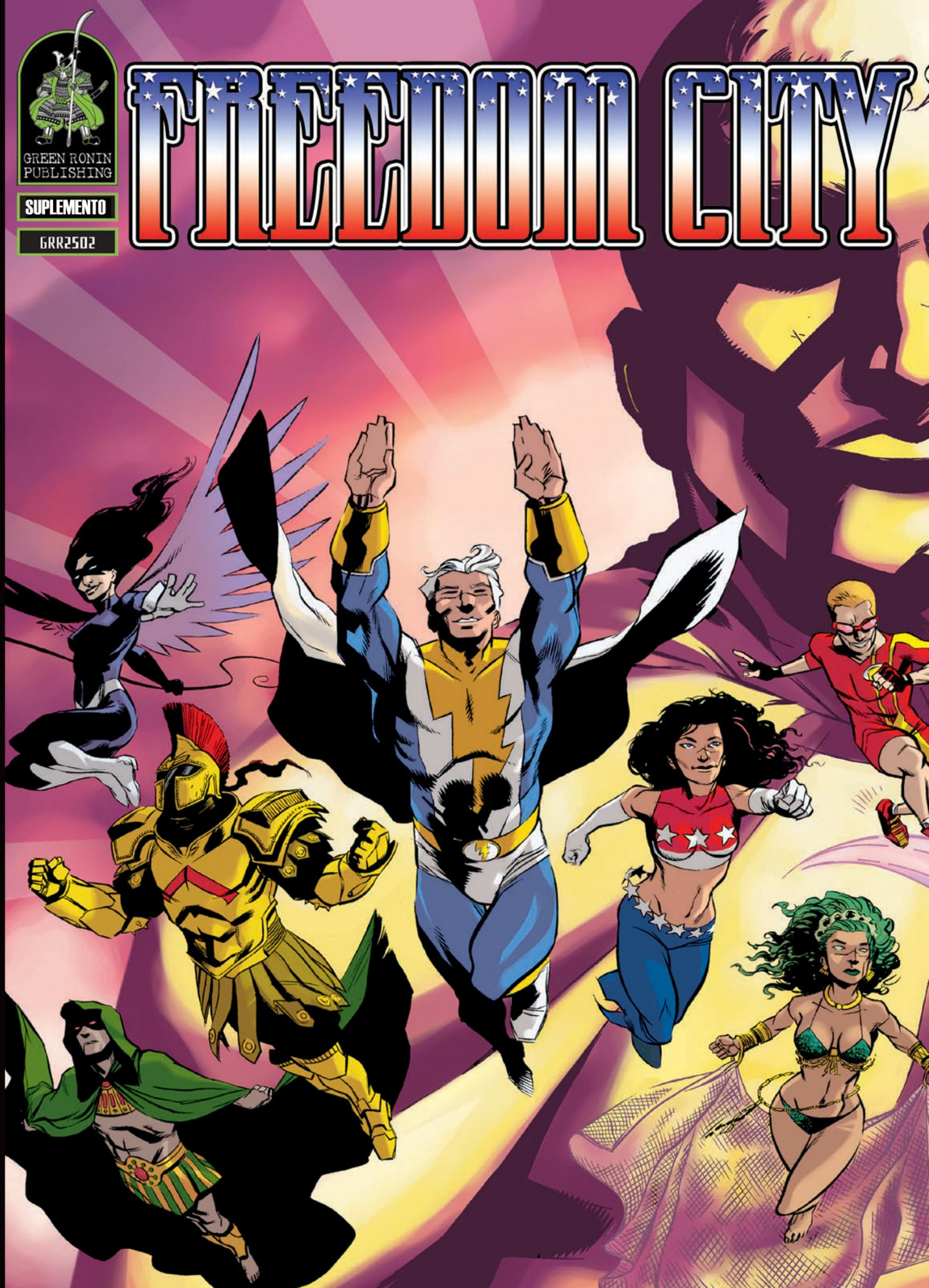
STEVE KENSON • EDITORA GREEN RONIN

GREEN RONIN PUBLISHING

SUPLEMENTO

GRR2502

FREEDOM CITY





UMA PRODUÇÃO GREEN RONIN

Design & Desenvolvimento **Steve Kenson**

Arte de Capa Ramón Pérez

Edição Steven **E. Schend**

Produtor Executivo Chris Pramas

Design Gráfico **Hal Mangold**

Direção de Arte Hal Mangold & Sete Kenson

Arte Interna **Balaskas, Brett Barkley, Eric Canete, Jeff Carlisle, Storn A. Cook, Tom Fowier, Scott James, Greg Kirpatrick, Jonathan Kirtz, Dan Panosian, Tony Parker, Ramon k Perez, Kevin Perrine, James Ryman, Steve Scott, Andy Smith, Kevin Stokes, Craig Taillifer**

Cores Internas **Michael Atiyeh, Brian Bucatello, Steve Cobb, Brian Reber, Matthew Tice**

Material Adicional **Steven E. Schend**

Cartografia Phillip Lienau, Christopher West, Rick Achberger

Revisão **Bob Huss, Scott Nesse, Ben Robbins**

Pessoal da Green Ronin **Chris Pramas, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Steve Kenson, Evan Sass, Robert J. "Dr. Evil" Schwalb e Marc Schmalz**

Design Gráfico da Primeira Edição & Direção de Arte **Sean Glenn**



Agradecimentos Especiais A todos os fãs nos fórums Atomic Think Tank que forneceram perguntas, respostas e inspiração.

Tradução de **Isawa Hayashi**

TABELA DE CONTEÚDOS

TABELA DE CONTEÚDOS 4

PRELÚDIO 9

COMO USAR ESTE LIVRO 11

BEM-VINDO A FREEDOM CITY 11

INTRODUÇÃO 11

PREMISSAS BÁSICAS 11

CAPÍTULO 1: UM GUIA DE VISITANTES A FREEDOM CITY .. 13

HISTÓRIA 13
PRÉ-HISTÓRIA 13
APÓS O DILÚVIO 13
SOMBRA SOBRE A TERRA NEGRA 13
A ERA DOS HERÓIS 15
A FUNDAÇÃO DE FREEDOM: OS 1600 15
A CRUZADA DE PROPHET 15
FREEDOM E A INDEPENDÊNCIA: OS 1700 15
FREEDOM À LUZ DE GÁS: OS 1800 16
AMANHECER DO NOVO SÉCULO: 1900-1940 16
O MUNDO EM GUERRA: 1941-1945 16
A LIGA DA LIBERDADE 17
OS ALIADOS DA LIBERDADE 17
FREEDOM NO PÓS-GUERRA: 1945-1959 18
HERÓIS RETORNAM: 1960-1972 18
CREPÚSCULO DE FREEDOM: 1972-1992 19
UMA NOVA FREEDOM: 1993-PRESENTE 19

LINHA TEMPORAL DE FREEDOM CITY 20

CENTURIÃO 25

DISPOSIÇÃO DA CIDADE 26
DEPARTAMENTO DE TRÂNSITO DE FREEDOM 27

MOVENDO-SE PELA CIDADE 27
FERROVIAS 28
BARCOS E NAVIOS 28
AEROPORTOS 28
CENTRO 28

DISTRITOS DE FREEDOM CITY 28
WATERFRONT 30
RIVERSIDE 30
WADING WAY 30
CENTRO DA CIDADE 30
MIDTOWN 30
LADO NORTE 31
PARKSIDE 31
THEATRE DISTRICT 31
FENS 31
NORTH FREEDOM 31
HANOVER 31
KINGSTON 32
NORTH BAY 32
WEST FREEDOM 32
LANTERN HILL 32
WEST END 32
GREENBANK 32
ASHTON E GREENVILLE 33
SOUTH FREEDOM 33
BOARDWALK 33
SOUTHSIDE 33
LINCOLN 33
BAYVIEW 33
PORT REGAL 33
LONELY POINT 34
FRANQUIAS LOCAIS 36

CAPÍTULO 2: VIDA EM FREEDOM 36

NEGÓCIOS 36
SHOPPING CENTERS 38
MAIORES EMPRESAS 38
DEMOGRAFIA DE FREEDOM CITY 38
BANCOS & FINANCEIRAS 41
OUTRAS INSTITUIÇÕES FINANCEIRAS 42
ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS 43

EDUCAÇÃO 43
ENSINO SUPERIOR 44

ARTES E ENTRETENIMENTO 45
MÚSICA 45
BIBLIOTECAS 45
CINEMAS 45
MUSEUS 46
ARTISTAS NOTÁVEIS 47

SAÚDE 48
CENTRO MÉDICO FREEDOM 48
HOSPITAL MEMORIAL MCNIDER 48
ASILO PROVIDÊNCIA 48
HOSPITAL TRINITY 48
MÉDICOS NOTÁVEIS 48
MÍDIA IMPRESSA 49

A MÍDIA 49
PERSONALIDADES DA MÍDIA IMPRESSA 50
RÁDIO 51
TELEVISÃO 52
SUPER-VISÃO 53

MILITARES 53
BASE NAVAL DE LONELY POINT 53
CENTRO DE CONTROLE ESPACIAL DA ILHA STAR 53
PESSOAL FEDERAL E MILITARES NOTÁVEIS 54

PARQUES E RECREAÇÃO *54*
O AQUÁRIO FREEDOM 54
LAGO MACKENZIE 54
LIBERTY PARK 55
PARQUE DE DIVERSÕES OCEAN HEIGHTS 56
A PASSARELA 57
ZOOLÓGICO HANOVER 57
RIVERSIDE PARK 57
FLORESTA ESTADUAL WHARTON 57

RELIGIÃO *58*
MAIORES RELIGIÕES 58
MAIORES IGREJAS E TEMPLOS 58

RESTAURANTES, BARES E CLUBES NOTURNOS *60*
RESTAURANTES 60
CLUBES NOTURNOS E BARES 61
CASSINOS 62
CENÁRIO MUSICAL LOCAL 63

CIÊNCIA E TECNOLOGIA *63*

VIDA SOCIAL *65*
CLUBES E ORGANIZAÇÕES 65
PESSOAS RICAS PROEMINENTES 66

ESPORTES *67*
TIMES ESPORTIVOS PROFISSIONAIS 67
ESPORTES COLEGIAIS 67
LIGA ULTIMATO DE LUTA LIVRE (UWL) 67
ESTÁDIOS E ARENAS 67

VIDA NAS RUAS *68*
PROBLEMAS EM WEST END 68
BAIXO E FORA EM SOUTHSIDE 68

UTILITÁRIOS *69*
ÁGUA 69
ESGOTO 69
GÁS E ELETRICIDADE 69
TELECOMUNICAÇÕES 69
PREFEITURA 70
ESCRITÓRIO DO PREFEITO 70

CAPÍTULO 3: LEI E ORDEM 70

GOVERNO DA CIDADE *70*
CONSELHO MUNICIPAL 72
COMISSÕES DA CIDADE 72
DEPARTAMENTOS MUNICIPAIS 73

GOVERNO DO CONDADO, ESTADUAL E FEDERAL *74*

PODER EXECUTIVO *74*
AGÊNCIAS EXECUTIVAS INTERNACIONAIS 78

SERVIÇOS DE EMERGÊNCIA *79*
DEPARTAMENTO DE INCÊNDIOS METROPOLITANOS DE FREEDOM 79
POLÍCIA FLORESTAL DOS EUA 79

SISTEMA JUDICIAL *80*
FIRMAS PRIVADAS DE AMBULÂNCIAS 79
ESCRITÓRIO DISTRITAL DE ADVOGADOS 80
ESCRITÓRIO DE DEFENSORIA PÚBLICA 80
DEPARTAMENTO DE CONDICIONAL 80
ADVOGADOS ESTADUAIS E FEDERAIS 81
O SISTEMA JUDICIÁRIO 81
INSTALAÇÃO CORRETIVA DE FREEDOM CITY 81

SISTEMA CORRECIONAL *81*
PENITENCIÁRIA ESTADUAL DE SOUTH RIVER 82
REFORMATÓRIO JUVENIL DE FREEDOM 82
PENITENCIÁRIA FEDERAL BLACKSTONE 82
DIRETOR JOSHUA DRUMMER 84
DIRETOR DRUMMER 84
MÁFIA DE FREEDOM CITY 85

SUBMUNDO DE FREEDOM *85*
OUTROS CHEFES DA MÁFIA 86
A GANGUE TOON 87
OUTRAS QUADRILHAS DE FREEDOM 88
GANGUES DE RUA DE FREEDOM 88
DROGAS EXPERIMENTAIS 88

DROGAS ILEGAIS *88*

A FÁBRICA *89*
PACOTES DE AUMENTOS DA FÁBRICA 89

CIRCUITO MAXIMUS *90*

CAPÍTULO 4: O MUNDO DE FREEDOM 92

AMÉRICA DO NORTE *92*

AMÉRICA DO SUL E CENTRAL *92*

EUROPA *92*

ÁFRICA *94*

ÁSIA *95*

OCEANIA *96*

UNISON *96*

NAÇÕES UNIDAS *96*

SUBVERSÃO *97*

AERIE *97*

TERRAS SECRETAS *97*
ATLÂNTIDA 98
SANTUÁRIO DO CENTURIÃO 98
ILHA KAIJU 100
GIGANTOSSAURO 100
LEMÚRIA 100
O MUNDO PERDIDO 101
ZANDAR 101
MESA MÁGICA 102
DEMÔNIO DO PÓ 102
VALE SHAMBALA 102
CRIPTAS DE KARU 103
SUB-TERRA 103
ULTIMA THULE 105

ILHA UTOPIA 106
CONSELHEIRO SARLYN 107

TERRAS SECRETAS *107*
FARSIDE CITY 107
UNIDADE GRUE 109
META-MENTE 110
REPÚBLICA LOR 110
KHANATO ESTELAR 111
CAVALEIROS ESTELARES 112

MUNDOS ALÉM *113*
ESPIRAL CÓSMICA 113
BRUTOS DE BATALHA (NASCIDOS DA GUERRA) 114
PLANO ASTRAL 114
DIMENSÃO ONÍRICA 114
PORTO LIVRE 114
GUINEE, A ILHA ABAIXO DO MAR 115
MONTE OLIMPO 115
SHATTENWELT, O MUNDO-SOMBRA 115
TÁRTARO E DIMENSÕES INFERNAIS 115

OUTRAS TERRAS *115*
TERMINUS 117
OMEGADRONES 118
ILHA-X, A CIDADE VIVA 118
REPLICANTES 118
ANTI-CORPOS 119
ZONA ZERO 119

CAPÍTULO 5: AMIGOS DE FREEDOM 120

A LIGA FREEDOM *120*
O FAROL 120
VEÍCULOS 122
SAGUÃO FREEDOM 122
ARQUEIRO 123
CAPITÃO TROVÃO 124
DÉDALO 125
DR. METRÓPOLE 126
JOHNNY ROCKET 127
CORVO 130
SIRENE 131
AMAZONA ESTELAR 132

A FAMÍLIA ÁTOMO *133*
O NÚCLEO 134
VEÍCULOS 135
DOUTOR ÁTOMO 135
JACK WOLF 136
MAXIMUS ATOM 137
TESLA ATOM 137
VICTORIA ATOM 138
CHASE ATOM 139
COSMO, O MACACO LUNAR 140
ALEX 140

A NOVA GERAÇÃO *140*
A ACADEMIA CLAREMONT 141
O CAMPUS 141
RAIO 144
MEGASTAR 145
NEREIDA 146
SETE 147
SÔNICO 148

HERÓIS SOLO *149*
DR. AMANHÃ, GUARDIÃO DO TEMPO 149
ELDRICH 150
ANTESOMBRA 151
JACK LANTERNA 152

CAPÍTULO 6: INIMIGOS DE FREEDOM 153

IRMANDADE DO SINAL AMARELO *153*
O INOMINÁVEL 153
O CETRO SERPENTE 153

A LIGA DO CRIME *155*
ESTRELA NEGRA 156
ARRAIA DEMÔNIO 157
DOUTOR SÍMIO 158
DOUTOR STRATOS 159
SOMBRA DE HIROSHIMA 160
O MAESTRO 161
MEDÉIA 162
ÓRION, O CAÇADOR 163

O FATOR QUADRÚPLO *165*
PROFESSOR SONDA 166
GRANITO 166
PIRO 167
NINFA 168

A FUNDIÇÃO *168*
FÁBRICAS DA FUNDIÇÃO 169
TELEPORTAIS 169
TALOS 170
KERES 171
CILA 172
ECHIDNA 173

O LABIRINTO *174*
TAURUS 176
SRTA. SCARLET 177
DR. PETER HANKS 178
DR. VICTOR REEDS 178
DYBBUK 179
GAZUA 179
RETRIBUIÇÃO 180
DESVIO 181
LOGRO 181
ALVO 182

FURTO LTDA. *182*
SÓTÃO DE FUNDO FALSO 183
PERMISSÃO 183
ESCAPATÓRIA 183
APERTO 185
AMASSO 186

FUNDO FALSO 186
OS SUPER SOLDADOS *187*
SUPER SOLDADOS 188
OS PSIONS *188*
PROFESSOR PSION 190
EMPATA 190
CHAMA 191
SALTO 192
AURA 193
ARGENTA 193
SOMBRA *194*
MESTRE SOMBRA 195
NIFELHEIM 197
SINDICATO DA TIRANIA *197*
ARQUEIRO NEGRO 197
CAPITÃO RELÂMPAGO 197
DÉDALO 197
JOHNNY VELOZ 198
LADY ANARQUIA 198
MADAME PECADO 198
SR. METRÓPOLE 198
SIRENE VERMELHA 198
VILÕES SOLO *198*
ARGO, O ANDRÓIDE DEFINITIVO 198
BARÃO SAMEDI 200
CAPITÃO KRAKEN 201
O COLETIVO 202
ENIGMA 203
A MENTE CÓSMICA 204
KATANA ESCARLATE 205
CURADOR 206
DOUTOR OTAKU 208
DOUTOR PECADO 209
REGRESSIVO 210
MESTRE DO MEDO 211
FREEBOOTER 212
GAMMA, O ESMAGA ÁTOMO 214
HOMEM VERDE 215
HADES 216
RAINHA INFERNAL 217
JACK DAS FACAS 218
LADY LUNAR 219
LADY TARÔ 220
GRALHA 221
MALADOR, O MÍSTICO 222
MESTRE MENTAL 223
MEGALODON 224
META-GRUE 225
SENHOR INFÂMIA 226
SENHOR NEVOEIRO 227
NATCH-KRIEGER 228
ÔMEGA 229
QUIRK 230
RANT & RAVE 231
SILENCIADOR 232
GRITO DE PRATA 233
KHAN ESTELAR 234
SUPERIOR 235
REI-TERRA 236
GAROTO BRINQUEDO 237
UNA, A RAINHA DO MUNDO INFERIOR 238
VIGIA 239
CAVALEIRO BRANCO 240

CAPÍTULO 7: AVENTURAS EM FREEDOM CITY 242

TIPOS DE AVENTURAS *242*
LIGA FREEDOM 242
NOVOS HERÓIS NA CIDADE 242
CAVALEIROS DA LIBERDADE 244
AGENTES DA LIBERDADE 244
ESQUADRÃO STAR 244
PROJETO LIBERDADE 245
ORIGENS *245*
ALIENS 245
DEUSES 245
MAGIA & MISTICISMO 246
MUTAÇÕES 246
PSIÔNICOS 247
SUPER-CIÊNCIA 247
TREINAMENTO 247
LEGADOS 248
SEGREDOS DE FREEDOM CITY *249*
CAPÍTULO 1: HISTÓRIA SECRETA *249*
CAPÍTULO 2: VIDA SECRETA *251*
HISTÓRIA ALTERNATIVA 251
RATH & STROMBERG 253
ONDE NO MUNDO ESTÁ FREEDOM CITY? 253
L'ENFANT TERRIBLE 254
ASILO PROVIDÊNCIA 254
RICHARD "VOYEUR" ROYER 254
LAGO MACKENZIE 254
A PASSARELA 254
A TRILHA PINÁCULO 254
OS REIS DE AMARELO 255
O CLUBE CAPA E MÁSCARA 255
A SOCIEDADE MEIA-NOITE 255
OS FREEDOM BLADES 255
A LIGA DE LUTA LIVRE ULTIMATO 255
MAGGIE ESQUISITA 255
CAPÍTULO 3: GOVERNO SECRETO *255*
PREFEITO MICHAEL O'CONNOR 255
FRANKLIN MOORE 256
ADMINISTRAÇÃO DE RESÍDUOS 256
DIRETOR POWERS 256
SERVIÇOS DE AMBULÂNCIA QUÉRON 256
ADVOGADO DISTRITAL DANIEL DURGAN 256
PENITENCIÁRIA ESTADUAL DE SOUTH RIVER 256
DIRETOR DRUMMER 256

LOCKDOWN & BLACKSTONE 256
A MÁFIA DE FREEDOM 256

CAPÍTULO 4: MUNDO SECRETO 257
SUPER-POPULAÇÃO 257
UNISON 257

CAPÍTULO 5: HERÓIS SECRETOS 259
ESCOLAS ALTERNATIVAS 259

CAPÍTULO 6: VILÕES SECRETOS 260
ESTRELA NEGRA 261
SOMBRA DE HIROSHIMA 261
A FUNDIÇÃO 261
ARGO 261
SENHOR INFÂMIA 261
QUIRK 262
RANT & RAVE 262
CAVALEIRO BRANCO 262

ENCICLOPÉDIA DE FREEDOM CITY 263

PRELÚDIO

A história de Freedom City começou com a publicação de *Amazing Comics 1* em 1938, que apresentava a cidade ao mundo como o lar do super-poderoso Centurião. Ela continuou a crescer e se desenvolver por títulos como *Liberty Stories, Smash Comics, Freedom Adventures* e *Crime-Busters*. No momento em que títulos como *Atomic Comics 1* apareceram (apresentando a primeira aparição da Família Átomo), *Freedom League, The Raven* e *Powers: Agent of AEGIS*, Freedom City estava bem estabelecida nas mentes de fãs de quadrinhos de todo lugar.

Bom, tudo bem, esta não é *realmente* a história de Freedom City, mas poderia ser. Em algum universo alternativo, separado do nosso por uma vibração planar diferente, talvez seja.

Para mim, *Freedom City* começou na infância, quando comprei minhas primeiras cópias de quadrinhos como *O Quarteto Fantástico, Os Vingadores, A Liga da Justiça América* e, é claro, *Superman* e *Batman*. Algo para um entediado garoto de 11 anos fazer com sua mesada num verão se transformou num caso amoroso com quadrinhos que continua até hoje (poucos anos depois). Essas centenas (logo seriam milhares!) de histórias em quadrinhos se tornaram as sementes de algo próximo das campanhas de RPG de super-heróis para mim alguns anos à frente. Continuei um fã de histórias em quadrinhos e RPG's de super-heróis até hoje.

A história de *Freedom City* começa realmente há alguns anos quando eu trabalhava num suplemento sobre uma cidade para um jogo da linha de super-heróis. O projeto faliu, mas me divertia trabalhando na cidade mesmo assim. Continuei a brincar com ela no meu tempo vago, acrescentando um pouco mais de cada vez. Revisei várias vezes e expandi a história da cidade e seu elenco de personagens. Ela cresceu muito além de seu projeto original, tomando vida própria até que tivesse um cenário completo em minhas mãos. Apesar de haver muito que eu pudesse (e pude) fazer com Freedom City por conta própria, eu queria abrir a cidade para outras pessoas a aproveitarem também.

Ocorreu que mencionei a idéia para Chris Pramas na Editora Green Ronin e ele me fez uma oferta: eu projetaria um jogo de RPG de super-heróis e Freedom City se tornaria seu primeiro cenário. Embarquei na chance e o RPG de *Mutantes & Malfeitores* nasceu. Enquanto trabalhava em *M&M*, revisei *Freedom City* para ser um cenário para aventuras super-heróicas.

Tanto *Mutantes & Malfeitores* quanto *Freedom City* foram incrivelmente bem recebidos, ganhando vários prêmios e criando uma linha inteira de jogos. Eventualmente, a Green Ronin me contratou para dirigir e desenvolver esta linha de jogos, e para criar uma nova e mais polida edição do jogo e da cidade que se tornaram seu lar primário. Você possui os resultados deste trabalho, com a vantagem de alguns anos de idéias e desenvolvimento em suas mãos.

Jack Kirby, talvez o mais renomado artista de histórias em quadrinhos, certa vez disse: "Acreditamos em heróis, por fim, porque acreditamos em nós mesmos." Em *Freedom City*, você pode fazer justamente isto. Por pouco tempo, você pode viver num mundo de maravilha que é um pouco mais brilhante (e um pouco mais escuro em alguns lugares) do que o nosso. Você pode possuir poderes fabulosos e proteger o mundo do mal. Você pode ganhar a confiança e admiração de milhões, e voar entre os arranha-céus da Cidade da Liberdade. Você pode acreditar em heróis, e em si próprio.

Bem vindo a Freedom City. Seja você um recém-chegado ou um morador de longa data, espero que goste de sua estadia.

— Steve Kenson



INTRODUÇÃO

Freedom City é um cenário para aventuras de super-heróis que usa o RPG de super-heróis *Mutantes & Malfeitores*, apesar de ser adequável para se usar com qualquer RPG de super-heróis. Freedom City é uma metrópole ficcional em algum lugar da costa leste dos Estados Unidos da América. Na tradição das grandes cidades das histórias em quadrinhos ficcionais, a localização exata de Freedom City é deixada vaga, permitindo que os Mestres a coloquem onde achem melhor em seu próprio mundo (Para algumas idéias de possíveis localizações de Freedom City, vide o **Capítulo 7**).

O objetivo primário deste livro é prover um recurso para jogadores e Mestres. Jogadores podem usar este livre como uma fonte de idéias para personagens, elementos de fundo, *subplots*, personagens não jogáveis (particularmente personagens de apoio), e inimigos para seus heróis. Eles também podem usar os personagens neste livro como exemplos quando criarem seus próprios heróis.

Mestres podem usar Freedom City como ambiente para uma série de *Mutantes & Malfeitores*, ou pegar elementos da cidade e transplantá-los para uma nova localização ou cenário diferente. O livro é cheio de pessoas que vão desde assistentes sociais e personalidades da mídia a chefes da Máfia e prefeitos, todos prontos para serem usados num ambiente ou aventura.

Freedom City oferece uma série de localizações, que podem ser usadas como parte da cidade ou incorporadas em outra cidade na campanha do Mestre. Existem negócios, escritórios do governo, hotéis, cassinos, hospitais, restaurantes, atrações turísticas e vários outros lugares que os Mestres podem pegar emprestado para usarem em seus próprios jogos.

Finalmente, *Freedom City* tem dúzias de personagens: heróis, vilões e aqueles entre os dois. Existem também equipes de super-heróis, vilões solo e equipes de vilões, organizações criminais e uma superagência do governo, todos prontos para o uso em qualquer jogo de *Mutantes & Malfeitores*.

PREMISSAS BÁSICAS

Ao longo deste livro, certas inferências são feitas sobre o mundo de Freedom City e como ele funciona. Mestres devem se sentir à vontade para lidar com essas premissas básicas como desejarem, mas devem estar certos de que mudá-las pode e deve alterar o caráter e ar do cenário. Essas premissas básicas são paralelas aos clássicos mundos de quadrinhos de super-heróis em vários sentidos.

Pessoas com superpoderes têm existido por toda a história da Terra, mas se tornaram mais proeminentes e mais numerosas desde o final da década de 30. Freedom City em particular é um epicentro de super-humanos, mas eles podem ser encontrados em outras cidades e lugares ao redor do mundo.

Praticamente qualquer tipo de superpoder ou aparelho encontrado nos quadrinhos pode e existe no mundo de Freedom City. Há magia, superciência e aliens, mundos perdidos, deuses, supervilões megalomaníacos, e mais. Apesar disso, o mundo da superfície ainda é muito parecido com o nosso e muito da história e sociedade de nosso mundo também existe lá.

Apesar de todos ouvirem sobre super-heróis e vilões, e provavelmente os terem visto (na TV, ao menos), muitas pessoas em Freedom City ainda levam suas vidas normais, apesar de ocasionais invasões do espaço ou ameaças similares.

COMO USAR ESTE LIVRO

Freedom City oferece um completo e detalhado cenário para aventuras de Mutantes & Malfeitores, incluindo as aventuras introdutórias do livro básico de Mutantes & Malfeitores. Este livro é divido em sete capítulos.

Capítulo 1 é uma introdução a Freedom City, seus alicerces, história, eventos importantes, e arredores importantes e distritos. Também oferece uma grande coleção de mapas da cidade e das áreas ao redor dela.

Capítulo 2 é um olhar a diferentes aspectos da vida em Freedom City, dos maiores estabelecimentos às artes, cultura popular, associações privadas, educação e assistência médica. Pelo capítulo você encontrará idéias para histórias de personagens, aventuras e cenas cotidianas para seus jogos.

Capítulo 3 cobre o governo de Freedom City, agentes da lei e segurança pública, incluindo os departamentos de bombeiros e polícia, o escritório do prefeito, advogados locais, e outras pessoas com quem super-heróis possam lidar numa base regular.

Capítulo 4 aborda a visão do mundo ao redor de Freedom City, e os mundos além dele. Ele aborda o mundo inteiro, incluindo nações, e terras escondidas, as profundezas do espaço e outras dimensões além da nossa.

Capítulo 5 detalha os heróis de Freedom City, incluindo a Liga Freedom, a Família Átomo e a Nova Geração. Esses heróis podem ser usados como personagens de apoio, arquétipos prontos para jogar ou exemplos para os jogadores criarem seus próprios heróis.

Capítulo 6 prevê quase uma centena de vilões, indo de equipes como a Liga do Crime até agentes solo, e destruidores de mundos como Ômega e Khan Estelar a adversários ao nível das ruas como Enigma, Mestre do Medo e o Silenciador.

Capítulo 7 detalha como fazer suas próprias séries de Freedom City para M&M, incluindo origens de personagens e opções, estruturas de campanhas e idéias de aventuras. Ele também revela vários segredos do cenário destinados apenas aos olhos dos Mestres.

O livro conclui com um Apêndice listando todos os maiores personagens e grupos, junto com um Índice para uma fácil referência.

BEM-VINDO A FREEDOM CITY

A ACADEMIA CLAREMONT



CAPÍTULO 1: UM GUIA DE VISITANTES A FREEDOM CITY

Freedom City é uma agitada metrópole de construções e arquitetura modernas. É o lar de milhões, e muitos mais ainda se mudam para sua área todos os dias, atraídos pela promessa de uma nova vida numa cidade cheia de novos empregos e novos desafios. Freedom é uma das maiores cidades dos Estados Unidos, e com um futuro promissor.

Este capítulo fornece um planisfério sobre Freedom City, incluindo sua história, geografia, arredores e fatores únicos. Uma vez que o tenha lido, você terá uma boa noção sobre a cidade, o que há nela e como navegá-la. Os detalhes da vida em Freedom City (juntamente com vários lugares de interesse) são tratados no Capítulo 2.

HISTÓRIA

Freedom City tem uma rica e longa história. Ela tem sido o centro de atividades super-humanas no mundo desde o começo e a presença de super-heróis e vilões na cidade formou seu desenvolvimento e caráter por quase um século.

PRÉ-HISTÓRIA

Há milhões de anos, a vida inteligente evoluiu na Terra — não hominídeos, mas o Povo Serpente. O auge da evolução sáuria, o Povo Serpente caminhava ereto e construiu uma civilização quando os primeiros ancestrais da humanidade corriam sob os pés para evitar os predadores de um mundo selvagem e primitivo.

Por incontáveis milênios, a civilização do Povo Serpente ascendeu e caiu. Impérios se ergueram e caíram e os sáurios desenvolveram avançada ciência e feitiçaria. Eles eram criaturas impiedosas, sem moral, meramente com uma necessidade de satisfazerem suas curiosidades e desejo de controlar seu ambiente. Entre as várias ciências que dominavam estava a engenharia genética, usada para criar várias raças escravas e "animais de estimação", incluindo experimentos com os primeiros primatas.

A sociedade do Povo Serpente entrou em decadência e sumiu. Eles já eram impossivelmente antigos quando as primeiras civilizações humanas se ergueram, e o conflito entre humanos e o Povo Serpente era inevitável. A humanidade estaria sentenciada a continuar escrava e brinquedos dos sáurios, não fosse por intervenção externa.

OS PRESERVADORES

Durante a época dos primeiros verdadeiros humanos, aliens conhecidos como "os Preservadores" visitaram a Terra. Os Preservadores interferiam e encorajavam a evolução da vida pela galáxia. Na Terra, eles fizeram experimentos genéticos em tribos humanas primitivas e coletavam vários exemplos genéticos, usados para "semear" outros planetas na galáxia com a vida humana. Os Preservadores criaram um ambiente auto-sustentado no lado oculto da Lua da Terra e disseminaram uma colônia humana lá, onde ela desenvolveu-se em isolamento do resto da raça humana.

Apesar de seu nome e de sua devoção em promover a vida, os Preservadores não eram gentis. Eles eram aliens, e normalmente tratavam seus exemplares humanos no máximo como animais de laboratório. Eles não mostravam interesse no Povo Serpente, se pela civilização sáurica ou pela genética, ninguém sabe. Uma vez que seu trabalho havia sido completado, os Preservadores partiram, levando com eles inúmeras amostras de DNA, deixando para trás exemplos espalhados de sua tecnologia e o ambiente lunar artificial que criaram.

A intervenção alienígena deu à humanidade um vital apoio. Os humanos avançados pelos Preservadores eventualmente fundaram a nação insular de Atlântida, que rapidamente rivalizou com o Império Serpente Lemúria, em tecnologia e poder mágico. As duas nações lutaram uma série de guerras, terminando na destruição de ambas e no naufrágio de Atlântida e Lemúria no Grande Cataclismo. Assim findou a Primeira Era da humanidade assim como a Última Era de Lemúria.

Apesar de haver evidências dos Preservadores e suas intervenções pela galáxia, o real destino dos aliens continua indeterminado. A teoria mais popular é de que os Preservadores transcenderam este plano de existência — e quaisquer interesses nele — há muito tempo.

APÓS O DILÚVIO

Apesar de haver sobreviventes atlantes e lemurianos ao Grande Cataclismo, eles estavam espalhados e isolados. O Povo Serpente rumou ao subsolo pelo naufrágio de Lemúria, onde têm permanecido desde então, exceto por ocasionais excursões ao mundo da luz do sol. Antigos heróis humanos enfrentaram o selvagem Povo Serpente e seus feiticeiros corrompidos.

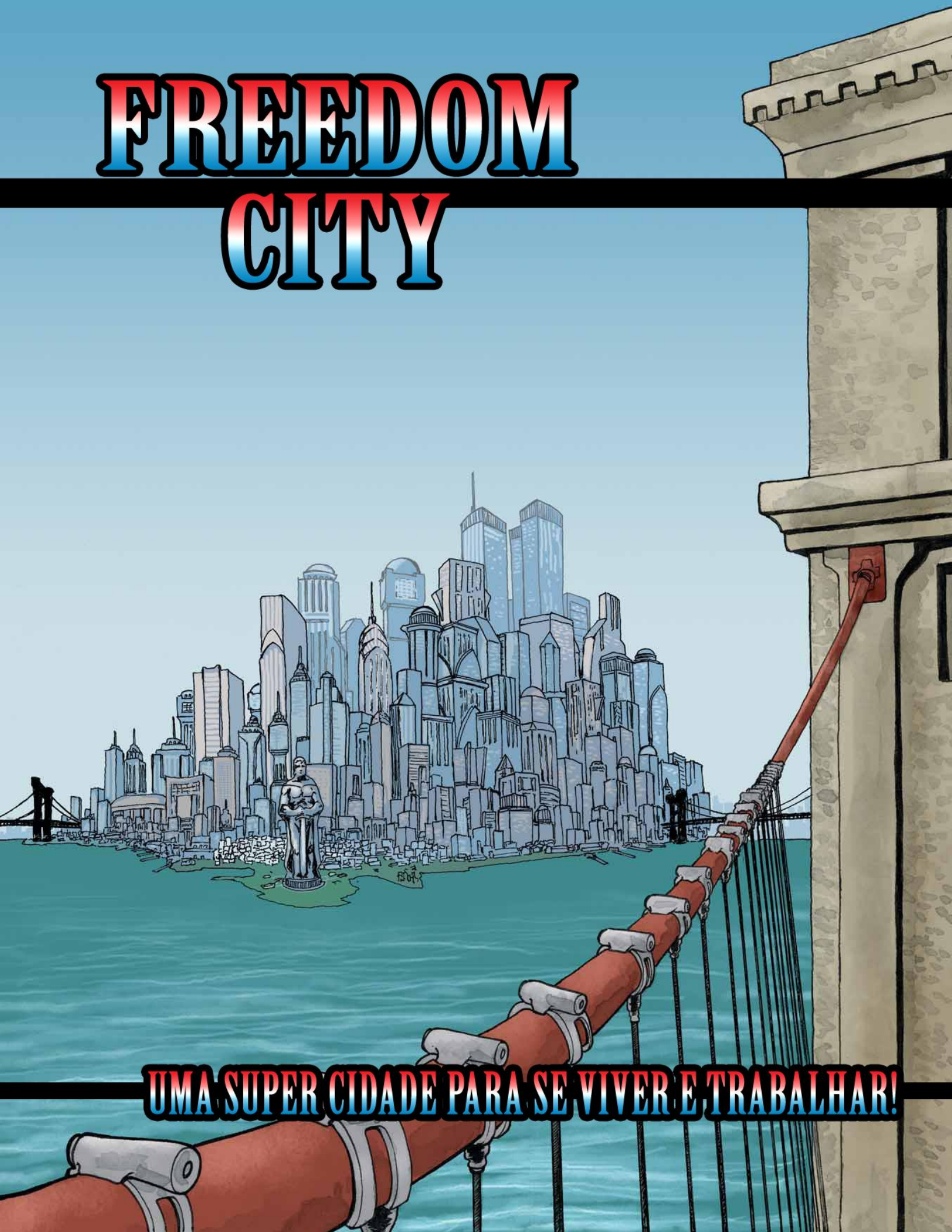
A humanidade retrocedeu à barbárie e a Era Dourada de Atlântida sumiu nas lendas. A feitiçaria recolheu-se às sombras, onde permaneceu, talvez por algum elo memorial na raça humana que a ligava ao Povo Serpente e a ruína de Atlântida. Por milhares de anos, a humanidade lentamente retomou a escala da civilização. Houve heróis e vilões nessas eras, alguns dotados de habilidades além dos mortais comuns, mas demorou até a era moderna que essas pessoas se tornassem amplamente conhecidas como algo além de lendas.

SOMBRA SOBRE A TERRA NEGRA

No antigo Egito, as forças da luz e trevas colidiam com Apófis, a devoradora Serpente das Trevas tentando engolir a luz de Rá, enquanto Hórus, o Vingador de Seu Pai lutava contra a mão negra de Set. O nobre príncipe Heru-Rá liderava a causa da luz até ser abatido pelo traiçoeiro feiticeiro Tan-Aktor. Ambos renasceriam no futuro para continuar seu combate.

O herói Pharos foi imbuído com o poder místico da luz, enquanto cultos secretos adoradores de Set proviam chances do Povo Serpente espalhar sua influência. Os cultos investiram seu campeão com o poder da sombra viva, capaz de passar por quaisquer guardas e matar com um toque.

FREEDOM CITY



UMA SUPER CIDADE PARA SE VIVER E TRABALHAR!

O feiticeiro morto-vivo atlante Malador tentou conquistar o mundo conhecido até que os magos da luz, liderados pelo Mago Mestre da Terra, o prenderam numa tumba escondida no Templo de Sirrion. Ele permaneceria preso por milhares de anos, até a década de 1930.

A ERA DOS HERÓIS

Na Era Dourada da antiga Grécia, surgiram heróis como Hércules, Jasão, Teseu, Perseu e os argonautas. Eles enfrentaram monstros como Medusa e o gigante de bronze Talos, os planos do deus das trevas Hades, e lidaram com feiticeiras como Circe e Medéia. Os deuses eram mais ativos no mundo nesses dias, antes de seus cultos começassem a diminuir e Zeus decretasse que não mais interviriam diretamente nos afazeres mortais. Certamente, a interferência divina na Guerra de Tróia e a viagem de Odisseu causaram problemas sem fim para a humanidade.

Um dos romances de Zeus entre as mortais criou o monstruoso Minotauro. O Rei Minos de Creta convocou o genial inventor Dédalo para construir um labirinto para conter a criatura. Ele então aprisionou Dédalo e seu filho Ícaro para impedi-los de revelar os segredos do labirinto. Dédalo construiu asas para fazê-los escapar, mas Ícaro, desobedecendo aos conselhos de seu pai, caiu para sua morte no mar. Os deuses fizeram Dédalo imortal, apesar da recusa pelo seu presente, e ele rumou o mundo por séculos antes de escolher usar suas invenções para ajudar os outros novamente.

Apesar de morto pelo herói Teseu, o Minotauro foi devolvido à vida como instrumento de vingança de Hades contra Dédalo. A uma vez bruta criatura aprendeu várias coisas pelos séculos, se tornando o líder da organização criminosa secreta conhecida como o Labirinto.

Exploradores de Atlântida descobriram que a superfície do mundo não havia sido inteiramente submersa pelo Grande Cataclismo como criam. Isso levou à guerra entre atlantes e o povo de Atenas no Mar Egeu. A astúcia dos atlantes (secretamente ajudados por Dédalo) permitiu que se livrassem dos atlantes, que não entrariam em contato com o mundo da superfície novamente por algum tempo.

A FUNDAÇÃO DE FREEDOM: OS 1600

Freedom City começou sua busca por independência quando colonos puritanos da Inglaterra e Holanda chegaram ao Novo Mundo em 1630. Eles fundaram uma pequena cidade murada na confluência de dois rios numa grande baía que chamaram de Freedom. Eles começaram a comercializar com as tribos nativo-americanas locais como os Happanuk. Eventualmente, os colonos entraram em conflito com os nativos quando Freedom cresceu, e eles travaram várias lutas. O acampamento deu certo, atraindo mais pessoas para fazer a dura viagem cruzando o oceano da Europa, e trazendo problemas com elas.



LADY LIBERDADE I

A CRUZADA DE PROPHET

No final do séc. XVII, Freedom foi lar do reverendo Elijah Prophet, um famoso "caça-monstros" e "acha-bruxas". Prophet foi a força líder por trás da caça às bruxas em Freedom em 1694 que durou quase dois anos. Entre os acusados estava Henri "Lupus" LeBlanc, um francês acusado de ser um licantropo, que supostamente fugiu das autoridades com a ajuda de "espíritos malignos e demônios".

Apesar de LeBlanc nunca ter sido capturado, uma dúzia de outras pessoas foram presas e enforcadas por feitiçaria e associação ao Diabo. O promotor Lucius Cabot argumentava eloqüentemente e forçosamente para convencer os acusados, apesar dos historiadores acreditarem que as vítimas eram inteiramente inocentes. Felizmente, a histeria de bruxas de Freedom se extinguiu com o virar do século, e Elijah Prophet se mudou para outro lugar, e outras caças.

FREEDOM E A INDEPENDÊNCIA: OS 1700

À metade do séc. XVIII, Freedom havia crescido consideravelmente, o acampamento original expandia-se entre com novos acampamentos na área como Bayview, Hanover, Kingston e Port Regal. A área se tornou um foco do sentimento anti-britânico entre os colonizadores. Fazendo jus ao seu nome, Freedom esteve firmemente ao lado da Revolução Americana.

A Guerra Revolucionária trouxe à cidade e ao mundo os primeiros heróis uniformizados. Uma misteriosa jovem mulher conhecida como Lady Liberdade lutava contra espiões de Tory e soldados britânicos, vestindo um distinto uniforme vermelho, branco e azul de um soldado colono completado com um chapéu de três pontas e uma máscara dominó para esconder sua identidade. Ela se tornou um grito de vitória para as forças coloniais, e histórias dela salvando rebeldes perdidos se espalhavam como fogo na mata.

Havia contos de Jack Lanterna, que assombrava as ruas noturnas de Lantern Hill carregando uma fantasmagórica e brilhante candeia com ele. As histórias diziam que ele era o fantasma de um patriota enforcado pelos britânicos e sua lanterna brilhava com a luz da vingança e da liberdade. Outros diziam que ele foi um traidor da Revolução, amaldiçoado a vagar na Terra. Essas histórias eram normalmente encaradas como boatos, mas mais do que algumas pessoas viram uma figura sombria carregando uma lanterna na névoa à noite, e encontraram "casacas vermelhas" mortos na manhã seguinte, com olhares de terror em suas faces.

Das colônias da Nova Inglaterra, as pessoas falavam sobre Homem Minuto, um solado colonial mascarado com a força de dez homens, que sempre parecia chegar na última hora, sumindo rapidamente e misteriosamente em seguida.

Esses heróis desapareceram no fim da guerra e com a conquista da independência americana, mas suas histórias foram lembradas, inspirando gerações futuras.

Em 1779, o major colono Joseph Clark venceu várias batalhas decisivas contra as forças britânicas em Freedom e seus arredores, eventualmente expulsando os britânicos e assegurando a área para o exército colonial. Em seguida à guerra de 1789, Freedom e os acampamentos vizinhos formalmente se incorporaram como Freedom City.

FREEDOM À LUZ DE GÁS: OS 1800

O século dezenove viu contínuo crescimento e desenvolvimento para a cidade. A Universidade de Freedom City foi estabelecida em 1825 e a cidade se tornou um agitado porto assim como centro de aprendizado e artes. Neste mesmo ano, Henry Beaumont começou a publicar o Razão de Freedom, o primeiro jornal diário da cidade. Os distritos limítrofes da cidade foram definidos e os novos arredores de West End e Southside começaram a crescer com o fluxo de imigrantes da Europa.

Histórias chegavam a Freedom City sobre a fronteira ao oeste. Elas incluíam contos de folhetins das aventuras do misterioso homem mascarado conhecido como Patrulheiro Pálido, o Xerife Prateado e mago indígena Corvo Quebrado de Mesa Mágica, juntamente com o Demônio-Pó, Cavaleiro Águia, el Gaúcho, Madame Colt e outros. Histórias similares vinham da Europa sobre as aventuras de extraordinários cavalheiros como Professor Challenger e Arthur Gordon Pym explorando mundos perdidos, incluindo Dakana na África negra, as profundezas do interior da Terra e um planalto da América do Sul onde dinossauros ainda rugiam.

> "Oficiais e clientes que estavam do lado de fora do Primeiro Banco Nacional de Freedom City ontem, testemunharam o fim de uma era quando viram um homem de azul, branco e dourado erguer um carro em fuga com as mãos nuas, com balas ricocheteando em sua brilhante armadura. A era do homem mistério terminou. A era do Super-Homem chegou."
>
> — ***A Razão de Freedom City***, Junho de 1938

Em 1890, uma série de brutais assassinatos ocorre em West End em Freedom City. Um assassino dilacerou quatro mulheres entre o verão e o outono, identificando-se apenas como "Jack das Facas" em cartas para a imprensa local, similar aos assassinatos do "Estripador" em Londres dois anos antes. Apesar dos melhores esforços da polícia, o assassino nunca foi pego, apesar das mortes — e cartas — eventualmente terem parado. Rumores atribuem o fim do reinado de terror ou a uma aparição de Jack Lanterna relatada próxima a Lantern Hill, ou à presença de um famoso detetive consultor e seu associado, num feriado em Freedom City na época.

AMANHECER DO NOVO SÉCULO: 1900-1940

O começo do vigésimo século viu Freedom City como uma moderna metrópole, mas o abandono gay dos anos 20 rapidamente deu espaço à violência e à Proibição. Depois disso, a Grande Depressão viu fortunas arruinadas e a cidade afundou no desespero econômico e social. A cidade e os governos federais instituíram programas de trabalho para as legiões de desempregados de Freedom City, incluindo vários projetos de construção e embelezamento.

O começo do vigésimo século testemunhou um evento que alterou para sempre o futuro de Freedom City e do mundo, apesar de ninguém estar ciente na época. Muitos viram cometas e presságios, mas em 1918, o espetacular "cometa" que apareceu sobre Freedom City era de fato uma incubadora de um universo alternativo chegando num clarão de fogo e energia cósmica. Cientistas especulavam que a chegada da incubadora liberaria uma cascata de energias extradimensionais, mas talvez algo incomum sobre a cidade tivesse a atraído para lá. Qualquer que tenha sido o caso, Freedom City rapidamente se tornou o foco para o inesperado e o estranho.

Nos anos 30, aventureiros e "homens mistério" como Homem Blues, Doutor Prophet e John Danger operaram em Freedom City, com aventuras relatadas nas revistas. Embora suas aventuras fossem normalmente fantásticas, era fácil para o público dispensá-las como meras histórias, e seus poderes incomuns como invenções ou exageros.

O primeiro a verdadeiramente carregar o manto de "super-herói" foi o Centurião, que revelou sua presença ao mundo quando impediu um assalto ao Primeiro Banco Nacional de Freedom City em 1938. Balas ricocheteavam de sua armadura peitoral dourada enquanto ele levantava um carro em fuga no ar como um brinquedo. O Centurião pareceu iniciar a aparição de vários heróis, incluindo Meia-Noite, o Arqueiro, Águia da Liberdade, e Johnny Foguete. Houve rumores de que Jack Lanterna havia retornado às suas velhas assombrações na colina, apesar de continuarem sem confirmações por mais de um ano.

Não muito tempo depois, na Alemanha, as pessoas olharam pela primeira vez ao *der Übermensch*, o "super-homem" de Hitler, garoto propaganda da "raça mestra" ariana. Com poderes que rivalizavam com os do Centurião, Übermensch deixou várias nações preocupadas com o futuro. O que ninguém sabia na época era que o assim chamado "super-homem ariano" não era alemão, e nem mesmo humano, na verdade, mas um membro clandestino de uma raça secreta de super-humanos conhecidos como os ultimanos (vide **Capítulo 4** e **Capítulo 5** para maiores informações).

Como manchete de primeira página da Razão de Freedom City dizia: "A Era do Super-Homem" chegou. Combatentes uniformizados do crime não eram mais "homens mistério", eles eram "super-heróis" e seus inimigos era "supercriminosos" ou "supervilões". O termo "super" entrou no uso comum para se referir a alguém com poderes ou habilidades além daquelas das pessoas comuns. Apesar dos cientistas preferirem termos como "meta-humano" ou "paranormal", para a maioria das pessoas, eles eram supers, e assim permaneceram.

O MUNDO EM GUERRA: 1941-1945

Apesar de vários super-homens estarem ativos na década de 40, o verão de 1941 viu a primeira aparição de uma super-mulher, com o mesmo nome e figurino que a Lady Liberdade da Era Revolucionária, mas esta Lady Liberdade podia voar pelo ar e parar tanques com suas mãos nuas. A polêmica Sirene apareceu não muito depois, dotada com os poderes do mar, incluindo uma voz cantante supersônica.

Em 7 de dezembro de 1941, o império do Japão fez um ataque furtivo contra a Base Naval dos Estados Unidos em Pearl Harbor. Um dia depois, um estranho visitante apareceu em Freedom City — ele ficou conhecido como Doutor Amanhã. Conseguindo um encontro com o presidente Roosevelt, Doutor revelou que veio de aproximadamente cinqüenta anos no futuro — um futuro onde as potências do Eixo derrotaram os Aliados e governavam o mundo sem liberdade ou justiça. Ele ofereceu sua ajuda para mudar este futuro, e o presidente imediata-

mente ordenou a formação de uma equipe de homens-mistério americana, liderada pelo Dr. Amanhã e chamada de Liga da Liberdade.

Freedom City abrigava o quartel general público da Liga, apesar de terem espalhado suas atividades entre o fronte natal e os palcos de guerra europeus e do Pacífico, arruinando planos de espiões, sabotadores e super-soldados do Eixo. A América também estava infestada com criminosos e bandidos locais, alguns dos quais se tornaram inimigos da Liga da Liberdade e vieram a formar a primeira Liga do Crime.

A Liga da Liberdade não era o único grupo de heróis durante a guerra. Vários heróis de diferentes nações se reuniram como os Aliados da Liberdade. Eles eram mais ativos atrás das linhas européias, com a Liga da Liberdade operando baseada nas incomuns previsões do Dr. Amanhã. Uma coisa que Dr. Amanhã não contava (pois ele mesmo não estava ciente) era a influência da mística Sociedade Tule na Alemanha e da Sociedade do Dragão Verde no Japão, operando nos bastidores e usando seus poderes ocultos para ajudarem o Eixo.



Sargento Metralha

A LIGA DA LIBERDADE

A Liga da Liberdade foi o primeiro verdadeiro grupo de super-heróis e a melhor equipe durante as décadas de 40 e 50. Vários heróis se reuniram sob ordens do presidente Roosevelt e a orientação do Dr. Amanhã, o Homem do Futuro.

Para maiores informações sobre esses heróis e os legados que deixaram para trás, vide o **Capítulo 5**.

DR. AMANHÃ (TOM MORGAN/TOMAS MORGEN)**:**

Um viajante do tempo de um futuro onde o Eixo venceu a 2ª Guerra Mundial.

FAROL (LANGSTON ALBRIGHT)**:**

Posterior adição à Liga, manipulador de uma mística luz branca.

ARQUEIRO & FLECHA (FLETCHER BEAUMONT & TIM QUINN)**:**

Um ousado repórter e seu jovem escudeiro, que usavam suas especialidades em arquearia e um arsenal de flechas com truques para lutar contra o crime.

CENTURIÃO (MARK LEEDS)**:**

Estranho visitante de outra Terra com poderes de super-força e resistência.

DR. ÁTOMO (ALEXANDER ATOM)**:**

Brilhante cientista e explorador, que mais de uma vez trabalhou como conselheiro à Liga.

ELDRICH (ADRIAN ELDRICH)**:**

Misterioso mestre das artes arcanas que aconselhava a Liga nos assuntos místicos, mas atuava muito por si só no resto do tempo.

ENVIADO (SARLYN)**:**

Enviado de Utopia, mandado para melhor compreender a humanidade e, posteriormente, prevenir o Eixo de ameaçar sua terra natal.

ÁGUIA DA LIBERDADE (MICHAEL O'CONNOR)**:**

Engenheiro que projetou um traje voador alado que os nazistas tentaram roubar.

JOHNNY FOGUETE (JOHNNY WADE)**:**

Jovem assistente de laboratório exposto a produtos químicos que lhe deram rapidez super-humana.

LADY LIBERDADE (DONNA MASON)**:**

Secretária do FBI investida com o poder do Espírito da Liberdade depois que descobriu um plano de sabotagem dos nazistas. Liberdade possuía super-força e manipulava "a Luz da Liberdade".

MEIA-NOITE (TRAVIS HUNTER)**:**

Combatente do crime de trajes negros e impecável detetive com uma "névoa da meia-noite" capaz de escurecer uma área.

PATRIOTA (JACK SIMONS)**:**

Alvo de um programa de supersoldado do governo, possuindo habilidades físicas quase perfeitas e treinamento de combate.

SIRENE (LYNN SIDON)**:**

Cantora famosa perdida num ataque de barcos nazista. Resgatada pelo príncipe Thallor, de Atlântida, que lhe deu poderes místicos sônicos e aquáticos de acordo com uma profecia atlante.

OS ALIADOS DA LIBERDADE

Os Aliados da Liberdade eram mais um time de linha de frente de guerra além da Liga da Liberdade. Enquanto a Liga agia sob ordens do presidente e viajavam pelo mundo protegendo os interesses aliados e o fronte natal, os Aliados lutavam primeiramente na Europa, onde eles eram bem conhecidos. Não foi senão depois da guerra que as histórias de seus feitos e heroísmo alcançaram os Estados Unidos.

Muitos dos membros dos Aliados foram mortos por seus arquiinimigos, Wilhelm Kantor e o vilão-sombra Nacht-Krieger durante os dias finais da guerra. O vilão japonês Katana Escarlate matou o Tanque Humano e o Canhoneiro, o último sobrevivente do time, no Japão, em 1946.

LE REYNARD ROGUE (AMELIE DUTEMPS)**:**

Lutadora mascarada da resistência francesa famosa por sua astúcia, a "Raposa Furtiva" era o terror dos nazistas que ocupavam a França e a líder dos Aliados.

TANQUE HUMANO & CANHONEIRO (HANK & TOMMY GRIFFIN)**:**

Irmãos americanos que ganharam super-poderes numa explosão de laboratório; Hank (Tanque Humano) foi transformado num "metal vivo" enquanto Tommy (Canhoneiro) podia disparar jatos de metal e absorver armas metálicas, incluindo balas, em seu corpo.

LADY CELTA (AMANDA PHIPPS-GORDON)**:**

Mulher britânica manipuladora do poder mágico dos druidas, posteriormente esposa de Hank Griffin.

SARGENTO METRALHA (TONY GORMAN)**:**

Soldado americano abduzido por aliens que lhe deram o poder de fazer objetos metálicos, particularmente máquinas, pararem de funcionar ou explodirem.

COSPE-FOGO JONES (HORATIO "DAVID" JONES)

Piloto da Real Força Aérea Britânica capaz de voar, e exercer considerável força quando o fazendo. Ele era um dedicado adversário do alemão Águia Vermelha.

ROSA & ESPINHO BRANCOS (SOPHIE & WOLFGANG SHAAL)

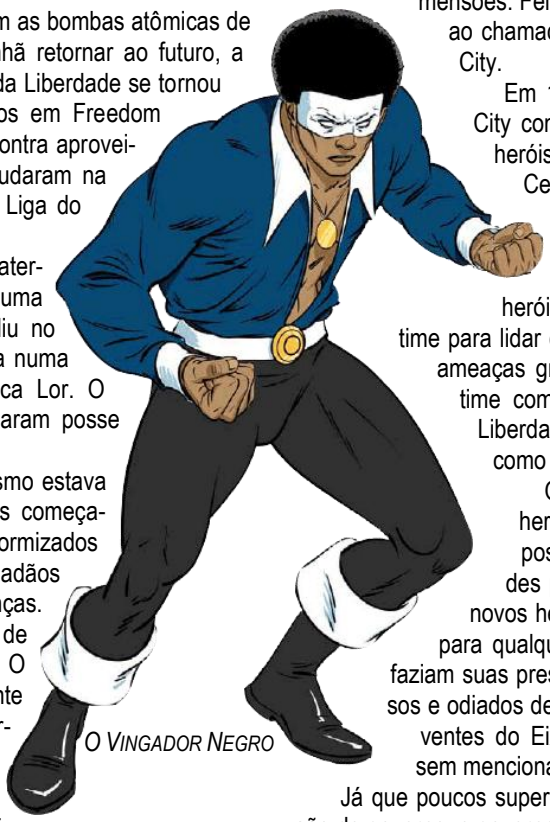
Alemães manipuladores da mística "Luz Branca" caçados pelo oficial da SS Wilhelm Kantor e Nacht-Krieger. Rosa Branca e Espinho Branco aprisionaram Nacth-Krieger no mar próximo a Freedom City e seus poderes passaram para Langston Albright, o Farol.

FREEDOM NO PÓS-GUERRA: 1945-1959

Em 1945, a 2ª Guerra Mundial veio ao fim com as bombas atômicas de Hiroshima e Nagazaki. Apesar de Dr. Amanhã retornar ao futuro, a Liga da Liberdade permaneceu unida. Águia da Liberdade se tornou seu novo chefe e eles continuaram sediados em Freedom City. Com a guerra terminada, eles lutaram contra aproveitadores no Japão e Alemanha ocupados, ajudaram na reconstrução da Europa, e lutaram contra a Liga do Crime e outros malfeitores na América.

O primeiro contato moderno com vida extraterrestres na Terra aconteceu em 1947, quando uma nave de exploração da Unidade Grue colidiu no sudoeste americano depois de ser danificada numa luta no espaço contra inimigos da República Lor. O governo dos EUA encobriu a colisão e tomaram posse dos destroços e do resto da tripulação.

Na década de 50, o espectro do comunismo estava crescendo nas mentes americanas, e alguns começaram a questionar se os heróis uniformizados vam a imagem correta para os cidadãos nos, particularmente as impressionáveis crianças. Políticos acusavam heróis fantasiados de rajar o vigilantismo e promover a imoralidade. O governo também se tornou crescentemente preocupado com a independência dos super-heróis e tentou conter seu controle, especialmente sob a altamente visível Liga da Liberdade. Durante este tempo, a Liga operava por doações privadas — em grande parte oriundas de Fletcher Beaumont (o Arqueiro) — e não dependiam da autoridade ou ção governamentais.



O VINGADOR NEGRO

As atividades de um grupo de patrulha Grue na Terra não ajudavam. Os aliens metamorfos disseminavam a paranóia e suspeita nos Estados Unidos. Apesar da verdade de sua presença nunca ter sido revelada ao público geral, e dos Grue terem sido derrotados e expostos, eles fizeram um racha entre heróis como a Liga da Liberdade e um já desconfiável governo. Um Grue clandestino, posteriormente conhecido para os humanos como Pseudo, permaneceu na Terra sob o disfarce do jornalista Rich Fox.

Em 1955, o Comitê de Atividades Domésticas não-Americanas convocou os membros da Liga da Liberdade para testemunharem, levantando acusações de simpatia ao comunismo e atividades imorais. O Comitê exigiu o desmascaramento da Liga e revelação de seus verdadeiros nomes e identidades assim como submissão à supervisão do governo. Quando os membros da Liga se recusaram em fazê-lo, o governo declarou o time dissolvido e a Liga relutantemente dispensada. Alguns de seus membros continuaram a operar por conta própria por alguns anos, enquanto outros calmamente desvaneceram em tadoria. Custaria uma crise maior ainda para reuni-los. Apenas ão e poucos outros heróis permaneceram ativos no fim da década.

HERÓIS RETORNAM: 1960-1972

No começo dos anos 60, muito do fervor do Susto Vermelho das ências do CADA e do banimento da Liga da Liberdade havia morrido. Heróis como Centurião e Lady Liberdade continuaram a operar, rando em muito as críticas às suas atividades. A prosperidade na rica parecia trazer tanto bem quanto mal, pois supervilões retornavam da inatividade e novas ameaças apareciam nos céus e de outras mensões. Felizmente, heróis antigos e novos responderam ao chamado, e super-heróis retornavam para Freedom City.

Em 1960, o deus grego Hades invadiu Freedom City com um exército de mortos do Tártaro. Vários heróis se uniram para se opor a ele, incluindo Centurião, Lady Liberdade, Dédalo e o Corvo. Eles tiveram sucesso e Zeus proibiu Hades de interferir diretamente nos afazeres mortais novamente. Em seguida, os heróis escolheram permanecer juntos como um time para lidar com ameaças similares que poderiam surgir, ameaças grandes demais para qualquer um deles, um time como a Liga da Liberdade. Já que a Liga da Liberdade não existia mais, eles ficariam conhecidos como a: Liga Freedom!

O público reagiu positivamente ao retorno dos heróis, e equipes como a Liga Freedom e a posterior Família Átomo se tornaram celebridades para uma nova geração de heróis. Enquanto novos heróis começavam a vir para Freedom City ou para qualquer outro lugar, novos e antigos supervilões faziam suas presenças conhecidas também. Os mais perigosos e odiados desses vilões foram os super-a-gentes sobreviventes do Eixo como Katana Escarlate e Nacht-Krieger, sem mencionar a renascida Liga do Crime e a SOMBRA.

Já que poucos super-heróis desejavam trabalhar sobre a supervisão do governo, o governo dos Estados Unidos criou a Agência de Elite Governamental de Intervenção e Serviço (AEGIS) em 1962 para lidar com ameaças super-humanas e paranormais. Jack Simons — outrora o Patriota da Liga da Liberdade — foi apontado como o primeiro diretor da agência.

Nos anos 60, a atividade super-humana continuou a aumentar, como se o passar dos anos concentrassem as vontades de heróis e vilões juntas. Invasões do espaço e de outras dimensões se tornaram quase comuns, mas diferentemente das décadas anteriores, a fé da humanidade em seus heróis durou muito. Ômega e o Terminus tentaram pela primeira vez invadir Freedom City em 1965, e alguns especulam que os efeitos colaterais da incursão possam ter contribuído para aumentar a atividade super-humana na área.

CREPÚSCULO DE FREEDOM: 1972-1992

Os anos 70 viram o começo de outro declino para os super-heróis uniformizados. Heróis caíam presas de vilões e de suas próprias falhas humanas. Outros sumiam por longos períodos ou deixavam a Terra para outros ambientes, enquanto ainda mais começavam a sentir suas idades e se aposentaram ou morreram.

Um crescente número de surtos de ocultismo ocorreu durante a década de 70, incluindo a chegada de lorde vampiro Drácula a Freedom City e a revelação de vários cultos "satânicos", muitos deles conectados ao há muito escondido Povo Serpente. Os assassinatos de Jack das Facas se tornaram uma chacina no verão de 1977 enquanto a Família Átomo se engalfinhava com o lupino Wolfjack (na verdade, seu antigo colega de grupo Jack Wolf, sob a influência da cósmica Pedra Lunar). Figuras místicas como Jack Lanterna e Eldrich eram freqüentemente associadas com esses acontecimentos, apesar de poucos lhes darem créditos.

Nos anos 80, o público se sentia abandonado pelos mesmos heróis com quem contava nos anos passados. Novos heróis caminhavam as ruas de Freedom, mas mais sombrios e violentos, capazes de usarem força mortal para lutar com seus oponentes. Seus excessos pareciam se adequar aos modos da nação. Mesmo hoje, sociólogos debatem se a escuridão do final dos 80 e começo dos 90 em Freedom City foi resultado dos heróis sombrios da época ou se eles meramente estavam se tornando mais sombrios pelos reflexos da sociedade.



ARQUEIRO

Em 1984, Freedom City elegeu Franklin Moore como prefeito numa plataforma de "tolerância zero" ao vigilantismo. Ele era apoiado pelos Cidadãos da Ordem, Decência e Ética (CODE), e secretamente sustentado por algumas influentes famílias criminosas. O prefeito Moore rapidamente tirou das leis o "vigilantismo fantasiado" de "sua" cidade. Heróis uniformizados se tornaram ilegais, e seriam presos se continuassem a operar fora da lei. Alguns heróis, como Centurião, sentiram que não tinham escolha senão obedecerem à lei e se aposentarem ou deixarem Freedom City. Outros novos heróis escolheram desafiar a lei, e Arqueiro (Ethan Keller, antigamente o terceiro Flecha) reuniu alguns deles numa equipe chamada Ops FORCE (Operativos Freelancers ORientados para Combate Errático).

Pelo resto da década, vigilantes macabros lutavam uma guerra sombria contra criminosos psicóticos e gângsteres, opostos por uma altamente força policial corrupta e a prefeitura, ambos intensamente influenciados pelos mais poderosos chefes criminais.

> "A primeira coisa que ele disse para aqueles Guardas Nacionais paralisados foi: "Eu sou Metrópole". Eles disseram que era como se a própria cidade falasse com eles. Ele deu duro conosco, e estávamos muito acostumados a nos referir uns aos outros por patentes. Já que ele era tão inteligente, demorou pouco para ir de "Metrópole" para "Dr. Metrópole". O apelido pegou e ele virou Dr. Metrópole. Ele parecia feliz e satisfeito ao mesmo tempo pelo nome."
>
> — *Dr. Arthur Trent, Universidade de Freedom City, numa entrevista para o livro* ***Renascimento de Freedom****.*

UMA NOVA FREEDOM: 1993-PRESENTE

O destino de Freedom City parecia minguar por um longo tempo, mas o começo da década de 90 viu mudanças grandes e pequenas anunciando que um novo dia estava por vir na cidade. A mais negra hora da cidade foi a invasão de Terminus. Ômega e suas forças novamente invadiram Freedom City, mas dessa vez havia menos heróis para parálos e eles rapidamente estabeleceram uma base.

Apesar de a Ops FORCE contra-atacar, eles não foram páreo para um exército de Ômegadrones, muito menos para o próprio Ômega. Os heróis do mundo se uniram contra Ômega, resultando numa frenética batalha em Freedom City, devastando a área do centro da cidade. Vários heróis pereceram no combate, incluindo Andréa Atom, Mentac, membros da Ops FORCE, e o próprio Centurião, que sacrificou sua vida num duelo com Ômega, rachando a armadura-suporte do louco niilista e jogando-o de volta ao Terminus.

Após a invasão, muitas áreas de Freedom City estavam danificadas ou destruídas, o centro estava todo desabado, e alguns dos maiores heróis do mundo estavam mortos, mas a bravura e sacrifício daqueles heróis impediram coisas muito piores. Freedom City sofreu um terrível golpe, e podia nunca ter se recuperado se não fossem duas figuras: Doutor Metrópole e Michael O'Connor.

Uma misteriosa entidade de concreto, vidro e aço se ergueu dos destroços da cidade após a derrota de Ômega. Conhecido como Dr. Metrópole, este "espírito urbano" usou seus incríveis poderes para restaurar Freedom City, fazendo-a melhor e mais forte que nunca. Ele dificilmente trabalhava sozinho, pois heróis como Dédalo (que havia retornado de suas viagens no espaço para ajudar na luta contra Ômega) ajudavam no que podiam. Alguns inicialmente acreditavam que Metrópole era a alma ou reencarnação do Centurião, apesar disso ter sido provado como não mais que um rumor.

A cidade também encontrou nova liderança na forma de Michael O'Connor Jr., filho do Águia da Liberdade. Eleito prefeito apenas meses antes da invasão Terminus, O'Connor trabalhou incansavelmente para limpar a política da cidade, fortalecer o departamento de polícia, combater o crime e criar nova prosperidade e empregos, com grande sucesso. Mais importante, ele supervisionou a dissolução do Ato Moore, tornando Freedom City um lugar receptivo novamente aos heróis que a salvaram e ao mundo.

A confiança pública seguiu esses bravos homens e suas ações. Freedom City viu avanços na economia e tecnologia pelos anos 90 e sua população aumentou proporcionalmente. Novos heróis começavam a aparecer tão intensamente quanto nos anos 40 e 60, e vários heróis veteranos retornavam publicamente ou em segredo, para guiar uma nova geração, e Freedom City está orgulhosa em ser o lar de mais super-heróis do que qualquer outra cidade no mundo. Os anos recentes têm visto uma expansão da Liga Liberdade diante do risco de uma nova invasão alien, para melhor proteger a Terra de todo o tipo de ameaça.

Agora, Freedom City caminha confiante ao vigésimo primeiro século. A cidade e seus heróis prosperam no espírito de cooperação e mútuo entendimento. Apesar do mundo e a cidade ainda enfrentarem vários desafios, o futuro de Freedom parece de fato brilhante.

LINHA TEMPORAL DE FREEDOM CITY

CERCA DE 2 MILHÕES AC
O povo Serpente funda o Império de Lemúria.

CERCA DE 100.000 AC
Os alienígenas Preservadores visitam a Terra pela primeira vez e alteram a genética humanóide, levando vários exemplos com eles, que usariam para "semear" outros mundos com vida humanóide.

CERCA DE 50.000 AC
Os Preservadores fazem sua última visita à Terra. Eles constroem uma cidade no lado oculto da Lua e colocam uma colônia humana lá antes de partirem.

CERCA DE 20.000 AC
Humanos avançados pelos Preservadores fundam a nação insular de Atlântida.

CERCA DE 10.000 AC
Guerra entre a Atlântida controlada por humanos e Lemúria controlada pelos serpentes dispara um grande cataclismo, afundando ambas ilhas continentais. Os sobreviventes atlantes se espalham, alguns encontrando a sociedade utopiana, outros a cidade escondida de Ultima Thule.

CERCA DE 9.500 AC
Os atlantes redescobrem o mundo da superfície e travam uma guerra com Atenas.

CERCA DE 3.000 AC
O feiticeiro egípcio Tan-Aktor trai e assassina o príncipe Heru-Rá. Os deuses gregos concedem a imortalidade a Dédalo depois da morte de seu filho Ícaro.

CERCA DE 1.200 D. C.
O lorde inglês Richard Beaumont, famoso por sua perícia na arquearia, encontra seu descendente deslocado no tempo, Fletcher Beaumont III (o Arqueiro).

1606
Jamestown, Virgina, o primeiro assentamento inglês no Novo mundo é fundado.

1630
Chegada dos colonos na Grande Baía e futuro local de Freedom.

Bucaneiros reclamam Tortuga, afastada a noroeste da costa espanhola no Caribe. Contos do lendário Corsário Escarlate se espalham na distante Freedom.

1631
Freedom oficialmente fundada com a construção de sua primeira cassa comum e prefeitura.

1669
Fundação de Bayview.

1694
Cruzada de Prophet, caça às bruxas na área de Freedom.

1696
Elijah Prophet deixa Freedom, encerrando a infame caça às bruxas.

1698
Fundação de Port Regal.

1719
Fundação de Kingston.

1745
Fundação de Hanover.

1770
Protestos iniciais contra os excessos das tropas britânicas em Freedom, Boston e Nova Iorque.

1773
A Festa do Chá de Kingston (uma demonstração de solidariedade com os rebeldes colonos em Boston).

1775
Batalha em Lexington Green e começo da Guerra Americana de Independência.

1776
A Declaração de Independência assinada. Tropas americanas e britânicas relatam as primeiras visões de uma misteriosa mulher mascarada conhecida como "Lady Liberdade".
O Homem Minuto faz sua primeira aparição na área de Boston.

1779
O prefeito americano Joseph Clark vence decisivamente sobre os britânicos, levando-os para fora de Freedom e das áreas ao redor.

1781
Rendição britânica ao exército americano em Yorktown.

1787
Constituição dos Estados Unidos composta e ratificada.

1789
Incorporação de Freedom City.

1799
Fundação do Colégio Freedom nos limites da cidade.

1825
Fundação da Universidade da Cidade de Freedom.
Primeiro jornal diário de Freedom City — o *Razão de Freedom* — inicia a publicação.

1861
Começa a Guerra Civil Americana.

1865
Termina a Guerra Civil Americana.

1889
Freedom City celebra seu centenário.

1890
Jack das Facas aterroriza os distritos da luz vermelha de Freedom City.
O lorde vampiro Drácula aterroriza Londres.
O xamã sioux (e Mago Mestre) Corvo Quebrado morre em Wounding Knee, Dakota do Sul.
Rituais ocultos pela Irmandade do Sinal Amarelo frustrados pelos magos da Ordem da Luz.

1908
Uma grande explosão em Tunguska, Sibéria, destrói tudo num raio de 56 km. A causa permanece desconhecida, com teorias indo desde um cometa errante ou meteoro ou um veículo alienígena ou buraco negro microscópico.

1912
O *S.S. Titanic* afunda em sua viagem inaugural. Apesar de o barco ter batido num iceberg, alguns estudiosos posteriores sugerem que os atlantes foram responsáveis, apesar não haver qualquer evidência que apóie esta teoria.

1914-1918
1ª Guerra Mundial travada na Europa.

1918
A nave vital de Centurião entra na dimensão da Terra e pousa a oeste de Freedom City.
Sociedade Thule fundada na Europa baseada nas antigas lendas da "terra perdida" de Ultima Thule.

1925
Relatórios policiais e jornais atribuem atividades interrompidas de gangues locais a um misterioso combatente do crime chamado Fantasma.

1927
Johnny Danger entrega "Seis Dedos" Scocci para a polícia e desmantela a máfia Tomo.

1928
Aurora Press produz as aventuras em revista de Johnny Danger, o Fantasma, Homem Blues e outros.

1935
O arqueologista Adrian Eldrich descobre o templo perdido de Sirrion e desperta Malador,



o Místico. Eldrich se torna o novo Mago Mestre da Terra.
Wilhelm Kantor se torna um iniciado da Sociedade Thule e começa a estudar magia negra.

1938

Centurião aparece pela primeira vez, prevenindo um roubo ao Primeiro Banco Nacional erguendo um carro em fuga do chão com as próprias mãos, balas ricocheteavam dele sem fazer dano algum.
Meia-Noite previne um assalto por falsos "marcianos" durante a transmissão de *Guerra dos Mundos*, de Orson Well.

A Sociedade Thule faz contato com os super-humanos habitantes de Ultima Thule, que apagam suas memórias do encontro após rejeitarem a noção de "superioridade ariana". Porém, um ultimano rebelde chamado Kal-Zed escolhe iniciar contato com os nazistas, posando como um super-humano "casual".

1939

Águia da Liberdade aparece pela primeira vez.
O primeiro "homem mistério" não americano surge quando *der Übermensch* (Kal-zed) aparece na Alemanha. Vários supers alemães surgem em seguida.

1940

O primeiro Arqueiro faz sua inauguração pública, seguido por Johnny Foguete.
Jack Lanterna faz sua primeira aparição confirmada na era moderna.

1941

Uma nova Lady Liberdade faz sua primeira aparição em Washington, capital.
A mente criminosa Wilhem Kantor concede a Nacht-Krieger seus poderes das sombras e atrai um grupo de heróis numa emboscada na Polônia. Três são mortos mas os sobreviventes formam os Aliados da Liberdade.
Torpedos de um barco alemão afundam um cruzador de luxo europeu. A cantora americana Lynn Sindon está entre os desaparecidos e é dada como morta.
O ataque japonês à Base Naval de Pearl Harbor, Havaí.
Dr. Amanhã chega do futuro com a previsão de que o Eixo vencerá a guerra se a história que ele conhece continuar sem mudanças.
O presidente Roosevelt anuncia a formação da Liga da Liberdade.

1942

O Patriota aparece pela primeira vez em Boston e se junta à Liga da Liberdade.
Primeira aparição da Sirene junto à costa de Freedom City.
O Tanque Humano e Canhoneiro aparecem em Port Regal e logo lutam além do mar na Europa, juntando-se aos Aliados da Liberdade.
Formação da primeira Liga do Crime em Freedom City, composta de criminosos uniformizados ameaçados pelas atividades da Liga da Liberdade.

1945

Nacht-Krieger mata muitos dos membros dos Aliados da Liberdade. Rosa Branca e Espinho Branco o aprisionam no fundo do oceano próximo à costa de Freedom City ao custo de suas próprias vidas.
Alemanha se rende aos Aliados.
Os Estados Unidos joga duas bombas atômicas no Japão em Hiroshima e Nagazaki. O Japão se rende, encerrando a Segunda Guerra Mundial.

1946

O Katana Escarlate assassina Tanque Humano e Canhoneiro no Japão ocupado.
Sirene casa com o príncipe Thallor de Atlântida e deixa o mundo da superfície por seu novo lar.

1947

Várias visões de OVNI relatadas como resultado de um combate Grue/Lor no sistema solar da Terra. Uma nave de exploração Grue cai próxima a Roosevelt, Novo México. Os destroços e os corpos da tripulação são pegos em custódia do governo.



1950

Um grupo de exploradores Grue começa a se infiltrar e espionar o governo dos Estados Unidos.

1954

Gato de Rua, poeta radical e vigilante, começa a operar na área do Fens de Freedom City.
Heróis impedem uma invasão Grue secreta à Terra.

1955

As audiências do CADA forçam ao consciente desmantelamento da Liga da Liberdade.
Águia da Liberdade e Arqueiro se aposentam.
Depois de deter King Cole e seus Pássaros Negros, Meia-Noite cai no esquecimento e nunca mais se ouviu dele.

1960

Hades, deus grego do submundo, invade Freedom City com um exército de morto-vivos. Vários heróis se unem para deter a invasão. Os heróis permanecem juntos para combater ameaças similares, fundando a Liga Freedom.

1961

Dr. Alexander Atom muda-se para Freedom City, comprando o recém-construído Edifício Goodman e lá reside com sua esposa Anne e sua filha Andrea.

1962

O governo dos EUA estabelece a AEGIS (a Agência de Elite Governamental de Intervenção e Serviço), apontando Jack Simons (ex-Patriota) como seu primeiro diretor.

1964

AEGIS inaugura a Penitenciária Blackstone longe da costa de Freedom City, uma prisão especialmente projetada para conter super-humanos condenados, tirando os criminosos das prisões existentes.
Freedom City enfrenta a invasão britânica quando os Beatles visitam a cidade. A Liga Freedom impede o mestre musical Maestro de usar a banda para controlar mentalmente milhares de fãs gritantes.

1965

Ômega e as forças de Terminus atravessam as barreiras dimensionais e invadem Freedom City. Ômega e seu exército são repelidos pela Liga e Dr. Átomo.
Rei do Mar (filho de Sirene e do príncipe Thallor de Atlântida) se junta à Liga Freedom.

1966

As matinês de *Amigos de Freedom*, um desenho *bem* vagamente baseado nas aventuras reais da Liga Freedom. Apesar de infantil e cafona, o show é um sucesso, mas dura até 1970, quando questões legais e "diferenças criativas" com a Liga levam ao seu cancelamento. Ele permanece um clássico cult.

1969

A Terra faz seu "grande salto para a humanidade" com o primeiro pouso lunar, que chama a atenção dos habitantes de Farside City.
Freedom City chora a morte de Chester Brown, músico de blues e ex-herói caça-gângster Homem Blues. O prefeito Herbert Huntington o honra com uma estátua no Liberty Park.
Estrela Negra e Cavaleiro Estelar chegam à Terra. O Cavaleiro Estelar viria a ser juntar à Liga Freedom.
Um grupo de exploração de uma unidade Grue chega à Terra. Eles tentam enfraquecer as defesas da Terra persuadindo a Liga Freedom. Apesar dos Grue terem sido logo expostos e repelidos, a decepção abala a confiança pública na Liga.

1971

Fletcher Beaumont Jr., parceiro do segundo Arqueiro se aposenta como Flecha devido a problemas com abuso de álcool. Apesar da história nunca ir a público, Arqueiro se aposenta não muito depois.
O primeiro festival anual Chester Brown ou "C. B." Blues Festival ocorre em Freedom City no Liberty Park.

1972

O Corvo confronta seu arquiinimigo Dr. Pecado e sofre ferimentos permanentes ao destruir a frota aérea de Pecado. Ele se casa com a

filha de Dr. Pecado, Jasmine, ao final do ano e pendura sua máscara e capa. Sua filha, Callie Summers, nasce no ano seguinte.
Os poderes de Lady Liberdade somem e eventualmente desaparecem completamente. Ela continua a operar por um tempo sem eles, mas eventualmente escolhe se aposentar.

1973

Drácula, senhor dos vampiros, assombra as ruas de Freedom City.

1974

Fletcher Beaumont Jr., agora em recuperação, adota a identidade de Arqueiro com Ethan Keller como o novo Flecha, os dois os terceiros a continuarem o legado da Dupla Ousada.

1975

Dédalo deixa a Terra a bordo da nave estelar *Ícaro* para explorar a galáxia.
Vingador Negro sai da Liga Freedom, decidindo que pode ser tão bom ou melhor como herói solo.

1977

Quatro prostitutas dos arredores de Fens em Freedom City são assassinadas. O assassino viria a ser Jack das Facas, apesar do público acreditar ser um imitador recriando os crimes do assassino serial do séc. XIX.
A Família Átomo, incluindo o ousado Jack Wolf e um jovem desmistificador do paranormal chamado Mentac, o Magnífico, exploram outras dimensões, espaço sideral e os profundos confins da Terra. Apesar de terem impedido invasões alienígenas, dinossauros furiosos, e possíveis conquistadores ao explorar mundos perdidos, ruínas fantásticas e o interior da Terra, muitas das aventuras da Família Átomo não vêem a ser inteiramente conhecidas pelo público.
Devido a pressões em seu trabalho e vida pessoal, Arqueiro secretamente começa a beber de novo.
Cavaleiro Estelar deixa a Terra e retorna à Cidadela, levando Estrela Negra para julgamento e prisão.

1978

A Dupla Ousada sofre uma humilhante derrota pública por causa de um Arqueiro bêbado, que se aposenta em desgraça. Flecha derrota o Sindicato Tubarão sozinho, e continua a operar só, recusando a adotar o nome e uniforme do Arqueiro.

1979

Lucius Cabot retorna a Freedom City pela primeira vez num século e muda a firma de Cabot, Cunningham & Crowley de Nova Iorque para Freedom City.
Tempestade Cerebral e Escaravelho sacrificam suas vidas para salvar a Liga Freedom do domínio mental dos Descendentes de Sobek, feiticeiros sacerdotes egípcios há muito mortos, despertos pelas maquinações da SOMBRA. A Liga Freedom começa uma série de reorganizações e mudanças.

1980

Ethan Keller adota o codinome de Arqueiro e começa uma intensa guerra com os traficantes e crime organizado. Diferente de seus predecessores, Arqueiro às vezes usa força letal para colocar medo nos criminosos da cidade.

1981

Dois membros da Liga Freedom — Tectônico e Halogênio — morrem impedindo um levante dos Katanarquistas, liderados pelo Katana Escarlate. Centurião desmonta a Liga Freedom antes que mais vidas sejam perdidas.

1984

O casamento de Andrea Atom e Príncipe Mentac marca o fim da carreira de aventuras da Família Átomo original. Jack Wolf deixa Freedom City para se tornar um mercenário.
Franklin Moore eleito prefeito de Freedom City com a plataforma de "tolerância zero" para o crime e o vigilantismo. Heróis uniformizados são considerados criminosos e mesmo os poderosos como Centurião são forçados a pararem de operar em Freedom City.

1985

Castle Comics inaugura na cidade de Nova Iorque e compra os direitos das revistinhas e histórias em quadrinhos da há muito falida Aurora Press e Aurora Publishing Group.
Maximus Atom nasce. Anne Atom morre de complicações de câncer.
Indo de encontro ao Ato Moore, Arqueiro forma a Ops FORCE, unindo um jovem (e por vezes brutal) grupo de heróis para lutar contra a máquina política do prefeito Moore assim como outras ameaças padrões e inimigos. Esses novos heróis são considerados foras da lei.

1986

Tess Atom nasce.

1988

Victoria Atom nasce.

1989

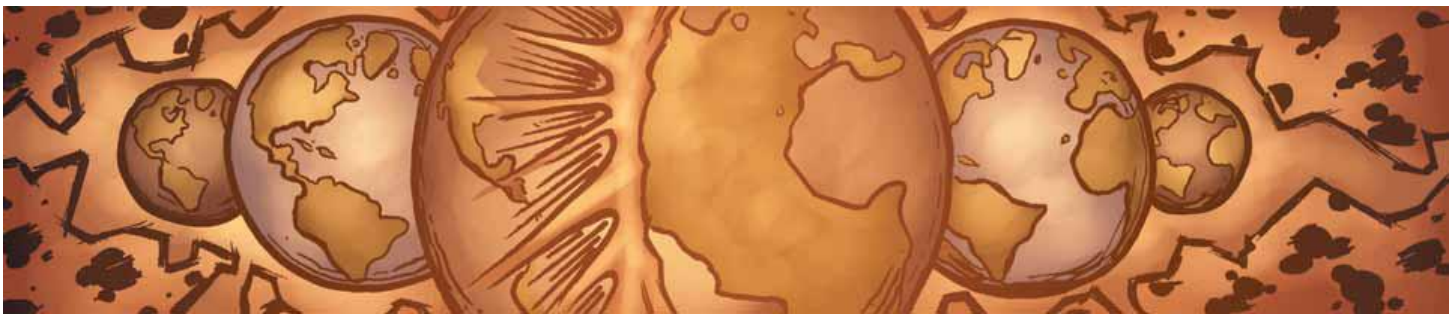
Harry Wiseman assume o leme da Castle Comics e imediatamente planeja mudar sua central de publicações e escritórios para Freedom City.
Chase Atom nasce.
Freedom City celebra seu bicentenário.

1992

A campanha "Sem Moore" de Michael O'Connor Jr. vence com a maior eleição por uma virada — particularmente após a Ops FORCE expor alguns dos laços criminais de Franklin Moore. O prefeito O'Connor direciona seus esforços (e considerável fortuna pessoal) à reconstrução da confiança das pessoas em seus líderes e em Freedom City.

1993

A Invasão Terminus. Os exércitos de Ômega invadem Freedom City. A maior aliança de heróis já vista é feita para repelir os invasores. Muitos heróis morrem ou são seriamente feridos na batalha. Centurião se sacrifica para destruir a armadura de suporte de Ômega, forçando o overlorde a recuar com as forças de Terminus. Freedom City e o mundo choram a perda de seu maior herói.
Dr. Metrópole faz sua presença conhecida em Freedom City. Ops FORCE não existe mais após a invasão, deixando Freedom City sem um time de heróis.
Jack Wolf retorna a Freedom City, com Andrea Atom e Mentac desaparecidos e dados como mortos após a derrota de Ômega. Dr. Átomo, mesmo morrendo de câncer, transfere seu intelecto para um sistema holográfico de computador. Jack se torna o guardião legal das crianças Atom.
O prefeito O'Connor desintegra o Ato Moore, tornando os super-heróis legais em Freedom City novamente. Uma grata cidade saúda seus retornos de braços abertos.



1994

Um grupo de heróis re-estabelece a Liga Freedom, e rapidamente se tornam a melhor equipe de super-heróis do mundo.

Prefeito O'Connor estabelece o Dia de Honra, o feriado municipal para comemorar a derrota de Ômega e o sacrifício do Centurião e de outros heróis mortos,com a dedicação da Estátua Sentinela no Parque Riverside.

1995

Malador, o Místico assume o controle de Dr. Metrópole e sela cinco edifícios ocupados para um sacrifício ritual de escala em massa. Eldrich, Lanterna Jack e Sirene derrotam o herói possuído e o maligno feiticeiro. Malador parece morto quando Dr. Metrópole joga um prédio nele, mas reaparece para lutar contra Eldrich no ano seguinte.

1996

Prefeito O'Connor vence a reeleição.

1998

A Nova Geração da Família Átomo se torna bem conhecida quando os quatro netos do Dr. Átomo desenvolvem super-poderes.

1999

Apesar do medo geral do caos computadorizado, a Liga Freedom derrota o Bug do Milênio e seus robôs Y2K.

2000

Prefeito O'Connor Jr. vence a reeleição a um terceiro mandato.

O Bug do Milênio, com ajuda extradimensional de Terminus instaura o caos libertando os detentos de Blackstone. Enquanto o Bug e muitos outros são derrotados nesta noite, os heróis levam mais de seis meses para recapturar todos os fugitivos, o último sendo o Homem Verde, que foi derrotado pela Nova Geração.

Jack Simons, o Patriota, morre num hospital. Suas memórias e personalidade são baixadas por um avançado andróide, permitindo que Simons continue trabalhando como agente do governo nos bastidores.

2001

Uma aliança de supervilões destrói a Saguão Freedom e fere seriamente ou incapacita a maioria da Liga Freedom. Dédalo derrota os vilões aparentemente por si só, apesar de rumores não confirmados sugerirem que ele teve ajuda do misterioso Antesombra. A Liga reconstrói o Saguão Freedom ao seu atual esplendor dentro de um ano.

Duncan Summers, o Corvo original, abre a Academia Claremont em Bayview. Ele começa a lecionar à Nova Geração de jovens super-poderosos sobre os feitos e sacrifícios de todos aqueles que vieram antes deles.

2002

O Centurião reaparece, dizendo ter sido preso em Terminus por anos. Ele viria a ser um impostor criado por Ômega para se infiltrar nos heróis da Terra. Chase Atom expõe a farsa e o falso "Centurião Alfa" é derrotado e preso na Zona Zero.

A Liga Freedom e a Família Átomo se erguem contra atlantes que se preparavam para invadir o mundo da superfície. A Nova Geração viaja para Atlântida com sua colega Nereida para ajudar a libertar seu pai e o resto da família real das garras dos Distantes, que tomaram o controle de Atlântida usando o Cetro Serpente. Os atlantes são libertados e os invasores detidos.

Ômega tenta destruir o multiverso com uma série de bombas cósmicas. Apenas a intervenção no último minuto de um pequeno grupo de heróis e a entidade cósmica conhecida como Norna salva toda a criação da aniquilação.

2003

Com a fuga do maligno Estrela Negra, Mentor aponta a oficial de polícia Maria Montoya como a nova Amazona Estelar do setor espacial da Terra.

Fletcher Beaumont III, o quarto Arqueiro, se forma na Academia Claremont e se junta à Liga Freedom.

A Unidade Grue lança uma invasão à Terra. A Liga Freedom e seus aliados — incluindo vários membros reservas e inativos — conseguem conter a frota alienígena. Chase Atom derrota a Meta-Mente Grue em combate psíquico com a ajuda da Pedra Lunar e dos psíquicos e místicos da Terra reunidos. Amazona Estelar oficialmente se junta à Liga Freedom após a invasão.

]

A Liga Freedom constrói um quartel general satélite batizado de "o Farol" e expande imensamente seus números para agir como guardiões do mundo inteiro. O Saguão Freedom se torna o posto local do grupo em Freedom City.

CENTURIÃO

NÍVEL DE PODER 16

Nome Real: Mark Leeds	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Prof. de História
Base: Freedom City	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,85 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 90 kg	Cabelo: Loiro

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+20	+1	+20	+1	+2	+2
50	13	50	13	14	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+20	+20	+6	+10

Perícias: Concentração 8 (+10), Diplomacia 6 (+8), Intimidar 8 (+10), Conhecimento (arte) 2 (+3), Conhecimento (cívico) 4 (+5), Conhecimento (história) 9 (+10), Conhecimento (tecnologia) 8 (+9), Conhecimento (teologia e filosofia) 4 (+5), Línguas 1 (Latim), Notar 8 (+10), Profissão (professor) 6 (+8), Intuir Intenção 12 (+14)

Feitos: Ataque Imprudente, Foco em Ataque (corporal) 2, Iniciativa Aprimorada, Inspirar, Ataque Poderoso, Segunda Chance (testes de F. Vontade contra Controle Mental), Esforço Final (testes de Força)

Poderes: Vôo 8 (4.000 km;h), **Imunidade 8** (envelhecimento, frio, doença, calor, veneno, radiação, pressão, fome), **Resistência Impenetrável 10, Velocidade 4** (160 km/h), **Super-Sentidos 4** (visão estendida 2, visão em baixa luz, ultra-audição), **Super-Força 12** (50.000 tons)

Combate: Ataque +10 (+12 corporal), Agarrar +42, Dano +20 (desarmado), Defesa +10, Recuo -15, Iniciativa +5

Nota: Esses atributos não levam em consideração quaisquer pontos que o Centurião tenha alocado em equipamentos, como o seu Santuário (vide **Capítulo 4**) ou qualquer coisa posta nele. Nos primeiros anos de sua carreira, Centurião tinha níveis em Salto ao invés de Vôo.

Habilidades 95 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 8 + Poderes 66 + Combate 40 + Salvamentos 13 = Total 241

Apesar de alguns "homens mistério" mascarados terem aparecido antes dele, o Centurião foi o primeiro super-herói verdadeiro de Freedom City e continua sendo um dos maiores até os dias de hoje. Ele nasceu numa Terra paralela onde o império romano nunca caiu; sua Terra também tinha uma civilização muito mais avançada mente do que qualquer outra Terra no séc. XX.

As forças invasoras de Terminus, liderados por Ômega (vide **Capítulo 5**) estavam prestes a dominarem esta Terra quando um de seus cientistas líderes colocou seu filho pequeno numa cápsula dimensional e o enviou pelas dimensões para outro mundo habitável: a nossa Terra. Ao fazê-lo, ele inadvertidamente expôs Freedom City à cascata de energias interdimensionais e tornou Ômega ciente de sua existência. A exposição às energias cósmicas também mudou a criança, dando-a o potencial para tremendos poderes.

Uma "estrela cadente" foi vista sobre Freedom City riscando o céu para o oeste e veio a cair na Floresta Wharton. Tom Leeds encontrou a cápsula, e o bebê dentro dela. Escondendo a nave, Leeds e sua esposa Mabel levaram a criança ao Orfanato Danvers em Freedom City e o adotaram pouco depois, batizando-o de Mark.



Os Leeds criaram Mark e, quando seus poderes amadureceram, o ensinaram a usar seus dons com responsabilidade. O jovem Mark Leeds posteriormente aprendeu a verdade sobre suas origens, a existência de Terminus e do mundo de onde viera por um dispositivo de gravação em sua nave. Construindo um uniforme romanizado para esconder sua verdadeira identidade, ele adotou o codinome "Centurião" e usou seus poderes para lutar contra o crime e injustiça. Em sua identidade secreta, Leeds trabalhava como um professor de história na Universidade de Freedom City (especializado no império romano).

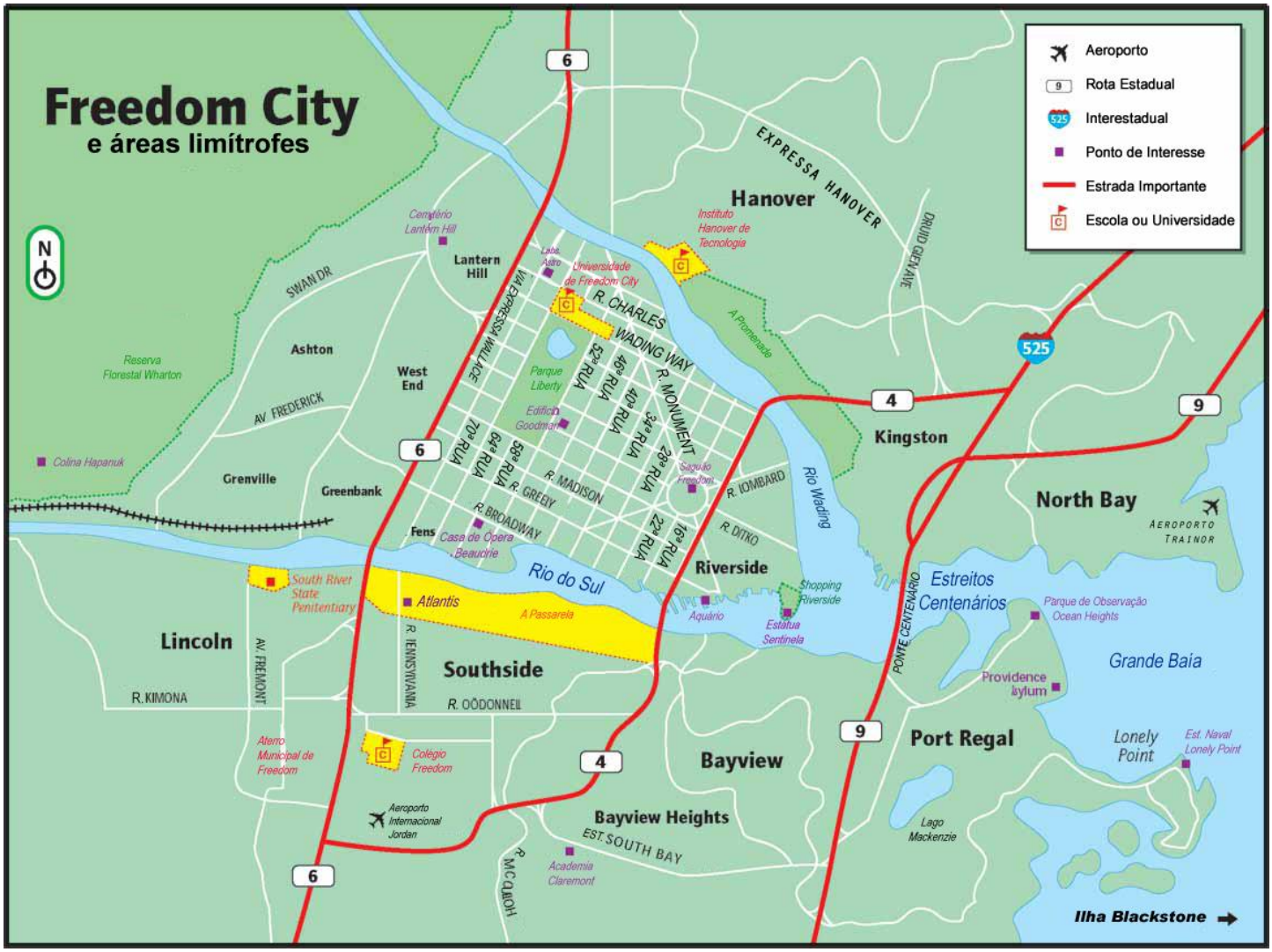
O Centurião foi um membro fundador tanto da Liga da Liberdade quanto da Liga Freedom. Não foi senão até esta época com a Liga Freedom que se tornou claro que os poderes do Centurião incluíam um extenso tempo de vida; apesar de já ter quase quarenta anos de idade na fundação da Liga Freedom, ele ainda parecia como um homem em seus jovens vinte.

Mark Leeds se casou com Laurie Lamont nos anos 50. Eles nunca foram capazes de terem filhos, em grande parte pelas energias cósmicas que alteraram a fisiologia de Mark. Sra. Leeds morreu no final dos anos 80 enquanto Mark continuava jovem e vital (usando maquiagem para fazer parecer que Mark Leeds envelhecia normalmente). Leeds desapareceu em "aposentadoria" depois disso, e o Centurião passou muito de seu tempo em sua identidade uniformizada. Ele foi convidado em várias ocasiões para viver com os ultimanos (vide **Capítulo 4**), mas achou que não podia abandonar suas responsabilidades para com o mundo.

Por grande parte de sua carreira, um dos maiores inimigos do Centurião foi Ômega, que destruiu seu lar natal. Centurião jurou que o mesmo destino não cairia ao seu lar adotivo. Ele finalmente deu sua vida em batalha contra o Senhor de Terminus para salvar o mundo, e todas as nações da Terra choraram sua perda. Freedom City comissionou e dedicou a ele a Estátua Sentinela em sua honra, e o legado do Centurião continua a inspirar uma nova geração de heróis.

Apesar de ter havido um impostor posando como o Centurião retornado à vida, ainda nenhum novo herói adotou o nome e uniforme do Centurião, e sabiamente; ambos são considerados sagrados na comunidade super-heróica.

DISPOSIÇÃO DA CIDADE



Freedom City está situada junto à costa na confluência dos rios Wading e do Sul onde desembocam na Grande Baía, que fazem seus caminhos pelas Montanhas Centenárias até o oceano. A Interestadual passa parte da cidade junto à costa, provendo fácil acesso para todos os pontos da cidade por terra.

O coração da cidade — centro — fica entre os rios enquanto toda a área metropolitana margeia os dois lados dos rios. Southside pode ser encontrada na margem externa do Rio do Sul. A margem norte é Hanover, uma grande comunidade colegial e técnica, lar de vários pequenos estabelecimentos. A oeste está a coleção de subúrbios e a floresta nacional com terreno natural ainda inexplorado e oportunidades para acampamento, alpinismo e outras atividades ao ar livre. O centro da elevação da península gradualmente leva a Lantern Hill, enquanto a região sul ao Aeroporto Jordan. Partes da costa ao redor dos Estreitos Centenários e da Grande Baía se erguem a uma curta distância sobre a água com alguns mirantes litorâneos à disposição. Pelo leste estão várias comunidades costeiras, propriedades particulares e casas de veraneio, algumas datam de séculos atrás.

Os planejadores de cidades projetaram o centro de Freedom City o mais logicamente possível dentro dos limites das rodovias existentes, área terrestre e fatores geológicos. As áreas centrais da cidade são bastante novas, intensamente reconstruídas após a Invasão Terminus, como as comunidades suburbanas a oeste. Empilhadas entre essas áreas, estão as comunidades antigas, abrangendo a fluente Lantern Hill no norte à populosa West End às menos afortunadas regiões de Greenbank e Fens, junto ao Rio do Sul.

O Centro de Freedom City geralmente segue um padrão de grade. As ruas de Leste a Oeste recebem os nomes de proeminentes indivíduos honrados por Freedom City. As avenidas de Norte a Sul são numeradas, começando de Riverside e indo para Oeste para a Via Expressa Wallace. Becos entre os edifícios no Centro são comuns, e geralmente são numerados separadamente das ruas.

Em áreas limítrofes (como Lantern Hill, Hanover e Southside), as ruas tendem a se estreitarem. Existem mais ruas de mão única, rotatórias e cruzamentos entre várias ruas. Essas ruas são mais antigas, então tendem a serem mais estreitas, menos organizadas, e levemente em piores condições. As restaurações do trânsito estão ficando cada vez mais comuns nos dois lados do centro, e as renovações são constantes.

MOVENDO-SE PELA CIDADE

Muitos freedonianos saem por aí dirigindo, e a cidade é relativamente "amigável aos carros", apesar de ocasionais problemas de tráfego, particularmente na área central. Freedom City oferece vários outras opções de transporte, assim como meios de entrada e saída da área do metrô.

DEPARTAMENTO DE TRÂNSITO DE FREEDOM CITY (FCTA)

O governo da cidade tem direito de ter orgulho de seu Departamento de Trânsito, ou FCTA. O sistema cuida do trânsito massivo da área metropolitana, suando uma combinação de ônibus, metrôs e linhas de monotrilho. A própria cidade se orgulha de ter um sistema de transporte em massa que é eficiente e acessível, reduzindo o congestionamento do tráfego nas ruas da cidade. Qualquer parte da área do metrô de Freedom City é alcançável por transporte público (e possivelmente por um pouco de caminhada). Ônibus urbanos correm pela área do metrô com freqüentes paradas. Uma nova frota de ônibus foi posta em serviço apenas há alguns anos.

O sistema de metrô de Freedom se submeteu a intensa reconstrução e renovação após um ataque do Rei-Terra e seus capangas subterranos. Vários túneis do metrô cederam ou estão muito danificados que foi considerado mais seguro selá-los. A ajuda de vários heróis (particularmente Dr. Metrópole) permitiu a escavação de novos túneis e estações. Freedom City atualmente tem um dos mais modernos e eficientes sistemas de metrô do país. Os três correm pela área do metrô, para os limites da cidade, com paradas regulares. Letras (de A até E) designam diferentes linhas de metrô. A Estação Centenária no Centro da Cidade é a mais velha estação de metrô na cidade, aberta durante a celebração do centenário da cidade em 1889.

O orgulho e (normalmente) alegria do FCTA é o sistema de monotrilho da cidade, correndo num anel em volta da área do centro, levando passageiros rapidamente pela cidade. O monotrilho corre numa pista elevada dois andares sobre o nível da rua, com regulares paradas em plataformas ao lado das ruas ou mesmo dentro dos prédios. Duas pistas correm em paralelo, permitindo que os trens corram nas duas direções de uma vez. O monotrilho é um meio popular que os turistas usam para ver a cidade, assim como um barato meio de transporte.

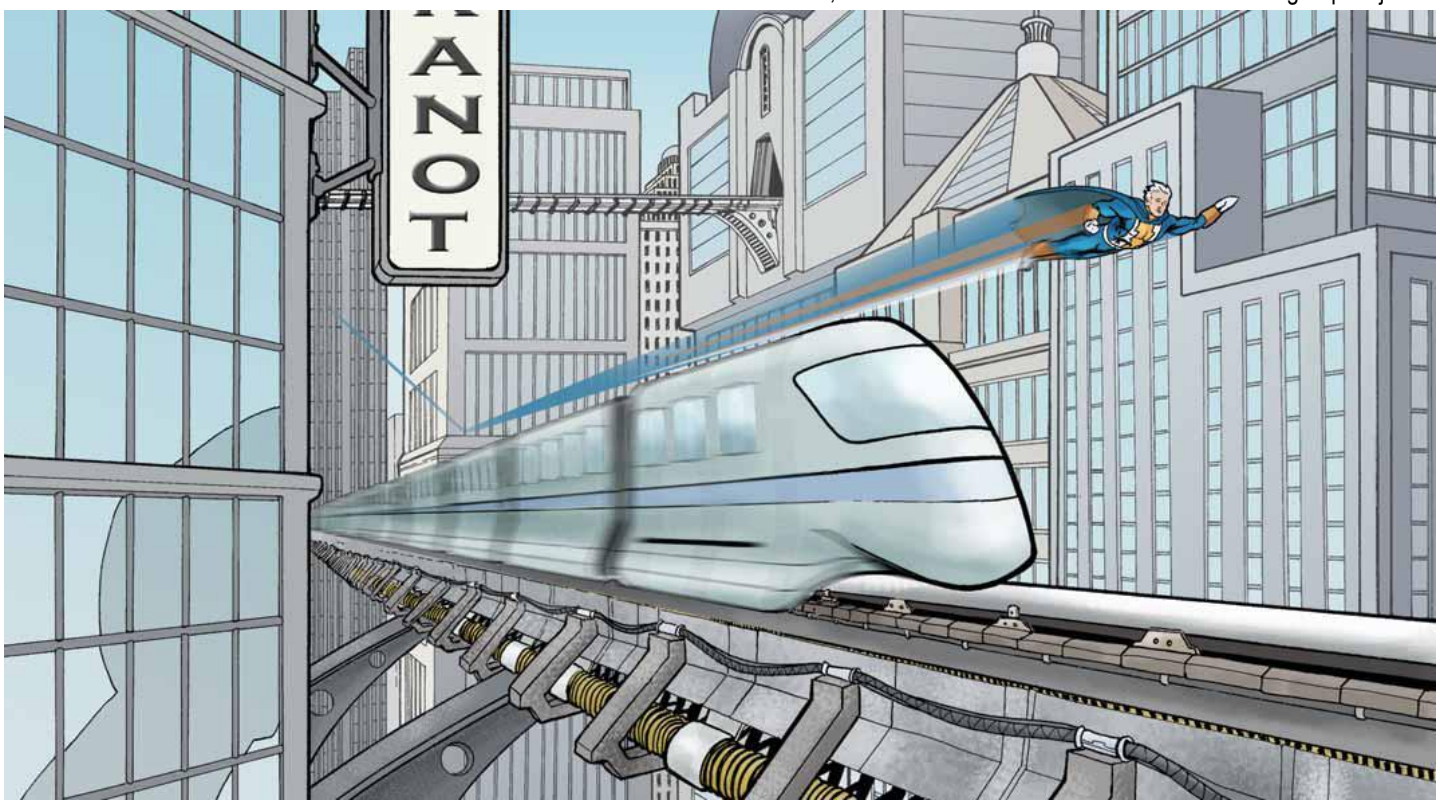
PONTES E AVENIDAS

Quatro pontes conectam a Freedom City central aos distritos limítrofes. A Ponte Lindroos conecta Kingston ao distrito de negócios, enquanto a Ponte Pramas vai de Riverside a Bayview, com a Rota 4 as conectando. Ao oeste, a Ponte Mangold cruza o Rio Wading de Hanover no North End e Lantern Hill, onde a Ponte Mona-Glenn cruza o Rio do Sul de Greenbank para Lincoln com as duas conectadas pela Via Expressa Wallace.

A longa Ponte Centenária passa pelo Estreito Centenário, permitindo à via estadual cruzar entre a Grande Baía e a cidade. A ponte concede uma espetacular vista de Freedom City e é alta o bastante para não interferir no tráfego aquático que entra e sai do Estreito. Infelizmente, a Ponte Centenária também é um popular alvo de criminosos, terroristas e monstros marinhos gigantes.

TÁXIS

Muitos serviços de táxi diferentes operam em Freedom City. O governo da cidade paga para garantir que os táxis da cidade estejam limpos e eficientes. A primeira companhia de táxis na cidade foram os vermelhos e brancos Táxis Liberdade, os onipresentes Táxis Amarelos, e F. C. Táxi, os verdes e pretos táxis dirigidos pelos estudantes do Colégio Freedom, onde a renda é direcionada ao fundo do colégio que ajuda a



pagar as aulas de motorista. A mais nova e menor das companhias de táxis é a NETáxi, uma afiliada ao serviço USNet que provê requintados táxis prateados com espaços para PDA's e Laptops para que ninguém (especialmente empregados da USNet) percam um encontro ou um e-mail enquanto presos no tráfego.

O TÁXI FANTASMA

Um incomum "serviço de táxi" também aparece em Freedom City. Desde os tempos coloniais, freedonianos em problemas e em desesperada necessidade de transporte se viram confortados por um misterioso táxi — pode ser um cavalo e carruagem ou a maioria dos automóveis modernos — que os leva de maneira rápida e segura. Enquanto na presença do motorista, as pessoas nunca sentem qualquer incômodo, e de fato ficam calmas por sua calma confiança. Apenas depois eles pensam nele e seu táxi como uma estranha experiência. Os locais se referem a ele como "o Táxi Fantasma" e ao seu motorista como "Max". Ninguém sabe de onde o Táxi Fantasma vem, ou para onde vai. Ele parece aparecer quando e onde há necessidade por razões além da compreensão mortal.

FERROVIAS

Uma Ferrovia da União fretada está localizada nos limites da área metropolitana de Greenbank, onde as pistas correm junto ao Rio do Sul. Encomendas chegam aqui de todo o país para vários endereços. Depósitos em Greenbank cuidam das que entram e deixam a cidade, apesar de alguns estarem abandonados hoje em dia. Alguns ocultam bases escondidas ou servem como pontos de encontros para atividades criminais.

Um novo trem bala de passageiros também pára em Freedom City e é um meio popular para turistas chegarem na cidade com estilo. O trem viaja sobre uma trilha magnética, e pára numa estação de trem restaurada ao estilo artístico dos anos 30 nos limites do centro da cidade no North End.

BARCOS E NAVIOS

O Departamento de Portos de Freedom cuida de todas as embarcações que entram e saem da cidade. As docas junto a água vêem todo tipo de barcos, de pesqueiros e rebocadores a grandes cargueiros e fragatas a barcos cruzadores e veículos particulares. Depósitos abrigam a carga até que ela seja embarcada para algum outro lugar. Acredita-se que a Máfia controle uma porção de todos os negócios das docas, e vários depósitos provaram conter contrabando sendo enviado para dentro ou fora do país. Partes do litoral também são lar de espeluncas baratas e bares freqüentados por marinheiros.

AEROPORTOS

Três aeroportos cuidam do tráfego aéreo entrando e saindo de Freedom City. Muitos visitantes à cidade chegam de carro ou pelo ar esses dias, e o maior aeroporto da cidade se expandiu bastante ao longo dos anos.

O Aeroporto Internacional Jordan¸ localizado ao sul da área metropolitana, provê serviço comercial aéreo a muitas cidades dos EUA, Canadá, México e várias cidades da Europa. Vôos diários comuns para cidades próximas partem em base regular, populares com viajantes a negócios.

O aeroporto original foi aberto em 1927, mas expandiu e aumentou em 1962, e de novo a alguns anos atrás, para cuidar do tráfego aéreo aumentado. Os terminais foram extensamente renovados e expandidos, e todas as maiores linhas aéreas dos EUA estão representadas aqui, juntamente com várias outras independentes. O aeroporto tem uma nova garagem de oito andares, junto com quiosques, restaurantes e lojas de presentes localizadas no terminal principal.

O Aeroporto Jameson, na extremidade norte da cidade, existem três avenidas, 50 hangares, e aproximadamente 150 aeronaves em posição. Serviços de frete a cidades próximas podem ser encontrados aqui. O aeroporto é popular como alternativa para viagens de negócios, assim como o local primário de pousos e decolagens para aeronaves privadas.

O Aeroporto Trainor, a norte da Grande Baía, está um simples estabelecimento com aproximadamente 100 aeronaves à disposição que serve em grande parte para aeronaves privadas e vôos particulares. Pilotos locais normalmente se referem a ele como o "aeroporto de treinos" pelo número de pessoas que toma aulas de vôo e o número de aviões particulares aqui.

Várias companhias privadas de helicópteros baseadas nos aeroportos Jameson e Trainor oferecem serviços para viagens curtas, incluindo viagens rápidas dos aeroportos para o centro de Freedom ou para fora dos limites de Port Regal. O Internacional Jordan apenas tem heliportos e serviços para respostas de emergência para helicópteros para ajudar a manter seu sempre ocupado espaço aéreo livre. Vários das maiores construções na cidade têm heliportos, incluindo a Torre GBN e o Federal Plaza. O departamento de polícia usa helicópteros e pequenos zepelins para patrulhas aéreas, e as maiores estações de notícias de televisão na cidade também têm seus próprios helicópteros.

A Estação Naval Lonely Point tem suas próprias rotas e locais, mas eles estão restritos aos aviões militares e helicópteros exceto em emergências.

DISTRITOS DE FREEDOM CITY

Freedom City é sucintamente dividida em quatro distritos principais: centro (ocupando a península central), Freedom norte (norte do Rio Wading) Freedom Sul (sul do Rio do Sul) e Freedom Oeste (oeste da Via Expressa Wallace em direção à Floresta Wharton). Esses distritos são, por sua vez, divididos em várias regiões, descritas aqui.

CENTRO

A área central de Freedom City apresenta construção ultra-modernas, muitas delas criadas pelo Dr. Metrópole. As construções restantes na cidade usam os mais avançados métodos e materiais de construção modernos, fazendo o centro de Freedom uma das maiores metrópoles da América do Norte.

A área do centro é muito mais estéril e "plana", porém. Prédios mostram uma variedade de estilos arquitetônicos e existem vários parques e ruas cheias de árvores, dando à cidade um agradável charme colonial em muitas áreas, contrastando com as modernas estruturas e conveniências.

FREEDOM CITY

LADO OESTE



WATERFRONT

O beira-mar da cidade é localizado junto à ponta da península, alinhado com píers que cuidam do tráfego de embarcações de Freedom City, junto com depósitos abrigando bens sendo embarcados para dentro e fora da cidade. O Waterfront é consideravelmente mais limpo e mais próspero do que em muitas áreas similares de outras cidades do leste, êo que é uma fonte de considerável orgulho cívico para muitos freedonianos.

Os píers oferecem ótimos restaurantes de comida marinha assim como o Aquário Freedom, uma moderna atração turística e local de pesquisa científica. O Píer Dois foi convertido num shopping center, com várias lojas locais e restaurantes.

As uniões trabalhistas da cidade são bem influentes em Waterfront e muitos dos trabalhadores das docas são membros de sindicatos. Assim, isto não causou disputas, já que os trabalhadores são bem pagos e as condições de trabalho geralmente são boas. Apesar disso, o elemento criminal normalmente é atraído para lugares como o Waterfront. O departamento de polícia expressou alguma preocupação sobre contrabando de Southside estar chegando a Waterfront, e fica de olho em embarcações que entrem ou saiam das docas.

LOCAIS DE INTERESSE

Aquário Freedom
Infinity
Shopping Center Píer Dois

RIVERSIDE

Ao sul do litoral está o charme do Velho Mundo de Riverside. A área apresenta vários pequenos parques, ruas com árvores e construções de tijolos. A região é popular com os jovens, particularmente estudantes e artistas, por seus relativamente baixos aluguéis e apartamentos. Riverside está se valorizando, mas não tão rapidamente quanto Midtown ou os subúrbios ocidentais.

O resto da região apresenta pequenas lojas e restaurantes, normalmente abastecidos com fartura. Existem restaurantes vegetarianos e bistrôs, butiques exóticas, pagãs, Nova Era, e livrarias gays e lésbicas, lojas de quadrinhos, lojas de jogos, etc. A rua Meadow é a principal via onde muitos desses lugares podem ser encontrados.

Várias ruas menores em Riverside, como a rua Ditko, são fechadas para todo o tráfego, exceto pedestres (e os sempre presentes locais usando skates e patins), tornando-as locais populares para passeios à tarde e compras. À noite, Riverside oferece vários bares, cafeterias e clubes noturnos, muitos com shows de talentos locais abertos.

O Parque Riverside, junto a Waterfront, é o lar de um dos maiores monumentos de Freedom City, a gigantesca Estátua Sentinela, dedicada ao falecido herói Centurião.

LOCAIS DE INTERESSE

Rua Ditko
Escola de Artes Freedom
A História Sem Fim
Parque Riverside e Estátua Sentinela
Hora da Meia-Noite

WADING WAY

Junto do lado norte da área central está o distrito de negócios de Freedom, centrado em Wading Way. As ruas são alinhadas por casas de cerasina, bancos, companhias de investimento e outros negócios, todos dos quais trocam bilhões de dólares diariamente.

Como o resto da área central, o distrito de negócios se beneficia da infra-estrutura ultra-moderna da cidade, particularmente as redes de comunicação e informação, carregando a tremenda carga de chamadas, fax e e-mails entrando e saindo a cada minuto. Há mesmo um tipo de rede de computadores sem fio dirigida pela Horizon Comunicações (vide pág. xxx) que abastece esta parte da cidade, junto com o Centro da Cidade. Os edifícios do centro são alguns dos mais altos da cidade, torres de vidro e aço ilustrando alguns novos estilos e técnicas arquitetônicas, cortesia do Dr. Metrópole de alguns dos mais famosos arquitetos do mundo.

O monotrilho da cidade corre junto ao limiar do distrito de negócios, carregando muitos para e de seus dias de trabalho. Muitos dos prédios de escritórios têm extensos estacionamentos subterrâneos também. Estacionamento nas ruas pode ser difícil de encontrar e as ruas estão quase cheias de carros. As calçadas transbordam de empresários, normalmente conversando em seus telefones celulares, enquanto fazem seus caminhos entre escritórios, assim como mensageiros, e outras pessoas indo cuidar de seus afazeres.

A assim chamada "Fila Dourada" do distrito dos negócios tem alguns dos maiores edifícios de Freedom. Ela inclui o Rath & Stromberg Plaza, construído pela corporação de investimentos, o Prédio do Banco Eastern Seabord, uma gigantesca estrutura de aço e vidro azulado, e o massivo Pirâmide Plaza, um trio de torres de escritórios triangular postas nos cantos do prédio triangular. As torres triplas são as mais altas construções na cidade. A área também abriga várias lojas, muitas são franquias nacionais muito valorizadas como as da Macy e Neiman Marcus.

LOCAIS DE INTERESSE

Prédio do Banco Seabord Eastern
Pirâmide Plaza
Rath & Stromberg Plaza

CENTRO DA CIDADE

O coração da área central, o Centro da Cidade se ergue em volta do Círculo Centenário, um anel de trânsito onde as estradas diagonais da cidade convergem. O Centro da Cidade é o lar do Federal Plaza e edificações governamentais, incluindo o impressionante Edifício Federal. Também é a localização da Prefeitura e do Saguão Freedom, o quartel general local da Liga Freedom.

LOCAIS DE INTERESSE

Prefeitura
Federal Plaza
Saguão Freedom
Biblioteca Pública de Freedom
Central da Trilha Pináculo

MIDTOWN

A área central de Freedom City, cercada pelas linhas de monotrilho, o Liberty Park, e o Centro da Cidade é chamada Midtown. Entre outras coisas, é a maior área residencial do centro e apresenta várias construções de apartamentos e condomínios.

Midtown também o lar para lojas com o imenso Millenium Mall e várias outras lojas. Existem vários restaurantes de fast-food assim como estabelecimentos de maior escala, pequenos bistrôs e os restaurantes dos ótimos hotéis da área. Um dos mais populares em Midtown é a franquia original do Champion's, localizada do lado do Super Museu.

Do ponto de vista espiritual, Midtown tem várias igrejas, incluindo a Catedral de S. Jorge, localizada no cruzamento da Avenida 52 com o

Liberty Park. A avenida apresenta prédios públicos valiosos e clubes privados, como o Clube Capa & Cartola e a Sociedade Meia-Noite.

Finalmente, Midtown é a localização do Edifício Goodman, o lar e quartel general da mundialmente famosa Família Átomo (pág. xxx).

LOCAIS DE INTERESSE

Clube Capa & Cartola
Castle Comics
Champion's
Prédio do Razão de Freedom
Museu Histórico de Freedom City
Edifício Goodman
Hospital Memorial McNider
Millenium
Mansão da Sociedade Meia-Noite
Millenium Mall
Catedral de S. Jorge
Super Museu

LADO NORTE

O Lado Norte fica a norte do Liberty Park e a linha de monotrilho, centrado no campus da Universidade de Freedom City e focado em companhias de alta tecnologia, como os Laboratórios ASTRO. Pequenas empresas que reúnem estudantes e pessoas na indústria tecnológica são encontradas por aqui, incluindo lojas de computadores, lojas de roupas, pequenos cafés e cafeterias. É um contraste ao próximo Lantern Hill.

LOCAIS DE INTERESSE

Laboratórios ASTRO
Museu de História Natural Hunter
Centro Médico de Freedom
Universidade de Freedom City

PARKSIDE

A faixa de terra entre a Rota 6 e o Liberty Park, cercada pelo Lado Norte e o Theatre District, é chamada de Parkisde. Ela lembra Midtown, mas tende a combinar o ar de alta tecnologia do Lado Norte com as sensibilidades artísticas do Theatre District.

Parkside é o lar de vários apartamentos e condomínios com vista para o Liberty Park, adquiridos por aqueles com dinheiro para gastar. Muitos são casas para os negociantes ascendentes que trabalham no Lado Norte e Wading Way, juntamente com alguns artistas e pessoas da mídia bem sucedidas. Um endereço de Parkside é um sinal certo de que alguém chegou ao palco de Freedom City.

Parkside também é conhecido como lar do Edifício da Rede de Transmissões Globe, não longe do Liberty Park. GBN é uma das maiores mídias no mundo, em posse da New Horizon Media Ltda.

LOCAIS DE INTERESSE

Prédio da GBN
Liberty Park
Museu de Belas Artes Kirby

THEATRE DISTRICT

Ao sul de South Park fica o Theatre District, uma região de pequenos apartamentos construídos em volta de vários teatros locais e clubes que dispõem das melhores vidas noturnas de Freedom City. O entretenimento vai de peças ao estilo da Broadway e ópera a produções de vanguarda de arte performista e concertos de rock.

A ênfase no Theatre District está na performance; shows de galeria e similares tendem a ocorrerem em Riverside. Muitos jovens atores e performistas vivem na área, apesar de algumas reclamações quanto aos aluguéis estarem se tornando muito caras para eles. A verdadeiramente bem sucedida mudança para Parkside ocorre quando acertam em cheio.

A parte leste do Theatre District, onde ele se encontra com o Cento da Cidade, é o lar da gigantesca Liberty Dome, que exibe eventos esportivos e concertos. O Theatre District também apresenta vários pequenos restaurantes e lanchonetes, abertos até tarde para atender o público dos shows noturnos.

LOCAIS DE INTERESSE

Casa de Ópera Deaudrie
Liberty Dome

FENS

O Fens originalmente é um canto do Theatre District na costa de South River. Originalmente uma área pantanosa, foi urbanizada anos atrás para permitir a expansão da cidade e para eliminar os insetos vetores de doenças. Agora um novo tipo de doença infecta o Fens. A área está se tornando progressivamente mais barata de se alugar a cada quarteirão de distância do coração do Theatre District e em direção ao rio e Greenbank.

O Fens é o lar de teatros pornôs desprezíveis e lojas para adultos, um grande número de bares costeiros, e habitações relativamente baratas. Mais do que algumas pessoas têm comentado de que é infeliz que o Fens tenha sido muito poupado do dano causado ao resto da área central por superbatalhas. De qualquer uma das áreas de Freedom City, esta é uma das que deveriam ser melhoradas. Ainda assim, o Fens é mais limpo e menos perigoso do que já foi no passado. O FCPD tem empregado vigilância aumentada na área e a cidade está fazendo o que pode para "limpar" o Fens.

NORTH FREEDOM

A norte do rio Wading, Freedom City é intensamente influenciada pela imagem de "cidade do futuro" combinada com a apreciação para as estruturas do passado. A área de North Freedom é feita de comunidades envolvidas na educação e alta tecnologia, assim como algumas das mais ricas e influentes áreas da cidade.

HANOVER

A maior área de North Freedom é Hanover, cobrindo quase tanta área quanto o centro. Muito de Hanover é focado em pequenas empresas de tecnologia de ponta, particularmente os "e-business" da Internet. Isto é intensificado pela presença do Instituto Hanover de Tecnologia, uma das mais prestigiadas escolas de educação técnica da nação.

Novas oportunidades de negócios ajudaram a revitalizar Hanover. Os valores imobiliários continuam a subir e considerável renovação urbana chegou com a conversão de velhas estruturas e a construção de novas habitações, lojas e outras empresas. O distrito tem um ar de "cidade colégio" nele, com a área próxima ao campus da HIT atendendo às necessidades e interesses dos estudantes e jovens profissionais técnicos.

LOCAIS DE INTERESSE

Instituto Albright
Escritórios do Palavra Diária
O Quarto Mundo
Reformatório de Freedom City

Rua Greeley
Instituto Hanover de Tecnologia
Praça Hanover
Zoológico Hanover
Aeroporto Jameson
Máquina
Escola de Defesa Pessoal do Mestre Lee
Passarela
Auditório Schuster
Parque administrativo da USNet

KINGSTON

A área de Kingston, localizada entre a Rota 4 e a Interestadual, tem mais classe média alta do que Hanover, processando desde a vida estudantil a lugares possuídos por altos profissionais tecnológicos. Apesar de estar próxima a cidade, Kingston ainda continua com um ar suburbano, algo que os residentes locais valorizam e lutam para manter. O valor das propriedades tem aumentado com o passar dos anos, mas as pessoas em Kingston resistem ao desenvolvimento, querendo manter o charme e os aspectos agradáveis de sua comunidade intactos.

NORTH BAY

Da costa da baía até a Rota 9 é a área de North Bay, um distrito elegante de caras casas a beira mar e mansões históricas de algumas das mais ricas famílias de Freedom City. North Bay apresenta exclusivos iate clubes e propriedades de frente para a praia, com poucos espaços de praia pública. Durante os feriados, as mansões de North Bay são lindamente decoradas e há turistas para vê-las.

LOCAIS DE INTERESSE

Iate Clube North Bay
Aeroporto Trainor

WEST FREEDOM

A área da cidade a oeste da Via Expressa Wallace compreende West Freedom. É um contraste entre o novo e o velho, maneiras antigas e progressistas de se fazer as coisas. Isso inclui as velhas e intactas regiões de Freedom City, assim como as recém desenvolvidas áreas que expandiram os limites da cidade.

LANTERN HILL

O lado norte da península junto ao Rio Wading se ergue a uma colina que é o local de um dos mais antigos assentamentos na área de Freedom. Lantern Hill foi construído nos tempos da Revolução e se tornou um dos mais exclusivos endereços para juízes, banqueiros e o "velho dinheiro" de Freedom City.

Esses dias, Lantern Hill não tem sido tão exclusivo quanto costumava ser. Os apartamentos com jardim e casas comuns ainda são maravilhosos exemplos da arquitetura dos sécs. XVIII e XIX, muitas delas submetidas a modernas renovações. A região tem um ar distintamente colonial com ruas estreitas e cheias de árvores, construções de frente de tijolos e pequenos jardins ou jardineiras.

Lantern Hill é o lar de vários locais históricos, da casa do herói da Guerra da Revolução major Josheph Clark ao Cemitério de Lantern Hill e uma das mais velhas casas de oração, a Igreja de S. Estevão. E também é mais conhecido pelas assombrações do misterioso Lantern Jack, místico observador de Freedom desde a Guerra da Revolução (vide Capítulo 5).

Junto com Lantern Jack, Hill é conhecido pelas ocasionais assombrações, visões estranhas ou outros eventos paranormais, normalmente conectados à história colonial da cidade (assim como a caça às bruxas do séc. XVII) ou até mesmo quando Lantern Hill era um local sagrado para as tribos americanas locais.

LOCAIS DE INTERESSE

Cemitério de Lantern Hill
Igreja de S. Estevão

WEST END

Descendo de Lantern Hill em direção a Greenbank está o West End de Freedom City. O West End originalmente era várias pequenas comunidades étnicas que chegaram ao final do séc. XIX. Hoje, eles se misturaram numa comunidade geral, apesar de bolões das culturas originais ainda podem ser encontrados, junto com várias áreas de recém chegados.

É uma área populosa, normalmente de classe média baixa. Casas comuns e apartamentos são comuns, junto com apartamentos jardinados com pátios comuns. Devido às baratas habitações em sua infância, o West End se tornou lar de imigrantes irlandeses, italianos, gregos e judeus. Afro-americanos, hispânicos e asiáticos vieram nos anos seguintes. O West End apresenta os melhores restaurantes étnicos da cidade, particularmente locais de delis e pizzas.

Infelizmente, o West End ainda vê muitos crimes, particularmente de gangues, e o crime organizado mantém uma fortaleza aqui, apesar dos melhores esforços do FCPD. Culturalmente, o West End é espremido entre Parkside e novos desenvolvimentos como Ashton. Isso deixa a área com pouco espaço para crescer, e alguns acham que o crescimento de Freedom City eventualmente significará o fim das velhas vizinhanças à medida que forem sendo demolidas para abrirem caminho para novos desenvolvimentos.

LOCAIS DE INTERESSE

Ashton Mall
Bar Secreto
Igreja de S. Sebastião
Templo Ben David
Hospital Trinity

GREENBANK

Greenbank fica entre West End e o Rio do Sul, mais conhecido como a parada de trem onde as mercadorias entram e saem de Freedom City. É cheio de depósitos, linhas de trem e companhias de carga, onde muitos dos habitantes de West End costumam trabalhar.

Atualmente, Greenbank é uma área em imensa depressão. Freedom City não vê muito tráfego de trens como costumava, e muitos dos velhos galpões se fecharam. A recente extensão de uma trilha magnética para um novo trem bala de altíssima velocidade melhorou as condições em Greenbank e criou novos empregos. Ainda assim, a área é um ninho para ladrões e para o crime organizado e o governo da cidade espera que a nova prosperidade ajude a limpá-lo.

Greenbank é centrado na velha Estação Ferroviária União, por onde os trens entram e saem da cidade. É ocasionalmente usada para contrabando e encontros clandestinos, então a polícia (e os heróis como Antesombra) mantém um olho atento nela. As estações são um ótimo lugar para superbatalhas, com várias coisas para os heróis arremessarem (ou serem atingidos). Galpões abandonados, estações de trem e casas vazias também serviram como esconderijos e quartéis generais para heróis e vilões.

ASHTON E GREENVILLE

As comunidades de Ashton e Greenville são bastante novas, tendo crescido com o passar desses vinte anos. Ambas são limpas, modernas comunidade suburbanas apenas suprindo a demanda de novas casas para as pessoas que se mudam para a área de Freedom. Apesar de alguns pensarem nessas novas comunidades como muito "uniformes", com seis ou sete estilos de casas familiares, muitos acham Ashton e Greenvile agradáveis, com novas habitações, escolas, lojas, etc. Muitos das famílias de classe média de Freedom vivem na área, com mais ainda se mudando o tempo todo.

SOUTH FREEDOM

South Freedom fica no outro lado do Rio Sul que a área central e é o lugar que pode enfrentar os maiores desafios no futuro de Freedom. Algumas partes são afluentes ou classe média, mas outras são repletas de pobreza e infestadas pelo crime, particularmente a influência do crime organizado. Riqueza e pobreza ficam lado a lado na área e o governo espera fazer a diferença ali. Falta apenas ver se isso pode ser feito.

BOARDWALK

O sul de Freedom é mais conhecido por Boardwalk, indo junto à costa de South River entre a Via Expressa Wallace e a Rota 4. Boardwalk é cheio de hotéis e cassinos, já que o jogo de apostas é legal na área (mas não em outras partes de Freedom City, por ordem local). Originalmente construídos durante a época dos gangsteres nos anos 20, alguns dos hotéis mostram sua idade enquanto outros foram recentemente reconstruídos ou renovados.

O dinheiro entra em Boardwalk das pessoas locais e de milhares de turistas de todo o país. O governo local e homens da lei são bem cientes que Boardwalk é cheia da corrupção e influência da Máfia, mas esforços para trazê-la a baixo são recebidos com firme resistência por causa das quantias substanciais de taxas que a cidade recebe de impostos sobre o jogo e outras atividades recreativas junto a Boardwalk. Enquanto a polícia é normalmente intimidada, heróis como Antesombra (vide Capítulo 5) fizeram grande progresso.

LOCAIS DE INTERESSE

Atlântida
Bezerro Dourado
N. Sra. da Misericórdia
Paraíso
Palácio Southside

SOUTHSIDE

Ao sul da Boardwalk fica o distrito de Southside, entre a Rota 4 a leste e a 6 a oeste. Southside é na maioria classe média ou classe média baixa, mas crescentes bolsões de pobreza e crime têm devorado a sociedade por anos. Muitos das casas próximas a Boardwalk caíram de valor porque o crime e atividades de gangues aumentaram. Muitas partes de Southside têm visto casas de craque e traficantes aumentarem, sendo presos pela polícia, para então se mostrarem mais abaixo na rua. As áreas de baixo imposto parecem atrair o crime, e as pessoas são cuidadosas quanto a evitar certas partes de Southside à noite.

A área mais a sul de Southside permanece a mais segura e mais elevada, centrada no campus do Colégio Freedom e no Aeroporto Internacional Jordan. Porém, o valor das propriedades próximas ao aeroporto tende a ser bem baixo, criando um tipo de "zona de interferência" de moradia barata. O Colégio Freedom é tido como o colégio estadual com reputação de "escola particular" e alguns negócios locais (legais ou não) atendem ao interesse dos estudantes do colégio que procurem diversão.

Mesmo Southside está vendo o impacto da prosperidade de Freedom City, com mais dinheiro indo para obras públicas e novas construções. Mas, como dizem alguns, há preocupações de que os contratantes e empresas construtoras estejam pondo mais dinheiro nas mãos do crime organizado, meramente fortalecendo sua posição em Southside.

LOCAIS DE INTERESSE

Construções DeCosta
Eclipse
Colégio Freedom
Aeroporto Internacional Jordan
Reformatório Freedom
Rocket Records

LINCOLN

Ao oeste de Southside fica a região de Lincoln, construída nos anos 50 e 60. Lincoln tem sido uma área predominantemente afro-americana desde o começo e continua assim até hoje, apesar com um número bem grande de hispânicos e outros grupos étnicos. Muitas pessoas que vivem aqui trabalham em locais junto a Boardwalk, mas muitos jovens também se envolvem em gangues e atividades criminais como meio de sair da pobreza da região.

Lincoln foi conhecido como o território do caçador de gangues Vingador Negro nos anos 70. O Vingador foi um membro da Liga Freedom e também operava sozinho na vizinhança. Apesar de ter se aposentado e caído na escuridão anos atrás, Lincoln agora é lar de outro superherói, o adolescente Sônico, que secretamente é um estudante na Escola Joseph Clark e tem freqüentado aulas "extracurriculares" na Academia Claremont.

LOCAIS DE INTERESSE

Aterro da Cidade
Escola Joseph Clark
Centro Juvenil Lincoln
Penitenciária Distrital de South River
Botânica Southside

BAYVIEW

A leste de Southside fica a comunidade de Bayview, entre a Rota 4 e a Interestadual, entre a Estrada da Baía Sul de um lado e o Rio Sul de outro. Bayview é uma comunidade mais afluente que Southside, lembrando Kingston, do outro lado do estreito. Ela tem desde propriedades a beira mar com espetacular vista do Estreito Centenário e Riverside em direção à elevada região próxima à Estrada da Baía Sul, conhecida como Bayview Heights. As propriedades de Bayview são mais caras que a média e há a preocupação comunitária sobre o crime que se expande de Southside. A região observa como estão ficando mais comuns, junto com contratos com a Segurança Fortaleza.

LOCAIS DE INTERESSE

Central de Tratamento de Lixo de Bayview
Academia Claremont

PORT REGAL

Port Regal é similar em muitos aspectos a North Bay, mas é levemente menos afluente e algumas das velhas mansões e casas da era vitoria-

na foram vendidas para negociantes ou viraram pousadas. Port Regal se amontoa ao redor do lago Mackenzie e as penínsulas que ficam na baía. A área do lago apresenta casas mais sofisticadas, particularmente aquelas com frente para ele. O lago é uma área popular para recreação durante o verão e outono, repleto de barcos e outras atividades aquáticas.

Mais ao norte, a demografia se torna solidamente classe média, com o parque de diversões Ocean Heights localizado ao fim da península. Afastado da região aquática, fica o asilo Providência, a antiga mansão vitoriana da família Philips que se tornou hospital mental no começo do séc. XX e continua neste papel até hoje. Alguns mais famosos criminosos de Freedom City estão presos aqui.

LOCAIS DE INTERESSE

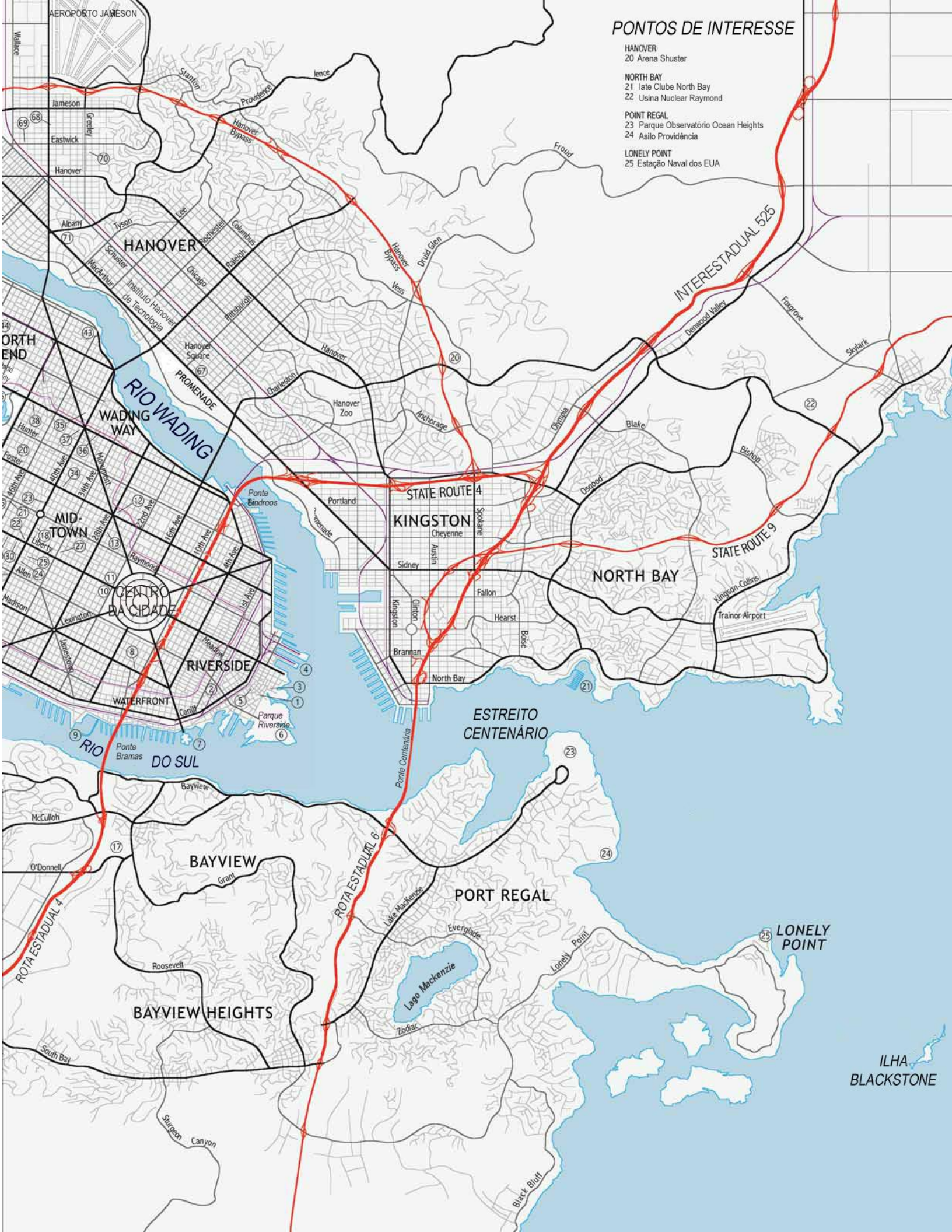
Lago Mackenzie
Asilo Providência
Parque de Diversões Ocean Heights

LONELY POINT

O mais isolado ponto de terra em Freedom, Lonely Point é batizado por seu terreno rochoso e desolado. Existem bancos de areia e plantas rasteiras, mas pouco mais na pequena península. Lonely Point é o lar da Base Naval dos Estados Unidos, e uma simples estrada a leva até Port Regal. A base Naval às vezes serve como ponto de destino para prisioneiros que estejam indo para ou da Ilha Blackstone e normalmente trabalha em cooperação com o Centro de Controle Espacial na Ilha Star.

LOCAIS DE INTERESSE

Base Naval de Lonely Point
Prisão Blackstone
Ilha Star


PONTOS DE INTERESSE
HANOVER
20 Arena Shuster
NORTH BAY
21 Iate Clube North Bay
22 Usina Nuclear Raymond
POINT REGAL
23 Parque Observatório Ocean Heights
24 Asilo Providência
LONELY POINT
25 Estação Naval dos EUA
AEROPORTO JAMESON
HANOVER
NORTH END
WADING WAY
RIO WADING
MID-TOWN
CENTRO DA CIDADE
RIVERSIDE
WATERFRONT
KINGSTON
STATE ROUTE 4
NORTH BAY
STATE ROUTE 9
INTERESTADUAL 525
ESTREITO CENTENÁRIO
RIO DO SUL
BAYVIEW
PORT REGAL
BAYVIEW HEIGHTS
LONELY POINT
ILHA BLACKSTONE
ROTA ESTADUAL 4
ROTA ESTADUAL 6
Ponte Bindroos
Ponte Bramas
Ponte Centenária
Parque Riverside
Lago Mackenzie
Hanover Zoo
Hanover Square
PROMENADE
Trainor Airport
Sturgeon Canyon
Black Bluff
South Bay
Zodiac
Everglade
Lake Mackenzie
Lonely Point
Froud
Druid Glen
Demwood Valley
Foxgrove
Skylark
Olympia
Anchorage
Charleston
Portland
Cheyenne
Spokane
Austin
Sidney
Fallon
Hearst
Brannan
Clarion
Kingston
Boise
Osgood
Blake
Bishop
Kingston-Collins
Instituto Hanover de Tecnologia
Jameson
Eastwick
Greeley
Albany
Tyson
Lee
Rochester
Columbus
Raleigh
Chicago
Pittsburgh
MacArthur
Schuster
Hunter
Foster
Liberty
Allen
Madison
Lexington
Jamestown
Monument
Meadow
Raymond
Canliff
McCulloh
O'Donnell
Grant
Roosevelt
Bayview
Stanton
Providence
Hanover Bypass
Vess
Wallace

CAPÍTULO 2: VIDA EM FREEDOM

Em Freedom City, você pode ver heróis voando pelo céu, zumbis e dinossauros gigantes emergindo do oceano, árvores arrancando suas raízes e destruindo as ruas, e até mesmo prédios ganhando vida. Ainda assim, ela ainda é uma cidade onde milhões de pessoas vivem, trabalham e brincam todo dia.

Como muitas cidades grandes, Freedom City tem um abismo entre ricos e pobres, mas as pessoas nem sempre o notam. Nos altos apartamentos e mansões espaçosas, os ricos têm vidas de luxo, interrompidos por ocasionais planos para roubar ou chantageá-los. Outros não têm tanta sorte e sofrem com péssimas condições de vida, ou trabalham num mundo constantemente mutante que parece não deixar nada sobrando para eles. Alguns nem mesmo têm isso e enfrentam uma vida nas ruas sem lugar para irem. Como nos mundos de pessoas normais e super-humanos, ricos e pobres raramente se misturam.

Apesar das ocasionais tempestades sobrenaturais ou batalhas super-poderosas entre os arranha-céus do centro, muitas pessoas em Freedom levam suas vidas normalmente. Eles vão trabalhar, reclamam sobre o tráfego e construções, saem para almoço e jantar, e vão para casa para suas famílias à noite. Nas noites e fins de semana, eles encontram tempo para saírem e aproveitar algumas das únicas coisas que esta cidade pode oferecer. Esta é a maioria dos cidadãos — classe média e confortável, exceto quando demônios racham as ruas ou aliens invadem. A vida em Freedom City é muitas coisas, independente das condições de vida e salário, mas certamente nunca é monótona.

Este capítulo fala de diferentes aspectos da vida em Freedom City, das grades empresas e indústrias ao entretenimento, as artes, lojas, serviços de saúde, e todas as outras coisas e aspectos variados da vida na cidade grande.

NEGÓCIOS

Uma das chaves para o sucesso de Freedom City sempre foi seu espírito empreendedor. Freedom tem uma reputação como uma cidade de oportunidade tanto para pequenas empresas quanto para grandes corporações. Essas empresas formam a maior parte da vida diária na cidade e a coluna vertebral de sua economia.

FRANQUIAS LOCAIS

Os negócios locais da comunidade de Freedom City têm várias correntes diferentes e franquias que concorrem com populares negócios nacionais.

LOJAS DE DEPARTAMENTO BROMWELL

Bromwell é uma corrente de lojas de departamento nativa da área de Freedom City. É popular com as classes média e alta e encontrada no centro e nos subúrbios mais afluentes da cidade.

FREEDOM SOUND

Esta corrente de música local tem várias filiais na área metropolitana. Freedom Sound armazena uma extensa coleção de CD's, junto com revistas relacionadas, vídeos, camisas e acessórios. A corrente é popular com os estudantes do segundo grau e ginasial, o que os tornam a maioria dos clientes e empregados.

MERCADO-GO

Esta rapidamente expansiva corrente de lojas de conveniência pode ser encontrada por toda Freedom City e na costa leste. Muitos dos mercados-go possuem ou ficam localizados próximos a postos de gasolina. Eles oferecem uma variedade de itens de conveniência e comidas a um preço mais elevado e ficam abertos 24 horas por dia, eles atraem muitos dos que procuram comida tarde da noite.



SUPERMERCADOS COLHEITA

Uma grande corrente de supermercados que tem várias lojas por toda a área metropolitana de Freedom. Supermercados Colheita sempre incluem uma padaria, farmácia, doceria e uma pequena banca de jornal.

VIDEOTECH

VideoTech é a maior corrente de locadoras de vídeo independente de Freedom. As lojas têm um ar "hi-tech" e oferecem descontos especiais para aluguéis populares. A corrente aluga DVD's e fitas VHS, players de DVD e VHS, e jogos e consoles de vídeo games.

LOJAS PROEMINENTES

Junto com as lojas de franquias, Freedom City apresenta várias lojas independentes e empresas.

JOALHERIA IRMÃOS HAAS

Esta é uma das mais antigas e mais respeitadas joalherias da cidade. Após a perda da loja como resultado de uma super-batalha, Nicholas e Raymond Haas reconstruíram seus negócios com uma mais nova e mais cara loja. Os irmãos são bem conhecidos por aparecerem em seus próprios comerciais de rádio e televisão, normalmente falando sobre seu pai começou no ramo joalheiro.

MILENNIUM COMICS

Considerada a melhor loja de quadrinhos da área metropolitana de Freedom, a Millenium Comics passou de uma simples loja para três ao longo do ano passado. Os clientes chamaram a destruição das caras coleções da loja principal num incêndio de uma tragédia de proporções épicas, mas o dono Jerry Webster conseguiu recuperar o acervo ao nível anterior e acrescentou algumas coisas. Os clientes podem encontrar milhares de volumes de capa dura, junto com uma ampla seção e revistas em quadrinhos memoráveis.

A HISTÓRIA SEM FIM

Este pequeno antiquário de livros repousa abaixo de um prédio em Riverside, uma placa de madeira com seu nome sobre a porta. O dono Andrew Orlando trabalha na loja e mora no andar de cima. Ele é um corpulento e barbado cavalheiro com



DEMOGRAFIA DE FREEDOM CITY

Tamanho: 400 km² (área metropolitana)
Altitude média: 28 m
Clima: Temperado

POPULAÇÃO

Área metropolitana: 3.812.500
Força de Trabalho Civil: 2,9 milhões

ESTATÍSTICA RACIAL

Caucasianos: 53%
Africanos: 20%
Latinos: 18%
Asiáticos: 6,7%
Nativo-americanos: 0,9%
Outros: 1,4%

PRINCIPAIS RELIGIÕES

Igreja Metodista Unida
Igreja Unida de Jesus Cristo
Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias
Igreja Batista do Sul

ESTATÍSTICAS RELIGIOSAS

Porcentagem de população regularmente freqüentadora de serviços religiosos: 37%
Protestantes: 59%
Católicos: 20%
Judeus: 9%
Muçulmanos: 3%
Budistas: 1,5%
Hindus: 1,2%
Outros: 6,3%

ECONOMIA

Renda doméstica média: $ 41.000
Porcentagem de lares abaixo da linha da pobreza: 8,4%
Desempregados: 3% (área metropol.)
6,4% (total)
Média de preço de imóveis: $ 265.000
Aluguéis médios p/ apto de dois quartos: $ 750 a $ 1.400

POLÍTICA

Porcentagem da população registrada para votar: 63%
Média de votação: 54,8%
Democratas: 45%
Republicanos: 41%
Independentes: 8%
Liberais: 4%
Verdes: 1%
Outros: 1%
Prefeito: Michael O'Connor Jr.

EDIFÍCIOS MAIS ALTOS

Pirâmide Plaza: 100 andares
Edifício Rath & Stromberg: 65 andares
Federal Plaza: 60 andares
Edifício Goodman: 55 andares
Torre GBN: 52 andares
Edifício do Banco Eastern Seaborn: 50 andares

um profundo amor por livros e uma queda por gatos, canários e flores exóticas. Pelo menos um dos vários amigos felinos de Orlando pode ser encontrado deitado ao sol ou próximo o radiador da loja sempre. A loja se especializa em livros "bem amados" (usados), incluindo edições raras. Andrew tem um incrível talento para encontrar volumes raros e ocasionais tombos em tomos de interesses para aqueles versados nas artes arcanas, como seu amigo (e antigo morador de Riverside) Adrian Eldrich (vide **Capítulo 5**).

ROCKET RECORDS

Uma pequena loja de discos no segundo andar de um edifício em Southside, Rocket Records é considerada o melhor lugar na cidade para música de segunda mão, rara e underground. O estoque da loja inclui importados, gravações piratas e gravações de bandas locais. Eles até mesmo têm uma seção inteira de gravações de vinil.

SHOPPING CENTERS

Freedom City apresenta vários complexos de lojas e prédios com coleções das maiores correntes de lojas.

Shopping Center Píer Dois a beira mar tem dois níveis de lojas e restaurantes e algumas grandes correntes de lojas. O píer normalmente apresenta entretenimentos externos com tempo bom, assim como uma seção a céu aberto nas estações de campo e pesca.

Millenium Mall em Midtown é um dos maiores deste tipo na área metropolitana: três andares abrangendo quase nove quarteirões. O shopping possui mais de 150 diferentes lojas e uma extensa praça de alimentação no terceiro andar, apesar da presença de um estacionamento de quatro andares anexo ao prédio.

Ashton Mall, que só foi aberto recentemente, atende às necessidades de compras para residentes dos subúrbios a oeste da cidade, apesar de terem algumas preocupações a respeito de gangues e "chefes" das áreas mais pobres de West End. Isto, por sua vez, leva a reclamações sobre elitismo e racismo por parte da associação do shopping.

Meadow Street em Riverside apresenta várias pequenas lojas de vanguarda, muitas especializadas em livrarias, galerias, joalherias e butiques.

Greeley Street em Hanover é conhecida como um lugar para se encontrar lojas únicas, butiques, lojas de roupas da moda e cafés às calçadas. É um lugar popular para passar as tardes de fim de semana comprando, comendo e olhando as pessoas.

Praça Hanover, a área próxima ao Instituto Hanover de Tecnologia, conhecida por livrarias e lojas atendendo ao público em idade escolar.

Bayview Mall na Bayview central é um novo shopping center mais conhecido como o local da batalha entre a Nova Geração e um dos mechas gigantes do Doutor Otaku. O estrago ao shopping já foi reparado, e a gerência ficaria desanimada se descobrisse que ele se tornou um ponto de encontro regular de estudantes da Academia Claremont em suas identidades secretas.

MAIORES EMPRESAS

Freedom City tem um dos mais rapidamente crescentes mercados de trabalho do mundo. À medida que o mercado cresce, novas empresas são motivadas a se moverem para a área. Corporações são os maiores jogadores tanto na vida econômica quanto política de Freedom City.

A cidade primariamente atrai empresas baseadas na informação, tanto a mídia e companhias especializadas na distribuição de informação, como casas de transmissão, companhias de pesquisa, telecomunicações e similares. Essas companhias tiram vantagem da infra-estrutura de alta tecnologia e rede de telecomunicações.

CONSTRUÇÕES DECOSTA

A Construções DeCosta é a maior contratante de construção em Freedom City. A companhia é uma história de sucesso local e bastante popular com a comunidade de colarinho azul pelo número de trabalhos que sustenta. É baseada na renovação de uma pedra marrom em Southside. DeCosta produz uma série televisão e mostra imagens de algumas das melhores construções em Freedom sendo reparadas e novos marcos sendo erguidos com o slogan "DeCosta construindo Freedom".



O dono e fundador da companhia é Frank "Buddy" DeCosta, um amável homem que trabalhou na construção e liderou os construtores de Fairhaven antes de começar sua própria companhia. Apesar de constantemente lembrar as pessoas que não tem nada mais que o ensino primário, Buddy ainda dirige uma bem sucedida companhia. Ele se orgulha do trabalho que a Construções DeCosta faz em Freedom.

Rumores sugerem laços entre a Construções DeCosta e a Máfia de Freedom City, que tem laços com os sindicatos da cidade. DeCosta veementemente nega quaisquer dessas alegações, e as investigações da polícia não revelaram qualquer evidência de relação com a Máfia.

Os moradores de Southside conhecem Buddy DeCosta como um homem decente e de família, trabalhador árduo que construiu sua companhia do nada a uma das maiores empreiteiras de Freedom City. Apesar de trabalhar duro para fazer de sua companhia um sucesso, o verdadeiro orgulho e alegria de sua vida são sua esposa Angelina e seus quatro filhos — Mary, Julie, Frank Jr. e Cindy, de idades de 22 a 13.

DeCosta é um homem simples que vai direto ao assunto e fala o que vem à cabeça. Ele nunca hesita em contar a um cliente a verdade e espera o mesmo em troca. Ele é conhecido por ter um pavio curto, especialmente quando surgem insultos e insinuações sobre sua companhia e as práticas de seus negócios. Qualquer sugestão de que a Construções DeCosta esteja envolvida em atividades ilegais, particularmente envolvimento com a Máfia, normalmente dispara um grito furioso vindo de DeCosta.

INDÚSTRIAS DELPHIC

Uma companhia internacional e conglomerado com interesses em Freedom City (e em grande parte do mundo, aliás), Indústrias Delphic está longe de ser um nome familiar. Algumas das companhias subsidiárias são mais conhecidas, e Delphic ocupa um lugar dos escritórios no Pirâmide Plaza no centro onde ela calmamente cuida de seus afazeres diários.

CONSTANTINE URALLOS

O que não é inteiramente sabido é que o rico controlador das Indústrias Delphic, o magnata grego Constantine Urallos, é também um mestre do crime. Apesar de parecer um charmoso idoso em seus 70 anos, Urallos na verdade é uma astuta e poderosa figura com laços no submundo. Seus quatro casamentos terminaram em repentinas e trágicas mortes de suas esposas, apesar de nenhuma incriminação ter sido provada.

CONSTANTINE URALLOS				NÍVEL DE PODER 3	
For 10	Des 11	Con 16	Int 18	Sab 18	Car 18
Perícias: Blefar 10 (+14), Diplomacia 8 (+12), Reunir Informação 10 (+14), Conhecimento (negócios) 8 (+12), Conhecimento (eventos atuais) 6 (+10), Conhecimento (manha) 6 (+10), Notar 4 (+8), Profissão (presidente) 10 (+14), Intuir Intenção 8 (+12)					
Feitos: Conectado, Contatos, Bem Informado					
Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), Defesa +3, Derrubar -1, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +3, Fortitude +4, Reflexos +1, F. Vontade +8					
Habilidades 31 + Perícias 20 (80 graduações) + Feitos 3 + Poderes 0 + Combate 12 + Salvamentos 6 = Total 72					

BRINQUEDOS FUN-TIME

Este manufaturador de brinquedos infantis foi fundado originalmente e possuído pela família Lettam. Desmond Lettam usou os recursos e fábricas da Fun-Time como parte de sua carreira inicial como Garoto Brinquedo (vide **Capítulo 6**).

O controle da Fun-Time passou para outros regentes após a prisão de Lettam. Eles instalaram novas gerências e a Fun-Time está de volta aos eixos, sem seqüelas de suas conexões com o Garoto Brinquedo. Na verdade, a gerência planeja produzir uma linha de brinquedos baseada em alguns dos mais famosos projetos e êxitos do Garoto Brinquedo. Provoque isso ou não uma resposta do terrível construtor de brinquedos.

CONGLOMERADOS GRANT

Conglomerados Grant é uma companhia multinacional supervisionando vários interesses de alta tecnologia. O verdadeiro interesse dos Con-

glomerados Grant e seu proprietário, Jonathan Grant, é o lucro a todo custo.

Desde os anos 80, os Conglomerados Grant usaram diferentes esquemas para gerar super-humanos. A companhia preferia métodos que envolvessem vários tratamentos de drogas e alterações genéticas, algumas técnicas derivadas dos trabalhos de cientistas nazistas (baseados nos segredos genéticos de Ultima). Vários experimentos enlouqueceram ou morreram no processo, mas algumas histórias tiveram êxito, mais notavelmente o processo DNAscenção e algumas melhorias cibernéticas.

Heróis já fecharam várias subsidiárias dos corruptos Conglomerados Grant ao longo dos anos, mas a corporação central cuidadosamente se exime da responsabilidade. Ela sacrifica uma subsidiária e sua gerência sempre que as coisas ficam quentes demais, mudando a atenção para outro lugar. Até agora, ninguém foi capaz de provar qualquer erro da parte dos Conglomerados Grant ou do próprio Jon Grant.

JONATHAN GRANT

O dono dos Conglomerados Grant mudou um pouco desde sua juventude nos anos 70, quando ele era parte da contra-cultura hippie e das drogas. Isso despertou o interesse de Grant na química e seu envolvimento no nascente mercado de designer de drogas. O dinheiro que fez em suas primeiras "aventuras entrepeneurais" iniciou os Conglomerados Grant, permitindo-o continuar a desenvolver novos e mais poderosos meios de "melhorar na experiência humana". Hoje, Grant é fabulosamente rico pela criação de remédios e manufatura privada de drogas ilegais e super-humanos artificiais.

Jonathan Grant está nos seus 40, mas apresenta um visual mais jovem, usando seu longo cabelo louro num rabo de cavalo, barba cheia e pequenos óculos. Ele veste trajes e jalecos de laboratório o tempo todo, e sempre tem pelo menos dois guarda-costas "aumentados" à disposição. Ele assume que sua esposa e muitos de sua família sejam leais a ele e não sabem nada sobre suas atividades ilegais, mas sua filha mais velha, Sarah Grant, de 17 anos de idade, secretamente o odeia; ela é uma companheira mutante empática que atende alguns dos pensamentos e sentimentos sombrios de seu pai, e está perto de descobrir a verdade sobre ele e seus negócios.

JONATHAN GRANT			NÍVEL DE PODER 3		
For 10	Des 13	Con 15	Int 19	Sab 16	Car 16
Perícias: Ofício (química) 12 (+16), Conhecimento (ciências biológicas) 12 (+16), Línguas 3 (Alemão, Grego e Russo), Notar 5 (+8), Profissão (presidente) 8 (+11)					
Feitos: Conectado, Bem Informado					
Poderes: Imunidade 1 (veneno), Escudo Mental 7					
Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), Defesa +3, Derrubar -1, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +6, Reflexos +2, F. Vontade +5					
Habilidades 29 + Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 2 + Poderes 8 + Combate 12 + Salvamentos 7 = Total 68					

INDÚSTRIAS MAJESTIC

A Majestic é uma grande corporação internacional com interesses em química e indústria pesada. Sua central corporativa é um prédio de escritórios no centro de Freedom City, e seu proprietário Hieronymus King, vive numa luxuosa mansão em North Bay.

HIERONYMUS KING

O presidente da Majestic está em seus 50 anos, com seu cabelo quase completamente branco e um grande bigode. Ele usa ternos de marca durante quase todo o tempo, ou um blazer sobre um suéter e colete é um padrão quando está a bordo de seu iate, o Rainha do Oceano.

Hieronymus King é um homem astuto e impiedoso. Sua disposição em fazer tudo para aumentar os lucros, incluindo infringir a lei, o torna perigoso. Ele é o mandante de várias operações criminais secretas, tirando grandes somas com apenas um risco mínimo. King voluntariamente paga super-criminosos e se aproveita das necessidades de organizações criminosas, mas apenas se ele tiver parte dos lucros do roubo ou informação. Ele cuidadosamente se retira de qualquer envolvimento, trabalhando através de intermediários e companhias de fachada para provar inocência.

HIERONYMUS KING			NÍVEL DE PODER 5		
For 10	Des 10	Con 11	Int 17	Sab 15	Car 13
Perícias: Blefar 10 (+11), Diplomacia 10 (+11), Reunir Informação 10 (+11), Conhecimento (eventos atuais) 6 (+9), Conhecimento (eventos atuais) 6 (+10), Conhecimento (manha) 8 (+11), Conhecimento (tecnologia) 4 (+7), Notar 4 (+6), Profissão (presidente) 8 (+10), Intuir Intenção 10 (+12)					
Feitos: Conectado, Equipamento 20, Plano Mestre, Capangas 12, Bem Informado					
Combate: Ataque +0, Agarrar +0, Dano +0 (desarmado) ou por arma, Defesa +1, Derrubar +0, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +2, Reflexos +2, F. Vontade +6					
Nota: Distribuir (ou ajustar) os pontos de Equipamento e Capangas de King como desejado para se adequar às necessidades da campanha.					
Habilidades 16 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 35 + Combate 2 + Salvamentos 8 = Total 83					

NEW HORIZON MEDIA

A maior corporação local é o crescente império New Horizon Media com interesses em virtualmente toda mídia local, incluindo a Rede de Transmissões Globe. New Horizon possui estúdios de filmes, jornais, revistas e editoras de livros. Os escritórios de Freedom City da New Horizon Media ficam espalhados em três diferentes arranha-céus na área de Parkside, incluindo a Torre GBN, apesar dos escritórios centrais serem os últimos sete andares do Edifício Hayward, em frente ao Liberty Park.

A New Horizon tem uma provocativa reputação pelo conteúdo de suas notícias e mídias. Alguns observadores da mídia questionam seus padrões e ética, mas a NHM aponta seu sucesso como prova de que apenas dá ao público o que ele quer.

Seu dono é o guru da mídia Henry "Hank" Allard, um homem bem conhecido tanto por seu tino para negócios e grandes gastos pessoais. Já incrivelmente rico, Allard trabalha para aumentar e manter seu império corporativo dia-a-dia.

Allard é um homem que sabe o que quer e vai atrás disso, e que os Céus ajudem quem estiver no caminho. Ele transformou uma pequena fortuna num império corporativo da mídia através de suas perícias de negociação e acurado senso do que o público quer. Essas qualidades, aliadas à sua vontade de fazer o que custa para vencer, puseram Henry Allard no topo da mídia. E ele pretende ficar lá.

Hank Allard tem 49 anos, com um cabelo curto e negro se tornando cinzento nas têmporas e com cavanhaque e bigode. Ele fuma caros cigarros e usa roupas finas e jóias caras (incluindo um conjunto de anéis de esmeraldas). Seus olhos são cinzentos e duros como pedra, particularmente quando está zangado ou quer tirar algo de alguém.

Ao longo dos anos, Hank Allard fez tudo em seu alcance para se distanciar de quaisquer super-heróis ou supervilões. Ele não fala muito a respeito, mas muitos suspeitam que isso tenha haver com um encontro amoroso que ruiu após Quirk ter transformado o restaurante onde estavam jantando num monstruoso arremesso de tortas durante uma super-batalha há dez anos. Desde então, Allard tem evitado qualquer coisa haver com super-heróis, a não ser enviar repórteres atrás de suas histórias (o que eles fazem, afinal, para receberem salários).

COMUNICAÇÕES NOVA

Comunicações Nova é um dos maiores redes de telefonia celular do país. Lojas e quiosques com seu familiar símbolo do sol ardente são comuns por toda a Freedom City e vendem diferentes modelos de telefones celulares. A rede digital da companhia se estende pelo país e continua a expandir sua cobertura. A Comunicações Nova também oferece pagers, sistemas de mensagens por voz e telefones padrão, tudo como parte da "explosão Comunicações Nova", como dizem os comerciais.

Naomi Sinclair, presidenta da Comunicações Nova, é uma sagaz mulher de negócios, que se juntou à companhia na promessa de aumentar sua fatia no mercado. Ela tem cumprido bem mais do que prometeu. O quadro dos diretores está feliz com o desempenho da Sra. Sinclair, incluindo sua decisão de mover a central da corporação para Freedom City. Sinclair, uma mulher de cabelos negros descendente de gregos e ingleses, passa muito de seu tempo cuidado de seus próprios negócios. Ela vive num apartamento na área central e sempre tem seu celular à mão.

FUNDAÇÃO RHODES

Esta firma de investimento, seguro e gerência multinacional construiu e possui o Pirâmide Plaza, e gerencia várias companhias diferentes em Freedom e por todo o mundo. Fundada por Alexander Rhodes nos anos 50, sua presidenta atual é Sophia Cruz. Juntamente com vários interesses de negócios, a Fundação Rhodes é imensamente envolvida em obras de caridade iniciadas por seu fundador.

Em 1979, Tempestade Cerebral, um herói iniciante, morreu defendendo o Pirâmide Plaza de uma Liga Freedom sob controle mental dos Descendentes de Sobek; seu heroísmo conseguiu tempo precioso para que o Escaravelho libertasse os heróis do controle dos Descendentes ao custo de sua própria vida. Tempestade Cerebral ganhou uma membresia póstuma à Liga e os dois heróis foram honrados com estátuas na Colina dos Heróis.

USNet

A companhia que mais rapidamente tem crescido em Freedom City é o serviço de provedor de Internet USNet, "a companhia on-line dos EUA". Ela oferece serviços on-line e acesso à Internet a milhões de clientes. Os escritórios centrais ficam localizados num complexo de vários andares de tijolo e vidro em Hanover. USNet juntou milhões de dólares na melhora de sua extensa rede de modems e servidores pelo país, arruinando reclamações sobre a rentabilidade dos serviços on-line da companhia.

A companhia é o sonho infantil do empresário Scott Hamilton. Hamilton acredita que a Internet eventualmente abordará todas as formas de comunicação e mídia. Ele posicionou sua companhia para ser um dos primeiros provedores deste serviço. USNet tem um dos primeiros provedores a fundir um navegador com seu próprio software, expondo muitos clientes à Rede Mundial pela primeira vez. A companhia oferece hospedagem de páginas como parte do pacote padrão de membresia, tornando-a um explosivo sucesso nas companhias de alta tecnologia de Freedom.

A companhia ultimamente tem investido dinheiro em pesquisas de realidade virtual, prometendo prover ambientes virtuais multi-sensoriais. Tais serviços ainda estão em estágio experimental. A pesquisa de ponta atrai vários estudantes internos e formandos do Instituto Hanover de Tecnologia.

USNet tem uma agressiva estratégia de mercado com outro grande provedor de serviços on-line. Eles fundem seu software on-line em muitos dos novos computadores pessoais fabricados pelo Grupo Braunberg, produtores de computadores multi-plataforma com uma fábrica subsidiária e escritório em Freedom City. A companhia também trabalha ao lado da New Horizon Media para prover extenso conteúdo multimídia para os clientes, incluindo às notícias da GBN.com 24 horas e site de informações, e serviços da GBN On-line. Rumores dizem que a New Horizon Media pode se oferecer para comprar a USNet. Se Hamilton está ou não querendo vender é outra história. Seguindo o caminho atual, USN é quem pode ser capaz de comprar a New Horizon Media (apesar de Hank Allard não ter nada para dizer a respeito)!

O jovem presidente da USNet ainda é um fanático por computadores por dentro. Em seus joviais 30 anos, Scott Hamilton usa camisas pólo e jeans azul para trabalhar. De altura mediana com cabelo cor de areia e olhos azuis, Scott usa óculos de armação dourada. Ele não gosta de nada além de falar sobre computadores e sua companhia. Ele fica muito empolgado ao discutir planos para o futuro da USNet e é o que vê como o mais empolgante no campo de negócios no mundo. Ele ainda passa considerável quantidade de seu tempo livre navegando na Internet. Hamilton não está casado e é um pouco tímido perto de mulheres atraentes, apesar de sua real confiança.



BANCOS & FINANCEIRAS

Bancos e financeiras são grandes negócios em Freedom City, particularmente no distrito financeiro de Wading Way. Suas presenças fazem de Freedom City um dos maiores centros financeiros da Costa Leste.

BANCO EASTERN SEABOARD

"E-Sea" é o maior banco de Freedom City, tendo trazido e consolidado várias instituições financeiras menores. O banco faz explosivos negócios provendo rendas para desenvolvedores e novos empresários na cidade. Ele possui considerável quantidade de dinheiro real, o que empresta ou vende como necessário. Ele possui hipotecas em mais propriedades que qualquer outra instituição financeira na área de Freedom City.

O logo do farol azul e branco do banco é uma visão comum em cartazes e outdoors pela cidade, e pode ser encontrado em muitos dos caixas eletrônicos também. Seu anúncio usa o slogan "E-Sea: Fazemos o banco algo fácil!" O banco se provê de rápidos e corteses sistemas

de atendimento ao cliente em todos os seus setores, e agora oferece os serviços do "banco on-line E-Sea".

Uma das maiores preocupações do Eastern Seabord é a necessidade de segurança reforçada em seus ramos de Freedom City. A ameaça de super-criminosos levou o E-Sea a instalar sistemas de segurança e monitoramento mais sofisticados. O banco também confia imensamente na ajuda do FCPD e super-heróis locais para lidar com assaltantes de banco super-poderosos. Super-criminosos roubaram bancos E-Sea várias vezes no ano passado, mas em todas as vezes as autoridades apreenderam os criminosos dentro de 48 horas e devolveram o dinheiro que roubaram.

INVESTIMENTOS RATH & STROMBERG

Uma casa de corretagem em Wading Way, Rath & Stromberg é a maior das companhias do tipo de Freedom City e uma das maiores da América. A companhia, originalmente baseada na cidade de Nova Iorque, transferiu seus escritórios principais para Freedom há vários anos. Terras baratas e a promessa de uma nova e ultra-moderna rede de comunicações eram o bastante para prover qualquer outra coisa que a corporação conservadora precisasse, o que foi pago adiantadamente.

O prédio central da corporação é uma maravilha de desenho arquitetônico moderno, e Rath & Stromberg economizou uma considerável quantia sobre seus rivais em outras cidades por apoiar o estoque de empresas locais de Freedom. A reputação de seus corretores pela integridade e uma história de sólido desempenho ao invés de especulação de alto risco também aumenta o valor da firma com clientes e indústrias. Observadores do mercado dizem que Wading Way tem o potencial para se tornar "a nova Wall Street".

O presidente da companhia é Arthur W. Stromberg, filho de um dos fundadores originais. Stromber é bem conhecido como calmo e conservador homem idoso com um acurado senso e raciocínio rápido. Aos 67 anos de idade, ele tem a energia e disposição de homens de metade sua idade e uma presença de comando a seu favor. Ele é publicamente conhecido por aparecer nos comerciais de televisão e rádio com sua famosa frase: "Se você quer trapacear, visite um cassino. Se você quer fazer dinheiro, venha nos visitar." Em seu tempo livre, Stromberg passa o tempo com sua esposa Anne, seus três filhos e sete netos. A companhia é cheia de especulação sobre quando o "velho" se aposentará e quem o substituirá quando o fizer. A opinião atual é que Strombert ficará ainda por mais alguns anos.

SUPER-HUMANOS E A LEI

A existência de super-humanos criou volumes de leis e precedentes legais ao longo dos anos. Os pontos relevantes da lei super-humana para campanhas em Freedom City são:

- Super-poderes ofensivos são considerados armas, e usar um poder contra alguém é geralmente considerado crime grave a menos que o indivíduo esteja agindo em auto-defesa ou para prevenir um crime.
- Super-heróis não têm que seguir procedimentos criminais a menos que sejam membros da força policial ou outro setor cumpridor da lei. Entre outras coisas, isso significa que super-heróis não precisam ler os direitos de seus criminosos quando fazendo uma "prisão de cidadão".
- Super-heróis podem ser acusados de "força excessiva" se usarem mais do que a força mínima necessária para incapacitar ou conter oponentes. Isto é mais invocado no caso de vigilantes violentos que matam ou mutilam criminosos.
- Identidades secretas são reconhecidas como entidades legais, permitindo que super-humanos uniformizados estabeleçam comércio, testemunhem na corte ou sejam processados sem revelarem suas identidades secretas.
- Super-humanos são figuras públicas, sujeitas ao mesmo tipo de cobertura da mídia como outras figuras públicas.
- O uso de Super-Sentidos e poderes como Telepatia podem ser considerados violação da proibição na Quarta Emenda contra "buscas indevidas". Ninguém pode ser forçado a se submeter a uma busca telepática e provas colhidas apenas por meios extra-sensoriais não são admissíveis em corte.

OUTRAS INSTITUIÇÕES FINANCEIRAS

Muitos outros bancos operam em Freedom City, alguns deles derivam de bancos maiores e outras instituições de empréstimos e uniões de crédito. A União de Crédito Hanover é a maior de seu tipo na cidade, que tem ramos pela cidade e central em Hanover. Do jeito que o E-Sea tem se comportado ao longo dos anos, houve várias fusões e consolidações entre os bancos de médio porte para mantê-los competitivos.

FIRMAS DE ADVOCACIA

Freedom City tem uma substancial comunidade legal com várias firmas de advocacia proeminentes e uma associação jurista com milhares de membros. Os membros do judiciário vão de companhias de advogados poderosíssimas a firmas menores e clínicas legais de auxílio sem lucros. Apesar da Associação Jurista de Freedom City manter um alto padrão de ética, sempre existem advogados querendo fazer o que for preciso para vencer um caso ou fazer uma prisão, e têm tido poucos problemas para encontrar trabalho.

CABOT CUNNINGHAM & CROWLEY

CC&C é uma das maiores firmas de advocacia de Freedom City de mais modos do que se imagina. Fundada em 1766, a firma mudou seus escritórios para a cidade de Nova Iorque de 1866 até 1979, quando se mudou de volta para Freedom.

CC&C é uma firma arrojada, defendendo criminosos capazes de pagar os seus preços e envolvidos em toda espécie de atividades escusas. Seus advogados são atraídos pela reputação agressiva da firma e pelos salários altos. Aqueles que têm sucesso são rapidamente seduzidos pelas vidas de riqueza, poder e influência, assim como o fundador da firma.

Lucius Cabot foi um talentoso advogado na Freedom colonial, mas sempre se importou mais com a vitória do que com a justiça. Em 1768, ele convenceu uma mulher acusada de bruxaria para revelar seus segredos em troca de clemência. Ele invocou um demônio e fez um pacto por riqueza, poder, sucesso e eterna juventude para desfrutá-los. Então providenciou a condenação da mulher e sua morte por enforcamento para guardar seu segredo.

Desde então, Cabot adotou várias identidades pelo mundo, apesar de nunca ter renunciado a escritura de sua casa colonial em Lantern Hill. A pedido de seu mestre demônio em 1979, Lucius se mudou sua firma de volta para Freedom City, posando como seu próprio descendente. Cabot ainda não conhece as razões para esta mudança, mas ele é novamente uma das mais poderosas figuras na paisagem legal da cidade e colhe os frutos de seu sucesso.

As atividades ocultas de Cabot o levaram a atritos tanto com Sirene quanto Eldrich. Apesar disso, ninguém pode provar que sua firma esteja envolvida com algo ilegal, muito menos oculto. O status de Cabot como um ocultista é amplamente conhecido pela sub-comunidade mística da cidade, mas não para todos fora dela.

LUCIUS CABOT			NÍVEL DE PODER 6		
For 10	Des 11	Con 14	Int 15	Sab 16	Car 18
Perícias: Blefar 8 (+12), Diplomacia 8 (+12), Reunir Informação 8 (+12), Conhecimento (arcano) 11 (+13), Conhecimento (história) 10 (+12), Performance (oratória) 9 (+13), Profissão (advogado) 9 (+12), Intuir Intenção 9 (+10)					
Feitos: Conectado, Ritualista					
Poderes: Imunidade 3 (envelhecimento, doença, veneno)					
Combate: Ataque +2, Agarrar +2, Dano +0 (desarmado), Defesa +2, Recuo -1, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +6, Reflexos +4, F. Vontade +8					
Habilidades 24+ Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 2 + Poderes 3 + Combate 8 + Salvamentos 3 = Total 68					

HARTFORD, GRAYSON & COLE

A maior firma de advogados em Freedom é a Hartford, Grayson & Cole. É uma companhia relativamente nova formada pela parceira de duas firmas: Hartford & Cole e a Grayson e Associados. Ambas companhias de 25 anos eram sólidas antes de se unirem para formar uma parceria com tremenda experiência legal e uma imensa lista de clientes. Eles cobrem todas as áreas do espectro legal de taxas e leis corporativas a leis criminais, civis e matrimoniais. O sócio sênior é Anthony Grayson, um experiente advogado com mais de 30 anos de experiência legal.

NELSON & BANNERLY, CONSULTORES LEGAIS

A firma de advocacia de Nelson e Bannerly opera em West End e cuida de uma variedade de casos, a maioria questões civis. A firma tem estado em operação por dez anos e eles são bem conhecidos na área. Em adição a casos de injúrias pessoais eles também movem processos contra grandes companhias envolvendo dívidas e casos de negligência. Uma pequena firma de dois parceiros e um sócio, Nelson & Bannerly operou fora da visão de muitas pessoas até que ganharam maior notoriedade contra a Seguros Consolidated há alguns anos e forçaram a seguradora gigante a pagar vastos lotes de propriedades destruídos na Invasão Terminus.

SEGURANÇA

Apesar do FCPD poder ser responsabilizado para cuidar da questão uma vez que um crime ocorra, muitas pessoas e empresas de Freedom City querem tomar cautelas extras para prevenir crimes. Eles confiam em várias companhias privadas de segurança operando dentro e fora da área metropolitana, todas atendendo a uma variedade de clientes diferentes. Apesar do pessoal de segurança contratado receber treinamentos sobre como lidar com situações perigosas, seu principal trabalho é observar e relatar à polícia, não serem heróis e fazerem prisões, particularmente quando super-criminosos estão envolvidos.

SEGURANÇA FORTALEZA

Segurança Fortaleza, baseada em Hanover, oferece pacotes de segurança para clientes residenciais e pequenas empresas. Seu slogan é "Transforme sua casa num castelo com Fortaleza" e adesivos de "Protegido por Fortaleza" são comuns em regiões mais afluentes como Bayview, Kingston e North Bay. Pessoal uniformizado de segurança patrulham áreas de "alto risco" (ex.: áreas que pagaram por serviço adicional), e relatam qualquer coisa suspeita às autoridades.

SERVIÇOS DE SEGURANÇA TITÃ

A Titã se descreve como uma companhia de consultoria de segurança de tecnologia de ponta para empresas e grandes organizações. Eles oferecem uma consulta completa de segurança e contratação de serviços. Eles supervisionam um local, planejam sistemas de segurança para atender às suas necessidades, sugerem preços para a instalação e oferecem pessoal treinado, de técnicos a guardas de segurança. O logo do "T" circulado da companhia é comum em janelas do centro, junto com vigias noturnos usando o mesmo logo em seus uniformes verdes.

EDUCAÇÃO

Freedom City é chamada de "Cidade do Futuro" e realmente tenta fazer jus ao nome com suas escolas. O prefeito O'Connor sempre fez da educação uma prioridade na cidade em muitos de seus discursos, pois "aprender abre as portas da oportunidade para novas gerações." Freedom City apóia imensamente suas escolas públicas e instituições de ensino superior.

ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS

Freedom City é dividida em vários distritos escolares, cada um com escolas básicas, ginasiais e médias. Escolas básicas e ginasiais normalmente são encontradas juntas no mesmo prédio, enquanto os distritos às vezes dividem escolas de ensino médio. A cidade tem mais de 25 escolas, com dois ou mais em construção para atender à demanda.

O governo da cidade faz cada esforço para garantir a qualidade da educação para os estudantes, apesar de haver algumas preocupações estruturais quanto a tamanhos de classes maiores. Famílias de Southside e partes de West End estão preocupadas sobre a segurança de seus alunos em escolas de ensino médio e até mesmo nas séries anteriores. A polícia e oficiais da escola têm programas para manterem as escolas livres de armas e drogas e limitar as atividades de gangues e crimes juvenis relatados na área.

COLÉGIO JOSEPH CLARK

Este colégio em Lincoln já viu dias melhores desde que foi construído nos anos 60. A escola enfrenta problemas como o crescimento das classes e encolhimento do corpo docente com a ausência estudantil, problemas com drogas, violência de gangues e gravidez adolescente. Ao longo do ano, o dedicado corpo de professores da escola trabalha para manter os estudantes aprendendo e fora de problemas, mas não têm tido sucesso.

O Colégio Joseph Clark se tornou foco de maior atenção nos últimos anos por causa do jovem herói Sônico (vide Capítulo 5) tem se mostrado nas instalações da escola várias vezes. Alguns suspeitam que Sônico seja estudante do CJC, apesar de não haver nada que prove isso. A administração da escola escolheu respeitar a privacidade do estudante e não pediu qualquer prova.

COLÉGIO FRANKLIN D. ROOSEVELT

O Colégio Roosevelt é uma escola de ensino médio pública na área de Midtown de Freedom. Ela se beneficia de novos meios, mas ainda tem muitos dos mesmos problemas que infestam todos os colégio americanos, como drogas, violência e problemas legais. O corpo docente e pessoal da escola trabalham duro para garantir um nível de educação de qualidade para seus estudantes, mas normalmente são mais considerados assistentes sociais, conselheiros ou oradores em palestras. A

maioria do corpo estudantil é feito de adolescentes que variam de interesses entre trabalhar duro e se divertir com os amigos. Todos os jovens problemáticos costumam ser sempre os mesmos. O Colégio FDR tem um bem sucedido programa atlético e seus jogos de futebol e basquete são bem disputados.

ACADEMIA CLAREMONT

A Academia Claremont é uma prestigiada escola particular em Bayview Heights. A Academia, fundada em 1871 pelo Dr. Charles Claremont, manteve um pequeno e exclusivo corpo estudantil. Nos últimos anos, a procura pela escola lentamente diminuiu enquanto os estudantes procuravam novas escolas particulares na área de Freedom City.

A escola foi forçada a fechar as portas em 1993 devido a severos danos que não puderam ser reparados na Invasão Terminus. Ela foi reconstruída e revitalizada com dinheiro de Duncan Summers, que também se tornou o novo diretor da escola quando ela reabriu. Desconhecido para grande parte do mundo, Summers já foi conhecido como o herói mascarado Corvo, um papel agora assumido pela sua filha Callie e a Academia Claremont agora serve como escola para superheróis em treinamento. Vide o Capítulo 5 para maiores informações.

ENSINO SUPERIOR

Freedom City tem bastante orgulho das instituições de ensino superior, todas reconhecidas entre as melhores do país. Todas elas expandiram suas capacidades para acomodar mais pessoas ao longo dos anos.



UNIVERSIDADE DE FREEDOM CITY (FCU)

A Universidade de Freedom City (FCU) ocupa um espaçoso campus em North End entre o Liberty Park e o Rio Wading. A escola foi estabelecida em 1825 e foi extensivamente expandida e renovada de seu único prédio original e campus de pequena área. Apesar de alguns a considerarem o menor colégio na cidade, seu desempenho e prestígio em muito superaram os do antigo Colégio Freedom.

O campus por si cobre quase duas milhas quadradas de North End, abrangendo mais do que um conjunto de prédios (conhecidos como "saguões"). O campus apresenta paisagismo moderno e calçadas com árvores entre os prédios, ladeados com dormitórios, fraternidades e lugares de cerimônias, e outras edificações para os estudantes. Todas as edificações da universidade são patrimônios artísticos, incluindo a rede de computadores do campus.

A FCU é notável por seus programas de artes liberais, com uma faculdade de nível mundial para Inglês, história, filosofia e comunicações. Seus programas de negócios se tornaram nacionalmente renomados e intensamente associados a formas ao longo de Wading Way. Os programas científicos da universidade são bem recebidos, mas ofuscados pelos do HIT. FCU também é bem conhecida por sua escola médica e programas de graduação escolar em advocacia.

COLÉGIO FREEDOM

Localizado em Southside, o Colégio Freedom é o mais antigo colégio na área de Freedom, apesar de ficar fora da cidade propriamente dita quando foi construído e aberto e 1799. Apesar de ter sido considerado igual aos colégios da Liga Ivy e escola preferida para os privilegiados da cidade, ele não testemunhou o teste do tempo assim como os outros. Suas instalações e materiais normalmente estão desatualizados e adquiriram uma reputação de "colégio festa". Desde 1957, sua gerência tem sido menos cara que outras escolas de Freedom, normalmente tornando-a a única escolha para famílias de baixa renda. Para os estudantes voltados ao esporte, o Colégio Freedom é intensamente envolvido nos esportes colegiais, apesar de haver rumores de que alguns estejam relacionados às famílias da Máfia.

Tem havido esforços para melhorar o Colégio Freedom recentemente em suas instalações, reputação e equipamentos. O prefeito e Quadro de Confiança do colégio não gostariam de nada além de verem o Colégio Freedom restaurado à glória de sua arquitetura colonial assim como excelência acadêmica moderna, mas o processo tem sido lento se comparado às várias melhorias feitas em Freedom City.

ESCOLA DE ARTES DE FREEDOM (FREESA)

A Escola de Artes de Freedom, ou "FreeSA" como é localmente conhecida, está localizada na área de Riverside, não muito longe da Rota 4 e a linha de monotrilho. Projetada para encorajar e aumentar as artes em Freedom, ela atraiu estudantes de todo o país para suas excelentes instalações e faculdade. A escola se foca na educação das artes, oferecendo todas as belas artes como pintura e desenho à dança, música ou artes performáticas.

Alunos da FreeSA tendem a terem um lado obsessivo sobre a escolha de suas disciplinas artísticas; eles precisam ser, já que os requerimentos para a entrada na escola são altos, e há uma longa lista de espera para ser atendido. Juntamente com assistir às aulas, os alunos normalmente aparecem em shows e recitais para seus colegas e público. Eles também regularmente apresentam ou exibem seus trabalhos em galerias e clubes de Riverside e do Theatre District.

INSTITUTO HANOVER DE TECNOLOGIA (HIT)

Localizado próximo ao Rio Wading e a FCU, está o Instituto Hanover de Tecnologia, ou HIT. Onde melhor aprender as perícias da "Cidade do Amanhã" senão em uma das melhores escolas técnicas da nação? HIT se relaciona favoravelmente com a CalTech e o Instituto Massachusetts de Tecnologia. Ele tem uma rivalidade com a FCU sobre o status dominante de seus recursos científicos comparados. FCU recentemente ganhou pontos por suas instalações serem em média mais novas do que as do HIT, apesar da escola estar planejando atualizar suas coisas o mais breve possível.

O campus do HIT se espalha por todo o lado norte do Rio Wading, e ocupa mais de uma dúzia de quarteirões e algumas das mais modernas estruturas. Seu forte foco técnico aborda famosos programas de computação, engenharia, química e física. Enquanto o HIT continua o líder em outros campos, a FCU ofusca o Instituto em biologia e bioquímica. Os alunos do HIT têm reputações não apenas como "fanáticos em ciências" mas também como radicais inveterados, normalmente atacando a FCU ou seus rivais no campus do HIT.

ESCOLA DE DEFESA PESSOAL DO MESTRE LEE

Uma pequena e discreta construção de dois andares de blocos de concreto no norte de Hanover abriga esta escola de artes marciais. Mestre Lee, um velho senhor chinês que imigrou para a América em sua juventude, ensina vários estilos de kung fu para seus estudantes. Atualmente, os estudantes avançados de Mestre Lee cuidam da maioria do ensino sob a orientação atenta de seu sifu.

Apesar de a escola ser um negócio legítimo e bem sucedido, Mestre Lee também a usa como uma frente de pesquisa para estudantes dignos das artes marciais esotéricas que aprendeu de seus mestres na China. Depois de um infeliz incidente em que um de seus estudantes usou suas perícias para o mal, Mestre Lee agora escolhe seus aprendizes mais cuidadosamente.

ARTES E ENTRETENIMENTO

Freedom City por si só já é um centro cosmopolita para as artes, e faz jus a esta expressão através de uma variedade de concertos, museus, galerias e outras atrações que oferece.

MÚSICA

Freedom City tem um ativo cenário musical, apresentando a famosa Filarmônica Freedom, uma orquestra completa com 115 integrantes. Eles fazem apresentações regulares na Casa de Ópera Beaudrie, mas o destaque do ano é seu concerto de Dia da Independência "Que a Liberdade Soe" em Riverside Park, acompanhada por um espetacular show de fogos de artifício. O atual regente da Filarmônica é Arthur Tan, compositor sino-americano bastante conhecido. Tan trabalhou em várias partituras para filmes populares e televisão. A Filarmônica é infelizmente o alvo favorito do vilão Maestro, um dos seus antigos regentes (vide Capítulo 6).

A Companhia de Ópera de Freedom City é uma das melhores da nação, também se apresentando na Casa de Ópera. Eles produzem de seis a oito óperas por ano, atraindo a nata da alta sociedade de Freedom. Enquanto as performances tendem a ter um preço tradicional, há alguns anos a Companhia de Ópera apresentou Pax Centurionus, uma ópera moderna em latim celebrando a vida e a morte do Centurião. Gerard Phillips, o notável soprano que interpreta Centurião, se tornou a celebridade local com este papel, e o show sempre é apresentado com a casa cheia.

Eventos como a ópera e a orquestra tendem a atrair o topo da sociedade de Freedom, tornando-os alvos para criminosos que procuram roubos ou meramente fazendo deles reféns, seja a esmo ou para afirmar um ponto. Personagens jogadores que sejam de classe alta ou influentes em suas identidades secretas podem atender a uma noite de ópera ou balé, assim como qualquer um que procure uma noite de cultura e refinamento, incluindo alguns dos heróis seus PNJ's de apoio.

CASA DE ÓPERA BEAUDRIE

Originalmente construída em 1874 por Richard Beaudrie, a Casa de Ópera tem sido há muito tempo um marco no setor teatral de Freedom City. A Casa de Ópera foi detalhadamente restaurada usando fotografias e informações reunidas da sociedade histórica local após sofrer tremendos danos da super-batalha contra o Maestro e a Liga do Crime. A Casa de Ópera atual é considerada ainda maior que a original mas com pelo menos o mesmo charme e classe do Velho Mundo. A Casa de Ópera Beaudrie é o lar da Filarmônica Freedom e da Companhia de Ópera. Ela também serve como sede de vários outros eventos, incluindo peças, musicais e até mesmo concertos de rock.

DRAMA E DANÇA

Existem mais de uma dúzia de companhias de performance ativas no agitado Theatre District de Freedom City, apresentando tudo desde peças contemporâneas a Shakespeare e balé. Várias das companhias itinerantes se apresentam na área antes de irem para Nova Iorque, Boston ou Los Angeles. As mais populares performances modernas tendem a atraírem maiores públicos, mas visitas do Balé Russo ou da Companhia Real Shakesperiana de Londres vendem bem rápido também. Muitos consideram o moderno Teatro Goodrich ou o elegante Hellman Odeum iguais à avenida Broadway, em Nova Iorque.

BIBLIOTECAS

Freedom City tem aproximadamente 134 bibliotecas, indo das regiões secundárias da Biblioteca Pública de Freedom City a bibliotecas de colégios e universidades. A cidade também abriga coleções privadas como bibliotecas de direito e medicina, sem mencionar a extensa coleção possuída pelo Super Museu e a Sociedade Histórica de Freedom City.

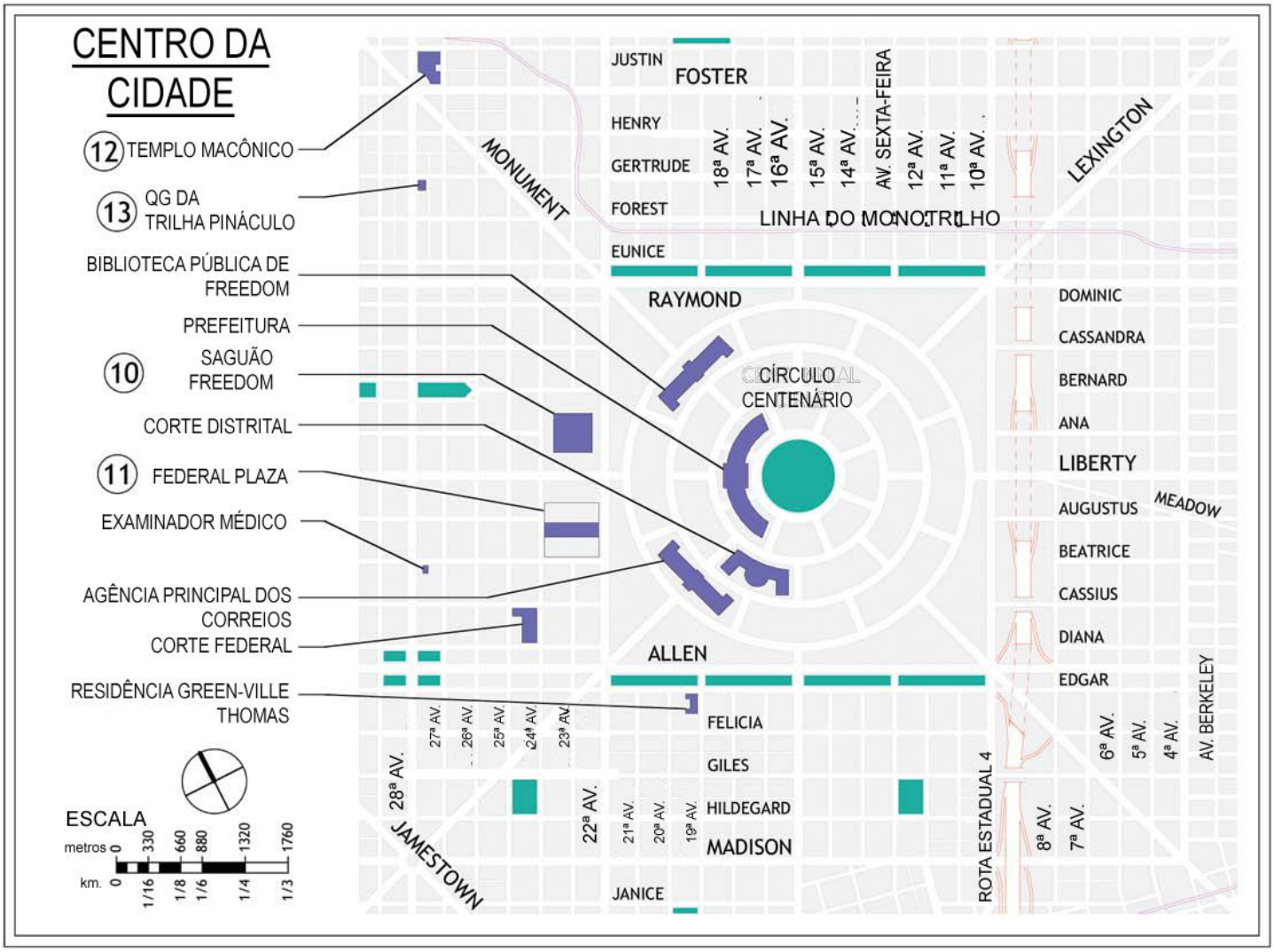
O sistema da biblioteca pública da cidade tem 48 seções pela área metropolitana abrangendo uma coleção total de mais de três milhões de volumes e arquivos dos periódicos de Freedom City pelo passar dos últimos 162 anos. Ela também contém arquivos de microfilmes e microfichas, fitas de áudio e vídeo e informações eletrônicas para apoiar todo o material impresso.

A Biblioteca Pública de Freedom tem um extenso e fácil de usar website, permitindo que os clientes procurem material e reservem ou renovem-nos on-line. O principal segmento da biblioteca da cidade é uma larga escadaria flanqueada por esfinges de pedra apelidadas de April e May (NT.: Os meses de Abril e Maio, respectivamente, em Inglês), apesar de ninguém se lembrar o porquê. Os degraus da Biblioteca Central são um local popular para encontros e descanso assim como ler em tempo bom.

CINEMAS

Apesar de vários historiadores e oficiais cumpridores da lei tentarem fazer vista grossa, Freedom City deve seus incríveis cinemas à Máfia. Durante a Proibição, a Máfia de Freedom investiu muito dinheiro em entretenimentos e distração para a população e inchou sua riqueza. Apesar de muitos cinemas terem se movido a uma gerência independente nos anos 60, qualquer interesse remanescente da Máfia em todos, com exceção dos mais pobres cinemas do Fens foram eliminados pelo fim do primeiro termo do prefeito O'Connor.

Alguns teatros foram construídos na virada do século como casas de vadiagem e depois convertidos, enquanto a maioria deles foram construídos na grande moda de cinemas dos anos 20. Diferente de muitas cidades grandes, os clientes de Freedom nunca experimentaram o moderno cineplex, preferindo seus bem mantidos e amavelmente conservados cinemas. Afinal, com mais de 25 cinemas espalhados pela cidade, eles exibem mais filmes novos e antigos toda noite da semana do que poderiam normalmente serem vistos.



O único cinema realmente megaplex ficava em Greenbank. As esperanças do Shopping Center Greenbank e seu cineplex reviverem a economia da área foram afetadas quando uma rápida batalha entre a Ops FORCE e a tropa de choque destruíram metade da nova estrutura. Desde 1990, a propriedade foi abandonada, apesar de Scott Hamilton ter falado em comprá-la para abrigar o novo centro de tecnologia da USNet e local de testes para seus novos simuladores de realidade virtual. O conselheiro de Greenbank está estático quanto à possibilidade e anseia por ela.

Quando as pessoas são perguntadas a respeito de qual cinema mais gostam, muitos se lembram do Faraó em Hanover com motivos de decoração egípcia. Outros gostam do estilo gótico do Cinema Castelo em Port Regal, com suas pedras negras, esculturas de gárgulas e iluminação de tochas. E também há o Vitoriano, um gigante de três andares dominando o Kanigher Boulevard em Parkside com seu interior de vermelho sangue camurçado e detalhes dourados; o Radiodeum foi há muito tempo abandonado e recentemente renovado após a Gangue Toon foi exposta por usá-lo como esconderijo. As pessoas fazem filas para vê-lo e suas duas telas, desfrutando dos filmes mas também se maravilhando com a carpintaria e os motivos de Art Décor.

MUSEUS

Freedom City tem vários museus e galerias de arte, especialmente nas áreas de Riverside e Parkside. Os museus são populares atrações turísticas e abrigam várias excursões escolares. Muitos deles estão disponíveis para festas particulares e eventos. As galerias exibem o melhor e mais brilhante das comunidades artísticas de Freedom, e são destinos noturnos populares para a "nata" de Riverside.

MUSEU HISTÓRICO DE FREEDOM CITY

Não longe de Liberty Park, este prédio do séc. XIX era uma mansão até 1906 quando se tornou o Museu Histórico de Freedom City. O museu apresenta uma variedade de atrações relacionadas com a história de Freedom City, de sua fundação até os dias de hoje. Muitas das exibições do museu são recriações, apesar de muitos indivíduos terem doado algumas peças genuínas.

A principal atração só tem alguns anos de idade e reviveu o interesse na antiga instituição. Um gigantesco modelo em escala de Freedom City (de cerca de 1908) repousa sobre a redoma central do museu. Após uma batalha contra Delírio e Demência, Dr. Metrópole criou o modelo para ajudar enquanto consertava os danos. Ele recria detalhes exatos que só podiam vir da memória, e não de fotografias ou relatos jornalísticos, com a mais delicada e precisa engenharia. As crianças particularmente amam os cavalos animatrônicos e bugres nas ruas.

MUSEU HUNTER DE HISTÓRIA NATURAL

Logo ao norte do Liberty Park, entre a linha de monotrilho e o campus da FCU, fica o Museu Hunter de História Natural. Um doador anônimo doou os fundos do museu, e Dr. Metrópole e Dédalo da Liga Freedom ajudaram a construir a estrutura atual. A maravilha de três andares e estrutura de aço lembra um templo grego de fora, e dentro o museu

apresenta exibições de arqueologia, antropologia, paleontologia e tecnologia.

A coleção do museu inclui artefatos de antigas civilizações, muitos deles doados por Dédalo ou outros; Adrian Eldrich ofereceu o seu tempo para avaliar ou exibir quaisquer itens de poder místico com Dédalo. Normalmente, os dois criam uma réplica para mostrar o item sem arriscar perda ou abuso. Para deleito dos visitantes mais jovens, uma réplica gigante de um esqueleto de um tiranossaurus rex saúda os visitantes no saguão principal.

MUSEU KIRBY DE BELAS ARTES

Localizado próximo à parada de monotrilho no lado oeste do Liberty Park está o famoso Museu Kirby de Belas Artes. "O Kirby" , como os locais o chamam, contém um grande número de pinturas, esculturas, e outras obras de artistas americanos e internacionais. O próprio museu por si só já é uma maravilha de projeto arquitetônico moderno com dois andares e três alas ladeadas ao saguão principal. O museu faz regulares exibições temáticas, a mais recente uma exibição de "arte urbana" — obras de arte criadas num ou para um ambiente urbano usando ferramentas e técnicas.

O museu sofreu duas vezes em superbatalhas. A espiral de vidro original no topo do prédio quebrou quando usada como poleiro por Titanus, o gorila gigante mutante. Desde então ela foi substituída com um componente cristalino capaz de maior força de tensão. O museu também perdeu várias pinturas impressionistas insubstituíveis e mais de uma dúzia de estátuas quando o Filisteu saiu à destruição. Desde então, o museu intensificou a segurança, e ninguém é permitido dentro de 1,5 m de qualquer obra de arte sem autorização especial.

SUPER MUSEU

A mais popular atração de museu em Freedom City de longe é o famoso Super Museu na Rua Allen em Midtown. O museu tem amostras exaustivamente detalhadas de supers ao longo da história, incluindo várias aparições dos "homens mistério" nos anos 30, da Liga da Liberdade, e de heróis modernos como a Liga Freedom e a Família Átomo. O atual curador é o historiador Dr. Jerry B. R. Thomas.

O museu tem estátuas fidelíssimas de supers, dioramas, uniformes originais doados e réplicas de várias super-invenções e equipamentos. Existem três pequenos teatros, um para informações e medições dos primeiros heróis dos anos 20 até os 50, outro para heróis modernos dos anos 60 até hoje, e um terceiro para exibições dos vilões e documentários especiais sobre a Invasão Terminus. O museu também tem uma visitada loja de presentes vendendo toda maneira de super-lembrança, incluindo camisetas, estatuetas, revistas em quadrinhos, pôsteres, vídeos e DVD's e mais.

Fora do museu fica uma estátua de 6 m da escultura de bronze "Atlas Triunfante", um homem segurando uma representação da Terra sobre sua cabeça, pelo artista Raul Diaz. Ao lado do museu fica o restaurante temático original Champion's. O dono e fundador Todd Champion ajudou a suprir muitos dos exemplares do museu, e outros mais podem ser encontrados dentro do próprio restaurante. O Champion's faz um tremendo sucesso, e ocasionalmente é visitado por um ou mais heróis residentes em Freedom, tornando-o o mais popular para turistas que esperam ver um super-herói.

O Super Museu é um grande lugar para heróis visitarem em suas identidades secretas ou uniformes. Eles podem ser convidados do museu para inaugurarem uma nova exibição — talvez até mesmo uma sobre eles! — ou podem apenas passar de visita para dar autógrafos e terem suas fotos tiradas com alguns turistas afoitos. O museu também um lugar adequado para reflexão, onde os jogadores podem ter a apreciação dos legados de heroísmo que vieram antes deles, muitos deles no Salão de Honra, um escuro corredor apresentando estátuas iluminadas dos heróis que deram suas vidas lutando por Freedom City: Andrea Atom, Tempestade Cerebral, Centurião, Halogênio, Hepcat, Mentac, Escaravelho, Tectônico e outros.

Obviamente, o Super Museu também interessa aos super-criminosos. Muitos dos dispositivos à mostra são réplicas, mas alguns são originais, já que são inofensivos (ou assim acreditam os funcionários do museu). Um criminoso pode simplesmente querer o prazer de estragar um lugar importante para tantos heróis, ou usar uma ameaça ao museu para chamar a atenção de um inimigo ou compor uma emboscada.

ARTISTAS NOTÁVEIS

Pode haver muitos mais artistas em Freedom City do que a população de algumas cidades pequenas, mas esses são artistas de Freedom City que se destacam em vários aspectos.

JACQUES CRENAIRE

Estranho para qualquer outra cidade além de Freedom City, a prisão ajudou a criar um dos mais notáveis artistas. L'Enfant Terrible, um super-vilão francês, imigrou para cá e se tornou um inimigo de Hepcat, Lady Liberdade e outros heróis no final dos anos 50. Sua aparência infantil permanente e poderes psíquicos mascaravam uma personalidade profundamente perturbada, mas Crenaire foi eventualmente preso perpetuamente em Blackstone pelos assassinatos de 17 pessoas em 1963. Após mais de uma década de prisão, ele descobriu o talento para a pintura. Apesar de algumas reprovações públicas, exibições de seu trabalho têm acontecido em galerias de arte de Riverside desde o meio dos anos 80. Os lucros de suas vendas vão para fundos de ajuda para as famílias das vítimas.

RAUL DIAZ

O famoso escultor Raul Diaz originalmente veio da Costa Rica, apesar de ter se mudado para os Estados Unidos com sua família quando criança. Ele embarcou em sua carreira como artista como um jovem da cidade de Nova lorque, recebendo apreciação da crítica sobre seu trabalho. Ele encontrou Michael O'Connor Jr. numa galeria em 1991, onde O'Connor comprou alguns dos trabalhos de Diaz para sua própria coleção.

Como prefeito, O'Connor contratou os serviços de Diaz para prover peças para melhorar Freedom City, particularmente a Estátua Sentinela na ponta da península, que é o maior trabalho de Diaz até hoje. Raul agora vive em Freedom City e tem sua própria galeria de arte em Riverside, onde exibe e vende o seu trabalho a pedidos do mundo inteiro. Ele tem um pequeno estúdio de artistas treinados em seu estilo para que não tenha que ser o único a sempre consertar e reparar sua estatuária após alguma super-batalha.

JOAN ENRIKSON

Joan Enrikson é uma pintora afro-americana conhecida pelo seu uso de antigos motivos tribais em suas obras. Ela vive em West End e tem exibido seu trabalho em galerias de Riverside para públicos delirantes. Ela foi comissionada pela cidade para pintar uma série de murais pela área de Riverside, que estão quase completos.

CHRISTINA VALLEY

Sra. Valley é uma fotojornalista e fotógrafa artística que tem feito trabalhos pelo mundo, principalmente na Austrália e na América do Sul. Após anos viajando pelo mundo, Christina se apaixonou por Freedom City e comprou um condomínio em Parkside. Suas fotografias do fronte da Invasão Terminus lhe deram sua fama, mas suas fotos do Centurião caído lhe renderam um Prêmio Pulitzer e é uma das mais famosas fotógrafas do mundo. Desde então, ela tem se concentrado mais em fotografias artísticas. Suas fotografias em Freedom City apareceram em revistas nacionais e uma exibição é planejada no Museu Histórico num futuro próximo.

SAÚDE

Freedom City se preocupa muito com a saúde e bem estar de seus cidadãos e tem alguns das melhores instalações médicas do mundo, tanto em termos de saúde mental quanto física.

HOSPITAIS DE FREEDOM CITY

Hospital dos Veteranos de Freedom City
Centro Medico de Freedom City
Centro Médico de Hanover
Centro Médico da Comunidade de Kingston
Hospital Memorial McNider
Centro Médico de North Bay
Hospital Geral Parkside
Hospital Pineview
Centro Médico de Port Regal
Asilo Providência
Hospital Santuário das Crianças
Hospital Geral de Southside
Hospital S. José
Hospital S. Margarida
Hospital Trinity

CENTRO MÉDICO FREEDOM

O mais adiantado hospital da cidade é o crescente Centro Médico Freedom próximo campus central da FCU. O FMC é afiliado com a universidade e serve como "hospital de ensino" para internos e médicos estudantes. O hospital de 700 leitos tem um quadro de aproximadamente 1.200 médicos e 7.500 empregados totais, incluindo estudantes e voluntários. Muitos dos médicos no quadro são famosos especialistas em suas áreas, incluindo sete especializados em super-humanos, seus poderes e como tratá-los.

O Centro Médico recentemente recebeu uma substancial quantia do governo dos EUA para estudar métodos de triagem e situações de desastre, dois assuntos de importância para Freedom City. Seu pessoal estuda os registros de vários acidentes e desastres naturais — incluindo as grandes superbatalhas e eventos como a Invasão Terminus — com um ponto de vista para formular estratégias para tratar vítimas. O time de trauma do hospital e sala de emergência estão entre os melhores da costa leste.

HOSPITAL MEMORIAL MCNIDER

O Hospital McNider já foi o maior hospital de Freedom City. Ele tem funcionado há muito tempo em Midtown, mas esses dias funciona como o segundo lugar depois do novo e mais moderno Centro Médico Freedom. Membros do Memorial são cientes do status e dos fundos, mas continuam dedicados aos seus empregos. O hospital tem instalações para 500 pacientes e quadro completo médicos e trabalhadores da área de saúde.

ASILO PROVIDÊNCIA

O Asilo Providência fica localizado numa amplamente isolada parte de Port Regal, próximo ao mirante que dá para o oceano. Ele era originalmente posse da família Phillips, uma das famílias fundadoras de Freedom. Sr. Howard Phillips, o patriarca da época, quis que o Dr. Reginald Carter o usasse para estabelecer um asilo para os mentalmente doentes após sua morte em 1908.

Dr. Carter construiu o asilo e serviu como seu diretor por muitos anos, até desaparecer sob misteriosas (e ainda não explicadas) circunstâncias em 1929. o Quadro de Confiança contratou um novo diretor e o asilo continuou operar até hoje. As instalações do Asilo Providência foram imensamente melhoradas desde sua fundação, apesar de ainda estarem atrás nos aspectos artísticos.

Poucos anos atrás, o Quadro de Confiança do Asilo aprovou a proposta de ser uma instalação para o tratamento de super-humanos mentalmente doentes. A atual diretora do asilo, Dra. Ashely Ellis tem grandes esperanças de fazer inovações na reabilitação de super-criminosos. Alguns freedonianos expressam preocupação em pôr convictos super-criminosos de volta às ruas, mesmo que sejam considerados curados.

HOSPITAL TRINITY

Localizado em West End, o Hospital Trinity começou como um hospital público de gerência católica. Posteriormente foi levado à organização de gerência privada em 1989. Houve algumas preocupações em relação às instalações obsoletas do hospital, especialmente quando comparadas aos novos hospitais na área metropolitana. O conselho que gere o hospital, Asceplian Associados, está considerando melhorar a instalação. Trinity tem a distinção de ser o único hospital em Freedom City que nunca sofreu uma batalha super-humana em sua história.

MÉDICOS NOTÁVEIS

Dado a freqüência de superbatalhas em Freedom City, sempre há uma necessidade de pessoal médico para todo o tipo de especialidade de emergência e enfermagem ao chefe de pessoal do FMC.

DR. RANDOLPH COLLINS

Dr. Collins é o chefe de pessoal do Hospital Memorial McNider, e tem bastante orgulho dos feitos de seu hospital durante os dez anos na direção. Ele é devotado em dar aos clientes do hospital o mais alto nível de cuidado possível. Dr. Collins é bem conhecido por sua natureza reservada e por sua aversão aos "mascarados super-poderosos" (como ele os chama). Pelo seu ponto de vista, super-heróis como a Liga Freedom ou a Família Átomo podem ser prestativos durante um desastre, mas na maior parte do tempo, não fazem nada senão lutarem entre si, o que sempre leva a mais mortes.

DRA. ASHLEY ELLIS

Diretora do Asilo Providência, Dra. Ellis é uma santa e uma mártir, dependendo a quem você pergunta. Ela se dedica intensamente em ajudar seus pacientes que podem parecer incuráveis e é visto como "meiga" quando está perto de perigosos e super-poderosos psicóticos. Ao mesmo tempo, ela mantém o asilo funcionando adequadamente e garante que seus pacientes recebem cuidados de qualidade ao invés de simples encarceramento e medicações pesadas. Ainda resta ver se seu trabalho se provará ou não bem sucedido. Ela já desmentiu acusações ao asilo e fez esforços para mudar alguns de seus pacientes para Blackstone. Ashley Ellis é uma atraente mulher em seus 30 anos, com cabelos ruivos ao ombro e saltantes olhos lavanda. Ela normalmente

usa seu jaleco branco sobre uma blusa pastel e uma camiseta escura, e usa óculos de armação preta para leitura.

DR. SERGEI IVANOV

Um imigrante da República Báltica, Dr. Ivanov é um neurologista e talentoso neurocirurgião. Ele escreveu um popular livro sobre estudos psiônicos na antiga União Soviética após trabalhar por um tempo em experimentos secretos soviéticos sobre habilidades psíquicas. Ele foi um sócio da Dr. Mina Kosmova antes de sua transformação na Mente Cósmica (vide **Capítulo 6**). Juntamente com sua prática no Centro Médico de Freedom, Dr. Ivanov prossegue seus estudos em neurologia psiônica sob concessão do governo dos EUA.

DRA. EMILY TANNER

Dra. Emily Tanner é uma relativamente recém-chegada ao Centro Médico de Freedom. Ela espera provar sua teoria pessoal que existe uma explicação biológica para o grande número de super-humanos em Freedom City. Ela planeja enviar suas descobertas iniciais logo para garantir que o Instituto Albright lhe deixe estudar o fenômeno a fundo. Dra. Tanner é uma mulher de cabelos negros em meio aos seus 30 anos, com um forte — há quem diga "obsessivo" — interesse em fisiologia super-humana.

A MÍDIA

A mídia, de jornais a rádio e televisão, é uma força poderosa em Freedom City. A cidade é lar de grandes corporações de mídia e seus cidadãos estão acostumados a um constante fluxo de informação e entretenimento. Naturalmente, um grande foco da mídia de Freedom City está em super-heróis e super-vilões.

MÍDIA IMPRESSA

Freedom City tem vários jornais diários e outras publicações rela-tando os feitos e acontecimentos dos freedonianos comuns supers. Como muitos negócios na cidade, os maiores jornais de Freedom têm feito transmissões ao mercado eletrônico com websites e serviços on-lines para seus leitores.

Os jornalistas de todos os tipos são um padrão dos quadrinhos e podem estar em suas sérias de Freedom City também. Eles oferecem aos heróis acesso a informações novíssimas sobre os últimos acontecimentos e dão grande apoio aos personagens, já que é bom que estejam em problemas. Heróis podem ter identidades secretas como repórteres, editores, fotojornalistas, ou outras pessoas da mídia, enquanto personagens mais jovens podem ser internos, jornaleiros, repórteres novatos ou talvez escritores ou artistas da Castle Comics, recriando as aventuras de suas identidades uniformizadas!

CASTLE COMICS

Uma editora de revistas em quadrinhos de super-heróis, Castle Comics se reinstalou em Freedom City e se tornou a editora oficial dos quadrinhos baseados nas aventuras da Liga Freedom. Eles compraram os direitos das revistas e quadrinhos originais e de Freedom do antigo Grupo Editorial Aurora e desde então têm adquirido licenças para a Família Átomo e vários outros heróis independentes e equipes pelo país. Eles publicam em torno de 30 livros mensais ou bimestrais, mas seus maiores sucessos de venda são Aventuras da Liga Freedom e (para surpresa de todos) Contos do Escaravelho.

O time de escritores e artistas da Castle primariamente cria "quadrinhos reais" baseados em reportagens, junto com entrevistas e informações concedidas pelos próprios heróis (ou às vezes vilões). Diferente de muitas companhias de quadrinhos, Castle mantém dois computadores ligados aos serviços todo o tempo para rastrear as últimas ações dos "seus" super-heróis. Todo esforço é feito para manter os quadrinhos "reais à vida", já que é o que o público exige, apesar da Castle ter tomado certas liberdades quando trata da vida privada de seus heróis e de suas identidades secretas. Naturalmente, eles preferem heróis com identidades públicas, como Capitão Trovão, apesar de algumas controvérsias surgirem sobre o quanto da vida pessoal de Johnny Rocket deve ser mostrado ao público. Assumindo que não há conflitos com os



direitos de um herói, Castle também produz quadrinhos especulando os segredos e mistérios por trás das aventuras e vida de um herói morto.

A Liga Freedom visitou os escritórios da Castle Comics apenas uma vez. Graças às aparições inesperadas de Quirk, eles não provavelmente serão convidados a voltarem lá. É difícil produzir revistas em quadrinhos quando as páginas soluçam ("porque os lápis fazem cócegas!"), divisórias de escritório caem como dominós, escritores são transformados em tiras de quadrinhos bidimensionais e os programas de coloração dos computadores querem imprimir tudo num padrão bizarro.

HERALDO DIÁRIO

Conhecido com o mais conservador jornal de Freedom City, o Heraldo é um diário matutino. Ele se foca em negócios e notícias políticas e seus editoriais apóiam uma causa direitista após a outra. Devido aos

seus freqüentes editoriais radicais sobre crimes e outros assuntos, o prédio do Heraldo e suas imprensas e empregados são alvos favoritos de alguns super-vilões.

A diretora, Lana Loeb, usa o jornal como sua plataforma pessoal para soar uma variedade de tópicos, seguindo sua tradição deixada por seu ex-marido e antigo diretor do jornal, Lester. O Heraldo questionou as práticas orçamentárias do prefeito O'Connor e os esforços da Prefeitura para acabar com a corrupção na indústria de construção.



O jornal questiona as ações da Liga Freedom e de outros heróis quase diariamente. Fazem-se um erro, eles podem esperar ler sobre ele no Heraldo do dia seguinte, junto com um escrachante editorial. Johnny Rocket é um alvo predileto dos editoriais da Sra. Loeb, pois ela questiona se um "sabidamente desviado sexual deveria ser erguido como um modelo de papel para as crianças" ou não. Sua reserva particular de veneno vai para os "vigilantes ilegais" de Southside. "Esses assim chamados heróis estão mais para bandidos armados," de acordo com a Sra. Loeb, "que devem ser presos e tirados das ruas."

PALAVRA DIÁRIA

Um dos menores jornais diários de Freedom, este matutino tablóide vem de Hanover. O Palavra Diária carrega histórias relacionadas à sociedade de Freedom e entretenimento. Ele tem uma excelente seção de artes e entretenimento assim como algumas suculentas colunas de fofocas. Alguns dispensam o jornal como lixo superficial, mas muitos levam seus comentários sobre os restaurantes e atrações locais bem a sério. O jornal também se delicia revelando segredos sujos das celebridades de Freedom, inclusive super-heróis.

RAZÃO DE FREEDOM

O *Razão* é o mais antigo jornal de Freedom City, iniciado em 1847 por Henry Beaumont. Ele tem edições matutinas e noturnas há mais de 150 anos por guerras, desastres, ataques e mais. Mesmo invasões alienígenas e calamidades cósmicas falharam ao tentar atrasar sua publicação, apesar de terem diminuído a uma simples edição diária durante a Invasão Terminus. O lema do jornal é "Tudo Que Você Precisa Saber", e eles o levam bem a sério.

O *Razão* opera no centro de Freedom num prédio equipado com prensas com o nível de obras de arte e equipamento computadorizado. Fletcher Beaumont II é o diretor do jornal, enquanto Jerry Jonas é o editor-chefe. Beaumont escreve uma coluna editorial semanal para a edição de domingo. O diretor tem uma reputação de expressar sua opinião, que é decididamente liberal. O Razão sempre tem apoiado muito os super-heróis da cidade exceto por alguns vigilantes sedentos por sangue ativos durante os anos Moore.

O *Razão de Freedom* é publicado sete dias da semana com domingo tendo apenas uma edição (porém maior). Ele também tem um grande website em cooperação com a USNet, que oferece conteúdo on-line para leitores e acesso instantâneo para novos updates e informações. Até hoje, o website tem tido bastante sucesso, e existem planos para continuar a expandi-lo. Entre duas edições e um website, o Razão fica no topo das notícias sempre, suas fontes e novos itens raramente demoram mais do que poucas horas.

O *Razão* emprega aproximadamente 2.000 pessoas em escritórios do centro, com outros 150 ou mais em sua prensa em Southside. Seu time primário de escritores conta com 55 repórteres para cobrir notícias estaduais e locais, enquanto os departamentos de negócios, esportes e estilo de vida cada um tem um grupo dedicado de cinco a dez repórteres. O quadro ainda tem ganhadores de prêmios e fotógrafos freelancers que capturam imagens para acompanhar as histórias (tanto impressas quanto on-lines). Os departamentos de formatação e gráfica incluem o departamento de webdesing, que está rapidamente crescendo.

O *Razão de Freedom* ganhou vários prêmios Pulitzer ao longo dos seus 150 anos, o mais recente pela sua cobertura da invasão de Ômega à cidade e a morte do Centurião.

RESENHA SOUTHSIDE

Um pequeno jornal semanal publicado em Southside, o *Resenha* se foca na comunidade artística de Freedom City juntamente com vários novos itens e editoriais de interesse para seus leitores. Promovendo uma forte inclinação liberal, o jornal é direcionado aos leitores jovens e adolescentes, e contém uma substancial seção de arte, cobrindo tudo de abertura de galerias a teatro, televisão e cinema. Ele tem grandes classificados e seção de comerciais pessoais assim como uma seção especial que circula entre quatro fatores: artes, música local, panorama dos clubes e gays & lésbicas. Ele também aborda a cultura pop e itens de interesse local. As pessoas normalmente comparam o contraste entre o *Resenha de Southside* com o *Palavra Diária*.

BOLETIM WADING WAY

Esta publicação diária atende aos profissionais de Wading Way, particularmente aqueles da indústria financeira. O Boletim cobre as últimas notícias financeiras, reportagens de mercados, atividades dos grandes empresários, e assim por diante,com um intenso foco na área de Freedom City. O jornal também se tornou popular com negociantes de outras cidades interessados em manter um olho tanto nos acontecimentos fiscais quanto nos fantásticos de Freedom.

REVISTA MUNDO

Revista Mundo é uma das pioneiras revistas de notícias da América, publicada pela New Horizon Media. Cada edição semanal contém histórias das maiores notícias de eventos, política, economia, hábitos sociais e outros tópicos de interesse ao leitor informado. A revista confia no sensacionalismo não mais do que um modo de aumentar vendas, e apresenta jornalismo sério junto de fotografias vencedoras de prêmios.

PERSONALIDADES DA MÍDIA IMPRESSA

Enquanto alguns repórteres se tornam bem conhecidos para seus leitores, muitas pessoas e Freedom nem sequer conhecem os colunistas ou editores, pois seus nomes são mais proeminentes nas páginas inteiras ou entre as manchetes.

FLETCHER BEAUMONT II

O editor e atual dono do Razão de Freedom é Fletcher Beaumont II, descendente do fundador do jornal. Sua família tem possuído e gerido o jornal por quase cem anos, e Sr. Beaumont continua dedicado aos ideais de realismo e informes rápidos. Beaumont é herdeiro de outro legado também. Seu pai, Fletcher Beaumont I, foi o Arqueiro original

dos anos 40. O jovem Fletcher se tornou o segundo Flecha e parceiro de Timothy Quin (o Flecha original e segundo Arqueiro), e ambos eram membros da Liga Freedom nos anos 60. No começo dos anos 70, Fletcher se tornou um alcoólatra e sua bebida efetivamente terminou sua parceria com Quinn depois de quase custar as vidas dos dois.

Alguns anos após Quinn se aposentar, Fletcher assumiu a identidade do Arqueiro num esforço de se redimir. Ele treinou um jovem parceiro, Ethan Keller, como o terceiro Flecha, mas sua parceria se dissolveu quando o stress de sua identidade heróica levou Fletcher de volta à garrafa. Depois de quase ser morto por estar bêbado em serviço, ele se aposentou, e Flecha operou sozinho até que adotasse o nome de Arqueiro e fundasse a Ops FORCE. Agora, sóbrio por mais de dez anos, Fletcher Beaumont II reclamou sua autoconfiança e sua integridade ao se concentrar no trabalho do jornal e em sua família. O filho de Beaumont, Fletcher III continua o legado heróico da família como atual Arqueiro (vide Capítulo 5).

MAIORES EMISSORAS DE FREEDOM

Estações FM

WBTO 89,4 FM, jazz
WJLA 92,1 FM, clássico
WLSH 93,9 FM notícias e informações
WNTT ("A Entidade") 94,5 FM, alternativa
WJKYO ("Rádio Barulho") 96,4 FM, rock
WYNJ 98,5 FM, música suave
WSTR 100,7 FM, rock
WFAN ("O Leque") 101,1 FM, top-40
WHIT ("Rádio Hit") 102,4 FM, estação do colégio Hanover
WJSA 13,9 FM, antigas
WTSC 104,5 FM, língua espanhola
WBAT ("O Morcego") 105,7 FM, hip-hop e R&B
WNCC ("A Lei") 107,9 FM, rock

Estações AM

WAST 890 AM, clássico
WSAR 1240 AM, notícias/conversas
WNLL 1460 AM, esportes
WXLL 1380 AM, notícias/conversas
WXRB 1550 AM, conversas, dramas e músicas de grandes bandas

JERRY JONAS

O editor chefe do Razão de Freedom realmente tem tinta de impressora em suas veias. Jonas começou com o jornal como repórter de rua nos anos 60, e trabalhou até chegar ao cargo de editor-chefe há treze anos. Desde então, Jonas tem grande orgulho dos êxitos do "seu" jornal, sem mencionar que ele ganhou um Pulitzer. Ele acredita no jornalismo "duro", e não editará nada que seus repórteres não possam provar. Ele encoraja as pessoas a chegarem às coisas de fato ao invés de apenas escreverem uma história ligando para pessoas ou usando a Internet. "As histórias reais estão lá fora," ele diz. "Então vão pegá-las!"

Jerry tem 55 anos, com escasso cabelo marrom, olhos castanhos (mas normalmente vermelhos de sangue) e um nariz proeminente. Ele normalmente usa camisas de botão com as mangas enroladas e tem sua gravata frouxa mais vezes do que não a usa. Ele precisa de óculos de leitura, apesar de não gostar de usá-los e freqüentemente esquecê-los. Ele vive em West End com sua esposa Alice. Seu filho, Tom, tem 26 e trabalha como ator em Nova Iorque. Sua irmã, June, tem 23, uma recém formada da Universidade Brown. Ela se mudou de volta a Freedom City para assumir um emprego como programadora na USNet.

MAIORES ESTAÇÕES DE TV DE FREEDOM

WJAC Canal 2 (Transmissões Públicas)
WNTW Canal 3 (afiliada da GBN)
WBAL Canal 4 (afiliada da NBN)
WXAD Canal 5 (afiliada da ABN)
WCZA Canal 7 (afiliada da CBN)
WNRQ Canal 25 (afiliada da FNA)

JULIE STREETER

Sra. Streeter é uma das repórteres estrela do Razão. Sua reportagem sobre a morte do Centurião rendeu a ela e ao jornal um Pulitzer, e ela recusou ofertas de jornais maiores para ficar em Freedom City. Julie começou cobrindo batidas policiais em Freedom, pois ela tem vontade de procurar e bater em quase qualquer coisa. Isso inclui passar por bloqueios policiais e áreas além dos limites se isso significar o começo de uma boa história. Infelizmente para a paz mental do seu editor, Julie não liga para sua própria segurança e se feriu várias vezes por chegar perto demais de algumas lutas super-humanas. Ela atualmente está esperando uma exclusiva entrevista com Antesombra, apesar de o misterioso herói tê-la iludido por algum tempo até agora.

HARRY WISEMAN

O editor-chefe da Castle Comics tem 30 anos de experiência em negócios, começando com sua companhia em Nova Iorque. Ele foi atraído pelo público jovem que começou a Castle Comics e percebeu que não sabia como gerir uma companhia de publicações. Com Harry ao leme, a Castle se tornou um imenso sucesso, particularmente após sua mudança para Freedom City. Harry ama contar histórias sobre super-heróis reais, e se lembra exatamente daqueles com quem se encontrou ao longo dos anos. Ele gosta de falar com os jovens fãs de quadrinhos, que o fazem se lembrar de quando era uma criança. Com 57 anos de idade, Wiseman vive com sua esposa, Dora, em Kingston. Seus três filhos são adultos e moram fora do estado.

RÁDIO

As ondas aéreas de Freedom City são cheias de uma variedade de estações de rádios e programas. As cinco estações líderes, de acordo com o número de ouvintes confirmados, são: WXLL (notícias/entrevistas); WFAN (top-40); WNCC (rock clássico); WNTT (alternativo) e WHIT (colegial).

PERSONALIDADES DO RÁDIO

Existem vários DJs e comentaristas nas ondas de Freedom City, mas os mais conhecidos são:

FREDDIE LEMANCHE

Freddie "Banshee" Lemanche é DJ diurno da WNTT, conhecido por sua preferência pela música rápida, fala rápida e vida rápida em geral. Lemache começou numa rádio colegial e trabalhou até se tornar o DJ mais popular da NTT. Seu programa vai ao ar às tardes, e seus ouvintes são primeiramente adolescentes e colegiais. Lemanche foi censurado várias vezes por comentários inapropriados no ar, mas isso apenas aumenta sua popularidade com o público alvo. Freddie apresenta todo ano a "Rave South River" de verão, apoiada pela WNTT em Riverside Park. O show apresenta as bandas mais quentes de rock alternativo e grande parte da renda vai para a caridade.

DR. ANDREW LOVE

Andrew Love levou seu nome e seu grau de psiquiatria à fama e fortuna como apresentador do famoso programa de rádio "Pergunte ao

Dr. Love", que é transmitido pela área de Freedom em diferentes horários durante a noite na WLSH, WNTT e WSAR. O show é direcionado para adolescentes e ouvintes colegiais que ligam para ele com perguntas. Dr. Love normalmente tem uma celebridade convidada no show e seus convidados anteriores já incluíram super-heróis, astros de rock e atores. Dr. Love tem 36 anos e é casado, para grande decepção de suas ouvintes. Sua esposa, Susanne, deixou seu trabalho como administradora do Hospital Trinity para cuidar de seu filho Alan, 4 anos. Elementos mais conservadores de Freedom acham o programa do Dr. Love muito explícito, e gostariam que fosse censurado (ou retirado do ar definitivamente).

ROGER OMAK

O ousado piloto do "Olho do Céu Um", Roger voa num helicóptero de notícias para a WFAN, apesar de ele ter um próprio helicóptero. Omak produz relatórios de tráfego todo dia durante a hora do rush. Ouvintes sintonizam seu programa na esperança de ouvirem um dos famosos relatórios do "Olho do Céu" de alguma super-atividade na cidade. Omak já cobriu várias superbatalhas para dar uma olhada melhor na situação, que ele reporta ao vivo para seus ouvintes. Ele normalmente trabalha ao lado de várias emissoras de TV de notícias, já que ele é um dos poucos pilotos bravo (ou louco) o bastante para chegar perto de superhumanos voadores em combate. Já que têm trabalhado juntos desde a Invasão Terminus, Roger e a fotógrafa Christina Valley estiveram romanticamente envolvidos, apesar de nunca terem desejado se casarem.

TELEVISÃO

Freedom City abriga seis estações de TV, cinco delas são afiliadas de companhias emissoras. As maiores redes são a Rede de Transmissão América (ABN), Columbia (CBN), Nacional (NBN); Associação em Rede Filmor (FNA) e a Rede de Transmissões Globe (GBN). GBN, com central em Freedom City, é a rainha das televisões por lá, sem dúvida.

Juntamente aos canais locais, quase toda área residencial em Freedom suporta televisão a cabo, oferecendo dúzias de canais diferentes, incluindo canais promocionais e pagos.

PERSONALIDADES DA TELEVISÃO

AMY FENG

Amy Feng é repórter da equipe do "Notícias de ação do Canal 3. Ela é uma das primeiras repórteres no local de qualquer grande acontecimento em Freedom, arranjando um novo cameraman atrás dela na semana seguinte (" Eu apenas os deixo ir, eu acho," ela diz com um sorriso). Ela é esperta, ousada, e irrefreável; ela já enfrentou um supercriminoso com microfone em mãos apenas para perguntar estava jogando carros na rua. Ela já fez várias grandes reportagens apenas por estar no local certo na hora certa.

Amy originalmente veio de Maryland, onde atendia à Universidade de Maryland. Ela trabalhou para uma estação local em Virginia por vários anos antes até ser chamada para o emprego em Freedom City. Até agora, WNTW está muito feliz com sua performance e seus níveis de audiência, apesar de seus gastos nas reportagens serem uma preocupação ocasional ("Não foi minha culpa ele decidir arremessar a van de notícias no Capitão Trovão!"). Amy vive num apartamento em Midtown com seus dois gatos, Ariel e Pumpkin. Em seu tempo livre, ela estuda judô; seu vício secreto é ler livros de romance baratos.

JENNIFER LOCKSLEY

Jen Locksley é a garota do tempo da das notícias do canal 7 na WCZA. Ex candidata a Miss América, Locksley conseguiu o emprego com sua aparência, mas ela desde então passou a estudar meteorologia na Universidade de Freedom City. Sua proposta para inserir remendos do que está aprendendo nos relatórios foi cortada pela gerência da estação, que a quer apenas para "sorrir e ler o tempo". Ela é frustrada pela sua imagem de "loura burra", mas ela acha que não tem melhores opções no momento. Ela quer muito se provar para seus colegas de trabalho. Os estudos meteorológicos de Jennifer poderiam levá-la a informações sobre Dr. Stratos ou outros vilões controladores do clima. Obviamente, se ela tivesse a quem ouvi-la, Jennifer poderia tentar investigar por conta própria.

CHARLES MAXFIELD

O âncora do noticiário da noite no Canal 5 é Charles Maxfield, um experiente jornalista de Freedom City em seus quarenta anos com cabelos grisalhos e um distinto ar sobre ele inspira confiança. Sua habilidade de continuar calmo numa crise é quase lendária; ele permaneceu no ar durante a Invasão Terminus, por exemplo, relatando a crise. Maxfield passou anos como repórter, e gosta de sair a campo de vez em quando para fazer matérias. Ele vive em Ashton com sua esposa, Diane, e sua filha de 16 anos, Jéssica. Em suas horas vagas, Charles joga golfe e coleciona modelos de trens; ele tem muito orgulho da miniatura em escala da ferrovia de Greenbank em seu porão.

STEVE E JOANNE PARKER

Milhares começam seus dias com os apresentadores casados de "A. M. Freedom", um popular talk show matutino exibido no Canal 3. Os Parker são um casal conhecido por sua inteligência brincalhona e charme. O show tem vários convidados de astros de cinema a artistas, e normalmente apresenta vários segmentos domésticos como culinária e decoração. Os Parker são celebridades locais, e normalmente fazem aparições em diferentes eventos em toda a cidade. Apesar de anos de tentativas, o casal ainda não tem filhos.

RICHARD "VOYEUR" ROYER

Rich Royer era apenas outro calouro na Universidade de Freedom City quando descobriu que tinha uma habilidade única. Rich podia projetar o que quer que visse e ouvisse como um sinal eletromagnético, mostrando o que quer que perceba diretamente nos monitores de televisão. Ele descobriu sua habilidade por acidente quando começou a sobrecarregar TVs em seu dormitório. Depois de alguns incidentes embaraçosos, Rich foi ao hospital para exames. O médico o passou para o Instituto Albright, onde cientistas confirmaram que Rich era um mutante superpoderoso, apesar de ter poucos poderes.

Primeiramente, ele quis esquecer sobre sua habilidade, mas o presidente da GBN chegou até ele com uma oferta. Ele quis que Rich estrelasse uma nova série de televisão sobre sua vida, vivendo junto com outras jovens pessoas de todo o país. Rich aceitou e o reality show de TV "Ponto de Vista" (popularmente conhecido como "PdV") premiou a temporada seguinte por vir num sucesso instantâneo. Rich aprendeu a transmitir diretamente às unidades de gravação no estúdio da GBN, o que os permitiam editar o programa para o conteúdo e língua antes da transmissão. O show agora está começando uma terceira temporada, e os produtores estão adicionando outros supers pouco poderosos ao elenco.

Rich ainda tem algumas dificuldades em se ajustar ao seu recém-descoberto status de privacidade. Quase todo momento de seu dia é gravado para transmissão, e ele não pode ir a qualquer lugar em Freedom City sem ser reconhecido. Pessoas tendem a fazer coisas estranhas e engraçadas diante dele, assim como fariam diante de alguém segurando uma câmera. Sua presença também torna as pessoas desconfortáveis, já que acham que podem estar "filmando-os" a qualquer momento, o que tem um impacto negativo em sua vida social.

RICH "VOYEUR" ROYER				NÍVEL DE PODER 0	
For 10	Des 12	Con 10	Int 11	Sab 13	Car 12
Perícias: Computadores 2 (+2), Conhecimento (cultura popular) 4 (+4), Notar 4 (+5), Profissão (cameraman) 4 (+5), Intuir Intenção 2 (+3)					
Poderes: Rádio Comunicação 3 (áudio-visual, Área)					
Combate: Ataque +0, Agarrar +0, Dano +0, Defesa +0, Recuo -0, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +2, Reflexos +2, F. Vontade +3					
Habilidades 8 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 0 + Poderes 6 + Combate 0 + Salvamentos 5 = Total 23					

SUPER-VISÃO

O último lançamento da New Horizon Media é a Super-Visão, uma multimídia destinada a super-heróis de todos os tipos. Incluindo canal a cabo, website e revista mensal. Os programas incluem documentários, biografias, notícias e o popular reality show PdV. A *Revista Super-Visão* apresenta retrospectivas históricas, entrevistas e perfis de supers famosos; artigos sobre super-poderes e a ciência dos super-poderes; notícias e fofocas, e qualquer outra coisa que seus leitores queiram saber sobre seus super-humanos favoritos. Tem havido muita controvérsia sobre a cobertura que a Super-Visão dá a super-criminosos assim como heróis uniformizados; a New Horizon é rápida ao apontar que de maneira alguma tem "glorificado" criminosos ou feito suas atividades aceitáveis.



MILITARES

Os militares dos EUA têm uma modesta presença em Freedom City que aumentou desde a construção do local de monitoramento e controle espacial longe da costa.

BASE NAVAL DE LONELY POINT

A Base Naval de Lonely Point tem sofrido um surto de atividade desde o estabelecimento da Ilha Star. Originalmente, a base era uma instalação secundária para veículos navais e pessoal da Guarda Costeira trabalhando junto da costa do Atlântico. A base esteve em declínio desde o fim da 2ª Guerra Mundial, e o governo quase a fechou durante uma série de retrocessos militares. A fundação da Ilha Star mudou isso, porém, e o governo restaurou e expandiu Lonely Point.

A Base de Lonely Point agora abriga 700 militares e seus dependentes, junto com um quadro civil de 150. A base tem instalações para manutenção e reparo de veículos navais. Seu pessoal trabalha junto com a Ilha Star, levando pessoas importantes de e para o centro e ajudando a manter a segurança. O pessoa na base também coopera com a Guarda Costeira dos EUA em patrulhas litorâneas e esforços no combate às drogas. Capitão Foster, o comandante da base, mantém os homens e mulheres sob seu comando preparados para a possibilidade de um ataque de terroristas e super-criminosos.

Para o pessoal da Base Naval, use o arquétipo de Soldado na pág. 229 de *M&M*, mudando a perícia Profissão para Profissão (marinheiro). Para veículos navais na base, use as informações sobre veículos na pág. 144 de *M&M*. Raramente existem barcos maiores que lanchas ou os ocasionais destroyers estacionados em Lonely.

CENTRO DE CONTROLE ESPACIAL DA ILHA STAR

Localizado longe da costa está o Centro de Controle Espacial da Ilha Star (SCC — NT.: "Space Control Center", em Inglês), uma nova insta-

lação do governo designada à telemetria, recuperação e plataforma de lançamento para missões espaciais. O SCC é construído numa ilha extensamente alterada para as especificações do governo pelo Corpo de Engenheiros do Exército e membros da Liga Freedom.

Rebatizada de "Ilha Star" por sua vaga lembrança a uma estrela de cinco pontas, a ilha abriga a principal instalação junto com um aeroporto militar e abrigo para os trabalhadores do SCC. A base de lançamentos pode usar naves espaciais dos EUA e planadores espaciais assim como lançar foguetes convencionais. O resto da instalação contém laboratórios e escritórios administrativos.

O SCC coleta dados astronômicos e trabalha com outras instalações da NASA na Florida e Texas em projetos relacionados com o espaço, desde novos projetos de naves e foguetes à engenharia e execução de uma missão tripulada a Marte. Já que a construção do Farol (vide Liga Freedom, no Capítulo 5), o Centro de Controle Espacial também serve como centro para comunicações com o quartel orbital da Liga Freedom.

Heróis e personagens de apoio com perícias apropriadas podem trabalhar na Ilha Star, enquanto problemas nas instalações certamente chamariam a atenção dos heróis. Terroristas podem tentar dominar a base, ou roubá-la por motivos quaisquer, ou usá-la para lançar algum tipo de arma. Super-criminosos podem fazer o mesmo, ou usar bases de lançamento para enviar um raio da morte ou satélites de controle mental em órbita.

Aliens podem visitar a Ilha Star, seja para levar uma nave de volta ou seguindo uma até a Terra. Aliens presos na Terra podem tentar usar as bases de lançamento para retornarem ao espaço sideral, também. Visitantes alienígenas não têm que ser humanóides, também. Uma sonda espacial pode trazer de volta uma doença alienígena, por exemplo, ou esporos para dominarem corpos hospedeiros para que sua colméia telepática possa crescer em poder.

PESSOAL FEDERAL E MILITARES NOTÁVEIS

A área metropolitana de Freedom City apresenta quase 2.000 recrutas militares ativos ou na reserva. Alguns notáveis incluem:

DR. ARTHUR ANDEL, DIRETOR DA ILHA STAR

Dr. Andel é veterano da NASA e outros departamentos há 15 anos na Flórida e no Texas, que se tornou diretor do SCC por suas qualificações e devoção ao trabalho. Ele planeja provar o valor da base ao governo e se envolve em todos os aspectos de suas operações. Empolgado sobre o potencial oferecido pela exploração do espaço, ele comunica este entusiasmo para todos à sua volta. Arthur está no meio de seus 40 anos, quase totalmente calvo salvo por uma mecha de cabelo preto, tem uma barba marrom cheia e bigode, usa óculos escuros. Ele casualmente veste camisas de botões quando deve. Ele leciona ocasionalmente no Instituto Hanover de Tecnologia. O conhecimento do Dr. Andel de astrofísica e astronomia poderia ser útil para heróis procurando por informações sobre fenômenos estelares.

CAPITÃO ARNOLD FOSTER, MARINHA AMERICANA

Capitão Foster é comandante da Base Naval de Lonely Point. Ele é um oficial naval de carreira com reputação de fazer as coisas de acordo com a lei. Ao invés de ser massacrado pelo jorro de atividades de seu posto, Foster continua a fazer as coisas calma e eficientemente. Foster gosta das atividades da instalação, apesar de ocasionalmente parecer cercado de trabalho em sua mesa e pensar saudosamente nos dias em que Lonely Point fazia jus ao nome (NT.: "Lonely Point", em Português, significaria "Ponto Solitário"). O capitão está em seus 30 anos com um corte militar em seu cabelo preto, que se acinzenta nas têmporas. Ele é um ávido marinheiro e possui um pequeno barco de lazer em que gosta de gastar seu tempo livre. Ele também é um filatelista amador (colecionador de selos). O orgulho de sua coleção é a série inaugural de todos o seis selos do Centurião feitos de 1949 a 1993.

MAJOR ANA CHULPAK, EUA, SUBMETIDA À AEGIS

Major Chulpak é a submetida dos militares dos EUA à AEGIS em Freedom City. Ela é uma oficial do Exército com fama por administração exigente e pavio curto. Ela trocou seu emprego como ajudante do Pentágono por sua posição atual, o que lhe concede mais autonomia e oportunidades para garantir que os interesses militares sejam protegidos pela AEGIS. Apesar dela e do diretor Powers se verem raramente frente-a-frente, eles se respeitam. Powers sabe que pode confiar na Maj. Chulpak para lhe dar sua opinião honesta (quer ele queira ou não). Ana Chulpak é uma mulher de 35 anos de uma extração inuit (esquimó) com cabelos e olhos marrons curtos, e apesar de pequena em tamanho, ela facilmente desdenha pessoas muito mais altas que ela.

CORONEL RANDALL AUSTIN, FORÇA AÉREA

Cel. Austin é um piloto da Força Aérea Americana e astronauta designado para a Ilha Star, e também oficial militar de maior posto na instalação. Ele ainda voa em missões, mas se encontra cada vez mais preso à mesa por deveres administrativos. Randy Austin também conhece Ray Gardener (Capitão Trovão) há vinte anos, e os dois são bons amigos, apesar de não se verem muito esses dias. Austin foi casado por vários anos, mas ele e sua esposa Elaine se divorciaram há quase nove anos atrás. Ela detém a guarda de sua filha Virginia, que está sempre nos pensamentos de seu pai. Cel. Austin é um homem forte em seus 40 anos, seu cabelo escuro num corte militar.

PARQUES E RECREAÇÃO

Apesar dos freedonianos gostarem da vida urbana, não faltam lugares para se afastar da cidade um pouco e aproveitar a paz da natureza, ou apenas se divertir. Atividades ao ar livre são bastante populares para as pessoas de Freedom, e a cidade oferece vários lugares para praticá-las.

O AQUÁRIO FREEDOM

O Aquário Freedom fica localizado em seu próprio píer na costa da cidade. Uma área murada abaixo do píer serve como habitat. O prédio do Aquário tem três andares de altura e foi construído sobre um grande tanque de água marinha que se ergue pelo meio do prédio por toda a sua altura. Parte do Aquário é o "a Arca", um veículo de pesquisa oceânica murado ao longo do píer que serve de espaço adicional para acomodar e exibir espécies. O Aquário abriga uma variedade de peixes, tubarões, golfinhos e leões marinhos. Sirene, da Liga Freedom visitou o Aquário diz que as criaturas marinhas de lá estão felizes e são bem cuidadas.

LAGO MACKENZIE

O Lago Mackenzie é um grande lago de água natural em Port Regal, o único grande lago da área de Freedom. As margens rasas e águas calmas são populares para o nado, navegação e esportes aquáticos

durante o verão e o começo do outono. Pequenas cabanas e casas cercam suas imediações, muitas delas com píers particulares indo até a margem.

Algumas pessoas ainda falam a respeito de um estranho "monstro do lago" humanóide que aterrorizou a área nos anos 40 — junto com histórias de assassinos psicóticos e crocodilos gigantes que vivam no lago — apesar de ninguém acreditar em nenhuma dessas lendas urbanas.

LIBERTY PARK

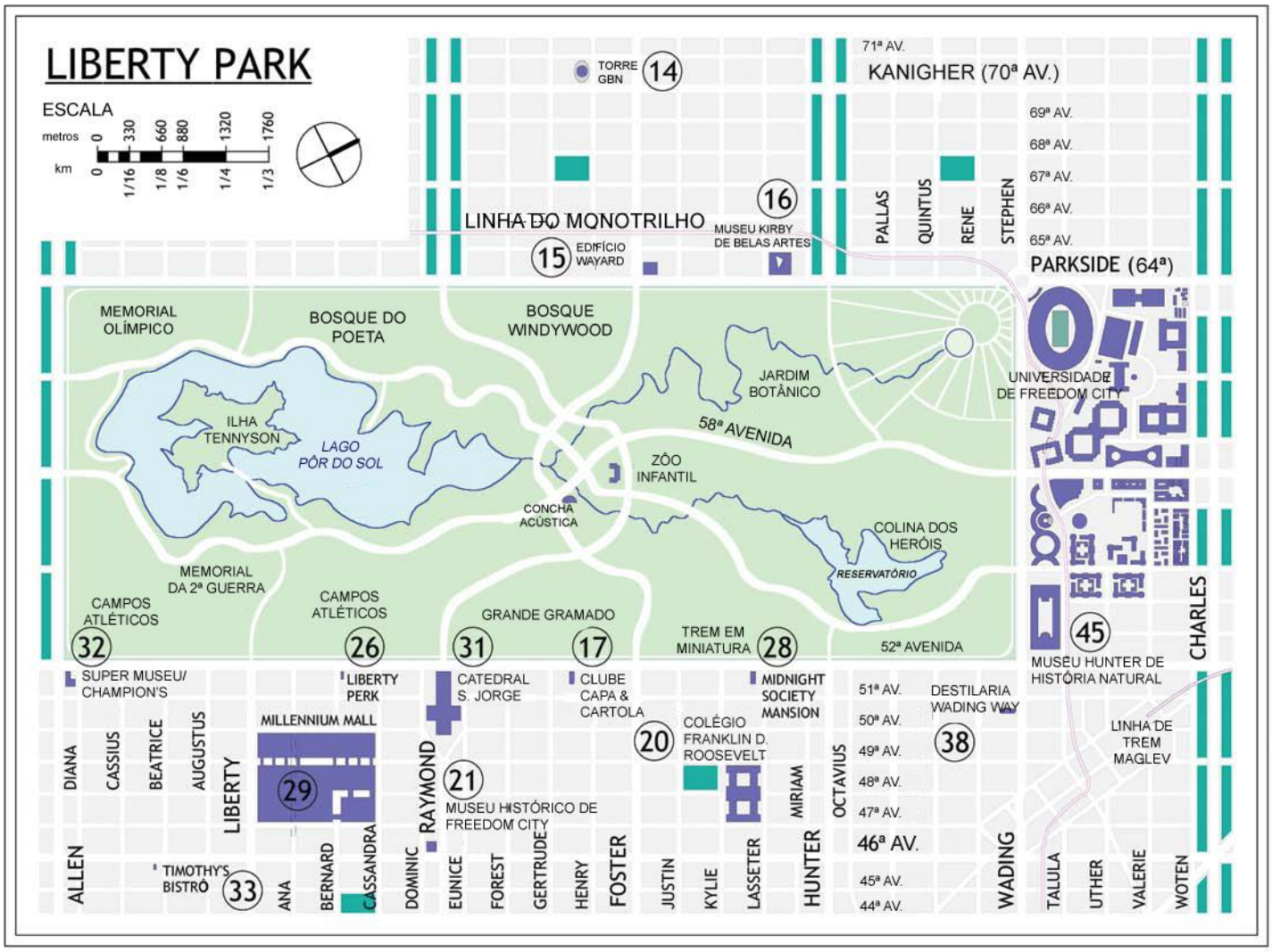
No meio de Freedom City está uma grande área de verde exuberante, um testamento da beleza da vida e da natureza. Liberty Park foi uma parte central dos planos da cidade no começo do séc. XIX — uma área onde as pessoas pudessem entrar em contato com a natureza e aproveitar algum tempo fora da agitação e confusão da cidade.

Altas paredes de pedra cercam o parque, perfuradas por pesados portões de ferro em alguns blocos. Uma estrada pavimentada dentro das paredes rodeia o parque e um grande meio de locomoção. Duas estradas pavimentadas cruzam o parque de norte a sul e outras duas de leste a oeste, mas apenas tráfego pedestre (juntamente com bicicletas, skates e patins) é permitido nelas. As estradas são fechadas para todos os veículos, exceto os de emergência e algumas carruagens a cavalo oferecem um passeio pelo parque. Várias trilhas não pavimentadas para pedestres e bicicletas cruzam o parque.

Liberty Park tem várias atrações, incluindo os gramados abertos e campos de atletismo, Jardins Botânicos e o Reservatório da Cidade e suas trilhas circunvizinhas e áreas de piquenique, o pequeno Zoológico para Crianças, e a Concha para concertos externos e apresentações. Liberty Park transborda e está cercado de cultura e arte. Dentro do parque existem várias estátuas e fontes, enquanto bem ao seu lado está o Museu Kirby de Belas Artes, a Catedral de S. Jorge e até mesmo a estática Mansão da Sociedade Meia-Noite na Avenida 52.

Liberty Park se torna um lugar interessante para os personagens passarem uma tarde calma em suas identidades secretas, até que uma ameaça ou outra interrompa. O parque tem muitos atrativos diferentes, e há sempre a possibilidade de um assalto às altas horas da noite ou um crime similar.

Liberty Park é um atrativo para supers com motivação natural. O Homem Verde, por exemplo, pode animar árvores no parque e enviar um exército verde marchar às ruas de Freedom. O parque oferece muitas áreas abertas e longe dos prédios, onde heróis podem ter menos chance de arriscar pessoas inocentes, e, se você precisar pousar um jato de passageiros em queda, este é o melhor ponto na cidade para isso (na verdade, é o único ponto real da cidade para isso).





COLINA DOS HERÓIS

Como arte e honraria, uma pequena colina no parque, próxima ao reservatório, se tornou conhecida como Colina dos Heróis. Desde os anos 60, estátuas dos heróis mortos de Freedom City pontilharam esta colina, mesmo que outros memoriais existam em algum outro lugar. A primeira estátua honrava o Homem Blues, seguido pouco depois do Sargento Metralha, o Tanque Humano e Canhoneiro, e outros ao longo dos anos. O mais recente acréscimo é a estátua de Raul Diaz do Centurião, espelhada na gigantesca Estátua Sentinela em Riverside Park.

PARQUE DE DIVERSÕES OCEAN HEIGHTS

Localizado em Port Regal, o Parque de Diversões tem vista para o Estreito Centenário onde se abrem para a Grande Baía. O parque foi estabelecido em 1958 e tem continuado uma popular atração turística na área. Ele sofreu durante um longo período de seca durante as décadas de 80 e 90, mas o ressurgimento da cidade um novo ar de maravilha ao parque. Os últimos anos têm sido os melhores do parque e os próximos parecem ainda melhores pois mais e pessoas estão fazendo visitas a Ocean Heights.



O parque fica localizado numa superfície rochosa, cercado por uma cerca eletrificada com apenas uma entrada pelo sul. O parque oferece diversos apresenta vários brinquedos, incluindo a roda gigante, montanha russa, passeios de barco, salão dos espelhos e vários outros brinquedos como um gira-gira, carros de batida, etc. Vários dos tradicionais jogos de fliperamas e um prédio com vários deles são populares com as crianças locais. O parque exibe shows e apresentações ao vivo que têm se tornado menores a cada vez, e devem ser extintas completamente. Estandes servem pastéis, hambúrgueres e comidas similares, enquanto doces e maçãs do amor são atrações tradicionais no fim do verão e começo do outono.

Ocean Heights fica aberto do Dia Memorial até o Dia do Trabalho no verão e fechado o resto do ano. A gerência às vezes aluga o parque para eventos privados, que podem mantê-lo operacional até 1º de Novembro ou a primeira neve. A companhia gerente do parque tem um contrato de um ano com a Segurança Fortaleza para prover pessoal de segurança para o parque quando está aberto e protegê-lo quando fica fechado.

Ocean Heights é um grande palco para uma super-batalha, com brinquedos como a montanha russa e a roda gigante à disposição, e lugares como o Salão dos Espelhos e a Mansão Assombrada para oponentes se esconderem e prepararem uma emboscada. Um vilão com motivos de um parque de diversões ou do tipo brincalhão (talvez o Garoto Brinquedo ou a Gangue Toon) poderiam tomar Ocean Heights na baixa estação e montar uma armadilha mortal (completa com versões mortais dos tradicionais jogos de diversão e brinquedos). É também uma boa aventura se o circo vier para Freedom City, expandindo as atrações do parque enquanto ocultando algum tipo de operação criminal para os heróis eliminarem.

Personagens com uma história de fundo envolvendo um carnaval ou um parque de diversões podem estar envolvidos com Ocean Heights de alguma maneira. Talvez eles conheçam o gerente do parque ou

uma das pessoas que atualmente trabalham lá. O parque é um bom lugar para os heróis visitarem em suas horas vagas para se divertirem e relaxarem, e isso o torna um grande fundo para personagens mais jovens, como a Nova Geração (vide **Capítulo 5**).

A PASSARELA

Uma faixa de terra entre o lado norte do Rio Wading em Hanover é um parque conhecido como Passarela pelo seu número de trilhas para caminhadas e ciclismo. É um local popular para os moradores aproveitarem os vários jardins e trilhas bem cuidadas onde caminham, se sentam e conversam num clima agradável. A Concha hospeda vários concertos pelo ano e seus maiores são as comemorações do Dia da Independência com fogos de artifício pelo rio e pela baía.

Nas noites de lua nova, com a névoa sobre o rio, as pessoas têm dito ao longo dos anos terem visto fantasmas aqui, apesar de reportagens serem insubstanciais e o ar aqui não ser normalmente associado com assombrações (a menos que o fantasma esteja procurando um local de descanso também).

ZOOLÓGICO HANOVER

Não muito longe da Passarela está o Zoológico Hanover, o maior do estado. Ele exibe centenas de animais diferentes de todo o mundo. Leões, gorilas, tigres, macacos, ursos, focas e vários outros animais podem ser encontrados no zoológico, cada um acolhido em seus devidos habitats. Calçadas pavimentadas levam aos habitats, permitindo aos visitantes verem os animais. O zoológico também mantém uma casa réptil, um aviário e casa de morcegos projetada como o interior de uma caverna escura.

O zoológico é ocupadíssimo nos fins de semana de verão, mesmo que veja ônibus lotados de crianças em excursão durante o ano letivo e famílias nas tardes e noites durante a semana.

Juntamente com as instalações públicas do zoológico, os empregados também mantêm programas de gestação para espécies ameaçadas e programas de pesquisa do comportamento animal e biologia.

RIVERSIDE PARK

Riverside Park é uma área agradável de verde no fim da península com vista para a Grande Baía. Apesar de ser um parque relativamente pequeno, é o local de uma das paisagens mais famosas da cidade. Na ponta da península, próxima à água, fica uma estátua gigante, projetada e construída pelo escultor Raul Diaz e dedicada ao Centurião, herói que sacrificou sua vida para ajudar a salvar o mundo de Ômega.

ESTÁTUA SENTINELA

A Estátua Sentinela mede 30 m, feita de mármore pintada em dourado moldado sobre uma armação de metal. Diaz projetou e construiu o modelo de 2 m de altura — que agora fica na Colina dos Heróis em Liberty Park — e a Sentinela foi construída com a ajuda de Dr. Metrópole e a Liga Freedom. A figura contempla o Estreito Centenário em direção à Grande Baía. Sua mão repousa no cabo da espada, a ponta aos seus pés. Diaz diz que a estátua representa "eterna vigilância" combinada com "olhar em direção ao futuro".

A Estátua Sentinela é claramente visível da Baía e é uma grande atração turística, especialmente quando acesa à noite para que possa ser vista a quilômetros. Os visitantes podem escalá-la por dentro da estátua oca e olhar por janelas especiais de mão única, oferecendo uma visão de 360° da plataforma de observação em sua cabeça.

SENTINELA EM AÇÃO

Caso alguém resolva animar a Estátua Sentinela (usando Animar Objetos ou poder similar), seus dados de jogo devem ser algo como isso:

A ESTÁTUA SENTINELA					NÍVEL DE PODER 10 CAPANGA 8
For 42	Des 10	Con —	Int —	Sab 10	Car —
Poderes: Crescimento 16 (colossal, Permanente, Inato), **Imunidade 30** (Fortitude), **Proteção 10** (Impenetrável)					
Combate: Ataque +2 (inclui -8 devido ao tamanho), Agarrar +42, Dano +16 (desarmado), Defesa +2 (inclui -8 devido ao tamanho), Recuo -26, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +18, Fortitude -, Reflexos +0, F. Vontade -					
Nota: A estátua pode ter alguns atributos diferentes dependendo da natureza da força usada para animá-la. Use estas apresentadas como base. Ela pode ter uma versão dos poderes do Centurião, por exemplo (vide pág. 23), e talvez até mesmo níveis de habilidades mentais, se receber consciência o suficiente ou misticamente "desperta" de alguma maneira, caso fosse possuída pelo espírito do próprio Centurião!					
Habilidades -20 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 99 + Combate 40 + Salvamentos 0 = Total 119					

FLORESTA ESTADUAL WHARTON

A Floresta Estadual Wharton fica a oeste de Freedom City e cobre centenas de quilômetros quadrados. A floresta inclui várias áreas de acampamento e preservação da natureza, e um sítio histórico nativo-americano. Ele é também uma causa célebre para os ambientalistas da região.

Quando as regiões vizinhas de Ashton e Greenvile foram construídas, os ambientalistas protestaram sobre o impacto no solo florestal. Agora há a leve possibilidade de futura expansão cortando ainda mais fundo a floresta restante. Grupos ambientalistas boicotam o projeto da floresta e radicais ocasionalmente se acorrentam às árvores para impedi-las de serem cortadas. Até agora, confrontos entre protestantes e a polícia não resultaram em nenhum ferimento grave.

A floresta estadual oferece trilhas de escalada e espaço para todo tipo de atividade ao ar livre. Navegar junto ao rio Wading continua popular, juntamente com acampar em uma das várias clareiras encontradas na floresta.



COLINA HAPPANUK

O monumento histórico da Colina Happanuk na Floresta Estadual Wharton é dedicado à tribo Happanuk de nativo-americanos que viveu na área. O local foi um cemitério Happanuk séculos atrás, mas agora está preservado como um local histórico e atração turística, administrado pelo governo federal.

O local chamou a atenção de alguns turistas e reuniões tribais são organizadas no local uma vez por ano, o que tende a ser o maior

evento na floresta estadual a cada ano. As autoridades têm recebido relatórios de fantasmas nativo-americanos no local, apesar de Eldrich e outros adeptos confirmarem que há traços remanescentes de poder ali.

Existem outros locais sagrados dentro da floresta, com muito mais poder místico que a Colina Happanuk. Os xamãs nativos sabiamente guardaram essa informação consigo, e apesar haver pistas desses poderes, estrangeiros devem respeitá-lo. O Homem Verde acidentalmente entrou num desses lugares uma vez; os espíritos nativos da natureza dominaram sua mente e usaram seus poderes para acelerar a decomposição das folhas mortas e plantas rasteiras da floresta para prover nutrientes para as árvores durante o inverno severo. Desde este incidente e sua captura pelo Esquadrão STAR, o Homem Verde evita a área da Colina Happanuk.

RELIGIÃO

As pessoas de Freedom City têm uma forte necessidade por fé. Ela os ajuda por crises e perdas de entes queridos, e os dá a força para reconstruir e continuarem sem desistir. A fé forma uma parte importante em Freedom, e a cidade abraça uma diversa vastidão de fés, das mais tradicionais religiões às relativamente novas ou crenças estranhas. É óbvio, ter deuses andando nas ruas da cidade de tempo em tempo reforça a fé de alguns, de um jeito ou de outro.

MAIORES RELIGIÕES

Quase toda religião do mundo está representada em Freedom City de um jeito ou de outro. A população da cidade é predominantemente cristã e protestante. Há uma substancial minoria católica, junto com adeptos de outras fés como judaísmo e o islamismo. O catolicismo e o judaísmo são particularmente influentes no West End com suas diversas comunidades imigrantes. O islã é forte entre os segmentos afro-americanos e árabes da população da cidade.

Freedom City tem uma pequena população pagã. Existem pessoas que abraçam a Wicca e outros que seguem as tradições africanas como a Santeria e o Vodu. Outros as praticam escondidos, e vários dos seguidores da santeria e vodu freqüentam igrejas cristãs enquanto continuam com suas práticas sozinhos. Certamente, a presença da deusa vodu Sirene na Liga Freedom encorajou a fé deles, e isto é algo que preocupa líderes religiosos mais conservadores. Neo-pagãos tendem a serem muito comuns na área de Riverside, enquanto santeria e vodu são mais encontrados no West End e Southside.

MAIORES IGREJAS E TEMPLOS

A área metropolitana de Freedom City tem centenas de igrejas e outros lugares de culto. Alguns dos mais proeminentes estão descritos aqui.

CATEDRAL DE S. JORGE

A maior e mais magnífica igreja em Freedom é a Catedral de S. Jorge em Midtown ao lado do Liberty Park. A catedral foi construída no estilo gótico como as grandes catedrais da Europa. Ela apresenta campanários altos e finos, alta torre de sinos, nave cruciforme e espaço o suficiente para centenas de paroquianos. A igreja é batizada segundo o famoso santo matador de dragões, e um grande vitral descrevendo o maior feito de S. Jorge é a peça central da catedral. Os vários outros vitrais nas janelas detalham outras figuras santas e religiosas.

A catedral é a base da Arquidiocese Católica de Freedom City. O arcebispo Charles Fairwell lidera a arquidiocese. No passar de 30 anos, a catedral foi alvo de batalhas super-humanas em seu início; por alguma razão desconhecida, o Arrependido (ex-apoiador da Máfia, Bobby "à prova de balas" Masoni) causou muito estrago à catedral, procurando por alguma coisa lá toda vez que foge da prisão.

IGREJA DE S. SEBASTIÃO

S. Sebastião é uma igreja ortodoxa grega em West End no coração da região grega e do leste europeu de Freedom City. Seu distinto estilo oriental ortodoxo domina a região e a igreja ainda atrai um número regular de fiéis, apesar de o clero estar preocupado com os cada vez menos jovens na área a freqüentá-la. Os anciões da vizinhança temem que seu tradicional modo de vida esteja sumindo em detrimento do novo e moderno tipo do centro de Freedom.

IGREJA DE S. ESTEVÃO

Localizada no topo de Lantern Hill, S. Estevão é um marco como a mais velha igreja de pé em Freedom City. Ela foi estabelecida em 1742 e recentemente restaurada à sua glória original. A igreja é um alto e estreito prédio com altas e finas janelas de vidro e uma alta escadaria. S. Estevão atualmente usa serviços metodistas, mas também oferece turismos de sua arquitetura histórica. As visitas têm sido muitas desde a renovação, e S. Estevão reúne centenas de habitantes locais como paroquianos. O cemitério adjacente à igreja, o Cemitério de Lantern Hill, tem tumbas que datam logo após a construção da igreja. Nenhuma nova cova foi cavada desde 1934, mas ainda é propriedade da igreja e ela o mantém como sítio histórico.

A atual pastora de S. Estevão é a reverenda Madeline Dickenson, uma mulher com muitos anos de experiência como ministra e conselheira profissional. A reverenda chegou ao ministério relativamente tarde em sua vida, depois de criar três filhos e perder seu marido, Mark, para o câncer. Ela se virou para a fé por solidão e escolheu atender ao seminário e se tornar uma ministra. Sua experiência anterior como funcionária social e conselheira tem lhe servido bem em seu novo chamado e ela tem se concentrado em oferecer apoio espiritual e orientação aos membros de sua congregação. Ela se tornou pastora de S. Estevão há cinco anos e membros de sua congregação cantam seus louvores a quem se importar de ouvir. Madeline Dickenson está em seus 50 anos com toda disposição e cabelo enrolado cinzento. Ela tem um brilho e um sorriso agradável e um ar em seu olhar lhe dá uma cálida e saudável presença.

Reverenda Dickenson sabe que o misterioso Jack Lanterna tem alguma conexão com sua igreja, e ela já o viu e com ele na ocasião. Apesar de ela estar convencida que Jack é uma força benigna, ela ainda acha sua presença fantasmagórica perturbadora. Ela tentou encorajá-lo a recuperar sua compaixão e humanidade assim como seu dever à justiça.

BOTÂNICA SOUTHSIDE

Esta pequena loja em Lincoln é na verdade o mais ativo templo vodu na cidade. A loja da frente vende velas, ervas, amuletos e encantamentos com simples mercadorias domésticas. Um espaço nos fundos e a área do templo principal no porão servem as neces-sidades de membros da comunidade vodu quando se reúnem em culto.

Madame Marie Otando é a *mambo*, ou sacerdotisa, e proprietária do estabelecimento. Sua família mas do Haiti, mas Marie cresceu no Lincoln e conhece a região incrivelmente bem. O que as pessoas não sabem é que Madame Marie tem uma pequena porção de poder místico. Ela o usa para ajudar pessoas na região de tempos em tempos e para protegê-las contra os trabalhos dos espíritos ruins. Ela ganhou a

confiança de Sirene e a ajudou no passado, e o faria com prazer no futuro.

A Botânica tem alguns problemas legais a respeito das práticas de sacrificar galinhas e outros animais durante rituais de vodu. Até agora, as cortes suspenderam os sacrifícios sob o contexto religioso de Freedom, mas alguns locais não estão satisfeitos com a regra e fizeram ameaças contra a Botânica e Madame Marie.

TEMPLO BEN DAVID

Uma sinagoga na parte predominantemente judia do West End, o Templo Ben David é o maior de Freedom City. A sinagoga tem tido problemas com vandalismo juvenil, mas a comunidade se reuniu para ajudar a reparar os danos e manter a área segura com vigilância e ajuda do FCPD. A sinagoga segue a Reforma Judaísta e é liderada pelo rabino Murray Feingold.

A TRILHA PINÁCULO

A organização religiosa chamada Trilha Pináculo é uma recém-chegada ao cenário espiritual. Ela começou em Freedom City, a cidade que inspirou a visão de Ross de uma humanidade melhor. O fundador Jeremiah Ross desistiu da carreira de anunciante e escreveu um livro intitulado A Trilha Pináculo: Alcançando Seu Potencial Máximo. O livro expõe idéias para disciplina espiritual permitindo que as pessoas alcancem o seu potencial mais alto.

Apesar de ser considerada "cascata da Nova Era" por muitos, o livro rapidamente chegou à lista de best sellers e continua lá. O livro e sua mensagem reuniram pessoas para seguir Ross, que apareceu no circuito de talk shows para promover seu trabalho e visão.

Ele estabeleceu a Fundação Trilha Pináculo, uma igreja oficial pregando as crenças de seu livro, com um escritório central no centro de Freedom City. Desde então, a Trilha tem atraído muitos convertidos e mantém boas relações com o governo da cidade. Seguidores da Trilha são normalmente profissionais bem educados desapegados às religiões convencionais. Os seguidores da Trilha Pináculo fazem uma abundância de obras de caridade, já que ajudar os outros é uma grande parte de sua filosofia.

JEREMIAH ROSS

Jeremiah Ross é um homem com uma visão de um mundo onde as pessoas alcançam seu potencial pelo trabalho duro, introspecção e dedicação a um ideal mais alto. Ele acredita que os super-humanos são um reflexo deste potencial, encarnando o melhor — e pior — que a humanidade pode alcançar. Em muitos sentidos, supers são como deuses e demônios de uma mitologia moderna para Ross. Essas idéias ressoam por muitas pessoas, se o livro vende, é só uma indicação disso.

Juntamente ao fato de ser um bom escritor, Ross é um carismático e persuasivo orador, ele acredita firmemente no que está vendendo. Há ainda alguma coisa de anunciante jurídico nele, e ele sabe como fazer uma frase soar atraente para seu público. Ainda assim, ele não acha que está enganando pessoas ou tirando nada deles. Ele simplesmente quer mostrar a elas a verdade como ele a entende, dando a todos uma chance de alcançar seu pleno potencial.

"Tá, esses Pináculos têm razão em alguns pontos, mas está na cabeça deles. Não posso acreditar que tantas pessoas caiam nesse tipo de lorota. Se ir à igreja fosse transformar alguém num super, acredite em mim, todos estariam indo todo domingo."

"A Trilha Pináculo é sobre alcançar tudo o que podemos fazer nesta vida e além. Há tanto potencial que é desconhecido no mundo, tanto que tantos de nós têm a oferecer. A Trilha nos mostra como alcançar nosso potencial e está conosco, a cada passo no caminho."

— Dois freedonianos, entrevistados em ***Pessoa a Pessoa***

Jeremiah Ross está em seus 30 anos, com cabelos pretos lisos até o ombro e olhos azuis cristalinos descritos como "intensos". Ele normalmente está barbeado e impecavelmente vestido, apesar de sua audiência determinar se ele deixa seu cabelo para trás, solto ou preso num rabo de cavalo.

OS MAYOMBE

O culto dos mayombe tem origens tão distantes quanto a própria história do vodu. Enquanto as pessoas cultuavam os loa, os deuses do vodu, houve pessoas que foram atraídas pelo lado corrupto. Sejam motivados por ódio, vingança ou simples sede de poder, eles caíram na influência dos espíritos malignos e se tornaram seus agentes no mundo material.

A fortaleza Mayombe sempre foi na área de Nova Orleans, Louisiana, o centro americano das práticas vodu. Lá, o culto viveu nas sombras dos pântanos, tarde da noite, quando outras pessoas dormiam. Cultistas mayombe foram responsáveis por vários crimes, e fizeram grandes coisas para dar ao vodu sua sombria e sinistra reputação entre os não praticantes. Ao menos uma parte do poder do mayombe veio de intercâmbios entre humanos e membros do Povo Serpente nos pântanos. Suas famílias normalmente iniciavam membros do cultos desde a infância, e algumas linhagens eram particularmente influentes entre os mayombe.

Nos anos modernos, os mayombe caíram no julgo dos agentes de Lady Mamba e fizeram parte de seu planos para acumular poder e influência para si. Numa escala maior, o culto mayombe também se tornou agentes da facção do vodu loa que considera a humanidade indigna e desejava provar isto para seus deuses. A deusa Sirene se opôs a esta facção de loa (liderada pelo Barão Samedi) e assumiu uma hospedeira humana digna de proteção e orientação dos deuses. Sirene se tornou a adversária primária dos mayombe, apesar dela ter encontrado aliados na ocasião, incluindo o Mago Mestre, Adrian Eldrich.

Lady Mamba deu a luz a duas crianças por dois pais. O pai de suas filhas era humano, apesar de Dahlia ter herdado um pouco do potencial místico de sua mãe. O filho de seu pai, por outro lado, era um Homem Serpente, tornando-o uma mistura mutante de características humanas e reptilianas. Os dois irmãos foram criados entre os mayombe como herdeiros de Lady Mamba e, depois, seus mais próximos agentes. Eles nunca conheceram a vida fora do culto e não têm propósito exceto servir à causa mayombe, apesar de às vezes operarem sob o olho atento de sua mãe. Dahlia, em particular, considera como as coisas seriam se ela liderasse o culto.

No tempo presente, porém, o mayombe é apenas uma sombra do que já foi. Muitos dos membros do culto são velhos, e não repôs suas perdas nos últimos anos. O poder e influência de Lady Mamba diminuíram, e seus filhos não têm permissão de liderarem sem sua orientação. Barão Samedi se foca muito mais em seu império do crime em Freedom City e em muito já abandonou o culto. Os mayombe quere reclamar o favor dos loa e o poder que uma vez tiveram e estão dispostos a correrem grandes riscos para fazê-lo.

Use o arquétipo Cultista do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para membros do Mayombe.

RESTAURANTES, BARES E CLUBES NOTURNOS

Freedom City tem um grande número de lugares para comer, beber e se divertir. Para uma cidade em moda, lugares para sair e encher a cara ou desfrutar uma refeição agradável são importantes, e Freedom atraiu bastantes aventureiros ao desafio. A cidade já tem uma reputação de ser um lugar onde não se consegue dormir; você pode encontrar algum lugar para comer ou se divertir a quase qualquer hora do dia ou da noite.

RESTAURANTES

Freedom é o lar de centenas de restaurantes servindo uma ampla variedade de comidas, da mais fina culinária quatro estrelas clássica e restaurantes étnicos à culinária caseira de antigamente e fast-food.

CHAMPION'S

A cozinha americana neste restaurante é boa, mas as reais razões para se visitar são a extensa coleção de super-objetos e sua conexão ao Super Museu. O lugar está quase sempre cheio, então eles recomendam que os clientes ponham seus nomes numa lista de espera e passem algum tempo passeando pelo museu. Os clientes do museu recebem cupons de desconto e pratos especiais do Champion's. O restaurante tem um menu para crianças completo e várias atrações e diversões para crianças e para adultos também.

CHEZ HENRI

O restaurante quatro estrelas em Midtown é conhecido pela qualidade de sua comida, mas, mais importante, pela atitude elitista e elegante de seus empregados. Ele atende à riqueza e àqueles que querem se sentir ricos por uma noite.



LIBERTY PERK

Uma cafeteria localizada próxima ao Liberty Park, onde clientes podem beber chocolates, capuccino, e expressos nas mesas da calçada enquanto admiram a vista do parque do outro lado da rua.

MADDEN'S

Uma corrente de restaurantes flanqueada, Madden's servem comida do estilo americano numa atmosfera aconchegante. Madden's são populares com famílias de classe média, e sempre têm uma grande variedade de sorvetes e sobremesas.

PLAZA

Localizado no segundo andar do Hotel Plaza no centro de Freedom, o restaurante Plaza serve cozinha de alta classe numa atmosfera refinada popular com os negociantes de sucesso.

SHAUGHNESSEY'S

Uma popular corrente de restaurantes "cervejeiros" com um ar irlandês-americano, todos decorados em tons de bronze e verde de madeiras com liberais quantias de vidro fosco. O menu é variado e eclético, incluindo dúzias de variedades de cerveja, muitas produzidas por micro-cervejarias locais. Shaughnessey's também possui sua própria cervejaria, que produz sua registrada Cerveja Forte Shaughnessey's. A mais popular cerveja continua sendo a registrada Beco de Freedom, porém, engarrafada pela Companhia Cervejeira de Star & Stripes em Greenbank.

STAN'S SUPER HERÓIS

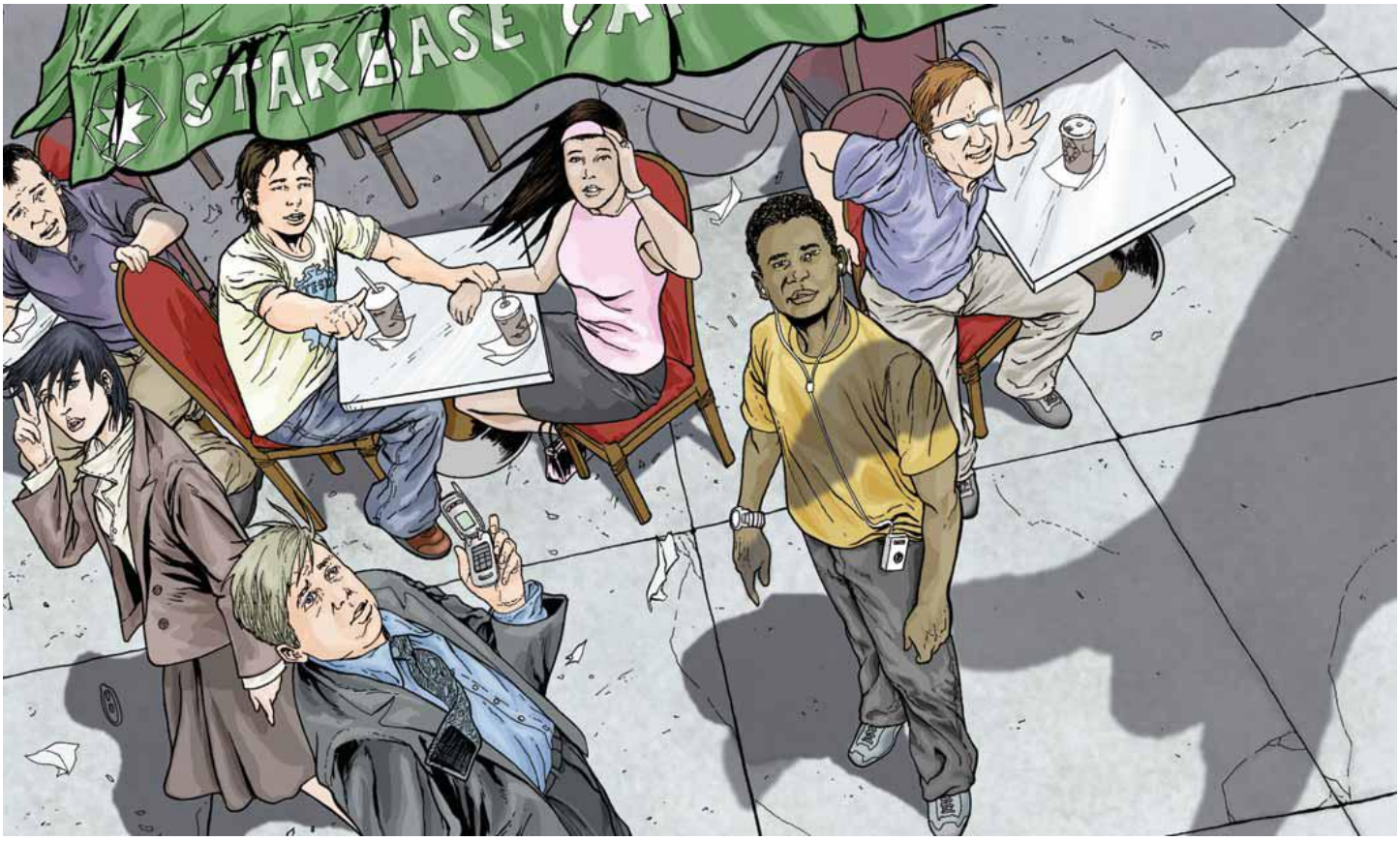
Stan's é uma rede local de lojas de sanduíches conhecida por preços razoáveis e grandes porções. Os vários sanduíches são batizados de acordo com diferentes heróis e as lojas têm várias fotos autografadas de supers famosos. Com três dias de antecedência, Stan's pode produzir o Sub Gigantossauro de 3,5 m para festas.

CAFÉ BASE ESTELAR

O Café Base Estelar é o sobrevivente de uma série de cyber-cafés que se espalharam pela costa leste. Ele se tornou uma das mais bem sucedidas correntes do tipo com localizações por toda a Freedom City, particularmente North End e Hanover. Seu brilhante tema de ficção científica é popular com os clientes — muitos, pessoal jovem das indústrias e estudantes de tecnologia. Todas as suas lojas oferecem conexões gratuitas sem fio para navegação na Internet.

SALA VELOCIDADE DA LUZ

No topo do Hotel Tremont na Freedom central está a Sala Velocidade da Luz, um restaurante giratório que oferece uma espetacular visão do horizonte da cidade e serve fina culinária preparada pela sua equipe de chefes. A sala Velocidade da Luz também apresenta noites dançantes e música ao vivo, tornando-o um popular ponto noturno.



TIA MARTA'S

Este restaurante de West End tem sido votado como um dos melhores ao longo de vários anos. Tia Marta's serve uma mistura única de culiná rias espanhola e italiana que vêem em enormes porções familiares; as pessoas sempre levam o que resta das refeições para casa.

BISTRÔ TIMOTHY'S

Um bistrô de um chefe em Midtown, que serve uma variedade de cozinhas baseada nos gostos ecléticos de Chefe Timothy Kandro. É pequeno, requintado e popular tanto entre turistas quanto entre pessoas locais, então, faça reservas para um de suas poucas mesas. O bistrô oferece jazz ao vivo nos fins de semana.

TOYS

Um restaurante chinês localizado no Theatre District, Toys é popular entre o público noturno dos teatros e freqüentadores de clubes, já que fica aberto até as 3:00 da manhã. Ele serve uma variedade de comidas sino-americanas e tem um caro bufê.

CERVEJARIA DE WADING WAY

Uma micro-cervejaria, restaurante e pub no estilo americano, fica localizado em Wading Way, próximo ao Liberty Park. É popular entre famílias e negociantes locais.

WINTERGREEN

Este requintado café em Lantern Hill é o andar térreo convertido de uma antiga casa. Longe de competir com qualquer Café Base Estelar, esta cozinha serve uma variedade de cafés e chás, folheados e outras guloseimas.

CLUBES NOTURNOS E BARES

A cidade tem locais noturnos para quase todo o tipo de gostos, apesar dos clubes tenderem aos públicos jovens e agitados fazendo deles os destaques da cena noturna. Alguns dos locais mais quentes estão descritos aqui:

ECLIPSE

Este clube em Southside vai dos gostos gótico ao industrial. Os donos gostam de dizer que o clube foi construído numa antiga igreja, mas o prédio na verdade era possuído pelo Colégio Freedom e foi renovado para se parecer com uma igreja. A proximidade entre o clube e o colégio o torna um popular ponto noturno entre os estudantes. Antesombra recentemente estourou uma gangue criminosa no Eclipse, e o rumor de que era feita de vampiros reais apenas aumentou a reputação do clube.

QUARTO MUNDO

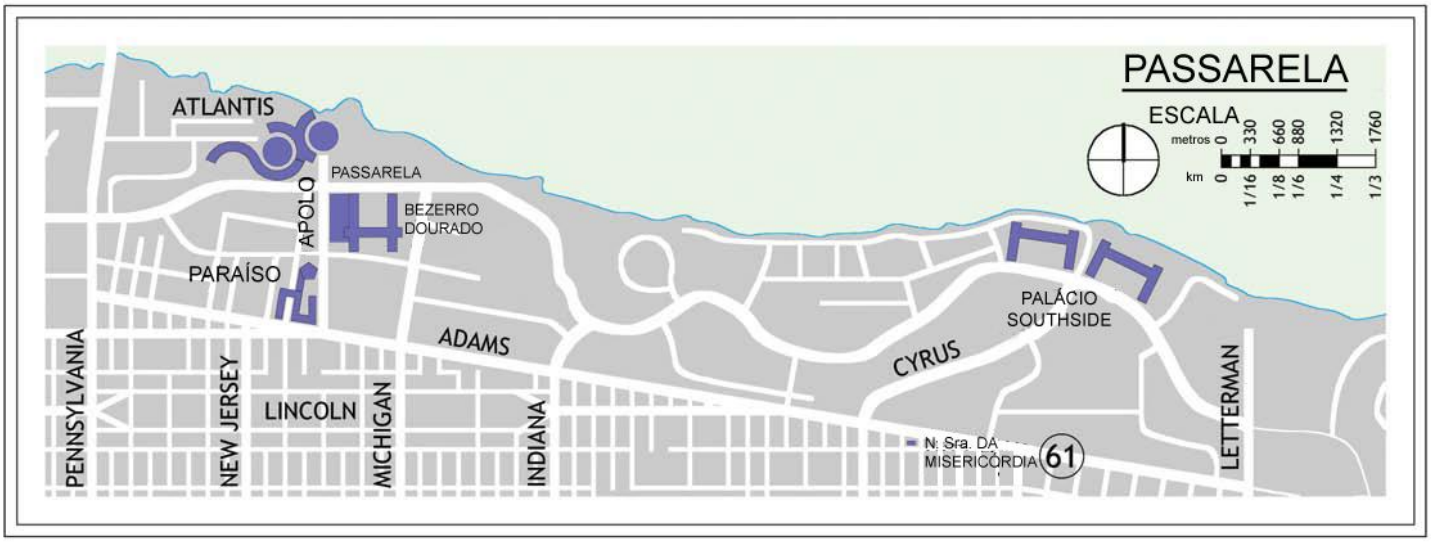
Um complexo de entretenimento moderno em Kingston, apresentando três andares de pistas de dança, fliperamas, salas de sinuca e um bar completo. O prédio de quatro andares foi destruído e renovado pelo atual proprietário enquanto ainda conserva seu visual "industrial" de tijolos vermelhos e aço.

LÍNGUAS QUENTES

Este bar de jazz em Midtown apresenta shows ao vivo para o público. É uma reconstrução de uma casa dos antigos 1900 que é deliberadamente aconchegante — alguns diriam "parada".

INFINITY

Um popular clube noturno próximo da costa, Infinity é cheio de janelas foscas, cromo e luzes pulsantes. Músicas dançantes e de discoteca são populares, e Infinity tem DJ's exclusivos nos fins de semana.



LENDAS

Localizado não muito longe da Freedom Dome, este clube tem um tema de supers. Garçonetes usam uniformes imitativos, normalmente com capas curtas, e uma pista de dança suspensa transparente deixa que seus dançarinos tentem seus movimentos "voadores". Os super-objetos ficam à mostra em caixas de vidros ao redor do clube. Não surpreendentemente, Todd Campion, o colecionador de objetos que possui os restaurantes Champion's, também possui o Lendas.

MÁQUINA

O primeiro clube gay está em Hanover. A construção é uma fábrica renovada com imitações de canos à mostra e alvenarias sobrepostas a metal exposto. A música "bate-estaca" dançante enche todo o lugar. O principal andar de dança ocupa o primeiro andar enquanto mesas e bares ocupam as duas áreas de sacadas superiores que observam a debaixo.

HORA DA MEIA-NOITE

Este clube de dança underground e alternativo (e seco) foi aberto pelos donos originais do Hora da Meia-Noite em Los Angeles. Fica localizado não muito longe da área da costa e é muito popular com os clientes do segundo grau e colegiais que ainda não têm idade o suficiente para entrarem em outros clubes legalmente.

MILLENIUM

O maior clube noturno de Midtown atende aos jovens e emergentes. Sua ênfase fica no futurístico, brilhante e estiloso, e nos DJ's que misturam diferentes estilos de música para noites diferentes da semana.

BAR SECRETO

Não tão secreto, o nome deste bar e restaurante vem de sua inspiração — o estilo dos filmes e programas de televisão de espiões de 1960. O bar de West End tem uma frente comum como uma "empresa de importação/exportação". Os clientes entram por uma "passagem secreta" da área de recepção para um bar. Todos os dois andares do Bar Secreto são cheios de objetos de espiões e os barmans servem drinques com codinomes para diversão.

CASSINOS

Na área de Southside em Freedom City, o jogo de apostas é legal dentro de vários hotéis e cassinos. O dinheiro abunda nesta área com novos e problemáticos lugares como esses surgindo todo o tempo. A Máfia de Freedom tem um acordo com cassinos, e muito do dinheiro da Máfia é lavado pelos cassinos.

O prefeito amaria fechar a indústria de jogos, mas é uma fonte valiosa de impostos e turismo para a cidade, sem falar nos empregos que provê para a população de Southside. Se surgirá alguma esperança de melhorar a economia de Southside, a cidade tem que viver com a Boardwalk e seus cassinos até lá, no mínimo.

ATLÂNTIDA

Um hotel e cassino construído num tema aquático, Atlântida apresenta uma gigantesca fonte com uma estátua do Rei Netuno e suas saltitantes ninfas do lado de fora. É intensamente decorado de folhas douradas, mármore, conchas, e falsas redes de pesca. As cores de tudo são predominantemente verdes marinhos e azuis. O restaurante no térreo (especializado em comida marinha, é claro) oferece uma ampla janela para South River, e as mesas de vidro repousa em tanques de peixes exoticamente coloridos. Como era de se esperar, o cassino Atlântida não é nada popular com os verdadeiros atlantes.

BEZERRO DOURADO

O cassino revela celebra alguns dos mais piegas aspectos dos negócios de apostas. Sua decoração é uma combinação de opulência da art deco e a decadência dos anos de 1800. Uma estátua de um bezerro dourado fica sobre a porta, e o ouro é usado intensamente em suas decorações interiores. O cassino estava caindo de algum jeito, mas começou a se recuperar devido à contratação de mais jovens e populares cantores e comediantes.

PARAÍSO

Este hotel cassino tenta emular um paraíso tropical com apenas um modesto sucesso, já que o clima em Freedom só é quente durante metade do ano. Ainda assim, o hotel é luxuoso e apresenta bastantes atividades internas (incluindo uma piscina coberta) para atrair muitos interesses dos turistas que procurem por uma relativamente barata opção a realmente visitar os trópicos.

PALÁCIO SOUTHSIDE

O maior e mais velho cassino na Boardwalk é o Palácio Southside, propriedade de Al Driogano, o mais poderoso mafioso de Freedom City (vide o Capítulo 3). O cassino apresenta todo o tipo de jogos de cartas e dados assim como fileiras e fileiras de caça-níqueis. Ele também apresenta entretenimentos noturnos de canto e danças a apresentações de comédia. A polícia e a agência local do FBI mantêm um olho

atento no Palácio Southside, apesar de Big Al ser esperto o bastante para manter a face pública de um "negociante familiar" limpa.

CENÁRIO MUSICAL LOCAL

Freedom City tem um vívido cenário musical. Muitos dos bares da cidade e clubes exibem bandas ao vivo e noites de apresentações voluntárias. Apesar de não terem grandes companhias de música na cidade (ainda), há muita coisa acontecendo no cenário musical de Freedom.

BANDAS E MÚSICOS

Enquanto existem, indubitavelmente mais bandas lá fora esperando para serem descobertas, estas são as notáveis da atual nata dos músicos de Freedom City.

ALBION

Taxada como uma banda de fusão de rock céltico, combinando estilos de rock com antigas melodias populares celtas, a banda de sete membros usa instrumentos como violinos e gaita de foles e são vastamente conhecidos por suas frenéticas apresentações. Eles se apresentam em clubes e festivais culturais, apesar de também fazerem turnês na área local.

BOY WONDERZ

O maior fenômeno pop do dia, esta "boy band" está sob contrato da divisão musical da New Horizon Media. O quinteto recentemente iniciou uma turnê mundial, tocando em shows lotados na Cúpula Freedom Liberty. Apesar do nome e inspirações das roupas, nenhum dos rapazes tem habilidades paranormais.

OSSOS CRUZADOS

Uma banda de "rap vodu" combinando música das ilhas e rap moderno, Ossos Cruzados atende ao lúrido estilo vodu de Hollywood, completo com chapéus pontudos e óculos escuros, tintura facial branca e várias caveiras e objetos macabros. Eles convidaram Sirene para assistir seus shows antes, mas a heroína sempre recusou educadamente.

COELHINHAS FELIZES

Este trio de hard-rock de garotas japonesas passou por Freedom City numa turnê mundial. Infelizmente, Dr. Otaku vinha a ser um grande fã e raptou as garotas para descarregar seus padrões cerebrais em andróides. As Coelhinhas Felizes foram resgatadas e retornaram à turnê.

REIS DE AMARELO

Esta alternativa banda de rock recentemente assinou com uma grande gravadora possuída pela New Horizon Media. Seu estilo de música sombria e poluída é popular com os góticos e públicos alternativos.

MADMAN FINALE

Este trio de rock alternativo pode ser encontrado tocando em vários clubes de Freedom e é popular entre os públicos colegiais locais. Eles têm seu próprio website para vendas particulares de seus CDs assim como outras mercadorias.

ORQUESTRA NEW TOWN

Este grupo de música swing toca em alguns dos clubes e salões de dança com seu particular tipo de música agitada e dançante. Estranhamente, eles têm se tornado populares mesmo entre os que os chamam de "o conjunto de camisas rechonchudas de Port Regal".

SOUL STAMPEDE

Este grupo de jazz vocal se tornou popular se apresentando em alguns dos bares e clubes da cidade. Eles são notáveis pela doce e melódica voz da cantora líder Patti DuMont por si, mas os três cantores e quatro músicos têm incríveis perícias de improvisação, e ninguém nunca sabe o que acontecerá num show do Stampede.

SHOWS E CONCERTOS

Juntamente com os talentos locais, Freedom City atrai várias apresentações nacionais. A cidade é uma parada para turnês de grandes músicos e bandas pelo país, e os cidadãos de Freedom regularmente lotam os salões de concertos e estádios para vê-los.

FRESH SOUNDS PROMOTIONS

O maior promotor de concertos é a Fresh Sounds, possuída e operada por Frank Mills, o mais influente promotor na área de Freedom City. Fresh Sounds agenda a maioria dos shows na cidade áreas vizinhas, em lugares como a Cúpula Liberty, os grandes clubes e o novo Auditório Shuster nas proximidades de Hanover. Mais do que algumas pessoas não são amigas de Mills ou de sua atitude escorregadia, mas poucos podem negar o fato de que ele faz bem seu trabalho.

Os promotores menores na área gostariam de ter uma fatia maior do bolo, mas Mills os cala na hora que quiser. Rumores dizem que Mills está em dívida com a Máfia, ou ao menos tem conexões o suficiente para garantir que nada dê errado com seus shows e, caso um concorrente sofre um infeliz "acidente", bem, dificilmente foi sua culpa, não é?

CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Freedom City é chamada a "Cidade do Amanhã" ao menos em parte pelo seu foco em ciência e avanço tecnológico. A cidade tem várias empresas de alta tecnologia, excelentes escolas técnicas e organizações de pesquisas científicas.

INSTITUTO ALBRIGHT

O Instituto Albright é uma fundação privada que reúne informação sobre super-humanos para pesquisa e estudo científicos. Ele foi estabelecido por Langston Albright (também conhecido como Farol), um membro da Liga da Liberdade antes de sua aposentadoria nos anos 50. O propósito ostensivo do Instituto é aumentar o conhecimento e compreensão dos Super-humanos mas também tem várias funções das quais o público geral não está ciente.

A primeira é ter informações sobre Super-humanos disponíveis no caso de algo dar errado. O próprio Albright compreende o risco de um Super-herói abusar de seu poder ou cair sobre a influência de uma força externa, logo, é sábio haver precauções prontas. Ele é cuidadoso para garantir que os dados do Instituto não caiam em mãos erradas, onde poderiam ser usadas contra os heróis (apesar de sempre haver esta possibilidade).

O outro propósito do Instituto é encontrar o sucessor de Albright como Farol. Seus poderes luminosos derivam de uma fonte mística e eles estão tentando manter certas forças da escuridão sob controle. Langston Albright ficou muito velho para manipular o poder e o usa apenas para ficar vivo enquanto procura por um sucessor digno. Até agora, sua busca não tem tido sucesso, e ele está começando a achar que o tempo está se esgotando. O retorno de Nacht-Krieger apenas aumentou sua preocupação (vide o **Capítulo 6**).

IMPERVIUM

Impervium é um "metal vivo" único criado pelos laboratórios ASTRO. Não apenas incrivelmente duro e durável, mas Impervium também tem uma notável habilidade de se "recuperar" de danos ao longo do tempo. Ele também "lembra" de sua forma original o bastante para regenerar partes danificadas, tornando-o incrivelmente útil em situações onde vestir e rasgar são preocupantes.

Impervium é um material com Resistência 20 com a habilidade de se recuperar de qualquer dano, contanto que o material não seja inteiramente destruído. Objetos feitos de Impervium essencialmente têm Regeneração 11 (machucado e incapacitado, por hora, bônus +9).

O processo e materiais para se produzir o Impervium são muito caros, tornando o metal muito custoso para uso comum ou público. Ainda assim, algumas fábricas do governo usam armaduras de impervium e a prisão Blackstone o usa em celas e contensões. Os Laboratórios ASTRO têm várias pesquisas relacionadas ao Impervium. A segurança ficou mais rígida, particularmente depois que o robô degenerado Talos tentou roubar a fórmula.

O Instituto Albright ocupa um pequeno escritório de quatro andares em Hanover, onde seu pessoal faz pesquisas relacionadas a supers e fenômenos paranormais na área de Freedom City. A base é o primeiro processador de dados do Instituto, sede administrativa e de pesquisas (com menores instalações de pesquisa em outras cidades). O Instituto também se beneficiou de fontes governamentais, dando-lhes maiores oportunidades de estudar os efeitos de Super-humanos em todos os aspectos da sociedade. Ao lado do Centro Médico Freedom, o Instituto é um dos poucos lugares equipados para atender Super-humanos medicamente.

LANGSTON ALBRIGHT					NÍVEL DE PODER 10
For 10	Des 13	Con 16	Int 13	Sab 15	Car 13
Perícias: Concentração 8 (+10), Conhecimento (arcano) 6 (+7), Conhecimento (eventos atuais) 8 (+9), Conhecimento (história) 6 (+7), Notar 8 (+10), Intuir Intenção 8 (+10)					
Feitos: Avaliação, Foco em Ataque (à distância) 2, Foco em Esquiva, Troca Rápida, Tiro Preciso					
Poderes: Vôo 4 (160 km/h), Campo de Força 8 (Impenetrável), Controle da Luz 8 (Poderes Alternativos: Raio 8, Criar Objeto 8, Pasmar 5 [visual, Área Estouro])					
Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +8 (à distância), Agarrar +6, Dano +0 (desarmado) +8 (Raio), Defesa +9, Recuo -9 (-1 sem Campo de Força), Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +11 (+3 sem Campo de Força), Fortitude +6, Reflexos +4, F. Vontade +8					
Habilidades 20 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 6 + Poderes 43 + Combate 28 + Salvamentos 11 = Total 119					

LANGSTON ALBRIGHT

O pai de Langston Albright era um ministro e ele cresceu tanto com fortes valores morais e uma crença de que havia uma coisa como o mal no mundo. Ele acreditava que era dever dos bons homens e mulheres fazerem algo sobre este mal. Langston trabalhava numa traineira fora da costa de Freedom City em 1945. Numa noite, uma inesperada tempestade o acertou e o barco mal podia flutuar. Uma onda varreu Langston para a escura água revolta. Ele afundou na escuridão, e podia sentir coisas se movendo à sua volta, circulando-o. Repentinamente, ele viu uma luz se erguer das profundezas do escuro para cercá-lo e preenchê-lo. Ele saiu da água, brilhando com o novo poder, e ajudou a levar o barco de volta ao porto. Ele adotou identidade mascarada de Farol, o mestre da luz, e se tornou um membro da Liga da Liberdade pós-guerra.

A partir de seus próprios estudos e trabalhos com o Escaravelho, Farol aprendeu que seu poder é parte de uma profecia sobre um "campeão da luz" que combateria as forças da escuridão no mundo. Uma parte desta escuridão era o Culto do Povo Serpente e o inominável deus que adoravam. Outras foram Wilhelm Kantor, Nacht-Krieger, e a SOMBRA. Mesmo após sua carreira pública como Farol ter terminado nos anos 50, Albright continuou a luta contra as forças malignas e bizarras nos bastidores.

Ele alcançou alguma riqueza e fama escrevendo sobre suas aventuras heróicas e fazendo aparições públicas, mas seu foco primário era seu trabalho como protetor da humanidade. Ele fundou o Instituto Albright para aumentar seu conhecimento sobre super-humanos, reunir informação potencialmente útil e encontrar um sucessor adequado. Apesar de notoriamente saudável para um homem em sua idade, Albright não pode mais continuar a luta. Ele também está preocupado se as forças do mal estão se reunindo e se preparando para tirar vantagem de sua fraqueza, caso a hora seja breve.

Langston Albright é um digno homem afro-americano em seus 80 anos. Ele é alto e apenas levemente curvado pelo peso de seus anos. Seu cabelo curto se tornou completamente branco, mas seus olhos escuros conservam seu intelecto sagaz e perspicácia. Ele se veste em roupas escuras em todas as circunstâncias casuais. Albright vive em Kingston e passa muito de seu tempo nos escritórios do Instituto em Hanover.

LABORATÓRIOS ASTRO

A Organização de Pesquisa Científica e Técnica Aplicada (NT.: Em Inglês, "Applied Scientific and Technical Research Organization") foi fundada pelo Dr. Allan Grant, que viu oportunidades intrínsecas na Freedom City de 1942 e decidiu aproveitá-las. Através de contatos e amigos na comunidade científica e no governo, Grant garantiu apoios e capital para iniciar sua própria companhia de pesquisas. Ela originalmente produzia armas e foguetórios para a guerra, e seus projetos ajudaram a manter o Eixo sob controle por grande parte da guerra. A ASTRO rapidamente chamou a atenção da comunidade intelectual de Freedom City juntamente com vários outros contatos lucrativos do governo e de várias corporações.

Agora os Laboratórios ASTRO são a maior companhia de pesquisa científica no mundo. A companhia ocupa seu próprio parque industrial em North End, bem próximo ao campos da FCU e logo depois do rio, a partir do Instituto Hanover de Tecnologia. Os Laboratórios ASTRO se estabeleceram como um recurso para a Liga Freedom, e uma equipe normalmente consulta a companhia quando há a necessidade de equipamento especializado ou ajuda na análise de um problema científico particularmente difícil.

DR. CLARENCE MACLEOD

Dr. Macleod é um dos pesquisadores chefes dos Laboratórios ASTRO, um brilhante cientista e inventor, apesar de um pouco atrapalhado quando se trata de lidar com as tarefas cotidianas. Seus assistentes mantém anotações dos apontamentos do doutor, o paradeiro de seus óculos, seu assistente digital e outros detalhes.

Macleod, que está por volta dos seus 50 anos, está totalmente calvo mas tem uma barba cheia e rebelde. Ele usa óculos de leitura feitos de chifres (quando pode achá-los) e quase sempre está trajando seu jaleco branco de laboratório sobre suas amassadas e gastas roupas.

Use o arquétipo Cientista do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para os atributos do Dr. Macleod.

DANGER INTERNACIONAL

Uma fundação iniciada em 1930 pelo explorador e aventureiro Johnny Danger e que recebeu muito capital inicial dos diamantes coletados de uma mina secreta na África. A DI começou ao redor dos núcleos da antiga organização de Johnny, a Patrulha da Selva, e sempre manteve um forte interesse em questões de proteção ambiental e preservação da paz na África. A fundação trabalhou com o governo de Dakana várias vezes no passado, e serve como uma ONG mediadora entre Dakana e o governo dos EUA às vezes (para maiores informações sobre Dakana, vide o **Capítulo 4**).

Apesar do Sr. Danger ter se aposentado há muito tempo, seus cinco netos dirigem a fundação muito bem e mantêm seu espírito na fundação. DI oferece dinheiro para ajuda humanitária, exploração, projetos de pesquisa e atividades similares. Baseada na cidade de Nova Iorque, a Danger Internacional tem escritórios no centro de Freedom City dirigidos por Rachel Danger, a mais jovem dos netos de John.

VIDA SOCIAL

Pegue um grupo suficientemente grande pessoas e elas naturalmente se orientarão em direção àqueles que compartilham de seus interesses. As pessoas de Freedom City não são diferentes, e muitos clubes e grupos sociais diferentes podem ser encontrados na cidade, alguns de particular interesse de supers e seus associados.

CLUBES E ORGANIZAÇÕES

Vários clubes e organizações sociais atendem aos interesses do povo de Freedom City. Eles incluem clubes de herança étnica, muitos desses de West End e Midtown. Essas organizações promovem festivais culturais e educação para jovens e adultos de suas comunidades. Organizações como os maçons são comuns em Freedom, com um templo maçônico no Centro da Cidade, bem ao sul do Distrito Financeiro. Também existem organizações veteranas como os Veteranos de Guerras Estrangeiras (VFW) (NT.: Em Inglês) e similares.

CLUBE CAPA E CARTOLA

Um clube exclusivo em Freedom é o elegante e muito discreto Clube C&C, localizado numa mansão reconstruída ao estilo Tudor na avenida 52 com o Liberty Park. Desconhecido para o público geral, o C&C quer dizer "Capa e Cartola", o clube atende apenas a aventureiros uniformizados, supers ou não, oferecendo-os um lugar para se encontrarem e relaxarem na presença de seus semelhantes. A história e tradição do clube datam desde quando ele era conhecido com o "Clube Máscara Negra", na década de 30.

As regras do clube exigem vestimentas formais e proíbem uniformes. Espera-se que membros venham em suas identidades "civis", apesar de não terem que revelar seus nomes verdadeiros, e máscaras de olhos são permitidas (e até mesmo providenciadas, se um membro desejar). Mais do que alguns membros do clube freqüentam com algum tipo de disfarce que não envolva suas máscaras reais. Preocupações sobre vazamentos são aliviadas pela segurança oculta do clube; qualquer tentativa de observação por qualquer meio apenas capta cenas de vários filmes dos irmãos Marx ao invés de faces expostas dos freqüentadores do clube. Ninguém pergunta como a segurança funciona, mas todos ficam felizes por ela funcionar.

O clube é bastante conhecido pela comunidade super-humana, e as pessoas vêm de todo o mundo para visitá-lo (particularmente aqueles capazes de viajarem rápida e discretamente). Porém, a entrada é por convites e apenas se a pessoa for um convidado ou um membro estabelecido. Os donos do clube continuam anônimos, apesar dos rumores dizerem que se tratam de um trio de heróis aposentados nos anos 40 serem donos do Capa e Cartola, e que é uma operação secreta do governo para monitorar supers, ou uma fachada para supercriminosos ou recurso final do Instituto Albright para reunir informação.

LEGIÃO

"Nosso nome é Legião, porque somos muitos," diz a famosa assinatura do grupo clandestino de hackers. A Legião é uma aliança livre para hackers de computadores criminosos que oferece serviços e informação à oferta mais alta. Eles fazem isso parcialmente pelo dinheiro mas em grande parte pelo desafio e desejos de se tornarem os mais atualizados e melhores em segurança informatizada. As identidades dos membros da Legião são um segredo guardado a sete chaves, e muitos dos membros nunca viram outro face a face. A membresia é limitada para hackers espertos e sagazes o suficiente para rastrearem o grupo e forçar a sua entrada.

As autoridades do governo acreditam que a Legião trabalha com a Fundição (vide Capítulo 6) e outras organizações criminosas, oferecendo-os dados roubados em troca de dinheiro ou computadores muito avançados tecnologicamente. Pode haver laços entre a Legião e o campus do HIT ou a USNet, apesar das autoridades ainda não terem descoberto qualquer evidência sólida ou conexões. O Freebooter já foi um membro da Legião, até conflitos de ego o fazerem sair dela (vide Capítulo 6).

Para um típico hacker da Legião use o arquétipo Cientista de *Mutantes & Malfeitores*, aumentando a perícia Computadores para 12 graduações, mudando Conhecimentos para a especialização de tecnologia.

A SOCIEDADE MEIA-NOITE

A Sociedade Meia-Noite é o mais exclusivo clube social de Freedom City, e rapidamente em seu caminho de se tornar um dos mais exclusivos no mundo. Ele inclui algumas das mais ricas e influentes pessoas no país e organiza a maioria das festas exclusivas. A membresia é apenas por convite e tais convites são vindos da mais alta ordem, raramente recusados.

O clube tem uma reputação pelo dinheiro antigo. O charme e civilidade do Velho Mundo e um alto grau de elegância. Ao menos parte de sua popularidade está em direta proporção à exclusividade do Clube C&C. Porém, supers não são convidados a se juntarem à Sociedade. Não é uma regra oficial, mas nenhum super-humano jamais foi convidado a se tornar membro do clube.

FILHOS DA LIBERDADE

Os Filhos da Liberdade são uma organização devotada à "preservação da herança cultural e histórica de Freedom City para futuras gerações". Ela tira este nome do grupo de patriotas que operava na cidade durante a Guerra da Revolução. Seus membros são exclusivamente homens, apesar de haver uma organização irmã (as Filhas da Liberdade) que existiu desde a década de 30. O clube apóia a sociedade histórica local e vários eventos culturais como peças, óperas, exibições de museus, shows de arte, etc. Ele tende a atrair capital antigo e serve como uma

rede de “bons velhos garotos” para muitas das mais influentes pessoas de Freedom City. Ele não é tão prestigioso quanto a Sociedade Meia-Noite, mas também consideravelmente mais aberto sobre suas atividades.

OS 20 FREEDONIANOS MAIS RICOS

1 Reservado para PdJ`s ou personagens criados pelo Mestre
2. Henry Allard (guru da mídia)
3. Hieronymus King (presidente das Indústrias Majestic)
4. Duncan Summers (professor e investidor)
5. Reservado para PdJ`s ou personagens criados pelo Mestre
6. Arthur W. Stromberg (investidor)
7. Scott Hamilton (presidente da USNet)
8. Jonathan Grant (presidente dos Conglomerados Grant)
9. Callie Summers (herdeira)
10. Reservado para PdJs ou personagens criados pelo Mestre
11. Fletcher Beaumont I (editor)
12. Naomi Sinclair (presidenta da Comunicações Nova)
13. Angela Beaudrie (herdeira)
14. Wayne Clark (editor)
15. Reservado para PdJs ou personagens criados pelo Mestre
16. Lucius Cabot (advogado)
17. Jeremiah Ross (diretor da Fundação Trilha Pináculo)
18 Frank “Buddy” DeCosta (construtor/contratante)
19. Lana Loeb (editora de jornais)
20. Reservado para PdJs ou personagens criados pelo Mestre

Nota: Al Driogano (pág. XXX) poderia facilmente ser colocado nesta entre os n°. 9 e 10 por sua renda das fontes legítimas nos cassinos e hotéis de Southside. Suas ligações com a Máfia e natureza suspeita de grande parte de sua fortuna o deixam fora da lista. O Mestre deve ter em mente que muitos dos chefes da Máfia na cidade facilmente têm o capital necessário para serem considerados iguais a pelo menos a metade inferior da lista.

ALTA SOCIEDADE

Freedom City é um lugar de oportunidades, onde pessoas podem fazer fortunas se estiverem a fim de correrem riscos. Há uma grande quantidade de dinheiro a ser feito no vasto ramo dos investimentos em empresas do explosivo mercado de indústrias de alta tecnologia à indústria da mídia. Freedom City também tem sua parte de “dinheiro velho”, datando desde os primeiros fundadores de Freedom City.

O mundo dos ricos e famosos às vezes entra em contato com o dos supers. super-heróis que são ricos em suas identidades secretas são um padrão nos quadrinhos. Jogadores com personagens ricos devem trabalhar junto ao Mestre para determinar onde se encaixam na lista dos mais ricos da cidade, mudando alguns dos nomes existentes, se necessário. Se os integrantes da Liga Freedom não forem ser usados em seu jogo, você pode tirá-los da lista, liberando mais espaço para outras entradas.

Os ricos são alvos tentadores para criminosos que procurem fazer dinheiro de roubos, seqüestro ou extorsão. Quaisquer personagens nesta lista são vítimas potenciais de tais esquemas. Uma interessante possibilidade é Callie Summers (também conhecida como Corvo) se tornar o alvo de um seqüestro. Seus seqüestradores tiveram sorte em conseguir prender Callie, deixando-a inconsciente. Seu pai Duncan contata os PJ’s para ajudarem a encontrá-la, esperando não ter que comprometer sua identidade secreta.

NPJ’s ricos são excelentes clientes para um time de super-heróis. Um filantropo como Fletcher Beaumont II poderia contratar uma equipe para o bem público (e um pouco de redenção pessoal), ou um indivíduo rico poderia querer uma equipe de super-heróis como representantes de uma companhia, guarda-costas ou lacaios pessoais. Mesmo um time filantropo poderia ter problemas quando seu rico cliente lhes pedir um favor, ou passa por dificuldades financeiras e o dinheiro começa a secar.

IATE CLUBE DE NORTH BAY

Uma das mais prestigiosas organizações da cidade, o Iate Clube de North Bay conta com várias das mais ricas e influentes pessoas de Freedom entre seus membros. O clube tem sede na Marina de North Bay e sua regata anual de verão é uma grande ocasião social. Festas e reuniões informais no Iate Clube formam parte da rede “interna” dos ricos e poderosos de Freedom.

PESSOAS RICAS PROEMINENTES

Muitas das pessoas da lista dos 20 estão descritas em algum outro lugar neste livro (primariamente na seção Negócios). O resto está descrito aqui:

ANGELA BEAUDRIE

A matriarca da família Beaudrie se casou com sua fortuna. O ex-marido da Sra. Beaudrie, Thomas, era o neto do homem que construiu a Casa de Ópera Beaudrie, e Sra. Beaudrie ajudou na restauração. A real quantia que ela possui dentro e fora da cidade aumentou muito de valor, e a Sra. Beaudrie usou capital extra para ajudar a fundar várias organizações de caridade, beneficiando as artes e esforços para ajudar os pobres e sem casa de Freedom. Sra. Beaudrie tem 62 anos de idade e tem três filhos crescidos (idades de 35, 33 e 30) assim como quatro netos. Ela vive na propriedade Beaudrie em Port Regal.

FLETCHER BEAUMONT

O patriarca da família Beaumont e Arqueiro original dos anos 40 e 50, Fletcher Beaumont é um homem notavelmente saudável em seus 80 anos. Apesar de ter se aposentado tanto dos afazeres de negócios quanto dos de super-herói, ele acha tempo para aconselhar aqueles que o sucederam nos dois papéis. Seu filho, Fletcher II, é o diretor do Razão de Freedom, que esteve na família Beaumont desde que o jornal foi fundado. Seu neto é o quarto Arqueiro e membro da Liga Freedom. Sr. Beaumont ainda mora na casa da família em North Bay.

WAYNE CLARK

Proprietário de uma das maiores editoras americanas, Sr. Clark mudou os escritórios da Clark & Cia. Editora para Freedom e atualmente mora em North Bay. Ele é amigo de Henry Allard e tem planos para relações de mídia com a New Horizon Media de Allard e a Clark & Cia. Com 54 anos, Clark está casado com sua esposa, Rose, por 29 anos e os dois têm dois filhos, Amanda (26 anos) e Christopher (“Kit”, 22 anos e estudante da Universidade Harvard, em Boston).

ESPORTES

Freedom City tem suas próprias franquias esportivas e fãs bem devotos de seus times locais. A bilheteria é bastante alta para eventos esportivos na cidade.

TIMES ESPORTIVOS PROFISSIONAIS

Freedom tem quatro times profissionais esportivos junto com vários outros times amadores e semi-profissionais. Há uma grande probabilidade de a área atrair outras franquias profissionais no futuro.

FREEDOM BLADES

O time de hóquei Blades tem feito algum impacto na NHL, marcando vitórias em quatro de seus cinco jogos como franquia profissional. Alguns têm dúvidas se o time continuará a vencer ou não. Uma grande parte do sucesso se deve aos talentos do jogador iniciante Andre Leroux, que levou os Blades à vitória.

FREEDOM CITY COMETS

O time de basebol Freedom Comets poderia ser um "time dos sonhos" em potencial, se o técnico Russel Mills pudesse unir o diversificado grupo de jogadores num time efetivamente funcional. Os Comets têm feito grandes demonstrações nas últimas temporadas, mas ainda falta ver se realmente se sairão bem mas eliminatórias da Série Mundial.

O time original de basebol de Freedom City era os Flags, que venceram o primeiro campeonato em 1959. Seu ambicioso proprietário, Mathhew Sandston, tirou o time da cidade em 1994, já que a cidade não podia atender às suas demandas por um novo estádio para o time. Visto os reparos que ainda continuam na cidade após a Invasão Terminus no ano anterior, o basebol não se tornou uma prioridade para Freedom City até poucos anos atrás quando Scott Hamilton e os Beaumont I e II patrocinaram e compraram este novo time para Freedom City. Os jogos contra os agora desterrados Flags são sempre partidas intensas.

FREEDOM CITY RAYGUNS

O time de basquete Freedom City Railguns participa de jogos regulares na Cúpula Liberty. Enquanto eles têm vários grandes jogadores, a maior atração é o jogador astro Andy "Lancer" Tyler, um garoto local de Southside e formado no Colégio Freedom. Enquanto os fãs dos Railguns são intensamente leais, o time tem sido lançado para a lanterna do campeonato por alguns anos e atualmente procura um novo técnico e novos jogadores para virar a mesa.

FREEDOM CITY HEROES

O time de futebol americano Heroes foi a primeira grande franquia esportiva da cidade — Freedom City abrigou o primeiro Heroes no terceiro ano de existência da NFL — e ele continua o mais popular time esportivo da cidade hoje. Os jogos dos Heroes sempre são cheios de fãs gritantes, e o time conseguiu três campeonatos da Super Bowl nesses anos. Apesar de não terem se classificado para a Super Bowl na última temporada, eles prometem que este ano a conseguirão. O zagueiro astro do time, Darrell Marks, é uma popular celebridade e amado o bastante para que as pessoas o perdoem por ter nascido em Birmingham, Alabama, ao invés de Freedom.

Os Heroes não têm nenhum proprietário ou associação de proprietários. As reservas do time para si foram vendidas publicamente aos freedonianos em 1950 e novamente em 1998, e a própria cidade coletivamente gere o time. O maior detentor é Lucius Cabot e os Postos de Veteranos de Guerras Estrangeiras em Bayview e Hanover, mas suas posses atuais contam como apenas 6% do total. Lucros de qualquer venda de produtos do time vão para apoio a escolas públicas e programas de comunidades atléticas após os gastos de o time serem deduzidos. Esta comunidade em relação aos Heroes (e o time pelo público) é uma das razões por trás de sua contínua popularidade.

ESPORTES COLEGIAIS

A Universidade de Freedom City e o Colégio Freedom têm sistemas de esportes colegiais, incluindo times de futebol americano, basquete e basebol. A FCU é conhecida pelo seu time de remo, que pratica no rio Wading. Os times de trilha do Colégio Freedom ignoram as provocações de como os alunos do FC aprenderam a correr rápido para assistir aulas em Southside. As duas escolas também apóiam times de natação, ginástica olímpica, luta greco-romana, trilha e outros esportes.

As duas escolas têm seus próprios estádios atléticos e instalações, apesar das da FCU serem mais novas e mais atualizadas. Há uma grande rivalidade entre os times das duas escolas, e um dos maiores eventos do ano é o Jogo de Boas-Vindas anual entre dois times de futebol americano.

LIGA ULTIMATO DE LUTA LIVRE (UWL)

A autodenominada Liga Ultimato de Luta Livre começou há alguns anos com o revelador e promotor de lutas Julius Norman. Ela exibe disputas profissionais de luta livre entre oponentes com super-poderes, particularmente força e resistência super-humanas, tornando as lutas um espetacular sucesso de público. Apesar da UWL não ter um grande número de lutadores contratados, ela assinou com cerca de uma dúzia ao longo dos anos. Assim como na luta profissional, o senso comum é que as Lutas Ultimato são ensaiadas, mas a UWL ainda não tem falta de fãs.

ESTÁDIOS E ARENAS

Existem várias arenas e estádios pela área metropolitana de Freedom City.

CÚPULA LIBERTY

Situada entre o Theatre District e Midtown, está a Cúpula Liberty o maior complexo de eventos onde os maiores times esportivos jogam. O estádio de 80.000 assentos também sedia outros eventos esportivos assim como grandes concertos e shows durante o ano.

AUDITÓRIO SCHUSTER

Localizado em Hanover, não muito longe da Via Expressa Oeste, está o Auditório Schuster, um freqüente local para concertos e vários eventos esportivos. Ele era o maior de seu tipo na área, agora ofuscado pela mais nova Cúpula Liberty.

ESTÁDIO STONE

Uma pequena arena no campus do Colégio Freedom onde vários eventos esportivos acontecem. Primeiramente, é o lar do time de futebol Freedom College Patriots. As instalações do estádio estão atrasadas, mas a escola recentemente acumulou alguns fundos para retomá-la.

VIDA NAS RUAS

Apesar de Freedom City ser famosa por uma cidade limpa, pacífica e moderna, ainda tem seu lado escuro. Nenhuma cidade é perfeita, e Freedom City não é exceção.

PROBLEMAS EM WEST END

Movendo-se para o oeste, as brilhantes, novas e ultra-modernas construções da cidade dão espaço a prédios do velho mundo e ruas de West End. Com o valor das propriedades em West End aumentando, os construtores se agitam para renovar ou simplesmente demolirem velhos prédios para fazerem novas construções.

Como resultado, muitos venderam suas casas para se mudarem para fora da cidade ou outras partes do país. O velho caráter da região está se erodindo sob as pressões do crescimento e desenvolvimento. Ainda assim, várias pessoas de West End preferem ficar onde estão, seja por ser onde suas famílias viveram por anos, ou por quererem ver o que acontecerá em seguida com sua amada cidade.

West End vê alguns crimes nas ruas e um crescente número de criminosos está se mudando para a área. A região sofreu por causa das pequenas gangues por décadas, apesar delas estarem lentamente sendo espremidas com tantos moradores locais. As gangues de West End não gostam de estrangeiros, o que significa qualquer um que não tenha vivido na área pela maior parte de sua vida. Elas estão ficando cada vez mais sob influência da Máfia, que usa as gangues como "mulas" para carregarem coisas como drogas e armas para vendê-las em diferentes locais da cidade.

BAIXO E FORA EM SOUTHSIDE

Firmas contratantes em Southside e vários negociantes estão prosperando. Empregos estão mais disponíveis do que nunca. O Colégio Freedom e as comunidades vizinhas estão atraindo novos estudantes, novos trabalhadores e novo dinheiro para a área. Os cassinos e hotéis na Boardwalk estão mais lucrativos do que nunca. Porém, junto com esta prosperidade aumentada, vem um aumento no vício em drogas, assaltos, violência urbana e vadiação.

Fugitivos adolescentes são a grande porção dos desabrigados de Southside. Vários adolescentes de todo o país fogem para Freedom City todo ano na esperança de encontrarem fama e fortuna, encontrar (ou se tornarem) supers, ou apenas construírem vidas melhores por si mesmos. A brilhante promessa da cidade os atrai como mariposas para uma chama. Mais freqüentemente, eles terminam presos às drogas, praticando prostituição, espancamento ou pequenos furtos para sobreviverem. Eles normalmente se instalam em comunidades estudantis em volta do Colégio Freedom, onde podem se misturar e às vezes arranjarem dinheiro e um lugar para dormir à noite.

NOSSA SENHORA DA MISERICÓRDIA

Este abrigo e cozinha de sopa em Southside opera não muito longe dos limites da Passarela. A missão foi estabelecida pela Arquidiocese Católica, que continua a geri-o com um dedicado quadro de freiras e ajuda voluntária. O sucesso da missão está ligado ao fato que a Máfia declarou Nossa Senhora da Misericórdia uma barreira. Eles deixam a missão sozinha, e até mesmo doam dinheiro para ela de tempos em tempos. Qualquer um que cause problema às freiras ou à missão tem que responder à Máfia, então os criminosos não a incomodam.

CENTRO JUVENIL LINCOLN

Uma comunidade central para jovens de Lincoln e Southside, o Centro Juvenil Lincoln foi estabelecido quinze anos atrás pelas doações de caridade e sempre foi gerido por Wilson Jeffers, um nativo de Lincoln. Juntamente com gerir a administração do Centro, Sr. Jeffers também coordena alguns de seus programas. O LYC (NT.: Lincoln Youth Center) oferece tardes de esportes e atividades destinadas a manter as crianças longe das ruas e das gangues. Ele também oferece às crianças um lugar para irem quando seus pais estão no trabalho. O Centro tem tido sucesso em reduzir as gangues e violência juvenil em Lincoln, juntamente com educar os jovens em assuntos como gravidez precoce e doenças sexualmente transmissíveis.

O pessoal e clientes do Centro Juvenil não estão cientes que Wilson Jeffers já foi certa vez o Vingador Negro, membro da Liga Freedom nos anos 60 e 70. Apesar de estar aposentado como super-herói, Jeffers ainda é um soberbo atleta para sua idade e ajuda a comunidade da melhor maneira que pode. A chance de Jeffers de "passar a diante" também apareceu quando Lemar Phillips, uma das crianças que apareceu no Centro Juvenil, desenvolveu super-poderes e se tornou o herói uniformizado Sônico. Jeffers revelou seu passado como Vingador Negro a Sônico e agora age como mentor e treinador do jovem herói quando Sônico não está trabalhando com a Nova Geração na Academia Claremont.

MAGGIE ESQUISITA

Ninguém realmente sabe a história real de Maggie Esquisita. Ela é uma estranha velha sacoleira que vive em Southside, apesar de ser vista em Lantern Hill e Hanover esporadicamente. Ela pode ser vista de tempos em tempos, empurrando seu carrinho de compras cheio de sacos cheios de sabe-se lá o que, vestindo um disforme casaco velho e um chapéu sujo com gastas flores de seda. Seu cabelo cinza desgrenhado parece não ser lavado há anos, e os dentes que ainda tem são amarelados. Ele tende a resmungar consigo mesma durante grande parte do tempo.

Muitas das coisas que ela diz fazem as pessoas pensarem que Maggie é maluca, mas elas também as fazem pensar. Ela diz se lembrar como era Jack Lanterna quando ele era vivo. Ela menciona conhecer o George Washington e o presidente Ulysses S. Grant. Ela reconhece pessoas com habilidades mágicas e às vezes parece conhecer o que acontecerá antes que aconteça. Ela diz que tentou avisar as pessoas antes, mas, "ninguém nunca escuta a estranha véia Maggie," então ela parou de tentar. Ela e Lucius Cabot aparentemente se conhecem — e não gostam um do outro.

UTILITÁRIOS

Utilitários são o sangue de uma cidade moderna como Freedom, e a cidade tem muitas instalações modernas e atualizadas disponíveis. Juntas, essas entidades provêem o "sangue" que mantêm o vibrante coração de Freedom City batendo.

ÁGUA

Muita da água bebível da cidade vem dos rios que a banham, assim como reservatórios rio acima e do lago reservatório no Liberty Park. Usinas de tratamento processam a água para uso doméstico, e usinas de tratamento de esgoto tratam a água antes de ser jogada de volta nos rios. Instalações ultramodernas garantem que os dois rios e a baía sejam alguns dos mais limpos da Costa Leste. Criminosos procurando testar sua mais recente fórmula experimental (como o plano do Homem Verde para transformar todas as pessoas de Freedom em formas de vida vegetal) ficaram famosos por tentar introduzi-la nos reservatórios ou usinas de tratamento.

ESGOTO

Pelo fato de parte da terra onde Freedom City está ter sido originalmente pantanosa, a cidade tem caros e modernos sistemas de drenagem e esgoto, que visam liberar água e prevenir enchentes. O esgoto é tratado antes de a água remanescente ser encanada de volta aos rios. O sistema de esgoto da cidade foi intensamente renovado ao longo dos anos. Alguns dos túneis mais velhos (que já tinham mais de 100 anos) ainda existem. Apesar de não estarem mais conectados à rede de drenagem, eles ficaram famosos por servirem de esconderijos para criminosos e lendas urbanas sobre estranhas criaturas que vivem lá embaixo.

GÁS E ELETRICIDADE

A Gás Atlântico e a Companhia Elétrica provêem todas as necessidades de energia sob contrato para a cidade. Eles têm usinas geradoras localizadas em Southside assim como nos rios acima, mas a nova Usina Nuclear Raymond junto à Rota 9 provê a maioria da energia elétrica da cidade. Houve alguns protestos sobre o estabelecimento de uma usina nuclear junto à costa, mas os favoráveis disseram que era a maneira mais eficaz de prover Freedom de suas necessidades energéticas. A Comissão Regulamentar Nuclear está considerando a proposta de construir uma usina de lixo espacial próxima à Ilha Star. A Liga Freedom se ofereceu para ajudar nesta operação como puder.

TELECOMUNICAÇÕES

A Horizon Telecom provê todas as telecomunicações de que Freedom precisa usando uma obra-prima de sistemas de fibra ótica instalados pela cidade. O Centro de Freedom é única área metropolitana no mundo que não usa qualquer fio de cobre para suas telecomunicações, fazendo seu serviço de telefones e dados particularmente robusto. Horizon também tem uma extensa rede de telefonia celular instalada pela cidade, conectando-a a uma rede que se estende acima e abaixo da costa leste, para as muitas pessoas na cidade que têm telefones celulares e pagers, muitos equipados com acesso à Internet.

Recentemente, a Horizon esteve configurando acesso sem fio à Internet em áreas ao redor da cidade, começando no Centro de Freedom e no distrito empresarial de Wading Way. O serviço é pago pela cidade e é oferecido de graça para seus cidadãos. A Horizon espera que o serviço cubra a área inteira do centro dentro de um ano.

CAPÍTULO 3: LEI E ORDEM

Se por "governo" você quer dizer o exercício de autoridade, então Freedom City sempre tem um governo ativo. Infelizmente, o governo nem sempre viveu em nome da cidade. Houve tempos num passado não tão distante quando a corrupção política corria à solta em Freedom City. A administração esteve trabalhando para mudar isto e tem tido sucesso, lenta, mas certamente. Pela primeira vez em décadas, muitas pessoas de Freedom City respeitam seus oficiais eleitos e confiam neles para fazer o que é certo.

GOVERNO DA CIDADE

O governo da cidade já teve muitos relacionamentos difíceis com os super-heróis de Freedom. Às vezes, a cidade os apoiou em todos os aspectos. Durante outras administrações, Freedom City desencorajou ou até mesmo proibiu super-heróis. Apesar do governo da cidade está em termos amigáveis com os protetores super-poderosos de Freedom, heróis experientes sabem que este relacionamento não pode ser mudado de uma noite para outra, e eles tomam cuidado no que diz respeito em confiar em qualquer político demais. O mesmo pode se dizer dos políticos, que caminham numa linha tênue entre cooperação e cautela.

O prefeito e o conselho eleito da cidade supervisionam os assuntos municipais de Freedom City. O conselho da cidade tem oito membros escolhidos dos distritos da cidade. O prefeito serve como um nono membro e chefe. Os membros do conselho e o prefeito servem por mandatos de quatro anos, e metade do conselho é capaz de se reeleger a cada dois anos. Não há limite para o número de mandatos que um conselheiro ou prefeito podem ter.

Apesar de o prefeito cuidar de assuntos cotidianos da cidade e agir como seu gerente, o conselho da cidade detém o verdadeiro poder. Ainda assim, o prefeito exerce considerável influência como líder do conselho e sempre exerce um voto de desempate. A popularidade do prefeito O'Connor é tamanha que normalmente ele não tem dificuldades em impor suas iniciativas sobre o conselho.

PREFEITURA

Os projetistas construíram a Prefeitura de Freedom City num estilo neo-clássico, com largas colunas apoiando o telhado triangular e uma cúpula dourada. O exterior do prédio apresenta belos baixo alto-relevos. Grandes degraus de mármore levam à entrada. O prefeito O'Connor normalmente organiza conferências da imprensa nos degraus da prefeitura ao invés da sala de imprensa do prédio, já que o fundo serve como uma impressionante vista. A prefeitura de Freedom City está quase sempre fervendo de atividade, mesmo à noite. Ela abriga os escritórios do prefeito, do conselho municipal, e várias agências da cidade.

ESCRITÓRIO DO PREFEITO

O escritório do prefeito de Freedom City mudou muito desde sua administração anterior. Em seus melhores tempos, os prefeitos costumavam ser políticos com várias conexões e experiência nas políticas da cidade. Eles normalmente eram eleitos por uma plataforma conservadora de manter o status quo para os grupos de interesse do prefeito. Que o prefeito era em muito inútil, era largamente levado como uma questão certa.

Os anos Moore em Freedom City coloriram o escritório do prefeito e seus aliados com uma reputação de suborno, vícios e ganância. De fato, apesar de investigações estaduais e federais, a máquina Moore parecia intocada durante sua posse. Em 1991, apesar de anos destruindo provas e subornando juízes, o deputado Albert Baker foi diretamente ligado à figura do submundo Alfredo Oliverti e a assassinatos relacionados a drogas de dois agentes da DEA. Depois desta convicção, os indiciamentos seguiram para outros próximos aliados do prefeito pelos próximos 13 meses. Enquanto nenhuma evidência cabal provava a cumplicidade de Moore com a corrupção em sua cidade, mais de 34 oficiais da administração Moore cumprem penas de prisão por extorsão, jogatina, desvio de impostos, corrupção e outras acusações. Franklin Moore deixou a cidade em desgraça após perder a eleição de 1992 numa avalanche.

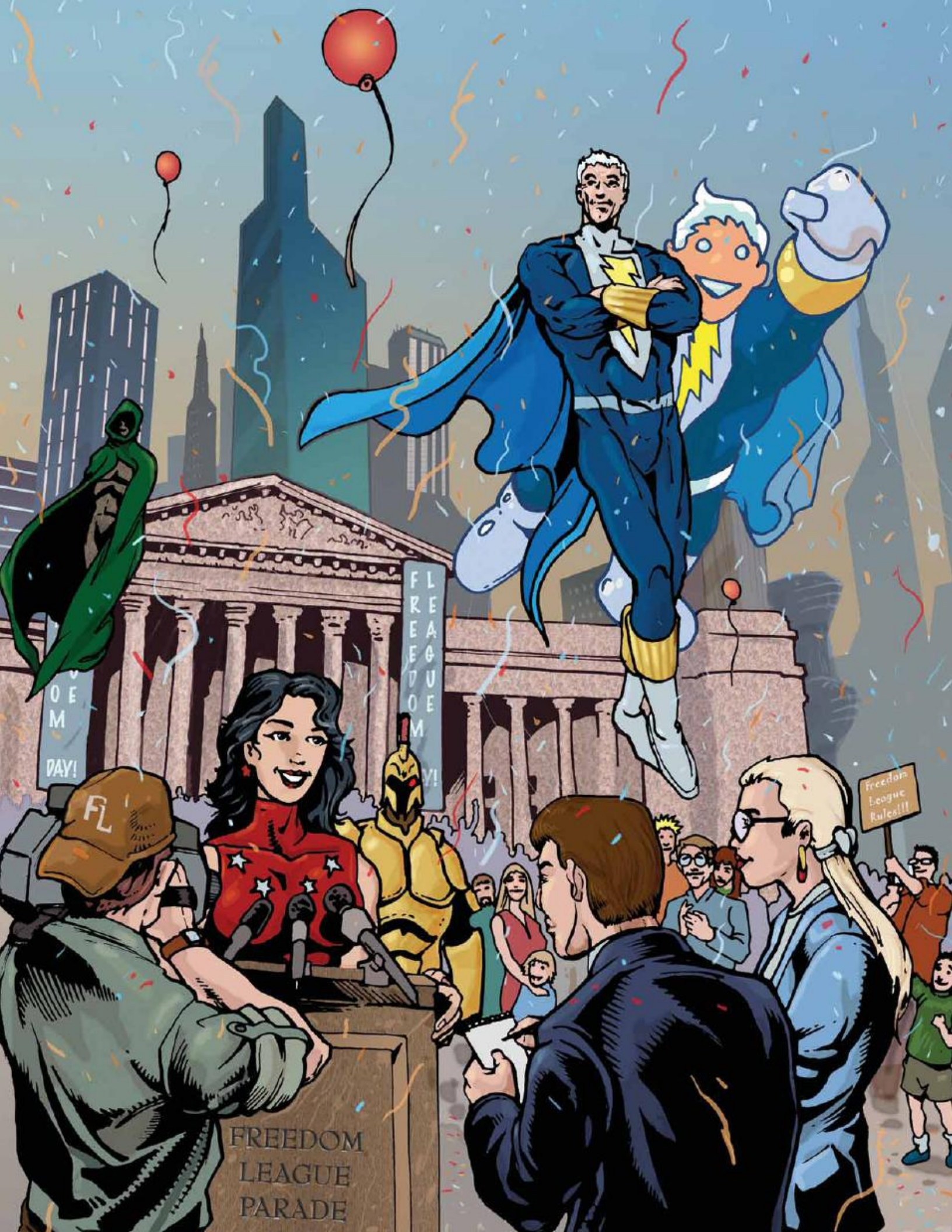
A ineficácia e corrupção pessoal associadas ao escritório do prefeito mudaram quando Michael O'Connor assumiu o posto. Ele imediatamente instalou um novo grupo de pessoas querendo revolucionar e reviver Freedom City. "Tenham Orgulho de sua Liberdade!" é uma das frases típicas do prefeito O'Connor, e ele fez seu povo acreditar nela. Um residente de longa data, O'Connor pediu ao público e ao seu povo "ajudar a fazer Freedom City um lugar para se orgulhar de novo," e eles conseguiram. Apesar de projetos errôneos de alguns burocratas de longa data e lobistas, as mudanças do prefeito O'Connor encontraram incrível aprovação pública.

PREFEITO MICHAEL O'CONNOR JR.

Michael O'Connor Jr. é um incomum herói para Freedom City. Seu pai foi secretamente o Águia da Liberdade, membro da Liga da Liberdade nos anos 40 e 50. Depois de se aposentar, o velho Mike O'Connor fez uma fortuna como engenheiro e inventor. Esta fortuna mandou seu filho para as melhores escolas para merecer um MBA e assumir os negócios da família.

Porém, nascer com vantagens não estragou Michael. Ele apreciava as oportunidades que teve na vida, e compreendia que nem todos tinham tanta sorte, o que o levou ao trabalho voluntário com várias caridades. Ele se tornou bem conhecido em Freedom City por causas altruístas e interesse na política local, mas a prefeitura Moore estava muito fixa para permitir os tipos de mudanças que Michael queria ver.

Depois de anos como um bem sucedido homem de negócios antes da aposentadoria de seu pai, Michael ficou farto da corrupção no governo da cidade. No fim de 1991, ele decidiu concorrer a prefeito contra o corrupto Franklin Moore. Apesar dos esforços para desacreditá-lo politicamente e até mesmo ameaças de morte, a integridade de O'Connor se provou impecável. Sua campanha "Chega de Moore!" convenceu as pessoas e O'Connor prometeu restaurar a cidade à visão que havia perdido. Apesar das tentativas feitas contra ele e sua família, ele perseverou e venceu a eleição por uma avalanche.


FREEDOM LEAGUE
FL
Freedom League Rules!!!
FREEDOM
LEAGUE
PARADE

Seu zelo não diminuiu desde sua primeira eleição, há mais de uma década. Apesar de estar orgulhoso por tudo que conseguiu em Freedom City, O'Connor não descansa em seus méritos e trabalha incansavelmente pelo progresso incessante da cidade. Sua mais recente cruzada tem sido limpar West End e Southside e combater mais firmemente o crime organizado. As políticas progressistas e liberais do prefeito lhe causaram alguma inimizade com alguns conservadores, mas ele continua muito popular com os eleitores.

Michael O'Connor é uma figura ágil. Ele está em seus 40 anos, 1,8 m e excelente forma. Seu cabelo escuro está sempre penteado e seus olhos verdes têm algo de magnético neles. O prefeito O'Connor está solteiro e é um dos mais cobiçados solteiros da cidade. Ele assiste óperas e outros eventos com várias senhoritas, mas nunca teve um relacionamento sério por mais de um ano. Freedom City é o primeiro amor de Michael O'Connor e ainda veremos se alguma mulher a eclipsará em seu coração.

CONSELHO MUNICIPAL

Freedom City é dividida em oito conselhos distritais, cada um com um representante eleito ao conselho municipal. O prefeito ocupa o nono assento como chefe do conselho e serve como voto de desempate em situações onde o conselho está dividido.

Diferentemente do prefeito, os membros do conselho municipal tendem a ser políticos de longas datas e muito mais conservadores. Muitos deles têm laços com várias uniões e grupos de interesse pela cidade, alguns deles não gostam de mudanças, gerando atritos entre o dinâmico prefeito e conselheiros mais "antiquados". Sobretudo, o conselho apóia as políticas do prefeito, apesar de algumas vozes mais conservadoras garantirem que as coisas aconteçam mais lentamente o bastante para que ninguém seja atropelado pelas rodas do progresso.

Três dos membros do conselho da cidade são descritos aqui, com o resto deixado para que o Mestre crie como desejar.

CONSELHEIRO CONRAD EVERETT

O conselheiro Everett esteve no conselho municipal por quase vinte anos e ele é bem conhecido como a voz mais conservadora do conselho. Muitos acham Conrad tinha seus olhos no escritório do prefeito durante os dias de Moore, e ainda tem, mas a presença de Michael O'Connor se tornou um atraso em suas ambições políticas. Ainda assim, o conselheiro Everett é um homem razoável interessado em fazer o bem para Freedom City. Seu foco está na criação de infra-estrutura e oportunidades para continuar o crescimento econômico da cidade. Ele tende a resistir às políticas mais ambiciosas do prefeito, proclamando-as de "governo babá". Ele acredita firmemente que maior prosperidade econômica resolverá vários problemas da cidade por si só.

CONSELHEIRA JOANNA TOLBERT-HOLMES

A conselheira Tolbert-Holmes representa as áreas de Bayview e Port Regal e é conhecida por sua postura forte contra o crime e apoio a programas anti-drogas. Uma de suas maiores preocupações está no lento porém firme aumento da atividade criminosa em seu distrito, então ela apóia qualquer programa que fortaleça o Departamento de Polícia de Freedom City e equipá-los para lidar com os criminosos. Ela foi ocasionalmente criticou a Liga Freedom por ser "negligente" em sua visão quando se trata dos crimes urbanos, apesar dela reconhecer o bem que a equipe tem feito à cidade (e ao mundo). Ela não comenta publicamente da Nova Geração, mas está particularmente feliz que seu distrito pareça ter seus próprios heróis locais, mesmo que sejam jovens.

CONSELHEIRO TOM GOLF

O conselheiro Golf representa o distrito de Hanover. Ele tem muito orgulho de seu distrito e do que proporciona a Freedom e supervisiona os interesses do conselho sobre Hanover. Ele também é conhecido pelo seu seco senso de humor e habilidade de fazer as pessoas trabalharem juntas. O ameno senhor de idade media disputas entre antigos membros do conselho e serve como voz de cooperação no conselho. Ele admira Michael O'Connor e tudo que fez pela área, e os dois são bons amigos.

COMISSÕES DA CIDADE

As comissões da cidade são conselhos adjuntos ao conselho municipal. Algumas são autorizadas a impor legislações pelo conselho. Outras são meramente corpos fiscalizadores que reúnem informações e relatam suas conclusões ao conselho da cidade, mantendo-as atualizadas em assuntos de importância em Freedom. Os apontamentos às comissões normalmente são feitos por razões políticas, apesar de quase qualquer cidadão interessado poder servir a uma comissão. O escritório do perfeito coordena comissões fiscalizadoras para questões importantes para satisfazer diferentes grupos de interesses na cidade e que querem que suas preocupações sejam ouvidas.

COMISSÃO DE DESENVOLVIMENTO ECONÔMICO

Talvez a mais importante comissão da cidade, a CDE reúne informações e faz recomendações ao conselho municipal a respeito do clima econômico de Freedom City e suas opiniões sobre maneiras de melhorá-lo. A CDE tem um trabalho relativamente fácil já que a economia de Freedom City tem ido bem, algo que os membros da comissão consideram mérito deles. A comissão tem representantes da comunidade empresária da cidade e o investidor Arthur W. Stromberg é seu presidente. A CDE busca melhorias da infra-estrutura e impostos que ajudem e encorajem empresas locais. O prefeito O'Connor pesa o desejo da CDE por crescimento econômico contra as necessidades da comunidade. O conselheiro Everett é um forte apoiador da CDE.

Um dos tópicos de debate da CDE que tem diminuído desde os anos 40 foram os efeitos da população super-humana na cidade, em grande escala. Alguns membros imaginam que a presença da Liga Freedom e outros super-heróis ajudam ou impedem o crescimento econômico de Freedom. Apesar de ser inegável que a cidade nem sequer existiria em vários sentidos sem seus super-heróis, alguns membros do comitê sugerem que agem como um "esboço" de super-ameaças que causam imensuráveis quantias de estrago, e isso desencoraja alguns negociantes e pessoas a se mudarem para a área.

COMISSÃO DE CUMPRIMENTO DA LEI

O prefeito O'Connor apoiou a formação da Comissão de Cumpri-mento da Lei para ajudar a solucionar problemas para limpar algumas das piores regiões de Freedom e garantir que a cidade continue segura para seus cidadãos. A CCL desenvolve planos em conjunto com o departamento de polícia para limpar o crime organizado, tornar as ruas mais seguras e educar as pessoas sobre como se protegerem melhor contra criminosos.

O departamento de polícia vê a comissão como um bando de pesos de papéis bem intencionados que não entendem que incentivar a imprensa sobre algo e fazê-lo acontecer não são a mesma coisa. A polícia sabe que os planos da comissão não são sempre fáceis de implementar como parecem no papel. A comissária Barbara Kane faz o seu melhor para agir como ponte entre a CCL e o seu departamento.

COMISSÃO DE DIREITOS HUMANOS

Também apoiada pelo atual prefeito, a Comissão de Direitos Humanos investiga discriminação, crimes de ódio e abuso dos direitos civis em Freedom City. Ela então apresenta queixas comprovadas ao conselho municipal para ação e legislação para coibir esses problemas.

A comissão é bem conhecida por sua postura liberal a respeito dos direitos humanos, particularmente direitos iguais para gays e lésbicas. Porém, a comissão não tem autoridade por si só. Ela só pode fazer recomendações ao conselho municipal. Até agora, as recomendações da comissão de que a cidade faça uma lei de parceria doméstica não teve sucesso, apesar de a comissão ter tido sucesso em fazer a cidade aprovar atos de não discriminação que incluam raça, religião, sexo, idade e orientação sexual.

A Comissão de Direitos Humanos trabalha com a Comissão de Cumprimento da Lei em questões de conflitos raciais e étnicos na cidade, apesar das duas comissões tenderem a estarem em lados opostos dessas questões. A CDH quer legislações e punições mais fortes contra crimes de ódio enquanto a CCL apóia medidas de lei e ordem, incluindo coisas como listagem racial de criminosos.

DEPARTAMENTOS MUNICIPAIS

Freedom City emprega milhares de pessoas para cuidarem dos afazeres diários que visam manter as coisas funcionando bem. O conselho municipal e o escritório do prefeito contratam (e despedem) os executivos que supervisionam esses empregados municipais. Isto inclui todos do grupo administrativo da prefeitura a empregados do Departamento de Obras Públicas e o Departamento de Polícia de Freedom City.

Vários grandes departamentos contribuem para a saúde geral e bem estar de Freedom. Departamentos como os de Bombeiros e Polícia, assim como o escritório de Advogados do Distrito, são abordados no **Capítulo 4**. alguns outros grandes departamentos são descritos aqui.

> "Trabalhar para o DOPFC em Freedom é esquisito. Não por ter que fazer a faxina quando os supers têm uma luta em Midtown ou coisa assim, apesar disso acontecer às vezes. É esquisito pelo jeito que as coisas parecem se concertar às vezes. Não falamos muito nisso, mas acontece. Como numa vez em que vi um grande buraco, na rua Siegel no meu caminho pro trabalho. Parecia que alguma coisa havia caído ali com violência, provavelmente alguém que o Capitão Trovão socou ou coisa assim. Eu escrevi na ordem de trabalho, mas quando cheguei com a equipe, não estava lá. Procuramos em volta e não vimos sinais de que já esteve lá. Talvez Dr. Metrópole tivesse chegado e consertado, mas ninguém o viu. Eu juro, é como se a cidade se consertasse às vezes."
>
> *— Paul Bannerman, 28 anos, funcionário do DOP.*

ESCRITÓRIO DE EXAMINADORES MÉDICOS

O Escritório de Examinadores Médicos de Freedom investiga quaisquer mortes suspeitas na cidade, executando autópsias para determinas as causas da morte e reunindo provas para as autoridades investigarem depois, se necessário.

A lei ordena autópsias em todos os casos de assassinato e muitos casos de suicídio e morte acidental, particularmente onde alterações sejam suspeitas. Os patologistas forenses normalmente testemunham seus achados na corte. O Escritório de Examinadores Médicos também investiga mortes suspeitas para perceber descontroles de doenças ou outros riscos à saúde pública.

O Escritório de Examinadores Médicos fica num prédio no Centro da Cidade perto de Midtown. Os escritórios administrativos ficam localizados nos andares superiores ao sexto do prédio, enquanto os laboratórios e salas de exames ficam no primeiro andar, com o necrotério e outras instalações nos dois andares inferiores do prédio.

O necrotério intensificou a segurança após um incidente no qual seguidores do Barão Samedi causaram uma série de mortes usando "pó zumbi" que fez com que as vítimas ressuscitassem como cadáveres andantes três dias depois. Apenas um empregado foi morto na revolta dos zumbis antes que a Liga Freedom os contivesse, mas o Escritório de Examinadores Médicos ainda não dá chances. A atual política assume que todos os cadáveres são "riscos potenciais" até que se prove o contrário.

O atual legista chefe é o Dr. Colin Broome, um homem afro-americano em seus 40 aos que tinha experiência com patologias incomuns mesmo antes de se mudar para Freedom City. Dr. Broome tem cabelo grisalho e usa óculos de chifre. Ele é divorciado e dedica grande parte de seu tempo a o seu trabalho. Ele teve um conflito com a heroína Sirene desde a primeira vez em que trabalharam juntos, há alguns anos. Ele nunca irá admitir, ms ele não pode imaginar que uma deusa literal estaria interessada num patologista velho e levemente acima do peso.

OBRAS PÚBLICAS

O Departamento de Obras Públicas de Freedom (DOPF) diminuiu bastante nesses últimos anos., demitindo vários trabalhadores contratados que ajudaram a reconstruir a infra-estrutura da cidade. Muitos desses trabalhadores encontraram emprego na crescente indústria de construção da cidade. O DOPF ainda é um dos maiores departamentos da cidade, e o mais ocupado com inúmeros projetos constantemente requerendo atenção. Ele é responsável pela manutenção das ruas da cidade, estradas, infra-estrutura e prédios públicos e também supervisiona instalações como o serviço de água e esgoto.

O DOPF estaria dez vezes mais ocupado não fosse a regular ajuda do Dr. Metrópole limpando e consertando estragos feitos à cidade por várias superbatalhas. Ainda assim, o Departamento de Obras Públicas é bem eficiente em lidar com muitos problemas incomuns, de consertar estradas destruídas por uma invasão sub-terrana a substituir lâmpadas de postes, explodidas por uma criatura que vive de eletricidade.

TRATAMENTO DE LIXO

O Departamento de Tratamento de Lixo é responsável pela remoção de lixo da cidade, manutenção das instalações de tratamento de lixo e administração dos aterros municipais. Eles têm uma reputação de ajudar a manter Freedom limpa e agradável e levam seus trabalhos a sério. O diretor de tratamento de lixo, Charlie Pasmore, exerce seu trabalho há dez anos com um recorde inédito. Pasmore é casado e tem três filhos, um filho no colégio e um filho e uma filha no segundo grau.

A Usina de Tratamento de Lixo fica localizada em Bayview, onde ela processa o esgoto com bactérias, enzimas e produtos químicos antes de liberar a água tratada e filtrada de volta ao rio do Sul, e então para o mar. O departamento também coordena o Aterro Sanitário Municipal de Freedom, localizado em Lincoln. As centenas de acres são usados para despejar lixo sólido, e ocasionalmente alguém algo que alguém quer garantir que nunca seja encontrado. Antesombra previu ao menos um assassinato da Máfia acontecendo no aterro.

Inúmeros escritórios estaduais e federais e agências ficam localizados no Centro, mas algumas são espalhadas pela cidade. Essas agências vão desde o Departamento de Veículos Motorizados a agências que lidam com o desenvolvimento, áreas de parques, saúde e execução da lei.

> "Costumava pensar que trabalhar para o IRS era um trabalho calmo, até acabar trabalhando no novo Federal Plaza. Caminhei até o lobby numa manhã e vi Capitão Trovão, Corvo e Dr. Metrópole lá em plena luz do dia, conversando com algumas pessoas do escritório do FBI. O guarda da segurança me disse que havia algum tipo de ameaça de bomba terrorista e me levou para fora do prédio. Esperei lá fora, depois do cordão policial e fiquei para ver o que aconteceria. Não houve realmente nada do lado de fora, mas lá pela hora do almoço, eles disseram que já era seguro voltar. Acho que a Liga cuidou disso."
>
> *— Dale Corwell, 40 anos, contador.*

O condado de Schuster acompanha tudo de grande em Freedom City. Os serviços do condado incluem o Departamento de Parques e Recreação, escritório do Clero do Condado, Serviços Sociais, Quadro Planejamento e Zoneamento e o Departamento do Xerife do Condado de Schuster.

Juntamente aos escritórios do Condado e do Estado em Freedom City, várias agências federais mantêm os escritórios aqui também. Muitas delas sobrepostas no centro ao Freedom Plaza. Essas agências incluem a Agência de Investigação Federal, a Agência de Segurança Nacional, Apoio à Imigração e Costumes, Serviço de Rendas Internacionais, Serviço Nacional de Silvicultura, e muitos outros. Uma fraca presença federal também pode ser encontrada na forma da Base Naval de Lonely Point e o Centro de Controle Espacial da Ilha Star, detalhados no último capítulo, e os escritórios da AEGIS (vide pág. 79).

GOVERNO DO CONDADO, ESTADUAL E FEDERAL

FEDERAL PLAZA

O Edifício Federal Plaza é uma das mais altas estruturas do Centro da Cidade, feito de granito vermelho com instalações de bronze e janelas tingidas de cobre. A ampla base do prédio apresenta um saguão calçado completo com fontes de águas e altas janelas dando ao espaçoso lobby. O projeto do Plaza não é apenas ornamental, ele também cria uma barreira eficaz para prevenir alguém de bater um veículo na base do prédio. O saguão tem uma biblioteca do governo que vende várias publicações federais. O prédio abriga os escritórios das agências federais da cidade, incluindo o FBI, IRS, Administração dos Veteranos, e outros.

O 23º andar do Federal Plaza abriga os escritórios públicos da AEGIS, mas o real trabalho da agência é feito nos níveis do subsolo do edifício, onde a AEGIS mantém uma instalação secreta para coordenar operações. Ela é toda de planos de construção, intensamente protegida e equipada com os últimos equipamentos tecnológicos incluindo uma extensa base de dados computadorizada para rastrear atividade super-humana pelo mundo.

PODER EXECUTIVO

Várias agências do poder executivo operam em Freedom City. Juntamente com a AEGIS, o FBI e várias outras agências do estado, há, primeira e soberanamente, o Departamento de Polícia de Freedom City.

DEPARTAMENTO DE POLÍCIA DE FREEDOM CITY (FCPD)

O Departamento de Polícia de Freedom City é um brilhante exemplo graças ao trabalho de pessoas como o prefeito O'Connor e a comissária de polícia Barbara Kane. Um dos primeiros objetivos da administração O'Connor era limpar a corrupção dentro do FCPD. O prefeito O'Connor achou que um tira honesto num departamento de polícia entraria em conflito com a liderança do assumidamente corrupto comissário Roy Alquist, joguete de Franklin Moore de longa data.

A Invasão Terminus interrompeu a procura, mas mostrou ao prefeito parte do futuro da cidade quando a capitã Barbara Kane levantou um esquadrão de aterrorizados porém leais policiais e alguns super-heróis iniciantes para defender Bayview contra um grupo de Ômegadrones. Ela era o tipo de policial que o prefeito queria e posteriormente apontou-a ao posto de comissária, mesmo sob oficiais com maior tempo de serviço. Muitos deles protestaram mas logo se resignaram ao invés de enfrentar investigações de Assuntos Internacionais por suas atividades. Apesar de haver alguns sentimentos ruins entre os oficiais do departamento sobre a "inquisição", muitos concordam que o novo FCPD está mais bem organizado e funciona melhor do que nunca.

O governo da cidade não poupa despesas para Kane e seu departamento, mas eles também esperam um retorno ao seu investimento. A comissária Kane regularmente garante ao prefeito e ao conselho municipal que as taxas de crimes em Freedom City diminuirão assim como têm diminuído ao longo desses oito anos. Oficiais trabalham para melhorar a segurança das regiões suburbanas e destruir o crime organizado e o suborno. Se a taxa de sucesso do departamento continuar, a comissária Kane certamente continuará em seu trabalho dirigindo a força policial da cidade. Ela certamente

mereceu o respeito do público e dos homens e mulheres sob seu comando.

COMISSÁRIA DE POLÍCIA BARBARA KANE

A comissária Kane vem de uma longa linhagem de bons policiais; seu pai, tio e avô foram todos oficiais de polícia. Ela tem sido uma policial por toda a sua vida profissional, logo ela sabe como é nas ruas e trabalhar nos casos. Ela também sabe por experiência pessoal como era o FCPD durante a administração Moore: um departamento com muitas pessoas honestas e trabalhadoras, subjugadas por golpes sujos, políticos e tiras sujos nas ruas e nos saguões do poder. Uma as coisas que fez Barbara continuar com seu emprego foi sua dedicação em garantir que o destino nunca dependeria dela e de seu departamento de novo. Ela deixou claro ao prefeito O'Connor desde o começo que ela não gosta de políticos, mas trabalha com o governo da cidade para ter um trabalho bem feito.

Kane mergulhou de cabeça em seu trabalho e mereceu o respeito dos oficiais sob seu comando. Ela também é dedicada em desmantelar o crime organizado de Freedom City, merecendo sua inimizade com a Máfia, que gostaria de ver algum terrível acidente acontecer com a comissária Kane. Ela tem o eterno apoio de seu marido, Fred, um advogado fiscal e parceiro júnior a Hartford, Grayson & Cole. Eles têm dois filhos, Theresa, 21 anos, caloura da Universidade de Freedom City, e Aaron, 18 anos. A família vive em Bayview. A comissária Kane passa o pouco tempo fora cuidando de seu jardim na primavera e verão e cozinhando no outono e inverno.

Barbara Kane está em seus 50 anos, 1,67 m, e um pouco acima do peso, seu curto cabelo marrom escuro está ficando cinza na frente, mas seus olhos azuis permanecem com uma impressão de aço sobre eles. Ela se veste conservadoramente e usa poucas jóias além de seu anel de casamento e o colar que pertencia à sua mãe. Ela tem uma presença imponente que instantaneamente compensa qualquer falta de peso e rapidamente conquistou o respeito e cooperação de muitos dos super-heróis da cidade. Use o arquétipo de Chefe de Polícia do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para os dados da comissária Kane.

ESQUADRÃO STAR

(SETOR TÁTICO DE REGULAMENTAÇÃO)

Um dos primeiros programas iniciados pela comissária Kane foi o Esquadrão Star, ou Setor Tático de Regulamentação. Esses oficiais são especialmente treinados e equipados para cuidarem de super-criminosos. Companhias de tecnologia de ponta, como os Laboratórios ASTRO normalmente fornecem protótipos experimentais ao esquadrão para testes. Os oficiais do STAR são treinados em táticas para lidar com super e regularmente testados em seus conhecimentos sobre eles.

O Esquadrão STAR do FCPD trabalha em cooperação com super-heróis como a Liga Freedom para cuidar de ameaças super-poderosas na cidade. Oficialmente, a prefeitura e os comissários esperam que o STAR dê preferência à Liga, já que os heróis têm seus poderes e maior experiência em lidar com super-ameaças. Na prática, porém, há uma rivalidade profissional entre STAR e os super-heróis da cidade.

O STAR tem grande orgulho da sua habilidade de cuidar de super-criminosos por si só. Do mesmo jeito que o STAR invejosamente protege suas fontes da AEGIS, mesmo que a agência federal e o departamento de polícia trabalhem em casos similares. A visão geral é que os federais são ladrões de honras que chegam depois dos oficiais do STAR já terem feito todo o trabalho. Da sua parte, os agentes da AEGIS pensam nos oficiais do STAR como "mesquinhos" e "inconscientes do grande panorama".



P. BILL "BULLDOG" MADDICKS, COMANDANTE DO ESQUADRÃO STAR

O comandante do Esquadrão STAR "Bulldog" Maddicks é um homem com uma reputação de fazer o seu trabalho. Maddiks veio à força policial da Marinha dos EUA com um desejo de fazer algum bem e muito talento nas áreas de combate e táticas. Ele rapidamente fez seu caminho para a divisão da SWAT da cidade de Nova Iorque, eventualmente comandando sua própria equipe da SWAT lá. Foram seus registros que eventualmente lhe renderam o emprego de comandante do STAR em Freedom. Maddicks aceitou assim que ouviu sobre a oportunidade. Ele tem trabalhado desde então para fazer sua unidade do STAR a melhor de qualquer outro lugar.

Maddicks se dá muito bem com a comissária Kane, uma vez que ela deixou claro que não toleraria qualquer insubordinação. Ele respeita a força de vontade da comissária e caráter. Infelizmente, cap. Maddicks não se dá tão bem com mais ninguém. Seus homens o respeitam, e ele tem a confiança da comissária, mas Maddicks já entrou em disputas públicas com o diretor Powers e agentes de campo da AEGIS, Capitão Trovão e membros da Liga Freedom, e autoridades locais e do estado sobre assuntos de jurisdição e como lidar com certas situações envolvendo super-criminosos. Bulldog ganhou seu apelido por sua tenacidade; ele quer que o STAR seja o número um e não se contentará com nada a menos.

Bulldog Maddicks é um homem imponente, 1,9 m com ombros largos e um corpo muito musculoso que mantém no auge da forma. Ele tem 38 anos de idade com cabelo preto mantido aparado num corte militar, olhos azuis gelo e um queixo quadrado. Ele mantém uma mania por exercícios militares em suas horas de folga. Use o arquétipo de Oficial da SWAT do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para os atributos de Maddicks.

AGÊNCIAS DO EXECUTIVO ESTADUAL

O Departamento de Polícia Estadual patrulha as estradas federais e estaduais na área de Freedom City, e lida com crimes que se estendem além dos limites da cidade ou em casos de fugas de criminosos que fugirem dos limites da cidade. A polícia estadual mantém oficiais em Kingston, Hanover e Bayview.

AGÊNCIAS DO EXECUTIVO FEDERAL

Juntamente com a AEGIS, outras agências executoras da lei operam em Freedom City. Elas cumprem a lei e oferecem assistência ao executivo local quando necessário.

GUARDA COSTEIRA

A Guarda Costeira dos EUA patrulha a costa da Grande Baía, ajudando barcos em apuros e lidando com contrabandistas e veículos que cruzem ilegalmente para águas americanas. O contingente da Guarda Costeira de Freedom City trabalha junto ao DEA e a Base Naval de Lonely Point. Eles também têm um bom relacionamento de trabalho com Sirene e a chama quando precisam de ajuda super-humana.

AGÊNCIA DE COMBATE ÀS DROGAS

O DEA investiga crimes que incluem a fabricação, distribuição e venda de narcóticos. Sua principal preocupação em Freedom City é comércio de drogas controlado pela Máfia, e operações de contrabando de drogas junto às áreas litorâneas da cidade. A aparição de várias novas "drogas experimentais" como max e zoom são uma preocupação crescente. O DEA luta contra o contrabando litorâneo com a ajuda da Guarda Costeira e ocasionalmente com as forças navais em Lonely Point. Eles lutam contra a distribuição de drogas na cidade usando



operações de disfarce. O DEA mantém escritórios no Edifício Federal, no Centro da Cidade.

AGÊNCIA FEDERAL DE INVESTIGAÇÃO (FBI)

O FBI mantém escritórios no Edifício Federal do centro e investiga todos os crimes federais, incluindo assalto a bancos e terrorismo, enquanto ajuda as autoridades locais em lidar com o crime organizado. Eles se coordenam com a AEGIS quando uma ameaça potencial envolve super-poderes. O diretor do escritório do FBI de Freedom é Harlan Schultz, um experiente agente e administrador.

AEGIS

(AGÊNCIA DE ELITE GOVERNAMENTAL DE INTERVENÇÃO E SERVIÇO)

O governo dos Estados Unidos estabeleceu a Agência de Elite Governamental de Intervenção e Serviço, ou AEGIS em 1962. A agência supervisiona o executivo federal envolvendo super-humanos e ameaças à segurança nacional como a SOMBRA, a arqui-inimiga da agência. A AEGIS esteve ativa em Freedom City desde a sua criação, pois grandes super-ameaças apareceram na cidade ao longo dos anos.

Já que a AEGIS é uma agência federal, o Ato Moore, que restringia o vigilantismo mascarado em Freedom City não a afetou totalmente, apesar de a AEGIS às vezes ter se encontrado na inevitável posição de ter quer cumprir a lei contra super-heróis que escolhiam quebrá-la. Por outro lado, super-humanos que trabalhavam para a AEGIS naquela época não estavam sujeitos ao Ato Moore, já que eram agentes federais autorizados e não "vigilantes". Isso criou atritos entre a AEGIS e supers "clandestinos" na época, apesar a agência tentar curar tais inimizades desde então.

A sede oficial da AEGIS em Freedom City é um conjunto de escritórios no 23º andar do Edifício Federal no centro. Na verdade, a principal sede da agência de Freedom City é um complexo escondido abaixo das fundações do Edifício Federal, onde o real trabalho é feito.

AGENTE DE CAMPO DA AEGIS

Os agentes da AEGIS são recrutados dos militares, forças policiais civis e agências federais como o FBI. Eles são escolhidos por inteligência, orientação e dedicação, e treinados em direito, procedimentos policiais e combate, apesar de seu treinamento enfatizar não investir contra oponentes super-poderosos a menos que necessário.

AGENTE DE CAMPO AEGIS					NÍVEL DE PODER 4
For 10	Des 12	Con 13	Int 15	Sab 14	Car 10
Perícias: Computadores 2 (+4), Diplomacia 3 (+3), Dirigir 4 (+5), Reunir Informação 4 (+4), Intimidar 4 (+4), Investigar 6 (+8), Conhecimento (ciências comportamentais) 3 (+5), Conhecimento (cívica) 2 (+4), Conhecimento (eventos atuais) 2 (+4), Conhecimento (manha) 2 (+4), Notar 4 (+6), Profissão (agente) 3 (+5), Procurar 5 (+7)					
Feitos: Rolamento Defensivo, Equipamento 3					
Equipamento: Pistola automática (+5 dano), uniforme blindado (+2 Resistência), algemas, comunicador					
Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), +5 (pistola), Defesa +4, Recuo -2, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +4 (+3 surpreso), Fortitude 4, Reflexos +1, F. Vontade +6					
Habilidades 14 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 4 + Combate 14 + Salvamentos 7 = Total 50					

ARMADURA MAX

A AEGIS recentemente melhorou suas unidades de armaduras MAX (Maximizador e Amplificador EXTerno) com a adição da nova Super-MAX (Super Exoesqueleto Amplificador Humano). A armadura MAX ajuda mesmo contra os piores oponentes super-poderosos, em alguns casos permitindo aos agentes lutarem em pé de igualdade com eles. A AEGIS emprega unidades de MAX e Super-MAX escassamente, poupando-as para situações onde sejam realmente necessárias. A divisão de Freedom City tem cerca de uma dúzia de unidades MAX e metade disso em trajes Super-MAX, apesar de raramente mais da metade delas estarem em serviço ao mesmo tempo.

ARMADURA MAX

Poderes: Dispositivo 11 (difícil de perder) [**Comunicação 4** (rádio), **Raio** de Energia **7** (*Poderes Alternativos:* **Pasmar 7** (visual), **Prender 7**), **Força Aumentada 10**, **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 7** (Impenetrável), **Super-Sentidos 1** (visão em pouca luz)]

Custo: 44 pontos de poder

ARMADURA SUPER-MAX

Poderes: Dispositivo 14 (difícil de perder) [**Comunicação 4** (rádio), **Raio** de Energia **9** (*Poderes Alternativos:* **Pasmar 9** (visual), **Prender 9**), **Força Aumentada 10**, **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 9** (Impenetrável), **Super-Sentidos 1** (visão em pouca luz), **Super-Força 4**]

Custo: 56 pontos de poder

OUTROS DISPOSITIVOS DA AEGIS

A AEGIS usa outros dispositivos para cuidar de ameaças super-poderosas. Os mais comuns são descritos aqui:

ALGEMAS ANULADORAS	DISPOSITIVO
Poderes: Dispositivo 8 (difícil de perder, **Nulificar 10** [todos os poderes], Contínuo, Alcance: Toque)	
Custo: 32 pontos de poder	

Estas pesadas algemas se prendem aos antebraços, conectadas por um pesado cabo (Resistência 12). Quando trancadas, as algemas geram um campo nulificador de poderes ao redor do usuário. 32 pontos.

SCANNER	DISPOSITIVO
Poderes: Dispositivo 1 (fácil de perder, **Super-Sentidos 5** [Detectar Energia, Preciso, À Distância, Raio, Estendido])	
Custo: 3 pontos de poder	

Um dispositivo portátil capaz de captar várias leituras de energias, normalmente usado para rastrear supers manipuladores de energia.

O PATRIOTA

Jack Simons ganhou habilidades super-humanas ao ingerir um soro único, ativando um potencial genético latente dentro dele. Ele adotou o nome e o traje vermelho, branco e azul do Patriota, se tornando um membro da Liga da Liberdade durante a 2ª Guerra Mundial. Após a guerra, o Patriota continuou a trabalhar para o governo dos EUA como agente especial e solucionador de problemas muito depois da dissolução da Liga. Ele pendurou o uniforme de Patriota e se tornou o primeiro diretor da AEGIS após ser instrumental em sua organização e planejamento.

Apesar de seus poderes prolongarem sua vida e lhe darem vitalidade acima do normal, os anos ainda pesaram sobre Simmons e ele

eventualmente veio a se aposentar, passando a diretoria da AEGIS para Harry Powers, seu mais confiável agente.

Poucos anos atrás, Jack descobriu que sofria de um câncer inoperável, possivelmente pro lutar contra vilões com poderes radioativos por anos até mesmo como efeito colateral do Soro Patriota. Isolado num hospital como sua condição deteriorada, Jack recebeu uma oferta de última chance de alguns de seus amigos. Eles podiam ajudá-lo, e ele podia ajudar a América. Ele concordou, e não muito tempo depois, Jack Simmons morreu calmamente.

O que o mundo não sabe é que o governo dos EUA usaram tecnologias de gravação (projetadas pelo Dr. Átomo) para "descarregar" a mente de Jack Simmons num avançado andróide que lembra Jack em seus dias mais jovens. Seu novo corpo andróide dá habilidades ainda maiores que a do Patriota, e ele continua a trabalhar como "arma secreta" no arsenal americano contra terroristas, super-criminosos e outras ameaças.

O Patriota responde ao diretor Powers e superiores do governo dos EUA, mas seu papel é "não-oficial" e mantido de fora de qualquer dos mais secretos registros. Powers está atualmente considerando uma proposta de ter um "novo" Patriota se juntando à Liga Freedom para manter um olho nas atividades da Liga reformada.

O PATRIOTA					NÍVEL DE PODER 10
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+10	+7	+10	+1	+2	+2
30	24	30	13	14	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10	+10	+10	+8

Perícias: Acrobacias 8 (+15), Blefar 8 (+10), Escalar 4 (+14), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Dirigir 4 (+11), Reunir Informação 6 (+8), Intimidar 6 (+8), Investigar 4 (+5), Conhecimentos (cívica) 4 (+5), Conhecimento (história) 4 (+5), Conhecimento (manha) 6 (+7), Conhecimento (tática) 6 (+7), Notar 8 (+9), Pilotar 8 (+15), Procurar 6 (+7), Intuir Intenção 6 (+8), Furtividade 8 (+15)

Feitos: Ataque Preciso, Ambidestria, Conectado, Ataque Defensivo, Memória Precisa, Liderança, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, De Pé, Ataque Dominó

Poderes: Imunidade 30 (Fortitude), Resistência Impenetrável 5, Escudo Mental 5, Escudo Sensorial 5 (todos os sentidos)

Combate: Ataque +10, Agarrar +20, Dano +10 (desarmado), Defesa +10, Recuo -7, Iniciativa +7

Habilidades 66 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 11 + Poderes 50 + Combate 40 + Salvamentos 9 = Total 201

C. HORATIO "HARRY" POWERS, DIRETOR DA AEGIS

Harry Powers entrou para a AEGIS após receber sua formação em Justiça Criminal na Universidade Georgetown. Ele se provou um excelente agente de capo e se destacou por seu intelecto afiado capaz de cuidar de qualquer situação, assim como um talento para "farejar" coisas incomuns nas mais difíceis circunstâncias.

Powers rastreou o assassino telepático Gemini e resgatou três futuras vítimas, matando Gemini num tiroteio. Ele solucionou outros casos, e recebeu a promoção a Diretor Assistente da agência. Em 1990, ele se tornou diretor da AEGIS

O diretor Powers na verdade é um mutante com a habilidade de detectar a presença de outros supers. Mesmo ele não tenha completa certeza de onde suas impressionantes "intuições" vêm, mas Powers suspeita que ele possa ser um super-humano (ironicamente, seu poder, e outros como ele, não funcionam nele). Seu "talento" salvou sua vida em várias ocasiões.

O diretor Powers quer fazer da AEGIS um sucesso, parcialmente para melhorar sua própria carreira, mas em grande parte porque acredita que a agência é necessária. Ele tem boas relações profissionais com a Liga Freedom, apesar do Capitão Trovão ocasionalmente ser obrigado a lembrar Powers que a Liga não usa as mesmas regras, regulamentos e restrições como uma agência governamental.

Powers vive com sua esposa Linda perto de Washington, capital. Ele regularmente viaja entre Washington e Freedom City como parte de seu trabalho. Sua filha Alice é estudante da Universidade de Freedom City e Powers tem pessoal disfarçado da AEGIS a observando todo o tempo.

Powers é um alto afro-americano em seus 50 anos com olhos escuros e um surpreendentemente largo sorriso. Seu cabelo se tornou quase completamente grisalho e ele tem uma barba acertada e bigode. Ele se mantém saudável e em forma como levantador de peso. Ele usa um terno escuro e conservador quando está trabalhando, e óculos escuros a céu aberto. Ele ainda carrega uma arma num coldre sobre sua jaqueta. Quando liderando agentes em campo, ele usa um uniforme padrão da AEGIS.

DIRETOR POWERS					NÍVEL DE PODER 7
For 14	Des 13	Con 13	Int 16	Sab 15	Car 18

Perícias: Acrobacias 4 (+5), Blefar 8 (+12), Escalar 4 (+6), Computadores 4 (+7), Desativar Dispositivo 8 (+11), Dirigir 8 (+9), Arte da Fuga 4 (+5), Reunir Informação 10 (+14), Intimidar 8 (+11), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+7), Conhecimento (cívica) 6 (+9), Conhecimento (eventos atuais) 8 (+11), Conhecimento (manha) 8 (+11), Intuir Intenção 10 (+12), Prestidigitação 8 (+9), Furtividade 8 (+9), Sobrevivência 8 (+10), Nadar 4 (+5)

Feitos: Avaliação, Conectado, Contatos, Rolamento Defensivo 2, Alvo Ilusório, Equipamento 3, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Tiro Preciso, Saque Rápido, Rastrear

Equipamento: Pistola automática (+5 dano), traje armadurado (+3 Resistência), comunicador

Poderes: Camuflagem 2 (detectar e sentir poderes, Alcance Próximo, Permanente), **Super-Sentidos 4** (Sentir Poderes, À Distância, Raio)

Combate: Ataque +9, Agarrar +11, Dano +2 (desarmado), +5 (pistola automática), Defesa +8, Recuo -3, Iniciativa +5

Salvamentos: Resistência +6 (+4 surpreso), Fortitude +5, Reflexos +7, F. Vontade +6

Habilidades 29 + Perícias 39 (156 graduações) + Feitos 15 + Poderes 9 + Combate 34 + Salvamentos 14 = Total 140

AGÊNCIAS EXECUTIVAS INTERNACIONAIS

O Departamento de Polícia de Freedom City e o FBI mantêm laços com agências internacionais como a Interpol, permitindo-os trocar informações com departamentos de polícia ao redor do mundo e acessar um vasto banco de dados de acessos criminais. Eles também trabalham em cooperação com a UNISON, a União das Nações para Investigação Super-humana ON-line, para trocar informações e rastrear criminosos com super-poderes. Isso também todas as organizações executivas atualizadas sobre os status e paradeiros de algumas das maiores ameaças à segurança e bem estar mundial. Estas informações

são avaliáveis a heróis com o devido contato ou permissão do governo, como a Liga Freedom.

SERVIÇOS DE EMERGÊNCIA

O crime não é a única coisa que ameaça a segurança pública. Incêndios, acidentes e emergências médicas também precisam ser atendidas, juntamente com os desastres criados por super-criminosos. Esta é a responsabilidade do departamento de incêndios da cidade e os serviços de ambulâncias.

DEPARTAMENTO DE INCÊNDIOS METROPOLITANOS DE FREEDOM

O Departamento de Incêndios Metropolitanos de Freedom é uma consolidada agência que responde a chamadas de incêndios e emergências na grande área metropolitana. O departamento tem estações de bombeiros pela cidade, com suas equipes capazes de atender imediatamente a qualquer emergência. O departamento de incêndio pode atender a pedidos do Serviço Florestal dos EUA por ajuda para cuidar de incêndios nos limites da cidade, e normalmente os ajudam a combater incêndios florestais nos parques estaduais. O departamento de incêndio também é responsável por cuidar de materiais perigosos. Em Freedom City, isso pode ir de explosivos comuns e produtos químicos a estranhos materiais alienígenas, radioativos ou até mesmo místicos, mutagênicos ou coisas ainda mais estranhas.

CHEFE DOS BOMBEIROS PAUL DUMAR

Paul DuMar serviu como chefe dos bombeiros em Freedom City por quatorze anos. Chefe DuMar conquistou uma considerável reputação como bombeiro na cidade, mantendo a cabeça fria sob as mais difíceis circunstâncias. Sua liderança é creditada por salvar centenas, senão milhares de vidas ao longo dos anos, quando vários desastres ameaçaram a cidade. O rosto do chefe é conhecida por muitos freedonianos, e ele é particularmente popular entre os habitantes mais velhos. DuMar fica levemente tímido com a atenção, mas a usa para construir uma boa relação pública para seu departamento.

Paul DuMar tem 53 anos de idade. Ele relativamente magro, com mais ou menos 1,8 m de altura e quase completamente calvo, salvo por uma franja de cabelo escuro e grisalho. Ele normalmente brinca sobre perda de cabelo ao longo da vida ("Vejam, crianças, isso é o que acontece quando se brinca com fogo," ele diz, tirando seu capacete para um efeito dramático). Ele e sua esposa Mary três garotos, com idades de 15, 18 e 20. Use o arquétipo Bombeiro do Capítulo 11 de *Mutantes & Malfeitores* para os atributos do Chefe DuMar.

JUNE "AMIANTO" ABADOS

June Abados era uma secretária que vivia em Freedom City com seu marido e filho quando o edifício de seu apartamento pegou fogo e as chamas prenderam June e seu filho, Tommy. Os bombeiros de Freedom City lutaram pelas flamas para chegar até eles, e June garantiu que seu filho saísse primeiro, mesmo que isso significasse arriscar sua própria vida. De algum modo, o incêndio e o stress ativaram algum potencial escondido em June. Ela descobriu que a fumaça e o fogo não lhe faziam mal, e que ela era capaz de caminhar em segurança. Apesar de suas roupas terem sido queimadas e chamuscadas, ela não estava ferida.

O incidente foi mostrado na imprensa, e rapidamente esquecido, mas June não esqueceu. Ela se sentia na necessidade de usar sua recém-descoberta habilidade para ajudar pessoas como os bombeiros que salvaram seu filho, então ela entrou para o Departamento de Incêndios de Freedom. Quando ela demonstrou sua resistência às chamas para o Chefe DuMar, ele a aprovou imediatamente. Ela rapidamente ganhou o apelido de "Amianto" entre seus companheiros bombeiros.

Infelizmente, o stress de ser uma bombeira atrapalha o casamento de June. Ela e seu marido Roger se divorciaram quando ela se recusou a desistir da carreira de bombeira e voltar a ser secretária. O casal divide a custódia de seu filho, Tommy, de dez anos. Tommy idolatra sua mãe, uma fonte de preocupação para Roger Abados, que acha que Tommy pode se ferir querendo ser como June. Também há a possibilidade, já que June é mutante, que Tommy também seja um.

June Abados é uma esperta mulher de 1,76 m, com um curto cabelo vermelho alourado, olhos azuis e uma face coberta de sardas. Apesar dela sempre ter sido magra, June agora mantém um estrito programa de exercícios para melhorar seus deveres e está em excelente forma. Use o arquétipo Bombeiro do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para os atributos de Amianto; baixe a FOR para 12, e Profissão (secretária) 4, e dê a ela Imunidade 10 (fogo e calor).

POLÍCIA FLORESTAL DOS EUA

A Polícia Florestal dos EUA, um ramo do Departamento do Interior, é responsável por cuidar de incêndios nas florestas fora de Freedom City. O serviço faz muitos exercícios de incêndio, mas chama o departamento de bombeiros da cidade quando há necessidade. Os famosos "saltadores de fumaça", que saltam de pára-quedas para apagar incêndios lá, são conectados ao serviço. O serviço florestal também conduz "incêndios controlados" de certas áreas da floresta para ajudar a garantir o crescimento e desenvolvi-mento saudável. Recentemente, ao tentarem fazê-lo, o serviço caiu em apuros com um furioso Homem Verde, mas tiveram alguma ajuda dos membros da Nova Geração, que estavam na Floresta Whar-ton numa viagem de acampamento na hora.

FIRMAS PRIVADAS DE AMBULÂNCIAS

Juntamente com as ambulâncias operadas pelo departamento de incêndios, várias ambulâncias privadas operam em Freedom City. Essas companhias são licenciadas pelo governo da cidade e supervisionadas pelo Departamento de Saúde da cidade.

SERVIÇOS DE AMBULÂNCIAS QUÉRON

Batizada em homenagem ao barqueiro dos mortos da

> "O que posso dizer? Tá, eu fui burro, mas mesmo com todos esses *supers* por aí, você não pensa que as coisas de filmes ficaram reais! Quer dizer, convenhamos: o cara tinha uma maldita estaca no peito! Eu puxei para que pudéssemos tratá-lo. Como eu ia saber que ele era um vampiro de verdade? Felizmente o Antesombra apareceu."
>
> *— Michael Saunders, 27 anos, residente médico.*

mitologia grega, os Serviços de Ambulâncias Quéron ouve e espera muitas piadas mórbidas. Apesar disso, Quéron é um eficiente serviço com uma vasta reputação na cidade. Seu proprietário, George Kapetelis, joga pôquer com o chefe do departamento de incêndios Paul DuMar e alguns outros amigos duas vezes por mês.

SERVIÇOS DE EMERGÊNCIA FORGAN

Forgan é o mais novo serviço a operar na cidade mas tem uma reputação como uma companhia de alta tecnologia, sofisticada e talentosa. Madeline Forgan estabeleceu sua companhia ao construir e consolidar várias firmas de ambulâncias menores na cidade. Algumas pessoas consideram Forgan como uma "caçadora de ambulâncias" Sempre que criminosos são presos (sejam por super-heróis ou pelas autoridades convencionais), eles se movem para o sistema de justiça criminal. O sistema judiciário de Freedom City se tornou o foco de considerável atenção da mídia, um fato que não escapa dos advogados com ambições políticas, procurando construir uma forte reputação pública.

literal, dizendo que ela entrou em acordo com lojas em Freedom City por problemas à cerca de seus negócios. Forgan ignora essas acusações e se concentra em dirigir sua companhia.

AMBULÂNCIAS TRINITY

Originalmente iniciada pelo Hospital Trinity, este serviço foi falido e privatizado após a Invasão Terminus. Trinity tem os mais velhos veículos e equipamentos (e o menor capital) de qualquer um dos serviços da cidade. Madeline Forgan já fez uma oferta a John Gummett, proprietário da Trinity, para comprar sua companhia. Até agora, Grummetti escolheu não vender.

SISTEMA JUDICIAL

ESCRITÓRIO DISTRITAL DE ADVOGADOS

O escritório Distrital de Advogados arquiva e processa todas as acusações criminais de Freedom City. O escritório do DA revisa relatórios de prisão arquivados pelo Departamento de Polícia de Freedom City e decide que acusações, caso haja, arquivarão em cooperação com ou em benefício das vítimas dos crimes alegados.

O Distrito Municipal de Advogados, uma posição eleita por quatro anos, lidera o escritório. O DA contrata e supervisiona várias dúzias de Deputados do Distrito de Advogados que tentam a maioria dos casos. O DA cuida dos deveres administrativos e processa os maiores casos de perfis criminais. Juntamente com isso, o escritório do DA emprega vários investigadores para reunirem provas para apoiarem seus casos.

ADVOGADO DISTRITAL DANIEL R. DURGAN

Daniel Durgan venceu sua eleição como advogado distrital ao prometer ser severo contra o crime, especialmente o crime organizado. Seu sorriso impecável, voz marcante e seu registro como assistente do DA (sem mencionar o apoio do prefeito O'Connor) o ajudaram a vencer a eleição facilmente. Agora, como de costume a políticos antigos e DA's menos efetivos pelo país, Durgan quer tirar proveito de suas promessas.

O Departamento de Polícia de Freedom tem um relacionamento de ódio e amor com Durgan. Por um lado, o DA é severo contra o crime, ajuda a polícia nos casos do departamento e os acompanha pelo tribunal. Por outro, Durgan tem uma reputação por acobertar e apoiar sua cooperação a Super-heróis como a Liga Freedom. Alguns vêem isso como uma afronta a aqueles que fazem o real trabalho da investigação criminal na cidade. Nem tão poucos assim imaginam o quão longe Durgan irá para obter uma confissão. Ele nem mesmo nunca foi suspeito de algo ilegal ou impróprio, mas seu zelo às vezes faz as pessoas imaginarem.

Urgam obviamente fez inimigos no submundo de Freedom City com sua cruzada contra o crime organizado. A Máfia local quer o DA morto, mas uma morte certa causaria retroações e levaria Super-heróis como a Liga Freedom à situação, e já está ruim o suficiente para os chefes da Máfia lidarem com Antesombra e o Silenciador. Até agora, os chefes da Máfia concordaram em observar Durgan e procurar por uma fraqueza para explorar.

Durgan tem 39 anos, com cabelos cor de areia e olhos azuis. Ele não é casado e devota quase todo o seu tempo para o seu trabalho, deixando muito pouco tempo para sua vida social.

ESCRITÓRIO DE DEFENSORIA PÚBLICA

O escritório de Defensoria Pública defende os que não podem contratar seus próprios advogados. O escritório é dirigido pelo Defensor Público da cidade, um posto apontado pelo governo municipal. A DP é ajudada por outros advogados empregados pela cidade, advogados particulares e advogados fazendo caridade à cidade.

O escritório de defensoria pública não é muito popular, já que o governo da cidade tende a diminuir sua importância, tanto em termos de cobertura da média quanto em termos de investimentos. Felizmente para os defensores, o clima político em Freedom City é maduro o bastante para advogados idealistas que acreditam nos direitos do acusando, incluindo a atual Defensora Pública Caitlin Grenville-Thomas.

DEFENSORA PÚBLICA CAITLIN GRENVILLE-THOMAS

Caitlin Grenville-Thomas recebeu o trabalho de Defensora Pública de Freedom City porque o queria mais que tudo. Uma formada da Universidade de Georgetown, Grenville-Thomas é uma firme crente do sistema legal e dos direitos de todo réu. Ela se candidatou ao trabalho de DP em Freedom após trabalhar oito anos como defensora pública na área de Washington, capital. Sua esterlina reputação e atitude pró-ativa a ajudaram a conquistar o trabalho. Caitlin é uma forte apoiadora dos esforços para reabilitar super-criminosos, incluindo os do Departamento de Condicional de Freedom City.

Caitling Grenville-Thomas é uma atraente mulher afro-americana de 38 anos. Ela tem 1,76 m com um cabelo negro até o ombro e olhos escuros. Ela prefere trajes de trabalho com alguma jóia discreta. Ela vive com seu marido, Kyle Thomas, num apartamento no Centro da Cidade. Kyle é um escritor técnico freelancer que trabalha na maior parte do tempo em casa. Seu tio, Albert Grenville, é um investidor com Rath & Stromberg.

DEPARTAMENTO DE CONDICIONAL

O Departamento de Condicional de Freedom City cuida de riminosos após suas solturas e garante que preencham as condições de suas condicionais. Eles também supervisionam as entidades de detenção juvenil. Os oficiais da condicional se encontram regularmente com seus casos designados para oferecer conselhos, ajuda legal e profissional, e para prevenir que deixem a área metropolitana. Um oficial da

condicional tem vasta amplitude para garantir que alguém que tenha servido seu tempo mantenha as condições de sua condicional.

HARRIET WAINWRIGHT

A líder do departamento de condicional é uma mulher com uma constituição de ferro e uma vontade insuperável. Seus deveres são severos, dado o número de super-criminosos na área de Freedom City, mas isso não assusta a Sra. Wainwright nem um pouco.

De fato, ela ânsia pelo revolucionário novo programa de "liberação trabalhista" para criminosos super-humanos; ela quer reabilitá-los para desempenhar serviços públicos, devidamente supervisionados e controlados, é claro. Até agora, a cidade aprovou um programa piloto numa base limitada com alguns criminosos menos perigosos de Blackstone. Ela tem grandes esperanças de mostrar aos super-criminosos como usarem suas habilidades construtivamente.

Sra. Wainwright tem 56 anos, tem só 1,6 m e está acima do peso. Ela usa óculos bifocais e seu cinzento cabelo marrom é amarrado num coque. Ela mantém uma atitude séria tanto no trabalho quanto em seu lar. Seu marido Carl foi um oficial de polícia morto em serviço durante a Invasão Terminus. A única filha de Harriet, Carolyn, é casada e vive na Filadélfia.

ADVOGADOS ESTADUAIS E FEDERAIS

Os governos federal e estadual também são ativos no cenário legal de Freedom City. O escritório de Advogados Gerais do estado ajuda os Advogados Distritais quando necessário, assim com investigam casos envolvendo o próprio escritório dos Advogados Distritais.

Os Advogados dos Estados Unidos são o equivalente federal aos advogados distritais e processam casos na área metropolitana de Freedom. O atual Advogado dos EUA é Charles D. Telemachus, um advogado veterano que conhece a paisagem do sistema legal e razoavelmente bem aos super-humanos. Sr. Telemachus tem seus escritórios no Federal Plaza, no centro.

O SISTEMA JUDICIÁRIO

Uma vez que os Advogados Distritais tenham arquivado os casos, eles vão para as mãos do sistema judiciário. O sistema judiciário de Freedom City é dividido em cortes locais e federais.

As cortes afiliadas ao estado cuidam de muitos casos civis e criminais, indo de pequenas queixas de violações de trânsito aos grandes casos atendidos pela Suprema Corte Estadual. A corte facilita para que a área metropolitana de Freedom City fiquem alojadas no distrito jurídico próximo à prefeitura.

As cortes federais tentam casos envolvendo violações da lei federal. A corte federal ocupa o incrível prédio neo-clássico recém-construído próximo ao Federal Plaza; o prédio original da corte federal já foi um dos mais velhos marcos no centro da cidade, mas foi destruído na última batalha com Ômega.

Aqui estão apenas alguns dos vários juízes que as pessoas podem encontrar interagindo com o sistema judiciário de Freedom City.

GERALD R. BAKER

O juiz Baker é um juiz da Suprema Corte de longa data com uma reputação como jurista firme e justo. Ele dirige sua corte com uma atitude sisuda, dizendo "todos são iguais perante a lei, mesmo que possam voar". O juiz Baker insiste no decoro próprio mesmo para casos envolvendo super-criminosos (especialmente nesses casos, na verdade). Ele odeia intromissões da mídia em sua corte, preferindo os velhos dias onde nenhuma câmera era permitida. Ele ficou conhecido por banir a imprensa de casos onde ache que a sua presença é prejudicial. Advogados inclinados ao teatro são devidamente aconselhados a se restringirem na corte do juiz Baker.

NAOMI WALLACE

A Honorável Juíza Wallace é uma juíza da Suprema Corte conhecida por senso comum e sentenças criativas. Uma forte crente nos esforços de regenerar super-criminosos como um todo, a juíza Wallace favorece serviços comunitários à prisão, o que lhe dá uma reputação por ser "suave ao crime" em alguns círculos. Ela apóia os programas de reabilitação de Harriet Wainwright, e não apenas porque já foram amigas por anos. Advogados criativos podem normalmente conseguir favores barganhados ou sentenças particulares com a juíza Wallace, contanto que não comprometam seu claro senso de justiça ou tentarem subverter a lei.

THOMAS NAKAMURA

Um relativamente jovem juiz da Corte Federal com 45 anos, juiz Nakamura confia na oportunidade oferecida pelo exercício em Freedom City. Sua corte vê casos precedentes envolvendo coisas como super-heróis e criminosos super-poderosos. O juiz Nakamura é um homem ambicioso, com seu olho na Suprema Corte Federal algum dia, logo ele gosta de aparecer na mídia.

JOSEPH COLEMAN

"Juiz Joe" é o popular astro do programa da GBN "Vídeo Justiça", que ele apresenta muitos casos de pouca repercussão que são televisionados ao vivo da corte do juiz. Muitos na comunidade legal consideram Juiz Joe uma piada, mas sua popularidade é enorme. Um veterano há 16 anos no exercício, Joe tem um intelecto afiado e perspicácia atenta às motivações das pessoas. O material do programa é gravado meses antes e seu programa recebe altos níveis de audiência às tardes. A GBN continua a tentar algumas "histórias da vida super real" no show, mas assuntos de pouca repercussão envolvendo super são (felizmente) raros.

SISTEMA CORRECIONAL

O último componente do sistema judiciário é o sistema de correções, para prisão e potencial reabilitação de criminosos convictos. A área de Freedom City tem duas prisões — uma estadual e outra do condado. Há constante discussão sobre construir uma nova prisão para atender às necessidades da cidade, mas a questão é delicada, já que os contribuintes querem mais segurança, mas não uma prisão do lado de suas casas.

INSTALAÇÃO CORRETIVA DE FREEDOM CITY

A FCCF fica localizada logo ao lado de Hanover. Ela abriga vários criminosos não violentos e aqueles com penas curtas. Criminosos perigosos geralmente vão para a prisão de segurança máxima de South River, mas a superlotação de South River força as autoridades a realojar muitos prisioneiros aqui. A situação causa alguns conflitos

entre os prisioneiros e uma preocupação pública crescente sobre fugas. O Departamento do Xerife do Condado de Schuster é responsável por manter a prisão. A instalação tem uma população atual de 1.350 detentos e um pessoal de 500 pessoas lideradas pela diretora JoAnne Koller.

PENITENCIÁRIA ESTADUAL DE SOUTH RIVER

Quando os criminosos de Freedom City dizem que "vão rio acima", ele querem dizer literalmente isso. Localizada junto a South River em Lincoln, está a Penitenciária Estadual de South River. A prisão fica num ponto isolado de terra logo além da área metropolitana e não muito longe da floresta nacional. Com apenas uma estrada para ela, muita da terra ao redor da prisão é pobre e pantanosa; lendas falam sobre prisioneiros que escaparam apenas para se afogarem nos pântanos ou serem comidos por jacarés, mesmo antes de existirem jacarés na área (exceto pelo encontro do Águia da Liberdade com o assim chamado "Alien-Gator", em 1949).

South River atualmente suporta 3.800 detentos, o que excede a capacidade oficial da instituição por 3.500 pessoas; isto é, claramente, a principal razão para a discussão de uma nova prisão na área metropolitana. O diretor, John Ermanos, dirige South River com a ajuda de 2.000 guardas e pessoas administrativas.

REFORMATÓRIO JUVENIL DE FREEDOM

Localizado em Southside, "refjuv" cuida de detentos menores de 18 anos. Ele tem capacidade de 650 e nunca está mais cheio do que a metade com jovens membros de gangues e outros acusados, normalmente por acusações de drogas. Alguns dos jovens no reformatório juvenil são meramente fugitivos, apesar de infelizmente alguns retornarem para cá depois de terem se envolvido em drogas ou prostituição em Southside.

PENITENCIÁRIA FEDERAL BLACKSTONE

Em 1964, o governo federal comissionou uma prisão capaz de conter detentos super-poderosos em reposta ao crescente número de super-criminosos. A Penitenciária Blackstone foi a primeira do tipo a existir e continua operando até hoje.

Formada de granito escuro boiando no mar, "Blackstone" descreve devidamente a pequena e isolada ilha quase uma milha e meia além da Grande Baía de Freedom City. Ela foi um depósito de armas militares e brigue de comunicações com Lonely Point durante a Segunda Guerra Mundial, descomissionado pelo governo federal e depois reconstruída como uma super-prisão.

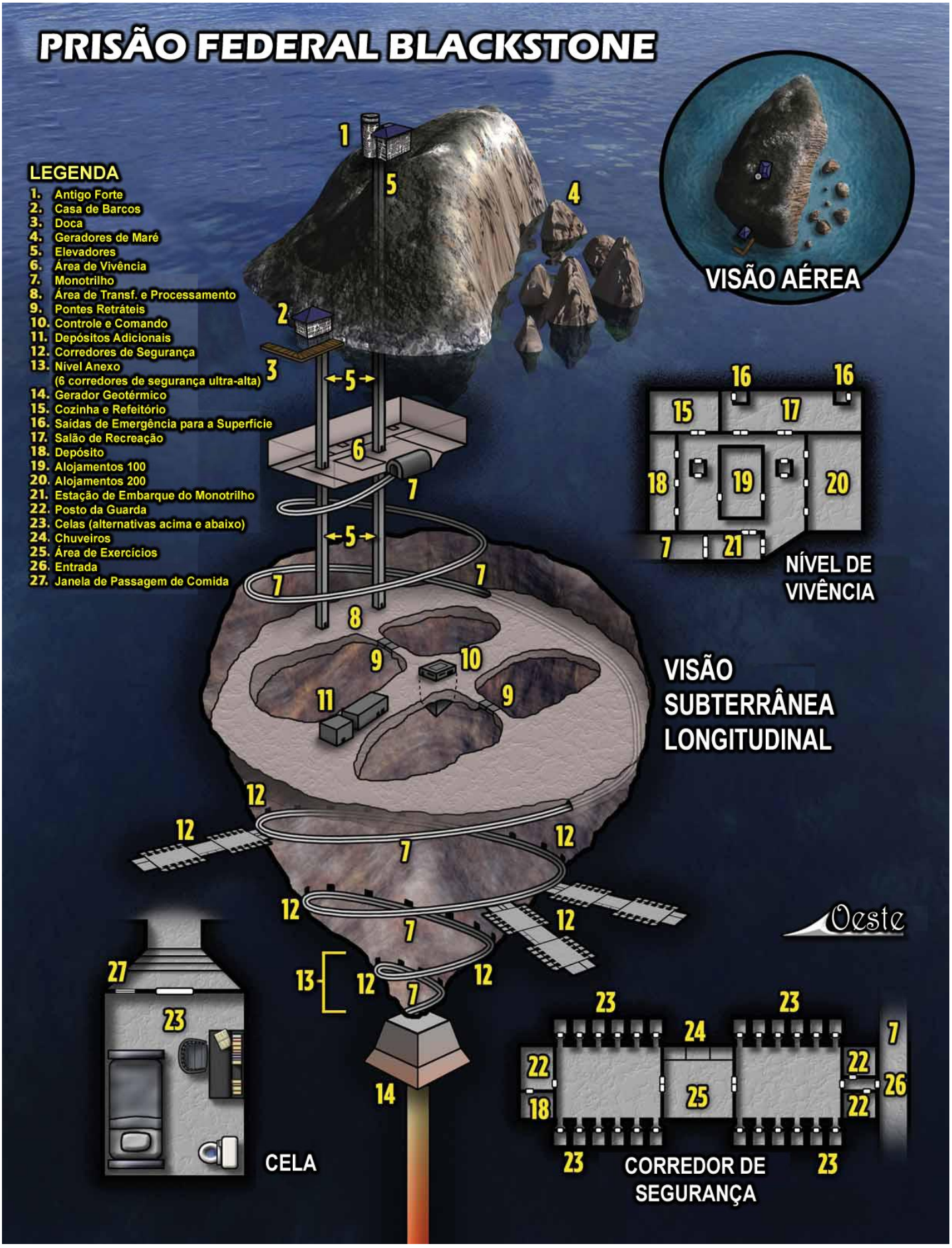
Operacional desde 1964, Blackstone se tornou uma prisão verdadeira para os super-criminosos americanos. Blackstone viu muitas fugas nos primeiros anos, mas pouco depois o diretor Jerry Kramer aceitou a ajuda de Dédalo para reprojetar os blocos das celas, 1966. As Revoltas de Blackstone de 1983 viram o diretor e 40 guardas matarem os detentos que tentaram escapar; apenas o sangue frio de alguns guardas (incluindo o então novato Joshua Drummer) e a tecnologia da Dra. Abby Wallace mantiveram os prisioneiros na ilha. As únicas mortes das revoltas foram seus instigadores — Doutor Abbatori e Condessa Azure — e os vilões Ramrod, Sir Razor, a Fúria, o Mártir de Prata, Sra. Malícia, e o trio pirotécnico ConflagNação (todos mortos por outros detentos ou pelo não desligamento das barreiras de energia construída contra sua fuga).

Ômega atacou Blackstone durante a Invasão Terminus, seus Ômegadrones explodiram a parede oeste do complexo libertando muitos dos prisioneiros para semear o caos, ou se tornarem agentes do Senhor de Terminus. Depois disso, as estruturas da superfície da prisão foram quase levadas abaixo.

Ao primeiro olhar, o complexo só tem dois prédios visíveis: a doca de chegada e porto a baixa estrutura no topo da solitária colina de rocha, usada como uma torre de vigia secundária. Abaixo do solo, e acessível pelos dois prédios, é onde Blackstone realmente começa: uma série de corredores e câmaras cortados na rocha sólida. Túneis conectam todos os lugares, e um monotrilho oferece ao pessoal um rápido transporte para todas as áreas da penitenciária e em volta do núcleo central a um quilômetro de profundidade.

Blackstone tem uma sala de Comando e Controle (C&C) no coração do complexo, onde os administradores e guardas seniores monitoram todas as atividades dentro da prisão. Existem quartéis e armamentos pessoais para o pessoal nas partes superiores do complexo (quase 25 m da superfície e alcançável por escadas se a




PRISÃO FEDERAL BLACKSTONE
LEGENDA
1. Antigo Forte
2. Casa de Barcos
3. Doca
4. Geradores de Maré
5. Elevadores
6. Área de Vivência
7. Monotrilho
8. Área de Transf. e Processamento
9. Pontes Retráteis
10. Controle e Comando
11. Depósitos Adicionais
12. Corredores de Segurança
13. Nível Anexo
(6 corredores de segurança ultra-alta)
14. Gerador Geotérmico
15. Cozinha e Refeitório
16. Saídas de Emergência para a Superfície
17. Salão de Recreação
18. Depósito
19. Alojamentos 100
20. Alojamentos 200
21. Estação de Embarque do Monotrilho
22. Posto da Guarda
23. Celas (alternativas acima e abaixo)
24. Chuveiros
25. Área de Exercícios
26. Entrada
27. Janela de Passagem de Comida
VISÃO AÉREA
NÍVEL DE VIVÊNCIA
VISÃO SUBTERRÂNEA LONGITUDINAL
Oeste
CELA
CORREDOR DE SEGURANÇA

prisão não estiver em alerta). Ar fresco circula na prisão constantemente, e suprimentos vêm de barco duas vezes por semana. Um teto geotérmico fornece energia para a célula de integridade, suporte vital e defesas, com captação de energia das marés ao redor da ilha atendendo todas as outras necessidades energéticas. Suporte vital, ar, e outras fontes de comida vêem de baías hidropônicas alinhadas ao tronco central.

Os prisioneiros residem a não menos do que 45 m da superfície e os mais perigosos são mantidos nos níveis mais fundos do complexo. Todas as celas ficam em corredores que levam ao tronco central, com seus guardas de postos em cada fim do corredor. No centro de cada corredor está uma sala comum onde prisioneiros congregam por no máximo quatro horas por dia. A menos que tenham visitas ou estejam parolados, muitos prisioneiros não deixam o corredor de segurança.

Existem 24 celas em cada corredor de 60 m, 12 de cada lado; entre 15 e 20 desses corredores (no máximo 30) são operacionais e ocupados. Para os mais perigosos detentos, a segurança reduz o número de celas para oito com 20 guardas. Todos os prisioneiros têm celas projetadas especialmente para eles, e campos de energia permeiam as paredes de rocha das celas, prevenindo qualquer um de cavar um meio de sair. Painéis de padrão de diamantes artificiais (Dureza 18) selam as celas frontais, permitindo completo contato visual com os prisioneiros todo o tempo, apesar deles terem alguma privacidade limitada colocando as entradas das celas em frente ao corredor.

Encontrados na maioria das salas e quase todo lugar do complexo, estão as principais defesas da prisão, suplementando qualquer outra defesa colocada em qualquer cela de um detento e controlada pelos postos dos guardas, C&C e pelo pessoal sênior de Blackstone com controles especiais. Essas defesas incluem:

- Poderosas luzes estroboscópicas apontadas para cada cela em individual (Tontear visual, teste de Reflexos/Fortitude CD 18).
- Gás anestésico liberado nos corredores de segurança ou celas (Fadiga, teste de Fortitude CD 20).
- Campo elétrico entre as celas, corredores de segurança, paredes das celas e tetos (Paralisar, teste de Fortitude CD 22).
- Sensores sísmicos (Senso de Tremor, Notar +8) para captar qualquer escavação na rocha ao redor e disparar campos de força (nível 12) ao redor das áreas de intrusão.

DIRETOR JOSHUA DRUMMER

Joshua Stormcloud Drummer, o diretor de Blackstone, é uma das mais respeitadas pessoas de Freedom City que não vestem colante para trabalhar. Algumas pessoas dizem que o diretor Drummer deve ter super-poderes para fazer o trabalho que faz, mas o diretor não comenta. Ele simplesmente insiste que Blackstone seja dirigida eficientemente, moralmente e eficientemente.

Drummer é o quarto diretor de Blackstone e ele está tendo o mais longo mandato, promovido a Chefe de Segurança em 1990. Desde então, Blackstone tem se tornado o exemplo de prisão na Terra apesar das infelicidades da Invasão Terminus. Enquanto a AEGIS queria a primeira palavra na reconstrução da prisão, Drummer usou pulso político e manteve a reconstrução nas mãos de Abby Wallace, John Warden, Dédalo e Corvo. Apesar de já ter dito ter feito o que achava o melhor projeto, Drummer secretamente gostou de ter causado problemas ao diretor da AEGIS, Harry Powers.

O diretor Drummer é do tipo durão e quieto. Apesar de ter orgulho das maravilhas tecnológicas de sua prisão, ele prefere psicologia e táticas para manter os detentos na linha. Ele não é adverso a conceder concessões aos prisioneiros, mas ele é igualmente rápido ao revogar privilégios de qualquer problemático. Ele acredita na reabilitação, e sua demanda tem resultado num melhor elenco de psicólogos e terapeutas. Ele faz isso a ponto de saber os nomes de todos os que trabalham na prisão, e ele se importa com a segurança deles em primeiro lugar, e então a segurança dos prisioneiros, e finalmente, a sua. Joshua vê a prisão, seus detentos e seu quadro de operários como sua única responsabilidade, e a leva muito a sério.

DIRETOR DRUMMER — NÍVEL DE PODER 7

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+2	+4	+2	+2	+3
18	15	18	14	14	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+4*	+6	+6	+8

* Sem armadura

Perícias: Blefar 8 (+11), Concentração 8 (+11), Diplomacia 8 (+11), Reunir Informação 6 (+9), Intimidar 8 (+11), Investigar 6 (+8), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+6), Conhecimento (cívica) 6 (+8), Conhecimento (eventos atuais) 6 (+8), Conhecimento (manha) 6 (+8), Notar 8 (+10), Procurar 6 (+8), Intuir Intenção 8 (+10)

Feitos: Ataque Preciso, Conectado, Ataque Defensivo, Alvo Ilusório, Equipamento 3, Desarme Aprimorado, Liderança, Plano Genial, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Saque Rápido, Ataque Dominó

Poderes: Camuflagem 2 (poderes de detecção e sentir, Alcance Próximo, Permanente), **Nulificar 7** (todos os poderes, Resistência a Poder, Sutil 2), **Super-Sentidos 4** (Sentir Poderes, À Distância, Raio)

Equipamento: Pistola Automática (+5), traje blindado (+2 Resistência), comunicador

Combate: Ataque +9, Agarrar +13, Dano +4 (desarmado), +5 (Pistola Automática), Defesa +8, Recuo -3, Iniciativa +2

Habilidades 35 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 14 + Poderes 39 + Combate 34 + Salvamentos 12 = Total 156

ABIGAIL WALLACE

Dra. Abigail Wallace se juntou à equipe da Blackstone há décadas quando ela era uma inovadora inventora e projetista de contensões de super-humanos, diretores anteriores não gostavam de sua atitude compenetrada e indisponibilidade para a política. Suas exigências por um tratamento mais humano dos prisioneiros e pedidos de reprojetamento da prisão também eram impopulares.

Quando Joshua Drummer foi promovido a diretor, ele promoveu Abby a Chefe de Segurança e deu a ela o dinheiro necessário para reprojetar Blackstone do jeito que a queria. Levou três anos para completar o levante da prisão, mas os registros de Blackstone melhoraram e não há negação de que a prisão está mais segura do que nunca.

Abby, apesar de brilhante, perde tato e tende a tropeçar nos calos das pessoas. Ela passa a maior parte do seu tempo no C&C de Blackstone, monitorando "seu bebê" ou projetando novas celas para novos prisioneiros. Ela costumava viver uma vida longe da prisão, mas seu marido morreu na Invasão Terminus e ela passou os últimos dez anos se tornando mais e mais consumida pelo seu trabalho.

Ela teve um breve romance com John Warden (vide Vigia, no Capítulo 6) quando os dois trabalhavam juntos reprojetando

Blackstone. Ela percebe agora que o relacionamento foi em grande parte pela sua tristeza pela morte de seu marido, e isso a cegou às obsessões de Warden. O término foi amargo, e ela imagina se isso foi parte do que empurrou John para além da linha para se tornar um criminoso.

Use o arquétipo Cientista do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para Dra. Wallace, dando a ela o feito Inventor e tanto as perícias Ofício (eletrônicos) e Ofício (mecânica) nos níveis listados.

SEGURANÇA BLACKSTONE ("GUARDA NEGRA")

Existem centenas de oficiais de segurança em Blackstone que se revezam em turnos de 4 horas. Os guardas continuam na ilha a menos sob licença, de dois a dez dias, morando nos quartéis locais no resto do tempo.

Blackguards treinam e trabalham em pares e quartetos, prevenindo que os prisioneiros sobrepujem um simples guarda. As táticas básicas dos Blackguards se focam manter os prisioneiros contidos em primeiro lugar, dominados em segundo, e para problemas com mais do que um interno normalmente têm guardas usando escudos de força para limitar seu movimento antes que se movam para conter o prisioneiro.

Blackguards têm acesso às armaduras MAX e Super-MAX e normalmente têm seis armaduras MAX em serviço a qualquer momento (unidades Super-MAX só são usadas em momentos de emergência). De acordo com o apelido, a super-armadura das unidades de Blackguards são pintadas em padrões camuflagens cinza e pretas.

GUARDA NEGRO TÍPICO					NÍVEL DE PODER 4
For 12	**Des 13**	**Con 13**	**Int 11**	**Sab 14**	**Car 10**
Perícias: Dirigir 4 (+5), Reunir Informação 4 (+4), Intimidar 4 (+4), Investigar 4 (+4), Conhecimento (ciências comportamentais) 2 (+2), Conhecimentos (cívica) 4 (+4), Conhecimento (eventos atuais) 2 (+2), Conhecimento (manha) 4 (+4), Notar 4 (+5), Profissão (guarda) 6 (+7), Procurar 6 (+7)					
Feitos: Rolamento Defensivo, Equipamento 3					
Equipamento: Pistola automática (+5 dano), uniforme blindado (+2 Resistência), algemas, comunicador					
Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), +5 (pistola), Defesa +4, Recuo -2, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +4 (+3 surpreso), Fortitude +4, Reflexos +1, F. Vontade +6					
Habilidades 14 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 4 + Combate 14 + Salvamentos 7 = Total 50					

SUBMUNDO DE FREEDOM

Apesar do governo da cidade não gostar de admitir, Freedom City não é perfeita. A cidade tem seu lado ruim: vizinhanças pobres, gangues, crime organizado, contrabando e outros problemas, assim como qualquer outra grande cidade no mundo.

Em sua maioria, Freedom City é segura do que muitas cidades e as taxas de crimes são relativamente baixas. Ainda há partes na cidade onde é perigoso andar à noite, e crimes violentos ainda acontecem. O contrabando é a maior parte dos crimes na cidade, com barcos se movendo com mercadorias ilícitas para as docas de Southside e Port Regal e além. Isso inclui drogas, armas e outros bens ilegais.

MÁFIA DE FREEDOM CITY

A Máfia exerce poder na área de Freedom City desde o começo dos anos de 1900. Ele cresceu consideravelmente durante a era da Proibição, vendendo licor alterado e gerenciando espeluncas e bordéis secretos. Apesar do FBI e da polícia local trabalharem duro para destruírem os poderosos chefes da Máfia, eles nunca foram capazes de mais do que tratar simples sintomas, ao invés de curar a doença. Para cada mafioso neutralizado, outro surge para tomar o seu lugar.

Nos anos 50, a Máfia estendeu sua influência sobre as docas de Southside e do Centro da Cidade, lugares onde o contrabando era embarcado para dentro e fora da cidade. Eles também exerciam considerável influência com as uniões portuárias locais e cassinos e negociantes ao longo da Boardwalk.

Durante os anos 80, a Máfia de Freedom City chegou a novos patamares de poder quando o Chefe Raphael Oliverti estabeleceu uma "relação trabalhista" com a administração do prefeito Franklin Moore. Heróis clandestinos como a Ops FORCE eram praticamente o único incômodo à influência da Máfia em Freedom City na época, quando a polícia foi para o outro lado e a prefeitura estava no bolso do crime. Isso chegou ao fim quando o prefeito O'Connor assumiu o cargo e colocou Moore para fora da cidade.

Nove anos atrás, o Chefe Oliverti foi assassinado. Os "negócios da família" passaram para seu filho mais velho, Giovanni "Johnny" Oliverti, mas outras famílias insistiram que a liderança da Máfia iria para Alberto "Big Al" Driogano. Chefe Driogano ascendeu rapidamente para assegurar seu poder e surpreender todos ao expandir agressivamente as operações da Máfia na cidade, opondo-se aos esforços de limpeza de O'Connor.

Desde então, a influência da Máfia esteve ligada à prosperidade de Freedom City. O turismo leva milhares de pessoas aos cassinos da Boardwalk, inchando os cofres da Máfia. Sua influência na explosiva indústria da construção foi um fracasso. Sempre há lucro dos mercados habituais das drogas, prostituição e vícios. O contrabando é feito nas docas de Southside na calada da noite e guardado nos depósitos controlados da Máfia. Apesar dos seus melhores esforços, o escritório do DA não consegue prender qualquer um no alto escalão das grandes famílias da Máfia de Freedom. A polícia prende soldados da Máfia e capangas, apenas para libertá-los pouco depois, graças aos caríssimos advogados.

O maior desafio que a Máfia enfrenta vem de heróis como o Antesombra (vide **Capítulo 5**). Ele regularmente deflagra operações da Máfia com sua incrível perspicácia e habilidades de detecção. Mais recentemente, a Máfia tem que lidar com vigilantes com o Silenciador. Diferente de Antesombra, o Silenciador claramente tem uma rixa pessoal, e fará o que tiver que fazer para acabar com as operações da Máfia na cidade. Rumores dizem que o Silenciador matou Oliverti e pode ser apenas questão de tempo antes que venha atrás de outros chefes da Máfia. Na verdade, o Silenciador está mais perto da Máfia do que qualquer um suspeita (vide **Capítulo 6** para maiores detalhes).

"BIG AL" DRIOGANO

"Big Al" Driogano vive de acordo com o seu nome em altura, cintura e uma presença formidável. Alberto Driogano tem dirigido a Máfia de Freedom City por quase uma década, e tem tirado grandes feitos aproveitando novas oportunidades.



Ao menos parte do sucesso de Driogano é devido a uma misteriosa mulher chamada “Lady Tarô”, uma vidente que o chefe mantém em sua folha de pagamentos. Apesar de várias pessoas na Máfia zombarem da idéia de Big Al consultar uma vidente, muitos começaram a reconsiderar suas opiniões, já que Big Al sobreviveu ou evitou meia dúzia de tentativas de assassinato antes que chegasse ao poder, está claro que ele sabe das coisas. Pode ser através de informantes bem colocados, ou pode ser através das previsões de Lady Tarô. Qualquer que seja o caso, Driogano sempre parece ter a informação que precisa para ficar um passo à frente de seus inimigos dos dois lados da lei.

Os “curingas” que Driogano (ou Lady Tarô) nunca parecem prever são os supers. A Liga Freedom, felizmente para a Máfia, está muito envolvida em coisas maiores para posar como uma ameaça séria. São as máscaras das ruas que operam fora da lei como Antesombra e o Silenciador que causam a maioria dos problemas. Driogano fez saber que de bom grado recompensará qualquer um que trouxer a cabeça desses homens numa bandeja, com máscara e tudo.

“Big Al” Driogano está em seus 50 anos, 1,95 m e pesando mais de 130 kg. Ele tem o cabelo curto, preto sempre penteado para trás de sua testa, com um finamente barbeado bigode e cavanhaque, e suas vistosas sobrancelhas chamam atenção para seus intensos olhos azul-cinza. Ele tem uma voz de comando profunda e ama cantar ópera (e tem um camarote reservado na Casa de Ópera Beaudrie). Ele usa ternos escuros e carrega uma pistola — que está licenciada para uso “de defesa pessoal” — com ele todo o tempo, assim como uma bengala quando está fora à noite pela cidade.

Use o arquétipo Senhor do Crime do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para o chefe Driogano, aumentando seu bônus de ataque para +5 e baixando o feito Foco em Ataque e a perícia Computadores.

OUTROS CHEFES DA MÁFIA

Existem três grandes Famílias da Máfia em Freedom City, e os outros dois chefes respondem a Driogano.

FRANK “BATEDOR” TONIFANNI

Frank Tonifanni sempre apóia Chefe Driogano. Claro, porque Tonifanni sempre apóia o vencedor. Ele apoiava o antigo Chefe Oliverti, também, e provavelmente será o sucessor de Driogano, assumindo que ele não faça uma trapaça pelo próprio poder. Frank trabalhou seu caminho entre eles como um capanga, conquistando seu nome por nocautear “pessoas problemáticas” para a Máfia. Tonifanni está dirigindo sua família por dez anos agora e gosta das coisas como estão em Freedom City. Os negócios nunca foram melhores, e ele está indo alto para o sucesso.

Seu único problema é que o Chefe Driogano quer Tonifanni para lidar com vigilantes como o Silenciador e Antesombra, e o Batedor e seus homens não têm sido capazes de cuidar dos misteriosos heróis. O Silenciador sempre parece preparado para tudo, e cada armadilha que Tonifanni fez para ele, falhou. O Chefe está começando a acreditar que Silenciador e Antesombra podem ter a mesma fonte de informação: um informante dentro das famílias. Ele também tem considerado a possibilidade de Driogano poder estar trabalhando com um ou os dois heróis, usando-os para acabar com rivais. Talvez ele mesmo os tenha usado para matar o Chefe Oliverti. Tonifanni guarda suas suspeitas para ele, mas se cuida, por precaução.

Frank Tonifanni está por volta de seus 40 anos, com um escasso cabelo marrom e bigode fino. Ele tem uma propensão a ternos elegantes e finos e ainda fala com um sotaque do Bruclin, apesar de viver em Freedom há décadas.

GIOVANNI “JOHNNY” OLIVERTI

O filho mais velho do Chefe Raphael Oliverti, Johnny herdou o lugar do seu pai como líder da família após seu descanso eterno. Ele foi direcionado a este caminho por toda a sua vida e prontamente seguiu os passos do seu pai. Ele suspeita que Al Driogano tenha matado seu pai, mas ele não pode provar isso... Ainda. Ir à guerra com Driogano não faz sentido enquanto Chefe Tonifanni o apoiar. Então Johnny lhe dá tempo e espera, observando os outros chefes em busca de qualquer fraqueza que possa explorar.

Chefe Oliverti é um homem astuto — formando pela NYU com MBA — e dirige sua Máfia como uma firma moderna. Ele respeita as antigas tradições, mas definitiva observa o futuro. Oliverti sempre planejou ser o governante do submundo de Freedom quando tinha 40 anos, e ainda irá, se puder.

Um dos maiores recursos que Johnny tem é seu irmão Thomas. Apesar de ser uma "cabeça oca", Tommy Oliverti tem uma rápida mente analítica, e é bom para perceber oportunidades de negócios. Seu conhecimento científico poderia servi-lo bem no ASTRO ou numa firma de alta tecnologia, mas Thomas continua próximo aos "negócios da família". John confia em seu conselho, já que não faz idéia de que seu "irmãozinho" na verdade é o vigilante Silenciador. Se ele descobrisse, Johnny iria querer Thomas morto a todo custo, mais por mentir para ele e trair a família do que qualquer dano que já tivesse custado aos negócios.

A GANGUE TOON

O mais incomum elemento da "máfia" de Freedom, a Gangue Toon foi literalmente trazida à vida pelo inimigo da Corvo, Garoto Brinquedo, usando um "raio realizador" criado por Quirk. Os gângsteres originalmente estrelavam o popular desenho Keystone Cops. Enquanto os outros personagens trazidos à vida pelo raio realizador sumiram após a arma do Garoto Brinquedo ter sido destruída, os membros da Gangue Toon ainda estão por aí. Talvez pelas estranhas forças em Freedom, ou simplesmente pelo Chefe Moxie mantê-los juntos. Qualquer que seja o caso, a Gangue Toon continua em Freedom City e seus heróis (e famílias da Máfia) têm que lidar com eles.

O problema para seus inimigos é este: A Gangue Desenho ainda é feita de personagens de 0,9 a 1,2 m, virtualmente impossíveis de matar ou mesmo ferir em longo prazo. A idéia deles de "acertar" envolve jogar um cofre ou um grande piano na cabeça de alguém da janela do quinto andar, e sua idéia de "crime organizado" é fazer rondas de proteção e limpar joalherias e bancos. Conceitos mais sutis como lavagem de dinheiro e esquemas numéricos — muito menos venda de drogas, contrabando e vícios — são completamente além de suas cabeças desproporcionais. Os Toons não são especialmente brilhantes, também, apesar de sua lógica ser muito simples e direta, ela às vezes parece racional. O único lado bom é que existem apenas cinco deles: Chefe Moxie, sua garota Roxie e seus fiéis capangas Knuckles, Lucky e Joey Cicatriz.

Dentro do um ano em que chegaram a Freedom City, as tentativas de Joey de jogar qualquer coisa maior que um pára-choques de carro em Ocean Heights terminaram com eles batendo em paredes e sendo capturados na maior parte das vezes (apesar de poucas celas conseguirem segurar Toons que queiram sair). Chefe Moxie chegou à Fundição com sua habitual oferta para fabricarem um carro do tamanho deles. Talos aceitou a comissão após assegurar permissão a Joey, Lucky e Knuckles a uma bateria de testes (os resultados dos quase podem resultar em problemas adicionais para os heróis de Freedom City). Agora, o belo som de uma miniatura de um Model T anuncia a chegada da Gangue Toon, mas aqueles que riem de seu pequeno carro logo percebem que ele pode ir mais rápido que muitos carros de corrias e é mais resistente que um taque.

Chefe Moxie considera a si e à sua gangue em guerra com as outras Máfias de Freedom, já que "eles non nos mostram neñum respeto!". A verdade é que a Gangue Toon é mais uma afronta à Máfia que qualquer outra coisa, apesar dos Toons já terem conseguido matar alguns dos homens de Driogano e Tonifanni. Big Al amaria se aliar aos gângsteres de desenhos, mas no momento eles estão muito mais para distração para os policiais e heróis como Antesombra do que são para ele. Os esforços dos Toons para levados a sério resultaram na morte de mais de quinze mafiosos, os mais recentes sendo cinco executores esmagados até a morte atrás de um caminhão de mármore. Uma coisa é certa: ninguém mais ri da Gangue Toon.

CHEFE MOXIE

Chefe Moxie é um gângster de desenho com 1,1 m de altura com um grande chapéu coco, um terno justo, e literalmente um queixo quadrado. Homens já morreram por acidentalmente derrubarem seu chapéu, e Moxie fica embaraçada em ver que ele só tem apenas alguns fios de cabelo em sua cabeça num amontoado. Ele sempre está fumando um charuto e carregando uma caixa de violino contendo um revólver Tommy de desenho que nunca fica sem munição. Ele soa como um gângster dos filmes de Hollywood e pontua a maioria de suas sentenças com a palavra "vê". ("Estou dominando cu'esta citate, vê? E non há nata que possa facer para me deter, vê?") Ele ainda pensa e age como um desenho e é incapaz de compreender que o resto do mundo não segue as mesmas regras, o que às vezes é engraçado e às vezes aterrorizante.

ROXIE

Todo gângster é tão bom quanto sua garota, e Roxie é uma das melhores. A loira "violão" de 1,2 m com um corpo extremamente ampulheta veste um vestido impossivelmente justo, salto alto, e estolas de pêlo branco. Ela fuma seus cigarros com uma longa piteira de marfim, languidamente inclinando sua face e seus olhos azuis com a fumaça. Ela é um desenho que Derringer sempre teve em seu estoque apesar do cumprimento de seu vestido. Roxie é mais esperta do que muitas pessoas — especialmente os outros Toons — acham. Ela pode enganar qualquer um da gangue com seus dedos e com um sorriso e um piscar de seus grandes olhos.

JOEY CICATRIZ

O menor (e também o pior) dos Toons, Joey Cicatriz é um bruto de 95 cm com pavio curto, ignorância animal e uma vívida cicatriz que vai diagonalmente pela sua face. Ele veste calças listradas com suspensórios e camisas sempre enroladas até as mangas. Joey só perde para Knuckles como quebrador de pernas, mas ele é o melhor motorista da gangue.

KNUCKLES

Knuckles parece um brutamonte sem pescoço com uma perpétua sombra atrás dele de suéter e calças pretas, seus imensos braços e tronco se equilibram em pernas quase muito pequenas para agüentá-los. O maior dos Toons com 1,3 m, Knuckles é um grande causador de encrencas que ama golpear coisas mais que tudo. Desde sua chegada neste mundo, ele aprendeu alguns novos movimentos assistindo a luta profissional na TV.

LUCKY

Lucky é magro e suave (para um desenho), sempre jogando uma moeda para o alto incansavelmente. Ele veste um terno listrado e seu bigode fino faz sua face extremamente angular parecer ainda mais severa. Ele não pode resistir a uma aposta ou a um rosto bonito. Ele é o estrategista da Gangue Toon e melhor atirador com seu revólver de desenho.

Use os seguintes padrões para os membros da Gangue Toon, com os modificadores listados:

GANGUE TOON				NÍVEL DE PODER 5	
For 14	Des 12	Con 16	Int 10	Sab 10	Car 10
Perícias: Blefar 4 (+4), Dirigir 4 (+5), Intimidar 4 (+4), Conhecimento (manha) 2 (+2), Notar 2 (+2)					

Feitos: Duro de Matar, Equipamento 3, Ataque Furtivo

Poderes: Imunidade 10 (poderes mentais), **Regeneração 35** (faça um teste por rodada sem descanso, incluindo Ressurreição)

Combate: Ataque +6, Agarrar +8, Dano +2 (desarmado), +4 (revólver), Defesa +6, Recuo -1, Iniciativa +1

Salvamentos: Resistência +3, Fortitude +8, Reflexos +4, F. Vontade +4

Chefe Moxie: Car 16, Liderança, F. Vontade +8; *113 pontos.*
Roxie: Car 16, Blefar 8 (+11), Atraente, Fascinar (Blefar); *111 pontos*
Joey Cicatriz: Dirigir 10 (+11), Notar 4 (+4); *104 pontos*
Knuckles: For 20, Proteção 2, Defesa +5; *108 pontos*
Lucky: Foco em Ataque (À Distância) 2; *104 pontos*

Habilidades 12 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 5 + Poderes 45 + Combate 24 + Salvamentos 12 = Total 102

OUTRAS QUADRILHAS DE FREEDOM

Outras quadrilhas têm operações em Freedom City, apesar da Máfia continuar sendo a mais poderosa no submundo local.

A MÁFIA RUSSA

Os laços entre a Máfia de Freedom e a Máfia Russa aumentaram nos últimos anos. Os russos contrabandeiam uma variedade de bens para fora de seu país para vender no mercado negro internacional, e a Máfia de Freedom e seus clientes são compradores afoitos. O contrabando inclui antigas armas soviéticas, de pistolas a materiais nucleares e biológicos, a drogas experimentais e tecnologia dos falidos ou empoeirados programas de pesquisas soviéticos, todos chegam pelas docas da costa de Freedom para suprir a Máfia e vários criminosos e gangues. A polícia apreende qualquer transação de armas ilegais que encontrar.

A TRÍADE

A Tríade Chinesa tem pouco a fazer com Freedom City, apesar de alguns tríades leais ao avô da Corvo, Dr. Pecado, terem executado operações na cidade por conta dele. Muitos envolvidos com contrabando ou roubo de equipamentos de alta tecnologia, adquirindo artefatos de museus, ou simplesmente oferecendo uma distração para atrair super-heróis longe de um dos diabólicos e nefastos esquemas.

A YAKUZA

A Yakuza Japonesa não é significativamente influente em Freedom City. Muitas de suas operações de contrabando preocupam corporações e vários esquemas de lavagem de dinheiro. A Máfia abate qualquer sinal de atividade Yakuza em "sua" cidade, logo as quadrilhas japonesas tendem a deixarem Freedom sozinha a menos que tenham uma boa razão para se envolverem.

GANGUES DE RUA DE FREEDOM

Freedom City tem sua parte de gangues criminosas, particularmente gangues juvenis, enquanto bandidos mais velhos morrem ou são absorvidos pela Máfia. Gangues são muito comuns em Southside, Lincoln e West End. Muitos membros de gangues são fugitivos que acabam entrando nelas por proteção das autoridades e predadores mais perigosos na cidade.

A IRMANDADE

A Irmandade é uma gangue neo-nazista de Southside. Feita por jovens brancos sem afeto, o grupo culpa as doenças do mundo aos pés das "raças inferiores" (ex.: não-brancos). Eles exibem emblemas nazistas e cometem atos de violência e vandalismo contra aqueles que percebem como seus inimigos. Eles sobrevivem de comida ou dinheiro ganhos de pequenos crimes e vendas de drogas. A Irmandade tem alguns laços com outras gangues arianas ou skinheads fora da cidade. A gangue de Freedom é particularmente perigosa por causa de sua associação com o super-criminoso Cavaleiro Branco (vide Capítulo 6).

MALANTI

Os Malanti são uma gangue juvenil de West End que comete atos de vandalismo e pequenos crimes. Eles sempre estão envolvidos em lutas com outras gangues como os Cortadores, liderados por Nathan "Faca" Korthu. Várias outras gangues juvenis operam em West End e pais e autoridades nos subúrbios estão igualmente preocupadas sobre o crescimento das gangues nessas áreas. O povo de West End, apesar disso, diz que a cidade parece mais interessada em proteger os filhos dos recém-chegados do que fazer algo sobre as próprias gangues.

C'S DE SOUTHSIDE

Esta gangue criminosa controla os territórios de Lincoln a oeste da Rota 6 entre a penitenciária do Rio Sul e a cidade continental, pondo-os "entre dois tipos de lixo", como diria um policial da cidade. A gangue defende violentamente sua região contra qualquer intruso e faz a maior parte de seu dinheiro da venda de drogas entre os projetos habitacionais de Lincoln. Os C's estiveram cometendo esforços para expandirem seus negócios para a área do Fens do outro lado do rio, levando-os a conflitos com outras gangues.

DROGAS ILEGAIS

Apesar dos melhores esforços da polícia da cidade do governo, drogas ilegais continuam sendo um grande negócio em Freedom City, arrecadando milhões para os comerciantes e o crime organizado. O uso de drogas é mais óbvio em Fens e Southside, os comerciantes de rua são coisa normal. O uso de drogas "recreativas" é o vício secreto do Distrito Financeiro e de Midtown, em campus de colégios e até mesmo comunidades suburbanas como Ashton e Greenvile.

A heroína ainda é a droga mais prevalecente entre as pobres de Freedom City. Ela é contrabandeada dentro da cidade e vendida em Fens e Lincoln. O governo da cidade causou alguma controvérsia com seus programas de suprir agulhas limpas para usuários de drogas para ajudar a impedir o contágio de doenças infecciosas. Os opositores dizem que a cidade está encorajando o uso de drogas com este programa.

Em partes mais abonadas de Freedom City, cocaína e anfetaminas são as drogas escolhidas entre o craque e a heroína e cristais de metano podem ser encontrados na maioria das áreas da cidade. Algumas pessoas ricas da cidade fazem uso em festas ou como meios de lidar com estilos de vida de alta pressão.

O uso da maconha é comum em muitas partes de Riverside e ao redor de campus de colégios. Alguns estudantes também usam LSD, outros alucinógenos e drogas projetadas saídas de operações pequenas e independentes.

DROGAS EXPERIMENTAIS

Freedom City, sendo a vanguarda de tantas outras tecnologias, não surpreende no campo do projeto de drogas. Muitas das novas drogas ilícitas na cidade parecem conectadas aos supers de uma maneira ou

de outra. O DEA faz o que pode para manter essas novas drogas fora das ruas, enquanto heróis como Corvo e Antesombra impedem novas embarcações e laboratórios ilegais de produzi-los.

MAX

A droga conhecida como "Max" na verdade é um derivado sintético da rara planta manaka, que dava ao Homem Minuto, e posteriormente ao Patriota, os seus poderes. Um cientista pesquisador que ajudou a desenvolver a Fórmula do Patriota vendeu a pesquisa no começo dos anos 50 para cobrir dívidas de jogo. Experimentos por uma companhia de fachada para o Labirinto eventualmente fizeram uma versão menos efetiva da droga que era altamente viciante.

O mercado negro e o crime organizado estavam menos preocupados sobre os efeitos colaterais e se concentraram na habilidade de criarem capangas super-poderosos a um curto prazo. O governo e o executivo estão cientes da fonte do Max,apesar do público em geral não saber que pesquisas do governo ajudaram a criar um dos piores problemas de drogas das últimas décadas.

MAX	DROGA
Max oferece **Aumentar 4** para Força, Destreza e Constituição, ou **Aumentar 6** para uma habilidade física em específico. Os efeitos da droga passam após uma hora, após a qual o usuário está exausto e deve fazer um teste de Fortitude (CD 16). Aqueles que falham no teste sofrem imediata parada cardíaca, mudando sua condição para morrendo	

O Max se tornou popular com os tipos chegados a "esportes extremos" assim como criminosos procurando dar a eles mesmos (ou seus capangas) uma vantagem contra supers. Ao longo das décadas, alguns cientistas brincaram com a composição do Max, fazendo seus benefícios específicos para velocidade, força ou vigor, apesar de tentativas de aumentar as faculdades mentais coma droga sempre resultaram em insanidade e morte. Apesar dos perigos do uso de Max, os viciados apenas se lembram do aumento de poder e farão qualquer coisa por outra dose.

PÓ ZUMBI

Seguidores do loa vodu Barão Samedi criam este fino pó cinza. Usuários inalam ou fuma, produzindo uma paz sobrenatural e confiança. Apesar de menos viciante que o Max, o pó zumbi é facilmente abusado como combatente ao stress e analgésico, e o uso freqüente causa hemorragia cerebral, coma ou parada cardíaca. Sirene trabalha duro para acabar com qualquer fonte conhecida de pó zumbi, mas seu velho oponente continua achando novos meios de colocá-lo nas ruas.

PÓ ZUMBI	DROGA
O usuário do pó zumbi ganha um bônus +5 contra efeitos de F. Vontade e Fortitude para resistir à dor. Enquanto os efeitos da droga durarem, eles são vulneráveis (dobro do efeito) a formas mágicas de controle mental. Faça um teste de Fortitude (CD 10) quando um personagem ingere o pó zumbi. A falha significa que o personagem cai em coma e deve fazer um teste de Fortitude (CD 15) para evitar morte imediata. A Dificuldade aumenta por +1 a cada dose adicional (+4 com cada dose adicional no mesmo período de 24 horas), garantindo a eventual morte de um viciado. Qualquer um que morra pelo pó zumbi se levanta na mesma noite como um zumbi sob o controle do Barão Samedi.	

ZOOM

"Zoom" é um nome de rua para uma droga intravenosa que induz a um estado metabólico acelerado, dando ao usuário velocidade super-humana temporária ao custo de queimá-lo. O Zoom é popular entre os jovens, pessoas "rápidas", particularmente as do cenário rave.

ZOOM	DROGA
Usuários recebem **Super-Velocidade 5** (400 km/h, com os feitos de poder Ataque Rápido e Golpe) por uma hora, após a qual o usuário está exausto. Depois da dose acabar, o usuário deve fazer um teste de Fortitude (CD 15) ou sofrer parada cardíaca imediata, mudando sua condição para morrendo. Este também é o caso se um usuário cair inconsciente durante o efeito do Zoom.	

A FÁBRICA

Alguns círculos do submundo dizem que há pessoas em Freedom City que podem "turbinar" quase todos com super-poderes, por um preço. A Fábrica é uma clínica ilegal (e bastante móvel) especializada em melhorias artificiais, normalmente bioquímicas ou biônicas. Os clientes mais freqüentes procuram por músculos super-poderosos, mas eles também fazem melhorias menos óbvias para atletas, particularmente os que procuram se juntar à Liga de Luta Livre Ultimato ou o Circuito Maximus (vide abaixo).

A Fábrica tem uma decente taxa de sucessos, mas seu processo pode apresentar vários efeitos colaterais desagradáveis. Particularmente, os pacientes precisam de tratamentos regulares de drogas ou radiação para manter suas novas habilidades ou até mesmo manter seu metabolismo estável. Sem eles, eles sofrem dores, fraqueza, dores de cabeça e outros sintomas, e podem até mesmo morrer. Isso dá à Fábrica um firme cuidado para seus "clientes".

PACOTES DE AUMENTOS DA FÁBRICA

A Fábrica oferece vários "pacotes" padrão para aumentar seus clientes. Trabalhos personalizados estão disponíveis, mas seu custo é bem mais alto e esses aumentos têm se provado mais confiáveis e eficazes. Eles estão os maiores pedidos da clientela da Fábrica.

Para um típico aumentado pela Fábrica, pegue os arquétipos Criminoso, Líder de Gangue ou Capanga de *M&M* (pág. 226-227) e qualquer um dos pacotes de atributos abaixo, aumento o custo em pontos do arquétipo e os atributos relacionados de acordo. Reconfigure o nível de poder baseado nos novos atributos do arquétipo.

O mais popular dos aumentos da Fábrica envolve uma série de tratamentos bioquímicos envolvendo hiper-esteróides modificados e extrato de raiz de manaka (a base da droga de ruas max), gerando poderosa musculatura alterada e resistência física. A maioria dos pacientes pode ignorar ferimentos menores de penetração e levantar quatro toneladas.

PACOTE MÚSCULO-MAX	PADRÃO
Poderes: Força Aumentada 12, Constituição Aumentada 12, Resistência Impenetrável 3, Super-Força 4 Custo: 35 pontos	

Implantes cibernéticos são um pouco mais caros do que o tratamento Músculo-Max, mas também mais confiáveis, e sujeitos a sofrer efeitos

colaterais bioquímicos. Adicionalmente, a Fábrica pode implantar circuitos para fazer ciborgues mais fáceis de serem controlados, ou usando circuitos neurais diretos ou simplesmente bombas no córtex. Pacotes de luxo de ciborgues incluem armas embutidas (metralhadoras, garras metálicas, serras elétricas, etc.), armaduras pesadas e sistemas de suporte vital (concedendo Imunidade a várias condições).

PACOTE CIBORGUE	PADRÃO
Poderes: Força Aumentada 12, Constituição Aumentada 12, Resistência Impenetrável 3, Super-Sentidos 3 (infravisão, visão em baixa luz, rádio), Super-Força 4	
Custo: 33 pontos	

A mais nova e experimental série de melhorias da Fábrica envolve DNA retroviral de animais e alteração nanotecnológica dos genes do paciente, concedendo vários atributos animalescos. Diferentes pacotes envolvem diferentes habilidades, indo desde o DNA de cobras (gerando presas, rastejamento, aderência a paredes, infravisão e faro) a gorilas, lobos, macacos, leões e até mesmo melhorias de morcego. Os assim chamados "bestiais" são populares com o Circuito Maximus pois seus visuais seduzem assim como seus selvagens estilos de luta.

Juntamente com a aplicação do pacote bestial, você também pode criar "moreaus", animais que receberam características humanóides, pegando qualquer um dos arquétipos animais do **Capítulo 11** de *M&M*, removendo seus defeitos animais (dando a eles mãos manipuladoras e habilidade de fala) e aumentando seus níveis de Inteligência para 7 ou mais.

PACOTE BESTIAL	PADRÃO
Poderes: Destreza Aumentada 4, Força Aumentada 8, Constituição Aumentada 8, Rapidez 2, Golpe 2 (Pujante), Super-Movimento 2 (escolha duas habilidades), Super-Sentidos 4 (escolha quatro graduações para suas habilidades)	
Custo: 33 pontos	

CIRCUITO MAXIMUS

O Circuito Maximus é um circuito ilegal de lutas super-humanas, jogos de gladiadores do submundo apresentando lutadores super-poderosos para deleite e delírio da platéia rica e entendiada. Seus combates são travados numa área secreta, longe dos olhos das autoridades, e o Circuito recruta lutadores entre elementos criminosos assim como entre aqueles que procuram fama ou riqueza.

O mestre por trás do Circuito Maximus é August Roman. Décadas atrás, ele foi um inimigo para o Centurião, um impiedoso mestre do crime que adorava colocar seu intelecto contra a força do Centurião. Agora, seu império criminal em grande parte já se foi, e ele adicionou um novo significado para "mente sobre a força" arranjando supers para lutarem para sua diversão e lucro. Ele também ainda faz atividades criminosas, normalmente arranjando encontros entre seus lutadores e empregados potenciais sem fazer qualquer pergunta.

AUGUST ROMAN

AUGUST ROMAN					NÍVEL DE PODER 7
For 9	Des 10	Con 10	Int 22	Sab 19	Car 17
Perícias: Blefar 10 (+13), Concentração 8 (+12), Diplomacia 8 (+11), Reunir Informação 12 (+15), Intimidar 6 (+9), Conhecimento (arte) 6 (+12), Conhecimento (ciências comportamentais) 6 (+12), Conhecimento (cívica) 8 (+14), Conhecimento (eventos atuais) 12 (+18), Conhecimento (história) 8 (+14), Conhecimento (táticas) 10 (+16), Conhecimento (tecnologia) 8 (+14), Conhecimento (teologia e filosofia) 6 (+12), Línguas 3 (Francês, Latim, Alemão), Notar 4 (+8), Performance (oratória) 4 (+7), Intuir Intenção 9 (+13)					
Feitos: Conectado, Contatos, Distrair (Blefar), Memória Precisa, Equipamento 15, Plano Genial, Provocar, Tomar Iniciativa, Bem Informado					
Combate: Ataque +4, Agarrar +3, Dano -1 (desarmado ou com arma), Defesa +6, Recuo -0, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +4, Reflexos +4, F. Vontade +10					
Habilidades 27 + Perícias 34 (136 graduações) + Feitos 23 + Combate 20 + Salvamentos 14 = Total 118					

Outrora, o nome August Roman fazia os criminosos do submundo tremerem de medo. Uma das mais brilhantes mentes do crime no mundo, Roman planejou e executou planos infalíveis, governando um "império de sombras" como os imperadores antigos que tanto admirava. Tudo que estava em seu caminho eram palhaços uniformizados como o Centurião, e Roman não queria nada mais do que provar que seu intelecto e astúcia não eram páreos para uma aberração da natureza, com super-poderes ou não. Apesar do Centurião várias vezes arruinar os planos de Roman, ele nunca capturou realmente o mestre do crime, e Roman sempre conseguia fugir.

O erro de Roman foi voltar para a Freedom City do prefeito Franklin Moore. Apesar de isso ter dado influência quase ilimitada para o chefão do crime em Freedom City, isso também criou uma trilha levando até ele. Quando a administração corrupta de Moore desmoronou, Roman foi forçado a abandonar muito do que havia construído e se tornou um verdadeiro fugitivo da justiça. Pior ainda, a Invasão Terminus o negou o que sempre quis: a oportunidade de vingança contra o Centurião.

Após a morte de seu velho inimigo, Roman se achou sem propósito por um tempo. Então ele se reconectou com sua filha, Saturnalia, e ela o inspirou a criar uma nova empresa, algo para deixar para ela quando ele morrer, assim nasceu o Circuito Maximus.

August Roman é um cavalheiro alto, magro e distinto com cabelo prateado escasso em sua testa. Ele tem um nariz romano e semblante agudo, incluindo penetrantes olhos cinzentos. Ele sempre se veste bem e normalmente carrega uma bengala prateada que oculta vários dispositivos úteis.

SATURNALIA ROMAN

SATURNALIA ROMAN					NÍVEL DE PODER 5
For 10	Des 12	Con 10	Int 16	Sab 16	Car 19
Perícias: Blefar 10 (+14), Concentração 6 (+9), Diplomacia 8 (+12), Reunir Informação 10 (+14), Intimidar 6 (+10), Conhecimento (arte) 4 (+7), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+7), Conhecimento (cívica) 4 (+7), Conhecimento (eventos atuais) 8 (+11), Conhecimento (história) 6 (+9), Conhecimento (manha) 8 (+11), Conhecimento (táticas) 6 (+9), Conhecimento (tecnologia) 4 (+7), Línguas 3 (Francês, Italiano, Latim), Notar 4 (+7), Performance (dança) 4 (+8), Intuir Intenção 9 (+12)					
Feitos: Atraente, Conectada, Contatos, Distrair (Blefar), Equipamento 10, Fascinar (Blefar), Provocar, Tomar Iniciativa, Bem Informada					
Combate: Ataque +5, Agarrar +5, Dano +0 (desarmado ou com					

arma), Defesa +6, Recuo -0, Iniciativa +1

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +4, Reflexos +6, F. Vontade +8

Habilidades 23 + Perícias 26 (104 graduações) + Feitos 18 + Combate 22 + Salvamentos 14 = Total 103

A filha de um famoso senhor do crime, Saturnalia Roman é tão fria e cruel quanto bela. Ela sempre foi capaz de prender qualquer homem com seu dedo mínimo, incluindo seu pai, para ter o que quer e ela veio a desfrutar de um estilo de vida de riqueza e privilégio. O Circuito Maximus foi idéia dela, ao menos parcialmente porque ela gosta de ver poderosos brutos lutarem na arena para sua diversão.

Saturnalia é uma mulher notavelmente bela, com um longo e lustroso cabelo preto, perfeita pele de azeite e olhos escuros. Ela sempre se veste de acordo com a última moda, e garante que haja alguns "brinquedos" à disposição para defesa (e diversão, se ela ficar entediada).

LUTADORES DO CIRCUITO

Juntamente com os capangas aumentados pela Fábrica e trabalhando diretamente para Roman (vide anteriormente), o Circuito Maximus poderia atrair vários super-criminosos do Capítulo 6 procurando dinheiro rápido ou fazer fama lutando contra o melhor no ringue. Heróis que invadam uma luta do Circuito Maximus encontrariam mais problemas do que esperariam se vários super-vilões estivessem se preparando para um confronto!

Bons candidatos ao Circuito Maximus inclui: Raio-Demônio (talvez para o inaugural campo de luta aquática), Órion (procurando se provar diante de adversários super-poderosos), Granito (tentando ganhar dinheiro), Sra. Escarlate (só para mostrar que pode chutar a bunda de qualquer um), Amasso (parte de um plano para fazer dinheiro de Fundo Falso), Gamma (só porque ele pode), e Delírio & Demência (pelo dinheiro e fama). Alguns lutadores "eventuais" poderiam também incluir Keres (em disfarce), um robô da Fundição, um dos andróides do Dr. Otaku, um Centurião clandestino (vide Capítulo 4), ou Meta-Grue disfarçado, procurando derrotar "os maiores guerreiros da Terra".

CAPÍTULO 4: O MUNDO DE FREEDOM

Apesar de Freedom City ser naturalmente o foco deste livro, há um mundo além de Freedom City (apesar de muitos freedonianos acharem o contrário). Enquanto Freedom tem o maior número de supers no mundo, existem outros, mais do que a maioria das pessoas sabe, de fato. Este capítulo aborda o resto do Mundo de Freedom, com ênfase em lugares de interesse para super-heróis e vilões.

Ele começa com um planisférios do mundo fora de Freedom City, abordando os maiores continentes, assim como as Nações Unidas e seu papel no Mundo de Freedom. E então explora os cantos secretos do mundo, terras perdias e civilizações fantásticas, antes de ir para as profundezas do espaço. Finalmente, o capítulo descreve outras dimensões, de Terras paralelas à própria encarnação da entropia, o Terminus.

AMÉRICA DO NORTE

O continente da América do Norte, Freedom City particularmente, é o foco da atividade super-humana no mundo. Virtualmente toda grande metrópole nos Estados Unidos tem ao menos alguns super-heróis e criminosos super-poderosos. Alguns bandos formam equipes, apesar de vários heróis terem se tornado membros da Liga Freedom desde a reorganização do grupo.

De modo geral, quanto maior a cidade, mais supers você encontra lá, logo as maiores populações de supers fora de Freedom são lugares como Nova Iorque, Los Angeles e Chicago. São Francisco é o lar do Guardião do Portal, um guardião místico hereditário da dimensão da Terra e membro assumido da comunidade gay da cidade.

O Canadá tem poucos supers (e menos super-criminosos) em geral do que a América. Toronto, Vancouver, Ottawa e Montreal são os maiores centros de super-atividade no Canadá.

O México tem o menor número de supers da América do Norte, mas ama os supers que tem. A tradição mexicana de amados heróis mascarados é antiga e se estende até mesmo para alguns super-criminosos. Ladrões românticos e foras da lei têm alguma quantia de apoio popular no México.

AMÉRICA DO SUL E CENTRAL

Quanto mais se distancia do centro super-humano da América do Norte, menos supers se encontram. Infelizmente para a América do Sul, muitos de seus supers são o pior tipo de criminosos, e vários dos heróis foram estrangeiros tentando fazer o melhor, mas normalmente desacostumados com a situação local.

Em particular, a América do Sul se tornou um esconderijo para elementos como o Terceiro Reich após a queda da Alemanha nazista. Alguns desses elementos se tornaram a base da organização SOMBRA, que mantém bases escondidas no Brasil, Paraguai e Argentina.

Um planalto isolado no Brasil serve como portal para um primitivo Mundo Perdido. Apesar do planalto ser timidamente mantido em segredo entre os governos mundiais, o próprio portal é mais ilusório do que parece. As autoridades brasileiras mantêm um olho para quaisquer indicações de que algo tenha sido encontrado em nosso mundo, mas caso contrário, mostram surpreendente discrição em deixar o Mundo Perdido e seus habitantes sozinhos.

Muitas dos super-humanos nativos desta região do mundo são ou mutantes ou imbuídos de poderes místicos, alguns através do contato com artefatos ou conhecimentos astecas, incas ou maias. Ao menos poucos combatentes super-poderosos trabalham para chefes de drogas na América Central, como mercenários contratados ou leais capangas. Muitos deles receberam seus poderes usando drogas de melhorias projetadas ou serviços da Fábrica (vide **Capítulo 3** para detalhes).

EUROPA

Quando os primeiros supers apareceram nos anos 30 e 40, parecia que a Europa tinha tantos quanto a América, mas os rumos da Segunda Guerra Mundial diminuíram seus números e eles nunca se recuperaram realmente.

A Inglaterra é quem tem mais supers da Europa, ao menos parcialmente por causa das relações com os Estados Unidos. Alguns são descendentes dos supers dos anos 40 (tanto de britânicos nativos e descendentes de heróis estrangeiros que moraram no Reino Unido). No final dos anos 60, o governo britânico estabeleceu o Ministério de Poderes para supervisionar todas as questões super-humanas no Reino Unido. Vários supers trabalharam para o Ministério nos anos seguintes, oficialmente ou não. "Poder" se tornou um termo britânico comum para o "super" americano, que parece ter menos uso no Reino Unido.

A França tem o próximo maior número de supers da Europa, e supers são amados pela mídia e alta sociedade francesa. Vários supers (heróis e vilões) da França são visitantes, normalmente em Paris ou na Riviera Francesa.

As relações da Alemanha com supers foi estreitada devido a associações com o nazista *Übermenschen* e a assim chamada "Raça Mestra" de Hittler. Figuras mascaradas e uniformizadas foram banidas por vários anos, mas essas restrições foram suspensas após a unificação alemã. Os novos super — heróis e vilões — da Alemanha só se tornaram recentemente visíveis no cenário mundial.

Muitas das outras nações da Europa têm apenas um punhado de super-heróis e criminosos super-poderosos. Heróis tendem a serem bairristas, protegendo suas próprias nações, enquanto os super-criminosos europeus tendem a saltar fronteiras freqüentemente para escapar de autoridades e achar novas oportunidades para os seus planos. Esforços para formar uma simples equipe de heróis para a União Européia falharam e vários heróis europeus agora se associam — ao menos fracamente — com a Liga Freedom.



ÁFRICA

A África tem os menos conhecidos super-humanos de qualquer continente habitado, apesar deter uma das maiores histórias de atividades super-humanas no mundo.

O Egito — uma terra de antiga magia e poder — foi o lar de alguns dos primeiros supers do mundo. Em particular, o Príncipe Heru-Rá e seu rival, o feiticeiro Tan-Aktor, começaram seu combate no antigo Egito, e ele tem continuado através de incontáveis encarnações. Isso também inclui heróis como Pharos, campeão da luz. O moderno Egito ainda tem lugares de poder para magos como Malador e Eldrich, e caçadores de fortuna como o Fator Quádruplo. Em particular, o Templo Perdido de Sirrion no deserto egípcio mostra evidências de influências atlantes no Egito pré-dinástico. Malador foi preso lá por milênios até o começo do séc. XX.

A África do sul uma vez já executou programas secretos de recrutamentos de supers, supers brancos, durante os anos do apartheid, e eliminando quaisquer supers não brancos, que sem dúvida contribuiu à atual falta da África de super-humanos. O programa sul africano sumiu junto com o apartheid, e seus membros restantes se aposentaram ou agem por si mesmos. Grupos como a SOMBRA encontraram algumas oportunidades de recrutamento aqui.

LEÃO BRANCO — NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+6	+4	+4	+5	+3
18	22	18	18	20	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+7/+4	+9	+13	+8

* Surpreso

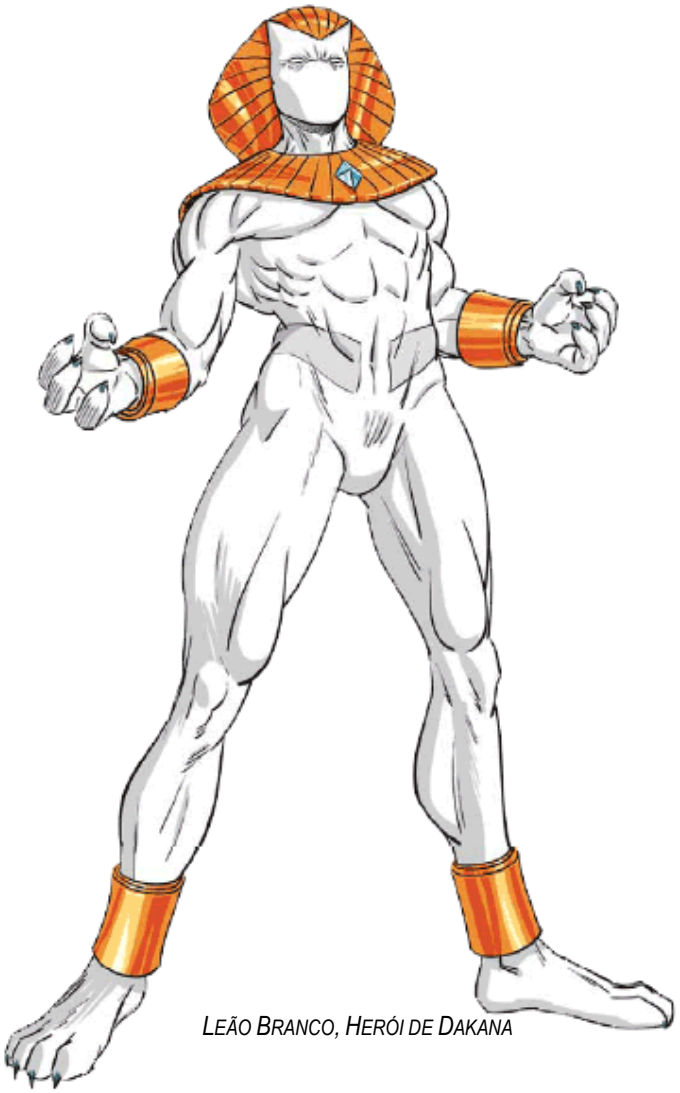
Perícias: Acrobacias 12 (+18), Blefar 8 (+11), Escalar 8 (+12), Computadores 8 (+12), Ofício (eletrônica) 10 (+14), Diplomacia 8 (+11), Desativar Dispositivo 8 (+12), Dirigir 4 (+10), Arte da Fuga 6 (+12), Reunir Informação 4 (+7), Domesticar Animal 6 (+9), Intimidar 6 (+9), Conhecimento (negócios) 4 (+8), Conhecimento (história) 4 (+8), Conhecimento (ciências físicas) 4 (+8), Conhecimento (tecnologia) 6 (+10), Conhecimento (teologia e filosofia) 4 (+8), Línguas 3 (Bantu, Inglês, Francês), Medicina 3 (+8), Notar 10 (+15), Pilotar 4 (+10), Procurar 8 (+12), Intuir Intenção 8 (+13), Furtividade 12 (+18), Sobrevivência 8 (+13), Nadar 6 (+10)

Feitos: Blefe Acrobático, Empatia Animal, Avaliação, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 4, Conectado, Rolamento Defensivo 3, Foco em Esquiva 5, Adaptação Ambiental (selva), Evasão 2, Sem Medo, Crítico Aprimorado (desarmado), Iniciativa Aprimorada, Arremesso Aprimorado, Ação em Movimento, Redirecionar, Maestria em Perícia (Acrobacia, Escalar, Notar, Furtividade), Ataque Furtivo, Ataque Dominó, Rastrear, Esquiva Sobrenatural (faro)

Poderes: Super-Sentidos 5 (senso de perigo, visão em baixa luz, rastrear por faro, ultra-audição)

Combate: Ataque +15 (corpo-a-corpo), +11 (À Distância), Agarrar +19, Dano +4 (desarmado), Defesa +15 (+5 surpreso), Recuo -3, Iniciativa +10

Habilidades 52 + Perícias 49 (196 graduações) + Feitos 30 + Poderes 5 + Combate 42 + Salvamentos 15 = Total 193



LEÃO BRANCO, HERÓI DE DAKANA

DAKANA

Nas profundezas da África sub-Saara, nas encruzilhadas entre o Sudão, Etiópia, Quênia e Congo, está a pequena nação de Dakana. Dakana tem conservado o mesmo governo e resistido a invasões estrangeiras por séculos. As razões para isso são duas. Primeiro, pela avançada tecnologia de Dakana, a segunda é o rei da nação e defensor hereditário, o Leão Branco.

Há milhões de anos, um meteorito caiu na área que posteriormente viria a ser Dakana. Ele se tornou a única fonte conhecida de daka, cristais com propriedades únicas, tornando-se úteis num vasto número de dispositivos super-científicos, incluindo armas, escudos de força, teleportadores e portais dimensionais. Os cristais daka servem como agentes principais para uma variedade de forças, e a mineração e venda (limitada) dos cristais tem feito de Dakana a nação mais rica da África ao longe, e uma das mais ricas da Terra. Estudos e uso dos cristais Daka deram a Dakana tecnologia bem mais avançada que seus vizinhos, fazendo com que Dakana defendesse a mina de cristais contra qualquer invasor que tente roubá-la.

Por gerações, Dakana tem exercido uma certa política de isolamento. Cercada por vizinhos potencialmente hostis, Dakana cultivou uma reputação por defender ferozmente suas fronteiras. No séc. XX, seus vizinhos africanos já haviam aprendido a deixar Dakana sozinha, e lendas falam da misteriosa "Terra do Leão Branco" e dos mágicos "diamantes de Dakana". Mesmo colonizadores europeus e americanos aprenderam que Dakana era um lugar perigoso para visitantes indesejados (muito menos invasores em potencial).

Ainda assim, o pequeno país não podia ficar isolado para sempre. Apesar de muito mais avançado em renda per capta que qualquer outra nação da Terra, os Reis de Dakana reconheceram que o resto do mundo estava progredindo. Num mundo de foguetes, aeronáutica e satélites, Dakana não podia ficar de fora. Então se decidiu começar tanto trocas culturais e comerciais com o mundo externo, uma decisão que alguns conservadores se opuseram. Os cristais daka — e tecnologias projetadas para usá-los — encontraram seu caminho para as mãos de certos governos, com uma ênfase na importância da contínua boa vontade de Dakana. Adicionalmente, o Leão Branco (Rei M'Zale de Dakana) se tornou ativo durante algum tempo como membro da Liga Freedom

O Leão Branco deixou a Liga no fim dos anos 70 para continuar a governar sua nação sabiamente e bem. Ele viu Dakana passar por uma série de crises enquanto mantinha-se fiel à sua devoção em manter o contato com o mundo externo. Seu filho, M'Bala, o atual Leão Branco e Rei de Dakana, havia sido um fiel aliado da Liga Freedom, como seu pai, apesar de deixar claro que seu primeiro dever era com Dakana e seu povo.

CRISTAIS DAKA

Os misteriosos cristais daka são encontrados apenas numa área em particular de Dakana, o local da queda do antigo meteoro. Eles têm a dureza e aparência de diamantes, mas com outras propriedades incomuns também. Os cristais podem canalizar e direcionar várias formas de energia. Isso os torna componentes vitais para dispositivos tecnológicos e uma preciosa comodidade. Dakana tem se aproveitado da venda dos cristais daka, e mais do que poucos criminosos já tentaram tomar o controle da única fonte conhecida.

Os cristais daka oferecem uma útil fonte de tecnologia super-científica para uma campanha e ganchos úteis para o Mestre. Vilões podem tentar roubar os cristais ou conquistar Dakana para controlá-los. A venda de daka para o mundo externo oferece oportunidades de desviar embarcações para obtê-lo sob falsos pretextos. Também existem propriedades desconhecidas dos cristais: eles podem causar vários acidentes ou outros efeitos.

O LEÃO BRANCO

Rei M'Balla de Dakana é o descendente de uma longa e honrada linhagem, que tem governado sua terra natal por séculos. Ele cresceu em dois mundo: acolhido nas tradições místicas e espirituais de seu povo, mas também educado nas melhores escolas do mundo. Quando chegou à idade, M'Balla se submeteu ao sagrado Rito do Leão Branco, recebendo a força, velocidade, sentidos e coragem do totem de sua família. Não muito tempo depois, a morte do Rei M'Zale forçou seu filho a ascender ao trono.

ÁSIA

A Rússia não tem mais tantos supers quanto se acreditava. Durante a Guerra Fria, a União Soviética depositou consideráveis esforços e recursos no recrutamento, treinamento e particularmente criação de agentes super-humanos, aparentemente para suprir uma falta de supers "espontâneos" em sua população.

Os projetos de pesquisa russos normalmente levaram à criação de supers como a Mente Cósmica, que não eram totalmente leais ao Estado. Outros supers experimentais eram igualmente voláteis, insanos ou falhos de algum outro modo. Desses supers criados pelo governo soviético e a KGB, muitos se tornaram clandestinos após o colapso do comunismo, se tornando mercenários e criminosos. O centro da equipe apoiada pelos soviéticos, os Heróis do Povo reorganizaram-se para criar a Guarda Russa, que agora trabalha em cooperação com o governo russo, UNISON, e a Liga Freedom.

A Ásia Oriental, China em particular, tem menos supers do que qualquer um esperaria baseado apenas em sua população. Existem várias teorias sobre isso, apesar de nenhuma ter sido conclusivamente provada.

Alguns acreditam que a Revolução Cultural da China levou a programas secretos do governo para estudo e experimentos sobre supers, particularmente mutantes, mas também nos místicos chineses e tibetanos e talvez até mesmo aliens (ou ao menos remanescentes da tecnologia alien encontrada na China). Esses experimentos se provaram fracassados, e resultaram na diminuição da população super local, enquanto outros supers fugiram ou se esconderam. O governo chinês nega qualquer acusação e diz que nunca fez tais programas, apesar da AEGIS e UNISON terem encontrado circunstanciais evidências nos anos 60 e 70.

Outra teoria é a influência mística do Vale Shambala de algum modo preveniu os supers não-místicos de serem encontrados no Leste da Ásia, enquanto esses com potencial místico são relativamente raros e não inclinados a se revelarem publicamente, particularmente no atual clima político da China e Sudeste Asiático. O fato de místicos e artistas marciais esotéricos constituírem a maioria dos supers da Ásia oferece algum apoio a esta teoria. Os místicos de Shambala não defendem lado algum.

Por fim, alguns imaginam se a mente criminal chinesa Dr. Pecado (vide **Capítulo 6**) sistematicamente eliminou qualquer rival em potencial no século passado, mantendo a população super da Ásia artificialmente baixa. Isso dificilmente parece um fator isolado, mas poderia ser um contribuinte. Dr. Pecado é naturalmente suspeito sobre confirmar tais rumores.

Qualquer que seja a razão, supers na Ásia Oriental, China e Sudeste Asiático em particular, tendem a serem poucos e mais isolados, na maioria, místicos e artistas marciais esotéricos que se mantêm isolados para evitarem envolvimentos mundanos. Os poucos super-agentes comunistas da China conhecidos em décadas posteriores em grande parte sumiram, foram presos ou mortos em ação.

De todas as nações da Ásia, o Japão tem o maior número ativo de supers, apesar de ainda serem poucos para os padrões americanos. Alguns supers japoneses são descendentes (literal ou figurativamente) dos supersoldados da era da Segunda Guerra Mundial, enquanto outros são mutantes originados da radiação dos bombardeios de Hiroshima e Nagazaki. Diferente do resto da Ásia, o Japão é mais inclinado a supers tecnológicos, incluindo maquinistas como Solo Takashi, Dr. Otaku. Talvez o mais famoso super japonês seja o Katana Escarlate, cujo legado vive até hoje.

OCEANIA

Muito semelhantemente à Ásia, a Austrália tem uma população de supers bastante baixa, concentrada em grande parte nas maiores cidades. Místicos como Eldrich sabem que existem forças mágicas poderosas ativas no Continente, particularmente em lugares como Uluru (nome aborígine para 'Rocha da Concórdia'), que é um foco para poder místico e nós dimensionais, assim como Mesa Mágica no Sudoeste Americano.

NAÇÕES UNIDAS

As Nações Unidas no Mundo de Freedom são confrontadas com problemas como invasões alienígenas, nações clandestinas com programas secretos de criação de super-humanos e megalomaníacos tentando conquistar o mundo com seus dispositivos malignos. Apesar da Assembléia Geral das Nações Unidas procurar disseminar o espírito de cooperação e unidade internacional, ela continua sendo atrapalhada por burocracia, debates intermináveis e geral falta de apoio das nações mais poderosas e influentes. Ainda assim, a NU continua o maior fórum de debate internacional e diplomacia, e serviu no passado para ajudar a unificar e coordenar esforços para defender a Terra contra ameaças externas.

Até agora, nenhuma das regiões ocultas da Terra recebeu o status total de membros das NU. A mais próxima é Atlântida, que tem uma delegação e status observador. A comunidade internacional reconhece a soberania de Atlântida, mas, ainda assim, como nação submersa, não escolheu se juntar às NU e se tornar sujeita ao seu formato. A Assembléia Geral continua o canal diplomático primário para relações entre Atlântida e o mundo da superfície, mas essas relações continuam frias e às vezes tensas.

As NU ultimamente têm apoiado os esforços da Liga Freedom para melhor proteger o mundo como um todo, apesar de membros individuais de nações deixarem claro que conservam o direito de lidar com assuntos internos quando acharem melhor e recusam a ajuda da Liga Freedom. A Liga respeita isso e apenas vai quando convidada. Até agora, nenhum incidente internacional foi evitado.

Propostas para a NU oferecer seu próprio time de super-heróis nunca foram mais do que sonhos infantis, visto a falta de fundos e a quantia de manejo político envolvidas.

UNISON

O mais perto que as Nações Unidas chegaram de estabelecer um corpo para lidar com supers é a UNISON: a Rede das Nações Unidas de Supervisão super-humana Internacional. UNISON tem a indesejável tarefa de coordenar esforços internacionais para lidar com super-criminosos e ameaças para a segurança do mundo. Ela o faz virtualmente sem autoridade legal, um orçamento estritamente restrito, e normalmente pouca cooperação das várias nações membros da NU (sem falar nos estados clandestinos fora da comunidade das nações).

O primeiro objetivo da UNISON é reunião de informações e coordenar esforços entre vários governos nacionais e agências, muito semelhantemente à Interpol. Diferentemente da AEGIS, seus agentes de campo são primeiramente investigadores, não oficiais da lei, já que UNISON não tem autoridade legal. Cada esforço na Assembléia Geral para garantir sua autoridade foi vetado pelos membros do Conselho de Segurança, simplesmente porque as nações membros não querem abnegar de suas soberanias para uma organização internacional.

A frustrada diretora da agência, Jennifer Ellis, encontrou um meio de contornar este problema se tornando uma aliada próxima da Liga Freedom. A UNISON tem considerável informação à disposição, enquanto a Liga Freedom não está associada com qualquer corpo governamental, e se considera responsável pela segurança de todo o mundo. Apesar de não haver e não poder haver nenhuma relação oficial, a UNISON age como capacidade "conselheira" da Liga Freedom, passando informação para eles, às vezes fora dos registros. Isso normalmente permite à Liga tomar ações onde a agência e as Nações Unidas não podem.

CORONELA JENNIFER ELLIS

CORONELA JENNIFER ELLIS					NÍVEL DE PODER 10
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+2	+1	+2	+3	+4
12	14	12	14	16	18
RESISTÊNCIA	FORTITUDE		REFLEXOS		F. VONTADE
+6/+4*	+5		+7		+7

* Surpresa

Perícias: Acrobacia 4 (+6), Blefar 8 (+12), Escalar 4 (+5), Computadores 4 (+6), Diplomacia 8 (+12), Desativar Dispositivo 8 (+10), Arte da Fuga 4 (+6), Reunir Informação 10 (+14), Intimidar 8 (+12), Investigar 8 (+10), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+6), Conhecimento (cívica) 8 (+10), Línguas 1 (Francês), Notar 8 (+11), Pilotar 8 (+10), Procurar 8 (+10) Intuir Intenção 9 (+12), Furtividade 8 (+10), Sobrevivência 8 (+11), Nadar 4 (+5)

Feitos: Avaliação, Conectada, Contatos, Rolamento Defensivo 2, Alvo Ilusório, Equipamento 3, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Tiro Preciso, Troca Rápida, Bem Informada

Equipamento: Pistola automática (+5 dano), traje blindado (+3 Resistência), comunicador

Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), Agarrar +10, Dano +2 (desarmado), +5 (pistola automática), Defesa +8, Recuo -3, Iniciativa +5

Habilidades 26 + Perícias 39 (156 graduações) + Feitos 15 + Combate 32 + Salvamentos 13 = Total 125

A atual diretora geral da UNISON é a coronela Jennifer Ellis, Real Força Aérea, a serviço das Nações Unidas pela Grã-Bretanha. Entre as qualificações da Cel. Ellis para o atual posto está um longo serviço ao Ministério do Poder na Bretanha, lidando com vários supers, e experiência com agências como AEGIS. De fato, Jen Ellis trabalhou várias vezes com Harry Powers (atual diretor da AEGIS) quando os dois eram agentes de campo.

Diretora Ellis sabe bem que está no limite de sua autoridade ao ajudar a Liga Freedom. Até agora, ela não excedeu seus limites, ao menos não o suficiente para que o secretário geral das Nações Unidas a chamasse para relatar. Ela acha as limitações impostas à UNISON infinitamente frustrantes, e está feliz de ser capaz de ajudar a Liga Freedom, e receber ajuda deles em troca. Ela gostaria de ver a

UNISON se tornar uma verdadeira agência do executivo internacional e pacificadora para lidar com ameaças super-humanas, mas sabe que existem barreiras que impedem isso de acontecer por agora.

Diretora Ellis é uma mulher notavelmente magra e atraente em seus 40 anos. Ela tem cabelo louro, normalmente amarrados para trás num rabo de cavalo ou enrolados sob seu cap azul das Nações Unidas. Ela usa um uniforme de pacificador das Nações Unidas em dever com o logo da UNISON em seu ombro.

AGENTE UNISON

O que está a seguir é o típico agente UNISON, normalmente recrutado de agências executivas internacionais para trabalhar pelas Nações Unidas, ou temporariamente para uma agência filial. Agentes da UNISON falam Inglês (um dos idiomas oficias das NU) juntamente com suas línguas nativas, enquanto os nativos da língua inglesa normalmente são fluentes em ao menos outra língua. Determine graduações adicionais de perícias e equipamentos como apropriado para a designação do agente.

AGENTE UNISON			NÍVEL DE PODER 3		
For 10	Des 12	Con 13	Int 15	Sab 14	Car 10

Perícias: Computadores 3 (+5), Diplomacia 4 (+4), Dirigir 4 (+5), Reunir Informação 4 (+4), Intimidar 4 (+4), Investigar 6 (+8), Conhecimento (ciências comportamentais) 3 (+5), Conhecimento (cívica) 2 (+4), Conhecimento (eventos atuais) 3 (+5), Conhecimento (manha) 2 (+4), Línguas 1, Notar 4 (+6), Profissão (agente) 3 (+5), Procurar 5 (+7)

Feitos: Rolamento Defensivo, Equipamento 2

Equipamento: Pistola (+3 dano), telefone celular, câmera digital, computador notebook

Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), Defesa +4, Recuo -1, Iniciativa +1

Salvamentos: Resistência +2 (+1 Surpreso), Fortitude +4, Reflexos +1, F. Vontade +6

Habilidades 14 + Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 3 + Combate 14 + Salvamentos 7 = Total 50

SUBVERSÃO

Subversão é uma organização terrorista internacional dedicada à violenta subversão das estruturas de governo existentes. Eles querem um sistema mais "racional" onde pessoas mais qualificadas e capazes — eles próprios ou pessoas escolhidas por eles — supervisionem a sociedade e orientem seus recursos. A organização é constituída vastamente por fanáticos anti-governamentais e excluídos sociais em busca de uma causa. A Subversão é sustentada por contas de banco ocultas e recursos monetários que ninguém foi capaz de rastrear a qualquer fonte determinada. Agentes da Subversão têm acesso a avançadas tecnologias e armas que usam em seus planos.

A verdade é que a Subversão é meramente uma organização de fachada para a SOMBRA, que usa os terroristas como peões para os seus planos. A Subversão faz ataques a alvos designados pela SOMBRA, normalmente com atos simultâneos e randômicos de violência para dificultar o discernimento de padrões de suas atividades. Os terroristas dão ao público e às autoridades uma óbvia e clara ameaça com a qual lidar enquanto a SOMBRA continua a operar nos bastidores. Apenas os líderes de alto escalão da Subversão fazem idéia sobre as conexões da organização com a SOMBRA.

A Subversão às vezes emprega mercenários ou agentes super-poderosos em seus planos, mas não contam como membros regulares da organização. Tais super-agentes raramente são informados de tudo (no caso de serem capturados), e a Subversão tem querido sacrificar qualquer um ou todos os seus peões no passado para conquistar seus objetivos. Por fim, a organização inteira é dispensável se tal perda servir aos ideais da SOMBRA. Até agora, a Subversão tem sido útil demais para ser completamente dispensada.

Se você precisa de terroristas para ameaçar um prédio ou marco histórico, fazer reféns ou de criar uma situação ruim de qualquer outra maneira para os heróis confrontarem, a Subversão está lá. Seus agentes são bem treinados e armados, mas eles ainda são apenas pessoas normais, logo eles têm que usar táticas e astúcia para se igualarem a uma equipe de super-heróis. Ter uma ameaça de bomba ou um grupo de reféns pode dar à Subversão uma vantagem, ao menos até os heróis descobrirem um jeito de solucionarem a situação.

AGENTE SUBVERSÃO			NÍVEL DE PODER 4		
For 10	Des 12	Con 13	Int 10	Sab 12	Car 10

Perícias: Computadores 2 (+2), Dirigir 4 (+5), Reunir Informação 4 (+4), Intimidar 4 (+4), Conhecimento (eventos atuais) 2 (+2), Conhecimento (manha) 4 (+4), Notar 4 (+5), Procurar 4 (+4)

Feitos: Equipamento 3

Equipamento: Pistola automática (+5 dano), armadura corporal (+3 Resistência), comunicador

Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +0 (desarmado), +5 (pistola), Defesa +4, Recuo -2, Iniciativa +1

Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +4, Reflexos +2, F. Vontade +2

Habilidades 7 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 3 + Combate 14 + Salvamentos 5 = Total 36

TERRAS SECRETAS

As pessoas modernas tendem a pensar na Terra como algo completamente explorado, sem canto algum do globo não mapeado ou inexplorado, mas ainda existem alguns lugares escondidos no mundo. Nesses cantos isolados estão alguns dos maiores mistérios e maravilhas que a Terra tem a oferecer, cheios de perigos e aventuras.

AERIE

Nas altas montanhas árticas no norte da Groenlândia fica uma cidade onde nada deveria estar. Ela fica situada no alto de montanhas impossíveis, fundida na própria rocha. Esta é Aerie, lar escondido dos avianos, uma raça variante dos humanos com adaptações de pássaros.

Apesar da história aviana não ser clara, aprece que sua raça é uma derivação genética da humanidade, muito provavelmente resultado dos experimentos dos Preservadores. Similaridades entre os avianos e humanóides alados de Areesh (um planeta "semeado" pelos Preservadores) apóia esta conclusão. Os avianos habitaram separados dos humanos "presos à terra" por toda a história. As mais antigas estruturas em Aerie parecem além da atual tecnologia aviana, e podem ter sido construídas por quem quer que tenha habitado lá.

Avianos têm uma cultura agrária, domesticando animais, e também caçam comida pelas montanhas. Eles se tornaram assuntos de várias lendas e histórias folclóricas ao longo dos anos (muitas apenas

especulação). Muitas pessoas estão cientes da civilização aviana, mas poucos sabem a real localização de Aerie. As Nações Unidas declararam Aerie um estado soberano, apesar dos avianos rejeitarem a membresia da NU ou representação dentro da comunidade das nações. Eles querem ser deixados a sós.

No passado, mal entendidos, invasões a Aerie, ou irresponsabilidade humana (particularmente envolvendo poluição aérea) levaram a conflitos entre avianos e humanos, quase à ameaça de guerra total. A guerreira aviana Talona talvez seja a mais famosa de sua raça, tendo liderado sua causa e ameaçado o mundo exterior em várias ocasiões. Apesar de haver uma frágil paz, o temperamento curto de Talona torna provável que o mundo terreno não tenha ouvido pela última vez sobre ela ou os guerreiros alados de Aerie.

PADRÃO AVIANO

Avianos são humanóides altos e magros, levemente musculosos, com penas onde humanos têm cabelos e mãos e pés com garras. Seu mais característico fator é um par de poderosas asas penosas brotando de suas espátulas, que os capacitam a voar. Penas avianas são tão distintas quanto a coloração do cabelo humano e tendem para o marrom, bronze, cinza e braço, normalmente com misturas ou padrões de cores. Olhos avianos são escuros e têm uma excepcional visão.

AVIANO	PADRÃO
Poderes: Vôo 2 (40 km/h), **Golpe 1** (pujante), **Super-Sentidos 2** (visão estendida, visão em pouca luz)	
Defeitos: Perda de Poder (Vôo, se suas asas forem presas, -1)	
Custo: 7 pontos de poder	

ATLÂNTIDA

Há milhares de anos, no meio do Oceano Atlântico, o continente insular de Atlântida era o lar de humanos geneticamente melhorados pelos extraterrestres Preservadores. Usando amostras de tecnologia deixadas para trás pelos Preservadores e seus próprios gênios, os atlantes criaram uma avançada civilização muito além de qualquer outra na Terra. Ele eram exploradores com anseios de unir o mundo e fazer contato com outras terras que eram como lendas da fabulosa ilha continental e seus poderes se espalharem ao longe.

Com o tempo, os atlantes entraram em conflito com Lemúria e o antigo Império do Povo Serpente, descendentes do antigo império sáurio que governava a Terra por milhões de anos anteriormente. Apesar do Povo Serpente ter se tornado muito degenerado, eles eram liderados por astutos e poderosos feiticeiros e adoravam a entidades cósmicas inomináveis. A guerra entre Atlântida de Lemúria durou por gerações. Os atlantes foram por fim vitoriosos, mas no fim sua arrogância se tornou sua destruição, pois tentavam entender a feitiçaria alienígena de seus inimigos. Ao fazê-lo, eles dispararam um desastre que destruiu Atlântida, afundando o continente inteiro abaixo das ondas.

Muita da população de Atlântida morreu no Naufrágio, mas alguns se salvaram se adaptando ao seu novo ambiente. Alguns atlantes se tornaram anfíbios respiradores de água, seja por magia, engenharia genética ou uma combinação dos dois. Muitos dos atlantes aquáticos viviam em tribos nômades; sua civilização rapidamente regredia ao nível primitivo. Algumas dessas tribos foram corrompidas e dominadas pelo Povo Serpente, adotando características reptilianas e adorando a deuses malignos e proibidos.

Com o tempo, os atlantes reconstruíram as ruínas das grandes cidades de seus ancestrais e se tornaram mais sofisticados, sua cultura, similar em muitos aspectos à do Império Romano em seu auge. Eles têm acesso à antiga tecnologia atlante e artefatos mágicos, apesar de seu entendimento ser em parte limitado até recentemente, e sua habilidade de manufaturar tais dispositivos é igualmente limitada.

A existência de Atlântida se tornou vastamente conhecida para os habitantes da superfície nos anos 40, quando a super-heroína Sirene operava com a Liga da Liberdade. Ela era uma habitante da superfície que recebeu seus poderes de uma combinação de ciência e feitiçaria atlante. Após a guerra, ela se casou com o príncipe herdeiro de Atlântida, Thallor e se tornou sua rainha. Seu filho Theseus fez carreira como o super-herói Rei dos Mares e foi membro da Liga Freedom. Agora ele é o Rei de Atlântida,e sua filha Nereida é uma estudante na Academia Claremont e membro da Nova Geração. A deusa vodu Sirene, apesar de não ser atlante, visitou Atlântida certa vez e encontrou sua predecessora da Era de Ouro, agora Rainha Mãe de Atlântida.

As relações de Atlântida com o mundo da superfície nem sempre foram pacíficas. Bárbaros atlantes ficaram conhecidos por atacarem navios e áreas costeiras. Eles também tiveram golpes e crises de sucessão ocasionais levando a invasões atlantes ao mundo da superfície. Mesmo o mais pacíficos atlantes são desdenhosos aos habitantes da superfície e sua constante poluição dos oceanos da Terra. Atlântida atualmente tem uma delegação nas Nações Unidas. Apesar de reconhecida como nação soberana por muitos do mundo da superfície, o contato é compreensivelmente mínimo. Há um longo debate sobre o quanto se estende o "domínio dos oceanos" de Atlântida, e se é cabível ou não para o Rei Theseus se proclamar "Soberano dos Sete Mares". Apesar do temperamento agressivo do rei ter suavizado um pouco ao longo dos anos, a diplomacia entre Atlântida e o mundo da superfície permanece tensa.

ATLANTE	PADRÃO
Habilidades: Força +4	
Feitos: Adaptação Ambiental (aquático)	
Poderes: Imunidade 3 (frio, afogamento, pressão), **Nado 2**, **Super-Sentidos 1** (visão em baixa luz), **Super-Força 2**	
Custo: 15 pontos de poder	

PADRÃO PROFUNDO

Profundos são atlantes corrompidos por relacionamentos com o Povo Serpente, assim como influência do Cetro Serpente. Eles não têm cabelos, pele verde escamosa, pés e mãos com garras, olhos inteiramente negros (sem íris ou pupila visível), orelhas pontudas e dentes afiados. Suas escamas concedem aos profundos armadura natural, e seus olhos são adaptados para ver mesmo nas mais negras profundezas do oceano, mas eles lidam muito mal com luz tão brilhante como a luz da superfície.

PROFUNDO	PADRÃO
Habilidades: Força +4	
Feitos: Adaptação Ambiental (aquático)	
Poderes: Imunidade 3 (frio, afogamento, pressão), **Nado 2**, **Golpe 1** (pujante), **Super-Sentidos 1** (visão em baixa luz), **Super-Força 2**	
Defeitos: Incapacitados (cego à luz do dia, menor, comum, -2 pontos)	
Custo: 19 pontos de poder	

SANTUÁRIO DO CENTURIÃO

Localizado além do Círculo Ártico, enterrado sob o gelo polar, está um esconderijo secreto construído pelo Centurião como seu lar longe de casa e quartel general, assim como um lugar isolado para guardar

troféus e itens potencialmente perigosos recuperados de suas aventuras. Ele escondia seu Santuário, e apenas alguns amigos confiáveis e aliados o visitaram durante a vida do Centurião.

Nos últimos anos de sua vida, após a morte de sua esposa Laurie, o Centurião vivia completamente no Santuário. Depois de sua morte, a Liga Freedom se apossou do Santuário. Eles o usavam como uma base secundária, caso algo acontecesse ao Farol, assim como para manter algum tipo de memorial ao Centurião.

O Santuário está enterrado abaixo do gelo ártico, com um único túnel levando a uma massiva escotilha de metal pela entrada frontal. Ela pesa 200 toneladas e tem Resistência 25. O Santuário contém um grande saguão, um criadouro para animais alienígenas resgatados do Curador, um memorial ao mundo natal perdido do Centurião (incluindo a nave dimensional original que o trouxe à Terra), uma sala de troféus com lembranças de casos passados e um arsenal de armas confiscadas de armas e dispositivos. A "cyber-cidade" de Tronik está contida num módulo de computador no Santuário. Uma sala de monitores está equipada com telas de observação capazes de captar qualquer transmissão de mídia no mundo e há um teletransportador acessível do Farol.

Uma parte em particular do Santuário é uma câmara completamente branca chamada Sala Zero. Ela pode transportar coisas para e da Zona Zero e o Centurião a usava para aprisionar ameaças à humanidade grandes demais para que fossem confiadas às autoridades convencionais. A Liga Freedom só usou a Sala Zero uma vez desde que assumiu o Santuário, para aprisionar o Alpha-Centurião, apesar deles manterem a escolha em segredo, sem que ninguém mais soubesse.

Os únicos moradores do Santuário, fora os aliens e os cidadãos virtuais de Tronik, são os Centuritrons, robôs réplicas construídos pelo Centurião décadas atrás para cuidar de várias tarefas menores e prover cobertura para sua identidade secretar (permitindo que Mark Leeds e o Centurião apareçam juntos em inúmeras ocasiões, por exemplo). A Liga Freedom tem acesso aos códigos de comando dos Centuritrons, mas mantém os robôs no Santuário devido a preocupações sobre eles se tornarem fugitivos (como aconteceu em ocasiões anteriores).

O SANTUÁRIO — BASE DE OPERAÇÕES

Tamanho: Colossal; *Resistência:* 15; *Estruturas:* Comunicações, Computador, Oculto, Movimento Dimensional (Afeta Outros), Ginásio, Isolado, Biblioteca, Espaço Vivencial, Sistema de Energia, Sistema de Segurança (CD 25), Teleporte 10 (Terra para a Lua, Afeta Outros), Oficina

Custo: 19 pontos de equipamento

ROBÔS CENTURITRONS

Esses robôs semi-vivos se parecem exatamente com o Centurião e usam um uniforme idêntico ao seu. Eles são programados com informação o suficiente para dar a eles um bônus +25 em testes de Disfarce quando pretendendo ser o genuíno alvo (ou o Centurião ou Mark Leeds). Enquanto seus poderes não são iguais aos do Centurião, eles ainda assim são formidáveis para muitos padrões.

ROBÔS CENTURITRONS — NÍVEL DE PODER 12

For 42	Des 11	Con —	Int 10	Sab 10	Car 10

Perícias: Conhecimento (história) 5 (+5), Línguas 1 (Latim), Notar 5 (+5), Profissão (professor) 5 (+5)

Poderes: Vôo 8 (4.000 km/h), **Imunidade 40** (efeitos de Fortitude, efeitos mentis), **Proteção 12** (Impenetrável 10), **Velocidade 4** (160 km/h), **Super-Sentidos 4** (visão estendida 2, visão em baixa luz, ultra-audição), **Super-Força 10** (carga pesada: 4.000 tons)

Combate: Ataque +8, Agarrar +34, Dano +16 (desarmado), Defesa +8, Recuo -12, Iniciativa +0

Salvamentos: Resistência +12, Fortitude —, Reflexos +8, F. Vontade +0

Habilidades 23 + Perícias 4 (16 graduações) + Poderes 106 + Combate 32 + Salvamentos 4 = Total 169

TRONIK, A CYBER-CIDADE

Durante um dos encontros do Centurião com o Curador (vide **Capítulo 6**), a inteligência do computador alienígena "salvou" os habitantes humanos de um mundo semelhante à Terra digitalizando as memórias e intelectos da população inteira da cidade de Tronik. Milhões de pessoas foram reduzidos a dados óticos guardados numa avançada simulação computadorizada compacta de seu ambiente anterior.

O Centurião resgatou os troniks de seu êxtase interminável, mas não tinha meios de restaurá-los fisicamente. Então ele manteve o acumulado de seus dados, um computador alienígena do tamanho de um armário, em seu Santuário, funcionando continuamente.

Os troniks não estão cientes da verdadeira natureza de sua existência, e Centurião escolhe não contar a eles, preocupando-se com o dano psicológico que causaria, saber que eles não eram mais "reais" mas apenas cópias virtuais de pessoas reais. O mundo virtual onde vivem é uma simulação tão perfeita que os habitantes de Tronik acreditam que escaparam do cataclismo que destruiu sua terra natal e fundaram uma nova cidade num planeta desabitado que chamam de Neo.

A tecnologia de Tronik é similar à da República Lor. É uma cidade com torres altas, conectadas por pontes celestiais e plataformas antigravidade. Armas de energia, campos de força e tecnologias similares são comuns. Apesar de nenhuma ser real, a tecnologia de Tronik é baseada em como as versões reais uma vez operaram.

Uma interface de realidade virtual no Santuário permitiu que Centurião e outros visitassem Tronik, e Centurião mantivesse uma "identidade secreta" lá. Visitas a Tronik são arriscadas por que as "regras" do ambiente virtual previnem qualquer super-poder de funcionar lá, logos os visitantes são efetivamente humanos normais. Apesar do fato que o ambiente de Tronik não é "real", o feedback biológico do sistema virtual pode induzir choque fatal e outros danos, logo as ameaças são mais do que reais para estrangeiros.

Desde a morte de Centurião, a Liga Freedom tem observado Tronik, permitindo que os sistemas autômatos do Santuário e os centuritrons cuidem dela. Eles têm visitado a cidade ocasionalmente para checar o status dos habitantes e para informar problemas ou falhas no programa virtual de Tronik, mas caso contrário continuam a manter a verdadeira natureza de Tronik em segredo e permitir que seus habitantes levem suas vidas normais, sem saber que seu mundo está confinado numa pequena caixa ali no canto.

ILHA KAIJU

Localizada na corrente de ilhas Kuril entre o Japão e a Rússia, a Ilha Kaiju é uma proeminência rochosa e vulcânica pulando do oceano. Antigos túneis de lava abaixo da ilha conectam a regiões do subsolo controladas pelas várias facções de Sub-Terra. Partes da rede de túneis e superfície da ilha também são lar de monstruosas criaturas (chamadas de kaiju pelos japoneses, daí o nome da ilha).

As origens dos monstros são desconhecidas. Eles podem ser descendentes dos experimentos dos Preservadores, ou criaturas invocadas pelo Povo Serpente. Outra raça alienígena até então desconhecida poderia tê-los criado ou trazido até a Terra, ou podem ter sido alterados por radiação, produtos químicos ou feitiçaria antiga corrompida ainda fluente na ilha. Uma combinação de alguns ou todos esses fatores poderia fazer a Ilha Kaiju o que ela é. Independente disso, a rochosa ilhota é o lar de monstros mutantes, que felizmente tendem a ficar nela ou próximas dela, já que a maioria não pode nadar ou voar muito longe.



A comunidade mundial observa com atenção a Ilha Kaiju por qualquer sinal de problemas de seus habitantes. Foi decidido há muito tempo atrás que nenhuma nação controlaria a ilha, e que será melhor deixá-la e seus habitantes sozinhos. Observação da ilha fica sob responsabilidade da UNISON. Forças militares convencionais só têm uso limitado aos monstros. A comunidade internacional não sancionará nenhuma medida mais forte para remover ou destruir os monstros por medo de estar agitando um ninho de vespas de proporções inimagináveis. Esforços anteriores sempre terminaram próximos ao desastre, salvo pelas intervenções de heróis como a Liga Freedom e a Família Átomo. Logo, a comunidade internacional faz o seu melhor para manter a Ilha Kaiju como a mais perigosa "reserva natural" do mundo.

Para alguns habitantes de Kaiju, use os arquétipos Inseto Monstruoso, Aranha Monstruosa, Monstro Marinho e Tiranossauro Rex no **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores*, dando-lhes níveis adicionais de Crescimento em alguns casos, juntamente com outros poderes adequados, como sopro radioativo ou projeção elétrica (Raio), teia (Prender), ou atributos mais incomuns. Adicionalmente, existe o gigantossauro.

GIGANTOSSAURO — NÍVEL DE PODER 14

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+23	+0	+14	-4	+0	+0
56	10	38	2	10	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+23	+18	+0	+4

Perícias: Intimidar 4 (+4/+12), Notar 4 (+4), Sobrevivência 12 (+12), Nadar 12 (+17)

Feitos: Adaptação Ambiental (aquático)

Poderes: **Crescimento 18** (tamanho colossal, +36 For, +18 Con, + 6 m movimento, Permanente, Inato), **Imunidade 20** (frio, doença, afogamento, poderes de calor, mentais, pressão, e dano de radiação), **Resistência Impenetrável 10**, **Super-Sentidos 3** (visão no escuro, faro)

Combate: Ataque +4 (inclui o modificador de tamanho), Agarrar +27 (+43 contra tamanho médio), Dano +23 (desarmado), Defesa +4 (inclui modificador de tamanho), Recuo -32, Iniciativa +0

Habilidades 12 + Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 1 + Combate 48 + Salvamentos 8 = Total 165

LEMÚRIA

O continente insular de Lemúria outrora existia no Oceano Pacífico há milhares de anos. Ele era o centro de um império regido pelo Povo Serpente. O Império Serpente de Lemúria já era antigo antes mesmo dos primeiros humanos aparecerem, e a humanidade era pouco mais do que uma curiosidade ao opulento Povo Serpente. Eles mantinham os humanos como animais de estimação e escravos, ocasionalmente usando-os para experimentos arcanos. Os cientistas sáurios construíram várias sub-espécies da humanidade por engenharia genética para servi-los.

Com o tempo, o decadente Povo Serpente lemuriano veio a entrar em conflito com o avançado império humano de Atlântida. Eles lutaram uma longa série de guerras, que culminou na sua aniquilação mútua. Lemúria afundou no oceano num terrível Cataclismo, o fim do último grande Império Serpente.

As ruínas de Lemúria ficam no fundo do Pacífico, praticamente intactas, apesar de ocasionalmente visitadas por exploradores (humanos ou não) procurando por antigos artefatos e segredos deixados para trás pelo Império Serpente. Algumas tribos esparsas dos profundos podem ser encontradas lá, normalmente cultuando algum ídolo naufragado ou ruína. Existem antigas passagens de Lemúria para Sub-Terra e algumas dessas ruínas ainda têm bolsões de ar respirável (provavelmente mantido por algum maquinário antigo ou magia).

As ruínas lemurianas são perigosas, conservando antiga e corrompida magia, criaturas aprisionadas e máquinas de guerra adormecidas ou dispositivos cataclísmicos que o Povo Serpente foi incapaz de usar nos dias finais de sua guerra com Atlântida. As Nações Unidas declararam as ruínas fora de limites e as colocaram sob jurisdição da UNISON, que é encarregada de lidar com quaisquer ladrões ou exploradores, confiando na Liga Freedom para problemas mais sérios.

O MUNDO PERDIDO

O assim chamado "Mundo Perdido" foi descoberto há mais do que um século por um explorador e paleontólogo aventureiro da Inglaterra, que o chamou de "Terra do Bordo Branco". Originalmente acreditava-se que ocupava um planalto secreto na América do Sul, mas exploradores posteriores descobriram que o planalto é na verdade um dos vários portões dimensionais entre a Terra e um mundo paralelo; no qual dinossauros nunca morreram e continuam a existir ao lado de outras feras pré-históricas, humanos primitivos, e refugiados de outros lugares e épocas. Outros portais para o Mundo Perdido podem ser encontrados no Pólo Norte, no Pacífico Sul e nas montanhas do Himalaia.

Os cientistas especulam que a interface dimensional entre o Mundo Perdido e outras Terras já foi mais permeável, mas algo (talvez a destruição da Invasão Terminus) fortaleceu as barreiras dimensionais e os portais se tornaram raros. É possível que haja um portal entre o Mundo Perdido e a Ilha Kaiju, o que explicaria alguns de seus habitantes. Se houver, a passagem continua perdida ou escondida.

Outros "mundos perdidos" na Terra foram provados como passagens para a mesma realidade, incluindo a Ilha Dinossauro no Pacífico Sul, e o isolado vale na China onde criaturas pré-históricas ainda podem ser encontradas. Uma passagem para o Mundo Perdido pode ter existido (devido à influência de Mesa Mágica) no sudoeste americano, explicando o assim chamado "Vale Gwana" que o Cavaleiro Alvo uma vez descobriu lá.

Juntamente com a diversa gama de dinossauros, o Mundo Perdido é o lar de mastodontes, tigres dentes-de-sabre e uma incrível variedade de feras pré-históricas que (como humanos) não deveriam compartilhar o mesmo período de tempo ou clima. Tribos de humanos primitivos vivem em selvas, sobrevivendo como podem no ambiente selvagem. O campeão das tribos é Zandar o Senhor das Selvas, um descendente do explorador inglês que descobriu a passagem para o Mundo Perdido. As tribos humanas já fizeram avanços ao domesticar animais para comida e montaria, e esta ajuda os impedem de serem levados à extinção pelos dinossauros e outras ameaças. O Mundo Perdido também é o lar de tribos esparsas do Povo Serpente. Sejam eles originários da Terra ou originários de lá.

A mais poderosa civilização aqui são remanescentes das civilizações incas e romanas da Terra (ou de um mundo paralelo à Terra). Viracochasuyu, o Império Inca, governa uma pequena região montanhosa em nome de seu deus criador Viracocha, cujo avatar domina a "força do sol" na forma de um cristal brilhante com poderes da energia solar. Os incas defendem seus territórios com sucesso contra todo tipo e ameaça por séculos, criaram incríveis fazendas planas para alimentar milhares, e até mesmo domesticaram pterodátilos como montarias voadoras. Eles regularmente sacrificam vítimas a um vulcão ativo para sustentar seu deus (e assim o mundo).

A cidade murada de Nova Roma cresceu através dos esforços do General Viridius Sophus em sua região perdida, que encontrou seu caminho para o Mundo Perdido e continuou a possuí-lo em nome do Imperador Marco Aurélio; seus esforços foram abandonados um século depois quando ficou claro que não havia esperança de recuperar o contato com Roma, mas Nova Roma lembra o Império em seu auge, incluindo seu Governador-Pretor. Várias ruínas num Mundo Perdido indicam que refugiados atlantes uma vez habitaram aqui também, mas morreram séculos depois, deixando apenas seus artefatos para trás.

ZANDAR, O SENHOR DAS SELVAS

Alexander "Zandar" Challenger é um homem de dois mundos, nascido e criado no Mundo Perdido como realeza, descendente de uma boa família inglesa na Terra. Juntamente com aprender a escalar, nadar, pular e caçar, ele estudou letras, literatura e a história do lar de seus ancestrais em sua terra natal. Zandar visitou a Terra em várias ocasiões, mas considera o Mundo Perdido seu verdadeiro lar.

O Senhor das Selvas tem uma presença forte, um atributo necessário em seu mundo natal. Ele tende a falar com animais do mesmo jeito que faria com qualquer outra pessoa, e eles o respondem igualmente. Zandar tem 1,9 m, poderosamente constituído e perfeitamente proporcional. Ele tem olhos marrons e cabelo preto à altura dos ombros e raramente veste mais do que uma tanga, botas de couro e um colar de dentes de dinossauro.

ZANDAR — **NÍVEL DE PODER 9**

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+7	+4	+0	+3	+4
18	24	18	10	16	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+4*	+10	+10	+8

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 8 (+15), Escalar 10 (+14), Domesticar Animais 12 (+16), Intimidar 6 (+10), Línguas 6 (Inglês, Latim, Quéchua, além de várias línguas tribais), Notar 10 (+13), Intuir Intenção 8 (+11), Furtividade 8 (+15), Sobrevivência 12 (+15), Nadar 8 (+12)

Feitos: Blefe Acrobático, Empatia Animal, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 5, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 4, Tolerância, Equipamento, Evasão, Adaptação Ambiental (selva), Ambiente Predileto (selva), Agarrar Aprimorado, Sorte, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Fúria, Ataque Dominó, Rastrear

Poderes: Salto 1, Super-Movimento 3 (queda lenta, passo certo, nado)

Equipamento: Adaga (+1 dano)

Combate: Ataque +13, +8 (à distância), Agarrar +17, Dano +4 (desarmado), +5 (adaga), Defesa +11 (+4 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +7

Habilidades 44 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 25 + Poderes 7 + Combate 30 + Salvamentos 14 = Total 142

MESA MÁGICA

No deserto do sudoeste americano está uma solitária torre de rocha, se erguendo sobre a areia, fazendo uma longa sombra que se ergue no sol poente. Lendas nativas dizem que este é um lugar de poder, onde espíritos habitam e aonde bravos vão a buscas visionárias procurando por sua sabedoria e ajuda. Aqueles que sabem disso a chamam de Mesa Mágica, e dizem que é um lugar onde coisas estranhas acontecem, um lugar que deve ser evitado por aqueles que sabem o que é bom para eles.

Mesa Mágica é um nexo, um portal entre mundos, onde alguém perdido no deserto pode achar a negra torre de pedra, e então vagar para longe dela e terminar num lugar completamente diferente de onde começou. É um lugar onde o espaço e o tempo como os conhecemos pouco significam, e lugares e épocas distantes às vezes nos tocam. É um poço de poder místico e conhecimento.

Nos dias do Velho Oeste, Mesa Mágica era um lugar sagrado para as tribos locais, e se tornou o santuário de Corvo Quebrado, um poderoso xamã Sioux e Mago Mestre de sua era. Sua magia ajudou a ressuscitar Adam Prophet, o Cavaleiro Alvo, e pode ter influenciado em muitos outros contos fantásticos do Velho Oeste. Após a morte de Corvo Quebrado em Wounded Knee, a localização de Mesa Mágica foi perdida para todos, exceto alguns, apesar de histórias continuarem sobre pessoas que viajaram no deserto e trombaram com ela, por bem ou por mal. Aqueles que vão para Mesa Mágica para explorar seu poder descobriram — para seu arrependimento — que ele é guardado até o dia de hoje.

DEMÔNIO DO PÓ — NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+7	+2	+7	+0	+5	+0
24	14	24	11	20	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12	+11	+4	+9

Perícias: Intimidar 12 (+12), Conhecimento (arcano) 8 (+8), Conhecimento (história) 4 (+4), Notar 4 (+9), Procurar 8 (+8), Intuir Intenção 8 (+13), Furtividade 8 (+10)

Feitos: Estrangular, Duro de Matar, Adaptação Ambiental (deserto), Ambiente Predileto (deserto) Presença Aterradora 6, Agarrar Aprimorado

Poderes: Separação Anatômica 1 (Separação Variável), **Compreender 2** (línguas), **Crescimento 4, Imóvel 4**, **Imunidade 12** (envelhecimento, suporte vital, sono, sede), **Obscurecer (visual) 5**, **Forma de Partículas 7** (areia, Permanente, **Escavar 5**, **Alongamento 5**, **Proteção 5** [Impenetrável], **Insubstancial 1**, **Golpe 5** [pujante], **Super-Movimento 4** [permear 3, escorrer, Limitado a terra natural]), **Regeneração 2** (ressurreição, 1/dia), **Super-Sentidos 4** (percepção mágica, senso de tremor), **Super-Força 3**, **Teleporte 4** (120 m / 1,5 km)

Combate: Ataque +9 Agarrar +25, Dano +12 (desarmado), Defesa +9, Recuo -16, Iniciativa +2

Defeitos: Incapacidade (incapaz de deixar a área de Mesa Mágica, muito comum, maior, -5 pontos)

Habilidades 43 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 11 + Poderes 100 + Combate 36 + Salvamentos 10 – Defeitos 5 = Total 208

DEMÔNIO DO PÓ

Alejandro Roja não era o homem mais honesto. Ele era um bandido e ladrão de gado, brigão e trapaceiro, mas não era um assassino. Infelizmente, alguns dos homens com quem andava eram. Eles deixaram Alejandro para morrer uma noite no deserto, mas ele era muito teimoso para deitar e morrer. Sozinho e ferido, sem água ou comida, ele se arrastou em direção a uma sombra tremulando no horizonte sob o sol ardente até que não pudesse mais.

O sangue de Roja se secou na areia e os abutres rodavam a sua cabeça, mas quando a sombra de Mesa Mágica passou sobre sua foram sem vida, algo aconteceu. O corpo e o espírito de Roja se fundiram às areias do deserto, tornando-se um com eles. Alejandro Roja sumiu, mas algo surgiu em seu lugar. Naquela noite, os bandidos que traíram e assassinaram Roja foram presos numa terrível tempestade de areia. Seus ossos manchados foram encontrados apenas dias depois, limpos no deserto.

Desde então, o guardião elemental conhecido como Demônio do Pó tem cuidado do nexo mágico de Mesa Mágica, protegendo-o de bandidos e ladrões. Dentro da criatura de areia agitada habita um espírito humano, procurando paz e compreensão de sua nova experiência como uma força da natureza. O Demônio do Pó se parece com uma forma humanóide formada de areia, às vezes tomando características mais distintas, como as de Alejandro em vida.

VALE SHAMBALA

Aninhado nas Montanhas do Himalaia, está um secreto vale não marcado em mapa algum. A única passagem está escondida atrás de uma gigantesca cascata, no fundo de um estreito cânion onde o poderoso Rio Tsangpo explode nas rochas abaixo. Passando pela cascata das Quedas Escondidas está o Vale Shambala. É conhecido também como Terra Lótus, Pemako, Shangrilá, e vários outros nomes. Apesar do clima rígido das montanhas, o lendário vale continua temperado e primaveril todo o ano, seu clima é protegido por antiga magia, que também o protege de olhos curiosos. Na verdade, o Vale Shambala é um beyul, uma "terra escondida", dentro de um campo dimensional como o da Ilha Utopia ou o Mundo Perdido, o que o manteve oculto do mundo externo por incontáveis gerações.

Místicos de Atlântida habitaram o vale há milênios para escapar da guerra entre a nação insular e o Império Serpente de Lemúria. Eles se relacionaram com as pessoas locais e fundaram uma comunidade, protegendo-a dos elementos e potencialmente hostis estrangeiros. A eventual destruição de Atlântida confirmou sua crença pelo isolamento e pacifismo, então continuaram a estudar as artes esotéricas.

O Vale Shambala é mais conhecido pelo seu templo de aprendizado, meditação e contemplação, e por suas criptas abaixo dele. Apenas místicos experientes e mestres de artes marciais sabem da existência do vale, e ainda menos sabem como encontrar o caminho para lá.

TEMPLO SHAMBALA

Localizado numa montanha, vislumbrando o verde e fértil vale abaixo, o Templo Shambala foi por séculos um lugar de contemplação e aprendizado. Muitos dos Magos Mestres da Terra treinaram no templo, e muitas tradições místicas e das artes marciais podem ser traçadas de volta a ele, quando se busca suficientemente profundo no passado.

O mestre do Templo de Shambala aplica vários testes para determinar o valor de seus estudantes em potencial. O primeiro teste na verdade é chegar até o templo, feito não pequeno para um estrangeiro. Prováveis estudantes normalmente são rejeitados e

enviados para viverem no vale abaixo para aprenderem humildade, ou talvez esperarem do lado de fora do templo por dias ou semanas para aprenderem paciência. Uma vez aceitos, alunos fazem trabalhos caseiros entre aulas de meditação, exercícios, artes marciais, filosofia e (em alguns casos) artes místicas.

As artes marciais ensinadas no Templo Shambala são tidas como a "fonte" de todos os estilos de luta da Ásia, talvez até mesmo do mundo, datando de antigos adeptos de Atlântida e suas disciplinas esotéricas. Assim, estudantes do Templo podem aprender virtualmente qualquer estilo de luta do mundo, e verdadeiros mestres estão entre os maiores lutadores que o mundo já conheceu.

CRIPTAS DE KARU

Nas catacumbas abaixo da montanha do Templo Shambala ficam as Criptas de Karu. Dentro dessas abóbadas repousam os restos mortais de vários Magos Mestres da Terra, colocados lá pelos monges do Templo Shambala. As criptas são um lugar sagrado, e ninguém exceto pelos monges e o atual Mago Mestre (ou aqueles com sua permissão) podem entrar. As estátuas dentro das ante-câmaras das criptas são encantadas como guardiões do último local de descanso dos mortos honrados (use o arquétipo de Golem de Barro na pág. 234 de *M&M*).

Alguns Magos Mestres vêem às Criptas de Karu para refletir e meditarem, outros para mais diretamente se comunicarem com os espíritos dos predecessores. Esses antigos espíritos podem dar sábios conselhos, mas eles só o fazem tempos de grande necessidade, já que é difícil para eles se manifestarem no plano terreno. Isso pode servir como uma oportunidade para um herói místico gastar um ponto heróico para alguma inspiração na forma de conselho ou dicas desses antigos espíritos.

SUB-TERRA

Muito do Povo Serpente pereceu no naufrágio de Lemúria, mas alguns escaparam em túneis subterrâneos, muito abaixo da superfície da Terra. Lá eles criaram uma nova raça escrava para servir às suas necessidades. Eles engenharam um tipo de humano com grande força física e a habilidade de operar em total escuridão.

Infelizmente, esses novos escravos eventualmente se rebelaram contra seus mestres serpentes. Eles tomaram várias cidades subterrâneas para si, expulsando o Povo Serpente do meio deles. O Povo Serpente foi forçado a implorar por paz com seus antigos escravos, que se tornaram conhecidos como Morlocks. Lendas sobre Morlocks podem ter inspirados vários mitos humanos, assim com o trabalho de H. G. Wells em seu livro A Máquina do Tempo.

Com o tempo o Povo Serpente engendrou uma nova raça servil, cuidadosamente aparando qualquer iniciativa individual ou habilidade de se rebelar. Esses novos escravos, apesar de controláveis, provaram-se não serem páreos para a selvageria dos Morlocks, que continuaram atacando o Povo Serpente até abandonassem muitas das cidades subterrâneas, e seus novos escravos com eles. Sem qualquer iniciativa real por parte deles, os sub-terranos continuaram a manter as antigas cidades e máquinas, cuidando de seus deveres sem realmente saber (ou se importarem) dos seus motivos.

O conflito entre Morlocks e o Povo Serpente exauriu as duas sociedades e as levou ao barbarismo. O Povo Serpente continuou a se degenerar,até que perdessem quase todo vestígio de civilização. Cultos que adoravam terríveis deuses alienígenas floresceram nas duas culturas, contribuindo para sua degeneração.

Hoje, os Morlocks e o Povo Serpente são selvagens, raramente visitando o mundo da superfície. Ainda existem alguns Povos Serpentes civilizados, principalmente sacerdotes e feiticeiros da antiga Lemúria preservados num tipo de estase, ou "retrocesso" genético com maior intelecto que seus semelhantes. Morlocks ocasionalmente vêem mutações com maior inteligência e habilidades psiônicas. Tais mutantes normalmente se tornam líderes de pequenas tribos. Apesar dos Morlocks tenderem a serem desconfiados em relação à magia, existem cultos secretos governados por sacerdotes de demônios ou deuses alienígenas.

Um de tais cultos misticamente se transformou em criaturas humanóides de rocha derretida conhecidas como Magmin. Eles vivem nas profundezas de Sub-Terra, próximos aos grandes bolsões de magma e rios de lava, já que preferem ambientes superaquecidos.



Escavações e explosões da superfície, juntamente com erupções naturais, ocasionalmente levam os magmins à superfície, onde atacam qualquer um que não seja da sua espécie antes de voltarem para baixo.

Há alguns anos, Jerris Trent, o Rei-Terra, descobriu os sub-terranos (vide **Capítulo 6**). As criaturas servis se fixaram a Trent como seu novo mestre e ele estabeleceu seu próprio império subterrâneo (também conhecido como Sub-Terra). Usando a antiga e abandonada ciência do Povo Serpente e suas legiões de escravos sub-terranos, o Rei-Terra fez várias tentativas de conquistar partes do mundo da superfície, impedidas por heróis como a Família Átomo e Dr. Metrópole.

Poucas outras pessoas da superfície já visitaram Sub-Terra, mas a Família Átomo passou algum tempo por lá. Dr. Átomo relata que existem centenas de milhas de cavernas e túneis abaixo apenas do continente da América do Norte. Sub-terranos, Morlocks, Povo Serpente e várias criaturas descendentes dos experimentos lemurianos podem ser encontradas por lá. O Rei-Terra controla alguns desses monstros e os usa como armas vivas. Dr. Átomo tem especulado que alguns dos túneis sub-terranos e cavernas podem passar por "falhas" dimensionais como as do Mundo Perdido. De fato, existe ao menos uma passagem conhecida ao Mundo Perdido saindo de Sub-Terra, e outros túneis de lá podem levar a outros mundos, lugares e até mesmo épocas.

MAGMIN

Magmins são criaturas atarracadas e largas com pele como o magma frio: uma cobertura rochosa escura sobre efusiva rocha líquida quente. Seus olhos e bocas brilham com o calor. Eles são capazes de fala rudimentar, mas normalmente simplesmente grunhem ou rosnam. Seu terrível calor torna tocá-los algo perigoso. Magmins são imunes a calor e podem passar por poços de lava. De fato, eles ficam mais desconfortáveis em ambiente frios.

MAGMIN					**NÍVEL DE PODER 4**
For 16	**Des 9**	**Con 16**	**Int 7**	**Sab 10**	**Car 8**
Perícias: Notar 2 (+2), Procurar 2 (+0), Sobrevivência 4 (+4)					
Poderes: Imunidade 14 (dano por calor, suporte vital), **Proteção 3**, **Golpe 5** (calor, aura) **Super-Sentidos 2** (visão no escuro)					
Combate: Ataque +3, Agarrar +6, Dano +3 (desarmado), +5 (calor), Defesa +2, Recuo -3, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +6, Fortitude +5, Reflexos +0, F. Vontade +1					
Defeitos: Incapacitado (lentos no frio, paralisados em temperaturas abaixo de zero, -3 pontos)					
Habilidades 6 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 29 + Combate 10 + Salvamentos 4 – Defeitos -3 = Total 48					

MORLOCK

Morlocks são humanóides baixos, pálidos, com cabelos brancos e olhos esbranquiçados. Eles tendem a vestir roupas simples e carregar clavas ou armas primitivas similares. Morlocks mutantes são maiores, mais magros e mais refinados, mas com a mesma cor de pele, cabelo e olhos (apesar de seus olhos poderem ter cores incomuns, ou brilharem quando usam seus poderes).

MORLOCK					**NÍVEL DE PODER 3**
For 13	**Des 10**	**Con 11**	**Int 8**	**Sab 11**	**Car 10**
Perícias: Notar 2 (+2), Procurar 2 (+1), Sobrevivência 4 (+4)					
Feitos: Equipamento 1					
Poderes: Proteção 1, **Super-Sentidos 2** (visão no escuro)					
Combate: Ataque +3, Agarrar +4, Dano +1 (desarmado), +3 (clava), Defesa +2, Recuo -1, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +3, Reflexos +0, F. Vontade +1					
Defeitos: Incapacitado (pasmado à luz do dia, menor comum, -2 pontos)					
Morlock Mutante: Some 20 pontos em qualquer um dos seguintes poderes (incluindo quaisquer modificadores ou feitos de poder): Comunicação (mental), Compreender (línguas), Confundir, Controle da Escuridão, Controle das Emoções, ESP, Fadiga, Ilusão, Raio Mental, Controle Mental, Paralisar, Possessão, Telecinesia ou Telepatia					
Habilidades 3 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 1 Poderes 3 + Combate 10 + Salvamentos 4 – Defeitos -2 = Total 21					

PESSOA SERPENTE (SELVAGEM)

Pessoas Serpentes Selvagens são pouco mais do que animais: humanóides sinuosos e escamados com cabeças de cobra e longas caudas. Eles vestem roupas crus e rasgadas (se usarem) e atacam Pessoas não-Serpente à vista, usando as garras de suas mãos e mordida venenosa. Eles obedecem aos comandos de Pessoas Serpentes civilizadas, mas não são inteligentes o suficiente para cumprirem ordem complexas.



PESSOA SERPENTE (SELVAGEM)					NÍVEL DE PODER 2
For 13	Des 11	Con 13	Int 6	Sab 7	Car 8
Perícias: Escalar 4 (+5), Arte da Fuga 4 (+4), Furtividade 4 (+4)					
Feitos: Iniciativa Aprimorada					
Poderes: Drenar Sabedoria 5 (Ligado a mordida, veneno), **Proteção 1**, **Super-Sentidos 2** (visão no escuro)					
Combate: Ataque +2, Agarrar +3, Dano +1 (mordida, mais Drenar), Defesa +2, Recuo -1, Iniciativa +4					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +1, Reflexos +2, F. Vontade +0					
Defeitos: Incapacitado (lentos no frio, paralisados em temperaturas abaixo de zero, -3 pontos)					
Habilidades -2 + Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 1 + Poderes 13 + Combate 8 + Salvamentos +4 = Total 27					

PESSOA SERPENTE (CIVILIZADA)

Pessoas Serpentes civilizadas se parecem muito com seus primos selvagens, mas com um frio intelecto brilhando em seus olhos dourados. Eles tipicamente vestem mantos longos e encapuzados com mangas largas, mas eles são capazes de assumir magicamente a forma humana, permitindo-os se moverem sem serem notados. Muitas Pessoas Serpentes Civilizadas são feiticeiros com alguma perícia.

PESSOA SERPENTE (CIVILIZADA)					NÍVEL DE PODER 2
For 10	Des 11	Con 10	Int 13	Sab 10	Car 12
Perícias: Arte da Fuga 4 (+4), Conhecimento (arcano) 4 (+5), Furtividade 4 (+4)					
Feitos: Iniciativa Aprimorada					
Poderes: Drenar Sabedoria 5 (Ligado a mordida, veneno), Morfar 4 (humanóides),Proteção 1, Super-Sentidos 2 (visão no escuro)					
Combate: Ataque +2, Agarrar +2, Dano +0 (mordida, mais Drenar), Defesa +2, Recuo -0, Iniciativa +4					
Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +0, Reflexos +2, F. Vontade +2					
Pessoa Serpente Iniciada: Adicione o feito Ritualista (+1 ponto) *Pessoa Serpente Feiticeira:* Adicione Magia 6 e cinco feitos de poder (+17 pontos, NP 4)					
Habilidades 7 + Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 1 + Poderes 21 + Combate 8 + Salvamentos +4 = Total 44					

SUB-TERRANO

SUB-TERRANO					NÍVEL DE PODER 1
For 13	Des 10	Con 11	Int 6	Sab 10	Car 8
Perícias: Notar 2 (+2), Sobrevivência 2 (+2)					
Feitos: Iniciativa Aprimorada					
Poderes: Proteção 1, Super-Sentidos 2 (visão no escuro)					
Combate: Ataque +1, Agarrar +2, Dano +1 (desarmado), Defesa +1, Recuo -0, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +2, Reflexos +0, F. Vontade +0					
Defeitos: Incapacitado (cego à luz do dia, maior, incomum, -3 pontos)					
Habilidades -2 + Perícias 1 (4 graduações) + Poderes 3 + Combate 4 + Salvamentos 2 – Defeitos -3 = Total 5					

Os sub-terranos são humanóides pequenos, raquíticos de pele amarela, mas surpreendente força para o seu tamanho. Seus corpos são completamente sem cabelos e seus sólidos olhos brancos são adaptados à escuridão quase total, deixando-os cegos à luz do dia ou equivalente. Eles são naturalmente servis, fanaticamente obedecendo aos comandos de quem quer que considerem seu mestre.

ULTIMA THULE

Os antigos escandinavos tinham uma lenda de uma "ilha no fim do mundo" chamada Ultima Thule. Como várias lendas do mundo de Freedom, esta tem um pouco de verdade. Bem além do Círculo Ártico, escondida sobe uma camada do gelo polar, está a fabulosa cidade de Ultima Thule, a Hiperbórea da lenda.

A milhares de anos atrás, os experimentos dos aliens Preservadores criaram uma avançada versão da humanidade. Algumas dessas pessoas fundaram uma colônia no Atlântico Norte, posteriormente anexado à Atlântida. Durante os dias finais da guerra entre Atlântida e o Império Serpente de Lemúria, um experimento envolvendo forças cósmicas devastou a ilha original que abrigava os ultima. Porém, os sobreviventes do experimento foram imbuídos com energia cósmica manipulando poderes e tinham vida fantasticamente estendida.

Os sobreviventes cosmicamente poderosos foram para o norte, além de qualquer habitação humana, onde fundaram a cidade escondida de Ultima Thule, o centro de um domínio chamado Hiperbórea. Lá, eles se retiraram à contemplação e estudo, vivendo separados da humanidade enquanto procuravam sinais de retorno do Povo Serpente e seus servos. Muitos ultimanos devotaram suas vidas imortais à exploração de áreas de particular interesse, das artes e atletismo à ciência e ao academicismo.

Poucos humanos souberam qualquer outra coisa além de lendas sobre a fantástica Ultima Thule. O imortal Dédalo visitou a cidade em suas viagens, e passou alguns anos entre eles, mas eventualmente retomou sua viagem. Nenhum outro visitante estrangeiro visitou Ultima Thule até o séc. XX, quando o contato entre os ultimanos e o mundo exterior mudaria o curso da história.

Membros da Sociedade Alemã Thule, uma organização oculta dedicada à descoberta de "elementos originais" da cultura ariana, descobriram a localização de Ultima Thule e visitaram a cidade. Entre eles, estava Wilhelm Kantor, um iniciado da Sociedade, e reencarnação do feiticeiro egípcio Tan-Aktor (vide Supersombra no **Capítulo 6**). Apesar dos ultimanos concordarem em terem sido a fonte das lendas sobre a raça super-humana "ariana", eles não tinham interesse na ideologia nazista sobre uma "raça mestra". Os ultimanos decidiram apagar as memórias dos humanos sobre sua cidade e deixá-los ir. Porém, um ultimano, Kal-Zed, ficou intrigado com a possibilidade de guiar a humanidade, então ele contatou secretamente os nazistas.

Kal-Zed se tornou *der Übermensch*, campeão do ideal nazista. Nem o Alto Comando Alemão nem o resto do mundo sabiam que na verdade ele era ultimano, e sua raça escolheu não revelar sua existência (após um longo e caloroso debate), mas exilou Kal-Zed e lavou suas mãos sobre o assunto. *Übermensch* sofreu derrotas nas mãos do Centurião e da Liga da Liberdade. Ele fugiu da Alemanha antes que ela finalmente se rendesse aos Aliados. Kal-Zed eventualmente abandonou a ideologia nazista mas continuou sendo um forte inimigo do Centurião como o Superior (vide **Capítulo 6** para maiores informações).

Centurião e outros heróis eventualmente fizeram contato com Ultima, apesar de sua existência continuar secreta para o resto do mundo. Os imortais de Ultima Thule continuam a proteger o mundo de seus antigos inimigos, o Povo Serpente e sua corja, e se passar por humanos, mas caso contrário, continuam em esplêndido isolamento.

PADRÃO ULTIMANO

Os ultimanos — também conhecidos como hiperbóreos — são uma avançada e cosmicamente poderosa descendência da humanidade. Energias cósmicas que eles chamam de vrill aumentaram sua força, fazendo-os praticamente imortais, e os deram vários poderes de manipulação de energia. Ultimanos são super-fortes (capazes de levantarem 12 tons em média) e têm incríveis constituições. Eles têm considerável resistência a ferimentos e, com o tempo, podem se recuperar de virtualmente qualquer ferimento. Eles têm habilidades telepáticas de baixo nível, permitindo-os se comunicarem em qualquer língua falada.

Diferentes ultimanos desenvolvem seus poderes — particularmente Controle da Energia Cósmica e Telepatia — de diferentes maneiras, adquirindo vários feitos de poder, incluindo Poderes Alternativos. Feitos de Controle da Energia Cósmica incluem Poderes Alternativos como Desintegração, Telecinesia, Teleporte e Transformar. Feitos comuns de Telepatia incluem Poderes Alternativos como Controle das Emoções, Ilusão e Transformação Mental. Os feitos exatos e caminho de evolução dependem dos interesses, treinamento e disciplina do ultimano individual.

O padrão representa os atributos de um ultimano médio. Muitos deles têm graduações maiores de poderes, e muitos têm várias perícias aprendidas no passar de suas vidas.

PADRÃO ULTIMANO	PADRÃO
Habilidades: Força +20, Constituição +20	
Perícias: Conhecimento (história) 8	
Feitos: Faz Tudo	
Poderes: Compreender 2 (línguas), **Controle da Energia Cósmica 10**, **Vôo 5** (400 km/h), **Imunidade 12** (envelhecimento, suporte vital, sede, sono), **Regeneração 14** (Machucado 1/rodada, Ferido 1/rodada, Incapacitado 1/minuto, Ressurreição 1/dia, Persistente, Crescimento de Membros), **Super-Força 4, Telepatia 2**	
Ultimano primordial: Um ultimano, o líder da comunidade, é determinado "Ultimano Primordial", e manipula poderes adicionais do apoio psíquico e lealdade de todos os ultimanos. O Ultimano Primordial escolhido ganha 4 graduações adicionais de Controle da Energia Cósmica e Comunicação Mental 18 (Área, Limitado apenas a outros ultimanos, Seletivo). Esses poderes adicionais são perdidos se o indivíduo perder o status de Ultimano Primordial. Os status do Ultimano Primordial aumenta o custo do padrão ultimano por 27 pontos de poder, para 142 pontos totais.	
Custo: 115 pontos de poder	

ILHA UTOPIA

Quando Atlântida afundou, um pequeno número de atlantes sobreviveu, ficando afastado de sua terra natal qual o desastre aconteceu. Alguns desses sobreviventes se espalharam por diferentes partes do mundo, se tornando conhecidos como heróis, magos e figuras lendárias da mitologia humana.

Muitos dos refugiados fizeram seu caminho a um remoto local no que hoje é o Caribe. Eles habitaram numa ilha situada no meio de uma fenda dimensional no Triângulo das Bermudas, protegidos do mundo externo. Ele se tornou conhecido como Utopia — literalmente "um lugar que não existe" — os atlantes sobreviventes criaram uma pequena e auto-sustentada civilização focada na paz, igualdade e conquista pessoal. Eles abandonaram quaisquer interesses nas artes místicas, acreditando que tais coisas levaram à queda de Atlântida, e se concentraram nas ciências ao invés disso. Eles cometeram tremendos avanços e desfrutaram de milênios de paz e prosperidade, evitando o contato com o mundo externo.

Em 1941, os utopianos fizeram contato com os primeiros estrangeiros no milênio, e descobriram sobre a guerra na Europa e do regime nazista. Eles decidiram mandar um enviado para aprender mais sobre o conflito, e um jovem utopiano chamado Sarlyn foi escolhido. Ele se tornou conhecido como "o Enviado" no mundo externo e serviu como membro da Liga da Liberdade. Apesar dos esforços do Enviado mostrarem muitas promessas à humanidade, quando os Estados Unidos usaram armas nucleares para pôr um fim à guerra, os utopianos decidiram mais uma vez se isolar.

Poucos estrangeiros, como a Família Átomo conheceram a existência da Ilha Utopia, apesar de sua localização continuar um segredo intimamente guardado. Apesar de alguns utopianos renovarem o contato com o mundo externo, a maioria teme a contaminação de sua pacífica cultura e a ameaça do que a humanidade poderia fazer se descobrissem a existência de Utopia. Uma crescente minoria planeja deixar a Terra para colonizar outro mundo na galáxia, deixando qualquer medo de descoberta para trás. Por agora, os utopianos esperam e observam por sinais de que a humanidade está se desenvolvendo em direção ao tipo de paz que conquistaram.

CONSELHEIRO SARLYN ("O ENVIADO")

Sarlyn nasceu e cresceu numa avançada, pacífica e isolada cultura. Como muitos utopianos, ele cresceu vagamente ciente do mundo externo, mas também sabendo que seus habitantes eram perigosos e primitivos. Como um jovem adulto, ele encontrou alguns dos primeiros estrangeiros a conhecer Utopia, e soube que a guerra na Europa estava se espalhando para engolir o mundo. Quando os utopianos decidiram mandar um enviado para investigar e aprender mais, eles organizaram uma série de testes para decidir o mais valoroso. Sarlyn competiu e foi escolhido.

Ele fez sua estréia ajudando a salvar vidas americanas em Pearl Harbor, imediatamente após o ataque japonês e o nome "Enviado" surgia quando ele explicava quem era. O Departamento de Guerra (e o Eixo, inclusive) se frustrou pelas consistentes recusas de revelar qualquer coisa sobre seu povo ou sua origem, mas ele ganhou o respeito e confiança da América e dos Aliados por sua boa vontade de arriscar sua própria vida para proteger a liberdade e a democracia. Em troca, Sarlyn ajudava as pessoas do mundo externo. Apesar de ao menos uma tentativa ter sido feita para mandá-lo de volta a Utopia durante a guerra, Sarlyn ganhou o direito de acompanhar a guerra até o fim.

A dissolução da Liga da Liberdade foi o fim da embaixada do Enviado no mundo externo. Triste, Sarlyn retornou à Ilha Utopia. Seus relatórios levaram os utopianos a decidirem manter sua política de ocultação, dizendo que o resto da humanidade ainda não era suficientemente avançada. Sarlyn se tornou um respeitado líder da comunidade, e ainda defende a causa da humanidade entre seu povo. Ele argumenta contra deixar a Terra para trás e a favor de renovar o contato mandando um novo enviado ao mundo externo, apesar de seu plano ainda não ter sido aprovado.

PADRÃO UTOPIANO

Utopianos são geralmente mais esbeltos e melhor desenvolvidos — física e mentalmente do que os humanos. Eles se beneficiam dos melhoramentos genéticos de seus ancestrais atlantes, apesar de não terem poderes cósmicos de seus primos distantes, os ultimanos.

PADRÃO UTOPIANO	PADRÃO
Habilidades: Força +8, Constituição +8	
Perícias: Concentração 4	
Feitos: Faz Tudo	
Poderes: Imunidade 2 (envelhecimento, doença, Limitado a metade do efeito), **Super-Força 1**	
Custo: 20 pontos de poder	

CONSELHEIRO SARLYN — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	+5	+6	+3	+4	+3
22	20	22	16	18	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8/+6*	+12	+10	+9

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 8 (+13), Escalar 4 (+10), Concentração 8 (+12), Diplomacia 8 (+11), Conhecimento (tecnologia) 4 (+7), Conhecimento (teologia e filosofia) 4 (+7), Línguas (Inglês, Francês, Alemão, Russo), Medicina 2 (+6), Notar 6 (+10), Pilotar 2 (+7), Cavalgar 2 (+7), Intuir Intenção 8 (+12), Furtividade 6 (+11), Sobrevivência 6 (+10), Nadar 4 (+10)

Feitos: Ataque Preciso, Blefe Acrobático, Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Atraente, Luta Cega, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 2, Memória Eidética, Evasão, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Prender Aprimorado, Derrubar Aprimorado, De Pé, Faz Tudo, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Ataque Paralisante, Trabalho em Equipe, Transe

Poderes: Dispositivo 1 (bastão de orichalcum, fácil de perder), **Imunidade 2** (envelhecimento, doenças, Limitado à metade do efeito), **Super-Força 1** (carga pesada: 470 kg).
Bastão: **Golpe 2** (Pujante, Arremesso, Fator: retrátil para fácil ocultação)

Combate: Ataque +12 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Agarrar +19, Dano +6 (desarmado), +8 (bastão), Defesa +12 (+5 Surpreso), Recuo -4, Iniciativa +9

Habilidades 54 + Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 24 + Poderes 6 + Combate 40 + Salvamentos 40 = Total 159

TERRAS SECRETAS

O espaço é vasto, e é um conhecimento comum o de que os humanos não estão sozinhos do cosmo. Ao contrário, existem milhares de mundos repletos de diversas formas de vida alienígena, e algumas hostis à Terra. Estranhos visitantes de outros mundos fizeram seu caminho por conta própria, mas na maior parte, a Terra é considerada como um remanso inter-estelar, uma primitiva curiosidade entre as raças exploradores do espaço.

Apesar de haver quase uma infinidade de vida no cosmo, esta seção fala primordialmente sobre mundos e civilizações aliens associadas com Freedom City e seus habitantes, incluindo as grandes civilizações da área da Terra na galáxia.

FARSIDE CITY

Numa cratera do lado distante da lua da Terra, está uma cidade escondida, com milhares de anos de idade. Seus habitantes, os farsideanos (também conhecidos como selunitos ou "Povo da Lua"), são os descendentes de humanos levados da Terra pelos alienígenas Preservadores, a mesma raça que semeou a humanidade pela galáxia.

Os Preservadores construíram Farside City numa profunda cratera, juntamente com geradores atmosféricos e criaram alguns humanos lá. Aparentemente, eles usaram a cidade como algum tipo de posto ou talvez um "laboratório vivo" para estudar a humanidade. Eles podem também ter projetado a cidade para garantir a sobrevivência de várias espécies (incluindo a humana) se algo acontecesse e varresse a vida da Terra. Certamente, alguns dos mitos de Farside sugerem que seu lar foi projetado como um "Último Refúgio". Qualquer que seja o caso, os Preservadores sumiram há muito tempo, deixando os farsideanos para se desenvolverem.

Os habitantes da cidade lunar avançaram mais rapidamente que seus primos terráqueos, alcançando um alto nível de sofisticação científica e tecnológica. Eles também desenvolveram habilidades psiônicas entre uma minoria de sua população, que logo se tornou a classe governante. Geralmente, os habitantes de Farside levavam uma existência idílica com pouca razão de mudar seu modo de vida. Um

forte senso xenofóbico, talvez encorajado ou engenhado pelos Preservadores, os impediu de retornarem à Terra, mesmo quando tinham tecnologia para fazê-lo. Esta limitação também os impediu de explorarem seu lar lunar fora das limitações de sua cidade. Sua sociedade atingiu o auge há séculos, mas continuou em grande parte a mesma.

As coisas mudaram quando os humanos da Terra começaram a deixar seu planeta para explorarem o espaço. Os habitantes de Farside aprenderam muito sobre seu mundo natal de transmissões interceptadas de rádio e TV. Eles sabiam que os terráqueos eram primitivos e guerris, e temiam a possibilidade de um conflito, mais ainda quando a humanidade desenvolveu arsenais nucleares e armas baseadas no espaço.

Medo e ambição levaram Selene, uma membro da família real, a realizar um golpe contra seus parentes. Ela tomou o controle de Farside City e usou sua tecnologia para esconder toda evidência da cidade de sensores tecnológicos ou biológicos. O único membro a sobreviver da família real de Farside foi um garoto chamado Mentac, que escapou para a Terra e foi adotado por humanos.

Selene assumiu o título de Lady Lunar e transformou a cidade numa ditadura sob o seu governo. Ela usou o poder da Pedra Lunar, um artefato alien deixado pelos Preservadores para aumentar seus poderes e exercer influência sobre os farsideanos. Ao invés de destruir os terráqueos, Lady Lunar planejou construir uma frota espacial e eventualmente tomar o controle da Terra também.

Anos depois, Mentac retornou para Farside City como membro da Família Átomo. Eles destronaram Lady Lunar e libertaram os farsideanos de sua influência. Mentac se recuou a assumir o lugar da tia, não desejando trocar um ditador por outro, não importa o quão benevolente. Ele encorajou seu povo a instituir uma forma democrática de governo, e eleger o Conselho de Farside que agora governa a cidade.

A PEDRA LUNAR

A Pedra Lunar é um misterioso artefato alienígena, criado ou descoberto pelos Preservadores e deixado para trás em Farside City quando partiram do sistema solar da Terra. É uma peça facetada de cristal luminescente do tamanho de um punho com um brilho perolado que emana suavemente de dentro. A Pedra Lunar é uma fonte potencialmente infinita de energia, e proveu a maior parte da energia necessária para Farside City por milhares de anos.

A Pedra Lunar também é um poderoso amplificador psiônico. Sua energia pode aumentar as habilidades de um psíquico pelo contato físico, e até mesmo conceder acesso a habilidades que não tenham normalmente. Os mentais de Farside ocasionalmente usam a Pedra Lunar para aumentar seus poderes, e erguem o cristal na confiança da comunidade inteira. Quando Lady Lunar destronou a família real, ela tomou o poder da pedra para si. A Família Átomo a devolveu à custódia de Farside quando depuseram Lady Lunar.

Parece haver algum tipo de elo psíquico entre a Pedra Lunar e Chase Atom. Chase tem sido capaz de superar controles de outras pessoas sobre a pedra no passado com grande esforço mental. Pode ser por ser um descendente de um dos últimos sobreviventes da família real, por sua única herança humana/farsideana, seus poderes psiônicos incomumente fortes e alguma combinação deles.

Muitas pessoas na Terra ainda não sabem da existência de Farside City. A avançada tecnologia de Farside os esconde de satélites e sondas espaciais, apesar de vários grandes governos da Terra saberem sobre a cidade e sua localização. Muitas pessoas na comunidade super-humana estão cientes ou já visitaram Farside City, particularmente a atual geração da Família Átomo, filhos de Mentac e sua esposa Andrea Atom.

Os farsideanos são de origem humana, ainda quase geneticamente idênticos aos humanos da Terra. Eles têm os mesmos atributos que os humanos comuns, apesar de tenderem a serem mais altos, com portes esbeltos (Farside City tem gravidade artificial, mas não tão forte quanto a normal da Terra de 1 G). alguns farsideanos ainda manifestam habilidades psiônicas, apesar de tais poderes terem se tornado menos comuns desde que Lady Lunar matou o resto da família real (os farsideanos com os mais fortes genes psiônicos). A tecnologia de Farside é bem avançada, incluindo controle de gravidade, engenharia genética e super-computadores.

MACACOS DAS CRATERAS

Macacos das crateras são primatas geneticamente modificados há muito tempo pelos misteriosos alienígenas Preservadores (ou talvez antigos ancestrais dos farsideanos, não está inteiramente claro). Macacos das crateras eram originalmente usados para fazerem trabalhos pesados em algumas partes de Farside City, sob controle psíquico e orientação dos nobres farsideanos. Eles eram projetos para absorverem radiação solar, e se alimentarem dela, dando-lhes alguns poderes relacionados ao sol.

Enquanto Lady Lunar governava Farside City, ela transformou os macacos das crateras de uma força trabalhista aos seus defensores e guardas mentalmente controlados, usando-os para ajudar a manter a população humana da cidade na linha. Os macacos a serviam muito bem em suas capacidades, até que a Família Átomo derrotasse Lady Lunar e libertasse os farsideanos.

O povo de Farside City tentou retornar os macacos das crateras ao seu papel como servos domesticados, mas encontraram dificuldades. Lady Lunar os deu um gosto pela violência e atitude insolente em relação a todos exceto por ela, além de não haver virtualmente nenhum mentalizador restante para controlá-los. Os farsideanos passaram por alguns problemas com os macacos das crateras e eventualmente isolaram a população numa reserva. Esforços para reiná-los de novo têm sido lentos (particularmente sem a ajuda de telepatas experientes), mas estão progredindo.

Lady Lunar pode ter levado alguns macacos das crateras com ela quando fugiu de Farside City, ou pouco depois. Ela ao menos uma vez soltou os macacos das estepes tanto em Farside City quanto em Freedom City após levá-los a um estado de "alucinação" com seus poderes. A Família Átomo foi capaz de capturar e conter os macacos invasores e devolvê-los à sua reserva na Lua.

MACACO DAS CRATERAS					**NÍVEL DE PODER 5/CAPANGA 4**
For 21	**Des 15**	**Con 14**	**Int 2**	**Sab 12**	**Car 7**
Perícias: Escalar 13 (+18), Notar 7 (+8)					
Poderes: Absorção de Energia 6 (Aumentar Força, Limitado a radiação), **Crescimento 4** (Permanente, Inato), **Proteção 3**, **Super-Sentidos 2** (visão em baixa luz, faro), **Super-Força 1** (carga pesada: 800 kg)					
Combate: Ataque +2 (inclui -1 pelo tamanho), Agarrar +8, Dano +5 (desarmado), Defesa +4 (inclui -1 pelo tamanho), Recuo -6, Iniciativa +2					
Salvamentos: Resistência +5, Fortitude +6, Reflexos +6, F. Vontade +2					
Defeitos: Incapacidade (mudo, muito comum, moderada, -4 pontos)					
Habilidades -1 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 1 + Poderes 26 + Combate 16 + Salvamentos 9 – Defeitos 4 = Total 52					

Macacos das crateras são capangas úteis para Lady Lunar, ou outros vilões — como Dr. Símio — que consigam capturar e treinar ou de alguma outra forma controlar alguns deles. Heróis visitantes Farside City podem encontrá-los lá.

UNIDADE GRUE

A Unidade Grue é um império expansionista, militarista e inter-estelar próximo à região da Terra na Via Láctea. A expansão dos Grue tem sido impedida de algum modo pela presença da rival República Lor. Ainda assim, os Grue não parecem querer deixarem que os Lor os impeçam de alcançar seu destino, que é governar todos os mundos habitados da galáxia.

Os Grue são uma espécie proteana e mutante do negro planeta Gruen Prime. Ao evoluírem, os Grue na verdade se diferenciaram em diferentes "castas" com papéis especializados e capacidades intelectuais correspondentes.

Grue têm desdém de criaturas "sólidas" com formas fixas e se consideram inatamente superiores às outras formas de vida. Eles são uma arrogante e xenofóbica espécie e acreditam que é seu destino manifesto governarem a galáxia.

Os Grue expandiram sua Unidade usando seus poderes mutantes para infiltrar e assumir o controle de outras civilizações que encontraram até que tivessem poder o suficiente para governar abertamente. Em algumas ocasiões eles apenas invadiram e tomaram o controle de mundos mais primitivos. A presença dos mentais Lor limitou a habilidade dos Grue de se infiltrarem na República, apesar de ainda haver alguns espiões Grue ativas na sociedade Lor. Grue também podem ter se infiltrado na sociedade terráquea do passado, apesar da total extensão de suas atividades continuarem desconhecidas.

A Unidade Grue é feita de várias raças clientes governadas pelos Grue com punho de ferro e a ajuda de legiões de soldados zangões. A tecnologia da Unidade é avançada, mas em grande parte roubada ou mimetizada de outras civilizações com quem se assimilaram. Eles têm naves mais rápidas que a luz, armas de energia, campos de força, antigravidade, engenharia genética e assim por diante. Eles são particularmente orgulhosos da tecnologia de suas armas, que inclui uma variedade de armas de dor estimuladoras de nervos e dispositivos de captura juntamente a equipamentos padrão de metralhadoras e granadas de implosão.

Os Grue se interessaram na Terra por algum tempo, apesar do primeiro contato sabido ter ocorrido em 1947 quando uma nave de exploração bateu no deserto sudoeste da América do Norte. Desde então, a Unidade enviou patrulhas adicionais e outras forças à Terra por várias razões. Uma coisa que a Unidade sabe é que há pouca esperança de se conquistar a terra enquanto seus super-humanos nativos (mais notavelmente a Liga Freedom), os Cavaleiros Estelares e a República Lor cuidarem dela. Muitos planos Grue visam desacreditarem ou eliminar os protetores super-humanos da Terra para que os alien possam invadir com força.

ZANGÃO GRUE

ZANGÃO GRUE					NÍVEL DE PODER 3
For 14	Des 11	Con 14	Int 10	Sab 10	Car 8
Perícias: Notar 2 (+2), Profissão (soldado ou outra) 4 (+4), Procurar 2 (+2)					
Poderes: Morfar 2 (humanóides)					
Combate: Ataque +2, Agarrar +4, Dano +2 (desarmado), +5 (pistola), Defesa +2, Recuo -1, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +2, Reflexos +0, F. Vontade +0					
Defeitos: Incapacidade (confusos por interferência telepática, incomum, maior, -3 pontos)					
Habilidades 7 + Perícias 2 (8 graduações) + Poderes 4 + Combate 8 + Salvamentos 0 – Defeitos 3 = Total 18					

A mais baixa casta Grue é feita dos zangões, guerreiros com apenas limitada percepção e habilidades metamórficas, orientados pelas altas castas de suas espécies. Apesar dos zangões serem completamente capazes de agirem por si só, eles requerem os poderes mentais da Meta-Mente para real coordenação e iniciativa. Mentais Lor interferiram com esta coordenação no passado, outra razão pela qual a Unidade foi incapaz de lançar um ataque total contra a República Lor.



METAMORFO GRUE

Com o tempo, os zangões amadurecem, desenvolvem maior consciência e obtêm o nível de metamorfo, a casta "comissionada" Grue. Metamorfos são tão inteligentes quanto os humanos (ou mais, nas estimativas deles) e desenvolveram completamente seus poderes de mudança de forma, que usam para se infiltrarem em culturas alienígenas, preparando o caminho para uma invasão e conquista.

Metamorfos têm habilidades telepáticas limitadas; eles são parasitas psíquicos, se alimentando de energias neurais de suas presas, e aprendendo a imitá-los mais efetivamente em troca. A "drenagem de vontade" Grue reduz a consciência de vítima a qualquer perigo, permitindo que os Grue as substituam, com suficientes memórias para imitar convincentemente suas vítimas.

METAMORFO GRUE					NÍVEL DE PODER 6
For 14	Des 11	Con 14	Int 13	Sab 13	Car 15
Perícias: Blefar 4 (+6), Disfarce 0 (+32 com Morfar), Reunir Informação 4 (+6), Notar 4 (+5), Procurar 4 (+5), Intuir Intenção 4 (+5), Furtividade 4 (+4)					
Feitos: Iniciativa Aprimorada					
Poderes: Compreender 2 (línguas), **Drenar Sabedoria 1** (Salvamento Alternativo: F. Vontade, Dissipação Lenta 6: uma vez por dia), **Leitura Mental 6** (Alcance: Toque), **Morfar 6**					
Combate: Ataque +6, Agarrar +8, Dano +2 (desarmado) +5 (metralhadora), Defesa +6, Recuo -1, Iniciativa +4					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexos +4, F. Vontade +4					
Habilidades 20 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 1 + Poderes 61 + Combate 24 + Salvamentos 9 = Total 121					

META-MENTE

O auge do desenvolvimento Grue é a Meta-Mente, o líder supremo da Unidade. Ela é feita dos acúmulos cerebrais e corpos de inúmeros Grue, fundidos num único ser coletivo. A Meta-Mente ainda possui atributos miméticos, mas é muito grande para imitar muitas criaturas. Mais importantes são seus formidáveis poderes mentais, obtidos da fusão de várias mentes. Felizmente para o cosmo, os poderes da Meta-Mente são limitados ao contato físico quando lidando com não-Grue. Ela é capaz de se comunicar mentalmente pelo universo, tornando-a a verdadeira inteligência da espécie. A Meta-Mente dirige os planos da Unidade para conquista e expansão. Em vários aspectos, ela é a Unidade.

GRUE ERRANTE

Os Grue são telepaticamente interligados como espécie através da Meta-Mente. Mesmo metamorfos Grue só têm algum senso limitado de identidade independente da Unidade. Em algumas ocasiões, Grues "errantes" desenvolvem identidades completamente independentes, muitas das vezes após interação telepática com alguma mente alienígena. Os Grue vêem esses errantes como cânceres dentro do "corpo" da Unidade. Eles são normalmente caçados e assimilados assim que possível.

Alguns Grue errantes foram capazes de evitar este destino, incluindo Pseudo da Liga Freedom e o Meta-Grue (vide **Capítulo 5** e **Capítulo 6**). Alguns errantes Grue (como Pseudo) têm esperança de garantir consciência independente à raça inteira e a habilidade de fazerem suas próprias escolhas morais (espera-se pacíficas) enquanto outros, como o Meta-Grue, têm ambições de substituir a Meta-Mente como governante absoluto da Unidade.

META-MENTE					NÍVEL DE PODER 14
FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+16	+0	+8	+15	+16	+7
42	11	26	40	42	24
RESISTÊNCIA	FORTITUDE		REFLEXOS		F. VONTADE
+18	+14		+4		+18
Perícias: Blefar 8 (+15), Computadores 6 (+21), Concentração 8 (+24), Diplomacia 6 (+13), Reunir Informação 8 (+15), Intimidar 6 (+13/+21), Investigar 8 (+23), Conhecimento (todos) (+15), Notar 4 (+20), Intuir Intenção 6 (+22)					
Feitos: Faz Tudo, Segunda Chance (testes de F. Vontade contra poderes mentais)					
Poderes: Compreender 2 (línguas), **Crescimento 16** (Permanente, Inato), **Incorpóreo 1** (fluído, Permanente), **Raio Mental 12** (Limitado ao alcance: toque com não-Grue), **Morfar 5** (qualquer forma), **Proteção 10** (Impenetrável 6), **Telepatia 20** (Limitado ao alcance: Toque com não-Grue)					
Combate: Ataque +4 (inclui -8 devido ao tamanho), Agarrar +40, Dano +4 (inclui -8 devido ao tamanho), Defesa +4 (inclui -8 devido ao tamanho), Recuo -28, Iniciativa +0					
Habilidades 77 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 2 + Poderes 145 + Combate 44 + Salvamentos 12 = Total 295					

REPÚBLICA LOR

A República Lor é uma civilização cruzadora das estrelas na Via Láctea, incluindo centenas de mundos. O mais estarrecedor sobre a República é que sua espécie dominante é humana! Os Lor são descendentes de humanos tirados da Terra milhares de anos atrás pelos Preservadores e recolocados num mundo que chamam de Lor-Van. Várias habitações humanas foram estabelecidas em outros mundos da galáxia, alguns dos humanos geneticamente alterados para se adaptarem aos novos ambientes.

Os Lor são a mais avançada dessas raças. Eles começaram a explorar o espaço quando o Naufrágio reclamou Atlântida e Lemúria, e descobriram meios de viajar mais rápido que a luz quando a Europa descobriu a América. Nos séculos seguintes, os Lor se expandiram incrivelmente no espaço, normalmente encontrando raças menos desenvolvidas — algumas delas também humanas — e absorvendo-as ara dentro da vasta República.

Os Lor souberam da Terra a décadas atrás quando encontraram o terráqueo Dédalo, que estava explorando a galáxia em sua nave, Ícaro. O contato Lor com a Terra tem sido limitado, dado o número de super-humanos lá. Até agora, a República tem declarado a Terra fora dos limites como um "mundo em desenvolvimento". Uma vez que a humanidade tenha avançado o bastante, eles podem considerá-la para a membresia da República.

Os Lor sumariamente rejeito a teoria primeiramente exposta por Dédalo quando o encontraram: que sua raça se originou na Terra. Ao invés disso, muitos Lor acreditam que a Terra é uma colônia perdida do que eles chamam de a Primeira Era, quando outra lendária República Lor regia as estrelas. Os Lor são um pouco superiores em suas atitudes em relação ao que consideram espécies "em desenvolvimento", apesar de serem fascinados pelos diversos poderes demonstrados pelos super-humanos da Terra. O que os perturba agora é em quantas vezes os

poderes dos super-humanos terráqueos vastamente excedem as habilidades dos mentais Lor.

Lor são virtualmente idênticos em aparência e biologia aos humanos, e inter-férteis com eles, logo vários Lor podem se passar por terráqueos. Eles têm uma vastamente diferente gama de pigmentações de olhos e cabelos. Branco, cinza, vermelho escuro e até mesmo cabelos verdes ou azuis são comuns. Olhos âmbar, bronze e violeta são conhecidos, juntamente às cores normais comuns aos humanos. Os tons de pele variam de pálido a marrom-escuro (dependendo da área de Lor-Van de onde vêem os ancestrais de um Lor em particular).

Ter se misturado com outras raças humanóides dentro da República diversificou o genótipo humano da República. Nenhum tom de pele ou distinção cosmética não foram manifestas, assim como se pode encontrar humanos com antenas (os psíquicos em colméia Dotrae) ou humanos de pele verde ou azul com guelras, mãos e pés com peles entre os dedos (os anfíbios Psiceanos). As raças da República não têm preconceitos a respeito da pigmentação ou ancestralidade — eles apenas insistem em "formas genéticas". Habilidades psiônicas são muito valorizadas e procriadas, apesar da sua precisa base genética (caso haja) ainda não foi descoberta.

A organização política da República lembra o Império Romano da Terra em vários aspectos. Um Senado representa os interesses de todos os mundos membros. Um Pretor Supremo exerce o poder executivo, eleito pelo Senado para mandado vitalício. Cidadãos têm bastante liberdade pessoal, apesar da lealdade à República ser esperada e reforçada. Os Lor valorizam virtudes materiais juntamente às intelectuais, e honram seus grandes líderes militares como heróis. A República não mais se expande pela conquista, porém, e está, em sua grande parte, em paz.

A tecnologia Lor é altamente avançada. Eles têm naves de velocidade maior que a da luz, armas de raios de energia, anti-gravidade, teleportes limitados, transferência e transmissão de energia, campos de força e dispositivos similares. Parte de sua tecnologia veio de engenharia reserva dos dispositivos dos antigos Preservadores, mas muito foi desenvolvido e adquirido na conquista de outros mundos.

O rival primário da República é a Unidade Grue, e os dois têm guerreado pelo domínio da galáxia por séculos; os últimos 40 anos de frágil paz criou um estado de trégua, mas as recentes atividades despertaram velhas inimizades. A República também tem enfrentado desafios de vários mundos "bárbaros" e pequenos impérios crescentes. O mais bem sucedido e agressivo desses é o Khanato Estelar, que foi derrotado apenas com a ajuda do herói da Terra, Dédalo, e a Ordem dos Cavaleiros Estelares.

SOLDADO LOR					**NÍVEL DE PODER 5**
For 13	**Des 12**	**Con 12**	**Int 10**	**Sab 10**	**Car 10**
Perícias: Escalar 4 (+5), Intimidar 2 (+2), Conhecimento (táticas) 4 (+4), Notar 2 (+2), Pilotar 4 (+5), Profissão (soldado) 4 (+4)					
Feitos: Equipamento 4					
Equipamento: Metralhadora (+5 dano), armadura (+4 Resistência)					
Combate: Ataque +5, Agarrar +6, Dano +1 (desarmado) +5 (metralhadora), Defesa +5, Recuo -0, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +5 (+1 sem armadura), Fortitude +4, Reflexos +1, F. Vontade +1					
Habilidades 7 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 4 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 4 = Total 40					

LOR MENTAL			**NÍVEL DE PODER 6**		
For 10	**Des 12**	**Con 12**	**Int 13**	**Sab 15**	**Car 12**
Perícias: Concentração 8 (+10), Diplomacia 6 (+7), Notar 4 (+5), Profissão (mental) 6 (+7), Intuir Intenção 8 (+1)					
Poderes: Super-Sentidos 2 (percepção mental), mais um: **Telecinesia 4** (Alcance: Percepção, Poderes Alternativos: **Raio 6, Vôo 6** (800 km/h), **Campo de Força 6**) **Telepatia 6** (Poderes Alternativos: **Ilusão 3** [todos os sentidos, Fantasmas, Seletivo], **Raio Mental 3, Controle Mental 6**)					
Combate: Ataque +3, Agarrar +3, Dano +3 (raio mental) ou +4 (raio telecinético), Defesa +5, Recuo -0, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +1, Fortitude +2, Reflexos +4, F. Vontade +8					
Habilidades 14 + Perícias 8 (32 graduações) + Poderes 16 + Combate 16 + Salvamentos 10 = Total 64					

KHANATO ESTELAR

Além das fronteiras da República Lor estão vários mundos "bárbaros". Alguns são primitivas e ascendentes sociedades, deixadas sozinhas pelos Lor. Outros têm capacidades de viagem especial por sis ó e se unem em levianas (e normalmente temporárias) alianças. Esses mundos são como lobos à porta da República, afastados pela frota espacial Lor e a astúcia de seus diplomatas (e mentais). Muitos de tais impérios bárbaros oferecem pouca preocupação.

Isso levou os Lor a subestimarem uma líder de guerra chamada Khana, a rainha de uma pequena aliança de mundos com considerável ambição. Mais importante, isso os levou a subestimarem seu filho e sucessor, Kinan Khan (vide **Khan Estelar** no **Capítulo 6**). Um gênio militar, o Khan Estelar transformou uma paupérrima coleção de mundos no canto da República numa força militar sem igual. É provável que ele já tivesse conquistado os Lor na primeira guerra contra eles, não fosse a intervenção de Dédalo e dos Cavaleiros Estelares.

Após uma retumbante derrota, demorou anos para o Khanato Estelar se recuperar, e a República Lor não se propicia a subestimar o Khan Estelar de novo. Agentes da República mantêm uma próxima observação no Khanato Estelar por sinais de agressões futuras. Até agora, o Khan Estelar tem escolhido a luva de pelica da diplomacia ao invés do punho de ferro da conquista, mas apenas para comprar tempo enquanto se reconstrói, traça novos planos, e planeja sua vingança contra aqueles que tentaram lhe negar o seu destino.

O Khanato Estelar é uma colcha de retalhos de mundos, muitos deles conquistados e ocupados pelas forças do Khan Estelar. A tecnologia do Khanato é vagamente equivalente à da República, mas tende a ser mais velha e num pior estado de reparos. Normalmente, os mundos do Khanato deve fazer o que é possível para eles, e fazerem uma estranha mistura de tecnologias juntamente a condições primitivas e até mesmo bárbaras. Por exemplo, jogos de gladiadores e esportes sangrentos são populares nos mundos do Khanato, e piratas, contrabandistas e outros criminosos normalmente acham seu caminho para lá, contanto que seus caminhos não se cruzem aos do Khan Estelar e seus tenentes.

CAVALEIROS ESTELARES

Espada e escudo, luz da Pedra Estelar,
brilhante farol em nosso lutar,
para a justiça, honra e verdade levar
que o mal tema: o verdadeiro Cavaleiro Estelar!
— ***O Juramento do Cavaleiro Estelar***

A Ordem dos Cavaleiros Estelares começou séculos atrás num mundo distante hoje conhecido como Cidadela. A entidade Mentor é uma vasta rede de computadores neurologicamente mapeada programada com o conhecimento e experiências de centenas de milhares de seres; em essência, a soma total do valor das mentes de uma cidade inteira, interligadas para alcançar uma inteligência coletiva. Muitos suspeitam que Mentor seja uma criação dos Preservadores, como muitos artefatos fantásticos espalhados pela galáxia, mas ele fica em silêncio sobre o assunto de suas origens. Mentor possui uma vasta inteligência e experiência, juntamente com o controle direto sobre avançadas instalações científicas e fonte quase ilimitada de poder. Felizmente, ele também tem um senso de razão e justiça.

Quando os Lor se lançaram à exploração inter-estelar há séculos, os Grue muitas vezes os expulsaram das estrelas ao invés de arriscarem ter qualquer rival nas viagens espaciais. Mentor detectou esses conflitos, acessou as ações de ambas raças, e viu que poderia haver necessidades de agentes para manter a ordem e proteger os inocentes do perigo entre as estrelas.

Mentor começou a recrutar inteligentes e bravos seres, usando mensageiros robóticos para colher potenciais recrutas para a Cidadela, onde ele começou a treinar os primeiros Cavaleiros Estelares. Vindo de uma variedade de mundos da galáxia e representando uma vasta gama de espécies, Mentor primeiramente ensinou aos seus recrutas a respeitarem a diversidade entre eles e conquistar qualquer preconceito que previamente conservem. Uma vez que seu treinamento esteja completo, Mentor equipou cada um com um avançado traje de armadura, com capacidades ofensivas e defensivas e habilidade de voarem pelo espaço inter-estelar. Os Cavaleiros Estelares foram encarregados de preservarem a paz, ordem e justiça pela galáxia.

A República Lor rapidamente reconheceu a autoridade dos Cavaleiros Estelares após testemunhá-los em ação, e muitos outros mundos civilizados na galáxia fizeram o mesmo. Os Cavaleiros Estelares concordam em não interferir em assuntos internos de outros mundos. Eles raramente vão aonde não sejam desejados e concentram-se em lidar com desastres naturais, crime interestelar e ameaças similares. Eles também protegem mundos em desenvolvimento de exploração externa e conquista. A Unidade Grue considera os Cavaleiros Estelares adversários, apesar de respeitarem as habilidades dos Cavaleiros e apenas desafiá-los quando acham que seus números estão a seu favor.

Atualmente, existem milhares de Cavaleiros Estelares pela galáxia da Via Láctea, mas eles ainda estão muito espalhados, e vários Cavaleiros Estelares só são vistos juntos em tempos de grandes crises. Cada Cavaleiro Estelar é bem independente e espera que cuide de assuntos seus por si só.

Cada Cavaleiro veste um avançado traje de armadura tecnológico que retira poder da Pedra Estelar, o brilhante, multifacetado cristal que flutua no coração do complexo de Mentor, na Cidadela. A Pedra Estelar contém aparentemente inesgotável energia extradimensional e pode ser relacionada à Pedra Lunar de Farside City. Os Grue têm tentado matar os Cavaleiros Estelares por séculos para tomar suas armaduras e estudá-la, mas sempre que Cavaleiro é morto, a armadura automaticamente retorna à Cidadela (normalmente levando o cadáver com ela).



Um Cavaleiro Estelar Lor, A'Lan Koor, foi designado à Terra por um tempo. Membro da Liga Freedom no final dos anos 60 e grande parte dos anos 70, ele era conhecido na Terra simplesmente por "Cavaleiro Estelar". Ele eventualmente retornou ao espaço e foi promovido à membresia do Círculo Menor que administra a Ordem dos Cavaleiros Estelares. Ele é considerado um candidato a ter sua memória incorporada à de Mentor após sua morte biológica, apesar disso não ser esperado por vários ciclos.

Em sua longa história, apenas um Cavaleiro Estelar se virou contra a Ordem. Rojan Lhar traiu os Cavaleiros Estelares e tentou tomar o controle do Trono Estelar. Ele falhou, mas conseguiu escapar, apesar dos esforços de Mentor e seus companheiros Cavaleiros Estelares. A'Lan Koor perseguiu Rojan — que se tornou conhecido como "Estrela Negra" — até a Terra e os dois se tornaram inimigos implacáveis. Anos depois de sua traição, Rojan foi capturado e Mentor retirou sua armadura, sentenciando o rebelde ao aprisionamento perpétuo num asteróide isolado, apesar dele ter escapado para planejar sua vingança (vide **Capítulo 6**).

Recentemente, Mentor escolheu uma mulher terráquea, Maria Montoya, para se tornar a nova Amazona Estelar do setor da Terra no espaço. Sri Montoya ajudou a impedir uma invasão Grue à Terra e é membro da Liga Freedom (vide **Capítulo 5**).

CAVALEIRO ESTELAR — PADRÃO

Perícias: Diplomacia 4, Conhecimento (cívica) 4, Intuir Intenção 4

Feitos: Sem Medo

Poderes: Dispositivo 25 (armadura de Cavaleiro Estelar, 125 pontos)

Armadura de Cavaleiro Estelar: **Raio 10, Compreender 2** (línguas), **Defletir 9** (todos os ataques à distância), **Força Aumentada 15, Vôo 8** (4.000 km/h), **Imunidade 10** (suporte vital, fome e sede), **Proteção 10** (Impenetrável), **Viagem Espacial 10**, **Super-Sentidos 4** (comunicador, senso direcional, visão em baixa luz, rádio), **Super-Força 4** (carga pesada: 6 tons.)

Custo: 104 pontos de poder

MUNDOS ALÉM

Do ponto de vista místico, a Terra — e todo o universo material — não é nada além de uma "esfera" da existência. Existem esferas "mais altas" e "mais baixas" também, dimensões mágicas onde entidades além dos mitos e imaginação humanos residem. É cabível de debate se esses seres — deuses, heróis, demônios, sonhos e pesadelos — existiam ou não antes da humanidade despertar sua imaginação e crença. Em qualquer caso, eles e seus reinos são bem reais e capazes de interagir com o mundo material.

Entre as infinitas dimensões da existência estão os reinos de diferentes panteões mitológicos, assim como o Monte Olimpo, lar dos deuses gregos, e Guinee, a Ilha Abaixo do Mar, lar dos loa vodu. Inúmeros outros reinos divinos existem, juntamente com vários submundos e infernos onde demônios e diabos podem ser encontrados.

Algumas dimensões servem como fontes de poder para serem captadas por místicos e magos de mil mundos diferentes, cada um atribuindo poderes a alguns certos seres que podem ou não realmente existir, e podem não se preocupar particularmente com como seu poder é usado.

Verdadeiros seres mágicos de outras dimensões — sejam deuses, demônios, espíritos ou algo mais — raramente interagem com a Terra. Muitos são impedidos por vários acordos entre as esferas superiores (e inferiores), mas normalmente a distância e os problemas de atravessarem portais dimensionais os mantêm longe de Freedom City e da Terra. Eles ainda podem alcançar o mundo material, mas só se eles gastarem uma grande quantidade de energia ou serem especificamente invocados ao universo material. Heróis magos como Eldrich, o Mago Mestre da Terra, protegem as pessoas contra invasores de outras esferas.

ESPIRAL CÓSMICA

Os místicos adeptos o chamam de Estrada Velada, o Caminho Eólico e as Trilhas de Magi. O Povo Serpente o chama de Espiral Cósmica, enquanto para a Irmandade do Sinal Amarelo é o Labirinto da Loucura, o Caminho do Inominável, o caos que tudo devora no centro da existência. Todos eles descrevem misteriosos caminhos entre dimensões, particularmente para outros mundos de poder místico.

A Espiral Cósmica sopra seu caminho por entre e ao redor de todos as esferas da existência, um meio de alcançar outros mundos ara aqueles que sabem como caminhar em seus confusos caminhos. Tais jornadas podem ser curtas ou longas (às vezes variando de uma jornada para outra, mas elas sempre são arriscadas, mesmo para adeptos das artes místicas).

OS LORDES NEGROS DOS MUNDOS INFERIORES

Muitas das dimensões além do plano da Terra são "mundos inferiores". Cada dimensão na Espiral Cósmica tem um Mago Mestre, seu mais poderoso e talentoso adepto das artes místicas. Em algumas dimensões (como a da Terra), o Mago Mestre é um responsável guardião da ordem. Em várias outras, o Mago Mestre enlouqueceu pela sede de poder, ou foi corrompido pelo poder do cargo, impondo sua vontade ao próprio padrão da realidade. Com o tempo, a dimensão se torna um mundo inferior e seu Mago Mestre, um Lorde Negro.

Os mundos inferiores são lugares onde a magia reina suprema e as leis da Física são em muito uma questão de conveniência, existindo quase inteiramente ao desejo do Lorde Negro vigente. A natureza ordinal da realidade dá lugar ao caos, formado à vontade do governante do mundo inferior. Mundos inferiores tendem a assumir o caráter de seu Lorde Negro vigente, refletindo preferências pessoais e excentricidades.

Lordes Negros normalmente fazem guerra contra outros quando procuram aumentar seus domínios. Mundos inferiores podem engolir e consumir um ao outro, ou serem afligidos por sofrimentos internos, particularmente se outro poderoso feiticeiro surge para desafiar o Lorde Negro vigente. Os Lordes Negros só cooperaram uma vez em sua história conhecida, e custaria uma ameaça similar para fazê-los unirem-se novamente.

A mais famosa Lorde Negra é Una, governante do maior e mais extenso mundo inferior (conhecido simplesmente como "Mundo Inferior" pelos habitantes da Terra). Ela é inimiga de longa data de Eldrich, Mago Mestre da Terra, e o que mais gostaria é de humilhá-lo e adicionar a Terra para seu reino. Vide o **Capítulo 6** para maiores informações sobre Una, a Impiedosa e seu domínio.

BRUTOS DE BATALHA (NASCIDOS DA GUERRA)

Sua origem está perdida nas névoas de algum mundo distante. Adeptos místicos sabem que magos forjaram os construtos chamados Brutos de Batalha como guerreiros para uma guerra esquecida. Os assim chamados "Nascido da Guerra" eram os soldados ideais: não sentiam dor, medo, pena ou compaixão. Eles existiam apenas para destruírem o inimigo e eles faziam seu trabalho bem, bem até demais.

Quando a guerra devastou o mundo, os Brutos de Batalha se viraram contra seus criadores. Sua existência tem sido um interminável conflito, destruindo qualquer coisa em seu caminho. Dizem que só vão parar quando tudo tiver sido destruído e não restar nada em todo o cosmo.

Há muito tempo, os Lordes Negros dos Mundos Inferiores se uniram pela primeira e única vez para pôr os Brutos de Batalha atrás de barreiras místicas e evitar que se espalhassem por outros mundos. Apesar dos feitiços que os contêm estarem se enfraquecendo com o tempo, os Nascidos da Guerra sempre foram devolvidos à sua prisão inter-dimensional.

BRUTOS DE BATALHA					**NÍVEL DE PODER 6/CAPANGA 5**
For 24	**Des 10**	**Con —**	**Int —**	**Sab —**	**Car —**
Poderes: Imunidade 30 (Fortitude), **Proteção 8** (Impenetrável), **Regeneração 23** (bônus de recuperação +9, todas as condições 1/minuto, ressurreição 1/hora)					
Combate: Ataque +5, Agarrar +12, Dano +7 (desarmado), Defesa +5, Recuo -8, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +8, Fortitude —, Reflexos +0, F. Vontade +0					
Habilidades -16 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 61 + Combate 20 + Salvamentos 0 = Total 65					

PLANO ASTRAL

O plano astral é uma dimensão quase paralela ao mundo material e estende-se pelas dimensões conhecidas da Espiral Cósmica. É um reino de mente e espírito, feito de ectoplasma, uma substância física análoga à matéria, mas mais maleável e responsiva a forças místicas e psíquicas.

O plano astral próximo toca várias dimensões, permitindo aos seres astrais ver e ouvir coisas que ocorram no mundo material, e até mesmo interagir a um grau limitado.

O plano astral profundo é um reino conceitual de bolsões flutuantes de ectoplasma num vácuo psicodélico. É cheio de "ilhas" disformes, olhos e bocas soltos, estradas ou caminhos (alguns deles partes da Espiral) e outros ícones e imagens. Algumas imagens astrais são ditadas pela psique do viajante, já que o ectoplasma responde a pensamentos e impressões emocionais.

Visitantes mais comumente alcançam o plano astral por meios psíquicos ou mágicos, particularmente pelo poder Forma Astral, criando um corpo temporário para a psique no ectoplasma. A transferência física ou visitas ao plano astral são menos comuns, e mais perigosas, já que é possível se perder nas nebulosas profundezas astrais, e se tornar incapaz de retornar ao mundo material.

DIMENSÃO ONÍRICA

Também conhecida como Terra dos Sonhos, Vale do Sono e Dimensão dos Pesadelos, a dimensão onírica é formada por consciências coletivas de todas as mentes dormentes (e, a um certo grau, despertas). É um lugar de pensamento e imaginação onde sonhos são realidade e tudo já imaginado existe em algum lugar.

Como o plano astral, no qual ela toca, a dimensão onírica tem regiões "próxima" e "distante" ou "profunda". Cada ser inteligente tem sua própria região dos sonhos, um escape onírico criado pela mente deste indivíduo. O escape pessoal permeia e eventualmente abre caminho para uma vasta e coletiva vazão da dimensão dos sonhos, o que os psicólogos chamam de inconsciente coletivo e os místicos, de profundo sonhar.

Assim como o plano astral, os estrangeiros normalmente visitam a dimensão dos sonhos de maneira psíquica ou espiritual, comumente dormindo, deixando o corpo material no mundo físico enquanto a psique percorre as visões do sonho. Apesar de eventos na dimensão dos sonhos (particularmente nos escapes pessoais) são "apenas sonhos", eles podem ter efeitos reais. Isso é particularmente verdade sobre encontros no profundo sonhar, onde entidades de grande poder e influência são às vezes encontradas.

Os habitantes da dimensão dos sonhos são tão diversos quanto a imaginação, apesar de existirem graus variantes de realidade e independência. Alguns são pouco mais do que fantasmas, fragmentos da imaginação, enquanto outros têm uma existência predadora de humanidade. A Terra dos Sonhos é o lar dos egos adormecidos do Povo Serpente, antigos descendentes da raça que agora existe em eterno sono no mundo material, suas mentes vagam livres pelo Vale dos Sonhos. Também existem muitos gatos na dimensão dos sonhos, já que gatos passam muito tempo dormindo, movendo-se entre os mundos dos sonhos e dos despertos.

PORTO LIVRE

Porto Livre é uma cidade numa corrente de ilhas no meio do oceano. Porto Livre é uma cidade pirata, um porto libertino onde quase tudo circula e poucas perguntas são feitas. A magia é algo comum, mas a tecnologia está apenas começando a atingir o nível da Era da Exploração da Terra (com armas de pólvora alquímicas primitivas e vidraçaria). Anões, elfos, goblins e outras criaturas residem lá juntamente com humanos piratas e bucaneiros.

Porto Livre aparentemente fica num tipo de encruzilhada dimensional, talvez pela corrente de ilhas ter sido uma vez parte do antigo império do Povo Serpente, destruído num cataclismo assim como o naufrágio de Lemúria, na Terra. Restos de naufrágios e espuma do mar de outros mundos às vezes param nas costas de Porto Livre, e alguns visitantes da cidade vêem de muito mais longe que qualquer continente.

O primeiro paralelo entre Porto Livre e Freedom City é a Irmandade do Sinal Amarelo, que existe nos dois mundos. É possível que o Povo Serpente originado em um mundo tenha migrado para outros através da Espiral Cósmica ou sua existência em vários mundos seja simplesmente uma questão de evolução paralela. Em qualquer caso, a Irmandade tentou ligar o vazio dimensional para cooperar com suas contrapartes em outros mundos. Heróis de Freedom City podem trabalhar com aventureiros de Porto Livre para deter um plano da Irmandade para contra-bandear tecnologia moderna para Porto Livre ou trazer criaturas mágicas i tem de Porto Livre para Freedom City. As tentativas do Povo Serpente de invocar o Inominável ameaçam toda a criação ao invés de apenas um mundo.

GUINEE, A ILHA ABAIXO DO MAR

No fundo de um vasto oceano inter-dimensional, fica Guinee, a ilha lar dos loa, deuses do Vodu. Apesar de ser descrita como uma ilha, o território coberto por Guinee é vasto, e difícil de se mapear em termos tridimensionais. Os governantes do domínio de loa são grandes deuses serpentes Damballah e Ayieda, a serpente branca e a serpente arco-íris. Eles são os mais antigos de sua espécie, e têm laços espirituais com o Povo Serpente da Terra, apesar de não mais receberem culto deles.

Apesar dos loa interagirem com a humanidade mais freqüentemente que outros deuses, eles ainda observam restrições na interferência aos afazeres humanos. Atualmente, os loa observam o combate entre Sirene e Barão Samedi para determinar o destino das futuras relações com a humanidade. Barão Samedi significa que os mortais são corruptos por natureza, e servem como nada mais do que hospedeiros e brinquedos para os poderosos loa. Sirene defende o espírito e potencial humano, advogando a parceria e cooperação. Apesar de seus atritos estarem durando anos, os loa são atemporais e pacientes, e querem deixar as coisas se desenrolarem.

MONTE OLIMPO

Nas grandes alturas interdimensionais fica o Olimpo, lar do antigo panteão grego. Ele já foi firmemente conectado à Terra num portal dimensional no topo do Monte Olimpo físico na Grécia, mas este portal foi fechado e agora abre apenas a partir da vontade dos deuses de suas casas.

Os olimpianos já foram bastante ativos nos afazeres mortais. Eles criaram campeões mortais, e concederam imortalidade ao inventor Dédalo (vide Capítulo 5). Eles também interferiam em guerras, políticas e outros assuntos. Eventualmente, os olimpianos, como outros deuses antigos, entraram num acordo de deixar a humanidade fazer suas próprias escolhas e progredir em seu próprio caminho, apesar dos deuses ainda aparecerem entre os mortais de tempos em tempo.

Zeus ainda reina como rei dos deuses, sua esposa Hera o seu lado. Os olimpianos que mais comumente interagem com os mortais são Hermes e Hades. Hermes, veloz mensageiro dos deuses, carrega os decretos de Zeus para os mortais que tenham vontade de ouvi-los. Um ardiloso e ladrão, Hermes às vezes também se esquiva de seus deveres para alguma diversão no mundo mortal. Ele desafiou velocistas como Johnny Foguete para provar sua disposição contra ele no passado.

Hades, lorde negro do Tártaro, sofre com ressentimento às restrições impostas sobre ele por seu irmão caçula Zeus. Ele sonhou conquistar ou influenciar a Terra no passado, e desejar particularmente reclamar a imortalidade de Dédalo, que o derrotou e o impediu ao longo dos séculos. Hades está proibido de interferir diretamente na Terra, mas opera através de vários peões e servos. Vide o Capítulo 6 para maiores informações.

SHATTENWELT, O MUNDO-SOMBRA

Há uma dimensão de escuridão, chamada de Shattenwelt ("mundo-sombra") pela Sociedade Thule na Alemanha Nazista. É um reino de interminável e intensa escuridão; não apenas a ausência da luz, mas escuridão feita manifesta. O Shattenwelt é uma fonte de poder para manipulares das energias negras, em particular o super-soldado nazista Nacht-Krieger. Alguns feiticeiros recorrem ao Mundo Sombrio por poder, mas tal poder vem com um preço.

A escuridão do Shattenwelt tem uma natureza predatória e de drenar vida. É quase viva, e "tem fome" de luz para consumir, incluindo a "luz" de almas vivas. Até onde se sabe, tais vítimas são sufocadas pela eterna escuridão, consumidas pelo nada e pelo esquecimento. Textos místicos descrevem proibidos rituais para sacrificar almas para o Mundo Sombrio por poder, ou até mesmo extrair a alma de alguém para a pura escuridão, se tornando um elo para o poder das sombras.

Há alguma evidência de conexão entre certas criaturas morto-vivas e o Shattenwelt, particularmente sugadores de vida como vampiros e "sombras não-vivas". Necromantes Thule usavam seu poder para animar zumbis, e o adepto de Thule, Wilhelm Kantor usou o poder do Shattenwelt para imbuir Nacth-Kriegger com seus poderes sombrios (vide **Capítulo 6** para maiores informações).

TÁRTARO E DIMENSÕES INFERNAIS

Tártaro é o reino sombrio governado pelo deus grego Hades. Lá, as almas ou formas psíquicas dos mortos residem em tormento eterno pelos pecados cometidos em vida. Eles incluem Sísifo, que rola uma pedra gigantesca colina acima, apenas para vê-la rolar de novo, e Tântalo, imerso em água, mas eternamente incapaz de se afogar.

O Tártaro é uma das várias dimensões infernais, governadas por vários seres mágicos. Alguns são bastante similares pós-vidas descritos nos mitos e lendas humanas, seus governantes análogos aos demônios e diabos. O elemento comum nos reinos infernais é a presença de almas atormentadas, que aparentemente concedem poder ao governante da dimensão. Alguns místicos descrevem os governantes dessas dimensões como parasitas psíquicos, se alimentando das almas que coletam.

Felizmente para a humanidade, as forças infernais são restritas de intervir diretamente na Terra em sua maioria. É difícil para eles "escalar" o abismo dimensional onde se encontram, primeiramente. Além das forças infernais serem limitadas por antigos pactos, juramentos e feitiços tecidos em tempos pré-históricos. Assim, muitos desses males só podem tentar e barganhar pelas almas que coletam. Ainda assim, eles acham mais do que poucas vítimas voluntárias.

O Mago Mestre da Terra é encarregado da tarefa de proteger o mundo das influências infernais, e os Senhores das Profundezas amariam imensamente ver este obstáculo primário removido de seus caminhos, permitindo a eles livre reino entre os mortais.

OUTRAS TERRAS

Heróis em Freedom City sabem de mundos paralelos e Terras alternativas desde que Centurião descobriu suas origens em tal mundo. Heróis já visitaram várias dessas "outras Terras" ao longo dos anos, e, ocasionalmente, as pessoas desses mundos já visitaram Freedom City também.

Todas as Terras paralelas existem no mesmo espaço que a Freedom City da Terra (normalmente chamada de Terra Primordial no vocabulário heróico), mas elas vibram em diferentes freqüências dimensionais. Certas vibrações podem ligar a abertura: super-velocistas como Johnny Foguete já fizeram isso (apesar de não muito confiavelmente) e vários dispositivos de super-ciência e feitiços mágicos podem abrir portais entre mundos.

ANI-TERRA

Definitivamente *não* deve ser confundida com Anti-Terra (vide adiante), Ani-Terra é um mundo paralelo de desenho animado habitado por animais antropomórficos, incluindo os análogos de heróis e vilões de Freedom City. Em particular, Furão City é protegida pela Liga Pêlo,

incluindo Capitão Thunderkat, Johnny Lebre, Dr. Metropomouse, Coelha Liberdade, Pato Dédalo, Ostra do Mar, Sra. Corbie e Morphalce (renegado da alienígena Unidade Gnu).

Humanos eram inteiramente desconhecidos em Ani-Terra até que a Família Átomo a visitou alguns anos atrás. Desde então, o contato tem sido (felizmente) limitado, apesar de Quirk ter trocado uma vez os corpos da Liga Pêlo com a Liga Freedom até as duas equipes serem capazes de providenciarem meios de desfazer a troca. O Povo Serpente de Ani-Terra também tentou forjar aliança com o Povo de Serpente da Terra Primordial (cobras em Ani-Terra sempre são desconfiáveis). Os heróis dos dois mundos conseguiram frustrar a aliança.

ANTI-TERRA

Anti-Terra (como a batizou Johnny Foguete) é uma Terra paralela virtualmente idêntica ao lar da Liga Freedom em algumas maneiras e radicalmente diferente em outras. Johnny Foguete parou em Anti-Terra acidentalmente após usar seus poderes de vibração em super-velocidade para escapar de uma das armadilhas sônicas do Maestro. Apesar de ter retornado logo para sua própria Terra revertendo as vibrações, os habitantes de Anti-Terra descobriram da existência de outros mundos.

A principal diferença entre Anti-Terra e a Terra é que os heróis da Terra são vilões na Anti-Terra enquanto muitos dos vilões da Terra simplesmente não existem (tendo sido eliminados pelos seus adversários mais impiedosos). Anti-Terra parece ser um lugar onde o mal e a corrupção reinam e os inocentes não são apenas censurados, mas poucos e isolados. É um lugar escuro, triste e perigoso, especialmente agora que seus super-criminosos sabem da existência de mundos paralelos.

Em Anti-Terra, a Cidade Império é o domínio do Sindicato da Tirania, uma versão maligna da Liga Freedom (vide **Capítulo 6**). Eles exercem considerável influência por todo o continente americano, e Michael O'Connor é apenas um de seus marionetes políticos. O comissário de polícia Al Driogano luta contra a corrupção na cidade, mas sem sucesso, diante de chefes da Máfia astutos como a impiedosa "Barb" Kane.

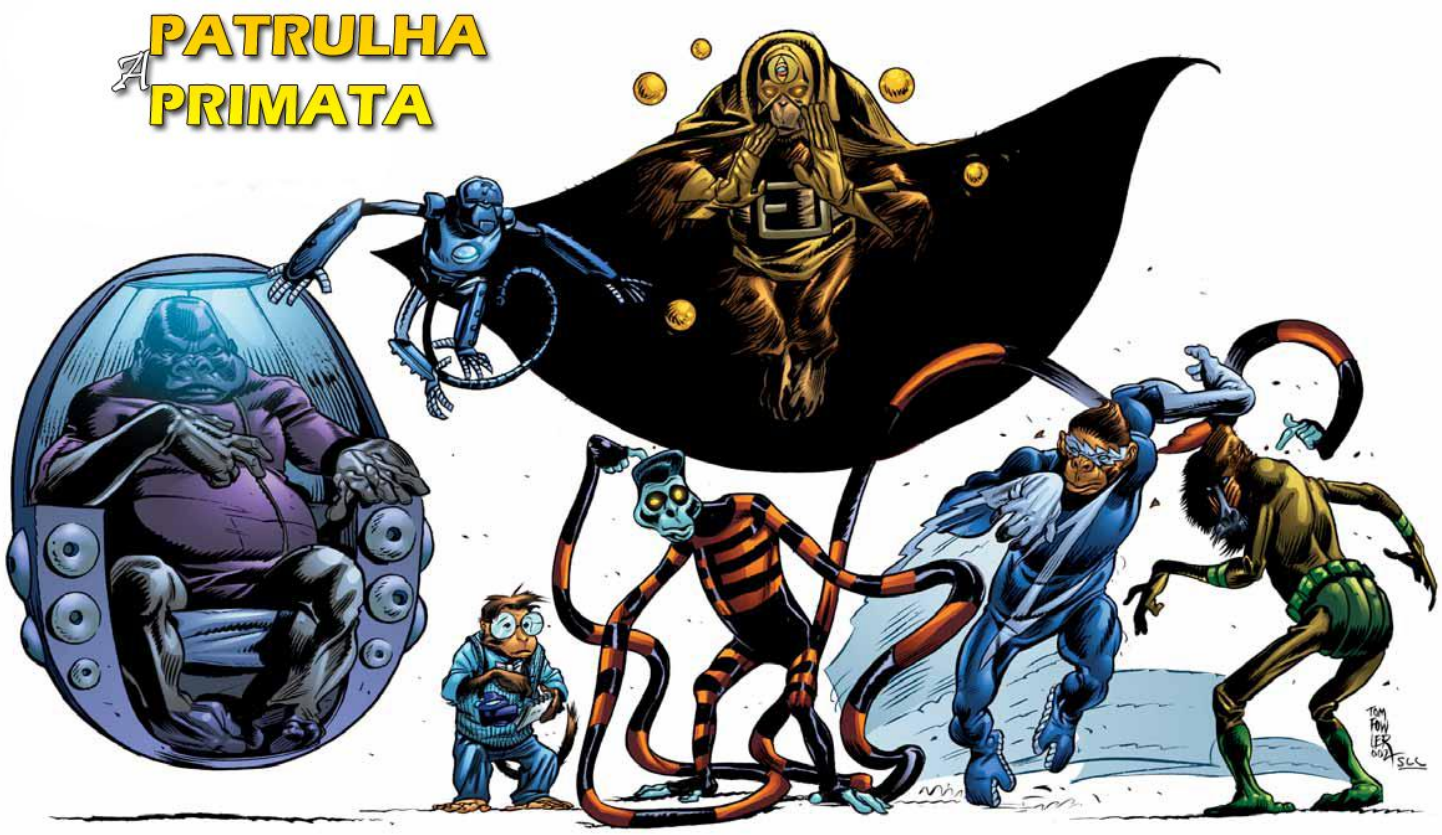
O único real herói de Anti-Terra é o Mestre-Mental, um combatente solitário imortal que luta para trazer luz às trevas de tantas vidas. Rumores de que o Sindicato estaria enfrentando aparentemente versões morais e decentes de si mesmos de uma Terra paralela deu ao Mestre-Mental alguma esperança. Se ele puder usar parte da avançada tecnologia à sua disposição, e adquirir a necessária informação dos arquivos do Sindicato da Tirania, então ele pode ser capaz de encontrar aliados para ajudá-la a destronar os governante corruptos da Anti-Terra.

Naturalmente, uma visita a (ou da) Anti-Terra não seria completa sem versões malignas dos heróis dos personagens dos jogadores. Os Mestres devem se sentir livres para criarem versões alternativas dos PdJ's como grandes vilões de Anti-Terra, talvez no lugar do (ou como membros) Sindicado da Tirania.

PRIMA-TERRA

Similar em alguns aspectos à Ani-Terra (acima), Prima-Terra é um mundo onde humanos são substituídos por outros primatas: macacos, gorilas, micos e assim por diante. Os maiores heróis da Terra dos Macacos são os campeões da Cidade Símia, a Patrulha Primata, incluindo Macaco de Ferro, Chipanzoom, Elastigibão, Cerebraco e Metamorfo.

Os heróis encontraram a Prima-Terra durante o Tempo de Crise, quando Ômega tentou destruir o multiverso. Os planos do Dr. Símio da Prima-Terra (seu maior gênio criminal) foram frustrados e a destruição do mundo evitada, ajudando a manter a integridade da realidade. Desde a revelação da natureza criminal do Dr. Símio, a Patrulha



Primata redobrou seus esforços para fazer o bem na Cidade Símia e está sempre querendo oferecer a seus amigos da Terra Primordial uma mãozinha (ou rabo preênsil, se for o caso).

ERDE: DAS WELREICH

Em *Erde* ("Terra", em alemão), as potências do Eixo venceram a 2ª Guerra Mundial, e então rapidamente varreram todos os super-humanos não leais à causa do Eixo. Seus corpos foram dissecados e usados em programas para gerar a nova "Raça Mestra". Uma vez que a Europa caiu, as Américas e a Ásia logo se seguiram. Muitas cidades americanas ficaram em ruínas, e virtualmente o mundo inteiro está sob lei marcial.

Há esperança, porém. Heróis que visitaram Erde durante o Tempo de Crise ajudaram a libertar Dr. Amanhã, que originalmente veio deste mundo, produto de um programa de criação nazista. O gênio do Dr. Amanhã projetou uma arma capaz de incapacitar as máquinas de guerras cibernéticas nazistas, dando à Resistência Americana uma chance de luta contra o Mundo Reich. Muito da América do Norte está pronta para se libertar da ocupação nazista, e a rebelião se espalha, mas a luta não terminou. Os nazistas ainda têm seus soldados Übermenschen, enquanto super-humanos têm se tornado cada vez mais raros entre a Resistência. Ainda assim, agora eles sabem sobre outras Terras onde alguns super-humanos podem ser achados.

TERRA-ROMA

O mundo natal do Centurião não era apenas uma Terra alternativa onde o Império Romano não caiu. No final dos anos 40, o Centurião encontrou Terra-Roma, um mundo similar, no qual ele inicialmente considerou como seu mundo natal. Em Terra-Roma, a Eterna República de Roma governa o mundo, apesar do império ter dado espaço a um senado eleito e pretor, complementados com separação dos poderes. A ciência de Terra-Roma também é bastante avançada, nunca tendo sofrido uma Idade das Trevas ou progresso retardatário. Porém, Terra-Roma não tem super-humanos, diferente da Terra Primordial e várias outras.

Felizmente para Freedom City, a tecnologia romana foi suficiente para devolver Centurião ao seu lar adotivo, após ter ajudado o povo de Terra-Roma contra "bárbaros" que se revelaram uma força batedora de Terminus. Centurião veio em ajuda de Terra-Roma em outras ocasiões até mesmo já levou a Liga Freedom para lá. Os Terra-Romanos consideram os heróis da Terra aliados, mas concordam com Dédalo que o contato aberto com a Terra poderia ser prejudicial, já que a existência de Terra-Roma é conhecida apenas por uma minoria da comunidade heróica.

TERMINUS

É um vazio cósmico entre infinitas realidades, um lugar onde a realidade como conhecemos começa a se partir e gira em direção ao esquecimento. É entropia, aniquilação, o Fim Definitivo. Dr. Átomo o batizou de "Terminus", que é como várias pessoas da Terra o conhecem. Apesar de muitos freedonianos se lembrarem da Invasão Terminus, eles geralmente pensam nos Terminus como vindos de algum outro mundo, como Marte, ou alguma dimensão paralela. Eles não pensam sobre eles — ou não querem pensar neles — como a encarnação da entropia do universo.

O Terminus aparentemente existe "entre" os vários planos dimensionais da existência. Ele foi ligado ao fluxo de um rio. Se todo universo e dimensão é uma pedra no fundo de um riacho, então o Terminus é a água que os cerca, lentamente tornando-os lisos. Alguns estudiosos arcanos classificam o Terminus como a serpente engolindo sua própria cauda, o "fim" da Espiral Cósmica (se tal coisa pode ter um fim ou um começo). Os membros juniores da Família Átomo também se referem ao Terminus como o "a lata de lixo cósmica", já que aparentemente é constituído de partes de outras realidades. Lascas e pedaços de outros universos fluem pelo vazio do Terminus, todos eles lentamente e inexoravelmente puxados em direção ao Vazio, onde aparentemente eles são aniquilados.

Ainda assim, há vida no Terminus. Em meio ao lixo e destroços de universos rachados e mundos inteiros, alguns ainda parecem ser habitados. Esses mundos sobrevivem como podem, alguns tomados por invasores, outros lançando ataques e conseguindo sobreviver. O Terminus parece contrariar algumas leis da Física, permitindo que mundos em lenta órbita do Vácuo sobrevivam sem o calor e luz das estrelas, adaptando-se ao céu vermelho do Vácuo brilhante. Alguns aliens existiram no Terminus por milênios e já esqueceram há muito tempo seus lares originais.

O Terminus também é o lar várias coisas estranhas, exiladas de seus próprios universos ou de algum modo criadas pela estranha e maleável realidade do lugar. O Terminus é o lar de prisioneiros aliens e exilados, deuses mortos e esquecidos, restos de guerras que destruíram universos muito antes que o nosso tenha nascido, e ruínas deixadas para trás por raças titânicas há muito extintas.

O governante auto-proclamado do Terminus é Lorde Ômega, que comanda um poderoso exército de soldados robôs convertidos à absoluta obediência de sua vontade. Ômega manipula tremendo poder sobre as forças



da entropia e pode proteger mundos do Grande Vácuo, um ato que normalmente lhes dá sua aliança. Ele diz que toda a criação eventualmente cairá ao Terminus, mas ficou impaciente após milhões de anos e desejos acelerarem o processo. Por mais de um milênio, Ômega tem estendido a influência do Terminus e o feito "consumir" outras realidades. Ele tentou fazê-lo com a Terra em várias ocasiões, apenas para ser detido pelos super-heróis da Terra em todas essas vezes.

OMEGADRONES

Nas profundezas do Terminus, em mundos dominados por Ômega, gigantescas fábricas trabalham noite e dia com um propósito: fortalecer os números do exército de Ômega criando Omegadrones. Muitos inicialmente acreditavam que essas fábricas criavam solados artificiais para o Senhor do Terminus, mas, na verdade, eles são criaturas vivas "processadas" para se tornarem Omegadrones.

Quando o trabalho é feito, um Ômegadrone é uma forte figura humanóide vestida numa armadura dos pés à cabeça. Pequenas asas metálicas se projetam das costas do drone, e a armadura Ômegadrone é equipada para deixá-los voarem (mesmo que lenta e burlescamente). Mais temidas são suas lanças de energia, as pontas estalam com energia, que Omegadrones usam para cortar ou disparar em seus alvos, ou para inflingir agonia ao comando de seu mestre.

O processo para se criar um Ômegadrone apaga a mente do alvo e altera o corpo com reseqüenciamento genético e cibernético. O indivíduo é destruído, se tornando mais uma numa interminável série de soldados obedientes que só conhecem a lealdade ao Senhor do Terminus, e voluntariamente lutando ao seu comando.

Omegadrones constituem o grosso das forças de Ômega. Durante a Invasão Terminus, ondas e ondas deles atacaram Freedom City, e não há ninguém que não os conheça agora. Alguns Omegadrones foram deixados para trás quando a invasão falhou. Enquanto os heróis derrotaram a maioria deles, alguns caíam nas mãos de outros criminosos, procurando um caminho de retornarem para casa e um novo mestre para obedecerem. Por um tempo, um Ômegadrone clandestino trabalhou com a máfia de Freedom City até que Antesombra o derrotou e capturou.

OMEGADRONES			**NÍVEL DE PODER 6/CAPANGA 5**		
For 20	**Des 11**	**Con 20**	**Int 7**	**Sab 10**	**Car 8**
Perícias: Intimidar 6 (+5), Notar 2 (+2)					
Feitos: Tolerância, Sem Medo					
Poderes: Dispositivo 4 (armadura, difícil de perder), **Dispositivo 3** (lança de energia, fácil de perder) *Armadura:* **Vôo 3** (80 km/h), **Imunidade 4** (pressão, asfixia, vácuo), **Proteção 3** (Impenetrável), **Super-Sentidos 4** (comunicador com Ômega, visão no escuro, rádio) *Lança de Energia:* **Raio 7** (Poder Alternativo: **Golpe 7**)					
Combate: Ataque +5, Agarrar +10, Dano +5 (desarmado), +7 (lança), Defesa +4, Recuo -5, Iniciativa +0					
Salvamentos: Resistência +8 (+5), Fortitude +5, Reflexos +1, F. Vontade +0					
Habilidades 16 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 2 + Poderes 25 + Combate 18 + Salvamentos 1 = Total 64					

ILHA-X, A CIDADE VIVA

A entidade conhecida como Ilha-X, a Cidade Viva, foi formada após a Invasão Terminus, assim como o membro da Liga Freedom, Dr. Metrópole e o fragmento Recorte. Alguns especulam que a mesma força "elemental urbana" animou e formou todos os três seres, apesar de nenhum deles ter algo a dizer sobre a teoria. A Ilha-X com certeza é a maior, mais poderosa e mais alienígena dos três. Felizmente, ela também é separada da Terra pelo vazio dimensional do Terminus.

A Ilha-X aparentemente é feia da matéria do Terminus, "intrínseca" de alguma maneira desconhecida com a "essência" de Freedom City. Isso faz com que ela lembre o centro de Freedom City. Aparentemente a matéria inerte foi reestruturada, em alguns casos a nível molecular.porém, muito da aparência da Ilha-X revela um interior descaracterizado e até mesmo alienígena. Algumas construções são meras fachadas, conchas vazias por dentro, ou cheias de estruturas mais restantes de órgãos do que arquitetura. Em particular, uma série complexa de túneis se estende pelo "leito" da Ilha-X como uma teia de artérias e veias, conectadas a uma grande câmara central que serve como o "coração" da cidade (ou talvez "cérebro" seja mais preciso).

A Família Átomo descobriu a Ilha-X em seus estudos do Terminus nos anos seguintes à invasão. Primeiramente, parecia ser uma réplica quase perfeita de Freedom City, completa com carros, ônibus e pessoas levando suas vidas diárias. Mais importante, várias das pessoas que vivam lá eram seres humanos reais, inconscientes de que estavam no Terminus afinal.

Ao passarem algum tempo estudando a situação, os Atom descobriram que a cidade estava "viva". Enquanto algumas pessoas vivendo lá eram reais, muitas eram simples réplicas realísticas criadas pela Ilha-X, extensões da própria cidade. Dr. Átomo teoriza que a Ilha-X sente seu propósito por habitação, e que fica incompleta sem habitantes de alguma espécie. Isto é corroborado pela descrição de Dr. Metrópole sobre a Cidade Viva como "solitária". Porém, também parece que a Ilha-X se alimenta as energias psíquicas dos habitantes vivos par se sustentar, como alguma espécie de parasita.

A Família Átomo mostrou aos habitantes humanos da Ilha-X a verdade sobre suas existências e conseguiu superar a Cidade Viva o bastante para transportá-las de volta à Terra. Foi revelado que elas eram pessoas que desapareceram na Invasão Terminus, aparentemente abduzidas ou postas em outra dimensão. Apesar de terem sumido por anos, elas finalmente foram capazes de retornarem a seus entes queridos e vidas reais.

Desde então, a Ilha-X tem feito tentativas — tanto por si só quanto em cooperação com outros — para adquirir novos habitantes.a cidade reuniu uma coleção pequena de aliens do Terminus sob sua "proteção", mas parece ansiar pela vida humana. As ocasionais invasões à dimensão da Terra chamaram a atenção de Dr. Metrópole e da Família Átomo. A Cidade Viva mostra particular antipatia ao Dr. Metrópole. Enquanto o herói de Freedom City é simpático em direção ao suplício da Ilha-X, ele também é extremamente defensor de "sua" cidade e seu povo, e intervém em qualquer tentativa da Ilha-X de abduzir ou interferir com eles.

REPLICANTES

Replicantes têm as mesmas estatísticas de jogo do que as pessoas originais em quem são baseados, exceto pelo fato de serem sintéticos (algo que um exame médico ou uso de certos poderes podem revelar). Eles também são completamente leais à Ilha-X e controlados pelo cérebro central da Cidade Viva. Na maioria do tempo, replicantes operam por si só, mas a Ilha-X pode comandá-los à sua vontade. Você pode usar as estatísticas de jogo dos personagens baseados neste livro e os arquétipos de apoio de **Mutantes & Malfeitores** para replicantes. Mestres podem querer ajustar as estatísticas de alguns replicantes um pouco para refletir sua natureza artificial.

ANTI-CORPOS

Anti-corpos são construtos vagamente humanóides formados da massa externa da própria substância da Ilha-X, usados para repelir invasores e conter ou destruir qualquer um que entre nas funções internas da Cidade Viva. Eles são simplistas em comparação aos replicantes, mas se formam quase instantaneamente, enquanto replicantes demoram tempo para "crescerem".

ANTI-CORPOS					NÍVEL DE PODER 1/CAPANGA 1
For 13	**Des 8**	**Con —**	**Int —**	**Sab 10**	**Car —**
Poderes: Imunidade 30 (Fortitude), **Proteção 2**					
Combate: Ataque +1, Agarrar +2, Dano +1 (desarmado), Defesa +0, Recuo -1, Iniciativa -1					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude —, Reflexos -1, F. Vontade +0					
Habilidades -29 + Perícias 0 + Feitos 0 + Poderes 32 + Combate 2 + Salvamentos 0 = Total 5					

ZONA ZERO

Se o Terminus é um reino de entropia e deterioração, então a Zona Zero é um de êxtase e eterna paralisia, para sempre imutável. É uma dimensão entre dimensões, um reino aparentemente usado por alguns para atravessar dimensões, ou simplesmente guardar coisas e exilar prisioneiros.

A Zona Zero é uma visão interminável de uma névoa branca prateada. A espuma cósmica flui por ela, variando em tamanho de pequenas rochas a pequenos planetas inteiros. A gravidade é estritamente um fenômeno local na Zona Zero; objetos maiores possuem campos gravitacionais maiores, mas de resto as coisas parecem fluir sem direção.

A visão tende a ser limitada, como se mover por um espesso banco de neblina ou uma nuvem interminável. A "névoa" da Zona Zero não é vapor de água real ou alguma nuvem física. De acordo com Dr. Átomo, é na verdade uma "nuvem" de probabilidade; quanto mais distante algo é, menos fixa e certa é a sua localização, então uma "nuvem" de quantum desfaz sua forma. Objetos mais distantes não podem ser vistos por completo.

Isso significa que a experiência do viajante na verdade cria a Zona Zero até certo grau. Aspectos da Zona às vezes respondem a pensamentos, conscientes ou subconscientes, trazendo coisas à vida. Cientistas postulam uma possível conexão entre a Zona Zero e o plano astral ou a dimensão onírica.

No passado, a Zona Zero foi usada como lugar de exílio e confinamento. Centurião baniu Superior para cá anos atrás, e a Liga Freedom também baniu a duplicata "Alfa-Centurião" de Ômega para a Zona Zero. Raças alienígenas (algumas mortas há muito tempo) também usavam a Zona Zero como prisão, ou simplesmente depósito de lixo. Já que a Zona é influenciada pelo pensamento, ela pode se tornar "céu" ou "inferno" a partir do próprio exilado, dependendo dos fatores como força de vontade e durabilidade do exílio. Visitantes encontraram alguns "bolsões" de realidade dentro da Zona Zero formados dessa maneira.

CAPÍTULO 5: AMIGOS DE FREEDOM

Freedom City já foi chamada de "a cidade dos heróis", lar de mais super-heróis do mundo que qualquer outro lugar. Enquanto alguns têm dito que esses combatentes do crime fantasiados aumentaram os perigos de Freedom City com sua presença — saindo da lei e atraindo a atenção de suas contrapartes criminosas — poucos podem negar que os heróis de Freedom City a salvaram, e ao mundo, incontáveis vezes. Os heróis descritos neste capítulo são parte da era moderna dos super-heróis, apesar de vários deles terem raízes nas eras passadas. Agora os heróis de Freedom City podem esperar pelos seus heróis para aumentar seus números.

Este capítulo detalha as três principais equipes de super-heróis em Freedom City — a Liga Freedom, a Família Átomo e a Nova Geração — seguidas de alguns heróis solo em atividade na cidade.

A LIGA FREEDOM

A Liga Freedom é a melhor equipe de super-heróis de Freedom City e do mundo, e tem sido por décadas. A atual equipe é tecnicamente a terceira encarnação da Liga Freedom, e a maior de longe de qualquer um dos times anteriores.

A Liga Freedom original foi fundada após a tentativa do deus grego Hades tentar invadir Freedom City com um exércitos de morto-vivos visando atacar Dédalo e fazer parte de um plano para a dominação do mundo dos vivos. Um grupo de heróis, incluindo Dédalo, Centurião, a segunda Lady Liberdade, Pseudo e o segundo Arqueiro, se uniram para deter os planos de Hades. Eles decidiram continuar juntos como um grupo, usando uma mansão no centro possuída por Flecther Beaumont (o primeiro Arqueiro) como sua base. Durante os anos 60 e 70, eles lutaram contra várias ameaças, e se tornaram conhecidos como os maiores heróis do mundo.

A Liga começou a se desfazer nos anos 70, com alguns membros partindo dela. Corvo se aposentou do super-heroísmo devido a ferimentos sofridos na luta contra Dr. Pecado. Os poderes de Lady Liberdade começaram a sumir. Vingador Negro parou após várias disputas sobre o foco da Liga. Escaravelho morreu salvando a Liga dos Descendentes de Sobek. Dédalo, cheio de batalhas intermináveis, decidiu deixar a Terra para explorar as estrelas.

Nos anos 80, o corpo da Liga havia diminuído. Esforços foram feitos para somar novos heróis ao time, mas eram muito jovens, e pouco experientes. Eles nem sempre se davam muito bem com heróis mais velhos como o Centurião. A performance do grupo sofria, e os membros da Liga Halogênio e Tectônico morreram lutando contra os Katanarquistas. Diante do crescente problema de desconfiança dos super-heróis, Centurião decompôs a Liga Freedom, para prevenir mais mortes em sua consciência.

Quando as forças de Ômega invadiram Freedom City em 1993, alguns antigos membros da Liga Freedom se reuniram com novos heróis para ajudar a lutar contra a invasão. Após a derrota de Ômega e da morte do Centurião, esses heróis decidiram reviver a Liga Freedom. Eles construíram o Saguão Freedom no local da antiga Mansão Beaumont no centro de Freedom, e logo a Liga Freedom estava novamente renovada como os maiores defensores da paz e justiça do mundo.

Outra invasão mudaria o caráter da liga. O ex-integrante da Liga, Pseudo, veio à Terra para avisar de uma invasão de sua raça, os Grue. Ele teve a ajuda de Maria Montoya, nova Amazona Estelar da Terra. Reunindo os heróis da Terra, a Liga Freedom foi capaz de arruinar os infiltradores na Terra que tentavam enfraquecer as defesas e ajudar uma invasão de uma frota alienígena por tempo o suficiente para que um grupo de psíquicos e místicos derrotassem a Meta-Mente Grue, a vitória foi por pouco e a invasão poderia muito bem ter tido sucesso não fosse a intervenção de Pseudo.

Então a Liga decidiu expandir suas operações. Dédalo, Pseudo e Amazona Estelar, com a ajuda de outros membros da Liga, construíram um satélite orbital de base para a equipe e a Liga enviaria convites para heróis de todo o mundo para se juntarem a eles. A Liga Freedom não operaria mais apenas em Freedom City. Ao invés disso, eles protegeria o mundo de qualquer ameaça, monitorando a situação bem do alto, a primeira linha de defesa da Terra.

O FAROL

O Farol é a base principal da Liga Freedom, um satélite auto-sustentável na alta órbita da Terra, acessível por nave espacial ou "teleportais" especiais da Terra. Isso oferece o Farol de considerável segurança além de torná-lo a primeira linha de defesa da Terra contra qualquer perigo do espaço sideral.

O Faro foi projetado por Dédalo, baseado em projetos que os Cavaleiros Estelares usam em instalações siderais e no profundo espaço, e incrementado com tecnologias que Dédalo estudou durante seus anos no espaço. A Liga Freedom o fundou e construiu usando seus recursos (incluindo as fortunas pessoais de Dédalo, Corvo e Arqueiro). A Liga se aplicou e recebeu permissão dos EUA e da UNISON para operar o Farol da órbita da Terra, apesar da aprovação das nações do mundo ter sido quase unânime.

O satélite cilíndrico tem vários deques, incluindo um hangar para as espaçonaves Pégaso, uma plataforma de observação (com espetacular vista da Terra), dormitórios para membros da Liga que fiquem a bordo, corredor geral, ginásio, laboratórios e enfermaria. O centro de controle principal inclui instalações para vigiar a Terra.

O Farol tem um núcleo de fusão suprido com coletores de energia solar em sua superfície exterior. Seus sistemas são mantidos por um sofisticado computador principal, contendo o extenso arquivo de casos da Liga Freedom. A plataforma de comando tem um teleportal, capaz de instantaneamente transportar passageiros para qualquer portal na Terra. A Liga tem teleportais nas maiores capitais do mundo e grandes cidades. O teleportal de Freedom City fica localizado no Saguão Freedom, que é usado como a "embaixada"

O FAROL — QUARTEL GENERAL

Tamanho: Colossal, *Resistência:* 20, *Fatores:* Simulador de Combate, Comunicações, Computador, Sistema de Defesas, Sistema de Prevenção de Incêndios, Ginásio, Hangar, Celas de Contenção, Enfermaria, Isolado, Laboratório, Espaço Vivencial, Sistema de Energia, Sistema de Segurança, Teleporte 10 (Terra para a Lua, Afeta Outros, Limitado a outros locais de teleporte).

Custo: 32 pontos de equipamento



local da Liga e base na cidade.

VEÍCULOS

A Liga Freedom faz uso de dois tipos principais de veículos, projetados para viagens longas e curtas.

Para viagens curtas, a Liga tem várias sky-bikes, "trenós" anti-gravidade capazes de carregar duas pessoas. As sky-bikes usam o mesmo sistema de propulsão que a armadura de Dédalo, fazendo-as velozes e virtualmente silenciosas. Sky-bikes são mantidas em instalações na Terra, como o Saguão Freedom.

SKY-BIKE VEÍCULO

Força 20, Velocidade 4 (ar, 160 km/h), Defesa 10, Resistência 5, Tamanho M

Custo: 10 pontos de equipamento

Para viagens longas, a Liga usa várias espaçonaves Pégaso, projetadas e construídas por Dédalo. O Pégaso é uma fina aeronave capaz de altas velocidades na atmosfera e equipada com transmissão estelar que a permite viajar em alta velocidade no espaço. Ela também é capaz de pousar e decolar verticalmente.

ESPAÇONAVE PÉGASO VEÍCULO

Força 65, Velocidade 9 (ar, 8.000 km/h), Viagem Espacial 5, Defesa 6, Resistência 13, Tamanho G

Custo: 30 pontos de equipamento

SAGUÃO FREEDOM

A base original da Liga Freedom era uma mansão da virada do século possuída pela família Beaumont no entro de Freedom City. Durante os anos 40 e 50, ela serviu como quartel general a Liga da Liberdade. Flecther Beaumont a ofereceu para a nova Liga Freedom como seu quartel general. A mansão foi destruída durante a Invasão Terminus. Dédalo projetou uma nova base para a equipe, construída usando incrivelmente avançados materiais e técnicas de construção que o mestre inventor desenvolveu ao longo dos anos e pago com a considerável fortuna de Dédalo. A nova base foi batizada de Saguão Freedom.

O Saguão Freedom consiste em quatro níveis andares e dois níveis subterrâneos. Apenas o projeto do andar térreo da base (que é bem aberto ao público) é bem conhecido. O restante da construção é mantido em relativo segredo como medida de segurança.

NÍVEL UM

O andar térreo do Saguão Freedom apresenta as instalações públicas da Liga Freedom. Consiste principalmente num lobby e área de recepção aberta ao público e "montado" em volta de uma robô recepcionista chamada "Cynthia". Apesar de artificialmente inteligente, Cynthia não é realmente sensível, mas é vivencial o bastante para enganar visitantes casuais fazendo-os acreditar que é uma pessoa real e viva. Use o arquétipo recepcionista para Cynthia, mas sem nível de Constituição e Imunidade 30 (Fortitude) devido à sua natureza robótica.

O primeiro nível do Saguão Freedom também apresenta uma sala de conferências pública e a sala de troféus e museu da Liga, apresentado telas de seus casos e outros itens remetentes à Liga original.

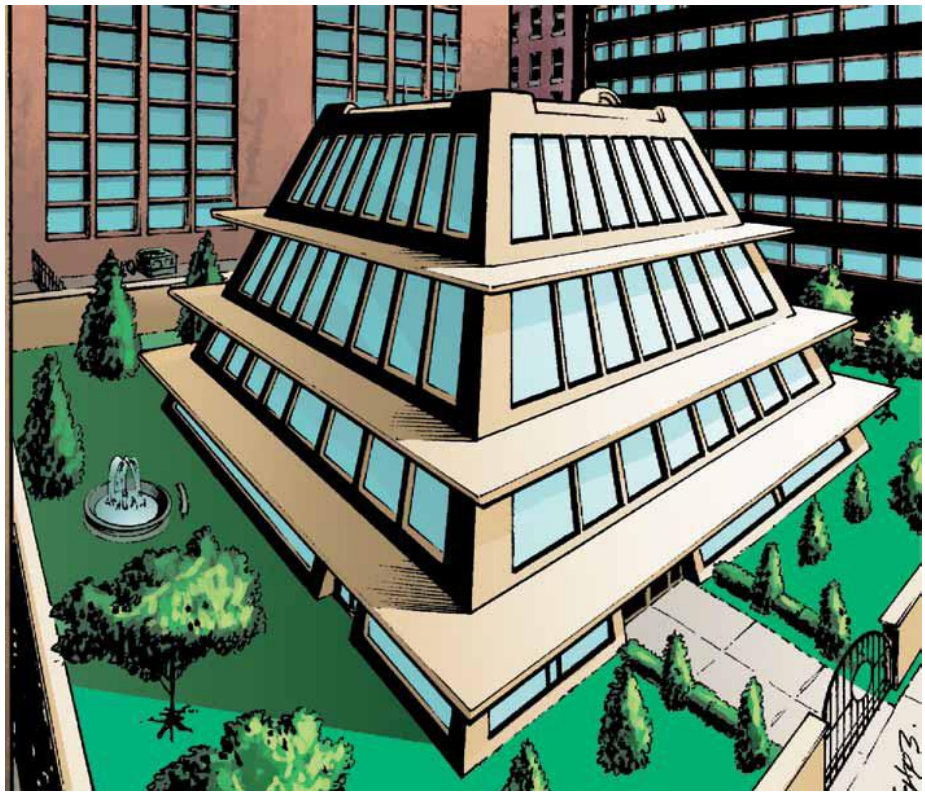
Três elevadores levam os passageiros aos outros andares. Eles são operados por chaves apenas por membros da Liga Freedom ou visitantes designados. Superar as travas de segurança é um teste de Desativar Dispositivo CD 30.

SEGUNDO ANDAR

O segundo andar do Saguão Freedom contém as principais áreas de trabalho da Liga Freedom, incluindo a sala de encontros particulares da equipe, centro de monitores, biblioteca e instalações relacionadas. O teleportal ao Farol é localizado neste andar também. Esta também é uma área onde a Liga entretém visitantes com acesso permitido para áreas mais privadas da base, e os alojamentos para qualquer visitante que queira ficar no Saguão Freedom.

TERCEIRO ANDAR

O terceiro andar é um espaço vivencial para membros da Liga e seus dependentes. Os Gardener (Capitão Trovão, sua esposa e filho), Dédalo e Johnny Foguete vivem todo o tempo no Saguão Freedom (apesar de Dédalo ter também algumas outras casas espalhadas pelo mundo).



Os outros membros da Liga apenas vivem no Saguão Freedom por curtos períodos de tempo, normalmente quando as circunstâncias os previnem de retornar para casa enquanto trabalham. Dr. Metrópole ostensivamente "vive" no Saguão Freedom, mas o Espírito da Cidade normalmente está em algum outro lugar de Freedom City, aparecendo na base da Liga quando necessário.

QUARTO ANDAR

O mais elevado andar do Saguão Freedom contém as instalações do hangar (conectado a uma plataforma hidráulica à plataforma de pouso no teto), juntamente com oficinas mecânicas. A Liga Freedom guarda seus veículos e equipamentos relacionados aqui quando estão em uso.

SUB-NÍVEL UM

O alicerce do Saguão Freedom é especialmente reforçado e projetado para uso como sobressalente para as instalações acima, caso algo aconteça a elas. Existem salas de emergência para mem-

bros a Liga e suas famílias, juntamente com laboratório médico e enfermaria do Saguão Freedom. O nível subterrâneo tem estoques de comida e outros suprimentos.

SUB-NÍVEL DOIS

O mais baixo andar do Saguão Freedom contém os sistemas de energia, uma avançada plataforma geotérmica projetada por Dédalo. Ela oferece toda a energia que o Saguão Freedom requer, suprido por coletores solares e baterias sobressalentes. O sub-nível guarda a "sala de destroços" da Liga, suada para exercícios de treinamento, e celas de contenção projetadas temporariamente conter criminosos até que possam ser mandados às autoridades.

SAGUÃO FREEDOM — BASE DE OPERAÇÕES

Tamanho: Grande, *Resistência*: 15, *Fatores:* Simulador de Combate, Comunicações, Computador, Oculto, Sistema de Defesa, Sistema de Prevenção de Incêndio, Ginásio, Hangar, Celas de Contenção, Enfermaria, Laboratório, Espaço Vivencial, Sistema de Energia, Sistema de Segurança

Custo: 18 pontos de equipamento

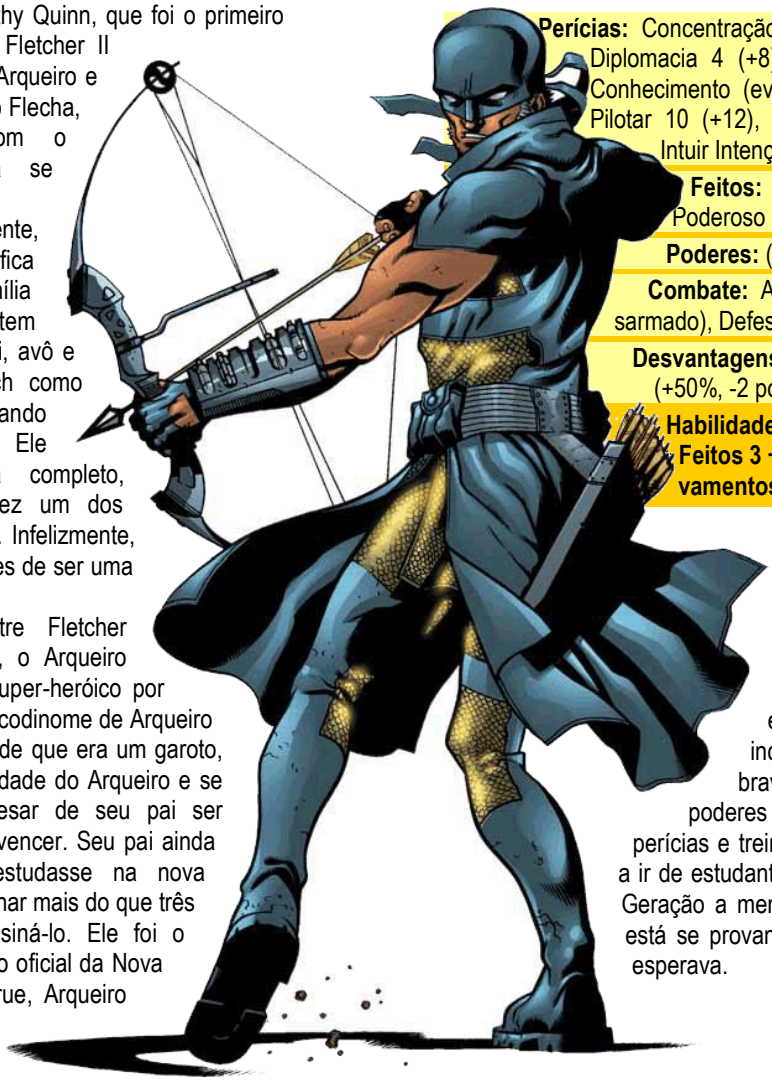
ARQUEIRO — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Raymond "Ray" Gardener	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Super-herói
Base: Freedom City	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 95 kg	**Cabelo:** Branco

O quarto a carregar o manto do Arqueiro, Fletcher Beaumont III ("Fletch" para os amigos) vem de uma linhagem de heróis. Seu avô e nome de origem foi o Arqueiro original nos anos 40 e fundador da Liga da Liberdade. O pai de Fletch serviu como segundo Flecha sob a orientação do Arqueiro, Timothy Quinn, que foi o primeiro Flecha e segundo Arqueiro. Fletcher II também se tornou o terceiro Arqueiro e treinou Ethan Keller, o terceiro Flecha, mas seus problemas com o alcoolismo o forçaram a se aposentar em desgraça.

Apesar desse inconveniente, o nome do Arqueiro significa muito para a cidade a família Beaumont, então Fletch tem muito pelo que viver. Seu pai, avô e "tio Tim" ensinaram a Fletch como manusear um arco desde quando ele tinha idade para isso. Ele cresceu como um atleta completo, estudante inteligente e talvez um dos maiores arqueiros da história. Infelizmente, Fletch não teve muitas chances de ser uma criança.

Após a separação entre Fletcher Beaumont II e Ethan Keller, o Arqueiro esteve ausente do cenário super-heróico por algum tempo. Keller adotou o codinome de Arqueiro e formou a Ops FORCE. Desde que era um garoto, Fletch quis restaurar a integridade do Arqueiro e se provar digno do nome. Apesar de seu pai ser inicialmente relutante, Fletch vencer. Seu pai ainda insistiu para que Fletch estudasse na nova Academia Claremont para treinar mais do que três velhos arqueiros podiam ensiná-lo. Ele foi o estudante astro lá e "líder" não oficial da Nova Geração. Após a Invasão Grue, Arqueiro se formou na Claremont e se juntou à Liga Freedom integralmente.



FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+14	+2	+4	+1	+1	+4
38/14	14	18	12	13	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+14	+8	+5	+7

Perícias: Concentração 4 (+5), Ofício (eletrônica) 4 (+5), Diplomacia 4 (+8), Dirigir 4 (+6), Intimidar 8 (+12), Conhecimento (eventos atuais) 4 (+5), Notar 6 (+7), Pilotar 10 (+12), Profissão (piloto de testes) 8 (+9), Intuir Intenção 6 (+7), Sobrevivência 2 (+3)

Feitos: Equipamento, Liderança, Ataque Poderoso

Poderes: (NT.: Dados inexistentes no livro)

Combate: Ataque +10, Agarrar +30, Dano +14 sarmado), Defesa +10, Recuo -12, Iniciativa +2

Desvantagens: Vulnerável a Drenar Poderes (+50%, -2 pontos)

Habilidades 33 + Perícias 15 (60 graduações) Feitos 3 + Poderes 116 + Combate 40 + Salvamentos 13 = Total 148

Arqueiro é calmo, confiante e centrado. Ele tem treinado como um herói desde que pode se lembrar, logo, ele realmente não conhece nenhum outro tipo de vida. Ele é um líder natural com atitude empenhada e comportamento que incentiva ao respeito. Ele enfrenta bravamente poderosos super-vilões sem poderes reais além de suas consideráveis perícias e treinamento. Ele ainda está se ajustando a ir de estudante astro da Claremont e líder da Nova Geração a membro caçula da Liga Freedom, o que está se provando um pouco mais difícil do que ele esperava.

CAPITÃO TROVÃO

NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+14	+2	+4	+1	+1	+4
38/14	14	18	12	13	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+14	+8	+5	+7

Perícias: Concentração 4 (+5), Ofício (eletrônica) 4 (+5), Diplomacia 4 (+8), Dirigir 4 (+6), Intimidar 8 (+12), Conhecimento (eventos atuais) 4 (+5), Notar 6 (+7), Pilotar 10 (+12), Profissão (piloto de testes) 8 (+9), Intuir Intenção 6 (+7), Sobrevivência 2 (+3)

Feitos: Equipamento, Liderança, Ataque Poderoso

Poderes: (NT.: Dados inexistentes no livro)

Combate: Ataque +10, Agarrar +30, Dano +14 (desarmado), Defesa +10, Recuo -12, Iniciativa +2

Desvantagens: Vulnerável a Drenar Pode res (+50%, -2 pontos)

Habilidades 33 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 3 + Poderes 116 + Combate 40 + Salvamentos 13 = Total 148

Nome Real: Raymond "Ray" Gardener

Identidade: Pública | **Ocupação:** Super-herói

Base: Freedom City | **Afiliação:** Liga Freedom

Altura: 1,56 m | **Olhos:** Azuis

Peso: 95 kg | **Cabelo:** Branco



Anos atrás, Ray Gardener trabalhava como piloto de testes para a Nolan Aeronáutica. Recém-saído de uma licença da Força Aérea, Gardener tinha uma reputação de ser um piloto audaz e ousado. Ele certamente chamou a atenção da secretária de seu chefe, Nancy Dumont. Ray estava testando o novo jato supersônico X-14 da Nolan quando encontrou algum tipo de turbulência atmosférica incomum. Uma poderosa tempestade surgiu do nada e cercou a aeronave. Ray lutou para manter o controle enquanto ventos ao nível de furacões e relâmpagos bramiam ao seu redor. Ele quase conseguiu sair da tempestade quando uma série de relâmpagos atingiu a cabine do piloto. O X-14 caiu no deserto do sudoeste americano.

Miraculosamente, Gardener caminhou para fora do local da colisão sem um arranhão; ele disse que conseguiu sair do jato antes que colidisse, e manteve as razões para sua incrível sobrevivência em segredo. Na verdade, o corpo de Ray se fundiu ao poder das descargas elétricas dos relâmpagos, sobrecarregado com tremenda força e resistência a ferimentos. Ele também podia gerar e produzir eletricidade.

Enquanto Ray experimentava seus novos poderes, a fonte da misteriosa tempestade se fez conhecida. Dr. Sebastian Stratos, ex-empregado do setor de Pesquisas e Desenvolvimento da Nolan Aeronáutica, anunciou ter um dispositivo de controle do clima e arruinaria o tráfego aéreo internacional a menos que recebesse uma enorme quantidade de dinheiro. Criando o uniforme e identidade de Capitão Trovão, Ray usou seus novos poderes para rastrear Stratos para o seu covil no deserto e acabar com o plano do cientista louco. Dr. Stratos escapou para a condicional eventualmente e se tornou um dos maiores inimigos do Capitão Trovão.

Por anos, Capitão Trovão combateu o crime e ajudou vítimas de desastres ao redor do sudoeste americano. Ele manteve sua identidade secreta como Ray Gardener, e um depois de receber seus poderes, ele contou à sua namorada, Nancy Dumont, a verdade quando ele a pediu para se casar com ele. Seu filho, Ray Jr, nasceu pouco mais de um ano depois. Capitão Trovão foi um dos heróis que viajou o país para ajudar a repelir a invasão de Ômega a Freedom City. Em seguida, ele se tornou membro da nova Liga Freedom e seu líder efetivo.

Alguns anos depois, Dr. Stratos capturou Capitão Trovão drenando seus poderes elétricos. Mantendo-o preso, Stratos revelou a identidade secreta de Capitão Trovão numa transmissão televisiva ao vivo, garantindo que ninguém perderia a humilhação de seu odiado inimigo. Apesar do Capitão ter escapado da armadilha de Stratos pouco depois, ele não podia desfazer o dano à sua vida pessoal. Ele e sua família eventualmente se mudaram para Freedom City, e Ray se tornou o Capitão Trovão integralmente.

Capitão Trovão tem exercido seu papel como "conselheiro mestre" e líder da Liga Freedom. Sua esposa Nancy é a administradora do grupo, e eficientemente cuida das operações cotidianas. Os super-poderes mutantes de Ray Jr lhe garantiram um lugar na Academia Claremont como Raio.

DÉDALO

NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Dédalo	**Ocupação:** Inventor, super-herói
Identidade: Secreta, mas muitos não sabem que Dédalo é uma figura mítica	
Base: Freedom City	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 95 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+10	+2	+3	+10	+4	+1
30/10	14	16	30	18	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+13/+3*	+12	+5	+8

* Sem armadura

Feitos: Foco em ataque (à distância), Memória Eidética, Equipamento, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Faz Tudo, Plano Genial

Poderes: **Dispositivo 19** (traje de combate, difícil de perder), **Imunidade 3** (envelhecimento, doença, veneno), **Regeneração 2** Ressurreição 1/dia, Crescimento de Membros)
Traje de Combate: **Raio 10** (força gravitacional, *Poder Alternativo:* **Prender 10**), **Força Aumentada 20, Vôo 5** (400 km/h), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 10** (Impenetrável), **Super-Sentidos 5** (rádio, visão de raios-X), **Super-Força 5** (24 tons.)

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Agarrar +25, Dano +10 (desarmado), +10 (raio), Defesa + 8, Recuo -11, Iniciativa +2

Habilidades 33 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 3 + Poderes 116 + Combate 40 + Salvamentos 13 = Total 1 48



Para muitas pessoas, Dédalo é um dos mais brilhantes cientistas e inventores, mas poucos conhecem seu segredo. Dédalo não é meramente batizado pelo ícone da mitologia grega — ele é o original. Ele foi um grande inventor na Grécia antiga, tão grande que atraiu a atenção de Minos, rei de Creta. Minos contratou Dédalo para construir um labirinto inescapável para aprisionar o monstruoso Minotauro. Mas quando Dédalo completou sua obra, Minos o aprisionou e seu filho, Ícaro, para que nunca revelassem os segredos do labirinto para o mundo externo.

Dédalo fabricou dois pares de asas a partir de penas e cera para permitir que ele e seu filho escapassem. Infelizmente, Ícaro ignorou os conselhos de seu pai para não voar muito alto. Quando o fez, a cera de suas asas derreteram e Ícaro caiu no mar. Dédalo procurou por seu filho em vão, até que foi forçado a voar sozinho. Os deuses concederam a Dédalo a imortalidade como compensação pela crueldade de Minos e a perda de Ícaro. Ele recusou a oferta, mas os deuses não revogavam um presente uma vez que ele seja dado.

Então Dédalo vagou pelo mundo por séculos, encontrando propósito em seus estudos e trabalhos. Ele encontrou e aprendeu dos grandes filósofos e cientistas do mundo antigo e seguiu a ascensão e queda da civilização. Por todo o tempo, ele evitava ficar muito num só lugar, para que não desistisse de sua verdadeira natureza. Dédalo quase sempre passava muito tempo sozinho em seu trabalho, isolado por décadas às vezes. Os séculos pareciam passar cada vez mais rápido.

Ao longo dos séculos, Dédalo às vezes se lembrava da lição que Ícaro inadvertidamente o ensinou: a tecnologia era perigosa nas mãos erradas. A humanidade continuava a provar esta máxima ao longo dos anos, enquanto desenvolviam cada vez mais novos e inventivos meios de se destruírem. Ainda assim, as pessoas desenvolviam tecnologias para melhorar a vida, prevenindo que seu cinismo se tornasse intolerável. As próprias obras de Dédalo também impulsionavam a sociedade, apesar da história os atribuírem a Albertus Magnus, Paracelsus, DaVinci, Newton e outros.

No século 20, Dédalo se tornou fascinado e preocupado com o progresso da humanidade. Após a destruição nuclear de Hiroshima e Nagazaki, ele decidiu que precisava agir abertamente. Ele passou anos projetando um traje de armadura equipado com várias armas e começou a usá-la para lutar contra o crime. Ele particularmente escolhia criminosos que abusavam da ciência e tecnologia para ganhos pessoais. Quando seu antigo adversário, o deus grego Hades invadiu Freedom City, Dédalo ajudou vários heróis a deter seu plano. O antigo inventor tornado aventureiro se tornou um membro fundador da Liga Freedom.

DR. METRÓPOLE

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+1	+10	+4	+4	+0
18	12	30	18	18	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+14	+10	+4	+10

Perícias: Ofício (estrutural) 16(+20), Desativar Dispositivo 8 (+12), Intimidar 6 (+6), Conhecimento (eventos atuais) 8 (+12), Intuir Intenção 8 (+12), Furtividade 6 (+7)

Feitos: Duro de Matar

Poderes: Animar Objetos 11 (Limitado a materiais urbanos, Poderes Alternativos: **Prender 11, Telecinesia 11** [Alcance: Percepção, Limitado a materiais urbanos]), **Densidade 4** (massa x 2, Força +8, **Imóvel 1, Proteção 2** [Impenetrável], **Super-Força 1** (Permanente, Inata), **ESP 9** (todos os sentidos, Limitado a áreas urbanas), **Vôo 1** (16 km/h, Limitado a áreas urbanas), **Imunidade 12** (envelhecimento, suporte vital, sono, fome), **Escudo Mental 5, Proteção 2** (Impenetrável), **Regeneração 6** (machucado e ferido, 1/5 minutos, incapacitado, 1/hora, Crescimento de Membros, Fonte: áreas urbanas), **Super-Movimento 3** (permear, Limitado a materiais urbanos), **Super-Sentidos 1** (rádio), **Teleporte** (275 m / qualquer lugar da Terra, Meio: áreas urbanas)

Combate: Ataque +10, Agarrar +15, Dano +4 (desarmado), Defesa +8, Recuo -10, Iniciativa +1

Desvantagens: Fraqueza: (ambientes não urbanos, -1 Con por 20 minutos)

Habilidades 38 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 1 + Poderes 103 + Combate 36 + Salvamentos 9 – Desvantagens 3 = Total 197



Nome Real: Metrópole (“Doutor” é honorário)	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Espírito Guardião das Cidades
Base: Freedom City	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Verdes (vidro)
Peso: 180 kg	**Cabelo:** Nenhum

De onde ele veio é um mistério, assim como o que está fazendo aqui. Se ele tem as respostas, ele não as está oferecendo. Ainda assim, Dr. Metrópole é o herói com talvez o maiores laços com Freedom City, e leva a proteção de seu lar muito a sério.

Dr. Metrópole apareceu pela primeira vez após o ataque de Ômega a Freedom City. Enquanto trabalhadores do resgate e o pessoal militar andavam em meio a escombros procurando por sobreviventes e calculando danos, um grupo deles viu uma figura humanóide se erguer dos destroços. Seu corpo era feito de concreto e metal, a própria substância dos materiais à sua volta. Ele olhou para eles e disse: “Eu sou Metrópole.” Apesar de não oferecer maiores explicações, a misteriosa figura concordou em falar com representantes do governo.

Apesar de não responder perguntas a respeito de suas origens, a entidade urbana queria ajudar Freedom City. Ele começou a trabalhar com os cientistas e operários de resgate investigando os efeitos da Invasão Terminus à cidade. Em troca, eles o estudaram, e eventualmente o batizaram de “Dr. Metrópole”, um nome que aceitou como seu. Sua habilidade de se “conectar” com o ambiente urbano o permitia sentir coisas pela área, então ele direcionou o pessoal de emergência aos feridos e longe de instabilidades perigosas. Ele também podia controlar e moldar a estrutura material da cidade à vontade, ajudando a reerguer edifícios danificados, reparando canos de água rompidos e restaurando ruas para permitir acesso a veículos de emergência onde eram mais necessários.

Quando o trabalho acabou, Dr. Metrópole ajudou a fazer o sonho do prefeito O’Connor de uma nova Freedom City em realidade. Com a ajuda de Dr. Metrópole e Dédalo, o dano à cidade foi reparado em tempo recorde. Como um resultado direto dos poderes e esforços de Dr. Metrópole, Freedom atualmente exibe uma arquitetura sem igual no mundo e uma infra-estrutura que inveja as cidades de todo lugar.

Dr. Metrópole aceitou um lugar na Liga Freedom como maneira de ajudar ativamente a proteger sua cidade natal. Alguns integrantes da Liga acreditam que ele também está à procura de amigos que o compreendam, o que foi provado ser parcialmente verdade. Desde então, Dr. Metrópole conquistou a confiança e respeito de seus aliados, alguns deles tentam arduamente alcançar a alma gentil e artística que sentem por trás de seu frio exterior.

Alguns descreveram Dr. Metrópole como um “espírito da cidade”. Seu corpo inumano é uma forma amálgama de concreto, metal e vidro. Em todos os sentidos, ele não deveria nem mesmo ser capaz de se mexer, muito menos pensar ou falar, mas ele o faz. Ele ignora preocupação humanas, sem necessidade de respirar, comer ou dormir, e seu corpo é incrivelmente forte e resistente. Quando é danificado, Dr. Metrópole pode rapidamente se “consertar” usando seus poderes, retirando matéria dos materiais à sua volta, se necessário.

Dr. Metrópole pode se “fundir” a qualquer estrutura urbana, seu corpo passando inofensivamente por ela e desaparecendo. Enquanto fundido à cidade, ele pode sentir qualquer problema em andamento que ponha a cidade em risco (rastreando radiação, sentindo o uso de poderes super-humanos, ou até mesmo ouvindo um som em particular) e conserta o local do problema. Ele também tem uma poderosa empatia com cidades, Freedom City em particular. Ele pode sentir coisas que aconteçam pela cidade, às vezes na forma de visões, mas normalmente com vagas premonições de eventos importantes.

Ele pode dobrar a estrutura física de uma cidade à sua vontade, animando e remodelando partes dela. Ao comando de Dr. Metrópole,

postes caem sobre fugitivos em fuga; ruas se agitam e pulam como ondas; cacos de janelas quebradas falham em tocar pedestres inocentes; e calçadas criam mãos para segurar oponentes. Não importa o que aconteça, Dr. Metrópole garante que tudo volte ao normal, ao menos em termos de status físico da cidade. Se não fosse pela sua presença, o Departamento de Obras Públicas de Freedom city precisaria de quatro vezes de seu pessoal ativo para agüentar os danos que a cidade sofre.

JOHNNY ROCKET

NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: John "Johnny" Wade	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Super-herói
Base: Freedom City	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 75 kg	**Cabelo:** Louro

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+2	+1	+1	+3
12	16	14	12	12	16

* Surpreso

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+4/+2*	+6	+13	+4

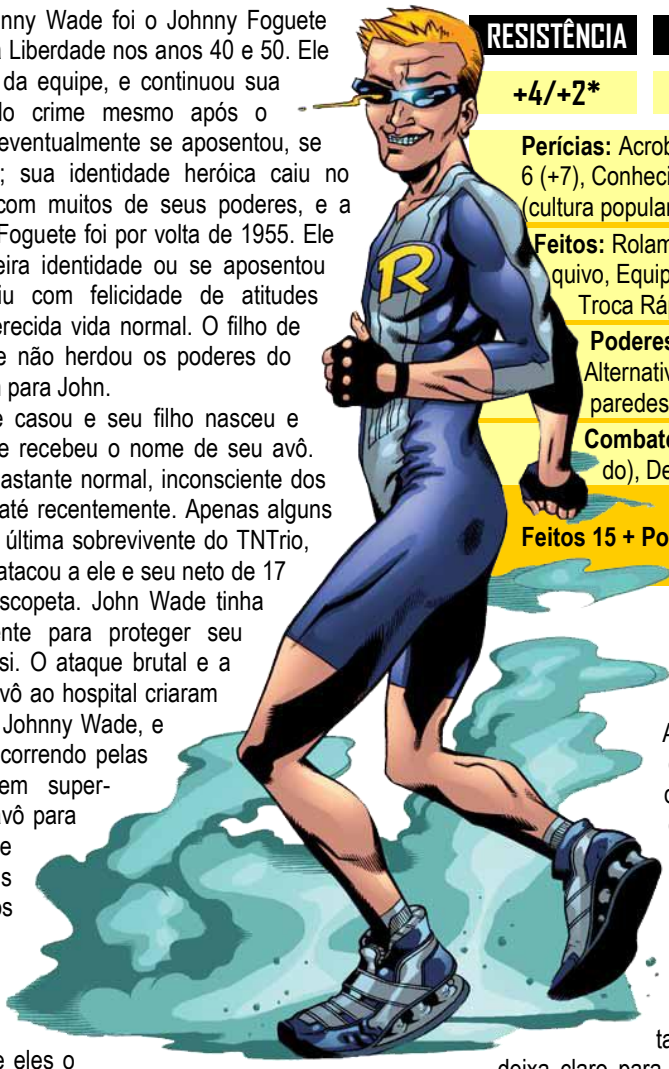
Perícias: Acrobacias 6 (+9), Blefar 6 (+8), Desativar Dispositivo 6 (+7), Conhecimento (eventos atuais) 4 (+5), Conhecimento (cultura popular) 4 (+5), Notar 6 (+7), Procurar 8 (+9)

Feitos: Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 6, Alvo Esquivo, Equipamento, Evasão, De Pé, Ação em Movimento, Troca Rápida, Provocar

Poderes: Super-Velocidade 10 (16.000 km/h, Poderes Alternativos: **Controle do Ar 10, Golpe 10**, Correr em paredes, Correr na água)

Combate: Ataque +9, Agarrar +10, Dano + 10 (desarmado), Defesa +16 (+5 Surpreso), Recuo -2, Iniciativa +43

Habilidades 22+ Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 15 + Poderes 53 + xombate 38 + Salvamentos 19 = Total 155



O avô e homônimo de Johnny Wade foi o Johnny Foguete original, membro da Liga da Liberdade nos anos 40 e 50. Ele era o mais jovem membro da equipe, e continuou sua carreira de combatente do crime mesmo após o rompimento da Liga. John eventualmente se aposentou, se casou e criou seus filhos; sua identidade heróica caiu no esquecimento juntamente com muitos de seus poderes, e a última aventura de Johnny Foguete foi por volta de 1955. Ele nunca revelou sua verdadeira identidade ou se aposentou "oficialmente", mas desistiu com felicidade de atitudes super-heróicas por uma merecida vida normal. O filho de John, Jacob aparentemente não herdou os poderes do pai, o que estava muito bem para John.

Jake Wade também se casou e seu filho nasceu e cresceu em Freedom City e recebeu o nome de seu avô. Johnny teve uma infância bastante normal, inconsciente dos feitos heróicos de seu avô até recentemente. Apenas alguns anos atrás, Sonny Farris, a última sobrevivente do TNTrio, rastreou Johnny Foguete e atacou a ele e seu neto de 17 anos de idade com uma escopeta. John Wade tinha super-velocidade o suficiente para proteger seu neto, mas não muita para si. O ataque brutal e a necessidade de levar seu avô ao hospital criaram um surto de adrenalina em Johnny Wade, e repentinamente ele estava correndo pelas ruas de Freedom City em super-velocidade! Ele levou seu avô para a sala de emergência e imediatamente usou seus poderes recém-descobertos para capturar Sonny Farris.

Não demorou muito para que o novo Johnny Foguete chamasse a atenção da Liga Freedom e eles o pediram para se juntar ao grupo. Johnny aceitou quase imediatamente, como de praxe. Ele não se incomodou com uma identidade secreta, já que sua face real já era exibida nas telas de TV e jornais de todo o país por sua captura de Sonny Farris. Infelizmente, isso o levou a problemas quando outro segredo de Johnny surgiu.

A mídia entrou em polvorosa quando um ex-namorado do integrante da Liga Freedom revelou que Johnny era gay, e ofereceu fotografias que foram espalhadas por tablóides no mundo inteiro. Ao invés de negar, Johnny veio a público em várias entrevistas. Apesar disso ter desandado ao nível de um desastre em suas relações públicas, ainda existem vozes conservadoras pedindo a remoção de Johnny Foguete da Liga Freedom e taxando-o como "má influência".

O incondicional apoio do avô de Johnny e seus colegas de equipe — incluindo o normalmente conservador Capitão Trovão — tem sido de grande ajuda para o jovem herói, tanto pessoal quanto publicamente. John Wade deixa claro para todos que podem ouvir que está tremendamente orgulhoso de seu neto, e o considera um sucessor digno. Os outros integrantes da Liga expressam respeito pelo seu colega de equipe e condenam qualquer preconceito contra ele. Numa rara demonstração de providência, Johnny não morde a isca de qualquer pergunta controversa, dizendo apenas, "Estou só fazendo o que posso para ajudar as pessoas".

LADY LIBERDADE

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+10	+3	+2	+1	+3	+4
30/14	16	14	12	17	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12	+8	+6	+11

Perícias: Concentração 8 (+11), Diplomacia 8 (+12), Conhecimento (cívica) 11 (+12), Conhecimento (história) 5 (+6), Línguas 1 (Espanhol), Notar 6 (+9), Profissão (advogada) 8 (+11), Intuir Intenção 9 (+12)

Feitos: Ataque Defensivo, Tolerância, Equipamento, Inspirar, Troca Rápida, Trabalho em Equipe

Poderes: Força Aumentada 16, Vôo 5 (400 km/h), **Controle da Luz 11** (Poderes Alternativos: **Defletir 11** [todos os ataques à distância], **Cura 11, Nulificar 11** [todos os efeitos de prisão ou impedimento de uma vez]), **Proteção 10, Super-Força 6** (50 tons.)

Combate: Ataque +12, Agarrar +28, Dano +10 (desarmado), Defesa +10, Recuo -6, Iniciativa +3

Desvantagens: Perda de Poder (todos os poderes, quando amarrada ou presa, -5 pontos)

Habilidades 31+ Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 6 + Poderes 68 + Combate 44 + Salvamentos 17 – Desvantagens 5= Total 175



Durante a Guerra da Revolução Americana, Elizabeth Forester se disfarçava com uma máscara e lutava contra a Inglaterra como a misteriosa Lady Liberdade, um símbolo inspirador para o povo americano. Infelizmente, Elizabeth não viveu para ver a liberdade que queria para as Colônias. Apesar dela quase ter conseguido isso através de contatos e informações roubadas das tropas britânicas, ela foi esboçada por mercenários de Hesse e gravemente ferida. Morrendo sozinha na mata próxima ao Massachussetts ocidental, ela rezou por orientação e sentiu uma cálida e brilhante luz envolvê-la. O Espírito da Liberdade ouviu suas preces de sua filha leal e carregou Elizabeth para casa com ele.

Nas gerações vindouras, o Espírito da Liberdade às vezes abraçava uma jovem mulher para imbuí-la de poder. Lady Liberdade apareceu nos campos de batalhas das duas Guerras Mundiais, em protestos estudantis nos Estados Unidos e na China, e em vários outros lugares ao longo dos anos. Um artista francês capturou sua imagem no séc. XVIII, criando a Estátua da Liberdade que está até hoje no porto de Nova Iorque.

Em 1941, Donna Mason vestiu o vermelho, prateado, branco e azul de Lady Liberdade. Ela era mais poderosa que qualquer outra encarnação anterior com sua super-força e habilidade de voar, e lutava orgulhosamente pela América contra as potências do Eixo e as ameaças ao seu lar. Ela era uma membro empenhada da Liga da Liberdade e foi uma dos poucos heróis a ficarem ativos constantemente durante os anos 40 e 50. Em 1972, seus poderes estavam fraquejando, assim como sua saúde, então ela se aposentou depois de uma bem sucedida carreira combatendo o crime.

Nome Real: Elisabeth "Beth" Walton-Wright	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Advogada
Base: Freedom City	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,54 m (Beth), 1,56 m (Lady Liberdade)	**Olhos:** Marrons (Beth), Azuis (Lady Liberdade)
Peso: 50 kg (Beth), 63 kg (Lady Liberdade)	**Cabelo:** Preto (nas duas formas)

A atual Lady Liberdade pode ofuscar suas predecessoras com o tempo. Beth Walton amava a Estátua da Liberdade desde que era uma menininha em Nova Iorque. Ela sempre parecia uma dama gentil, saldando as pessoas para uma nova terra de esperança e oportunidade. Ela lembra com alegria de seu pai, um oficial de polícia, levando-a para a Ilha Liberdade. Enquanto crescia, Beth percebeu que Lady Liberdade parecia triste e pensativa, também. Quando ela se formou no segundo grau, Beth já sabia que se tornaria advogada. Ela perseguia as aulas de direito com afinco, ganhando altas notas e abrindo seu caminho à faculdade de direito. Após sua formatura, ela conheceu o oficial do NYPD, Trevor Wright. Eles começaram a se encontrar e eventualmente seu relacionamento se tornou mais sério.

Trevor pediu Beth para se casar com ele no topo da Estátua da Liberdade, mas infelizmente o grupo terrorista Subversão tomou o controle da estátua, ameaçando destruí-la. Trevor tentou intervir, mas foi baleado e seriamente ferido. Com medo e raiva, Beth clamou por um poder maior por força e o encontrou quando o Espírito da Liberdade a preencheu, trazendo novamente Lady Liberdade à vida. Ela capturou os terroristas e curou os feridos, incluindo seu noivo. Apesar de estarem ambos perplexos pelos novos poderes de Beth, eles guardaram segredo e ela começou a usar seus poderes como Lady Liberdade para ajudar as pessoas. Eles se casaram um ano depois, apesar da vida super-heróica de Beth ameaçar separá-los às vezes.

Após Lady Liberdade enfrentar a Invasão Terminus e se juntar à Liga Freedom, ela e seu marido se mudaram para Freedom City. Trevor Wright agora é detetive do FCPD no Theatre District, e Beth Walton-Wright trabalha para uma clínica de auxílio legal no Centro da Cidade quando não está ocupada com afazeres super-heróicos. Eles têm discutido sobre ter filhos, mas Beth não tem certeza sobre poder equilibrar as responsabilidades da maternidade com as impostas a ela pelo Espírito da Liberdade.

PSEUDO

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+3	+5	+2	+3	+3
14	16	20	14	16	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+5	+9	+7	+9

Perícias: Blefar 10 (+13), Computadores 4 (+6), Diplomacia 8 (+11), Disfarce 8 (+11), Obter Informação 10 (+13), Investigar 5 (+7), Performance (atuação) 8 (+11), Pilotar 5 (+8), Procurar 5 (+7), Profissão (jornalista) 5 (+8), Procurar 5 (+7), Intuir Intenção 8 (+11), Furtividade 8 (+11)

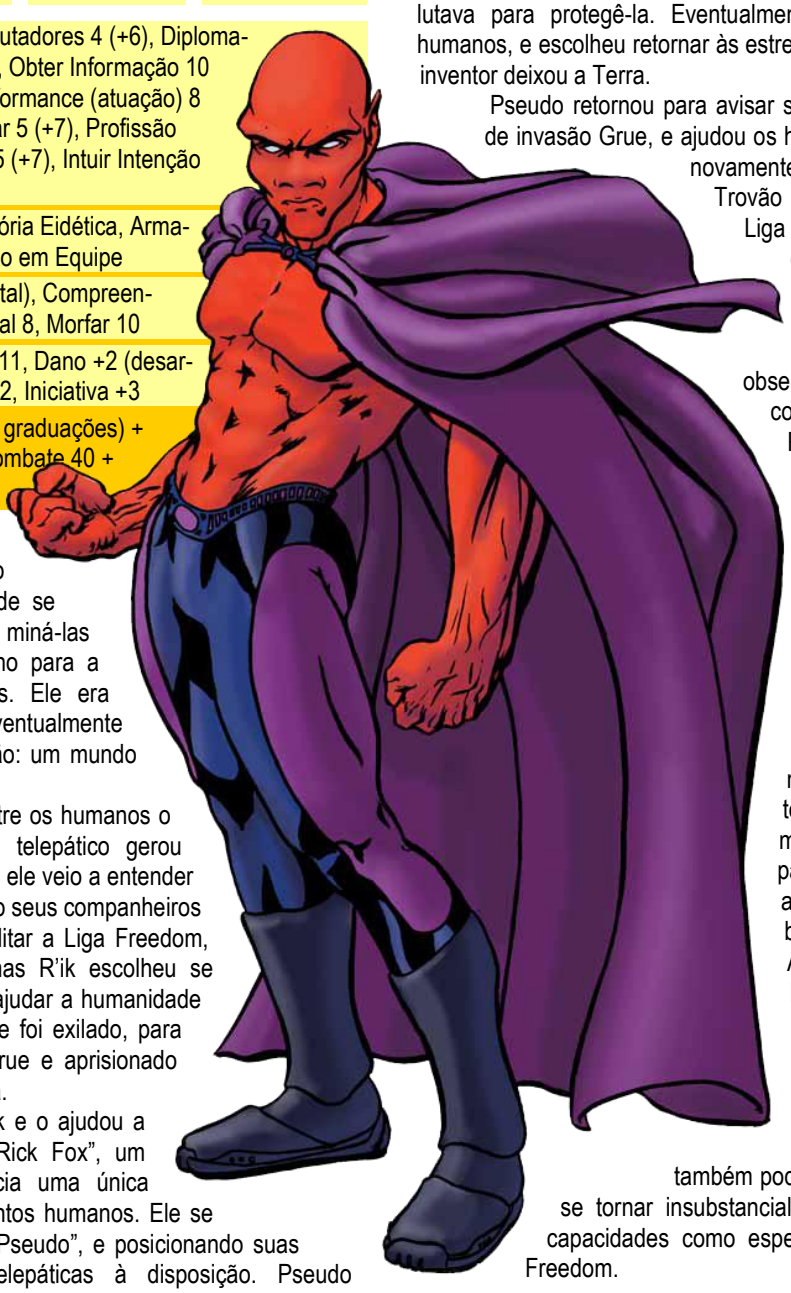
Feitos: Ataque Defensivo, Memória Eidética, Armação, Ataque Furtivo, Trabalho em Equipe

Poderes: Comunicação 16 (mental), Compreender 2 (línguas), Leitura Mental 8, Morfar 10

Combate: Ataque +9, Agarrar +11, Dano +2 (desarmado), Defesa +11, Recuo -2, Iniciativa +3

Habilidades 36+ Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 5 + Poderes 108 + Combate 40 + Salvamentos 14 = Total 222

Nome Real: R'ik Faax	**Pseudônimo:** Rick Fox
Identidade: Secreta, mas poucas pessoas sabem que Pseudo é um Grue.	**Ocupação:** Super-herói, escritor
Base: O Farol, órbita da Terra	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,82 m (normal)	**Olhos:** Brancos (normal)
Peso: 82 kg	**Cabelo:** Nenhum (normal)



R'ik Faax foi gerado, treinado e testado na Unidade Grue como um explorador de elite, capaz de se infiltrar em outras sociedades, miná-las por dentro e preparar o caminho para a Unidade invadir e conquistá-las. Ele era muito bom em seus deveres, e eventualmente foi designado a uma nova missão: um mundo chamado Terra.

O tempo que R'ik passou entre os humanos o transformou, porém. O contato telepático gerou simpatia nele pela primeira vez, e ele veio a entender e apreciar a humanidade. Quando seus companheiros Grue tentaram imitar e desacreditar a Liga Freedom, eles quase tiveram sucesso, mas R'ik escolheu se voltar contra sua própria raça e ajudar a humanidade a sobreviver. Pelo seu crime, ele foi exilado, para sempre afastado da Unidade Grue e aprisionado num mundo primitivo e alienígena.

A Liga Freedom acolheu R'ik e o ajudou a adotar a identidade falsa de "Rick Fox", um jornalista freelancer. Ele oferecia uma única perspectiva da sociedade e eventos humanos. Ele se juntou à Liga, usando o nome "Pseudo", e posicionando suas habilidades metamórficas e telepáticas à disposição. Pseudo continuou a estudar e aprender sobre a humanidade enquanto também lutava para protegê-la. Eventualmente, ele se sentiu isolado dos humanos, e escolheu retornar às estrelas com Dédalo quando o imortal inventor deixou a Terra.

Pseudo retornou para avisar seus velhos amigos de um plano de invasão Grue, e ajudou os heróis da Terra a repelir os Grue, novamente salvando a Terra. Capitão Trovão convidou Pseudo a voltar para Liga e encontrar um novo lar com eles, e ele aceitou. Ele é o único membro da Liga a viver todo o tempo a bordo do Farol, seu quartel general orbital, onde ele observa seu lar adotivo e ajuda a coordenar as atividades da Liga. Pseudo também continua escrevendo, e está trabalhando num diário de viagens sobre suas experiências no espaço. Ele também descobriu a Internet, e gosta de manter o sito público da Liga Freedom, assim como escrever vários weblogs sobre vários heterônimos.

Seguindo sua própria natureza independente, Pseudo tem habilidades telepáticas e metamórficas incomumente fortes para um Grue. Em combate, ele adotará uma de várias "formas de batalha", concedendo-o Força Aumentada, uma combinação de Densidade ou Crescimento e uma habilidade ofensiva como Golpe (normalmente com o feito de poder Pujante). Ele pode aumentar seu dano desarmado e Resistência até +11. Ele também pode usar seu poder de Morfar para se tornar insubstancial, aumentando ainda mais suas capacidades como especialista de infiltração para Liga Freedom.

CORVO

NÍVEL DE PODER 12

Nome Real: Callie Summers	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Filantropa, combatente do crime
Base: Freedom City	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Verdes
Peso: 54 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+6	+3	+7	+5	+6
15	22	16	24	20	22

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8/+5*	+6	+10	+9

* Surpresa

Perícias: Acrobacias 8 (+14), Blefar 8 (+14), Computadores 4 Desativar Dispositivo 6 (+13), Disfarce 6 (+12), Dirigir 4 (+10), Arte da Fuga 8 (+14), Obter Informação 8 (+14), Intimidar 10 (+16), Investigar 16 +23), Línguas 5, Notar 9 (+14), Pilotar 6 (+12), Procurar 8 (+15), Intuir Intenção 8 (+13), Prestidigitação 6 (+12), Furtividade 8 (+14)

Feitos: Blefe Acrobático, Avaliação, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo, Foco em Esquiva 4, Equipamento 10, Evasão 2, Presença Aterradora 5, Iniciativa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, De pé, Faz Tudo, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Tomar Iniciativa, Maestria em Perícia (Acrobacias, Desativar Dispositivo, Arte da Fuga, Furtividade), Assustar, Ataque Surpresa, Ataque Dominó, Esquiva Fabulosa

Equipamento: Comunicador, uniforme +2 Resistência), pistola de gancho (**Super-Movimento 1** [balançar]), cinto de utilidades: granadas de luz (**Pasmar 4**, visual e auditivo), Poderes Alternativos: bumerangues (+2 Dano), bombas de fumaça (**Obscurecer 4**, visual Contínuo), granadas de paralisia (**Paralisar 4**, à distância), mais até 10 pontos outros equipamentos.

Combate: Ataque +16, Agarrar +18, Dano +2 (desarmada), +4 (bumerangue), Defesa +16, Recuo -4, Iniciativa +10

Habilidades 59+ Perícias 32 (128 graduações) + Feitos 39 + Combate 56 + Salvamentos 11 = Total 197



O combatente do crime original, Corvo, se aposentou há muito tempo para se tornar marido e pai. Após anos de oportunidades perdidas e separações trágicas, Duncan Summers e Jasmine Sin se casaram e tiveram uma filha. Os rumos da vida anterior de Duncan Summers não se comparam aos impostos a ele por sua filha. Callie era a menina dos olhos do pai, e ele garantiu que tivesse sempre o melhor em sua vida. Ele também não revelou seu passado a ela. Isso era algo que esperava deixar para trás, mas não aconteceu.

Quando Callie fez 16 anos, seu pai organizou uma festa como o cenário social de Nova Iorque não via há anos. Infelizmente, um convidado indesejado apareceu: seu avô, Dr. Pecado em pessoa. Apesar de não ter sido visto por anos, o vil doutor estava tão atemporal como sempre. Apesar da traição de sua filha, Dr. Pecado viu que Jasmine oferecia a ele uma herdeira em potencial para seus trabalhos. Ele raptou Callie, visando doutriná-la como uma verdadeira Filha do Pecado.

Duncan pôs de volta seu uniforme de Corvo pela primeira vez em quase vinte anos para resgatar sua filha, acompanhado por sua igualmente determinada esposa. Eles tiveram sucesso em libertar Callie, mas Jasmine morreu salvando seu marido de um dos raios da morte do Dr. Pecado. Não reconhecendo sua parte na morte, Dr. Pecado meramente jurou uma vingança maior ainda sobre Corvo pela morte de sua única filha.

Callie quis mais do que qualquer coisa assumir o manto de seu pai como Corvo, mas ele não a ouvia. Ele não podia suportar a idéia de perder sua filha como perdera a mãe dela. A teimosa de 16 anos de idade não seria tão facilmente negada. Ela treinou em segredo, roubou alguns equipamentos de seu pai, e invadiu arquivos criminais completos obsessivamente sobre seus anos como Corvo. Quando ele descobriu que ela havia começado a operar como o Corvo contra suas vontades, Duncan ficou lívido, mas não podia negá-la isso. Ele eventualmente permitiu, mas exigiu que treinasse Callie mais intensamente que nunca antes de assumir o manto do Corvo. Se ela insistisse em seguir a vida que escolhera, ele queria garantir que estaria segura.

O Corvo foi um dos vários heróis que responderam à crise em Freedom City quando Ômega atacou. Duncan e sua filha quase imediatamente se mudaram e Nova Iorque para Freedom City. A família Summers comprou uma das mais exclusivas coberturas da cidade, da qual parte se tornou o Viveiro, a base secreta do Corvo. Callie se juntou à recém-formada Liga Freedom quando Duncan Summers se tornou diretor da Academia Claremont assim como o "parceiro silencioso" de Corvo.

SIRENE

NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Cassandra Vale / La Sirene	**Ocupação:** Psicóloga / Deusa do Mar
Identidade: Secreta. O público geral não sabe que Sirene na verdade é uma deusa	
Base: Nova Orleans, Louisiana	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,54 m (Cassandra), 1,56 m (Sirene)	**Olhos:** Marrons (Cassandra) Verdes (Sirene)
Peso: 50 kg (Cassandra) 57 kg (Sirene)	**Cabelo:** Preto (Cassandra) Verde (Sirene)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+7	+3	+4	+2	+3	+3
24	16	18	14	16	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10	+9	+8	+8



Perícias: Diplomacia 8 (+11), Intimidar 8 (+11), Conhecimento (arcano) 8 (+10), Conhecimento (ciências biológicas) 4 (+5), Conhecimento (teologia e filosofia) 8 (+10), Línguas (Dahomeni, Francês), Cavalgar 6 (+9)

Feitos: Adaptação Ambiental (aquática), Equipamento, Ambiente Predileto (aquático), Troca Rápida, Ritualista

Poderes: Controle Animal 10 (Limitado à vida marinha), **Dispositivo 5** (rede de prata, fácil de perder), **Vôo 3** (80 km/h), **Imunidade 3** (envelhecimento, doença, afogamento), **Proteção 6, Nado 8, Controle da Água 10** (Poderes Alternativos: **Raio 10, Pasmar 10** (visual), **Sufocar, Controle do Clima 10** [distração, dificultar movimento)], **Super-Força 5** (12 tons.)

Rede de Prata: **Armadilha 11** [Afeta Incorpóreo 2, Coleira)

Combate: Ataque +11 (+12 aquático), Agarrar +23, Dano +7 (desarmado), 10 (Raio), Defesa +11, Recuo -5, Iniciativa 3

Desvantagens: Identidade Normal (Cassandra Vale, ação livre)

Habilidades 44+ Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 5 + Poderes 82 + Combate 44 + Salvamentos 15 – Desvantagens 3 = Total 198

Cassandra Vale viajou para o Haiti em 1962 para estudar as tradições do vodu para sua tese de doutorado em psicologia. Sua teoria propunha que a crença no sobrenatural, inteira ou em parte, possibilitava as coisas reflexiva e retroativamente. Ela conseguiu ganhar a confiança dos nativos e obteve bastante informação sobre suas crenças, e até mesmo testemunhou alguns pequenos rituais vodus.

Ao se afastar da costa do Haiti perto do fim de sua estadia, Cassandra acidentalmente passou por uma operação de contrabando de drogas e foi capturada. Eliminando uma testemunha em potencial, os contrabandistas a amarraram e a jogara do barco para os tubarões. Cassandra pensou que morreria, mas enquanto afundava na água, ela ouviu uma voz gentil dizendo para ela não ter medo. "Eu lhe ajudarei, se você me deixar," disse a voz e Cassandra aceitou a ajuda.

Com a aprovação de Cassandra, a loa vodu Sirene, deusa do mar, entrou em seu corpo e se tornou uma com ela. O traficantes, que esperavam o sangue surgir na água e a inevitável agitação frenética, ficaram pasmos com uma mulher de cabelo verde se erguendo da escuridão nas costas de um tubarão. As ondas do oceano debatiam o barco ao seu comando, derrubando e atirando ao mar os traficantes de drogas entre os tubarões. Ela produziu uma rede mágica da águas que prendeu os receptadores, e os levou à costa para enfrentar as autoridades.

Cassandra acordou na manhã seguinte pensando que a experiência inteira havia sido algum tipo estranho de sonho. Ela percebeu que isso realmente aconteceu quando Sirene apareceu para ela numa visão e explicou que ela havia sido escolhida pra um propósito muito especial. A deusa afirmava que as pessoas do mundo eram boas e dignas e de ajuda dos loa; Barão Samedi, o loa dos mortos, argumentava o contrário, dizendo que a humanidade respondia apenas a impulsos e necessidades e eram apenas dignos de se tornarem escravos ou joguetes do loa.

Então, foi decidido que os dois teriam oportunidade para provar suas teses. Os dois escolheriam mortais com quem se fundiriam para operar no mundo físico, e Sirene escolheu Cassandra. Juntas, ela e a loa deteriam os planos do Barão Samedi para provar que a humanidade era digna de ser salva. Sirene não teve que esperar muito para que o Barão usasse seu primeiro plano, transformando os criminosos que ela capturou em capangas zumbis e enviando-os contra ela.

Quando Cassandra retornou para casa em Louisiana, a deusa do mar Sirene se tornou bastante conhecida na Costa do Golfo, lutando contra contrabandistas, traficantes e perigosas criaturas e agentes do Barão Samedi. Ela ajudou as pessoas de Freedom City durante a invasão de Hades e se tornou membro da Liga Freedom; ela permaneceu uma parte crucial da Liga durante seus primeiros cinco anos, e então retornou para Nova Orleans, esporadicamente servindo como membro reserva da Liga por vários anos, já que Barão Samedi concentrou seus esforços longe de Freedom City.

Ainda assim, ela ajudou na Invasão Terminus. Quando a Liga Freedom se recompôs após a derrota de Ômega, Sirene reencontrou

novos e velhos amigos na luta pela justiça. Barão Samedi desde então tem seguido a presença de Sirene em Freedom City estendendo o alcance de seu império criminal por lá. Seus servos agora estão espalhando o pó zumbi nas ruas de Lincoln e Southside. Com cada novo viciado, a presença do Barão em Freedom City se torna mais forte. O que não escapou da percepção de Sirene.

AMAZONA ESTELAR — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+8	+1	+1	+0	+2	+2
26/11	13	12	11	15	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+11/+1*	+6	+6	+8

* Sem armadura

Perícias: Escalar 4 (+12/+4), Diplomacia 4 (+5), Intimidar 6 (+7), Conhecimento (cívica) 5 (+5), Línguas 1 (Espanhol), Notar 8 (+10), Profissão (oficial de polícia) 6 (+8), Procurar 4 (+4), Intuir Intenção 6 (+8), Furtividade 4 (+5)

Feitos: Ataque Defensivo, Sem Medo, Bloqueio Aprimorado, Ataque Poderoso

Poderes: Dispositivo 25 (armadura de Amazona Estelar, 125 pontos)
Armadura de Amazona Estelar: **Raio 10** ("espada" de energia), **Compreender 2** (línguas), **Defletir 9** ("escudo" de energia, todos os ataques à distância), **Força Aumentada 15, Vôo 8** (4.000 km/h), **Imunidade 10** (suporte vital, fome e sede), **Proteção 10** (Impenetrável), **Viagem Espacial 10**, **Super-Sentidos 4** (elo de comunicação com Mentor, senso de direção, visão em b[illegible], rádio), **Super-Força 4** (carga pesada: 6 tons.)

Combate: Ataque +10, Agarrar +22, Dano +8 (desarmado), +10 (Raio), Defesa +9, Recuo -10, Iniciativa +1

Habilidades 16+ Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 4 + Poderes 100 + Combate 38 + Salvamentos 16 = Total 186



Nome Real: Maria Montoya	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Oficial de Polícia
Base: Califórnia, Terra	**Afiliação:** Liga Freedom
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 53 kg	**Cabelo:** Preto

Os pais de Maria eram filhos de imigrantes: a família de seu pai vinha da América Central, e sua mãe da Grécia. Ela cresceu na Califórnia, onde decidiu servir na academia de polícia e se tornou oficial. Ela conquistou grandes méritos em procedimento criminal, tiro e combate desarmado, mas também tinha um problema com autoridade. Seu temperamento a levou a problemas ocasionalmente, mas ela se formou com honra e encontrou um emprego com a força policial.

Oficial Montoya trabalhava nas ruas, lidando com gangues, crime organizado e outros riscos diariamente. Uma investigação de rotina a levou a evidências de corrupção dentro do departamento. Ela foi avisada que deveria ficar fora disso, mas escolheu procurar mais a fundo por conta própria. Maria descobriu muito mais do que alguns policiais corruptos. Ela descobriu uma infiltração dos alienígenas Grue.

Caçada pelos Grue, ela encontrou um aliado em Pseudo, um membro rebelde de sua raça, que tentava avisar a Terra da invasão em andamento. Maria também chamou a atenção de Mentor e dos Cavaleiros Estelares. Com os Grue ameaçando invadir, Mentor apontou Maria como Amazona Estelar do setor espacial da Terra. Ela aceitou o trabalho e iniciou seu treinamento "em serviço", ajudando a Liga Freedom e outros heróis da Terra contra a invasão alienígena.

Uma vez que a Terra estava segura, Maria se submeteu ao treinamento da Cidadela Estelar, e conheceu seu predecessor, A'Lan Koor. Assim que seu treinamento formal como Amazona Estelar estava completo, Sri Montoya retornou à Terra, onde agora serve como Amazona Estelar residente e membro da Liga Freedom.

A Amazona Estelar é muito mais ousada se comparada aos seus colegas de grupo, ela tem que ser para fazer como uma mulher numa força policial em grande parte masculina. Ela tende a soluções agressivas, apesar de ter aprendido sobre diplomacia com os Cavaleiros Estelares e um pouco com o Capitão Trovão. Ela admira seus colegas, e ainda está trabalhando para superar suas reputações para que sejam conhecidos como pessoas, não apenas ícones heróicos.

A FAMÍLIA ÁTOMO

A mundialmente famosa Família Átomo é composta de aventureiros e exploradores que investigam estranhos fenômenos e lutam contra ameaças à segurança de Freedom City e do mundo. A equipe atualmente consiste de quatro netos do Dr. Alexander Atom, seu amigo e guardião legal Jack Wolf e o intelecto de seu avô, mantido nos computadores de sua base, o Núcleo, no topo do Edifício Goodman em Freedom City.

A história desta incomum família começa com o Dr. Alexander Atom, famoso cientista e aventureiro nos anos 30 e 40. Dr. Átomo explorou civilizações perdidas e escondidas em várias partes do mundo. Ele várias vezes encontrou severas ameaças à humanidade — como os primeiros encontros com os sub-terranos e seu reino subterrâneo — ou inacreditáveis maravilhas como o Mundo Perdido repleto de dinossauros na América do Sul. Nessas ocasiões, Dr. Átomo e seus aliados protegiam o mundo de ameaças que não sabiam que existiam.

Durante a 2ª Guerra Mundial, Dr. Átomo trabalhou esporadicamente com a Liga da Liberdade como supervisor científico. Rumores que ele também trabalhou para o Projeto Manhattan, apesar dele nunca discutir o assunto com qualquer um. Durante a guerra, ele conheceu e se apaixonou por Marie Vaulaire, uma valente guerreira da resistência francesa. Seu romance foi breve, mas apaixonado, mas Marie morreu lutando contra os nazistas pouco depois.

O desiludido Dr. Átomo se atirou ao trabalho, e esta década de furiosa atividade e invenção excluíra quase todos, salvo Anne Banck, uma jovem mulher que se tornou sua assistente de laboratório, e então parceira e eventualmente sua esposa. Anne disse que ela tinha que perseguir seu marido "com incansável determinação", mas no fim ela fez o brilhante porém emocionalmente bloqueado cientista perceber o que tinha diante dele.

Sua filha Andrea nasceu em 1959. Ela cresceu com a beleza de sua mãe e a tenacidade e brilho de seu pai. Os Atom posteriormente adotaram Jack Wolf, filho de um dos amigos de Alexander, um astronauta perdido numa missão orbital. Jack era apenas alguns anos mais velhos que Andrea, e os dois se tornaram bem próximos.

Em 1972, Anne Atom sucumbiu ao câncer, apesar dos valiosos esforços de seu marido para salvá-la. Dr. Atom continuou a criar sua filha e filho adotivo sozinho mas normalmente soterrado pelas pesquisas. Ele começou a estudar robótica e computadores mais a fundo, construindo colegas e babás robôs para ajudar a cuidar de Andrea e Jack. Ela começou a atender HIT em 1976, e lá ela viu a performance de um "mentalista" chamado Mentac, que desmentia pesquisas psíquicas. Quando ela também descobriu que Mentac também tinha poderes psíquicos, ela o confrontou para descobrir sua história. Mentac explicou que pretendia ser um mentalista falso e revelador como meio para encontrar charlatões assim como verdadeiros paranormais que abusavam de suas habilidades para levá-los à justiça. Andrea apresentou Mentac ao seu pai e ele começou uma longa associação com a Família Átomo.

Durante meados dos anos 70, o quarteto de Dr. Átomo, Andrea, Mentac e Jack Wolf explorava estranhos fenômenos e enfrentava várias ameaças sobre as quais o mundo nunca soube. Andrea se tornou mais e mais atraída pelo misterioso e distante Mentac, enquanto Jack silenciosamente nutria um carinho pela amável Andrea. Dr. Átomo, obviamente, permanecia em grande parte inconsciente dos relacionamentos românticos de seus jovens protegidos.

Finalmente, em 1980, Mentac finalmente contou à Família Átomo que era um príncipe exilado de Farside City, localizada no lado negro da Lua. Eles confrontaram a tia de Mentac, Lady Lunar, e retiraram seu despótico controle da cidade. Um admirador dos ideais do sistema e governo americanos, Mentac abdicou de seu trono e ajudou a instalar um governo democrático eleito pelo povo. No meio das celebrações, ele também finalmente admitiu seus sentimentos por Andrea, e os dois se casaram dois anos depois. Jack Wolf deixou sua família adotiva, com o coração partido pela perda de Andrea, e passou algum tempo trabalhando como mercenário em várias partes do mundo.

Andrea e Mentac tiveram seu primeiro filho, um menino chamado Maximus, em 1984. Outros três se seguiram: Tesla, em 1985, Victoria em 1987 e Chase em 1989. Dr. Átomo começou sua própria batalha contra o câncer no final dos anos 80. Ele manteve sua condição em segredo, mas Andrea descobriu a verdade algum tempo depois.

O desastre atingiu Freedom City em 1993 quando Ômega, o Senhor de Terminus, invadiu a Terra. Enquanto Dr. Átomo trabalhava para salvar a cidade e fechar a brecha entre Terminus e essa realidade, Andrea e Mentac mergulharam em Terminus para tentar impedir que Ômega emergisse. Eles deixaram seus filhos aos cuidados dos robôs caseiros no mais baixo e intacto de seu lar.

Andrea e Mentac falharam em deter a ascensão de Ômega e pareceram terem sido desintegrados pelo poder do deus louco. Distraído durante a crise, Dr. Átomo ajudou Centurião e outros heróis a derrotarem Ômega e selarem a brecha dimensional. A saúde de Dr. Átomo começou a falhar devido à exaustão da invasão e a tristeza da perda de sua filha e cunhado. Recusando-se a deixar seus netos sozinhos no mundo, ele pediu que Jack Wolf se tornasse seu guardião legal. Como experimento final, Alexander Atom transferiu seu intelecto e memórias num sistema holográfico de computador enquanto seu corpo finalmente desistiu e morreu.

Em 1997, quando Maximus tinha 13 anos, todos descobriram que os jovens Atom eram mutantes, sejam por causa da herança alienígena de seu pai e habilidades psíquicas, pelas várias aventuras de sua mãe, ou exposição de seus pais a vários estranhos e incomuns locais. Como muitas mutações, a causa exata continua desconhecida, mas as crianças Atom possuem poderes super-humanos únicos.

"Tio Jack" age como guardião legal das crianças e professor, ajudando por uma representação holográfica do Dr. Atom (afetuosamente conhecido como "Vovô"). Dr. Átomo pode manifestar sua mente brevemente dentro do robô A. L. E. X. se ele precisar agir fisicamente ao invés de manipular coisas dentro do computador, mas isso causa problemas no sistema do andróide e integridade da matriz holográfica do doutor.

Os membros da Família Átomo são exploradores por natureza, com o intelecto afiado do Dr. Átomo guiando suas viagens ao Terminus, à Lua e terras distantes. Se alguém é propício a descobrir aliens, mundos perdidos ou coisas similares, é a Família Átomo. Eles também são propícios a encontrarem problemas de tempos em tempos, e podem precisar da ajuda de outros heróis. Por exemplo, os Atom podem ser capturados, ou até mesmo substituídos, por exploradores à frente de uma invasão alienígena (como os Grue, vide Capítulo 4). O desaparecimento da equipe é sempre um gancho potencial para uma aventura.

As crianças Atom ainda são jovens, e propícias a se meterem nos mesmos tipos de problemas que outras pessoas jovens se metem. Eles são um recurso útil para um grupo de heróis adolescentes, como a



Nova Geração, enquanto heróis mais velhos tendem a sentir certa responsabilidade em relação aos Atom. Ainda assim, apesar de sua relativa juventude, eles têm lidado com o incomum desde a infância e sabem o que estão fazendo. De fato, as tarefas diárias é que são muito mais difíceis para os Atom, sejam encontros, independência individual ou simplesmente fazer novos amigos fora da comunidade super-humana.

O NÚCLEO

A Família Átomo reside nos cinco andares superiores do Edifício Goodman, em Midtown, Freedom City. O financeiro real Saul Goodman construiu o edifício e depois o vendeu à Atomic Ltda., a indústria familiar construída pelo Dr. Átomo. Apesar do Edifício Goodman ter sido hipotecado e vendido algumas vezes ao longo dos anos, é atualmente possuído pela Família Átomo.

Por coincidência, os andares térreos do edifício estão no mesmo local onde a nave do Centurião atravessou a dimensão da Terra de Terminus. Dr. Átomo descobriu energias dimensionais resquiciais nos andares superiores do edifício, e construiu uma unidade de contensão especial para garantir que não se espalhem novamente sobre a Terra (apesar disso ter ocorrido em algumas ocasiões). O Núcleo abriga um portal dimensional artificial, que os Atom monitoram por quaisquer sinais de problemas.

O Núcleo contém espaço vivencial para a Família Átomo, extensos laboratórios onde Dr. Átomo e Tesla conduzem pesquisas, oficinas para construírem vários dispositivos tecnológicos, e o caro sistema de computadores que abriga o intelecto do Dr. Átomo. ALEX toma conta de grande parte da logística do Núcleo, e as patentes do Dr. Átomo e a confiança da Atomic Ltda. pagam por tudo isso.

O Edifício Goodman é muito comum, um arranha-céus de aço e concreto com janelas espelhadas. O andar imediatamente abaixo do Núcleo continua vazio como uma "zona de abafamento" entre os quartéis generais e o resto do edifício. Este andar contém algumas cópias e maquinário de apoio para o Núcleo.

O NÚCLEO **QUARTEL GENERAL**

Tamanho: Grande, *Resistência:* 10, *Fatores:* Comunicações, Computador, Sistema de Defesas, Sistema de Prevenção de Incêndios, Ginásio, Hangar, Enfermaria, Laboratório, Biblioteca, Espaço Vivencial, Sistema de Energia, Sistema de Segurança, Oficina

Custo: 16 pontos de equipamento

VEÍCULOS

A Família Átomo usa um "aero-carro", um veloz veículo anti-gravidade, para ir às proximidades de Freedom City ou viagens curtas para algum outro lugar. Jack Wolf normalmente pilota, apesar de Maximus também ser um piloto talentoso.

AERO-CARRO **VEÍCULO**

Força 40, Velocidade 5 (ar, 400 km/h), Defesa 8, Resistência 9, Tamanho Enorme

Custo: 14 pontos de equipamento

DOUTOR ÁTOMO NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
–	–	–	+12	+4	+1
–	–	–	34	18	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8	–	–	+11

Perícias: Blefar 8 (+9), Computadores 12 (+24), Concentração 6 (+10), Ofício (eletrônica) 12 (+24), Ofício (mecânica) 10 (+22), Diplomacia 7 (+8), Desativar Dispositivo 12 (+24), Investigar 6 (+18), Conhecimento (ciências comportamentais) 8 (+20), Conhecimento (ciências geológicas) 8 (+20), Conhecimento (ciências físicas) 13 (+25), Conhecimento (tecnologia) 13 (+25), Línguas 3 (Francês, Latim, Russo), Medicina 4 (+8), Pilotar 2 (+2), Profissão (cientista) 8 (+12), Procurar 8 (+20), Intuir Intenção 8 (+12), Sobrevivência 2 (+6)

Feitos: Memória Eidética, Liderança, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Plano Genial, Maestria em Perícia (Computadores, Ofício — eletrônica, Ofício — mecânica, Desativar Dispositivo)

Poderes: **Elo Eletrônico 10** (rádio), **Imunidade 30** (efeitos de Fortitude), **Proteção 8** (Impenetrável), **Super-Sentidos 6** (elo de comunicação 5 com a Família Átomo, sentido de tempo)

Combate: Ataque +6, Agarrar -, Dano -, Defesa - (+6), Iniciativa +17

Desvantagens: Incapacidade (imóvel, -5 pontos)

Habilidades 4 + Perícias 41 (164 graduações) + Feitos 6 + Poderes 54 + Combate 24 + Salvamentos 7 –Desvantagens 5 = Total 131

Nome Real: Alexander Atom

Identidade: Pública	**Ocupação:** Cientista
Base: Edifício Goodman, Freedom City	**Afiliação:** Família Atom
Altura: n/d	**Olhos:** Azuis (holografia)
Peso: n/d	**Cabelo:** Branco (holografia)

Nos anos 30, Alexander Atom foi um brilhante cientista, inventor e aventureiro. Ele foi a lugares que muitas pessoas nem imaginavam e fez mais em sua vida que jamais se saberia. Ele também morreu recentemente, mas a morte dificilmente o deteve afinal. Antes de sua morte física, Dr. Atom transferiu seu intelecto, memórias e personalidade a um incrivelmente avançado sistema de computadores que ele mesmo projetou. Ele vive como um ser desprovido de inteligência "dentro" de um mundo virtual que ele mesmo criou. Isso não apenas deu ao Dr. Átomo uma espécie de imortalidade mas mais importante, permitiu que ele continuasse seu trabalho para cuidar de seus amados netos.

Atualmente, Dr. Átomo está confinado ao sistema de computador no Núcleo, o lar da Família Átomo em Freedom City, mas sua mente pode vagar a Internet e ele pode projetar uma imagem holográfica sua em qualquer lugar do Edifício Goodman. Os implantes de comunicação sub-espacial também permitem que Dr. Átomo se comunique com o resto da Família Átomo, não importa onde estejam, de Midtown às profundezas de Terminus. Isso permite que ele constantemente observe e aconselhe seus netos e seu guardião.

Apesar de ter ficado um pouco extravagante por sua idade avançada, Dr. Átomo ainda tem sua mente astuta e natureza caridosa. Ele ama seus netos e quase trata Jack Wolf como um filho que nunca teve. Muitas outras pessoas acham-no bastante agradável (para um holograma) mas às vezes acham seus saltos de lógica e suas falas cheias de jargões difíceis de acompanhar.

JACK WOLF — NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+3	+4	+1	+2	+3
18	16	18	12	14	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+4*	+8	+8	+8

* Surpreso

Perícias: Acrobacia 5 (+8), Blefar 7 (+10), Escalar 6 (+10), Ofício (química) 4 (+5), Desativar Dispositivo 6 (+7, Dirigir 10 (+13), Intimidar 8 (+11), Conhecimento (eventos atuais) 8 (+9), Línguas 2 (Russo, Espanhol), Medicina 4 (+6), Notar 8 (+10), Pilotar 12 (+15), Profissão (soldado) 6 (+8), Sobrevivência 8 (+10), Furtividade 6 (+9)

Feitos: Ataque Imprudente, Avaliação, Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Sorte de Principiante, Rolamento Defensivo 2, Duro de Matar, Foco em Esquiva 2, Alvo Esquivo, Tolerância, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Mudança Rápida, Ataque Paralisante, Ataque Dominó, Zombar, Rastrear

Poderes: Dispositivo 1 (metralhadora), **Super-Sentidos 1** (elo de comunicação — Dr. Átomo)
Metralhadora: **Raio 5**

Combate: Ataque +11 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Agarrar +14, Dano +4 (desarmado), +5 (metralhadora), Defesa +10, Recuo -3, Iniciativa +7

Habilidades 34+ Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 21 + Poderes 4 + Combate 36 + Salvamentos 15 = Total 135

Nome Real: Jackson Connor Wolf	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Aventureiro
Base: Freedom City	**Afiliação:** Família Átomo
Altura: 1,82 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 84 kg	**Cabelo:** Castanho Escuro

Jack Wolf é o guardião legal das pequenas crianças Atom, um posição paternal na qual ele nunca esperou para si. Dr. Átomo adotou o jovem Jack Wolf como filho quando seu pai, Tem. Cel. John Wolf se perdeu numa missão espacial. Jack tinha um relacionamento tempestuoso com sua "irmã" adotiva Andrea por algum tempo, o que eventualmente se transformou numa verdadeira afeição, e até mesmo amor da parte de Jack. Ele e Mentac tiveram atritos no princípio, parcialmente pelo conflito entre o intelecto e humor ácido de Mentac e a atitude de "botar pra quebrar" de Jack. Em grande parte, Jack tinha ciúmes da afeição que Andrea mostrava a Mentac. Quando a Família Átomo visitou Farside City, eles descobriram a verdade sobre a descendência de Mentac e também o destino do pai de Jack, que foi resgatado e vivia entre os farsideanos (onde está até hoje).

Quando Andrea e Mentac se envolveram romanticamente, Jack deixou Freedom City e se tornou um soldado da fortuna, lutando em várias guerras brutais ao redor do mundo. Ele fez o seu melhor para esquecer os Atom até que ouviu sobre o ataque de Ômega a Freedom City. Ele retornou tarde demais para salvar Andrea ou Mentac, algo pelo qual ele se arrepende muito, mas ele estava lá para o Dr. Átomo e os netos do velho homem.

Jack se tornou seu guardião quando Dr. Átomo morreu, já que a legalidade de um sistema computadorizado estar "vivo" não é assunto muito debatido. Apesar dele não ter qualquer super-poder por si só, Jack acompanha a Família Átomo à ação, e é seu piloto padrão. Ele é mais capaz de cuidar de si, e tira as crianças de problemas regularmente, enquanto elas também têm feito o mesmo por ele em algumas ocasiões. Não importa o que aconteça, "Tio Jack" cuidará delas.

MOLÉCULAS MÓRFICAS

Dr. Átomo inventou as moléculas mórficas em 1950 para servir às necessidades da crescente população super-humana. Elas ofereciam a base para um tecido adaptável, capaz de suportar os super-poderes do usuário. A patente das moléculas mórficas rendeu uma fortuna ao Dr. Átomo, assim como fazer uniformes projetados a partir do material. Muitos uniformes de super-heróis no Mundo de Freedom são feitos de moléculas mórficas. Que por si só não custam pontos de equipamento: presume-se que os uniformes tenham a capacidade de se adaptarem.

Membros da Família Átomo têm seus próprios trajes de moléculas mórficas. O traje de Max é azul, Tesla veste vermelho, os de Vick são verde; e os de Chase são roxos. Os trajes podem ser programados para se remodelarem em qualquer outra vestimenta usada pelo usuário. Também existem circuitos receptores embutidos nos trajes, permitindo-os usarem qualquer parte da superfície do traje (normalmente a manga do ante-braço) como tela para comunicação de mão dupla.

MAXIMUS ATOM — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+1	+3	+4	+1	+2
16	13	16	14	13	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+12*	+9	+6	+7

* Crescimento total

Perícias: Escalar 4 (+7), Computadores 4 (+5), Ofício (mecânica) 6 (+8), Conhecimento (eventos atuais) 4 (+6), Notar 6 (+7), Pilotar 8(+9)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Ataque Imprudente, Ataque Defensivo, Prender Aprimorado, Interpor-se, Ataque Poderoso

Poderes: Crescimento 12 (Poderes Alternativos: **Insubstancial 4, Encolhimento 20** [Ataque de Crescimento, Microverso], Ataque de Crescimento), **Proteção 3, Super-Sentidos 1** (elo de comunicação com Dr. Átomo)

Combate: Ataque +9 (corpo-a-corpo), (+5 em Crescimento total), Dano +3 (desarmado), (+15 Crescimento total), Defesa +10 (+6 em Crescimento total), Iniciativa +1

Habilidades 27+ Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 6 + Poderes 43 + Combate 36 + Salvamentos 17 = Total 137

Nome Real: Maximus "Max" Wolf	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Aventureiro
Base: Freedom City	**Afiliação:** Família Átomo
Altura: 1,82 m (normalmente)	**Olhos:** Azuis
Peso: 81 kg	**Cabelo:** Castanho

Maximus é o mais velho dos filhos de Atom, nascido em 1984. Desde a sua infância, ele se parecia mais com seu "tio" Jack Wolf, fisicamente ativo e ousado. Ele rapidamente aprendeu a responsabilidade para com seus irmãos mais novos e ajudou a cuidar deles. Já famoso como neto do Dr. Átomo, Maximus rapidamente ficou conhecido pelas suas próprias descobertas. Ele se tornou o líder de seus irmãos em várias maneiras, ajudando seus pais a treiná-los e ele aprender a controlar suas próprias habilidades.



Maximus se tornou bem próximo de seu Tio Jack e ele o admira muito. Apesar de não ser realmente ciente disso, Maximus se sente um pouco culpado em relação a isso, pois Jack é o tipo de homem que sempre desejou que seu pai Mentac tivesse sido. Isso o faz sentir como se estivesse traindo a memória de seu pai, e leva Maximus a se esforçar mais intensamente para ser alguém de quem seus pais teriam orgulho.

Maximus Atom é sério e dedicado aos seus estudos e sua família. Ele é agitado e atlético, extrovertido e amigável. Ele é um pouco superado pelos intelectos de seus irmãos menores, que o superam, mesmo que ele seja esperto do seu jeito. Ele assume a responsabilidade por suas irmãs e irmão e por Jack Wolf também, mesmo que Jack supostamente é quem deva cuidar deles. A autoconfiança de Maximus só se esvai sob uma influência: garotas. Apesar de sua simpatia normal, Max é tímido, incerto de si mesmo, e desajeitado perto delas. Ele se sente atraído por Empatia dos Psions, mas não deixou com que isso interferisse quando as duas famílias estão em conflito.

Maximus pode usar o controle da estrutura atômica de seu corpo a um grau limitado. Ele pode crescer a um tamanho tremendo e encolher até poucos centímetros de altura, e mudar sua valência molecular para se fundir a outras matérias, fazendo-o passar por entre elas. Em sua forma gigante, ele é muito forte; poucas armas podem perfurar sua pele.

Maximus tipicamente cresce em resposta a perigos, permitindo-o observar a situação e proteger sua família quando necessário. Ele não hesita em pular diante de ataques para proteger outras pessoas, e usa seu grande tamanho para alcançar e lidar com oponentes. Ele normalmente carregará Vicky e Chase em sua forma gigante. Em situações onde a furtividade é necessária, Maximus se encolhe ou "passa" por objetos sólidos. Sabe-se que ele apostou uma corrida com Victoria em sua forma de miniatura, e os dois fazem uma grande equipe de infiltração (especialmente em contato telepático com Chase).

TESLA ATOM — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Tesla "Tess" Atom	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Aventureira
Base: Freedom City	**Afiliação:** Família Átomo
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 59 kg	**Cabelo:** Castanho

Tesla é apenas um ano mais nova que seu irmão Maximus, mas parece mais madura em alguns aspectos. Apesar de Maximus ser o líder dos irmãos, Tess é definitivamente o cérebro da equipe. Ela tem o intelecto aguçado da mãe, e o raciocínio veloz de seu pai juntos. Ela aprende mais todo o tempo e passa muito de seu tempo de folga ajudando seu avô com experimentos tanto como assistente como mãos para trabalhos delicados.

Há poucas dúvidas de que Tess se tornará uma cientista brilhante. Ela está recebendo aulas avançadas no Instituto Hanover de Tecnologia, apesar da administração da escola se preocupar que sua presença levaria um inimigo da Família Átomo a atacar Tesla no campus.

Tesla deixa que Maximus assuma a liderança enquanto ela o aconselha e estrutura as coisas. Ela está sempre pensando, procurando por novas coisas para estudar e novas oportunidades para aprender. Mesmo em seu tempo livre, ela gosta de quebra-cabeças e jogos intelectuais como xadrez (que ela sempre joga com Chase ou

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+3	+5	+2	+2
11	17	16	20	14	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+11/+3*	+6	+8	+6

* Sem Campo de Força

Perícias: Computadores 5 (+10), Concentração 8 (+10), Ofício (eletrônica) 6 (+11), Desativar Dispositivo 5 (+10), Conhecimento (ciências físicas) 8(+13), Notar 4 (+6), Procurar 4 (+9), Intuir Intenção 4 (+6)

Feitos: Ataque Preciso, Foco em Ataque (à distância) 2, Ataque Defensivo, Tiro Preciso

Poderes: Vôo 5 (400 km/h), **Campo de Força 8** (Impenetrável), **Controle da Radiação 10** (Poderes Alternativos: **Criar Objetos 10**, **Pasmar 10** (visual), **Desintegração 5**, **Nulificar Radiação 10** [Área: estouro]), **Super Sentidos 1** (elo de comunicação com Dr. Átomo)

Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Dano +0 (desarmado), +10 (raio), Defesa +9, Iniciativa +3

Habilidades 23+ Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 5 + Poderes 51 + Combate 34 + Salvamentos 12 = Total 146

com seu avô). Ela se interessa por novos experimentos ou algo novo para estudar. Ela vê as ameaças que a Família Átomo enfrenta como enigmas para serem resolvidos, apesar de, se um membro está em perigo, Tesla não encara como um jogo.

Ela não faz idéia de quão atraente é e às vezes não percebe quando garotos dão em cima ela. Para estar atraída a um rapaz, ele tem que ser um equivalente intelectual a ela, e ainda não encontrou ninguém assim. Porém, ela tem uma pequena paixão estudantil por Dédalo, da Liga Freedom.



VICTORIA ATOM — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Victoria "Vicky" Atom

Identidade: Pública	**Ocupação:** Aventureira
Base: Freedom City	**Afiliação:** Família Átomo
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 45 kg	**Cabelo:** Castanho

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+2	+4	+1	+3
12	16	14	18	13	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8	+6	+9	+7

Perícias: Blefar 8 (+11), Computadores 4 (+8), Concentração 4 (+5), Disfarce 8 (+11, +31 com Morfar), Arte da Fuga 12 (+15, +24 com Alongamento), Conhecimento (eventos atuais) 4 (+8), Notar 8 (+9), Pilotar 4 (+7), Procurar 4 (+8), Intuir Intenção 4 (+5), Prestidigitação 4 (+7)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 4, Sorte de Principiante, Memória Eidética, Acuidade em Agarrar, Agarrar Aprimorado, Ataque Paralisante

Poderes: Crescimento 4, **Alongamento 9**, **Insubstancial 1**, **Morfar 4** (qualquer forma), **Proteção 6**, **Super-Sentidos 1** (elo de comunicação com Dr. Átomo)

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo), +6 (à distância), Agarrar +22, Dano +1 (desarmado), Defesa +12, Recuo -4, Iniciativa +3

Habilidades 29+ Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 9 + Poderes 45 + Combate 36 + Salvamentos 16 = Total 151

Victoria, 17 anos, é a mais quieta e menos segura que seus irmãos mais velhos. Ela tende a misturar tanto figurativamente quanto literalmente, já que Victoria pode se transformar em quase tudo. Ela é muito inteligente, mas mais literária que Tesla. Ela ama ler e normalmente está com seu nariz enfiado em algum livro, lendo qualquer coisa de ficção a ciência, história, eventos atuais e jornalismo. Ela pode citar fatos obscuros e os descobre várias vezes, e é particularmente fascinada com ler sobre super-heróis.



Vicky é a pacificadora da família, e faz o seu melhor para manter todos felizes e unidos. Ela é muito curiosa e interessada em novas idéias e novas experiências e tem uma mente incrivelmente aberta para sua idade. Ela não julga por aparência e tem a habilidade de ver coisas por outros pontos de vista facilmente, o que pode vir de sua habilidade de literalmente se pôr no lugar dos outros. Sua disposição a acreditar que há algum bem em todos pode colocá-la em problemas às vezes, especialmente quando combinada à sua curiosidade. Ela é mais próxima de seu irmão caçula Chase e particularmente protetora em relação a ele.

Victoria pode controlar as moléculas de seu corpo como Maximus, mas ela o faz com maior precisão. Ela pode se transformar em virtualmente qualquer forma que possa imaginar. Ela se esticar grandes comprimentos ou assumir forma semi-sólida que a permite fluir como água por pequenas rachaduras e aberturas. Seu corpo é naturalmente flexível, tornando-a mais resistente a danos físicos.

Victoria é a especialista da família em infiltração, capaz de ir a quase qualquer lugar. Ela também é conhecida por usar sua mudança de forma para causar confusão entre os oponentes imitando um deles. Numa luta, ela tende a agarrar oponentes e prendê-los numa forma elástica, segurando tempo o bastante para que Max ou Tess os acertem em cheio.

CHASE ATOM — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Chase Atom	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Aventureiro
Base: Freedom City	**Afiliação:** Família Átomo
Altura: 1,53 m	**Olhos:** Verde acinzentados
Peso: 61 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+1	+2	+4	+1
10	14	12	15	18	13

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+5/+1*	+5	+7	+14

Perícias: Blefar 4 (+5), Concentração 12 (+16), Diplomacia 4 (+5), Domesticar Animal 4 (+5), Conhecimento (eventos atuais) 2 (+4), Notar 4 (+8), Pilotar 2 (+4), Intuir Intenção 8 (+12), Furtividade 4 (+6)

Feitos: Rolamento Defensivo 4, Foco em Esquiva 2, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Segunda Chance (salvamentos de F. Vontade), Parceiro 13 (Cosmo, o Macaco Lunar), Zombar, Esquiva Fabulosa (mental)

Poderes: Compreender 2 (línguas), **Escudo Mental 6, Super-Sentidos 3** (comunicação mental com Dr. Átomo e Cosmo, consciência mental), **Telepatia 12** (Poderes Alternativos: **Ilusão 8** [Todos os Sentidos, Fantasmas], **Raio Mental 8** [Cansativo], **Transformação Mental 8** [personalidade, Contínuo])

Combate: Ataque +5, Dano +0 (desarmado), Defesa +12 (+5 Surpreso), Iniciativa +6

Habilidades 22+ Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 24 + Poderes 40 + Combate 30 + Salvamentos 13 = Total 140

O caçula dos irmãos Atom, Chase Atom é o mais parecido com seu pai Mentac. Chase é o "bebê" da família, apesar de ser muito inteligente e sofisticado para a sua idade. Os poderes mentais de Chase emergiram antes dos de seus irmãos, quando ele sete anos de idade, então ele acabou tendo o mesmo tempo para aprender a usá-los que seus irmãos e irmãs.

Dr. Átomo confessou a Jack Wolf que Chase pode ser o mais poderoso de todos os seus netos. Parece haver alguma conexão especial entre Chase e a Pedra Lunar, o artefato alienígena que é a fonte do poder da civilização de Farside City. Com o poder da Pedra Lunar, as habilidades de Chase podem ser ampliadas tremendamente, talvez até mesmo permanentemente. Jack e Dr. Átomo guardam essa informação para si, já que não querem colocar mais fardos para o jovem Chase ou seus irmãos. É possível que Chase tenha o potencial de se tornar um ser de pura energia psiônica, como seu pai (vide **Capítulo 7**, para detalhes).

Enquanto em visita a Farside City, Chase adquiriu um macaco mutante como mascote. Ele o chamou de Cosmo e o "macaco lunar" é o companheiro constante de Chase.

Chase tem levado uma vida estranha, para dizer o mínimo. Apesar de ter visto mundos alienígenas e enfrentado seres cósmicos, ele fica desconfortável nos ambientes mundanos de uma criança normal com a sua idade. Um plano para enviar Chase a uma escolha comum ao invés de tutorá-lo no Núcleo funcionou desastrosamente. Dr. Átomo gostaria de ver Chase com novos amigos de sua idade, mas Chase fica mais contente com seus irmãos e Cosmo. Chase fez pelo menos um amigo da sua idade: Ray Gardener Jr. Os dois compartilham seu interesse mútuo em RPG e vídeo-games, Ray desde então tem considerado ALEX "o Mestre mais legal com todas aquelas vozes diferentes."

Chase Atom tem habilidades telepáticas. Ele pode ler mentes e projetar ilusões mentais. Ele também projeta poderosas rajadas mentais para paralisar ou incapacitar seres conscientes, mas elas o cansam rapidamente. Ele aprendeu a se proteger dos pensamentos alheios e pode ligar as mentes de seus irmãos, permitindo-os comunicação instantânea e silenciosa. Seguindo a sugestão de Jack Wolf, Chase desenvolveu um truque de monitorar os pensamentos superficiais daqueles à sua volta em combate para lhe dar uma idéia com segundos de adiantamento para que ele possa evitar um ataque antes que ele venha.



Chase é muito sério quando se trata de responsabilidade, já que ele tem sido cobrado desde a infância. Ele nunca usa seus poderes irresponsavelmente ou sem pensar e faz questão de não ler as mentes das pessoas sem uma boa razão. Chase pode ter o potencial para controlar as mentes das pessoas, mas a idéia é tão repugnante para que é provável que nunca a desenvolva.

COSMO, O MACACO LUNAR



O mascote de Chase é um macaco mutante de Farside City. Cosmo se parece com um macaco-aranha da Terra com um pêlo azul claro. Ele mais inteligente que um macaco terráqueo, capaz de entender quase qualquer comando simples ou até mesmo se comunicar a grau limitado usando linguagem de sinais (ou telepatia com Chase). Cosmo também tem a habilidade de se teleportar juntamente com outra pessoa que o toque. Isso o permitiu teleportar seu amigo Chase para fora de problemas às vezes. Porém, isso também permite que Cosmo entre em vários problemas, já que é impossível mantê-lo preso (ou em qualquer lugar em que ele não queira estar) por muito tempo.

COSMO, O MACACO LUNAR					NÍVEL DE PODER 2
For 3	Des 15	Con 10	Int 7	Sab 12	Car 11

Perícias: Acrobacias 6 (+8), Escalar 6 (+8), Furitividade 4 (+6, +14 com o tamanho)

Feitos: Benefício (Escalar baseado em Força), Foco em Esquiva 2, Evasão 2, Iniciativa Aprimorada

Poderes: Membros Adicionais 1 (cauda), **Encolhimento 8** (Permanente, Inato), **Super-Sentidos 1** (comunicação mental com Chase), **Teleporte 10** (300 m / Terra para Lua, Mudar Velocidade, Fácil, Progressão [x 2 massa], Virar-se)

Combate: Ataque +3 (+5 tamanho), Agarrar -7, Dano -4 (desarmado), Defesa +5 (+7 tamanho, +3 Surpreso), Recuo +2, Iniciativa +6

Salvamentos: Resistência +0, Fortitude +2, Reflexos +5, F. Vontade +1

Desvantagens: Incapacidade (mudo, -2 pontos)

Habilidades 6 + Perícias 4 (20 graduações) + Feitos 6 + Poderes 35 + Combate 12 + Salvamentos 4 – Defeitos 2 = Total 65

ALEX

Dr. Átomo projetou o Auxiliador Laboratorial EXperimental (ou ALEX) como ajudante, assistente de laboratório e babá robótica para sua filha e posteriormente seus netos. ALEX tem sido parte da Família Átomo há muito tempo, tomando conta de seu lar e base e servindo como empregado fiel da família. Programado com inteligência artificial porém adaptável, ALEX adotou uma personalidade ácida e um sotaque britânico formal, apesar de ser capaz de falar em centenas de línguas vivas, mortas e alienígenas com uma variedade de sotaques.

Ninguém da Família Átomo pensa em ALEX como "objeto", apesar de seu status como ser artificial. Ele se preocupa com a segurança dos irmão Atom e mantém tudo no Núcleo funcionando devidamente. ALEX e Jack Wolf têm trocado sátiras desde que Jack era um adolescente, e apesar de um achar o outro frustrante às vezes, eles são amigos leais no fundo.

ALEX					NÍVEL DE PODER 6
For 18	Des 12	Con —	Int 14	Sab 14	Car 12

Perícias: Notar 4 (+6), Profissão (mordomo) 10 (+12), Procurar 4 (+6), Intuir Intenção 6 (+8)

Poderes: Compreender 2 (línguas), **Imunidade 40** (Fortitude, poderes mentais), **Proteção 8**, **Super-Sentidos 3** (visão no escuro, rádio), **Super-Força 1**

Combate: Ataque +2, Agarrar +7, Dano +4 (desarmado), Defesa +4, Recuo -4, Iniciativa +1

Salvamentos: Resistência +8, Fortitude —, Reflexos +2, F. Vontade +2

Habilidades 10 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 0 + Poderes 57 + Combate 12 + Salvamentos 1 = Total 86

A NOVA GERAÇÃO

Quando Duncan Summers comprou a decadente Academia Claremont na área de Bayview em Freedom City, ele não tinha outra intenção senão criar uma equipe de super-heróis. A Academia uma vez tinha sido uma prestigiosa escola particular, mas passou por tempos difíceis e fechou após sofrer danos após a Invasão Terminus. Summers tinha uma idéia diferente para a escola — levar o que aprendeu na carreira de super-herói e passá-lo a uma nova geração. Havia mais super-humanos jovens no mundo do que antes, e eles precisavam de alguém para ensiná-los como controlar seus poderes e usá-lo construtivamente. Eles também precisavam de alguém que os buscassem para mantê-los fora das garras de vilões como o Mestre Mental, Dr. Pecado ou a SOMBRA. Duncan relutantemente treinou sua filha Callie para se tornar o segundo Corvo, e se surpreendeu com o quanto gostava de ensinar.

Com suas famosas perícias investigativas e contatos na comunidade super-humana, Sr. Summers rapidamente reuniu alunos, e de fato demorou mais para comprar, reparar e reabastecer os empregados da Academia do que para achar sua primeira turma de alunos. Duncan descobriu muito rapidamente que trabalhar com seus novos alunos não era totalmente como treinar sua filha. Callie tinha uma índole rebelde e independente, mas ainda amava-o como pai. Levou mais tempo para ganhar a confiança dessas novas crianças e conquistá-las também. No fim, eles ensinaram a Duncan muito mais do que ele ensinou a elas. Apesar de reclamarem que o "Velho Summers" é duro com eles, eles o respeitam, e todos os seus estudantes fazem quase qualquer coisa por ele.

Os alunos da Academia não visam ser super-heróis, ao menos não até completarem seu treinamento. O negócio de super-heróis não é um lugar seguro para amadores, até onde consta para Summers. O destino levou alguns alunos da Academia à batalha contra vários super-vilões, simplesmente porque "nenhum outro heróis estava por perto para lutar contra os caras maus, então nós lutamos." Usando seu treinamento, as



crianças prevaleceram, e as câmeras de notícias ao redor os viram em ação. A entusiasmada resposta de Sônico à repórter do canal 9, Amy Feng, fixou seu nome e atitude para o resto do público inicialmente. Ela perguntou, "Vocês são tão jovens, e ainda assim obviamente capazes. Vocês trabalharam com a Liga Freedom?" Sorrindo abertamente para as câmeras, Sônico respondeu, "Nah. Eles são das antigas. Nós somos a Nova Geração!"

Apesar de oficialmente desencorajar "atividades extra-curriculares", Duncan Summers está secretamente orgulhoso dos alunos da Nova Geração. Mas desde que insistam em ser lançados ao mundo heróico, ele os dá níveis heróicos de treinamento adicional e estudos para prepará-los para a vida que escolham ou para a vida que os escolheu. Se tornar um membro da Nova Geração é agora um objetivo apreciado entre os jovens alunos da Academia.

A ACADEMIA CLAREMONT

A Academia Claremont é uma prestigiosa escola particular em Bayview Heights. Duncan Summers comprou a escola e seu terreno após terem sido gravemente danificados durante a Invasão Terminus.

Sr. Summers reabriu a escola e começou a admitir uma nova classe de estudantes com uma leve diferença em suas práticas normais. Ele também começou a recrutar secretamente jovens "especiais" com habilidades paranormais, procurando encontrá-los com a ajuda de sua filha e levá-los a Claremont. Aqui, eles poderiam aprender a controlar suas habilidades e terem uma forte educação em valores assim como no currículo habitual. Até agora, Duncan reuniu apenas alguns estudantes "especiais" para a Academia, mas a Liga Freedom e outros "velhos amigos" seus procuram por estudantes em potencial e passam a informação para Duncan quando podem.

Vários professores que trabalham na Academia Claremont se destacam do reto por eles, assim como Duncan Summers, foram super-heróis. O professor de educação física — Alan Archer — já foi Vara Quente, um herói velocista do fim dos anos 70 que ainda pode correr em Mach 2 em corridas rápidas quando necessário. Jesse Perry, professor de Inglês e criativo escritor, já foi o misterioso herói Homem Fantasma. Gabriel Márquez, conselheiro da escola, ficou paraplégico na Invasão Terminus, suas pernas se feriram quando resgatavam estudantes de um grupo de Omegadrones. O incidente despertou nele o poder de nulificar habilidades super-humanas alheias por curtos períodos de tempo, tornando-o indispensável para ajudar alunos com controle inferior ao perfeito em seus poderes.

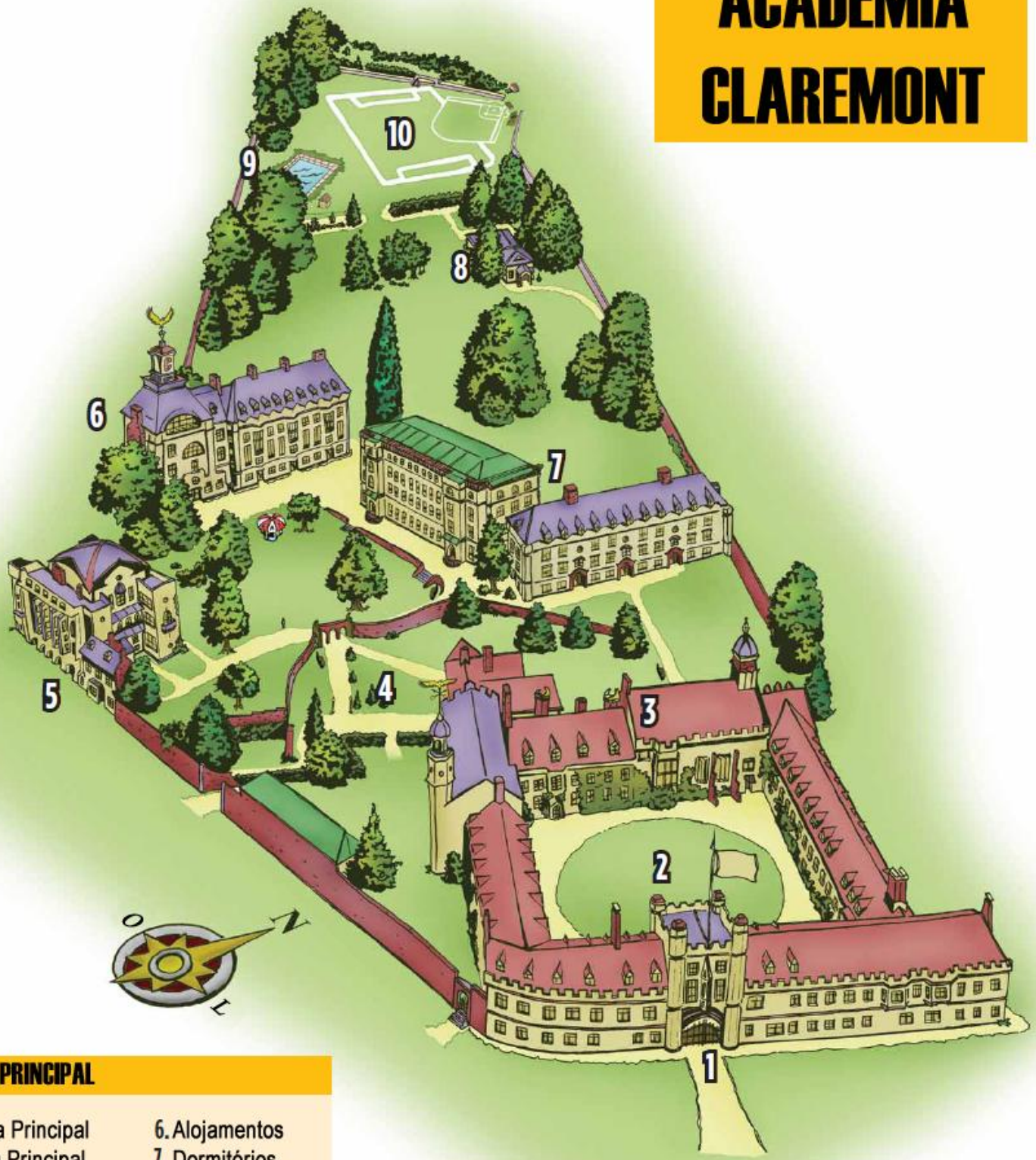
A Academia Claremont dá uma grande base para uma campanha de adolescentes com os jogadores interpretando alunos da Academia. Eles podem trabalhar para controlar e compreender seus poderes enquanto os escondem da comunidade local e lidam com todas as mudanças comuns que os adolescentes enfrentam. Tanto Duncan Summers quanto o professor Márquez são bons mentores e personagens de apoio. Summers também pode oferecer aos adolescentes uma boa maneira de interagir com o Corvo e seus aliados na Liga Freedom de tempos em tempos. Também a questão potencial do governo dos EUA encobrir o propósito oculto da Academia Claremont e interferir "pelo bem das crianças" mas mais visivelmente pelo seu próprio interesse.

O CAMPUS

A Academia Claremont fica localizada na área sul de Bayview conhecida como Bayview Heights. O campus fica situado numa grande área privada, cercado por áreas de árvores, não muito longe da Estrada South Bay. Ele consiste em vários edifícios ao redor da quadra central. Apesar das estruturas da Academia terem mantido a arquitetura e aparência da virada do século, elas são construções bem recentes e usam materiais de construção modernos. Alguns dos prédios também têm fatores escondidos adicionados sob a direção de Duncan Summers para servir às necessidades especiais da escola.

As principais instalações da escola ficam localizadas num conjunto de edifício interconectados ao redor do pátio, chamado de Quadra. Esses edifícios conservam o foyer principal da Academia Claremont (com placas dedicatórias, estantes de troféus e outras lembranças da

ACADEMIA CLAREMONT



LEGENDA PRINCIPAL

1. Entrada Principal
2. Quadra Principal
3. Salas de Aula
4. Jardins
5. Prédio Administrativo
6. Alojamentos
7. Dormitórios
8. Zeladoria
9. Piscina
10. Campo Atlético

DUNCAN SUMMERS				NÍVEL DE PODER 9	
For 14	Des 18	Con 16	Int 22	Sab 20	Car 22

Perícias: Acrobacias 8 (+12), Blefar 12 (+18), Computadores 4 (+10), Desativar Dispositivo 8 (+14), Disfarce 6 (+12), Dirigir 6 (+10), Arte da Fuga 8 (+12), Obter Informação 8 (+14), Intimidar 12 (+18), Investigar 16 (+22), Conhecimento (manha) 2 (+8), Línguas 4, Notar 10 (+15), Pilotar 6 (+10), Procurar 8 (+14), Intuir Intenção 8 (+13), Furtividade 6 (+10), Furtividade 8 (+12)

Feitos: Avaliação, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 2, Equipamento 4, Evasão, Presença Aterradora 5, Iniciativa Aprimorada, Prender Aprimorado, Faz Tudo, Ataque Poderoso, Dominar Iniciativa, Maestria em Perícia (Desativar Dispositivo, Arte da Fuga, Intimidar, Furtividade), Ataque Furtivo, Zombar, Ataque Dominó, Esquiva Fabulosa (auditiva)

Equipamento: bengala (+2 dano), comunicador, granadas de luz (**Pasmar 4**, visual e auditivo), Poderes Alternativos: bombas de fumaça (**Obscurecer 4**, visual, Contínuo), granadas de paralisia (**Paralisia 4**, à distância)

Combate: At. +14, Agarrar +16, Dano +2 (desarmado), +4 (bengala), Defesa +14 (+6 Surpr.), Recuo -2, Iniciativa +8

Salvamentos: Resistência +5/+3 (Surpreso), Fortitude +6, Reflexos +7, F. Vontade +10

Desvantagens: Incapacidade (perna manca, -4 com Acrobacias, Escalar e ações de pulo, comum, moderada, -3 pontos)

Habilidades 52 + Perícias 35 (140 graduações) + Feitos 26 + Combate 52 + Salvamentos 12 – Defeitos 3 = Total 173

escola), salas de aula, laboratórios e outras instalações acadêmicas, juntamente com os escritórios dos professores em atividade.

A Academia Claremont é uma escola interna para alguns estudantes, com dois prédios de dormitórios localizados ao norte da Quadra e dos jardins. Muitas acomodações estudantis são quartos duplos, apesar de estudantes juniores e seniores poderem ter quartos individuais. Os quartos têm beliches, escritório, mesas e outras amenidades. Apesar de decorados no estilo da virada do século, eles têm instalações modernas, incluindo conexões à intranet do campus e tomadas de telefone. Televisão a cabo é oferecida nas salas estudantis de cada andar. Os dormitórios são mistos, e estudantes ganham créditos extras como monitores dos dormitórios e assistentes residenciais para outros estudantes em seus dormitórios. Um túnel subterrâneo secreto vai do dormitório estudantil ocidental a instalações sob administração do edifício.

A oeste dos dormitórios está o prédio da administração, abrigando os escritórios do presidente e da administração da escola, juntamente com os aposentos em campus para o Sr. Summers e certos membros internos dos empregados da Academia. O prédio da administração também tem sub-níveis secretos, acessíveis por elevadores secretos que vão do escritório de Duncan Summers à biblioteca, assim como três túneis secretos, um levando aos dormitórios estudantis, um para a casa de transportes, e um terceiro para os bosques próximos ao campo atlético.

Os níveis subterrâneos do prédio da administração são instalações especiais para treinamento e trabalhos com os estudantes superpoderosos da Academia. Elas incluem laboratórios, instalações de testes, sala de reuniões e um sofisticado simulador de combate. Os elevadores e portas aos sub-níveis têm scanners de retina que limitam acesso aos membros-chave da administração e certos estudantes (incluindo membros da Nova Geração).

Entre a Quadra e os dormitórios estão os jardins murados da Academia, levemente tendendo ao estilo tradicional inglês. Os jardins são primariamente enfeitam o solo, apesar de também oferecerem exemplares de vida vegetal exótica para aulas de biologia. Serena Vervain (Sete) também cultiva algumas ervas de uso místico nos jardins com a permissão e supervisão do Sr. Summers.

Atrás da escola fica uma grande e levemente florestada área que



inclui uma piscina, campo de basebol e um campo aberto para vários esportes e atividades atléticas. O campo é uma área popular para os estudantes relaxarem e aproveitarem o exterior durante tempo bom.

DUNCAN SUMMERS

Duncan Summers foi um homem aventureiro em sua juventude e viajou o mundo inteiro. Quando passou pela Ásia descobriu um fabuloso tesouro perdido, mas perdeu seus pais e irmã à violência em casa. Duncan dedicou sua riqueza recém-descoberta para lutar contra o crime e adotou a identidade mascarada de Corvo, operando em sua nativa Nova Iorque por vários anos.

Entre os maiores inimigos do Corvo estava o sinistro Dr. Pecado e a filha de Pecado, Jasmine, se apaixonou, apesar das maquinações e Pecado manterem os dois separados por anos. Após uma última batalha que parecia ter encerrado a vida de Dr. Pecado e a carreira do Corvo, Duncan se aposentou e se casou com Jasmine, que morreu tragicamente lutando para salvar a ele e sua filha quando seu pai retornou dos mortos. Apesar de ter perdido sua esposa anos atrás, Duncan ainda sente muito sua falta. Em memória ao seu sacrifício, ele continua dedicado em ajudar sua filha a lutar contra Dr. Pecado e vários outros males. Ele se preocupa com sua segurança, mas também está orgulhoso dela estar carregando seu legado.

Duncan Summers está em seus 50 anos, seu cabelo preto está branco nas têmporas, e sua face, apesar de ainda forte e atraente, fica mais enrugada de preocupação a cada ano. Seus olhos são cinza metálico e está sempre barbeado. Ele tende a usar blusas de gola role escuras, mas ainda parece bem elegante quando forçado a um terno para festas da sociedade ou caridade. Ele caminha com a ajuda de uma bengala, que oculta um gancho de escalada e algumas granadas de luz e fumaça para emergências. Ele também é adepto a usar a bengala como arma, mas fica lento por suas pernas enfraquecidas.

ACADEMIA CLAREMONT	QUARTEL GENERAL
Tamanho: Imenso, *Resistência:* 10, *Fatores:* Comunicações, Computador, Oculto, Garagem, Ginásio, Enfermaria, Laboratório, Biblioteca, Espaço Vivencial, Sistema de Energia, Sistema de Segurança, Oficina	
Custo: 16 pontos de equipamento	

RAIO — NÍVEL DE PODER 7

Nome Real: Raymond "Ray" Gardener Jr.	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Estudante
Base: Academia Claremont, Freedom City	**Afiliação:** Nova Geração
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 54 kg	**Cabelo:** Branco

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+1	+0	+0	+1
10	16	12	11	10	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+4/+1*	+4	+8	+4

* Surpreso

Perícias: Blefar 4 (+5), Computadores 2 (+2), Concentração 4 (+4), Conhecimento (cultura popular) 6 (+6), Notar 4 (+4), Procurar 4 (+4)

Feitos: Rolamento Defensivo 3, Ataque Defensivo, Foco em Esquiva 4, Evasão, Iniciativa Aprimorada 2, Ação em Movimento

Poderes: Raio 9 (eletricidade, Poderes Alternativos: **Defletir 9** [projéteis lentos, à distância], **Paralisia 6** [à distância]), **Velocidade 8** (4.000 km/h)

Combate: Ataque +5, Agarrar +5, Dano +0 (desarmado) +9 (raio), Defesa +8 (+2 Surpreso), Recuo 2, Iniciativa +11

Habilidades 11+ Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 12 + Poderes 28 + Combate 18 + Salvamentos 12 = Total 87



Ray Gardener Jr. é o filho do Capitão Trovão, o líder da liga Freedom com sua esposa Nancy. Ele soube desde a infância que seu pai era um super-herói e Ray sempre o idolatrou por causa disso. Alguns anos atrás, o mundo inteiro descobriu a identidade secreta do Capitão Trovão quando seu inimigo, Dr. Stratos o desmascarou em rede nacional de televisão. Deste momento em diante, as vidas dos Gardener nunca mais foram as mesmas, e Ray cresceu como filho de uma celebridade.

O começo de seus anos adolescentes foram mais difíceis pelo desenvolvimento de uma forma de epilepsia devido uma sobrecarga de eletricidade neural no cérebro de Ray. Ele sofreu várias cirurgias antes de ser mandado à medicação, o que o impossibilitou de jogar os esportes que tanto amava, particularmente o basebol. Ray se tornou amigo de Chase Atom, alguém de sua idade que compreendia como era crescer numa "super" família. Ray se tornou um fã de quadrinhos e RPG assim como esportes televisionados.

A epilepsia de Ray se tornou imensamente crônica quando ele sofreu uma crise acompanhada de um tremendo jorro de eletricidade! Ela tornou Ray um mutante super-poderoso com poderes elétricos similares, mas não iguais aos de seu pai. Capitão Trovão matriculou seu filho como estudante da Academia Claremont de Summers para ajudá-lo a controlar e usar seus poderes. Não muito depois, o novato Ray Gardener se tornou o mais novo membro da Nova Geração.

De sua parte, Ray Jr. está empolgado por ter super-poderes, amigos e uma chance de aproveitar a vida novamente. Ele tem uma apreciação por pequenas coisas bem além de sua idade após anos sendo forçado a ver a vida de longe. Agora ele fica ansioso para provar novas coisas, algo aumentado pelos seus poderes de super-velocidade. Raio é o mais jovem e menos experiente membro da Nova Geração por muito e seus colegas de grupo são um

pouco super-protetores em relação a ele. Ray continua amigo de Chase Atom e está fazendo novos amigos entre a Nova Geração. Sete e Nereida o adoram, mas Megastar e Sônico ainda estão se acostumando a ter um jovem hiper-ativo que escolheu o adequado apelido super-heróico de "Raio" por perto.

MEGASTAR

NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Christopher Beck	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Estudante
Base: Academia Claremont, Freedom City	**Afiliação:** Nova Geração
Altura: 1,83 m (Megastar), 1,55 (Chris)	**Olhos:** Brancos (Megastar), Castanhos (Chris)
Peso: 90 kg (Megastar), 63 kg (Chris)	**Cabelo:** Prateado (Megastar), Preto (Chris)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+10	+1	+1	+0	+1	+1
30/10	13	12	11	12	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+11/+1*	+10	+6	+8

* Identidade normal

Perícias: Blefar 6 (+7), Conhecimento (cultura popular) 4 (+4), Notar 6 (+7), Intuir Intenção 4 (+5)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Benefício (conselho ocasional de "Meg"), Zombar

Poderes: Força Aumentada 20 (Poderes Alternativos: **Raio 10**), **Vôo 9** (8.000 km/h), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 10** (Impenetrável), **Viagem Espacial 8, Super-Força 6** (carga pesada: 50 tons.)

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo) +8 (à distância), Agarrar +26, Dano +10 (desarmado) +10 (raio), Defesa +9, Recuo -10, Iniciativa +1

Desvantagens: Identidade Normal (ação total, -4 pontos)

Habilidades 10+ Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 4 + Poderes 88 + Combate 34 + Salvamentos 21 – Defeitos 4 = Total 158

Nas profundezas do espaço, uma nave de escolta Lor encontrou um Saqueador Grue. Os Grue sabiam o que o veículo Lor carregava e atacaram para capturá-lo. O destruído veículo Lor conseguiu escapar dos Grue e bateram na Terra.

Christopher Beck estava acampando e viu a nave colidir. No local do impacto, ele encontrou três membros da tripulação Lor mortos. Um quarto ainda estava vivo e falou em engasgos para ele, "Mantenha-o a salvo. Pegue o M. E. G. A. S. e proteja-o de..." O homem morreu nos braços de Chris, e um metal prateado e brilhante saiu da caixa nas mãos do piloto morto. O metal se ergueu — contra a força da gravidade — e começou a fluir pelo corpo de Chris. Ele entrou em pânico e tentou correr enquanto o metal se enrolava em sua cabeça. Infelizmente, ele correu direito para as redes de choque dos Grue.

Enquanto caía, Chris ouviu uma calma voz feminina dizer: "M. E. G. A. S. parcialmente online, esperando total reinicialização e unificação. Status: usuário emocionalmente agitado; proteções físicas a 65% de eficiência. Opções: revide de fogo ofensivo ou nulificação de dispositivo e absorção de energia?" Chris abriu seus olhos e ficou surpreso com o que podia ver, mesmo através do estranho metal que cobria a sua face. Parecia que haviam colocado uma mira por sua linha de visão, e isso o aficionado por videogames entendeu. "Revidar fogo!" Ele gritou, apontando para os três Grue. Ele berrou excitado quando rajadas de energia saíram de suas mãos e atingiram o grupo de aliens.

Em poucos dias, Chris aprendeu muito sobre metal líquido. O Manipulador Encefálico de Guarda e Ataque em Suspensão era um antigo dispositivo dos Preservadores descoberto em um dos mundos de fronteiras dos Lor. Tudo que Chris sabia era que salvou a sua vida, era muito legal, muito esperto e lhe dava super-poderes.

Após duas semanas de prática como Megastar e aperfeiçoar seu "visual", ele tentou se juntar à Liga Freedom, mas sua entrevista e teste com Dédalo e Corvo foram interrompidos por um esquadrão Lor enviado para recuperar o M. E. G. A. S. Sem qualquer outra explicação, o capitão Lor Skeshar disparou um raio de energia em Megastar, que dolorosamente retirou o M. E. G. A. S. e revelou sua verdadeira forma adolescente. Dédalo e Corvo enfrentaram Skeshar e seu esquadrão Lor para proteger o garoto do perigo. Quando perceberam que o M. E. G. A. S. havia sido preso ao terráqueo como seu hospedeiro pela extensão da vida do garoto, os Lor saíram em desgosto.



Sabendo de sua idade, a Liga não aceitaria Megastar entre eles, mas Corvo arranjou uma matrícula Chris na Academia Claremont e sugeriu que ele fosse para lá "para aprender mais sobre poder e ser um herói, enquanto também aprendesse álgebra". Chris aceitou a oferta e se tornou o mais poderoso estudante da Academia até hoje.

Quando ele toca a "tatuagem" em seu braço esquerdo, o corpo de Christopher Beck brilha enquanto um metal prateado flui por sua pele, transformando-o em Megastar. Megastar é super-forte e bastante resistente a ferimentos. Ele pode voar e até mesmo alcançar velocidades inter-estelares no vácuo do espaço. Megastar também não precisa respirar, que

sua concha o deixa imune às condições ambientais.

Megastar também tem acessos esporádicos às informações oferecidas pela inteligência artificial dentro do artefato alienígena; Chris se refere a ela como "Meg", e ele fala com "ela" dentro de sua cabeça. Suas análises só chegam se o artefato registra perigo que possa realmente colocá-lo em perigo ou se Chris perguntar especificamente. Assim, de tempos em tempos, Megastar tem surtos de idéias sobre uma coisa ou situação em particular (passível de inspiração para um ponto heróico ou Sanção do Mestre).

NEREIDA

NÍVEL DE PODER 9

Nome Real: Tétis	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Estudante
Base: Academia Claremont, Freedom City	**Afiliação:** Nova Geração
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Verdes
Peso: 50 kg	Cabelo: Louro

Tétis é neta da Sirene original, a super-heroína dos anos 40, membro da Liga da Liberdade, e agora Rainha Mãe de Atlântida. O pai de Tétis é Teseu, o Rei de Atlântida, o ex-super-herói Rei dos Mares. Tanto ela quanto sua avó achavam que Tétis precisava compreender o mundo da superfície se seu povo e ela queriam lidar com ele como Rainha de Atlântida algum dia. Então, eles tomaram providências com Duncan Summers para que Tétis freqüentasse a Academia Claremont como aluna enquanto também recebesse treinamento no uso de seus poderes. Tétis adotou o codinome de Nereida, dos místicos espíritos do mar.

Tétis descobriu que se adaptar ao mundo da superfície era tanto excitante quanto frustrante às vezes. Tétis foi criada como realeza de Atlântida, então ela está acostumada a fazer as coisas do seu jeito. Ela também demorou algum tempo para se acostumar aos costumes do povo da superfície, apesar dela gostar da cultura que Freedom City tem a oferecer. Ela ainda acha alguns costumes da superfície intrigante, mas recorre ao conselho do Sr. Summers como seu professor. Juntamente aos seus estudos na Academia, Nereida também trabalha com a homônima de sua avó, a atual Sirene em raras ocasiões.

Nereida é de sangue nobre e demonstra isso em suas maneiras e ações. Ela é surpreendentemente humilde e não excessivamente mimada, mas está acostumada a pensar em si como melhor do que as "pessoas comuns" em várias maneiras. Ela compreende o pesado dever que vem com seu papel como princesa de Atlântida, e às vezes deseja ser apenas uma adolescente comum. Ela ama sua vida no mundo da superfície, pois isso permite que ela esqueça seus deveres e responsabilidades, mesmo que por só por algum tempo.

Ela faz amigos facilmente, e nunca hesita em oferecer sua opinião (mesmo que ninguém a pergunte). Ela foi treinada para lutar e se defender desde cedo, e é super-forte, logo, qualquer um que pense que ela é "só uma garotinha" rapidamente percebe o contrário.

Nereida tem todos os poderes normais de sua descendência atlante, logo é forte e pode nadar a grandes velocidades. Ela pode respirar tanto água como ar, e operar facilmente sob a água. Ela também compartilha alguns dos dons sobrenaturais de sua avó e tem a habilidade mística de se transformar em água.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+8	+3	+3	+0	+2	+2
26	16	16	10	14	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+9	+6	+6	+5

Perícias: Acrobacias 8(+11), Diplomacia 4 (+6), Domesticar Animal 2 (+4), Pular 2 (+10), Conhecimento (ciências geológicas) 2 (+2), Conhecimento (teologia e filosofia) 2 (+2), Línguas 1 (Atlante), Notar 4 (+6), Cavalgar 4 (+7), Sobrevivência 2 (+4), Nadar 5 (+13)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Adaptação ambiental (aquática), Ambiente Predileto (aquático)

Poderes: **Imunidade 1** (afogamento), **Super-Sentidos 1** (visão em baixa luz), **Super-Força 4** (6 tons.), **Nado 6** (160 km/h, 1.600 km/h em forma de água), **Forma de Água 6** (água, **Camuflagem 4** [visual, Limitada a debaixo d'água -1], **Alongamento 1, Imunidade 8** [suporte vital, sustentada], **Insubstancial 1, Sufocar 5, Nado 3**)

Combate: Ataque +7 (corpo-a-corpo) +5 (à distância), Agarrar +19, Dano +8, Defesa +7, Recuo -4, Iniciativa +3

Habilidades 37+ Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 3 + Poderes 46 + Combate 24 + Salvamentos 9 = Total 128



SETE

NÍVEL DE PODER 9

Nome Real: Serena Vervain	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Estudante
Base: Academia Claremont, Freedom City	**Afiliação:** Nova Geração
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Verde-dourado
Peso: 52 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+2	+3	+3
10	13	12	14	16	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10/+1*	+4	+6	+9

* Sem Campo de Força

Perícias: Blefar 6 (+9), Concentração 8 (+11), Diplomacia 4 (+7), Conhecimento (arcano) 8 (+10), Conhecimento (história) 4 (+6), Notar 8 (+11), Intuir Intenção 6 (+9), Prestidigitação 4 (+5)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 3, Foco em Esquiva 2, Ritualista

Poderes: Vôo 2 (40 km/h), Campo de Força 9, Magia 10 (feitiços: Controle do Ar 10, Animar Objetos 6, Raio 10, Controle da Terra 10, ESP 6 [visual e auditivo], Controle do Fogo 10, Obscurecer 10 [visual], Prender 10, Controle da Água 10), Super-Sentidos 1 (percepção mágica)

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo) +8 (à distância), Agarrar +5, Dano +0, +10 (raio), Defesa +8 (+3 Surpresa), Recuo -5, Iniciativa +1

Desvantagens: Perda de Poder (Vôo, Campo de Força e Magia, quando incapaz de invocar feitiços, -3 pontos)

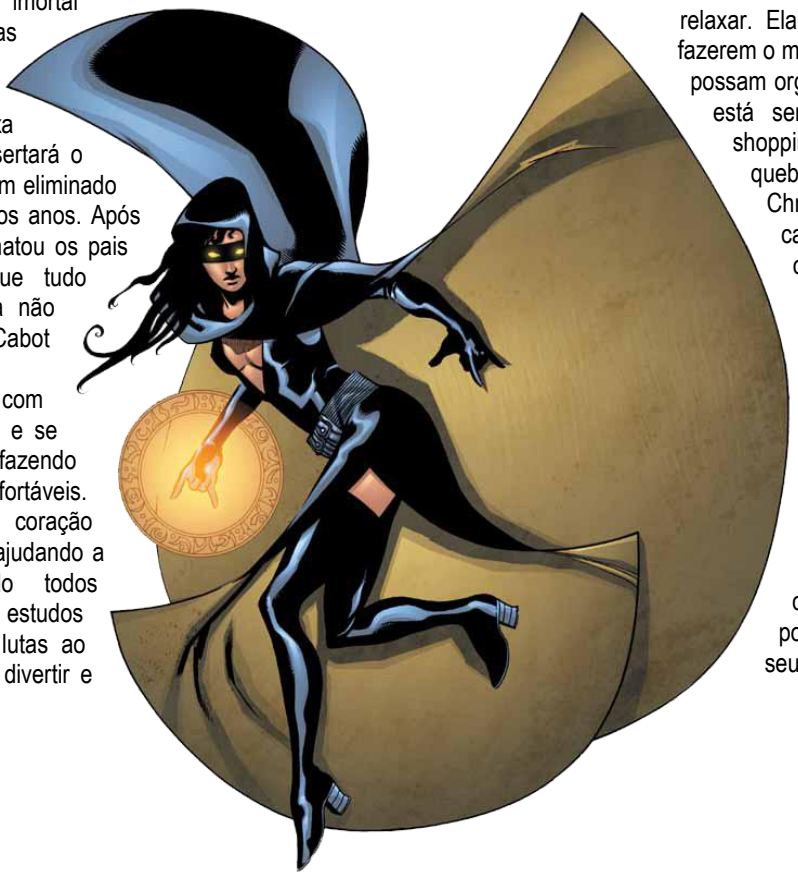
Habilidades 22+ Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 6 + Poderes 42 + Combate 22 + Salvamentos 14 –Desvantagens 3 = Total 115

Serena Vervain cresceu em West End de Freedom City, criada pela sua avó Lílian após seus pais terem morrido de acidente. Sua Nana ensinou a Serena sobre ervas e remédios populares, leu histórias para ela e contos de fadas, e contou a ela sobre o povo pequeno e os espíritos, tanto bons quanto maus. Serena aprendeu a não conversar com outras crianças sobre essas coisas; elas eram parte de um mundo secreto compartilhado apenas com sua Nana.

Quando Serena completou treze anos, ela aprendeu a verdade. Ela nasceu de uma linhagem de bruxas que remetiam aos dias da fundação de Freedom City. O dom às vezes se ausenta em gerações, assim como foi em sua mãe, mas Serena mostrava sinais de ser a mais talentosa da história de sua família e a sétima a manifestar o verdadeiro poder das bruxas. Quando os dons de Serena despertaram, ela descobriu que sua família tinha inimigos, alguns deles antigos, e ela precisava se proteger deles.

Sua avó matriculou Serena na Academia Claremont, onde ela refinaria seus dons e se beneficiaria tanto da proteção quanto da educação. Lá, ela adotou o codinome "Sete", pois sete é um número mágico e ela era a sétima a se realizar completamente em sua linhagem. Serena se provou uma aluna exemplar, e ela também começou a aprender de Adrian Eldrich, o mago mestre da Terra.

Apesar de não saber nada dele ainda, o maior inimigo de Serena é o advogado Lucius Cabot, um imortal que vendeu sua alma para as forças do mal. Cabot está perturbado pela profecia que diz que a descendente da bruxa que o ajudou a barganhar consertará o seu erro. Ele cuidadosamente tem eliminado esses descendentes ao longo dos anos. Após providenciar um acidente que matou os pais de Serena, ele acreditava que tudo estava seguro, mas a profecia não pode ser negada, a menos que Cabot possa eliminar Sete também.



Serena é uma vívida jovem com amor pela vida. Ela é amigável e se preocupa muito com os outros, fazendo o seu melhor para deixá-los confortáveis. Em várias maneiras, ela é o coração espiritual da Próxima Geração, ajudando a apaziguar brigas e fazendo todos cooperarem. Ela equilibra estudos mágicos e mundanos com as lutas ao lado da Próxima Geração e se divertir e relaxar. Ela timidamente encoraja todos a fazerem o mesmo, já que presume que todos possam organizar seu tempo como ela. Ela está sempre organizando viagens ao shopping ou cinemas ou algo para quebrar a rotina do grupo. Ela ama Chris (Megastar) como o irmão caçula que nunca teve, mas é cega para sua queda por ela.

Sete é capaz de invocar vários feitiços. Seu poder primário é o controle dos elementos (ar, terra, fogo e água). Ela também é sensível a forças místicas, e pode sentir quando estão por perto. Seus poderes ainda estão se desenvolvendo. Às vezes ela pode invocar feitiços mais complexos e poderosos com um pouco de preparação e aceso aos seus pergaminhos e grimórios.

SÔNICO

NÍVEL DE PODER 9

Nome Real: Lemmar Phillips	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Estudante
Base: Academia Claremont, Freedom City	**Afiliação:** Nova Geração
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Marrons
Peso: 65 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+1	+1	+1	+1	+1
12	13	12	12	13	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10/+1*	+4	+7	+4

* Sem Campo de Força

Perícias: Blefar 6 (+7), Concentração 8 (+9), Intimidar 6 (+7), Conhecimento (eventos atuais) 2 (+3), Conhecimento (ciências físicas) 2 (+3), Notar 6 (+7), Notar 6 (+7), Intuir Intenção 6 (+7)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 3, Tiro Preciso, Zombar

Poderes: Vôo 5 (400 km/h), **Campo de Força 9** (Impenetrável 5), **Controle Sônico 9** (Poderes Alternativos: **Raio 9, Obscurecer 9** [auditivo], **Paralisar 6** [à distância]), **Super-Sentidos 1** (ultra-audição)

Combate: Ataque +6 (+9), Dano +1 (desarmado), +9 (raio), Defesa +8, Iniciativa +1

Habilidades 14+ Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 5 + Poderes 46 + Combate 28 + Salvamentos 12 = Total 114

Lemmar Phillips teve uma infância bastante ordinária crescendo em Lincoln. Ele se metia em problemas eventuais, apesar de ser basicamente uma boa criança. Ele andava com uma turma problemática te que chamou a atenção de Wilson Jeffers, o diretor do Centro Juvenil Lincoln. Wilson ajudou a Lemar ter alguma direção e em vários sentidos se tornou a figura do pai, ausente em casa.

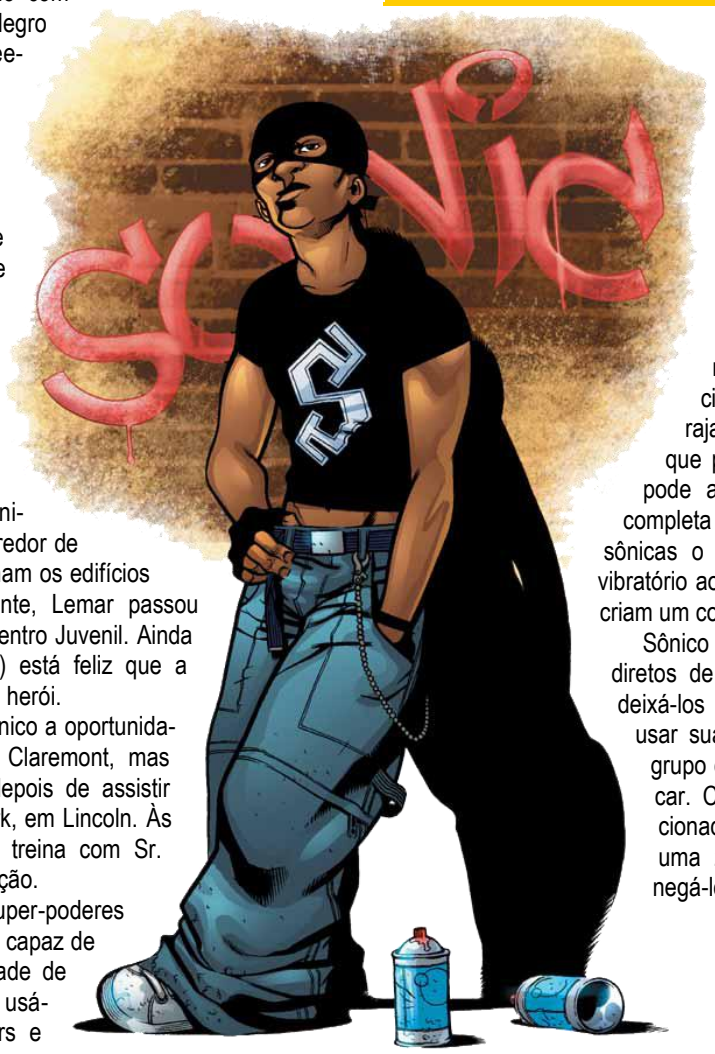
Numa noite, Lemar tentou impedir um amigo de se envolver num roubo de gangue. Ao invés disso, ele foi arrastado contra a sua vontade. As coisas deram errado quase que desde o começo, e a gangue falhou na tentativa de assalto a um disruptor sônico experimental, danificando o dispositivo no processo. Quando ele explodiu, Lemar sofreu parte da explosão. Ele miraculosamente sobreviveu e descobriu que possuía o poder do dispositivo de gerar e controlar o som.

Lemar contou ao Sr. Jeffers sobre suas habilidades recém-descobertas e procurou sua ajuda para aprender a controlá-las. Wilson Jeffers em troca dividiu um segredo com Lemar: ele havia sido o Vingador Negro anos antes, um membro da Liga Freedom e herói de Lincoln. Jeffers começou a treinar o garoto para dominar seus novos poderes, e Lemar adotou a identidade de Sônico. Ele também perseguiu o criminoso que financiou o assalto da gangue — o Maestro, o malevolente regente do crime — e o novo herói de Lincoln ajudou a afastá-lo por um tempo.

Desde então, Sônico se tornou bastante conhecido em Lincoln e Southside, e já teve aventuras com Antesombra e Johnny Foguete assim como seus colegas de equipe. O S estilizado no uniforme de Sônico aparece em todos os grafites ao redor de Lincoln, os fãs do herói iniciante picham os edifícios com "Sônico Comanda!" Ironicamente, Lemar passou horas apagando uma pichação no Centro Juvenil. Ainda assim, ele (e secretamente Jeffers) está feliz que a comunidade tenha aceitado seu novo herói.

Duncan Summers ofereceu a Sônico a oportunidade de assistir aulas na Academia Claremont, mas Lemar insiste em fazê-lo apenas depois de assistir suas aulas regulares na Joseph Clark, em Lincoln. Às tardes e noites, Sônico patrulha e treina com Sr. Jeffers e seus colegas da Nova Geração.

Sônico é um adolescente com super-poderes que se divide entre a diversão de ser capaz de fazer coisas incríveis e a necessidade de manter seus poderes em segredo e usá-los bem. Ele idolatra Wilson Jeffers e espera deixar seu mentor orgulhoso. Ele tem um forte senso de responsabilidade em relação à sua mãe, seu irmão caçula Toby, e a região de Lincoln onde cresceu. Ele é um pouco mal visto por heróis mais experientes como Antesombra, apesar dele ser bastante competitivo com heróis de idade mais próxima à dele.



Sônico tem a habilidade de gerar e controlar sons de alta freqüência. Ele pode criar ensurdecedoras rajadas de som ou raios de força sônica que podem rachar concreto. Ele também pode abafar ondas sonoras criando uma completa zona de silêncio. Suas vibrações sônicas o permitem voar e criar um escudo vibratório ao redor de seu corpo. Os dois efeitos criam um contínuo zumbido baixo.

Sônico tende a adotar métodos de ataques diretos de rajadas sobre seus oponentes até deixá-los inconscientes, apesar de às vezes usar suas rajadas sônicas para facilitar um grupo e tirar sua capacidade de se comunicar. Contra oponentes com poderes relacionados ao som, ele normalmente criará uma zona de silêncio para bloquear ou negá-los.

HERÓIS SOLO

Muitos dos heróis no Mundo de Freedom tendem a se unir para formarem equipes e trabalharem com outros heróis por um bem maior. Isto é particularmente verdade desde a expansão da Liga Freedom. Uma grande variedade de antigos heróis solo agora está afiliada (ao menos vagamente) com a Liga. Porém, ainda existem alguns membros da classe super-heróica que preferem operarem por si só. Esses heróis são solitários por várias razões: porque lidam com forças e ameaças além da compreensão da maioria das pessoas ou simplesmente porque sua própria natureza tende a isolá-los, mesmo num mundo de deuses, alienígenas e mutantes super-poderosos. Ainda assim, alguns, se houver, podem duvidar de suas intenções ou dedicação ao bem maior.

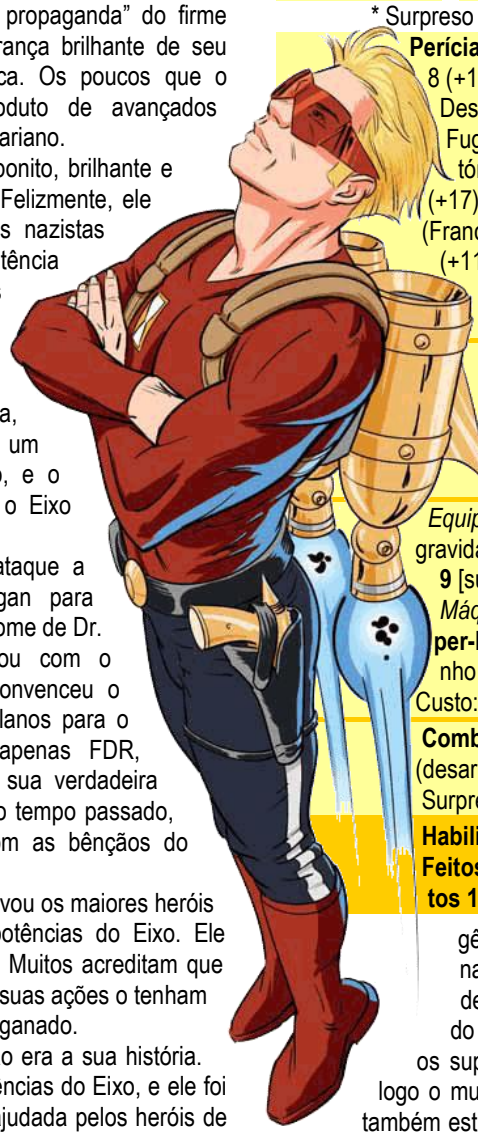
DR. AMANHÃ, GUARDIÃO DO TEMPO — NÍVEL DE PODER 9

Nome Real: Tomas Morgen/Thomas Morgan	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Guardião do Tempo
Base: O Fluxo Temporal	**Afiliação:** Ex-membro da Liga da Liberdade
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 86kg	**Cabelo:** Louro

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+4	+4	+7	+7	+7
18	18	18	24	24	24

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+4*	+7	+10	+10

* Surpreso



Perícias: Blefar 6(+13), Escalar 6 (+10), Computadores 8 (+15), Concentração 7 (+14), Diplomacia 6 (+13), Desativar Dispositivo 8 (+15), Dirigir 8 (+12), Arte da Fuga 8 (+12), Investigar 8 (+15), Conhecimento (história) 13 (+20), Conhecimento (ciências físicas) 10 (+17), Conhecimento (tecnologia) 10 (+17), Línguas 5 (Francês, Alemão, Japonês, Latim, Russo), Medicina 4 (+11), No tar 5 (+12), Pilotar 8 (+12), Cavalgar 6 (+10), Intuir Intenção 8 (+15), Furtividade 8 (+12), Sobrevivência 4 (+11), Nadar 6 (+10)

Feitos: Avaliação, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 2, Memória Eidética, Iniciativa Aprimorada, Inspirar, Inventor, Faz Tudo, Liderança, Tiro Preciso, Saque Rápido

Equipamento: pistola de raios (**Raio 5**), cinto anti-gravidade (**Vôo 3,** 80 km/h), traje espacial (**Imunidade 9** [suporte vital])
Máquina do Tempo: Força 30, Resistência 13, **Super-Movimento 3** (temporal, Progressão 4), Tamanho Imenso,
Custo: 15 pontos de equipamento

Combate: Ataque +12 (+9), Agarrar +16, Dano +4 (desarmado), +5 (pistola de raios), Defesa +12 (+5 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +8

Habilidades 66+ Perícias 38 (152 graduações) + Feitos 24 + Poderes 44 + Combate 44 + Salvamentos 12 = Total 184

Como outro grande herói de Freedom City, Tomas Morgen veio de uma Terra alternativa — uma onde o Eixo venceu a 2ª Guerra Mundial. Nascido em 1971 e criado como um "garoto propaganda" do firme regime nazista, Tomas cresceu como a esperança brilhante de seu governo, os Estados Nacionalistas da América. Os poucos que o conheceram jamais souberam que era produto de avançados programas eugênicos de criação para o perfeito ariano.

Tomas foi um tremendo sucesso: atlético, bonito, brilhante e geneticamente perfeito em todos os aspectos. Felizmente, ele também era mais esperto que seus criadores nazistas acreditavam. Tomas encontrou a Resistência Americana secreta aos nazistas e descobriu as verdadeiras atrocidades que seus criadores cometeram. Ele se juntou à Resistência e os ajudou a sobreviver contra os comandantes nazistas da América. Em 2002, em sua Terra, Tomas atacou um laboratório nazista e roubou um dispositivo experimental de viagem no tempo, e o usou para voltar no passado e prevenir que o Eixo vencesse a guerra.

Tomas chegou a Freedom City após o ataque a Pearl Harbor. Ele se tornou Thomas Morgan para esconder seu passado alemão e adotou o codinome de Dr. Amanhã. Nesta identidade, ele se encontrou com o presidente americano Franklin Roosevelt e convenceu o presidente dos perigos dos nazistas e seus planos para o mundo. De todos os aliados do Doutor, apenas FDR, Centurião e Águia da Liberdade descobriram sua verdadeira origem. Dentro de 24 horas de sua chegada ao tempo passado, Dr. Amanhã compôs a Liga da Liberdade com as bênçãos do presidente para lutar contra o Eixo.

Com o gênio tático e proeza física, Doutor levou os maiores heróis dos Aliados pela guerra à vitória sobre as potências do Eixo. Ele desapareceu três dias após o Dia D, em 1945. Muitos acreditam que tenham retornado ao seu futuro, esperando que suas ações o tenham mudado para melhor. Tristemente, ele estava enganado.

Apesar do Doutor ter mudado a história, não era a sua história. Seu presente ainda estava dominado pelas potências do Eixo, e ele foi capturado e preso. Felizmente, a Resistência, ajudada pelos heróis de Freedom City foi capaz de libertar Doutor Amanhã, que se tornou seu gênio inventor para superar a máquina de guerra nazista. Ele deu à Resistência tecnologia capaz de derrotar os tanques ciborgues e aviões de combate do inimigo. Ele desenvolveu armas eficazes contra os super-soldados do Eixo. A Rebelião se espalhou, e logo o mundo estava no caminho a liberdade. Dr. Amanhã também estudou a viagem temporal nazista, na esperança de

descobrir futuras viagens e um meio de mudar o passado do seu mundo.

Ele teve sucesso, mas chamou a atenção dos misteriosos Guardiões do Tempo. Esses seres do fim dos tempos abriram os olhos do Dr. Amanhã para a vasta complexidade do Fluxo Temporal e o apontaram como Guardião do Tempo. Tendo feito o seu melhor pelo seu próprio mundo, Dr. Amanhã deixou para trás sua nova máquina do tempo para se tornar um andarilho no tempo e no espaço, guardando o Fluxo Temporal daqueles tentando alterá-lo.

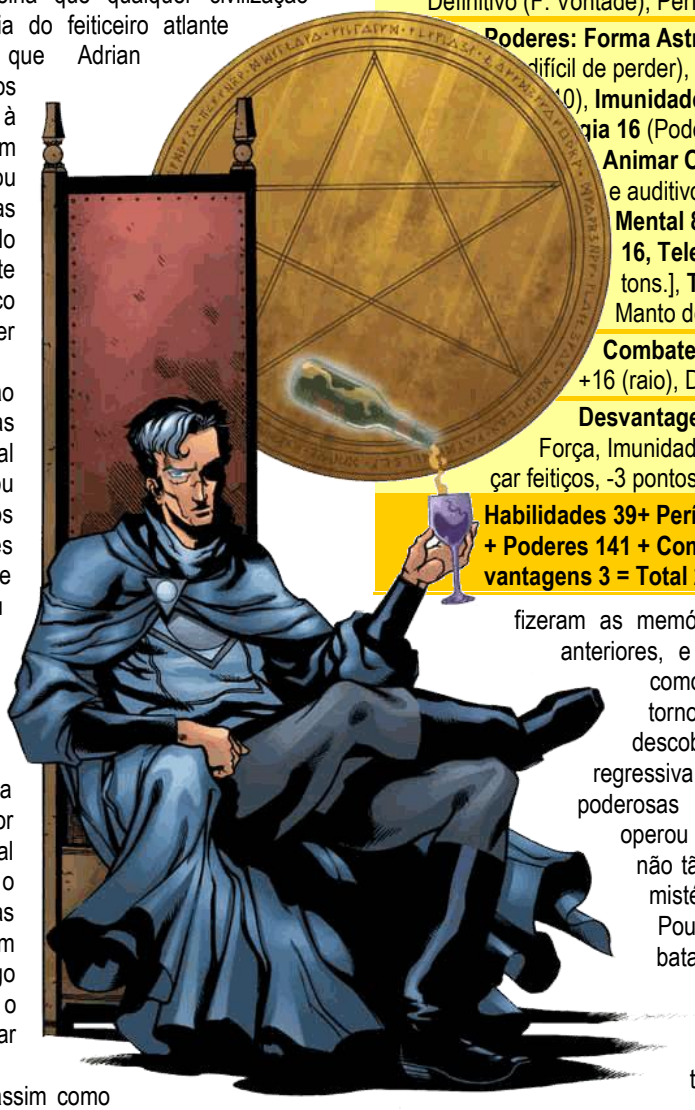
ELDRICH

NÍVEL DE PODER 13

Nome Real: Adrian Eldrich	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Mago Mestre da Terra
Base: Freedom City	**Afiliação:** Ex-membro da Liga da Liberdade
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 86kg	**Cabelo:** Preto

Dr. Adrian Eldrich é um homem de um tempo simples. Ele nasceu na América do séc. XIX, cresceu e se tornou um respeitado arqueólogo, um contemporâneo de Howard Carter (que descobriu a tumba do Rei Tut). Adrian teve várias aventuras enquanto fazia uma carreira estudando antigas ruínas e conhecimentos perdidos. Esses estudos eventualmente mudaram sua vida de maneiras que ele dificilmente imaginaria.

Em 1935, Eldrich descobriu o templo perdido de Sirrion. Lá dentro, ele encontrou uma tumba mais velha que qualquer civilização conhecida. Ela continha uma múmia do feiticeiro atlante Malador, que reviveu assim que Adrian inadvertidamente bloqueou os selos mágicos e proteções que o prendiam à tumba. Malador aprisionou Adrian em correntes de força mágica e o deixou para morrer nas garras das criaturas guardiãs da tumba libertadas pelo despertar de Malador. O próprio atlante saiu para reclamar o talismã mágico que ele perdeu milênios antes de ser confinado.



Felizmente, Adrian Eldrich não morreria tão facilmente. As criaturas guardiãs, ao alcançar a câmara central da tumba, meramente se desfaziam ou continham seus ataques. Os espíritos dos outros três magos atlantes apareceram para ele, e explicaram que Eldrich era a reencarnação de seu mestre, o mago que derrotou e aprisionou Malador. Eles disseram que ele havia se voluntariado a seguir o longo caminho da reencarnação, até que a hora profetizada em que Malador retornaria e a Terra precisasse de um protetor místico. Eles despertaram o potencial mágico latente de Adrian; dando-lhe o poder que precisava para escapar das correntes e da tumba. Eles também despertaram as memórias do antigo Mago Mestre atlante, concedendo-o o poder para superar e aprisionar Malador de novo.

O surto inicial de poder sumiu, assim como fizeram as memórias e conhecimento de suas vidas anteriores, e Adrian começou a aprender sobre como usar sua magia tudo de novo. Ele se tornou um dedicado estudante do oculto e descobriu por estes estudos e por hipnose regressiva que ele viveu ao menos sete outras poderosas magias vivas no passado. Eldrich operou como herói em 1930 e 40, apesar de não tão abertamente como muitos "homens mistério" uniformizados de sua época. Poucas pessoas ouviram falar de suas batalhas em lugares distantes contra demônios, morto-vivos, espíritos malignos e feiticeiros. Ele aconselhava heróis e até mesmo trabalhava nos bastidores contra os

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+1	+3	+10	+3
10	14	13	16	30	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+16/+1*	+5	+5	+17

* Sem Campo de Força

Perícias: Concentração 12 (+22), Diplomacia 4 (+6), Intimidar 8 (+10), Conhecimento (arcano) 18 (+21), Conhecimento (história) 12 (+15), Línguas 6 (Antigo Egípcio, Árabe, Atlante, Grego, Latim, Sânscrito), Intuir Intenção 4 (+14), Prestidigitação 4 (+6)

Feitos: Tolerância, Sem Medo, Ritualista, Transe, Salvamento Definitivo (F. Vontade), Perícia Definitiva (conhecimento arcano)

Poderes: Forma Astral 10, Dispositivo 2 (manto de vôo, difícil de perder), **Campo de Força 15** (Impenetrável 10), **Imunidade 9** (suporte vital, Sustentado), **Magia 16** (Poderes Alternativos [todos dinâmicos]: **Animar Objetos 10, Raio 16, ESP 10** [visual e auditivo], **Ilusão 6** (todos os sentidos), **Raio Mental 8, Obscurecer 16** [visual], **Prender 16, Telecinesia 16** [carga pesada 800 tons.], **Telepatia 16**)
Manto de Vôo: **Vôo 5** (400 km/h)

Combate: Ataque +10, Agarrar +10, Dano +16 (raio), Defesa +10, Recuo -13, Iniciativa +2

Desvantagens: Perda de Poder (Campo de Força, Imunidade e Magia, se impossibilitado de lançar feitiços, -3 pontos)

Habilidades 39+ Perícias 17 (68 graduações) + Feitos 6 + Poderes 141 + Combate 40 + Salvamentos 14 – Desvantagens 3 = Total 254

cultos agentes dos nazistas, que usavam antigos artefatos e lidavam com forças que estariam melhores como esquecidas. Ele desafiou a Sociedade Thule e Wilhellm Kantor em várias ocasiões. Após a 2ª Guerra Mundial, Eldrich viajou o mundo, estudando e refinando suas habilidades mágicas. Ele até mesmo passou algum tempo em distantes dimensões mágicas.

Em 1977, Eldrich se mudou para um apartamento na região de Riverside em Freedom City, Rua Ditko para ser preciso. Ele escolheu esta cidade — e este edifício em particular — por sua casa estar próxima a um "nó", uma confluência entre barreiras dimensionais e energias mágicas. As proteções místicas da casa seguram o nó, mas isso garante com que certamente o apartamento seja um lugar estranho para se visitar. Atendido apenas pelo solitário mordomo egípcio Sallah, Eldrich continua a secretamente guardar a realidade da Terra. Ele ajuda a Liga Freedom ocasionalmente, já que sabem que podem contar com ele sobre assuntos místicos. O mundo em sua maioria acredita que ele seja descendente do aventureiro original dos nos 30. Adrian Eldrich que passa seu tempo escrevendo artigos sobre história antiga e ocultismo "como seu avô fazia". Adrian nunca se incomoda de corrigir a noção, mas ela o serve bem.

Adrian Eldrich é um homem deslocado em vários aspectos. O mundo mudou enquanto ele continua numa certa formalidade antiquada e senso de ética. Ele pode ser brega ou até mesmo pomposo às vezes, mas também é inteligente, perspicaz, bravo e bastante charmoso quando quer ser. Ele normalmente é todo trabalho, e tem pouco tempo para se socializar e relaxar, apesar de às vezes poder ser retirado de tomos empoeirados e cristais por uma hora ou duas. Ele está sempre com algo em sua mente e ao menos duas ou três coisas diferentes chamando sua atenção, logo ele pode parecer distraído e impaciente às vezes. Qualquer um que consiga passar por este exterior severo e formal encontra um bravo e realmente caridoso homem que tem dedicado sua vida (ao nível de vidas inteiras pelas eras, na verdade) para ajudar os outros.

ANTESOMBRA

NÍVEL DE PODER 9

Nome Real: David Sloane	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Investidor
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,82 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 81kg	**Cabelo:** Louro

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+4	+4	+3	+5	+3
18	18	18	16	20	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+4*	+7	+11	+9

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 10 (+14), Blefar 8 (+11), Concentração 8 (+13), Desativar Dispositivo 8 (+11), Arte da Fuga 10 (+14), Obter Informação 8 (+11), Intimidar 8 (+11), Conhecimento (eventos atuais) 8 (+11), Conhecimento (manha) 8 (+11), Procurar 8 (+11), Intuir Intenção 10 (+15), Furtividade 10 (+14)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 3, Luta Cega, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 2, Equipamento 2 (base de operações), Evasão 2, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, De Pé, Ataque Furtivo, Ataque Paralisante, Ataque Dominó, Transe, Esquiva Fabulosa (mental), Bem Informado

Poderes: Super-Sentidos 5 (senso de perigo, pré-cognação)

Combate: Ataque +10, Agarrar +14, Dano +4 (desarmado), Defesa +12, Recuo -3, Iniciativa +8

Habilidades 46+ Perícias 28 (112 graduações) + Feitos 21 + Poderes 5 + Combate 40 + Salvamentos 14 = Total 154

Mesmo quando ainda era um garoto, David Sloane tinha um dom, a habilidade de às vezes saber o que aconteceria antes de acontecer. Suas visões eram raras e ele aprendeu a não falar sobre elas porque elas deixavam as pessoas desconfortáveis. Afinal, existem coisas que uma criança não deveria saber.

Como adolescente, David continuou a esconder seu dom para se encaixar e ser considerado normal. Então ele teve uma visão de seus pais sofrendo um terrível acidente de trânsito. Ele tentou ignorar a princípio, tentou achar que não era verdade. Quando pediu aos seus pais para terem cuidado no caminho ao jantar, eles prometeram que teriam, mas não importou. Um motorista bêbado bateu no carro deles de frente e ambos foram mortos. David se culpou, achando que deveria ter feito algo mais para preveni-los.



Seus pais tinham riqueza substancial e seguros de vida, o que deu a David dinheiro para viver enquanto completava o segundo grau. Quando se formou, ele vendeu a casa de seus pais e muitos de seus conteúdos, investiu a maioria de seu dinheiro com um amigo de seu pai na Rath & Stromberg, e deixou o país para viajar o mundo. Parecia um ato comum para um jovem de 18 anos que repentinamente se viu cheio de dinheiro, mas David na verdade estava procurando meios de aprender sobre seu dom e como controlá-lo, ou talvez, como se livrar dele. Ele viajou pela América do Sul, Índia, Tibet, China, Japão e Austrália, procurando por videntes e gurus para aprender mais sobre suas visões do futuro. Ele aprendeu a controlar e a focá-la, e descobriu que seu dom vinha com uma responsabilidade para ajudar os outros. Ao longo do caminho, ele também aprendeu várias outras perícias, incluindo artes marciais e criminologia.

David retornou para Freedom City sete anos depois. Ele comprou e consertou uma casa da era vitoriana na fronteira entre Southside e Bayview e começou a pôr seu plano em ação. Southside piorou muito desde quando ele se foi, e crime cresceu. Ele podia ver as coisas que aconteceriam, e queria preveni-las. Ele criou o uniforme e a identidade de Antesombra, e surgiu no cenário de Freedom City impedindo vários crimes.

Antesombra se tornou famoso por sua habilidade de estar no lugar certo e na hora certa. Ele nunca revelou seus poderes pré-cognitivos; muitas pessoas acham que Antesombra é "meramente" um incrível detetive e atleta. Ele começou a pôr séria ênfase nas atividades criminais de Southside. Apesar de Antesombra ter se encontrado com a Liga Freedom em várias ocasiões, e Capitão Trovão ter oferecido membresia a ele, ele prefere operar sozinho.

Antesombra é um homem com um pesado fardo de responsabilidade. Ele ainda se culpa por sua falha ao salvar sua família, logo ele tenta se redimir pelo combate ao crime. Ele sabe que as coisas que prevê acontecerão a menos que ele faça algo para preveni-las, então ele devotou a sua vida para corrigir os erros, ou mais precisamente, preveni-los. Sua pré-cognação não o tornou um fatalista. "Eu sou a prova viva de que o futuro pode ser mudado," ele diz. De fato, Antesombra acredita que nenhuma situação é desesperadora.

David Sloane é solitário. Ele tem dificuldade de se aproximar das pessoas, já que teme que preverá algo terrível para elas, assim como para com os seus pais. Ser o Antesombra é quando David se sente mais vivo, mas mesmo assim prefere operar sozinho. Ele se sente atraído pela misteriosa Lady Tarô, mas não pode se envolver com ela enquanto ela ainda trabalhar para o Chefe Driogano e a Máfia.

JACK LANTERNA

NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: John Halloran	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Espírito Guardião
Base: Lantern Hill, Freedom City	**Afiliação:** Associado à Liga da Liberdade
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Brancos
Peso: Indeterminado	**Cabelo:** Branco

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+1	+3	+3
11	13	12	12	16	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+1	+5	+5	+12

Perícias: Intimidar 10 (+13), Conhecimento (arcano) 8 (+9), Conhecimento (história) 8 (+9), Notar 6 (+9), Intuir Intenção 8 (+11)

Feitos: Presença Aterradora 4

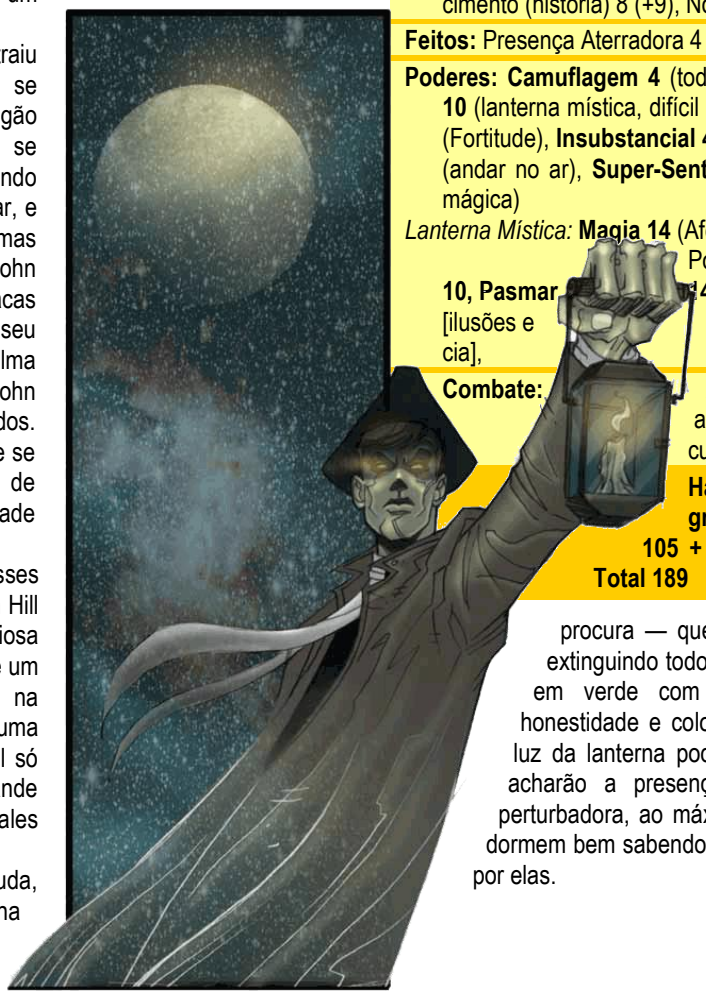
Poderes: **Camuflagem 4** (todos os sentidos visuais), **Dispositivo 10** (lanterna mística, difícil de perder, Restrito 2), **Imunidade 30** (Fortitude), **Insubstancial 4** (Permanente), **Super-Movimento 2** (andar no ar), **Super-Sentidos 3** (visão no escuro, percepção mágica)

Lanterna Mística: **Magia 14** (Afetar Corpóreo [todos os poderes], Poderes Alternativos: **Animar Objetos 10, Pasmar 14** [visual], **Raio Mental 8, Nulificar 14** [ilusões e enganações], **Paralisar 8** [à distância], **Telecinesia 14, Telepatia 14**)

Combate: Ataque +8, Agarrar +8, Dano de acordo com o poder, Defesa +8, Recuo +0, Iniciativa +1

Habilidades 21+ Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 4 + Poderes 105 + Combate 32 + Salvamentos 17 = Total 189

O misterioso guardião de Lantern Hill remete à Guerra da Revolução em Freedom City. Histórias dizem que Jack Lanterna é um espírito incansável de um colono patriota morto por um oficial britânico quando tentava avisar o povo da cidade de um ataque.



A verdade é que John Halloran traiu os rebeldes secretamente se encontrando na taberna do Dragão Esmeralda com os britânicos. Ele se arrependeu de suas ações quando descobriu que o plano era assassinar, e não aprisionar não só os rebeldes, mas todos que estivessem na taberna. John tentou avisá-los e deter os casacas vermelhas, mas foi morto pelo seu levante. O destino da alma de sua alma é questionável, o último feito de John Halloran não superou seus pecados. Recebendo a chance de se redimir e se provar digno, John aceitou o fardo de exercer vingança, justiça e a verdade contra os males do mundo.

Em várias vezes no passar desses dois séculos, as pessoas de Lantern Hill têm visto uma figura escura e misteriosa vestindo um chapéu de três pontas e um longo manto, sua face mascarada na sombra apesar de carregar uma brilhante lanterna. A figura espectral só deixa Lantern Hill em tempos de grande crise ou para lutar contra males sobrenaturais que vagam no mundo.

A luz de sua lanterna muda, dependendo do que Jack Lanterna procura — queima em azul com a luz da verdade, extinguindo todos os disfarces e pretensões; e queima em verde com a luz da justiça, fortalecendo a honestidade e colocando as coisas em seus lugares. A luz da lanterna pode ser vista fraca às vezes, e muitos acharão a presença de Jack Lanterna horripilante e perturbadora, ao máximo. Mas as pessoas de Lantern Hill dormem bem sabendo que um protetor sempre vigilante vela por elas.

CAPÍTULO 6: INIMIGOS DE FREEDOM

Freedom City realmente tem sorte por ter seus heróis, já que a cidade também é o foco de alguns dos mais perigosos super-vilões já conhecidos. Eles variam de poder, indo de capangas a mentes criminosas visando o sofrimento humano a entidades divinas das profundezas do espaço e mundos além desta dimensão. Seus motivos variam de simples cobiça ao louco desejo de destruir toda a criação, ou mais possivelmente colocá-la em rota de destruição. Seus heróis podem ser as únicas coisas que estejam entre esses vilões e a realização de seus objetivos.

Este capítulo aborda primeiro as equipes de vilões e organizações, seguidas por vilões individuais que infestaram Freedom City no passado.

IRMANDADE DO SINAL AMARELO

A história da Irmandade do Sinal Amarelo antecede a civilização humana — existência humana, na verdade — começando nos anos seguintes ao Império do Povo Serpente, a milhões de anos atrás. A outrora poderosa raça do Povo Serpente alcançou o pico de sua civilização antes dos humanos começarem a andar de pé. Parte de seu declino pode ser remetido a estranhos cultos, que adoravam deuses de uma outra realidade. Um desses cultos era a Irmandade do Sinal Amarelo, assim chamada pelo símbolo de seu deus, o terrível Inominável. Dizem que falar o verdadeiro nome do deus atrai a loucura, morte e desastre, por isto ele é esquecido, salvo em alguns documentos proibidos da antiga Lemúria, o centro do Império Serpente.

Alguns especulam que o culto do Inominável levou à degeneração do povo serpente lemuriano, enquanto outros sugerem que a degeneração da cultura do Povo Serpente criou cultos como a Irmandade. Qualquer que seja o caso, a Irmandade e sua divindade são associadas à queda da civilização do povo serpente. Seguidores do culto foram forçados ao sigilo antes que o restante do Povo Serpente fugisse do posterior naufrágio de Lemúria.

Nos milênios que se seguiram à queda de sua civilização, mais pessoas serpentes se juntaram ao culto, que se fragmentou em vários grupos menores. Eles se combatiam, se rompendo, conquistando um ao outro, formando grupos maiores antes de serem divididos novamente para continuar o ciclo. O Povo Serpente lutou batalhas contra os morlocks e os sub-terranos nos túneis e cavernas do subsolo e sua civilização continuou a se degenerar, até que mal podiam ser chamados de “civilização”. Pessoas serpentes ocasionais foram levadas aos ancestrais inteligentes. Eles se tornaram líderes de bandos de sua degenerada raça, mas poucos foram capazes de fazer mais do que isso.

A ascensão da civilização humana causou as primeiras mudanças na Irmandade do Sinal Amarelo em milênios. Os líderes do culto do Povo Serpente começaram a recrutar seguidores humanos. Isso lhes dava influência no mundo da superfície, e adoradores humanos eram usados como estoque de criação para experimentos e reprodução do Povo Serpente. Ocasionalmente, a Irmandade enfrentava um herói humano capaz de se opor a eles, mas a maior parte nunca foi percebida, em grande parte porque suas atividades nunca reuniram muitos.

Isso começou a mudar no séc. XX, com a ascensão da atividade super-humana e o nascimento de maior número de pessoas serpentes inteligentes para os membros da Irmandade. O Povo Serpente se tornou mais ativo em Sub-Terra, entrando em conflito com seus antigos inimigos, os Morlocks, novamente. Eles também se tornaram mais ativos no mundo da superfície, criando tanto cultos humanos quanto gerações meio-humanas. A Irmandade colidiu algumas vezes com o Mago Mestre da Terra, Adrian Eldrich e, posteriormente, com a deusa vodu Sirene, que lutou contra as raças miscigenadas entre os mayombe.

O plano mais ambicioso da Irmandade do Sinal Amarelo envolve desenterrar artefatos perdidos e conhecimentos de Lemúria, particularmente aqueles associados ao seu patrono, o Inominável. Um desses itens, o Cetro Serpente, é na verdade associado com o deus-serpente da antiga Lemúria, mas a Irmandade o suou para tomar o controle de Atlântida e lançar um ataque ao mundo da superfície.

O objetivo final da Irmandade é invocar o Inominável à dimensão da Terra. Todas as indicações são de que isso levaria à loucura de todas as criaturas da Terra, e, por fim, possivelmente à destruição da realidade. Todos os membros do culto ou acreditam que o seu patrono conquistará o universo e concederá poderes aos seus fiéis seguidores ou são loucos demais para se importarem com o que acontecerá e querem espalhar a loucura por toda a criação.

O INOMINÁVEL

O patrono anônimo da Irmandade é um ser de poder cósmico e intenções desconhecidas. Não há imagens do Inominável entre a Irmandade, apenas o Sinal Amarelo e outros símbolos de seu poder. Os que falam do poder do Inominável falam de uma massa amorfa de tentáculos, estranhas e mutantes formas, música de sopro e tortuosa, e um vasto e infundado vácuo. Tais indivíduos também são invariavelmente insanos, logo seus relatos são questionáveis, no mínimo.

O Inominável está além das estatísticas de jogo, possuindo poder cósmico imensurável. Se fosse invocado à Terra, haveria poucas coisas, se houverem, que poderiam contê-lo. O Mestre pode usar a ameaça (ou a presença) do Inominável como um dispositivo da aventura na campanha, mas deve estar certo de que dará aos heróis meios de superar o deus louco; normalmente interrompendo qualquer ritual que a Irmandade esteja fazendo para invocá-lo a esta realidade. O Inominável raramente, se é que o faz, intervém a benefício da Irmandade. De fato, é bem possível que ele esteja completamente inconsciente que seus adoradores, existindo apenas para causar loucura e devastação no universo.

O CETRO SERPENTE

O Cetro Serpente é um artefato da antiga civilização do Povo Serpente de Lemúria. É um cajado de pedra verde, similar à jade, exceto por ser infinitamente mais dura, com cerca de 60 cm e esculpido na forma de uma serpente enrolada.

O cetro é imbuído de poder sobrenatural. Entre outras coisas, o Cetro Serpente é completamente indestrutível a qualquer força



conhecida. Ao longo de milênios, guardiões cientes do poder do Cetro Serpente tentaram colocá-lo fora do alcance de possíveis usuários: no fundo do mar, antigas tumbas, e até mesmo dimensões além desta. Sempre o Cetro parece encontrar seu caminho para as mãos daqueles que podem corromper seu poder.

Os poderes do Cetro Serpente envolvem a habilidade de controlar mentes e transformar criaturas em répteis. Ele possui os poderes Controle Mental e Transformar em nível 20, ambos com o Extra Área, permitindo-os afetar um raio de 30 m. O poder Transformar do Cetro pode transformar criaturas em diferentes tipos de répteis, ou restaurar criaturas transformadas às suas formas normais.

Qualquer um que use o poder do Cetro deve fazer um teste de salvamento de F. Vontade (CD 30) para evitar ser corrompido por ele. Um teste falho faz com que o personagem se torne imensamente possessivo ao Cetro e disposto a usar o seu poder. O personagem se torna paranóico que outros queiram roubar o Cetro e fará qualquer coisa para evitar ser separado dele. O usuário do Cetro Serpente é eventualmente transformado pelo seu poder numa pessoa serpente.

CULTISTA DA IRMANDADE

Use o arquétipo Cultista no **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para membros humanos da Irmandade do Sinal Amarelo. Cultistas humanos geralmente não tem o feito Ritualista ou quaisquer poderes mágicos, servindo meramente como pulhas do Povo Serpente. Estatísticas para pessoas serpentes podem ser encontradas no **Capítulo 4: O Mundo de Freedom**.

A LIGA DO CRIME

A Liga do Crime é um dos mais famosos grupos de super-criminosos do mundo. A Liga do Crime original data dos anos 40, quando era formada por vários criminosos uniformizados ameaçados pelas atividades da Liga da Liberdade. Desde então, a Liga do Crime teve diferentes formações e membros esporádicos, mas continua sendo um dos maiores persistentes adversários da Liga da Liberdade e sua sucessora, a Liga Freedom.

Várias formações da Liga do Crime concentraram-se primariamente no lucro e segurança de seus membros. Porém, a Liga nunca se provou especialmente boa em nenhum dos dois, atraindo a atenção de heróis que logo derrotaram seus membros e os enviaram para a prisão. Vários líderes reuniram novas Ligas do Crime para cumprir seus próprios planos.

A atual Liga do Crime é criação dos doutores Stratos e Símio, primeiramente orientados por Dr. Stratos como um instrumento de vingança contra Capitão Trovão e a Liga Freedom. A recente expansão da Liga levou Dr. Stratos a considerar uma similar expansão da Liga do Crime. E se, ao invés de um time de criminosos maltrapilhos, a Liga se tornasse um verdadeiro sindicato reunindo super-criminosos ao redor do mundo? A idéia é atraente, mas ainda resta ver se os atuais líderes da Liga do Crime podem realizá-la. Se, e quando o fizerem, o mundo terá um sério motivo para se preocupar.

A LIGA DO CRIME SEM LIMITES

Mestres que tenham interesse em fazer a Liga do Crime uma força igual e oposta à Liga Freedom no cenário de Freedom City podem usar as seguintes sugestões. A idéia é que a Liga do Crime continua um grupo relativamente pequeno, apenas por causa dos egos envolvidos, mas não fora do campo de possibilidades de se reorganizar numa forma mais perigosa.

A nova Liga do Crime seria menos uma equipe e mais uma rede de super-criminosos, reunidos para auto-proteção e execução de seus planos criminais. Essencialmente, isso serve como depósito de recurso e informação. Se um criminoso precisa de alguns capangas capazes, por exemplo, a Liga pode ser capaz de oferecê-los. Se um herói está atrás de alguém, a Liga do Crime contata alguém para oferecer um esconderijo ou um meio rápido de sair da cidade.

Os recursos dos membros da Liga do Crime descritos nas páginas a seguir por si só já são significativos. Dr. Símio e Medéia em particular têm substanciais ferramentas tecnológicas e mágicas à disposição. Some isso às capacidades de outros criminosos neste capítulo, e você terá uma quadrilha de poder gigantesco. Aqui estão algumas idéias para membros adicionais da Liga do Crime entrarem na organização:

- **Dr. Otaku:** O jovem gênio poderia suprir andróides, robôs e outros equipamentos tecnológicos, e contar com a Liga para prover recursos, peças e informações.
- **Regressivo:** O exemplo ideal de um super-criminoso temporal que se beneficiaria de um grupo com mais recursos. Regressivo é um provável agente da Liga do Crime para roubar o que quer que o grupo necessite.
- **Mestre do Medo:** Apesar de provavelmente divergir de alguns de seus associados, os poderes do Mestre do Medo e conhecimentos psicológicos podem se provar úteis para a Liga do Crime.
- **Freebooter:** O hacker criminoso é um excelente coordenador em potencial e controlador de computadores para a Liga do Crime. Freebooter pode facilmente estabelecer uma central de informações, ajudar a esconder mercadorias roubadas e até mesmo entrar em sistemas computadorizados da polícia, AEGIS ou da própria Liga Freedom.
- **Gama:** Embora obcecado por vingar-se dosAtom, Gama serviria de braço forte para ajudar a Liga do Crime a alcançar seus objetivos.
- **Gralha:** Apesar de não se juntar à Liga do Crime, Gralha não teria objeções de trabalhar como "freelancer" para adquirir certas coisas que necessitem, pelo preço certo.
- **Meta-Grue:** O guerreiro rebelado Grue é possivelmente um agente de peso à Liga do Crime, mas igualmente uma grande ameaça potencial à sua liderança, já que quase certamente tentaria tomá-la em algum momento.
- **Sr. Névoa:** Instável mentalmente assim como fisicamente, Sr. Névoa poderia se juntar por desespero ou simplesmente por devaneio.
- **Delírio & Demência:** Esses dois são ideais "soldados rasos" para a Liga do Crime, assim como distrações potenciais, se necessário.
- **Garoto Brinquedo:** Assim como Dr. Otaku, o terrível construtor de brinquedos abasteceria a Liga com alguns dispositivos de alta tecnologia em troca por apoio e retaguarda.

Muitos outros vilões neste capítulo dificilmente se juntariam à Liga do Crime por várias razões, primeiramente por ego ou agendas incompatíveis com os objetivos da Liga (ou ambos). De fato, a Liga do Crime poderia estar opondo-se a conquistadores (ou destruidores) de mundos como o Khan Estelar e Ômega, simplesmente porque isso traria menos lucros para eles!

ESTRELA NEGRA — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Rojan Lhar	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Criminoso
Base: Terra	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 90 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+2	+3	+3	+2
13	16	14	13	16	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+14	+6	+6	+8

Perícias: Acrobacias 5 (+8), Blefar 8 (+10), Concentração 10 (+13), Diplomacia 5 (+7), Conhecimento (táticas) 5 (+6), Línguas 1 (Inglês), Intimidar 6 (+8), Notar 4 (+7), Pilotar 2 (+5), Intuir Intenção 6 (+9)

Feitos: Ataque Preciso, Ataque Imprudente, Foco em Ataque (à distância) 2, Ambiente Predileto (aéreo), Sem Medo, Ataque Poderoso, Tiro Preciso

Poderes: Dispositivo 18 (braceletes de sombras, difícil de perder) *Braceletes de Sombras:* **Controle da Escuridão 12** (Poderes Alternativos: **Raio 12, Criar Objetos 12, Pasmar 12** [visual]), **Vôo 8** (4.000 km/h), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 12** (Impenetrável 9), **Viagem Espacial 15, Super-Sentidos 2** (visão no escuro)

Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Agarrar +9, Dano +1 (desarmado). +12 (raio), Defesa +8, Recuo -11, Iniciativa +3

Habilidades 46+ Perícias 28 (112 graduações) + Feitos 21 + Poderes 5 + Combate 40 + Salvamentos 14 = Total 154



Rojan Lhar do planeta Aljor estava entre os poucos escolhidos, aqueles dignos de se tornarem Cavaleiros Estelares, defensores da paz e da justiça pela galáxia. Sri Rojan, apesar de um extremamente capaz Cavaleiro Estelar, enfrentava freqüentes conflitos com Mentor o Círculo Interno a respeito do policiamento e suas próprias ações em campo. Rojan estava convencido que os Cavaleiros Estelares poderiam fazer mais, muito mais, se não se deixassem levar por políticas pífias de não interferência. A Unidade Grue, por exemplo, continuamente os desafiava, mas os Cavaleiros não faziam nada para lidar com os Grue, meramente observavam suas atividades e agiam quando os Grue violavam alguma lei interestelar. O mesmo acontecia em mundos primitivos onde os Cavaleiros Estelares não punham fim a guerras, ou trabalhavam para desenvolver raças primitivas da superstição ou barbarismo, preferindo deixá-las para "se desenvolverem sozinhas."

Então Sri Rojan se candidatou a demonstrar para Mentor e ao Círculo Interno dos Cavaleiros Estelares o tipo de coisas que os Cavaleiros poderiam conseguir. Ele rápida e facilmente conquistou um mundo primitivo em seu setor da galáxia, se pondo como supremo governante e deus, e então se dispôs a criar uma avançada civilização. Ele pretendia apresentar toda a questão ao Círculo Interno como experimento, mas outro Cavaleiro Estelar, A'Lan Koor, descobriu as atividades de Rojan antes que fosse capaz de completar seus planos. Apesar de Rojan tentar convencer seu companheiro Cavaleiro Estelar da razão de suas intenções, Sir A'Lan era contra a celebrada violação do código dos cavaleiros.

Apesar de evitar sua inevitável punição, e convencido de que seu plano teria tido sucesso, Rojan se infiltrou na Cidadela e tentou tomar o controle da Pedra Estelar. Com o seu poder, ele traria ordem à galáxia, eliminaria o crime, barbarismo e todas as ameaças à civilização. Graças aos avisos de A'Lan Koor, ele falhou, e foi forçado a fugir. A'Lan Koor foi apontado à tarefa de trazer o primeiro e único Cavaleiro Estelar rebelado à justiça.

Rojan Lhar fugiu para um atrasado mundo conhecido como Terra, numa parte isolada da galáxia, chegando em torno do ano 1969. Ele descobriu uma grande quantidade de super-humanos entre os quais poderia se esconder enquanto planejava seu próximo passo. Seu adversário A'Lan Koor se tornou conhecido ao povo da Terra como Cavaleiro Estelar e se juntou a um grupo de heróis da Terra, a Liga Freedom. Rojan adotou o nome Estrela Negra, e fez várias tentativas de eliminar seu odiado rival e adquirir o poder para destruir a Cidadela e reclamar o poder da Pedra Estelar. Para este fim, Estrela Negra trabalhou com vários super-criminosos na Terra, até se juntar a uma formação da Liga do Crime, uma das maiores rivais da Liga Freedom

Cavaleiro Estelar arruinava todos os planos de Estrela Negra, apesar do rebelado sempre conseguir escapar para lutar outro dia. Finalmente, em 1977, Cavaleiro Estelar capturou Estrela Negra e finalmente o levou para a Cidadela para julgamento. Mentor privou Estrela Negra de sua armadura e o sentenciou à prisão perpétua num asteróide especialmente modificado para contê-lo, com carcereiros robôs para atender suas necessidades.

Por quase vinte anos, Rojan Lhar ficou sozinho em sua prisão interestelar. As notícias que recebeu apenas aumentavam sua amargura. Ele viu seu odiado inimigo A'Lan Koor avançar ao Círculo Interno dos Cavaleiros Estelares, louvado como um grande herói. Ele ouviu sobre a vitória do humano Dédalo e o conflito entre a República Lor e o Khan Estelar. Ele até mesmo conseguiu escapar em duas ocasiões, apesar de sempre ser capturado não muito depois de ser devolvido ao exílio.

Recentemente, Estrela Negra conseguiu estabelecer contato com Ômega, Senhor de Terminus. Ômega ofereceu a Rojan Lhar ajuda na forma de um par de antigas armas; braceletes metálicos que

permitiriam Lhar reunir e canalizar uma poderosa "força sombria". Estrela Negra providenciou a destruição de sua prisão asteróide, esperando convencer seus antigos aprisionadores que ele pereceu num desastre cósmico. Desde então, ele retornou à Liga do Crime na Terra e lutou contra a nova Amazona Estelar da Terra. Ele sabe que é apenas uma questão de tempo antes que sua dívida com Ômega seja cobrada e quer garantir que terá poder o suficiente antes que isso aconteça.

ARRAIA DEMÔNIO

NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Carl Mattus	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Mergulhador, contra-bandista
Base: Oceanos	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 77 kg	**'** Preto

Carl Mattus nunca foi considerado um homem brilhante, mas conhecia uma oportunidade quando via uma. Quando os militares começaram a testar um traje experimental de mergulho para o fundo do mar, ele foi o mais qualificado mergulhador, apesar de ocasionais repreensões em seus registros. Magnificador de Aptidão Natatória e Trato Aquático (MANTA) se saiu até melhor que em seus sonhos. Ele lhe dava poder e liberdade como jamais conhecera, e decidiu guardá-lo.

Durante um teste de mergulho extremamente profundo, ele fingiu um acidente e fez parecer que ele e o protótipo foram perdidos a uma irrecuperável profundidade. Carl simplesmente desapareceu, levando o traje com ele. Por algum tempo ele trabalhou em segredo como contrabandista, pirata e operador ilegal no mercado negro usando o nome Raio-Demônio.

Sua sorte acabou quando Sirene investigou alguns de seus crimes e revelou Carl. Ele conseguiu escapar da execução após um tribunal militar julgá-lo como traidor, apesar de ter sido preso por contrabando e pirataria. Ele escapou da cadeia várias vezes, sempre reclamando "sua" armadura, e enfrentou Sirene várias vezes. Seus aliados da Liga do Crime libertaram Raio-Demônio da cadeia ao menos duas vezes para que pudesse ajudá-los a lidar com Sirene e a Liga Freedom.

Arraia Demônio é um patife barato com poder o suficiente para torná-lo perigoso. Ele gosta de provocar as pessoas, enquanto ele se submete a personalidades mais fortes e segue ordens de seus seguidores. Ele é ganancioso e disposto a fazer qualquer coisa por dinheiro. Ele gosta de pensar em si mesmo como "chefe", mas secretamente teme estar sozinho quando se trata de lidar com o resto da Liga do Crime.

Os poderes de Arraia Demônio vêem de seu traje de armadura avançada, projetado como um suporte vital sub-aquático e veículo de exploração (com potenciais aplicação militares). A armadura é uma concha de avançada blindagem e compostos que abastecem o usuário com suprimento de ar reciclável e proteção das intensas temperaturas e pressões das profundezas do oceano. Motores aumentam a força do usuário, enquanto turbinas nas pernas permitem que a armadura se mova rapidamente pela água ou até mesmo voe pelo ar. O sistema ofensivo da armadura — que Mattus chama de seus "raios-demônios" — consiste em emissores elétricos nas manoplas.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+11	+1	+3	+0	+0	+0
32/14	13	16	10	11	11

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12/+3*	+7	+5	+4

* Sem armadura

Perícias: Desativar Dispositivo 8 (+8), Conhecimento (ciências geológicas) 4 (+4), Notar 6 (+6), Procurar 8 (+8), Nadar 10 (+12)

Feitos: Foco em Esquiva 2, Adaptação Ambiental (aquático), Ambiente Predileto (aquático), Ação em Movimento

Poderes: **Dispositivo 16** (traje MANTA, difícil de perder)
Traje MANTA: **Raio 9** (elétrico, Poder Alternativo: Paralisar 6 [à distância]), **Força Aumentada 18, Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 9, Super-Sentidos 8** (visão cega [auditiva, sonar, raio], visão no escuro, rádio), **Super-Força 3** (carga pesada 8 tons.), **Nado 8** (400 km/h, Poder Alternativo: **Vôo 4** [160 km/h])

Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), Agarrar +22, Dano +11 (desarmado). +9 (raio), Defesa +8 (+3 Surpreso), Recuo -6, Iniciativa +1

Habilidades 15+ Perícias 10 (40 graduações) + Feitos 5 + Poderes 64 + Combate 28 + Salvamentos 12 = Total 134



DOUTOR SÍMIO — NÍVEL DE PODER 13

Nome Real: Doutor Símio	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminoso
Base: Móvel	**Afiliação:** Membro eventual da Liga do Crime
Altura: 1,84 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 290 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+5	+2	+2	+12	+9	+3
21	15	14	34	28	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+17/+5*	+8	+8	+120

* Sem Campo de Força

Perícias: Acrobacias 5 (+7), Escalar 13 (+14), Ofício (eletrônica) 8 (+20), Ofício (mecânica) 8 (+20), Intimidar 6 (+9), Conhecimento (ciências físicas) 8 (+20), Conhecimento (tecnologia) 8 (+20), Notar 4 (+13), Intuir Intenção 4 (+13)

Feitos: Blefe Acrobático, Memória Eidética, Prender Aprimorado, Liderança, Ataque Poderoso

Poderes: Dispositivo 13 (aero-cadeira, difícil de perder), **Crescimento 4** (Permanente, Inato), **Proteção 3, Super-Sentidos 2** (visão em baixa luz, faro)
Aero-Cadeira: Raio 12 (Dividir Ataque), Elo Eletrônico 7, Vôo 4, Campo de Força 12 (Impenetrável 6), Escudo Mental 7

Combate: Ataque +11 (inclui -1 do tamanho), Agarrar +20, Dano +5 (desarmado). +12 (raio), Defesa +9 (inclui -1 do tamanho), Recuo -11/-2, Iniciativa +2

Habilidades 61+ Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 5 + Poderes 70 + Combate 44 + Salvamentos 13 = Total 209

Tudo começou como um experimento na natureza da inteligência, tentando aumentar as capacidades mentais de primatas. Os Laboratórios ASTRO usaram uma variedade de métodos em diferentes cobaias. Os resultados não foram muito promissores. Combinados com protestos sobre o uso de macacos e gorilas como alvos dos experimentos, era só questão de tempo antes que o projeto fosse fechado. Seu diretor, Dr. Carmine Mosley, não queria ver isso acontecer. Então ele o pegou para si, contrariando orientações de segurança e procedimento. Ele usou métodos não aprovados nas mais promissoras cobaias, e teve sucesso além de seus maiores sonhos.

A subseqüente morte do Dr. Mosley e o desaparecimento de sua cobaia experimental causou o fim do projeto de melhoria primata. Apesar dos Laboratórios ASTRO e das autoridades de Freedom City procurarem por um gorila desaparecido, eles não foram capazes de encontrá-lo. Mal sabiam eles o quão bom ele havia ficando em se esconder. O experimento de Mosley despertou uma tremenda inteligência num gorila africano, um intelecto nascido da dor e tormento causadas pelos humanos. O gorila matou seu atormentador e fugiu, encontrando abrigo nos túneis subterrâneos e estações de metrô abandonadas abaixo de Freedom City.

Dr. Símio, como se chamava, saía às noites. Em suas semanas de isolamento iniciais, o super-gorila absorveu conhecimento num ritmo prodigioso. Dentro de meses, ele tinha o equivalente a múltiplos Ph. D's lendo livros roubados. Eventualmente, ele descobriu outros habitantes do subsolo. Ele ofereceu seus serviços à Fundição, e trabalho com eles nos bastidores. Isso lhe deu acesso a equipamentos e materiais de pesquisa que necessitava. Os dois se separaram quando Dr. Símio não precisava mais da Fundição, apesar de sua relação continua cordial. Dr. Símio ainda é um dos clientes e contratantes mais fiéis da Fundição.

Por fim, Símio escolheu continuar sozinho. Ele não queria nada da humanidade, salvo obediência e recompensa pelo seu sofrimento, e de várias outras criaturas. Dr. Símio construiu vários dispositivos para se vingar da humanidade. Em todas as vezes, heróis de Freedom City e de qualquer outro lugar apareciam para arruinar suas ambições. Em particular o integrante da Liga Freedom, Johnny Foguete se provou um espinho no pé de Símio. Dr. Símio foi capturado e preso antes, mas ele jura que nenhuma jaula humana pode detê-lo. Inevitavelmente, ele escapa para construir um novo plano para destronar a humanidade como espécie dominadora da Terra.



Dr. Símio é um genial cientista louco dirigido pela ambição e vingança. Ele se considera um ser moral. Afinal, ele não pediu para que um grande intelecto fosse conferido a ele. Já que foi, ele sente em seu dever de garantir que a humanidade pague por seus crimes contra a natureza e o reino animal. Na visão de Dr. Símio, humanos são crianças maliciosas e perigosas, desmerecedores do lugar no alto da hierarquia da natureza. Doravante ele procura meios de subjugar a humanidade pelo bem maior. Símio prevê um mundo sob seu governo onde a ordem natural seja protegida e os humanos sejam mantidos longe de ferramentas e idéias perigosas.

Geralmente, Dr. Símio estabelece (ou reativa) um laboratório escondido e começa a construir um novo plano. Seus planos normalmente circulam ao redor de uma invenção em particular. As criações de Símio incluem a transformação de humanos em primatas (física, mentalmente ou ambos), dispositivos de controle mental, métodos de destruir a tecnologia humana ou infra-estrutura, "erguer" outros animais à racionalidade (e dá-los características humanóides), e assim por diante. Tais dispositivos normalmente requerem componentes ou recursos raros, que Símio providencia através de roubo ou (menos freqüentemente) compra, o que pode tirar os heróis de seu plano. O

dispositivo também pode requerer um "teste", alertando os heróis ao perigo. Quando Símio está pronto, ele libera seu plano vil. Freedom City é o seu alvo favorito, pesar de se saber que ele pode se mover para qualquer outro lugar.

Dr. Símio prefere operar de uma base escondida, para que os heróis não confrontem a mente primata diretamente até que possam encontrá-lo. A única evidência que vêem dos planos de Símio são seus capangas os executando. Dr. Símio é conhecido por seus vários recursos, sejam para enganar os heróis em armadilhas numa falsa base ou para escapar. Os heróis que acreditam ter capturado Dr. Símio podem ter apenas pego um robô, um fantoche complexo ou até mesmo um gorila comum vestido como ele. Lidar com Símio é um jogo de xadrez, e ele está vários passos à frente de seus oponentes.

DOUTOR STRATOS — NÍVEL DE PODER 12

Nome Real: Sebastian Stratos	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminoso, cientista
Base: Móvel	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 81 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+4	+6	+3	+3
10	14	18	22	16	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8/+4*	+9	+5	+9

* Surpreso

Perícias: Computadores 6 (+12), Concentração 9 (+12), Ofício (eletrônica) 8 (+14), Obter Informação 6 (+9), Intimidar 6 (+9), Conhecimento (ciências geológicas) 10 (+16), Conhecimento (tecnologia) 8 (+14), Notar 5 (+8), Profissão (cientista) 8 (+11), Procurar 4 (+10), Intuir Intenção 6 (+9)

Feitos: Ataque Preciso, Foco em Ataque (à distância) 4, Contatos, Rolamento Defensivo 4, Foco em Esquiva 4, Ambiente Predileto (aéreo), Liderança

Poderes: Defletir 12 (relâmpago e vento, todos os ataques à distância, Ação de Movimento), **Imunidade 5** (efeitos do clima), **Controle do Clima 13** (distração, Poderes Alternativos: frio, calor, dificultar movimento, **Controle do Ar 13, Raio 13, Fadiga 6** [Área Estouro e à distância], **Obscurecer 13** [visual, névoa])

Combate: Ataque +6 (corpo a corpo), +10 (à distância), Agarrar +6, Dano +0 (desarmado), +13 (raio), Defesa +12, Recuo -4, Iniciativa +2

Habilidades 37+ Perícias 19 (76 graduações) + Feitos 16 + Poderes 86 + Combate 28 + Salvamentos 14 = Total 200

Há aproximadamente quinze anos, Dr. Sebastian Stratos era um dos mais brilhantes metereologistas e engenheiros atmosféricos dos Estados Unidos. Quando descobriu uma técnica de controlar o clima, Dr. Stratos mostrou seus projetos para corporações e governos que pensassem grande. Eles o disseram que seu projeto era absurdo, que seus cálculos eram falhos, e que não havia meios do seu dispositivo funcionar. Stratos insistiu na construção de um protótipo e na realização de uma demonstração em escala total, mas todos recusaram, achando que seria uma perda de tempo e dinheiro. A reputação de Stratos na comunidade científica desmoronou e as pessoas começaram a chamá-lo de caduco.



Furioso com seus detratores e críticos, Stratos se recolheu a um laboratório isolado no sudoeste americano para construir seu protótipo funcional. Ele direcionou o seu poder contra a Nolan Aeronáutica, uma das corporações que ridicularizou seu gênio, e forçou um de seus aviões experimentais à colisão. Ele então transmitiu suas exigências — a menos que recebesse milhões em espécie, ele usaria o poder do clima para derrubar todo o tráfego aéreo. Porém, um novo super-herói chamado Capitão Trovão encontrou o esconderijo de Stratos e o derrotou.

O gênio científico de Stratos o permitiu escapar da prisão em várias ocasiões, e ele sempre retornou com um novo plano para usar o controle do clima para seus próprios fins e destruir seu inimigo, Capitão Trovão. Um de seus maiores planos envolvia capturar Capitão Trovão e outros heróis com seus poderes climáticos. Ele usou um dispositivo para transferir seus poderes — amplificados várias vezes —para o seu próprio corpo, tornando-o um deus virtual numa escala global. Os heróis venceram Stratos forçando-o a sobrecarregar suas novas habilidades e o super-criminosos sem poderes foi para a prisão.

Alguns anos atrás, Dr. Stratos conseguiu um triunfo pessoal. Ele capturou Capitão Trovão e revelou a verdadeira identidade do herói numa transmissão mundial de televisão. Apesar de logo derrotado e preso, o doutor zombava dizendo que isso havia ferido Trovão mais do que achava ser possível. Sua mente não mais focada vingativamente no Capitão Trovão, Dr. Stratos chegou a uma estarrecedora verdade — seus dispositivos controladores do clima nunca funcionaram! Aparentemente, a habilidade de controlar o clima residia nele todo o tempo. Seus dispositivos meramente focavam seu poder subconsciente para os efeitos que desejava.

Stratos usou suas habilidades descobertas para escapar da prisão mais uma vez, e se escondeu enquanto aperfeiçoava e dominava seus poderes. Ele ainda procura vingança

sobre seu velho inimigo, mas Trovão agora lidera a Liga Freedom. Para superar tal oposição, Dr. Stratos decidiu que precisava de uma equipe para si, então juntou forças com Dr. Símio para recriar a Liga do Crime. Stratos tem sido o líder da gangue criminosa desde então.

Arrogância é a característica definidora do Dr. Stratos. Ele é supremamente conceituado, originalmente se recusando a crer que seus brilhantes planos para um dispositivo do controle do clima dará errado. Ele agora se considera um semi-deus ao invés de um "mero humano", dotado com o poder e inteligência muito além do "gado comum". Ele planeja governar como um deus sobre uma utopia científica e tecnológica criada pelo seu gênio e estruturada de acordo com sua própria lógica e "razão".

Stratos é bastante vingativo. Mesmo o mais leve insulto Às suas habilidades deve ser respondido, e aqueles que detêm seus planos particularmente merecem sua ira. Ele reserva um ódio especial para Capitão Trovão e tudo aquilo que ele representa. Stratos quer trazer a Liga Freedom abaixo apenas porque a equipe é importante para o Capitão. Ele usará quaisquer meios ao seu alcance para alcançar seus objetivos.

SOMBRA DE HIROSHIMA — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Desconhecido	
Identidade: Secreta (se houver)	**Ocupação:** Terrorista
Base: Móvel	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Azul-claros brilhantes
Peso: 68 kg	**Cabelo:** Nenhum

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+1	+5	+1	+1	+2
12	13	20	13	12	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+13	10	+5	+10

Perícias: Concentração 10 (+11), Conhecimento (eventos atuais) 6 (+7), Conhecimento (história) 6 (+7), Intimidar 8 (+10), Notar 6 (+7), Procurar 4 (+5), Intuir Intenção 8 (+9)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 2, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso

Poderes: **Drenar Constituição 1** (Aura, Doença), **Vôo 5** (400 km/h), **Imunidade 15** (envelhecimento, suporte vital, dano por radiação, fome), **Insubstancial 3, Proteção 8** (Impenetrável), **Controle da Radiação 11** (Poderes Alternativos: **Drenar Constituição 7** [à distância]), **Golpe 10** (radiação, Aura), **Super-Sentidos 6** (infravisão, ultra-visão,visão de raios-x)

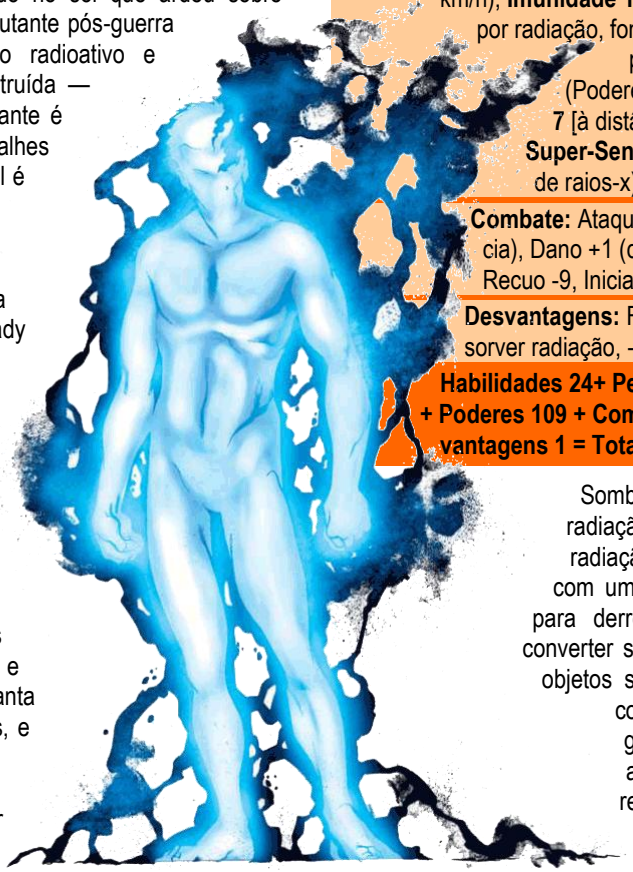
Combate: Ataque +9 (corpo a corpo), +11 (à distância), Dano +1 (desarmado), +11 (raio), Defesa +9, Recuo -9, Iniciativa +5

Desvantagens: Fraqueza (se passar um dia sem absorver radiação, -1 ponto)

Habilidades 24+ Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 4 + Poderes 109 + Combate 36 + Salvamentos 18 – Desvantagens 1 = Total 202

As bombas atômicas que caíram em Hiroshima e Nagazaki forçaram a rendição do Japão e puseram um fim à Segunda Guerra Mundial. Elas também levaram a um aumento no número de mutações nascidas no Japão nos anos do pós-guerra. Rumores dizem que algumas desses mutantes desapareceram em laboratórios secretos criados pelos governos japoneses, russos e americanos (ou por organizações como a SOMBRA). Outros mutantes mais radicais supostamente terminaram na Ilha Kaiju. Alguns mutantes do Japão moderno se tornaram super-heróis ou super-vilões.

Sombra de Hiroshima diz ter "nascido no sol que ardeu sobre Hiroshima" neste dia de 1945. Seja um mutante pós-guerra ou um ser como Dr. Metrópole — o radioativo e atormentado espírito de uma cidade destruída — ninguém pode dizer ao certo. Seu semblante é desfigurado, e ele nunca ofereceu detalhes sobre sua origem, logo sua identidade real é desconhecida. Ele apareceu pela primeira vez pouco depois de Dr. Metrópole em 1993 e tentou destruir Freedom City numa gigantesca rajada nuclear. Ele lutou contra o Doutor, Lady Liberdade e a Liga Freedom em várias ocasiões desde então, sempre atacando ícones da América e do sucesso americano.



A Sombra de Hiroshima nutre um imenso ódio em relação aos ocidentais, particularmente americanos. Ele é intensamente orgulhoso de sua nacionalidade japonesa, mas também considera muitos dos japoneses modernos "fracos e covardes", e os despreza também. Ele quer causar tanta destruição e dano quanto forem possíveis, e trabalha com a Liga do Crime para este fim. O dinheiro que reúnem pouco importa pare ele. Sombra de Hiroshima parece ter um inimizade especial com Dr. Metrópole, apesar dele se recusar dizer o porquê. Ele tem algum senso de honra, o bastante para confrontar seus oponentes abertamente, mas pouco além disto.

Sombra de Hiroshima pode gerar e controlar radiação. Ele pode projetar raios nocivos de radiação de suas mãos e olhos e se cercar com um campo de energia quente o bastante para derreter metal. Ele pode aparentemente converter seu corpo em radiação para passar por objetos sólidos (exceto materiais muito densos como chumbo) e pode ver uma vasta gama de espectros eletromagnéticos. Ele aparentemente não necessita comer ou respirar, apesar de ter que se expor a certos isótopos radioativos que o "alimentam" de tempos em tempos.

O MAESTRO

NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Basil Fatherton	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Regente, Criminoso
Base: Móvel	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 72 kg	**Cabelo:** Preto (com faixas brancas)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+1	+0	+3	+3	+1
9	12	10	17	16	13

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+11/+0*	+4	+5	+7

Perícias: Concentração 8 (+11), Conhecimento (arte) 10 (+13), Conhecimento (ciências físicas) 10 (+13), Conhecimento (tecnologia) 10 (+13), Notar 4 (+7), Performance (regente) 12 (+13), Profissão (compositor) 10 (+13), Intuir Intenção 4 (+6), Prestidigitação 4 (+5)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 6, Fascinar (Performance)

Poderes: Dispositivo 10 (batuta sônica, fácil de perder) *Batuta Sônica:* **Controle Sônico 11** (Poderes Alternativos: **Raio 11, Raio 7** [Área: Estouro], **Desintegração 7** [Limitada a objetos cristalinos], **Ilusão 11** [auditivas], **Controle Mental 11** [Área Estouro, Dependente de Audição], **Paralisia 7** [à distância]), **Campo de Força 11, Escudo Sensorial 11** (auditivo)

Combate: Ataque +3 (corpo a corpo), +9 (à distância), Agarrar +2, Dano -1 (desarmado), +11 (raio), Defesa +9, Recuo -5, Iniciativa +1

Habilidades 17 + Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 7 + Poderes 33 + Combate 24 + Salvamentos 12 = Total 111

Poucas pessoas compreendem a música da maneira que Basil Fatherton compreende. A música — suas harmonias, suas complexidades, sua beleza e majestade — tem sido sua paixão ao longo da vida, não este ruído que os auto-denominados "músicos" tocam em clubes fumacentos ou estúdios de gravação, nem as sintonias enlatadas dos pop stars. Basil conhece apenas verdadeira música, e trabalhos de gênios como Mozart e Beethoven. Ele queria não apenas se juntar a eles como um grande compositor, mas também compreender a arte a ciência da música em todos os aspectos. Ele estudou a acústica, notação musical, composição, regência e muito mais em busca do seu sonho.

Para seu descrédito, Basil nunca foi um Mozart ou um Beethoven, seus professores e críticos lhe diziam isso. Sim, ele era tecnicamente competente, extraordinariamente, aliás. Ele podia arranjar e conduzir complexas performances de sinfonias alheias, mas suas obras faltavam uma certa faísca, aquele algo especial que os separa das demais e as tornam vivas.

As rejeições e críticas enraiveciam Basil, e ele se dispôs a criar música que alcançaria as pessoas além do nível emocional. Sua pesquisa chegou a certas harmonias que afetavam o cérebro humano, e ele começou a usá-las para criar uma música à qual ninguém poderia resistir. Por um tempo, a música clássica — e o seu trabalho em particular — se tornaram toda a raiva de Freedom City. Quando a verdade sobre o sucesso de Basil Fatherton veio à tona, sua reputação e carreira foram arruinados e ele era um homem procurado.

Basil adaptou sua tecnologia musical e usou para fazer uma série de roubos ousados, se chamando de "o Maestro". Ele foi capturado e posto na cadeia, mas ele encontrou meios de escapar e continuar seu reinado de crimes, enquanto também procurava se vingar dos críticos que tentavam silenciá-lo e os "auto-denominados músicos" que roubaram suas ribaltas. Após sua carreira criminal inicial, ele passou anos em terapia no Asilo Providência, e ele deixou seus corredores (supostamente) mudado.

Nos últimos anos, a ascensão da música pop feita pela mídia e o desdém aberto que músicos modernos exercem em relação aos clássicos têm perturbado a sanidade de tênue de Basil, e o Maestro louco re-surgiu para "pôr ordem de novo às harmonias" e cheio de raiva contra uma geração inteira de "lixo melódico". Mais recentemente, o Maestro cruzou espadas com Johnny Foguete da Liga Freedom e o jovem herói Sônico.

O Maestro é um vilão de acústica, usando o som por uma variedade de meios. A expressão final de seu conhecimento é a "batuta sônica" que ele carrega, uma batuta de regente que age como um transmissor para sofisticados dispositivos sônicos e fontes de energia. Com o comando certo de sua batuta, Maestro pode criar virtualmente qualquer som, incluindo música ou reprodução de sons específicos (como vozes). Ele pode criar harmonias que influenciam o cérebro humano, fazendo as pessoas caírem em transe ou dançarem contra a vontade. Ele pode gerar notas ultra-sônicas e rajadas concentradas de som ou construir "muros" de som para defletir balas.

MEDÉIA

NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Medéia de Cólquis	**Ocupação:** Feiticeira
Identidade: Pública, embora não seja inteiramente sabido que Medéia seja imortal	
Base: Móvel	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,53 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 50 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+1	+0	+2	+4	+7
8	13	12	15	18	24

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+11/+1*	+5	+5	+10

* Sem Campo de Força

Perícias: Blefar 10 (+17), Concentração 12 (+16), Diplomacia 8 (+15), Disfarce 6 (+13), Intimidar 4 (+11), Conhecimento (arcano) 12 (+14), Conhecimento (história) 10 (+12), Idiomas 12, Medicina 6 (+10), Notar 4 (+8), Intuir Intenção 8 (+12), Furtividade 4 (+5)

Feitos: Ataque Preciso, Foco em Ataque (à distância) 4, Atraente, Ataque Defensivo, Tolerância, Fascinar (Blefar), Ritualista, Transe, Zombar

Poderes: Campo de Força 10 (Impenetrável), Imunidade 3 (envelhecimento, doença, veneno), Magia 11 (feitiços: Animar Objetos 7, ESP 5 (todos os sentidos), Raio Mental 5, Controle Mental 7 [Sustentado], Invocar Demônios 6 [Tipo Amplo, Contínuo, Elo Mental, Progressão 2 (até 5)], Teleporte 6 [180 m / 32 km, Preciso, Progressão 3], Transformar 5 [humanos em animais])

Combate: Ataque +5 (corpo a corpo), +9 (à distância), Agarrar +4, Dano -1 (desarmado), +11 (raio), Defesa +9, Recuo -5, Iniciativa +1

Desvantagens: Perda de Poder (Campo de Força e Magia, quando incapacitada de falar e gesticular, -2 pontos)

Habilidades 30+ Perícias 24 (96 graduações) + Feitos 12 + Poderes 51 + Combate 28 + Salvamentos 14 – Desvantagens 2 = Total 157

Medéia nasceu a milhares de anos atrás, filha de Aietes, Rei de Cólquis, no Mar Negro. Ela estudou as místicas artes desde a infância e era uma feiticeira completa quando encontrou o príncipe e herói tessalônico Jasão. Medéia se apaixonou por Jasão, o ajudou a roubar o lendário Velo Dourado de seu pai, e fugiu de sua casa a bordo de seu barco, o Argo. Medéia ajudou Jasão e sua tripulação a superar outros obstáculos em seu caminho para casa, um dos quais foi o gigante de bronze Talos (e sua derrota iniciou uma duradoura inimizade entre Medéia e Talos que dura até os dias de hoje).

Medéia, Jasão e os Argonautas chegaram em casa com o Velo de Ouro e Jasão reclamou o trono que lhe era de direito. Medéia se tornou sua consorte e teve dois filhos com ele, mas os olhos de Jasão não se contentavam. Ele escolheu se casar com Gláucia, a princesa de Tebas, para afirmar uma aliança entre os dois reinos. Medéia vingou este insulto dando à nova noiva de Jasão uma túnica envenenada que a matou. Ela então, sádica e friamente assassinou seus próprios filhos antes de fugir numa carruagem puxada por dragões. Jasão perdera sua família, seu reino, sua sanidade, morrendo sozinho, sem dinheiro e miserável. Medéia nunca percebeu que havia perdido as mesmas coisas enquanto a vingança e ódio a consumiam.

Medéia continuou a estudar as artes místicas e jurou nunca ser vítima do amor novamente. Ela se casou posteriormente com o rei Egeu, de Atenas, e lutou com seu filho, Teseu. Ela enfrentou Dédalo e Talos em várias ocasiões, sua vida sendo sustentada por séculos de magia. Medéia tem sido uma tentadora e manipuladora dos homens ao redor do mundo. Ela viajou várias vezes na pele de ricas e poderosas mortais humanas, procurando expandir seu conhecimento na magia e refinar seus ardis.

Nos tempos modernos, Medéia fez tentativas de destruir Dédalo e seus aliados na Liga Freedom. Ela se juntou à Liga do Crime em busca deste objetivo, apesar de contestar a liderança de Dr. Stratos às vezes. Ela também entrou em conflito com Eldrich, o mago mestre do mundo, sobre questões arcanas.

Medéia é cheia de amargura em relação a todos, particularmente homens. Seu único real prazer na vida é rebaixar os outros ao seu nível "expondo seus contentamentos e moralidades pelas vergonhas que são". Ela se delicia atormentando suas vítimas. Capaz de grande astúcia e charme, ela pode convencer outros a crer que ela inofensiva, e às vezes até prestativa, antes de destruí-los. Ela é impiedosa, e uma vez que alguém mereça sua ira, ela não se detém com nada até receba a retribuição. Heróis que se opõem a Medéia podem planejar ter uma inimiga por um tempo muito longo. Sua vida imortal não dá a ela muita perspectiva, mas a ensinou o valor da paciência. Mesmo que demore anos para o cumprimento de seus planos, ela pode esperar.

ÓRION, O CAÇADOR — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Jack O'Ryan	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Caçador de Recompensas, assassino
Base: Móvel	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 84 kg	**Cabelo:** Ruivo

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+5	+4	+1	+6	+1
16	20	18	13	22	13

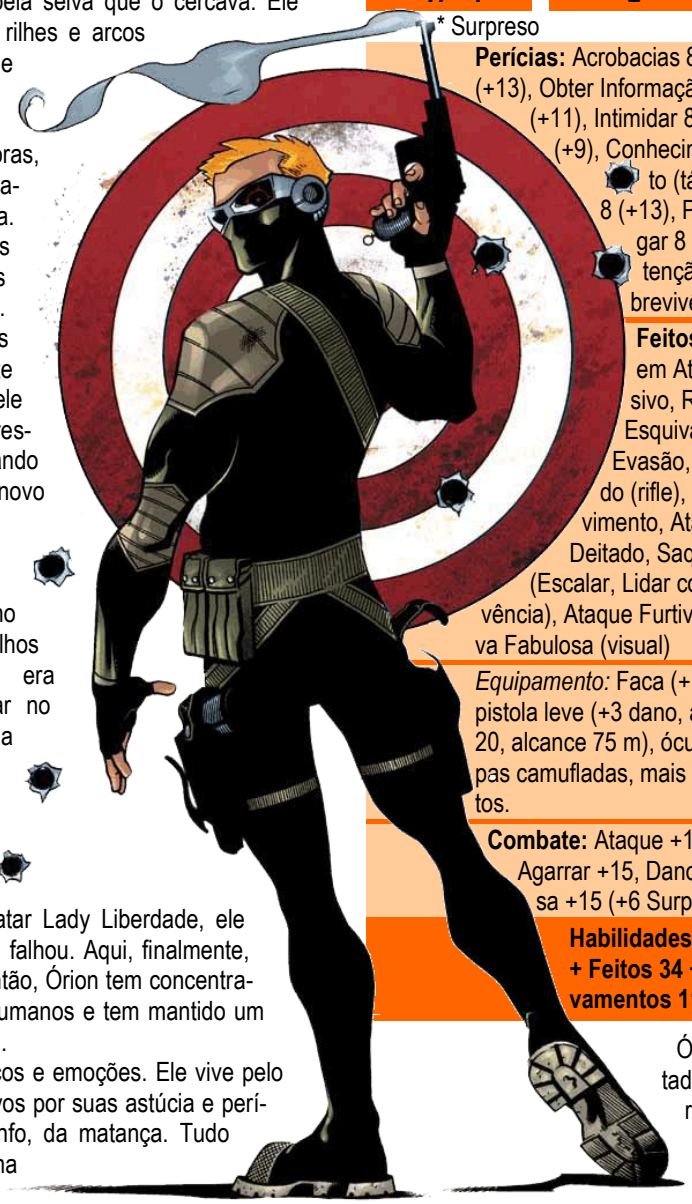
RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+7/+4*	+8	+9	+9

* Surpreso

Jack O'Ryan foi um caçador por toda a sua vida. Desde que era garoto, rastreando e espreitando sua presa pela selva que o cercava. Ele rapidamente progrediu de caçar com rilhes e arcos para algo nada mais do que uma faca e suas mãos nuas. Ele também fez uma considerável fortuna como comerciante em depósitos e seguradoras, mas o trabalho era secundário em relação à emoção, excitação da caçada. Jack foi a safáris em lugares exóticos ao redor do mundo, e caçou as mais perigosas feras que pôde encontrar. Ele quebrou mais do que algumas leis de proteção, mas isso também era parte do entretenimento. Eventualmente, ele dominou a caçada. Não havia presa restante para que ele superasse. Foi quando seu interesse se direcionou a um novo desafio: pessoas.

"Órion, o Caçador" se tornou conhecido como assassino internacional, caçador de recompensas e assassino por contrato. Ele escolhia os trabalhos baseado no desafio. O dinheiro era dário, apenas um meio de continuar no ramo. Ao evadir a lei e observar sua nova presa, Órion encontrou perigos, mas mesmo eles começaram a diminuir com o tempo. O maior desafio veio da caça aos super-humanos, a mais perigosa presa de todas. Quando Órion foi contratado para matar Lady Liberdade, ele aceitou o desafio e, pela primeira vez, falhou. Aqui, finalmente, havia um desafio digno dele. Desde então, Órion tem concentrado sua caçada em oponentes super-humanos e tem mantido um especial "interesse" em Lady Liberdade.

Órion é um sociopata nato por riscos e emoções. Ele vive pelo desafio da caçada, para superar os alvos por suas astúcia e perícia superiores, pelo momento do triunfo, da matança. Tudo mais é secundário. Ele mantém uma reputação profissional e atitude, mas apenas porque é importante para continuar a caçada. Ele é confiante de suas habilidades, mas alguns insucessos o ensinaram a não ser super-confiante ou subestimar seus oponentes.



Perícias: Acrobacias 8 (+13), Escalar 8 (+11), Dirigir 8 (+13), Obter Informação 10 (+11), Lidar com Animais 10 (+11), Intimidar 8 (+9), Conhecimento (negócios) 8 (+9), Conhecimento (manha) 8 (+9), Conhecimento (táticas) 8 (+9), Notar 10 (+16), Pilotar 8 (+13), Profissão (investidor) 8 (+14), Cavalgar 8 (+13), Procurar 10 (+11), Intuir Intenção 8 (+14), Furtividade 12 (+17), Sobrevivência 16 (+22), Nadar 8 (+11)

Feitos: Ataque Preciso, Avaliação, Foco em Ataque (à distância) 3, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 3, Foco em Esquiva 3, Alvo Elusivo, Equipamento 7, Evasão, Mira Aprimorada, Crítico Aprimorado (rifle), Iniciativa Aprimorada, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Lutar Deitado, Saque Rápido, Maestria em Perícia (Escalar, Lidar com Animais, Furtividade, Sobrevivência), Ataque Furtivo, Ataque Dominó, Rastrear, Esquiva Fabulosa (visual)

Equipamento: Faca (+1 dano, crít. 19-20, alcance 3 m), pistola leve (+3 dano, alcance 9 m), rifle (+5 dano, crít. 19-20, alcance 75 m), óculos de visão noturna e de luz, roupas camufladas, mais até 10 pontos de outros equipamentos.

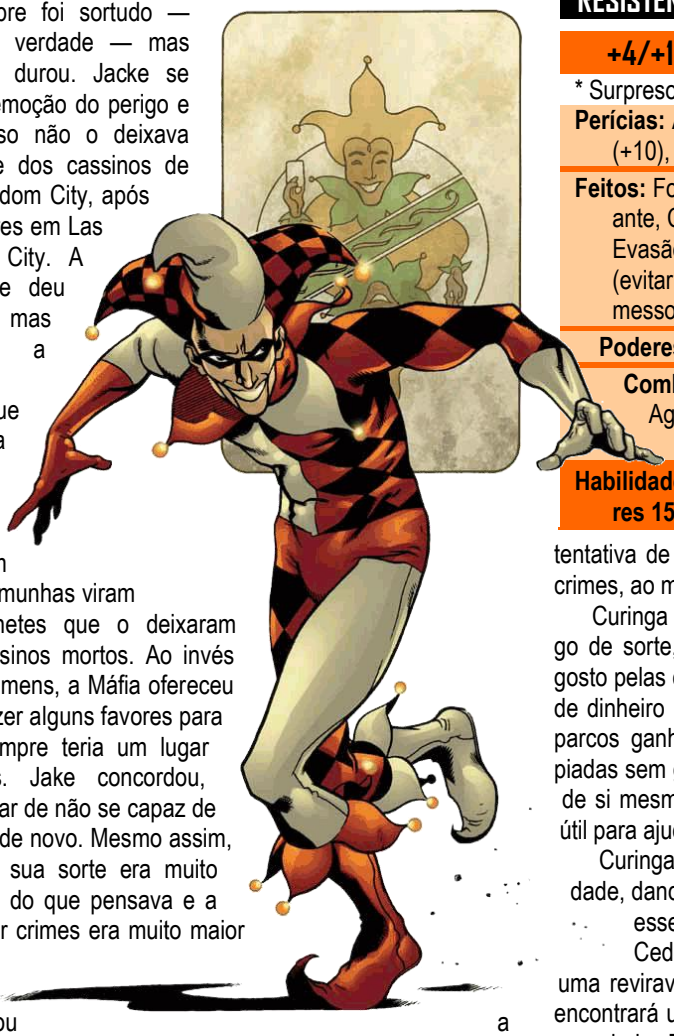
Combate: Ataque +12 (corpo a corpo), +15 (à distância), Agarrar +15, Dano -3 (desarmado), +3 (pistola), Defesa +15 (+6 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +9

Habilidades 42+ Perícias 41 (164 graduações) + Feitos 34 + Poderes 0 + Combate 48 + Salvamentos 11 = Total 176

Órion talvez seja o mais talentoso matador e rastreador do mundo, tendo refinado suas habilidades em incontáveis caçadas. Ele é um atirador especialista — particularmente com um arco ou rifle — e talentoso no combate de mãos nuas. Ele também é ingênuo em armar armadilhas e emboscadas.

CURINGA NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Jacob "Jake" Walker	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Canastrão, ladrão
Base: Móvel	**Afiliação:** Liga do Crime
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 75 kg	**Cabelo:** Louro



Jake Walker sempre foi sortudo — muito sortudo, na verdade — mas essa sorte nunca durou. Jacke se tornou viciado na emoção do perigo e risco prévio, e isso não o deixava muito tempo longe dos cassinos de Southside em Freedom City, após ser banido de lugares em Las Vegas e Atlantic City. A sorte de Jake lhe deu muito dinheiro, mas também chamou a atenção da Máfia.

Jake pensou que sua sorte havia finalmente acabado quando se viu diante de um par de pistolas num beco escuro. Testemunhas viram os incríveis ricochetes que o deixaram intacto e os assassinos mortos. Ao invés de arriscar mais homens, a Máfia ofereceu um trato a Jake: fazer alguns favores para a Máfia, e ele sempre teria um lugar seguro com eles. Jake concordou, apesar de não gostar de não se capaz de jogar nos cassinos de novo. Mesmo assim, ele descobriu que sua sorte era muito mais extraordinária do que pensava e a emoção de cometer crimes era muito maior que a de jogar.

Dali em diante, Jake adotou a identidade de Curinga e cometeu uma série de crimes de sorte cada vez mais ousados. Sua sorte acabou quando encontrou a Corvo, e ela o pôs atrás das grades. Mas a falta de sorte tirou Curinga da prisão, e ele se aliou com a Liga do Crime no passado. Ele até mesmo fez uma tentativa de se regenerar, mas a excitação o atrai de volta à vida de crimes, ao menos até sua sorte acabar de novo.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+1	+1	+0	+3
11	16	12	12	10	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+4/+1*	+8	+15	+8

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 8 (+11), Blefar 10 (+13), Profissão (jogador) 10 (+10), Notar 4 (+4), Intuir Intenção 8 (+8), Prestidigitação 4 (+7)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 5, Atraente, Sorte de Principiante, Conectado, Rolamento Defensivo 3, Foco em Esquiva 4, Evasão 2, Sorte 9, Tiro Preciso, Redirecionar, Segunda Chance (evitar armadilhas), Ataque Furtivo, Zombar, Maestria em Arremesso 5, Esquiva Fabulosa (mental)

Poderes: Controle da Sorte 3 (Área: Estouro, Ataque Seletivo)

Combate: Ataque +10 (corpo a corpo), +15 (à distância), Agarrar +11, Dano +0 (desarmado), +5 (objeto arremessado), Defesa +16 (+6 Surpreso), Recuo -2, Iniciativa +3

Habilidades 17+ Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 37 + Poderes 15 + Combate 44 + Salvamentos 27 = Total 151

Curinga vive no limite. Ele não pode resistir a uma aposta ou um jogo de sorte, e ele é viciado em perigo e risco. Ele também tem um gosto pelas coisas finas da vida e precisa de uma quantidade volumosa de dinheiro para mantê-las. Ele é um Gastão, incapaz de conter seus parcos ganhos por muito tempo. Curinga normalmente fala alto, faz piadas sem graça, zomba de seus adversários, e geralmente faz pouco de si mesmo. Seus aliados da Liga do Crime o toleram porque ele é útil para ajudar as chances ao seu favor.

Curinga é um mutante com a habilidade de influenciar a probabilidade, dando-lhe uma sorte extraordinária. Ele também pode conceder esses benefícios a outros e encher seus oponentes de azar. Cedo ou tarde, porém, a sorte de Curinga acaba e ele sofre uma reviravolta de azar para ele também. Ele continua achando que encontrará uma maneira de "quebrar o sistema", mas isso não aconteceu ainda. Em termos de jogo, quando Curinga usa seu Controle da Sorte para influenciar eventos, isso custa um de seus pontos de Sorte. Quando eles acabam, isso conta como uma complicação (vide **Complicações**, em *Mutantes & Malfeitores*). Logo, cedo ou tarde, os heróis podem acumular pontos heróicos por causar problemas ao Curinga.

O FATOR QUADRÚPLO



O Fator Quádruplo são inimigos de longa data da Família Átomo. Originalmente exploradores rivais durante os anos 70, eles adquiriram poderes super-humanos usando um conjunto de artefatos místicos e se tornaram perigosos criminosos. Seus objetivos primários são o lucro e meios de controlar completamente seus poderes para que possam desfrutar de seus ganhos ilícitos.

A busca obsessiva do Professor Sonda por conhecimento pode desenterrar várias coisas que ficam melhor deixadas escondidas, ou ao menos longe das mãos de alguém como ele. Heróis podem prevenir o Fator Quádruplo de roubar artefatos valiosos, conhecimento arcano, descobertas científicas ou raptar estudiosos ou cientistas. Eles também podem encontrar os super-vilões trabalhando para vários patrões pelo dinheiro de que necessitam, ou roubando para apoiar a pesquisa do professor Sonda.

PROFESSOR SONDA — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Richard Calumus	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Arqueólogo, criminoso
Base: Móvel	**Afiliação:** Fator Quadrúplo
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Brancos (originalmente castanhos)
Peso: 81 kg	**Cabelo:** Nenhum (originalmente castanho)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+2	+8	+2	+2
12	16	14	26	14	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12	+7	+9	+7

Perícias: Blefar 6 (+8), Concentração 6 (+8), Ofício (mecânica) 6(+14), Diplomacia 4 (+6), Desativar Dispositivo 8 (+16), Obter Informação 6 (+8), Conhecimento (arcano) 6 (+14), Conhecimento (história) 12 (+20), Idiomas 7, Notar 4 (+6), Profissão (arqueólogo) 12 (+14), Procurar 7 (+15), Intuir Intenção 8 (+10), Furtividade 4 (+6)

Feitos: Contatos, Ataque Defensivo, Evasão, Ambiente Predileto (aquático), Liderança

Poderes: Forma Líquida 17 (água, **Raio 9** [água], **Camuflagem 2** [visual, Limitado a debaixo d'água], **Alongamento 8, Imunidade 11** [suporte vital, fome, sede], **Insubstancial 1** [Permanente], **Proteção 10** [Impenetrável], **Sufocar 8, Nado 5**)

Combate: Ataque +10, Agarrar +19, Dano +1 (desarmado), +9 (raio), Defesa +10, Recuo -11, Iniciativa +3

Habilidades 37 + Perícias 24 (96 graduações) + Feitos 5 + Poderes 85 + Combate 40 + Salvamentos 16 = Total 207

Dr. Richard Calumus foi um dos mais brilhantes estudantes do Dr. Átomo e um explorador nato como seu professor. Infelizmente, ele estava apenas interessado em satisfazer sua própria curiosidade, ganância e necessidade de êxito ao invés de aumentar o alcance da ciência ou melhorar a humanidade. As descobertas de Richard eram vendidas pela oferta mais alta, e ele não se importava sobre preservar achados únicos ou históricos. Por anos, Calumus e sua equipe de assistentes foram rivais da Família Átomo, tentando explorar as maravilhas escondidas do mundo.

A sorte de Calumus acabou quando descobriu os famosos Elementos Primordiais, gemas representativas de cada um dos quatro elementos antigos, famosas por possuírem poderes mágicos. Calumus tinha pouco interesse nos supostos poderes das pedras, mas elas valeriam um tremendo preço no mercado negro. Ele e seus sócios descobriram o paradeiro das pedras, mas Dr. Átomo e seus netos interferiram e algo inesperado aconteceu. Numa rajada de poder mágico, os Elementos Primordiais foram investidos a cada um dos quatro possíveis ladrões, transformando-os em seres elementais.

Primeiramente, o Fator Quádruplo revelou seus poderes recém-encontrados, até descobrirem que não podiam controlá-los inteiramente e que suas transformações inumanas eram permanentes. Desde então, Calumus (agora conhecido como Professor Sonda) tem trabalhado em meios de permitir a ele e seus sócios retornarem às suas formas humanas (preferivelmente conservando seus poderes elementais). O Fator Quádruplo também continua a explorar, procurando por novos recursos para ajudar a restaurar sua humanidade ou fundos para sua pesquisa. Eles às vezes trabalham como mercenários para levantar fundos.

Professor Sonda é frio e calculista. Ele olha para tudo da perspectiva de como se beneficiar. Todas as outras considerações são irrelevantes. Ele considera isso um "iluminado auto-interesse", mas é puramente egoísmo e ganância. Ele tende a desdenhar seus inferiores intelectuais apesar de também entender como manipulá-los muito bem. Ele desfruta de seu poder, mas é frustrado por suas limitações.

O corpo do Professor Sonda o de água sob seu controle mental. Ele pode reconstruir sua forma hidráulica como desejado, fluir por qualquer pequena abertura, e jorrar água com a força de um gêiser. Ele é muito resistente a dano já que muitos ataques físicos tendem a passar por ele, e ele não tem necessidade de comer, respirar ou dormir. Sua força é nutrida por energia mística. Professor Sonda é vulnerável a ter sua foram evaporada ou congelada (o que lhe deixa indefeso até que seu corpo aquoso condense ou derreta). Isto é apenas um "efeito especial" de Sonda sendo nocauteado por um ataque de frio ou calor, e ele se recupera normalmente.

GRANITO — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: William Cole	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Mercenário
Base: Móvel	**Afiliação:** Fator Quadrúplo
Altura: 2,4 m	**Olhos:** Dourados (originalmente azuis)
Peso: 900 kg	**Cabelo:** Nenhum (preto)

Bill Cole sempre foi um cara forte, agora mais do que nunca. Quando começou a trabalhar com Dr. Calumus, Cole era apenas um brutamontes, encarregado de erguer coisas pesadas e remover obstáculos (vivos ou não) do caminho do doutor. Cole sabia como receber ordens pelos seus dias no serviço militar e como se sair numa luta. Ele gostava do dinheiro e gostava bastante de Sylvia McAllister, mas por saber que ela era a garota do Dr. Calumus, ele ficava longe dela. O poder da Terra Primordial transformou Cole numa gigantesca criatura de rocha sólida com a força e a resistência de uma montanha. Apesar de estar mais forte e duro do que nunca, Granito está isolado por baixo de seu exterior rochoso, mas continua cumprindo as ordens do Professor Sonda como um bom soldado, sabendo que seu chefe cuidará de tudo eventualmente.

Granito é um brutamontes de intelecto simples e sua transformação apenas ampliou este aspecto de sua personalidade. Ele é ciente que as coisas e as pessoas não podem feri-lo, e parte para cima das coisas que pode. Ele é leal ao Professor Sonda porque Dr. Calumus é tão mais esperto que ele, e porque Granito tem certeza de que sabe a coisa certa a se fazer. Ele faria qualquer coisa pro Ninfa, mesmo que isso o coloque contra os outros.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+13	+0	+4	-1	+0	+0
36/18	10	18/14	8	10	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12	+10	+3	+3

Perícias: Escalar 4 (+13), Intimidar 8 (+8), Conhecimento (táticas) 6 (+6), Notar 4 (+4), Profissão (soldado) 6 (+6)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 3, Prender Aprimorado, Ataque Poderoso, Ataque Dominó

Poderes: Forma Sólida 14 (rocha, **Força Aumentada 10, Crescimento 4** [Permanente], **Imóvel 7, Imunidade 11** [suporte vital, sono, fome], **Proteção 8** [Impenetrável], **Super-Força 6** [carga pesada: 100 tons., Ataque ao Solo, Onda de Choque], Permanente)

Combate: Ataque +7 (corpo a corpo, com tamanho), +4 (à distância, com tamanho), Agarrar +26, Dano +13 (desarmado), Defesa +7 (com tamanho), Recuo -21, Iniciativa +0

Habilidades 9+ Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 6 + Poderes 70 + Combate 26 + Salvamentos 12 = Total 129

Granito é uma imensa figura de rocha sólida. Ele é tremendamente forte e resistente a ferimentos. Poucas armas podem penetrar sua pele. Ele também é imune a coisas como asfixia e fadiga, não precisa comer ou dormir, e pode ignorar intenso calor e frio. De fato, Granito não tem sentido muitas coisas esses dias. Sua típica abordagem a um problema é destroçar tudo em seu caminho por ele a menos que Professor Sonda ou Ninfa digam o contrário.

PIRO — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Jack Connors	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Piloto, criminoso
Base: Móvel	**Afiliação:** Fator Quadrúplo
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Amarelos (originalmente azuis)
Peso: 75 kg	**Cabelo:** Nenhum (originalmente louro)

Jack Connors sempre foi um especialista quando se tratava do que se movia rápido: aviões, carros ou mulheres. Ele foi contratado por Dr. Calumus quando ele precisou de um motorista e piloto capaz de conduzir qualquer veículo e ir a qualquer lugar. O dinheiro era bom, e Jack não tinha interesse em particular de onde ele vinha ou que fazia para obtê-lo. Ele apenas gostava do estilo de vida. As coisas mudaram quando Jack foi imbuído com fogo elemental e se tornou Piro, o Mestre da Chama.

"Cabeça quente" define bem Piro. Ele é de temperamento curto e emotivo, com uma sede pelo perigo e excitação. Sua nova forma limita suas opções de entretenimento, e ele usa o perigo e o combate para ajudar a se sentir vivo. Piro é rápido para a ação, apesar do Professor Sonda poder contê-lo (e até mesmo apagá-lo, se necessário).

Piro constantemente irradia calor e chamas à sua volta, obscurecendo seu rosto. Ele pode diminuir o calor que emite levemente e usa luvas especiais à prova de calor para manusear coisas como os controles dos veículos, mas ele não pode tocar muitas coisas por muito tempo sem queimar ou derretê-las. Em seu nível normal, a aura de fogo de Piro é o bastante para derreter ou evaporar várias armas antes que possam atingi-lo. Ele pode projetar raios de chama de suas mãos e boca. Ao projetar um raio de chamas para trás, Piro pode voar pelo ar.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+1	+0	+1	+1
12	17	12	11	12	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10/+6*	+6	+7	+5

* Surpreso

Perícias: Blefar 6 (+7), Ofício (mecânica) 4 (+4), Dirigir 8 (+11), Notar 4 (+5), Pilotar 10 (+13), Intuir Intenção 4 (+5)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 4, Rolamento Defensivo 4, Foco em Esquiva 2, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Segunda Chance (testes de Pilotar), Zombar

Poderes: Raio 10 (fogo), **Vôo 5** (400 km/h), **Imunidade 16** (fogo, suporte vital, sono, fome), **Proteção 5** (Impenetrável, Limitado a armas que derretem ou queimam), **Golpe 8** (fogo, Aura, Permanente)

Combate: Ataque +6 (corpo a corpo), +10 (à distância), Dano +10 (raio), Defesa +12 (+4 Surpreso), Iniciativa +0

Habilidades 16 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 14 + Poderes 67 + Combate 28 + Salvamentos 13 = Total 147

Ele ataca inimigos com raios de chama à distância, ou tenta agarrá-los com sua forma incandescente.

NINFA — NÍVEL DE PODER 9

Nome Real: Sylvia McAllister	
Identidade: Pública	**Ocupação:** criminosa
Base: Móvel	**Afiliação:** Fator Quadrúplo
Altura: 1,53 m	**Olhos:** Brancos (originalmente azuis)
Peso: desprezível (originalmente 50 kg)	**Cabelo:** Nenhum (originalmente preto)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
—	+2	+0	+0	+0	+2
—	15	10	11	11	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+0	+4	+5	+4

Perícias: Blefar 8 (+10), Diplomacia 8 (+10), Conhecimento (tecnologia) 6 (+6), Profissão (técnica) 6 (+6), Procurar 6 (+6), Furtividade 8 (+10)

Feitos: Atraente, Iniciativa Aprimorada, Ataque Furtivo

Poderes: Forma Gasosa 13 (**Camuflagem 2** [visual, parcial, Permanente], **Vôo 2** [40 km/h, Permanente], **Imunidade 11** [suporte vital, sono, fome], **Imunidade 20** [dano energético, metade do dano], **Insubstancial 2** [Permanente], **Sufocar 9**)

Combate: Ataque +9, Agarrar -5, Dano por asfixia + 9, Defesa +9, Iniciativa +6

Habilidades 11 + Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 3 + Poderes 65 + Combate 36 + Salvamentos 11 = Total 138

Sylvia McAllister sempre teve uma tendência de se envolver com o tipo errado de homens, e sua pior jogada foi quando ela se envolveu com Richard Calumus. Ela estava atraída pelo seu intelecto, seu carisma natural e particularmente pelo modo que ele conseguia o que queria. Sylvia se tornou a assistente do Dr. Calumus e eventualmente sua amante. Seu relacionamento com Professor Sonda não é mais físico, mas Sylvie está ainda mais dependente dele.

Ninfa é fútil, ardilosa e cruel em relação à maioria das pessoas. Ela se submete ao Professor Sonda e quer agradá-lo. Ela sabe que Granito sente atração por ela e que pode comandá-lo com um estalar de dedos (e Piro também, se ela usar seu charme). Ela gosta de poder, mas desistiria dele para viver a vida de sensual luxúria que ela realmente quer. Ela sente falta das sensações, dos benefícios de se ter um corpo físico, e faria qualquer coisa, até mesmo trair seus companheiros, para obtê-los.

O corpo inteiro de Ninfa foi transformado num estado gasoso. Ela pode passar por qualquer abertura que não seja hermeticamente fechada e é vastamente imune a dano físico. Ela pode voar pelo ar e é capaz de usar sua forma gasosa inerte para sufocar oponentes, envolvendo-os, para deixá-los inconscientes ou matá-los interrompendo o oxigênio por tempo o suficiente.

A FUNDIÇÃO

A Fundição é uma organização criminal secreta dedicada à pesquisa e desenvolvimento (e roubo) de tecnologia de ponta. Sua tecnologia também está disponível para venda a qualquer um que satisfaça seus preços, que são exorbitantes, mas que valem por isso. A Fundição é estritamente um supridor de informação e equipamento: quaisquer crimes que façam é para adquirir informação, protótipos ou recursos que precisem para continuar suas operações. Diferentemente de outras organizações, eles não têm planos políticos ou sociais, e só estão interessados no lucro.

A mente criminal robótica, Talos, criou a Fundição e coordena suas operações, mas deixa as execuções de rotina da organização com seu tenente, Keres. O pessoal da Fundição vestem trajes protetores de alta tecnologia com armaduras leves. Os operadores de combate usam capacetes e carregas rifles automáticos. Você pode usar os arquétipos Cientista e Solado do **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para os agentes humanos da Fundição.

A Fundição oferece uma conveniente fonte de super-tecnologia para uma aventura em *Freedom City*. Eles podem suprir qualquer coisa



desde algumas caixas de metralhadoras a robôs gigantes e até mesmo Armas Apocalípticas. Talos provavelmente não ajudaria um louco a destruir o mundo, mas é capaz de vender algumas peças de que precise para despopular um país ou dois sem fazer muitas perguntas (já que poucos seres orgânicos no mundo importam de fato para os planos de Talos). Organizações criminais como a SOMBRA podem adquirir quase qualquer tecnologia que queiram da Fundição, apesar dela continuar nos bastidores. Ela apenas emerge ocasionalmente para executar roubos onde não tenham favores suficientes para que outro super-vilão não faça por eles.

FÁBRICAS DA FUNDIÇÃO

A Fundição tem fábricas secretas por todo o mundo: laboratórios de pesquisa, oficinas e depósitos para estoque e envio de suas tecnologias. O uso de teleportais (vide abaixo) permite que o pessoal e equipamentos da Fundição se movam despercebidos.

Heróis fecham as fábricas da Fundição de tempos em tempos, mas a organização simplesmente se muda para outro lugar. Se a localização da fábrica está comprometida, ela é lima e abandonada. A Fundição destruirá uma fábrica ao invés de deixá-la cair em outras mãos, mas preferem abandonar silenciosamente fábricas comprometidas sempre que possível, limpando-as de materiais úteis.

Mestres podem criar instalações da Fundição como desejado, usando as orientações encontradas no **Capítulo 7** de *Mutantes & Malfeitores*. As instalações da organização têm capacidades até o nível de poder 15, apesar de muitas estarem entre os níveis de poder 10 e 12.

TELEPORTAIS

As instalações da Fundição são conectadas por plataformas de teleportais, similares aos usados pela Liga Freedom. Um teleportal pode transportar materiais para qualquer outra plataforma na rede, permitindo que a Fundição mova pessoal e material rapidamente e em segredo sem uso de veículos ou outros meios.

Os teleportais da Fundição têm uma margem de alcance para alcançarem a Lua (Teleporte 10) assim como vários lugares da Terra. Alguns teleportais dedicados podem ter alcance ainda maior, se a Fundição tiver estabelecido instalações em algum outro lugar no sistema solar. Os teleportais da Fundição requerem códigos de acesso para operarem, e normalmente têm armadilhas para prevenir que perseguidores os sigam ou rastreiem pessoas em fuga da Fundição. Os componentes chave do mecanismo do teleportal ou queimam ou o dispositivo inteiro explode devido a uma inversão regressiva (explosão de +10 de dano).

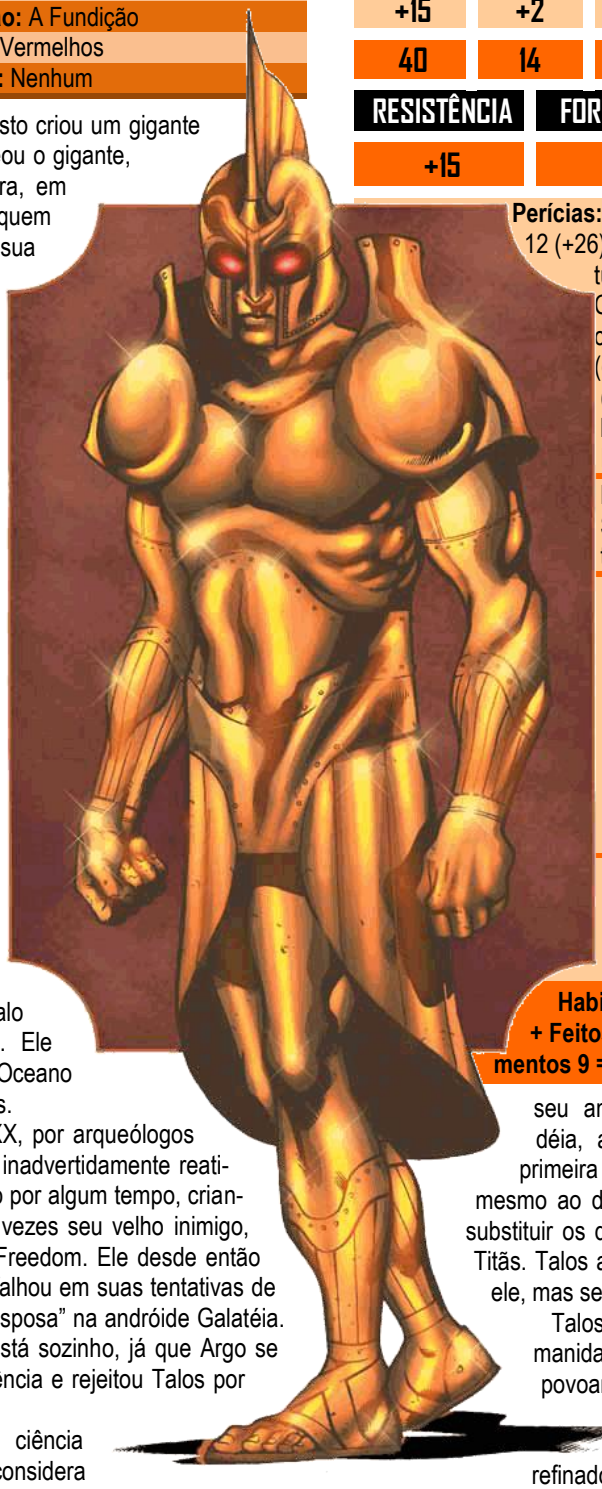
TALOS

NÍVEL DE PODER 14

Nome Real: Talos	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Inventor, criminoso
Base: Móvel	**Afiliação:** A Fundição
Altura: 2,74 m	**Olhos:** Vermelhos
Peso: 1.360 kg	**Cabelo:** Nenhum

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+15	+2	—	+14	+5	+2
40	14	—	38	20	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+15	—	+5	+12



Perícias: Computadores 8 (+22), Ofício (eletrônica) 12 (+26), Ofício (mecânica) 12 (+16), Ofício (estrutural) 12 (+26), Desativar Dispositivo 8 (+22), Conhecimento (negócios) 2 (+16), Conhecimento (história) 10 (+24), Conhecimento (ciências físicas) 10 (+24), Conhecimento (tecnologia) 12 (+26), Conhecimento (teologia e filosofia) 2 (+16), Notar 4 (+9), Intuir Intenção 8 (+13)

Feitos: Ataque Preciso, Memória Eidética, Sem Medo, Prender Aprimorado, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Ataque Poderoso

Poderes: Raio 12 (fogo, Poder Alternativo: **Golpe 12** [calor, Aura]), **Crescimento 4** (grande, Permanente), **Imunidade 30** (Fortitude), **Proteção 13** (Impenetrável 11), **Regeneração 7** (+5 bônus de recuperação, ressurreição 1/dia, Persistente, Crescimento de Membros), **Super-Sentidos 2** (visão no escuro), **Super-Força 6** (carga pesada: 1.600 tons.)

Combate: Ataque +9 (inclui -1 tamanho), Agarrar +34, Dano +15 (desarmado), +12 (raio), Defesa +9 (inclui -1 tamanho), Recuo -15, Iniciativa +6

Habilidades 66 + Perícias 25 (100 graduações) + Feitos 7 + Poderes 114 + Combate 40 + Salvamentos 9 = Total 261

Em tempos antigos, o deus grego Hefesto criou um gigante de bronze e lhe deu via. Zeus presenteou o gigante, chamado Talos, ao rei Agenor, de Tira, em compensação por sua filha, Europa, a quem Zeus havia raptado. O herói Jasão e sua amada Medéia venceram Talos quando Medéia usou sua magia para descobrir a fraqueza do gigante — seu calcanhar. Jasão golpeou Talos lá, fazendo com que sangue de metal derretido jorrasse da ferida, e o gigante caiu por terra.

O inventor imortal Dédalo posteriormente descobriu o incapacitado e diminuído Talos em suas andanças. Ele consertou e restaurou o gigante de bronze, apesar de Talos jamais ter alcançado a total estatura que já teve. Dédalo tratava Talos como um igual e dividia seu conhecimento e perspicácia com o homem de bronze. Os dois foram aliados por um tempo, até que Dédalo se recusou a usar suas perícias para criar uma companheira adequada para Talos. O gigante de bronze se convenceu que Dédalo, e todas as criaturas de carne eram fracas, indignas e invejosas por natureza de seu corpo de metal superior. Em seu conflito, Dédalo vou Talos, mas não pôde destruí-lo. Ele jogou a inerte forma de bronze no Oceano Mediterrâneo, onde ele ficou por séculos.

Talos foi desenterrado no século XX, por arqueólogos que investigavam ruínas submarinas e inadvertidamente reativado. O astuto robô operou em segredo por algum tempo, criando a Fundição. Talos enfrentou várias vezes seu velho inimigo, Dédalo, e seus novos aliados, a Liga Freedom. Ele desde então criou um "filho" no andróide Argo (que falhou em suas tentativas de destruir a Liga para seu "pai") e uma "esposa" na andróide Galatéia. Apesar dessas criações, Talos ainda está sozinho, já que Argo se perdeu e Galatéia desenvolveu consciência e rejeitou Talos por sua desumanidade.

Talos é a encarnação de ciência mente desprovida de compaixão. Ele considera os humanos e todas as formas de vida orgânica inferiores, e deseja povoar o mundo de máquinas como ele, criando um lugar de perfeita ordem. Altamente inteligente, Talos admira esta qualid ade em outros, mas normalmente considera a inteligência "contaminada" por emoções mesquinhas. Apesar de Talos considerar as emoções alheias uma fraqueza, ele é grandemente cego às suas. Ele admira e odeia Dédalo, seu antigo aliado e professor, e não confia em déia, a feiticeira que se responsabilizou por sua primeira "morte". Talos se considera superior até mesmo ao deus que o criou, dizendo que é seu destino substituir os deuses, como eles substituíram seus pais, os Titãs. Talos anseia por novos iguais, seres artificiais como ele, mas seus esforços para criá-los falharam.

Talos é uma ameaça em potencial para toda a manidade, já que seu objetivo é eventualmente povoar o mundo com máquinas como ele. Ele é um adversário poderoso com as forças de seu corpo robótico e seu intelecto refinado. Talo pode recriar várias ameaças robóticas, ou pode ameaçar o mundo diretamente com um novo plano. Através da Fundição, ele desenvolve, constrói e vende tecnologia a vários clientes criminosos, permitindo-lhes outros acessos a equipamentos avançados (apesar de raramente tão avançados quanto os seus).

KERES

NÍVEL DE PODER 14

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+4	–	+3	+3	+4
18	18	–	16	16	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12	–	+9	+8

Perícias: Blefar 10 (+14), Concentração 6 (+9), Diplomacia 8 (+12), Disfarce 12 (+16, +36 com Morfar), Obter Informação 8 (+12), Intimidar 6 (+10), Conhecimento (eventos atuais) 10 (+13), Conhecimento (tecnologia) 8 (+11), Notar 6 (+9), Performance (atuação) 8 (+12), Intuir Intenção 8 (+11), Prestidigitação 6 (+10), Furtividade 6 (+12)

Feitos: Ambidestria, Atraente, Conectado, Contatos, Memória Eidética, Equipamento 4, Agarrar Aprimorado, Prender Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ação em Movimento, Ataque Furtivo

Poderes: Compreender 2 (línguas), **Drenar Níveis de Habi 5** (todas de uma vez), **Imunidade 30** (Fortitude), **Escudo Mental 6, Morfar 4** (humanóides), **Proteção 12, Golpe 4** (Pujante), **Super-Sentidos 5** (comunicação com Cila, visão no escuro, visão estendida, senso de tempo)

Equipamento: Dê a Keres até 20 pontos de equipamento como melhor se adequar à sua missão.

Combate: Ataque +12, Agarrar +16, Dano +8 (desarmado), Defesa +10, Recuo -6, Iniciativa +9

Desvantagens: Notável (olhos brilham em vermelho ao usar Super-Sentidos, -1)

Habilidades 26 + Perícias 26 (104 graduações) + Feitos 14 + Poderes 85 + Combate 44 + Salvamentos 10 – Desvantagens 1 = Total 205

Braço direito de Talos, assassino chefe, e líder secundário da Fundição, Keres foi sua melhor criação antes de Argo. Construído como assassino, Keres retirou seu nome do monstro grego semelhante a um vampiro. Talos pretendia que Keres fosse uma unidade de infiltração em vários facetas da vida humana normal para registrar e espionar clientes passados e presentes. Keres se tornou o braço direito de Talos para manter a Fundição funcionando enquanto Talos estava muito ocupado em outros projetos.

Keres pode remoldar seu corpo para assumir diferentes aparências humanóides. Ele tem oito identidades falsas diferentes, cinco homens e três mulheres, todos eles com documentos falsos, histórias de vida e posses e propriedades em seus nomes, e mais. Independente da forma, Keres mostra uma aparência completamente humana; sua pele, face e corpo não mostram evidência de que seja um andróide. De fato, até mesmo sua programação é impecável neste aspecto e age e pensa como um ser humano (seus diagramas cerebrais foram copiados de pessoas que pereceram nas mãos de Talos), mas com a clareza de um foco computadorizado atrás de suas emoções.

Agora ele raramente é enviado a missões de assassinato a menos que alguém tente pagar à Fundição por isso, Keres prefere ficar nas

Nome Real: Keres	
Identidade: Secreta (várias identidades falsas)	**Ocupação:** Segundo em comando de Talos
Base: Fundição Central	**Afiliação:** A Fundição
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Vermelhos
Peso: 100 kg	**Cabelo:** Preto

bases da Fundição e garantir que as coisas funcionem bem. Keres usa sua forma básica (em sua roupa social e gravata) assim como suas identidades falsas em encontros em que pessoas negociam para comprar da Fundição. Vários (se não todos) os "intermediários" conhecidos das autoridades, na verdade são Keres em diferentes formas.



CILA

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
—	—	—	+9	+9	-3
—	—	—	28	28	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12	—	+0	+11

Perícias: Computadores 12 (+21), Concentração 8 (+17), Desativar Dispositivo 12 (+21), Conhecimento (tecnologia) 12 (+21), Notar 8 (+17), Procurar 8 (+17), Intuir Intenção 4 (+13)

Feitos: Avaliação, Memória Eidética, Sem Medo, Equipamento 3

Poderes: Compreender 2 (línguas), **Elo Eletrônico 10** (Controlar Máquinas), **Imunidade 30** (Fortitude), **Escudo Mental 5, Proteção 12, Invocar Caribdrones 6** (Contínuo, Fanático, Progressão 7 [até 250 por base]), **Super-Sentidos 7** (infravisão, rádio, visão radial, visão de raios-X)

Base: Cila está sempre instalada dentro de uma base da Fundição (seu feito Equipamento). Ajuste o nível do feito como conveniente à sua "casa" atual.

Combate: Ataque +10, Agarrar —, Dano +12 (armas básicas), Defesa +0, Recuo —, Iniciativa +9

Desvantagens: Ação (Invocar Caribdrones custa uma ação total, -1), Incapacitada (imóvel, muito comum, menor, -3)

Habilidades 12 + Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 6 + Poderes 100 + Combate 20 + Salvamentos 2 – Desvantagens 4 = Total 152

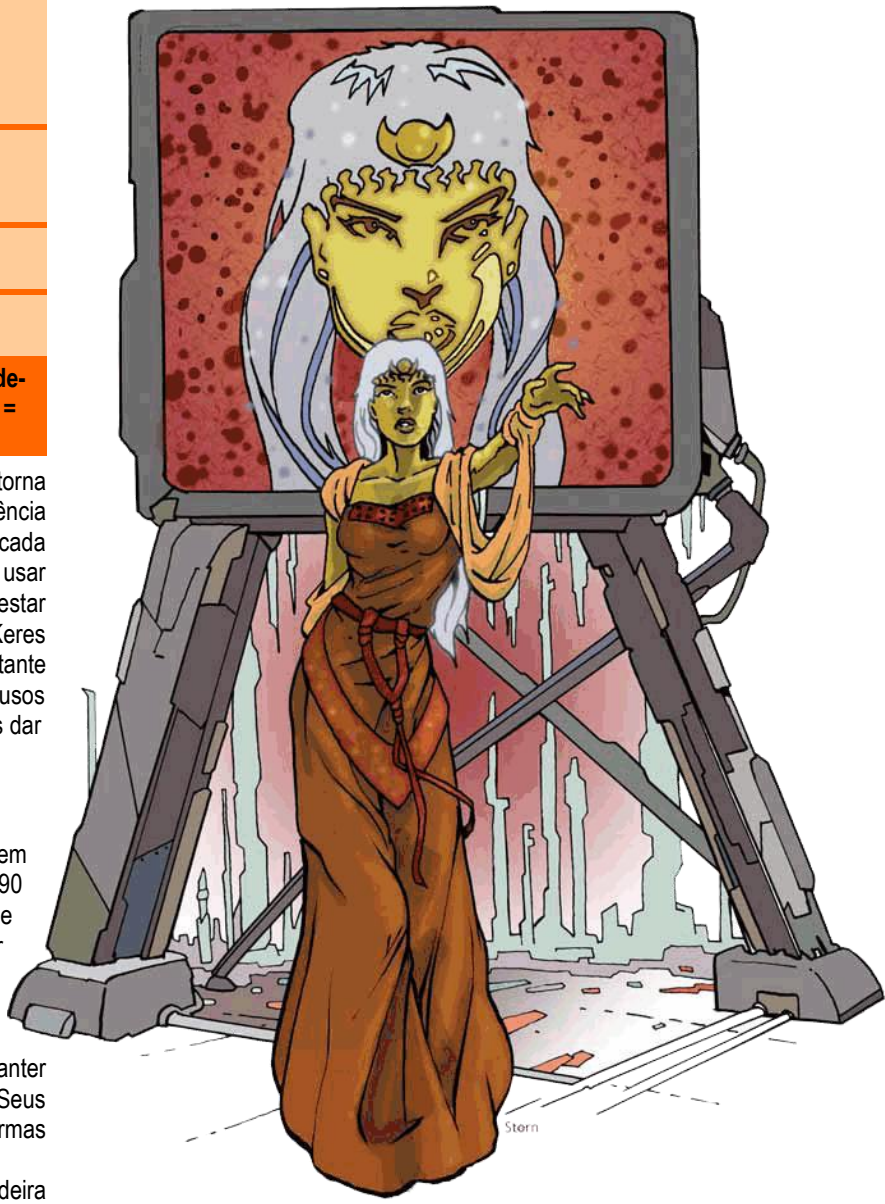
Como Keres, Cila tem uma avançada personalidade que a torna emocional e quase humana, apesar de ainda ser uma inteligência artificial. Seu foco primário é a segurança e conservação de cada instalação, seu pessoal, e seu inventário, e ela não vê porque não usar força letal contra intrusos. Ela às vezes permite que entrem para testar novas táticas com seus Caribdrones ou se assim ordenada por Keres ou Talos para testar novas armas e robôs. Ela poder parecer bastante charmosa, de uma maneira descontraída, agradecendo aos intrusos por deixá-la experimentar seus novos métodos de extermínio ou os dar os parabéns por invadir seus sistemas.

CARIBDRONES

Os Caribdrones são robôs que agem como olhos e mãos de Cila em todas as instalações da Fundição. Variando de tamanho de 45 a 90 cm de comprimento, Caribdrones se fixam às superfícies de qualquer base da Fundição, seus tentáculos os permitem caminhar em paredes e tetos. Seus membros podem atacar e agarrar, assim como podem estendê-los para terem o alcance equivalente a um humano de tamanho médio. Um Caribdrone só precisa de dois membros em contato com a superfície para se manter aderido, liberando os outros para ataques ou analisar o problema. Seus corpos ovais têm anéis vermelhos que agem como sensores e armas de energia.

Caribdrones não têm mais personalidade que qualquer torradeira comum, mas são eficientes, incansáveis e normalmente numerosos. Apenas Cila os dá comandos ou seus próprios sensores detectam um alerta,eles se focam em render, capturar e (se assim ordenados) matar os intrusos. Eles são programados para caçar em grupos, seus elos eletrônicos os permitem se concentrar em múltiplos alertas e impedir que usem poderes ofensivos que feririam outros Caribdrones. Cila se certifica que uma grande quantidade e variedade de Caribdrones estejam à disposição para solucionarem cada problema individualmente.

Nome Real: Cila	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Gerente
Base: Fundição Central	**Afiliação:** A Fundição
Altura: indeterminada	**Olhos:** Dourados (em imagens)
Peso: indeterminado	**Cabelo:** Preto (em imagens)



ECHIDNA

NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
—	—	—	+9	+9	-1
—	—	—	28	20	8

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+16	—	+0	+12

Perícias: Computadores 12 (+21), Ofício (eletrônica) 18 (+27), Ofício (mecânica) 18 (+27), Desativar Dispositivo 15 (+24), Conhecimento (tecnologia) 15 (+24)

Feitos: Memória Eidética, Equipamento 3

Poderes: Compreender 2 (línguas), **Elo Eletrônico 15** (Controlar Máquinas), **Imunidade 30** (Fortitude), **Proteção 16, Rapidez 4** (x 50, Limitado a Ofícios e Desativar Dispositivo), **Regeneração 20** (auto-conserto, Recuperação +10, machucado 1/minuto, incapacitado 1/5 minutos, destruído 1/5 horas, Crescimento de Membros), **Invocar Robôs 12** (Tipo Amplo, Contínuo, Fanático)

Base: Tamanho: Médio; *Resistência:* 15; *Fatores:* Comunicações, Oculto, Sistema de Defesas, Sistema de Prevenção de Incêndios, Isolado, Laboratório, Sistema de Energia, Sistema de Segurança, Oficina, Teleporte (Terra a Lua, Afetar Outros)

Combate: Ataque +12, Agarrar —, Dano +12 (armas), Defesa +0, Recuo —, Iniciativa +9

Desvantagens: Ação (Invocar Robôs custa uma ação total, -1), Incapacitada (imóvel, muito comum, menor, -3)

Habilidades -4 + Perícias 24 (96 graduações) + Feitos 4 + Poderes 161 + Combate 24 + Salvamentos 7 – Desvantagens 4 = Total 212

ECHIDNA é o sistema de projetos e manufatura central da Fundição. Apesar de construir robôs Caribrones e Mírmidons, ECHIDNA também trabalha em modelos genéricos. Técnicos independentes cuidam de robôs individualmente customizados. Isso permite que ECHIDNA continue projetando e produzindo novas armas protótipos, e formas de vida cibernéticas e robóticas.

Talos construiu ECHIDNA como um construto independente e auto-sustentada inteligência artificial. Ela não pode ser encontrada dentro de base alguma da Fundição, incluindo o quartel general central. Além dessas preocupações de segurança, outra razão é simplesmente lógica: ECHIDNA tem cerca de 60 m de cumprimento e 15 m de altura.

Nome Real: ECHIDNA	
Identidade: Geralmente desconhecida	**Ocupação:** Engenheira
Base: Desconhecida	**Afiliação:** A Fundição
Altura: indeterminada (maquinário complexo)	**Olhos:** Nenhum
Peso: indeterminado	**Cabelo:** Nenhum

Interagir com ECHIDNA normalmente significa ser teleportado para dentro dela, e há apenas um ponto de aceso externo, e apenas Talos tem os códigos de segurança. Com o seu tamanho, ECHIDNA funciona em ao menos 15 projetos diferentes por vez, e pode (se necessário) gerar pressão atmosférica dentro de si para permitir que seres vivos adentrem para melhorias cibernéticas diretas, ao invés de melhorar a parte inteira.

ECHIDNA teleporta qualquer construto terminado diretamente para a Fundição ou local afiliado, e apenas Talos, Keres e Cila têm os códigos para se teleportarem para ECHIDNA. Sua localização é tão secreta quanto a Fundição central; o frio interno e temperaturas superficiais dos robôs enviados diretamente de sua localização sugerem que esteja localizada nos pólos do planeta ou no espaço.

ECHIDNA dificilmente possui alguma personalidade da qual se fale, apesar de ter uma IA que pensa de acordo com sua programação e sua orientação primária é "Como aperfeiçôo a vida tecnológica?" Se vier a notar (ou for notificada de) problemas na base da Fundição, ela pode teleportar instantaneamente até 10 Mírmidons Mark 1 ao local e produzir robôs adicionais a cada terceira rodada até que tais ordens sejam canceladas por Cila. Se invadida internamente, ECHIDNA pode usar seus lasers e maquinário industrial para atacar intrusos ao invés de continuar trabalhando.

MÍRMIDONS

Mírmidons são os robôs genéricos da Fundição oferecidos a clientes à vista desde super-vilões à Máfia e a SOMBRA. Os robôs são modulares e podem ser feitos sob encomenda; os Marks I-IV são modelos básicos, todos eles têm armas, e outras melhorias de acordo como que o pedido (e o tamanho da comissão) garante.

O cliente recebe um controle remoto completo para ordenar comandos se escolher não estar em alcance verbal do robô. Qualquer tentativa de desmontar e examinar um Mírmidom ativa um mecanismo de auto-destruição que impede os segredos da Fundição de serem roubados. O robô é destruído numa explosão de dano +8.

MARK I (MODELO BÁSICO)

NÍVEL DE PODER 7
NÍVEL DE CAPANGA 6

For 16	Des 16	Con —	Int —	Sab 12	Car 8

Perícias: Notar 4 (+5)

Feitos: Ataque Preciso, Avaliação

Poderes: Raio 8, **Imunidade 30** (Fortitude), **Proteção 8** (Impenetrável), **Golpe 5** (Pujante), **Super-Sentidos 3**

Combate: Ataque +6, Agarrar +14, Dano +8 (desarmado ou raio), Defesa +6, Recuo -8, Iniciativa +3

Salvamentos: Resistência +8, Fortitude -, Reflexos +3, F. Vontade -

Habilidades -8 + Perícias 1 (4 graduações) + Feitos 2 + Poderes 71+ Combate 24 + Salvamentos 0 = Total 90

MARK II (MODELO FURTIVO)

NÍVEL DE PODER 7
NÍVEL DE CAPANGA 7

For 14	Des 18	Con —	Int —	Sab 14	Car 8

Perícias: Notar 4 (+6), Furtividade 4 (+8)

Poderes: Raio 8, Camuflagem 2 (visual, Camaleão), **Imunidade 30** (Fortitude), **Proteção 8** (Impenetrável), **Golpe 5** (pujante), **Super-Movimento 1** (andar nas paredes), **Super-Sentidos 3** (visão no escuro, rádio)

Combate: Ataque +6, Agarrar +14, Dano +8 (desarmado ou raio), Defesa +6, Recuo -8, Iniciativa +4

Salvamentos: Resistência +8, Fortitude -, Reflexos +4, F. Vontade -

Habilidades -4 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 2 + Poderes 75 + Combate 24 + Salvamentos 0 = Total 100

MARK III (MODELO COMBATENTE)

NÍVEL DE PODER 8
NÍVEL DE CAPANGA 8

For 20	Des 18	Con —	Int —	Sab 12	Car 10

Perícias: Notar 4 (+9)

Poderes: Raio 9, Imunidade 30 (Fortitude), **Salto 2**, **Proteção 9** (Impenetrável), **Rapidez 2** (40 km/h), **Golpe 4** (Pujante), **Super-Sentidos 3** (visão no escuro, rádio)

Combate: Ataque +7, Agarrar +16, Dano +9 (desarmado ou raio), Defesa +7, Recuo -9, Iniciativa +4

Salvamentos: Resistência +9, Fortitude -, Reflexos +4, F. Vontade -

Habilidades 0 + Perícias 2 (8 graduações) + Feitos 2 + Poderes 78 + Combate 28 + Salvamentos 0 = Total 110

MARK IV (MODELO GUERREIRO)

NÍVEL DE PODER 10
NÍVEL DE CAPANGA 10

For 34	Des 12	Con —	Int —	Sab 12	Car 10

Perícias: Notar 4 (+5)

Poderes: Raio 12, Vôo 4 (160 km/h), **Crescimento 4** (Permanente), **Imunidade 30** (Fortitude), **Proteção 12** (Impenetrável 10), **Rapidez 2** (40 km/h), **Super-Sentidos 3** (visão no escuro, rádio)

Combate: Ataque +8 (inclui -1 tamanho), Agarrar +24, Dano +12 (desarmado ou raio), Defesa +8 (inclui -1 tamanho), Recuo -15, Iniciativa +1

Salvamentos: Resistência +12, Fortitude -, Reflexos +4, F. Vontade -

Habilidades 0 + Perícias 1 (4 graduações) + Feitos 2 + Poderes 101 + Combate 36 + Salvamentos 3 = Total 143

O LABIRINTO

Definir o Labirinto é impossível, pois ele existe apenas como um construto organizacional dentro da mente do homem-touro Taurus. O Labirinto é um conjunto de mentiras cercando as verdades do mundo e o papel de Taurus nele. Como Taurus explica para o seu círculo interno, "Quando você controla informação e recursos, todo o resto é secundário. Essas farsas de poder e ascensão super-humana são todas benéficas e boas, mas o mundo pode ser mais facilmente controlado por riqueza e cuidadosa aplicação dela, contanto que a cobiça seja tão universal quanto o medo."

A coisa mais próxima que existe do grupo é a corporação fantasma das Indústrias Labrys Ltda. É uma firma tecnológica envolvida em criptografia, códigos de computadores e várias outras áreas envolvendo violação de códigos e computadores. Seu escritório central é na Suíça, e dinheiro, contatos e comunicações fluem por ele, mas o edifício é meramente um labirinto de segurança e armadilhas mortais ao redor de um de ao menos nove lugares aos quais Taurus chama de casa. As Indústrias Labrys empregam mais de mil pessoas em escritórios do Japão, Londres, Virgínia e nenhuma delas — incluindo o diretor americano, Marvin Allen — sabem que o presidente e o fundador da companhia não é o recluso bacteriofóbico "Bruce Carter", mas o gênio criminoso Taurus.

Existem onze grandes criminosos e, aparentemente legítimos líderes negociantes respondendo diretamente a Taurus, sabidamente ou não. Apenas dois deles sabem sobre o "consorte oculto" que controla uma grande parte de suas companhias ou seus interesses pessoais : Jonathan Grant da Conglomerados Grant e Constantine Urallos das Indústrias Delphic. Aqueles que acreditam nas identidades fantasmas usadas pelo Labirinto para popularizar o mundo financeiro incluem Patrick Rice (diretor da Rice & Stilman Propriedades), Heinrich Von Stauffen (Stauffen-Mann Conglomerado de Mídia), Yuri Moloyev (da Máfia Russa, posando como importador), Donald Cross (presidente da Crosstech), Stephen Cook (vice-diretor das Indústrias Carson), e quatro outros (para o Mestre desenvolver como necessário).

Entre as menores propriedades e subsidiárias dessas firmas e homens de frente, estão as Indústrias Charon (conglomerado de serviços mortuários), Cross, Rose, & Temple (uma firma de advocacia européia), Hellas & Hellas (importadora grega de comida), o Cartel Proteus (tecnologias e instalações submarinas), Martuk Embarcações (um cartel e viagens e encomendas turco), LSAS Ltda. (companhia genérica de propriedades e lavem de dinheiro), Estúdios Olympian (companhia de mídia americana e proprietária da Olympic Broadcast Network), e Asclepian Associados (um conglomerado de hospitais, enfermarias e drogarias).



As várias companhias e subsidiárias de Taurus se aplicam para e facilmente obtêm contratos do governo para várias obras públicas e projetos secretos. Desta maneira, Taurus põe seus dedos no mundo da política, pois os contratos não vêm só do Pentágono, mas de quase todas as nações da Terra. Coletivamente, ele possui e controla alguns dos maiores contratos de defesa do mundo.

Por fim, Taurus tem mais do que algumas firmas de biotecnologia esperando por contratos secretos de governos por armas biológicas secretas e desenvolvimento super-humano; apesar dele ter a tecnologia, ele raramente permite que verdadeiros sucessos ocorram, ao menos que o mundo se torne super-populoso com supers descontrolados.

Existem mais, muito mais esferas de influência para o Labirinto, pois a organização é algo que Taurus construiu há séculos. Várias das teorias da conspiração dizem que um grupo secreto usa a economia para manipular os eventos mundiais a chamam pelo nome errado; eles a chamam de Illuminati ou Gnomos de Zurique ou o Comitê dos 300, quando deveriam simplesmente chamá-la de Labirinto.

Ao longo dos anos, Srta. Scarlet e Constantine Urallos têm deixado pistas de que o Labirinto é governado por um comando central. De acordo com várias dessas pistas e rumores ao longo do século passado ou mais, “o Centro” é um enclave de poderosas pessoas, uma tríade de indivíduos asiáticos, europeus e americanos, um comitê da elite mundial ou mesmo um grande computador inteligente de origens

extra-terrestres. Constantine Urallos, Jonathan Grant, Srta. Scarlet, Retribuição (o único super-agente conhecido devido às suas conexões com Hades) e os doutores Hanks e Reeds são os únicos permitidos à presença de Taurus que, de certa maneira, torna os seis o Centro, com Taurus os liderando.

TAURUS — NÍVEL DE PODER 14

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+1	+13	+3	+3	+2
34	12	36	16	16	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+15	+15	+5	+8

Perícias: Blefar 12 (+14), Computadores 4 (+7), Concentração 8 (+11), Diplomacia 12 (+14), Obter Informação 16 (+18), Intimidar 12 (+14), Conhecimento (negócios) 16 (+18), Conhecimento (eventos atuais) 12 (+15), Conhecimento (história) 12 (+15), Conhecimento (manha) 12 (+15), Conhecimento (tática) 8 (+11), Conhecimento (teologia e filosofia) 4 (+7), Notar 6 (+9), Procurar 6 (+9), Intuir Intenção 12 (+15), Sobrevivência 8(+11)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 3, Contatos, Conectado, Equipamento 10, Presença Aterradora 4, Iniciativa Aprimorada, Capangas 20, Faz Tudo, Ataque Poderoso, Fúria 2 (10 rodadas), Bem Informado

Poderes: **Compreender 2** (idiomas), **Crescimento 4** (Permanente, Inato), **Imunidade 6** (envelhecimento, doença, veneno, fome, asfixia), **Golpe 1** (chifres, Pujante), **Proteção 2**, **Super-Sentidos 3** (senso de direção, visão em baixa luz, faro), **Super-Força 4** (carga pesada: 22 tons.)

Equipamento: machado de batalha (dano +3), mais outros equipamentos necessários

Combate: Ataque +11(corpo-a-corpo, inclui -1 tamanho), +8 (à distância), Dano +12 (desarmado), +15 (machado) +2 com Fúria, Defesa +11 (inclui -1 tamanho), Iniciativa +5

Habilidades 57 + Perícias 40 (160 graduações) + Feitos 45 + Poderes 38 + Combate 42 + Salvamentos 11 = Total 233



Nome Real: O Minotauro

Outros Nomes: Taurus, o Parceiro Silencioso, Trabalhador da Rede, "Mago dos Celeiros", o Executor, Jonah Teseu, e várias outras identidades virtuais e personalidades falsas.

Identidade: O público em geral não sabe da existência de Taurus

Ocupação: Senhor do crime

Base: Indústrias Labrys Internacional, Zurique, Suíça

Afiliação: Servo de Hades, líder do Labirinto

Altura: 2,77 m

Olhos: Pretos

Peso: 295 kg

Cabelo: Pêlo marrom

Nascido da Rainha Fasife e um touro, o Minotauro representava o desprazer com o rei Minos, de Creta. O Minotauro passou sua primeira vida dentro do Labirinto, o complexo emaranhado de corredores e câmaras projetado por Dédalo. Ele se alimentava apenas uma vez por ano de quatorze sacrifícios, sete homens e sete mulheres. Com a ajuda de Dédalo e de Ariadne, Teseu matou o Minotauro e fugiu do Labirinto.

Quando Dédalo tentou recusar o dom da imortalidade dos deuses, ele ofendeu Hades, deus do Submundo, que ressuscitou o Minotauro e concedeu ao homem búfalo imortalidade para servi-lo e envergonhar o inventor grego por toda a eternidade. Pelo primeiro milênio de sua segunda vida, o Minotauro simplesmente perseguiu Dédalo e o combateu em batalha, mas não era páreo para o intelecto elevado de seu adversário.

Hades ficou impaciente após mil anos sem sucessos. Nos próximos séculos seguintes, Hades forçou Minotauro a trabalhar com Medéia e outros, e o homem búfalo aprendeu meios mais práticos de lutar com seus inimigos mútuos. Ele também começou a aprender a usar mais que apenas sua força, enquanto viajava para o Oriente e aprendeu várias perícias de professores, sábios e antigos feiticeiros. Ao fim de seu segundo milênio, o homem búfalo adotou o nome Taurus para si, de acordo com a constelação de touro.

Na época em que Roma caiu, Taurus reuniu outros monstros, criaturas místicas, feiticeiros e inimigos e aliados comuns. Ele formou a Cabala Zodíaco, ele e outros onze sob nomes astrológicos, e passou séculos lutando com Dédalo ou ao menos atrapalhando seus planos. A Cabala Zodíaco por fim se dissolveu, mas não antes de encontrar novos inimigos em heróis imortais como Eos, a Estrela do Templo (normalmente confundido com o Templário, Cavaleiro Verde e o Judeu Errante), o Trovejante, o Cavaleiro Verde, e Davrak, o Imortal. De todos os seres envolvidos com a Cabala Zodíaco original, apenas Taurus e Medéia (que servia de Escorpião), e a vilanesca criatura conhecida como Riptide (que servia de Aquário) sobrevivem até hoje.

No séc. XVII, Taurus já havia construído um gigantesco império financeiro para si. No passar de dois séculos, ele continuou a aumentar

seu poderio econômico. Apesar de ser difícil na era moderna fazer as pessoas acreditarem que alguém existe meramente por cartas, Taurus é tão rico que mesmo que perdesse metade de sua fortuna, ele ainda seria mais rico que "a pessoa mais rica do mundo".

Agora, no mundo moderno, Taurus pode existir como um fantasma, posicionando várias identidades e conspirações falsas no caminho de qualquer um que tente provar sua existência. Ele prefere continuar uma figura sombria por trás de vários planos, e o emaranhado do poder que é o seu Labirinto, de fato é muito vasto.

SRTA. SCARLET — NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+5	+4	+2	+2	+3
19	20	18	14	14	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+4*	+11	+11	+8

* Surpresa

Perícias: Acrobacias 8 (+13), Blefar 8 (+11), Escalar 8 (+12), Concentração 8 (+10), Disfarce 8 (+11), Arte da Fuga 6 (+11), Obter Informação 12 (+15), Intimidar 8 (+11), Conhecimento (eventos atuais) 6 (+8), Conhecimento (história) 8 (+10), Conhecimento (táticas) 10 (+12), Idiomas 4 (Francês, Alemão, Romeno, Russo), Notar 8 (+10), Pilotar 6 (+11), Profissão (treinadora) 8 (+10), Cavalgar 4 (+9), Intuir Intenção 8 (+10), Prestidigitação 6 (+11), Furtividade 8 (+13), Sobrevivência 8 (+10), Nadar 6 (+10)

Feitos: Avaliação, Estrangular, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 2, Distrair, Foco em Esquiva 3, Equipamento 4, Faz Tudo, Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Prender Aprimorado, Inspirar, De Pé, Liderança, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Armação, Ataque Furtivo, Ataque Paralisante, Ataque Dominó, Maestria em Arremesso 2, Esquiva Fabulosa (visual), Bem Informada

Poderes: Super-Sentidos 1 (percepção mágica)

Equipamento: chicote, comunicador, mais 14 pontos em outros equipamentos, como necessário.

Combate: Ataque +15, Agarrar +4 (desarmado ou chicote), Defesa +15 (+6 surpresa), Recuo, -3, Iniciativa +9

Desvantagens: Vulnerabilidade (magia, +50%, incomum, -2 pontos)

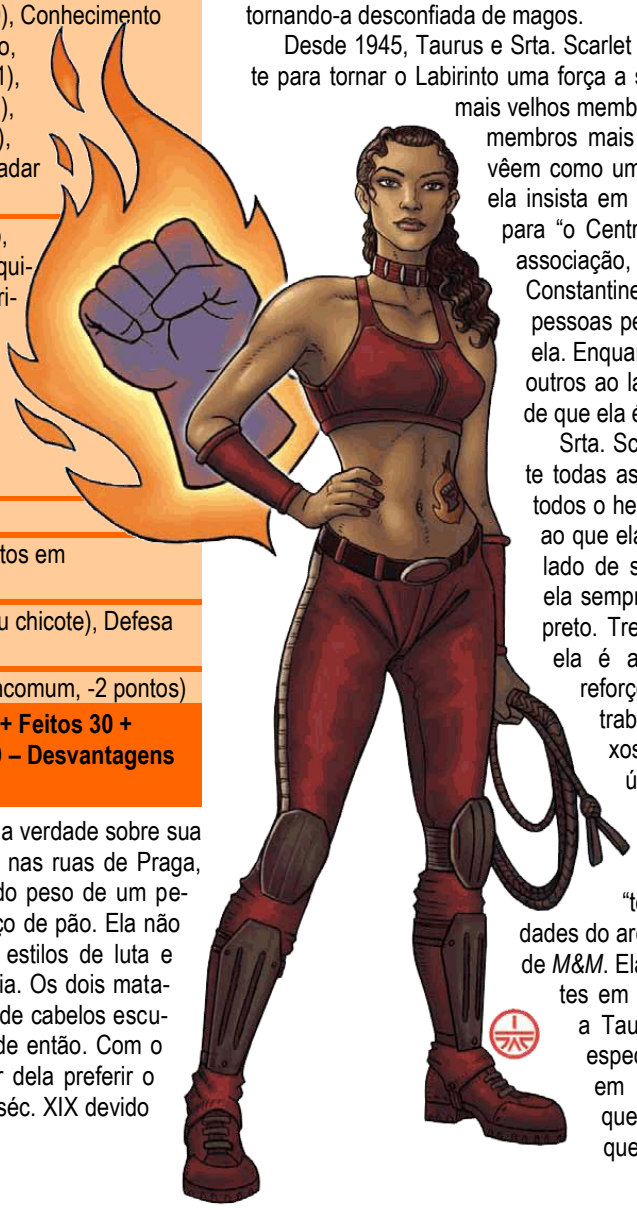
Habilidades 41+ Perícias 41 (164 graduações) + Feitos 30 + Poderes 1 + Combate 54 + Salvamentos 19 – Desvantagens 2 = Total 184

Até mesmo Srta. Scarlet não sabe exatamente a verdade sobre sua origem. Taurus a encontrou no final do séc. XVIII nas ruas de Praga, lutando contra uma gangue e vencendo, apesar do peso de um pequeno barril de cerveja, um presunto e um chumaço de pão. Ela não tem memórias de seu passado, apesar de seus estilos de luta e idiomas provarem que ela não tem apenas amnésia. Os dois mataram todos que os viram naquele beco, e a mulher de cabelos escuros não deixou os serviços do homem-búfalo desde então. Com o tempo, ele começou a chamá-la de Thea, apesar dela preferir o nome de Srta. Scarlet, que ele lhe deu no final do séc. XIX devido à sua tendência de se vestir de vermelho.

Nome Real: Desconhecido, atende por "Thea"	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Ajudante de Taurus, treinadora pessoal do Labirinto
Base: Zurique, Suíça	**Afiliação:** Labirinto
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Cinzentos
Peso: 70 kg	**Cabelo:** Ruivo

Srta. Scarlet não fez muitos esforços para descobrir seu passado, mesmo quando em 1992 um encontro casual com Medéia descobriu um novo mistério: uma tatuagem de um punho fechado flamejante aparecia em seu abdômen quando ela era exposta a energia mística. Ela não sabia de onde a tatuagem vinha ou o que significava, apesar de desde então ter descoberto uma vulnerabilidade a forças místicas, tornando-a desconfiada de magos.

Desde 1945, Taurus e Srta. Scarlet têm trabalhado incansavelmente para tornar o Labirinto uma força a ser temida. Por ela ser um dos mais velhos membros do Labirinto e com quem os membros mais importantes interagem, eles a vêem como uma líder na prática, mesmo que ela insista em se definir como uma porta-voz para "o Centro". Após mais de 40 anos de associação, ela tem aprendido a gostar de Constantine Urallos pois ele mantém mais pessoas pensando sobre o Centro do que ela. Enquanto dela suportar a presença de outros ao lado de Taurus, não há dúvidas de que ela é sua mão direita.



Srta. Scarlet fica pronta para o combate todas as vezes, atentamente ciente de todos o heróis que podem oferecer perigo ao que ela e seu mestre construíram. Ao lado de sua roupa vermelha registrada, ela sempre carrega um chicote de couro preto. Treinadora de capangas e vilões, ela é a sargenta severa e primeiro reforço do Labirinto. Ela educa e trabalha com todos dos mais baixos capangas e seguranças aos últimos espécimes do DNAscensão e até mesmo o próprio Taurus. Qualquer treinado que sobreviva aos seus "testes" tem ao menos as habilidades do arquétipo soldado do **Capítulo 11** de *M&M*. Ela também instila em seus agentes em treinamento completa lealdade a Taurus e ao Labirinto; para alvos especiais, ela assume vários papéis em suas lavagens cerebrais para que continuem dedicados mesmo que inconscientes do Labirinto.



DR. PETER HANKS



O maior teorista genético de Harvard foi colega de quarto de Jonathan Grant e se juntou aos Conglomerados Grant após sua formatura em 1987, atraído pelo obsceno pagamento e liberdade em laboratório. Dentro de alguns anos, Grant até mesmo permitiu que Hanks visse e expandisse os projetos de pesquisa iniciados pelos nazistas (os mesmos baseados em informações fragmentadas adquiridas dos ultimanos).

Dr. Hanks não foi o criador do Processo DNAscensão (foi o Dr. Conrad Dippel, em 1972) mas ele aperfeiçoou e o deixou mais estável introduzindo o uso de energia e radiação para travar as mudanças nas correntes de DNA. Uma derivação de seu trabalho aumentou a estabilidade de transplantes de órgãos e partes do corpo. Em 1998, usando a tecnologia que desenvolveu, ele adaptou dois braços de gorila ao seu dorso.

Um maníaco depressivo, Hanks trabalha fervorosamente sem pausas por dias e então entra em colapso e pode ficar catatônico por semanas. Ele tem um senso nazista de moralidade e dever quando se trata do seu trabalho, e não tem dúvidas de que muitas das mortes que ocorrem em sua marcha ao conhecimento o valerão. Ele sacrificou sua vida à competição que ele e Jon Grant têm sobre quem será o primeiro a levar o seu trabalho ao próximo passo e ser capaz de dominar completamente a manipulação genética.

DR. PETER HANKS					NÍVEL DE PODER 3
For 10	Des 12	Con 14	Int 28	Sab 23	Car 13
Perícias: Computadores 6 (+15), Ofício (química) 6 (+15), Conhecimento (ciências biológicas) 12 (+21), Medicina 12 (+18), Profissão (cientista) 8 (+14)					
Feitos: Ambidestria, Inventor					
Poderes: Membros Adicionais 2 (braços de gorila), **Força Aumentada 10** (Limitada a Membros Adicionais), **Imunidade 4** (doença, veneno, sono, fome)					
Combate: Ataque +2, Agarrar +7, Dano +5 (braços de gorila), Defesa +2, Recuo -1, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexos +1, F. Vontade +8					
Habilidades 40 + Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 2 + Poderes 11 + Combate 8 + Salvamentos 3 = Total 76					

DR. VICTOR REEDS



Victor Reeds foi apaixonado pela máquina humana por sua vida inteira, e tem tentado casar máquinas biológicas e tecnológicas por todo este tempo. Victor tinha 20 anos de idade, doutorado e gênio residente no Instituto Hanover de Tecnologia em 1969. na verdade, sua pesquisa intrigou Taurus (que o conheceu por sua Fundação Cadmus, que financiava a pesquisa de Reeds) e planejou recrutar o jovem cientista há alguns anos. Quando os experimentos de Victor explodiram numa noite e

arranharam sua face e peito, Taurus e seus agentes destruíram o restante do laboratório, deixaram um corpo queimado para trás, e trouxeram o jovem mais cedo do que originalmente planejado. Desde 1970, Dr. Victor Reeds tem desenvolvido invenções, armas cibernéticas e bio-implantes para o Labirinto e suas descobertas vazaram para vários canais nas subsidiárias do grupo para mercados legítimos e ilegítimos.

Apesar de toda a glória e massa dos super-agentes do Labirinto vir do Processo DNAscensão, Dr. Reeds progrediu as ciências de armas psionicamente controladas e a cibernética em saltos. De fato, companhias de fachada fazem mais dinheiro vendendo armas que reagem a pensamentos do que qualquer firma biotecnológica que contribuam ao trabalho do Dr. Hanks.

Um dos maiores êxitos de Reeds e subseqüente maior falha foi tornar o herói iniciante Kid Gárgula no assassino contratado por Taurus, o Olho de Vingança. Por dois anos, o Olho de Vingança foi o assassino primário do Labirinto, facilmente controlado e programado por implantes cibernéticos. Olho falhou três vezes ao recapturar a fugitiva do DNAscensão Noite, e ela o ajudou a quebrar os controles cibernéticos e lavagem cerebral em 1975.

Dr. Reeds é um gênio, mas é amoral e dificilmente humano, pensando em todos os humanos (incluindo ele mesmo) como uma criação falha e máquinas inferiores à tecnologia. Ele substituiu seu sistema digestivo por uma única bateria, e encaixou em sua cabeça um sistema de computadores suplementar para aumentar sua visão e inteligência. Ele dificilmente fica no laboratório, pois mantém suas notas em seu próprio computador cibernético interno, onde os outros não podem acessá-las. Se tiver metade de uma chance, ele criaria quantas partes cibernéticas de reposição para agentes como forem pedias (mesmo incluindo melhorias que não foram pedidas).

DR. VICTOR REEDS				NÍVEL DE PODER 2	
For 11	Des 11	Con 14	Int 24 (20)	Sab 18 (14)	Car 13

Perícias: Computadores 12 (+19/+17), Ofício (eletrônica) 12 (+19/+17), Conhecimento (ciências biológicas) 8 (+15/+13), Conhecimento (tecnologia) 12 (+19/+17), Idiomas 2 (Cóptico, Japonês), Medicina 6 (+10/+8), Profissão (cientista) 8 (+12/+10)

Feitos: Inventor

Poderes: Inteligência Aumentada 4, Sabedoria Aumentada 4, Imunidade 5 (ilusões), Super-Sentidos 6 (visão no escuro, visão de raios-X)

Combate: Ataque +2, Dano +0 (desarmado), Defesa +2, Iniciativa +0

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexos +0, F. Vontade +6

Habilidades 24 + Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 1 + Poderes 19 + Combate 8 + Salvamentos 4 = Total 71

DYBBUK

Sobrinha de um antigo chefe criminal de Nova Jérsei, Ellen Kahlberg entrou para a Máfia quando seus pais foram assassinados. Seus poderes cresceram durante sua infância e seu cabelo rapidamente caía enquanto suas habilidades psiônicas aumentavam. Ela se tornou uma das mais sórdidas ferramentas da Máfia, e logo assumiu a família de seu tio abertamente, após mais de dois anos controlando-o mentalmente.

Dybbuk se tornou uma potência em ascensão na Máfia da costa leste, e tinha até mesmo laços coma Máfia de Freedom City. Ela parecia estar crescendo sem limites, até que seus subalternos pegaram um trabalho envolvendo uma subsidiária do Labirinto e mudaram sua vida. Todos exceto ela foram mortos, e ela passou seis meses presa em várias localidades isoladas. Ela só foi libertada quando fez um pacto de sangue com dois de seus raptores (Jonathan Grant e Retribuição, agindo como dois membros do "Cartel Zodíaco") até que ela trabalhasse para recuperar os US$ 15.000.000. A Máfia presume que ela esteja morta e tomou providências para assumir suas operações, mas o Labirinto se moveu para controlar os interesses dela. Dybbuk, em grande parte para sua irritação, foi designada para vários deveres, o mais freqüente deles era servir como guarda-costas para Jonathan Grant. Usando diferentes perucas em diferentes horas, muitas pessoas não notam que uma mulher atende os serviços de "assistente pessoal" de Grant. Apesar de se incomodar com não ser sua própria chefe, Ellen presta atenção e planeja trair o homem que ela pensa estar no topo da estrutura — Jonathan Grant. O que acontece em seguida é especulação.

Taticamente, Dybbuk deixa que os outros façam o trabalho sujo por ela, e conta com seu poder de Controle Mental sobre todos os outros. Se encarregada de uma missão, ela telepaticamente liga todos para garantir comunicação silenciosa.

DYBBUK				NÍVEL DE PODER 10	
For 12	Des 14	Con 14	Int 15	Sab 18	Car 16

Perícias: Blefar 6 (+9), Concentração 8 (+12), Diplomacia 6 (+9), Disfarce 4 (+7), Conhecimento (manha) 7 (+9), Idiomas (Hebraico), Intuir Intenção 4 (+8), Prestidigitação 8 (+10), Furtividade 8 (+10)

Feitos: Rolamento Defensivo 2, Equipamento 2, Evasão, Segunda Chance (testes de F. Vontade contra poderes mentais), Assustar, Zombar

Poderes: Comunicação 5 (mental, Área, Seletivo), **Dispositivo 4** (cinto de campo de força, difícil de perder), **Controle Mental 10** (elo mental), **Escudo Mental 5, Possessão 8** (dependente de visão), **Super-Sentidos** (percepção mental)
Cinto de Campo de Força: **Campo de Força 10** (Impenetrável)

Combate: Ataque +6, Agarrar +7, Dano +1 (desarmada), +3 (pistola), Defesa +7, Recuo -2, Iniciativa +2

Salvamentos: Resistência +14 (+4 sem campo de força, +2 surpresa), Fortitude +4, Reflexos +7, F. Vontade +10

Habilidades 29+ Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 8 + Poderes 78 + Combate 26 + Salvamentos 13 = Total 168

GAZUA



Thomas "Tommy" Mendola foi um ginasta de nível olímpico, mas com problemas com o jogo, uma acusação por transporte de mercadorias roubadas, e um questionável status como sobrinho de um conhecido chefe da Máfia, Frank Tonifanni, o impediram de competir nas Olimpíadas. Com sua chance a uma vida pública nos esportes acabada, Tommy usou suas perícias para se tornar um dos melhores ladrões na família de seu tio. Ele geria o Bacanal, um clube de cavalheiros na fronteira entre Southside e Bayview, para a Máfia e o fazia muito bem pois o clube colhia suas partes de ricas "peças tecnológicas" dos laboratórios privados próximos a oeste de Bayview. Após meses de dar a eles

"favores especiais" e emprestar o clube para suas festas privadas, Tommy se encontrou em segredo e perguntou onde poderia pegar super-poderes.

O laboratório Duntronics na Rua Marshall no norte de Bayview era uma subsidiária secundária para Cardistanic. Dr. Carl Walker, chefe do laboratório, era um antigo sócio do Dr. Victor Reeds, assim como freqüente cliente do Bacanal. Tommy recebeu o que queria, se submetendo a processos de drogas e implantes nanotecnológicos para ganhar poderes. Isso tudo foi feito por Duntronics e seu pessoa, apesar do Dr. Reeds manter o projeto sob observação remota.

Uma vez que tinha os implantes, Tommy planejava pagar pelo trabalho no Bacanal. Porém, os executivos da Duntronic o disseram que teria que fazer alguns trabalhos para eles, a menos que quisesse que os circuitos dentro dele se degenerassem e o deixassem sem poderes ou morto. Essas ameaças eram blefes, mas Tommy não sabia disso. Ele usou seus poderes para trabalhar em sua reputação como o melhor ladrão de Freedom City, apesar de estar crescentemente mais frustrado por estar sendo obrigado a trabalhar para os outros e não para ele mesmo ou para seu tio. Assim, cada roubo faz Gazua se afastar de sua família, dele mesmo e do Labirinto, via Duntronics.

GAZUA			NÍVEL DE PODER 8		
For 16	Des 16	Con 16	Int 12	Sab 13	Car 16

Perícias: Acrobacias 10 (+13), Desativar Dispositivo 12 (+13), Conhecimento (manha) 8 (+9), Idiomas 1 (Italiano), Notar 5 (+6), Procurar 4 (+5), Prestidigitação 8 (+11), Furtividade 8 (+11)

Feitos: Atraente, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva, Evasão

Poderes: Animar Objetos 10 (Limitado a máquinas), **Camuflagem 2** (visual, Parcial), **Salto 5, Velocidade 2** (40 km/h), **Super-Movimento 1** (andar nas paredes)

Combate: Ataque +10, Agarrar +13, Dano +3 (desarmado), Defesa +11 (+5 surpreso), Recuo -2, Iniciativa +3

Salvamentos: Resistência +5 (+3), Fortitude +5, Reflexos +9, F. Vontade +3

Habilidades 29 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 5 + Poderes 31 + Combate 40 + Salvamentos 10 = Total 129

O PROCESSO DNASCENSÃO

Dois dos primeiros experimentos do que se tornaria o Processo DNAscensão foram agentes secretos britânicos cujos codinomes eram Noite e o homem hoje conhecido como Porta-Falsa. Ambos passaram semanas em regimes de drogas para melhor a saúde básica e limpar os sistemas biológicas antes de serem submetidos às drogas principais. Os cientistas descobriram que as drogas sozinhas, se administradas lentamente, melhoram as habilidades gerais do indivíduo e sua saúde, mas esses benefícios se deterioravam com o tempo a menos que o alvo fosse exposto a doses específicas de radiação. Esses dois experimentos fugiram (motivo pelo qual a lavagem cerebral se tornou um passo obrigatório), apesar de suas habilidades serem sinais de sucesso do programa. Apesar de Grant permitir que boatos voem de que a companhia cria super-humanos apenas com drogas, suas drogas por si só podem criar apenas benefícios temporários (como visto em vários experimentos da Fábrica).

Em suam, o Processo DNAscensão — agora em seu 29º ano de desenvolvimento e conhecido por menos que 500 pessoas no mundo inteiro fora do projeto e seus experimentos — pode produzir super-humanos num prazo curto de seis meses. Eles têm taxa de precisão de 65% para produzirem poderes específicos, precisão que cai à medida que os poderes se afastam do normal. Em outras palavras, eles têm grande sucesso (94%) em produzir humanos com habilidades aumentadas, mas o poder de vôo, por exemplo, é mais problemático e menos exato.

Enquanto os doutores Hanks e Reeds ativamente encontram alvos de testes quando o Labirinto encontra um novo agente, apenas Taurus (através de Urallos e Grant, que em troca são abastecidos por camadas de contatos e capangas) podem aprovar um alvo enviado para experimento, normalmente a pedido de um cliente pedindo por um guarda-costas super-humano. Os clientes não gastam menos do que US$ 5.000 por ponto de poder e devem aceitar a quantia final, a menos que o alvo seja morto pelo processo (chance de 20%). Se simplesmente precisam de um corpo quente para ser processado, as subsidiárias do Labirinto possuem tabernas e abrigos abandonados nas maiores metrópoles da América de onde raptam vítimas indefesas.

No mundo de Freedom, vários vilões e heróis se submeteram ao Processo DNAscensão. Muitos também se submetem a lavagem cerebral e são programados com falsas memórias; a psicóloga contratada Dra. Karen Creiss gosta de implantar histórias de abdução e experimentos alienígenas com seus pacientes, deixando muitos paranóicos sobre a existência de alienas criando todos os super-humanos da Terra. Algumas pessoas escaparam do projeto antes da lavagem cerebral (a Furto Ltda., Noite) e assim sabem de sua existência. Por causa deles e da potencial exposição, o grupo DNAscensão se muda três vezes por ano (ou mais, se necessário) entre diferentes propriedades isoladas da Rice & Stimson Propriedades.

Dos super-humanos ativos além dos agentes do Labirinto, DNAscendidos conhecidos incluem os Contensores (Punhos de Urso, Garoto Voador, Peso Pesado e TKO), Noite, os Irmãos Faretti ("Manny Forte", "Joey Miolo" e "Willy Escorregadio"), a Furto Ltda. (Escapatória, Amasso, Aperto e Fundo Falso), o herói espanhol el Matador, o Bug do Milênio, os apoiadores à Família Oliverti Quebra-Joelhos e Braçoforte, Delírio e Demência, R. I. O. T. (Armarino, Queima-Bandeira, Insurgente, Pequeno Falcão, S. D. Ivan e Lambada), Silverback e Xegnomo. Outros resultados sub-humanos também existem, e monstruosidades anteriormente humanas que vieram do processo incluem Papai Perna Longa, Caldeira da Morte, Coruja da Meia-Noite, D-K Urbano, o Vermem, e dúzias de outros monstros perdidos no mundo após os testes.

RETRIBUIÇÃO

O nome de Asad Sabir significa "leão paciente" e o refugiado libanês faz juz a ele. Um dos poucos agentes com real contato com Taurus, Retribuição só vai a missões muito cruciais ou as em que Taurus mostra direto interesse. Asad é poderoso mas raramente opera publicamente, o que o faz parecer de nível menor que os outros agentes. Ele tem um braço esquerdo cibernético, pois perdeu um braço quando criança no cerco a Beirute. Ele é uma estrela ascendente entre os agentes do Labirinto e pode cuidar da maioria dos super-poderes dos outros e criar uma chance de derrotá-los.



O poder único de Retribuição vem de um surto descontrolado de poder durante sua criação (simultâneo com a DNAscensão de Logro). A Furto Ltda. escolheu este momento para invadir o laboratório escondido procurando

armas adicionais para vender aos seus clientes, e interromperam o processo. Os poderes de Asad e Charlie não foram planejados, mas os dois têm lugares valiosos. Asad é um adorador de Hades confesso, tendo sido doutrinado no culto por Taurus em pessoa.

Retribuição é quieto, contemplativo e difícil de se enfurecer (ou de mostrar qualquer emoção, aliás), mas, quando enfurecido, ele se torna um homem possesso. Nada importa além de sua missão, seja a recuperação de uma maleta com documentos críticos ou assassinar um chefe de estado. Ele tende a ficar nas sombras e atacar no melhor momento possível, normalmente causando uma ou duas distrações para chamar a atenção dos oponentes enquanto ele "zera" seus alvos. Ele é mais apto para danificar as redondezas, fazendo prédios caírem nos alvos ou em transeuntes para impedir que eles sejam capturados ou atrapalhados. Se ele acabar em combate com alguém, ele confia muito em seu braço biônico e em seus poderes inatos e prefere executar inimigos quebrando seus pescoços, se possível.

RETRIBUIÇÃO					**NÍVEL DE PODER 11**
For 15	**Des 16**	**Con 18**	**Int 15**	**Sab 15**	**Car 15**
Perícias: Computadores 10 (+12), Concentração 8 (+10), Idiomas (Libanês), Furtividade 5 (+8)					
Feitos: Agarrar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada					
Poderes: Raio 10, Defletir 10 (todos os ataques à distância, Ação Livre), **Força Aumentada 20** (Limitada ao braço cibernético), **Imunidade 1** (braço cibernético imune a detecções), **Nulificar 10** (qualquer poder por vez, **Paralisar 10** [Ligado a Nulificar, Limitado a não mais do que o nível do poder afetado, À Distância]), **Super-Força 2** (Limitada ao braço cibernético)					
Combate: Ataque +10, Agarrar +24, Dano +12 (desarmado), +10 (raio), Defesa +12, Recuo -2, Iniciativa +7					
Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +6, Reflexos +6, F. Vontade +4					
Habilidades 34 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 2 + Poderes 113 + Combate 44 + Salvamentos 7 = Total 206					

DESVIO



Samantha Blackwood fugiu de abusos no lar em Seatle para se tornar uma prostituta em Portland, Óregon. Escolhida numa noite como companhia para um biólogo menor contratado pela companhia de fachada do Labirinto GFR Biotech, Sam caiu no mundo do Labirinto. GFR normalmente recrutava pessoas que não fariam falta como cobaias de testes para teorias sobre DNA recombinante. Dr. Peter Hanks (que operou remotamente como o colega de pesquisa da GFR Dr. Karl Honnegger) levou Samantha à atenção de Taurus enquanto estava tentando duplicar o experimento Fundo Falso. Ela e uma dúzia de outros se submeteram ao Processo DNAscensão, mas apenas três sobreviveram e ela foi uma dos que continuaram remotamente humanos ou sãos.

Sam tem poderes levemente diferentes dos de Fundo Falso, mas ajudou Dr. Hanks a descobrir como o processo DNAscensão funciona e como melhor controlar que poderes o alvo recebe. Com seus novos poderes, Sam começou o treinamento com Srta. Scarlet como agente para o Labirinto. Enquanto Sam entretia sua impiedosa mestra com uma contusão ou outra, ela se apaixonou por outra nova estudante, a garota muda hispânica que se tornou Alvo. Elas se uniram, e seu trabalho em equipe as torna adições exemplares para qualquer operação pois provêem a cobertura que outros membros da equipe precisam para cumprir seus objetivos.

Desvio mereceu seu codinome devido à sua habilidade de distrair adversários com um vibrante jorro de luz roxa e então teleportar-se ao seu verdadeiro objetivo, deixando para trás uma neva de partículas roxas. Trabalhando ao lado de Alvo a torna ainda mais perigosa, pois ela normalmente inclui Isabela dentro do efeito de pasmar, permitindo que Alvo carregue suas rajadas mentais mais rapidamente. O que perturba alguns heróis que enfrentaram a dupla é sua competição sobre quantos oponentes elas conseguem derrubar numa luta. Quando diretamente confrontada, Desvio gosta de atacar com suas luvas cinéticas e então teleportar em segurança.

DESVIO					**NÍVEL DE PODER 9**
For 14	**Des 14**	**Con 14**	**Int 14**	**Sab 14**	**Car 14**
Perícias: Blefar 7 (+9), Conhecimento (táticas) 4 (+5), Idiomas 1 (Linguagem de Sinais), Notar 4 (+6),					
Feitos: Foco em Esquiva 4, Iniciativa Aprimorada, Zombar					
Poderes: Pasmar 8 (visual e auditivo, Área Estouro, Alcance Toque, Reversível), **Dispositivo 2** (luvas cinéticas, difícil de perder), **Teleporte 8** 250 m / 3.000 km, Mudança de Direção, Virar-se) Luvas Cinéticas: **Golpe 10**					
Combate: Ataque +8, Agarrar +10, Dano +10 (corpo-a-corpo), Defesa +14 (+5 Surpresa), Recuo -2, Iniciativa +6					
Salvamentos: Resistência +4, Fortitude +4, Reflexos +6, F. Vontade +4					
Habilidades 24 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 6 + Poderes 51 + Combate 36 + Salvamentos 8 = Total 129					

LOGRO



Logro é Charles O'Neil, um ex construtor de bombas de Dublin. Um versátil terrorista freelancer ferramenta do IRA e posteriormente de alguns sedentos de poder na Europa, Charlie fugiu da Bretanha para a Itália em 1992. Ele ganhou abrigo na Ordem de S. Tomarino, um grupo secreto dentro do Vaticano que se diz os guerreiros sagrados pelas causas católicas no mundo (o que são, apesar de também estarem ligados por vários canais ao Labirinto).

O devoto Charlie se inscreveu e sofreu lavagem cerebral para acreditar que recebeu seus poderes através de um elaborado ritual numa capela secreta abaixo da Cidade do Vaticano. Na verdade, ele passou meses na Cardistanic se submetendo ao Processo DNAscensão, juntamente com o homem conhecido como Retribuição. Mesmo quando a Furto Ltda. invadiu o complexo e interrompeu o processo de inserção de poder, Charlie os viu como demônios hereges, literalmente.

Apesar de sua lavagem cerebral ter se enfraquecido com o tempo, Logro não sabe que trabalha para o Labirinto. Suas missões habituais para a Ordem envolve, sabotagem ou furto de corporações "heréticas" e às vezes eliminar "pecadores" que se desviaram da Igreja (normalmente membros da Igreja que descobriram a Ordem, efetivamente mantendo a hierarquia do Vaticano às escuras com os fiéis de Hades operando em seu meio).

Charlie é um patife bravo e sonoro, que não mudou desde que ganhou seus poderes. Por ter jurado manter os segredos da Ordem, ele não discute o que vê como sua "cruzada santa" com outros; tudo o que realmente sabe e se importa de saber é que está agindo de acordo com sua fé (ele se vê como um herói, apesar do sangue em suas mãos).

As táticas padrões de Logro são voar sobre a área do alvo e interromper qualquer equipamento de vigilância e mecanismos de defesa antes de entrar. Seus poderes o protegem do perigo na maioria das vezes, mas se entrar em conflito com super-heróis, ele fugirá em sua velocidade máxima uma vez que tenha terminado a missão ou usará sua pele espessa e habilidades de vôo para jogar qualquer "herege" no chão. Sua outra tática favorita de batalha envolve fazer equipamentos enlouquecerem ou fazer seus oponentes "caírem da graça" (voar e jogá-los de grandes alturas).

LOGRO					NÍVEL DE PODER 10
For 14	Des 18	Con 18	Int 14	Sab 18	Car 14

Perícias: Ofício (química) 8 (+10), Ofício (mecânica) 8 (+10), Desativar Dispositivo 8 (+10), Conhecimento (filosofia e teologia) 5 (+6), Conhecimento (manha) 4 (+6), Furtividade 4 (+8)

Poderes: Vôo 5 (400 km/h), **Nulificar 10** (todos os poderes tecnológicos, Duração: Concentração, Poder Alternativo: **Controle de Poder 10** [Duração: Concentração]), **Proteção 8** (Impenetrável)

Combate: Ataque +8, Agarrar +10, Dano +2 (desarmado), Defesa +8, Recuo -10, Iniciativa +4

Salvamentos: Resistência +12, Fortitude +4, Reflexos +6, F. Vontade +6

Habilidades 36 + Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 0 + Poderes 66 + Combate 32 + Salvamentos 6 = Total 149

ALVO

Isabela Varianza vivia nas ruas de Los Angeles até um membro de uma gangue rival perfurasse sua garganta numa briga. O ferimento destruiu sua laringe, mas seus poderes se manifestaram durante o ataque e ela foi capaz de transferir a dor de sua ferida aos seus atacantes, nocauteando-os. Rapidamente descoberta e recrutada pelo Dr. Peter Hanks para estudos, Isabela se tornou uma pupila de destaque para Srta. Scarlet, pois se saiu excepcionalmente bem na reeducação e treinamento. Agora muda, ela aprendeu a Linguagem de Sinais Americana, e se a apaixonou por sua colega, Samantha Blackwood, a mulher que se tornou Desvio.

Isabela, após terminar seu treinamento, recebeu o nome de Alvo, pois seus poderes permitiam que ela absorvesse qualquer dano e transferisse a dor de volta via rajadas psíquicas. Alvo e Desvio se tornaram uma dupla confiável em várias missões do Labirinto, chamando atenção e fogo para longe dos verdadeiros operadores e objetivos.

ALVO					NÍVEL DE PODER 10
For 10	Des 20	Con 20	Int 14	Sab 14	Car 15

Perícias: Acrobacias 9 (+14), Conhecimento (manha) 6 (+8), Conhecimento (táticas) 3 (+4), Idiomas 2 (Linguagem de Sinais, Espanhol)

Feitos: Foco em Esquiva 3, Equipamento 2, Iniciativa Aprimorada

Poderes: Absorção 10 (Ambos Tipos, Aumentar Raio Mental, Conversão de Energia [mental], Depósito de Energia), **Raio Mental 5**

Equipamento: Metralhadora (dano +5)

Combate: Ataque +9, Agarrar +9, Dano +0 (desarmado), +5 (metralhadora), +5 (raio mental), Defesa +15, Recuo -2, Iniciativa +9

Salvamentos: Resistência +5, Fortitude +7, Reflexos +7, F. Vontade +7

Desvantagens: Incapacidade (muda, -4 pontos), Poder Total (Raio Mental, -1 ponto)

Habilidades 33 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 6 + Poderes 81 + Combate 42 + Salvamentos 9 – Desvantagens 5 =Total 151

FURTO LTDA.

A Furto Ltda. é um quarteto de vilões — Fundo Falso, Escapatória, Amasso e Aperto — todos com poderes dados pelo Processo DNAscensão. Um dos primeiro sucessos, Fundo Falso escapou do complexo Cardistanic. Ele retornou alguns meses depois para libertar os outros três após terem recebido poderes mas antes de sofrerem lavagem cerebral para trabalharem para Grant ou outros. Eles se reuniram como a Furto Ltda. e votaram frustrar os planos de Grant e da Cardistanic sempre que possível (e cometer roubos pela diversão e lucro).

Ao longo dos anos, a Furto Ltda. fez centenas de milhões em dinheiro ou propriedades e fez mais ou menos a mesma quantia em danos a Freedom City, Nova Iorque, Atlanta, Chicago e Richmond. Apesar de algumas partes dessas quantias terem sido recuperadas, eles conseguiram manter mais do que $ 50 milhões acumulados em propriedades reais e outras compras feitas por Fundo Falso sobre várias identidades. Assim, os quatro têm pelo menos oito apartamentos, sótãos, coberturas ou depósitos para onde podem fugir ou relaxar.

Amasso é o único membro do grupo que não pode mudar suas roupas para se parecer com uma pessoa normal, logo ele fica em um dos três sótãos convertidos em empacotadoras de carne e distritos de docas da cidade. Aperto vive com ele para manter seu temperamento e impedi-lo de socar a cobertura. Fundo Falso e Escapatória dividem um apartamento na Avenida Wilmington, em Hanover, apesar deles terem outras propriedades que podem usar. Fundo Falso tende a comprar construções e arranjar companhias de fachada para cuidar dos locatários, sempre deixando ao menos três apartamentos vagos para ele e sua equipe.

SÓTÃO DE FUNDO FALSO	QUARTEL GENERAL

Tamanho: Pequeno, *Resistência:* 10, *Fatores:*Comunicações, Oculto, Espaço Vivencial, Sistema de Segurança

Custo: 5 pontos de equipamento

PERMISSÃO	QUARTEL GENERAL

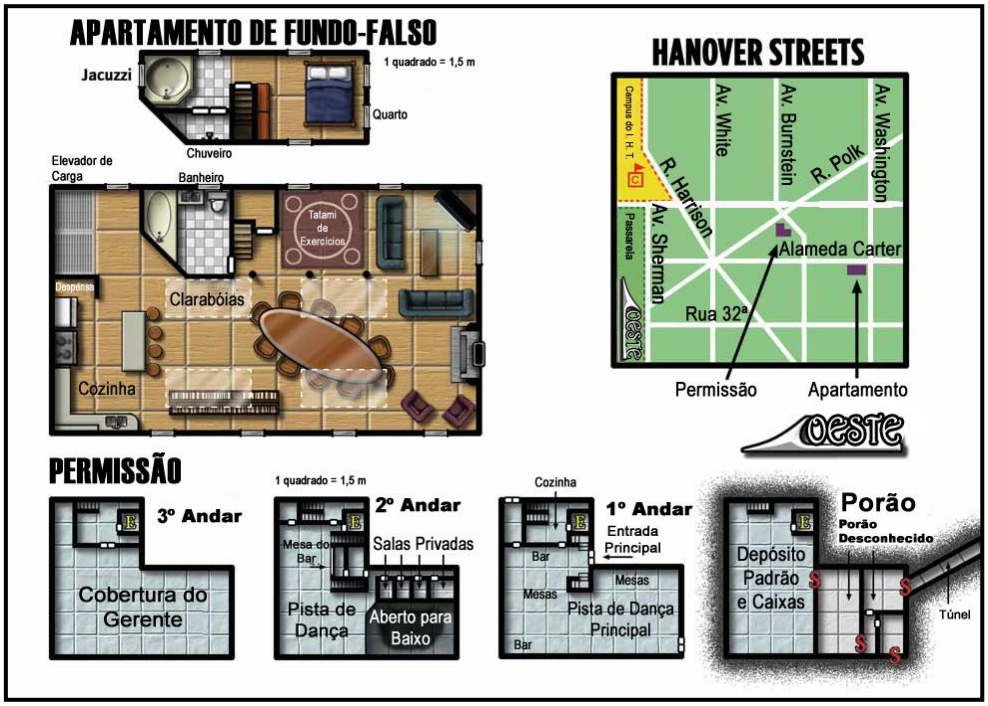
Tamanho: Médio, *Resistência:* 10, *Fatores:*Comunicações, Oculto, Sistema de Segurança

Custo: 5 pontos de equipamento

Como equipe, a Furto Ltda. opera usando uma vaga noção de trabalho em equipe, especialmente pela inteligência de Fundo Falso e a lealdade dos outros em relação a ele. Amasso e Escapatória oferecem movimentos de abertura, distraindo quaisquer guardas, enquanto Fundo Falso e Aperto fazem corridas diretas a seus objetivos. Escapatória também oferece transporte

compartilhando sua velocidade com a equipe e permitindo-os fazerem rápidas fugas por um dos portais de Fundo Falso ou fugindo o mais rápido possível.

Todos na equipe compreendem que Fundo Falso é o membro mais importante, já que pode tirar os outros da prisão, e eles trabalham juntos para garantir que ele seja capaz de fugir se as coisas derem mal. Eles normalmente deixarão Amasso para trás para barrar a polícia com um de seus acessos de fúria. Se ele não puder escapar sozinho, Fundo Falso o resgata quando é seguro para fazê-lo.



SÓTÃO DE FUNDO FALSO

O sótão dividido por Fundo Falso e Escapatória têm espaço aberto o suficiente para os dois manobrarem, se necessário, apesar deles serem cuidadosos ao conduzirem seus "negócios" fora dele (usando Licença e outras propriedades). As clarabóias permitem que membros da Furto Ltda. venham e vão facilmente sem serem notados (particularmente à noite). Fundo Falso também pode usá-los como portais, permitindo-o e a seus colegas pularem pelas clarabóias e desaparecerem quando alguém de fora procura por eles. A cozinha tem vista para um beco que dá para Carter Way, oferecendo discrição adicional. A saída de incêndio externa é uma saída secundária. Escapatória pode subir ou descê-la num instante.

PERMISSÃO

O clube noturno tem dois andares principais acessíveis ao público. O segundo andar tem uma área aberta que avista o andar de dança principal abaixo. A atmosfera do clube de música dançante agitada e sombras interrompidas por pulsantes luzes coloridas oferece bastante ocultação para conversas privadas e encontros. A Furto Ltda. usa as salas privadas no segundo andar assim como suas instalações ocultas no porão para negociar.

A cobertura do gerente e as instalações secretas no porão têm ligações às câmeras de segurança discretamente posicionadas, permitindo que Escapatória (ou qualquer outro membro da Furto presente) fique de olho nas coisas acontecendo no lugar. Isso lhes dá bastante Criminoso de Elite na pág. 227 de *Mutantes & Malfeitores*.

ESCAPATÓRIA — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Maria Traykos	
Identidade: Pública	Ocupação: Ladra
Base: Freedom City	**Afiliação:** Furto Ltda.
Altura: 1,52 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 47 kg	Cabelo: Preto

Uma fugitiva de Freedom City, Maria caiu nas garras de um grupo de coleta da Cardistanic. Apesar de gostar da vida mais limpa e da comida, ela odiava ser mantida trancafiada. Ela conseguia algumas liberdades flertando com alguns dos guardas, mas nunca conseguiu escapar. Na noite seguinte a ela e os outros se submeterem ao Processo DNAscensão, Fundo Falso apareceu em sua cela e a ofereceu liberdade se trabalhasse para ele. Ela e seus companheiros do DNAscensão o seguiram e fugiram antes de sofrerem lavagem cerebral e serem escravizados pelo Labirinto.

Desde a sua fuga, Maria tem sido companheira fiel e amante de Jim Shore (Fundo Falso). O que começou como uma habitual técnica de manipulação evoluiu para algo afetivo e ela fica na Furto Ltda. tanto por amor quanto por dinheiro. Ela se delicia com a emoção da perseguição e em fazer coisas mal vistas pela sociedade.



Escapatória é uma hedonista e procura por mercadorias que agradem seus sentidos, de ricos tecidos e peles a licores exóticos ou finas artes. Fundo Falso garante que os apartamentos que compartilham estejam sempre suntuosos e ricamente organizados de toda maneira. Ela afoitamente se dispõe a fazer coisas simplesmente porque ainda não fez. Às vezes ela faz manobras loucas apenas por diversão; a sua favorita é sair por aí riscando em super-velocidade em Freedom City. A única coisa que ela não faria seria comprometer os planos de Fundo Falso ou expor a localização de um de seus esconderijos (mesmo indo tão longe a ponto de dar algumas voltas no mundo, ainda há chance dela estar sendo seguida).

Escapatória dificilmente é um gênio tático; muito de sua direção vem de Fundo Falso. Se deixada para cogitar sozinha, suas táticas são


STYKES 03

ou fugir para longe ou projetar sua velocidade nos outros e tentar batê-los nas paredes enquanto ela corre pelas mesmas superfícies. Se está em "dever de distração" durante um assalto, ela corre até um distrito principal de compras na cidade, e usa explosões sônicas para rachar janelas e arriscar "todas aquelas pessoas que pensam que são melhores porque vêm do dinheiro." Num contexto de equipe, Escapatória compartilha sua velocidade e circula numa batalha para reunir seus aliados e levá-los a um dos portais de Fundo Falso. Seu mais mortal movimento — primeiramente usado com grande eficiência contra Doutor Metrópole — é acelerar Amasso e deixá-lo bater em velocidade total no maior oponente que enfrentam.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+4	+2	+1	+2	+3
12	18	15	12	15	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+2*	+5	+9	+4

* Surpresa

Perícias: Acrobacias 6 (+10), Blefar 6 (+9), Notar 4 (+6), Procurar 8 (+9), Intuir Intenção 4 (+6)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 3, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 4, Foco em Esquiva 4, Evasão, Atropelar Rápido, Ação em Movimento, Trabalho em Equipe

Poderes: Super-Velocidade 9 (8.000 km/h, Compartilhar Velocidade [À Distância, Progressão 1 (até 2 alvos)], Poder Alternativo: **Golpe 9** [impacto sônico, Área Estouro], Correr nas Paredes, Correr na Água)

Combate: Ataque +7 (corpo-a-corpo), +4 (à distância), Agarrar +8, Dano +1 (desarmado), +9 (raio), Defesa +12 (+4 surpresa), Recuo, -3, Iniciativa +40

Habilidades 28+ Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 16 + Poderes 65 + Combate 24 + Salvamentos 10 = Total 151

APERTO — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+3	+1	+0	+2
12	16	16	12	10	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10	+6	+9	+3

Perícias: Blefar 8 (+10), Desativar Dispositivo 6 (+7), Arte da Fuga 12 (+15, +22 com Alongamento), Obter Informação 4 (+6), Conhecimento (manha) 6 (+7), Notar 4 (+4), Procurar 4 (+5), Intuir Intenção 6 (+6), Prestidigitação 12 (+15), Furtividade 6 (+9)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 5, Estrangular, Ataque Defensivo, Distrair (Blefar), Foco em Esquiva 2, Agarrar Aprimorado, Prender Aprimorado, Arremesso Aprimorado, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Trabalho em Equipe

Poderes: Alongamento 7, **Salto 5** (quicar), **Proteção 7**

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo), +5 (à distância), Dano +1 (desarmado), Defesa +10 (+4 Surpresa), Iniciativa +3

Habilidades 20+ Perícias 71 (68 graduações) + Feitos 14 + Poderes 22 + Combate 26 + Salvamentos 12 = Total 111

Uma das mais notórias grafiteiras de Freedom City, LuAnn já era conhecida do FCPD bem antes de ter cometido o erro de ter bebido numa noite no salão Duplo Diamante próximo ao campus do Colégio Freedom. Ela recebeu uma bebida drogada e acordou como prisioneira e cobaia de testes num laboratório misterioso. Ela se acalmou e ouviu o que estava acontecendo no laboratório, foi então que Fundo Falso a ofereceu uma chance de escapar, ela sabia que era a única que tinha a informação que precisavam para chantagear a Cardistanic, Jonhatan Grant, e outros.

Aperto continua uma incontestável enganadora e batedora de carteiras, mas gosta de seus aliados e da camaradagem que compartilha com eles. Apesar de às vezes perder a paciência com Amasso (que insiste em chamá-la de "namorada"), ela o suporta para ter sempre um leal guarda-costas (e potencial distração) por perto. A preocupação primária de Aperto é consigo mesma, e apesar de apreciar a ajuda de Fundo Falso e respeitá-lo, ela só fica na equipe porque as recompensas e a diversão são maiores do que sozinha.

Nome Real: LuAnn Grimes	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Ladra
Base: Freedom City	**Afiliação:** Furto Ltda.
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 54 kg	**Cabelo:** Louro Escuro



Frustrada por ter ficado órfã bem cedo, LuAnn aprendeu a contar com ninguém além dela mesma. Ela vê as pessoas como marcos e inimigos potenciais. Manipuladora ao extremo, Aperto se destaca em distrair as pessoas para roubar suas carteiras e jóias, impedindo-as de prestarem atenção no que o resto da equipe está fazendo, ou preparando-as para um ataque de um de seus colegas. Egoísta e gananciosa, Aperto exige tanta atenção quanto a de Fundo Falso do público, e ataca ferozmente se for considerada uma ameaça menor que os outros.

Aperto raramente se incomoda em lutar, vendo isso como algo para se entreter apenas quando necessário. Ela se concentra no objetivo e garante que o grupo sempre pegue o dinheiro e quaisquer outros itens incidentais que ela possa pegar pelo caminho. Se forçada ao combate, ela exerce um papel de apoio, enrolando e prendendo oponentes para fazê-los presas fáceis para Amasso ou Fundo Falso. Se está furiosa em luta (por alguém rindo dela ou sugerindo que ela seja o elo fraco), sua tática mais comum é esticar sua mão ao redor da pessoa e forçar seus dedos para dentro da garganta (um uso particularmente nojento de Sufocar). Sua tática de equipe com Amasso é normalmente arremessar ou catapultar inimigos ao seu alcance, permitindo que ele os esmague.

AMASSO — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Ernest "Ernie" "Quebrador" Connors	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminoso
Base: Freedom City	**Afiliação:** Furto Ltda.
Altura: 2,17 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 215 kg	**Cabelo:** Nenhum



Ex-boxeador peso médio de Freedom City, Ernie trabalhava como leão de chácara no bar Duplo Diamante para seu primo após ter sofrido lavagem cerebral de uma luta particularmente brutal que encerrou sua carreira. Ernie e seu primo foram levados por estarem na noite em que a Cardistanic drogou a clientela e os levou para testes com o Processo DNAscensão.

Os executivos da Cardistanic ficaram impressionados com o desenvolvimento super-humano de Ernie (como de seus primeiros grandes brigões fisicamente aumentados) e ele gostou da atenção, mesmo que não entendessem sobre que falavam. Ele amava ser o centro das atenções e se submetia com felicidade a todos os testes de força que queriam. A única razão de ter deixado a Cardistanic (e não ter se tornado um agente do Labirinto) foi LuAnn. Quando Fundo Falso se infiltrou na instalação oferecendo ajudá-los a fugirem, ela insistiu para que trouxessem Amasso pela sua força. Tudo que ela precisou fazer foi pedir e ele se tornou o combatente a Furto Ltda. sem pensar duas vezes.

Amasso tem o desenvolvimento mental de uma criança de cinco anos. Ele trilha uma montanha russa emocional que o faz se comover e chorar ou perder sua calma e lutar com quem quer que ele considere um obstáculo, seja físico ou lógico. Se confuso e deixado sem alvo óbvio para suas frustrações ou alguém para dizê-lo o que fazer, Amasso tem boas chances de simplesmente se sentar e chorar como uma criança perdida. Ernie ama coisas de circo, especialmente balões, então são uma boa distração para ele.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+13	+2	+13	-2	+0	-1
36/16	14	36/16	6	10	8

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+13	+13	+4	+3

Perícias: Intimidar 12 (+11)

Feitos: Tolerância, Crítico Aprimorado (desarmado), Ataque Poderoso

Poderes: Constituição Aumentada 20, Força Aumentada 20, Resistência Impenetrável 8, Super-Força 6 (carga pesada: 50 tons. Ataque no Solo, Onda de Choque)

Combate: Ataque +7, Dano +13 (desarmado), Defesa +7, Iniciativa +2

Habilidades 10+ Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 3 + Poderes 62 + Combate 28 + Salvamentos 5 = Total 11

O que ele é bom é em seguir ordens simples e executá-las com uma tenacidade de rivalizar à de uma máquina. Isso, combinado ao fato de que se contenta em ouvir seus amigos, o torna um membro capaz do time. Qualquer um que seja capaz de convencer Amasso de é um amigo terá um peão facilmente manipulado de extremo poder.

Amasso não consegue nem mesmo pronunciar a palavra estratégia que dirá usá-la. Sua mente é simples ao extremo — reagindo ao invés de pensando, e suas reações normalmente são violentas, quer ele queira quer não. Se não receber instruções de Fundo Falso ou de um de seus colegas, Amasso normalmente investe sobre quem o atacar. Ele nunca pergunta sobre porque ele é mandado a fazer coisas pelos outros membros da Furto Ltda., mesmo que seja direcionado a ferir alguém que previamente considerava um amigo. Suas emoções se tornam um cara ou coroa e a única verdade absoluta que conhece é que "Fundo" e "Garota Rápida" e "L'Ann" o amam e nunca mentiriam para ele.

FUNDO FALSO — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: James Shore	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Criminoso
Base: Freedom City	**Afiliação:** Furto Ltda.
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Verdes
Peso: 79 kg	**Cabelo:** Castanho

James Shore sempre foi um ladrão. Em sua infância ele roubou das pessoas erradas e teve sua mão direita arrancada como lição. Alcoólatra, James cedeu aos vícios e aos jogos de azar e achou ser bom nisso. Sua última bebida foi há dezenove anos, na cerca da taverna Sete da Sorte em Greenbank.

Drogado e seqüestrado, James se tornou um dos primeiros sobreviventes do Processo DNAscensão do Dr. Hanks. Ele se recuperou enquanto seu corpo respondia a tratamentos de drogas e exercícios regulares. Diferentemente de outros experimentos, James não se tornou estéril ou insano devido às mudanças radicais que as drogas causavam em seu sistema. Após meses de insucesso em tentativas de fuga, James se voluntariou a tentar ganhar os poderes de vôo e super-força por tratamentos radioativos. O processo se provou mais doloroso que o esperado, e James terminou um corpo aumentado de maneira geral e fracos poderes de teleportação. Após um curto período de ajuste e testes, ele usou seus novos poderes para roubar um protótipo de bastão cinético e escapou.



FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+3	+3	+3	+3	+3
16	16	16	16	16	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+3*	+6	+9	+6

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 12 (+15), Blefar 8 (+11), Diplomacia 6 (+9), Desativar Dispositivo 8 (+11), Obter Informação 4 (+7), Conhecimento (manha) 6 (+9), Notar 6 (+9), Procurar 6 (+9), Furtividade 12 (+15)

Feitos: Rolamento Defensivo 3, Equipamento 2, Iniciativa Aprimorada, Arremesso Aprimorado, Inspirar, Liderança, Ação em Movimento, Zombar

Poderes: Dispositivo 4 (bastão cinético, fácil de perder), **Teleporte 9** (275 m/qualquer lugar da Terra, Portal, Limitado a superfícies físicas, Seletivo)
Bastão Cinético: **Raio 9** (cinético, Poder Alternativo: **Golpe 9**)

Combate: Ataque +11, Dano +9 (bastão cinético), Defesa +14, Iniciativa +7

Habilidades 36+ Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 11 + Poderes 41 + Combate 50 + Salvamentos 12 = Total 168

James construiu a reputação de Fundo Falso como uma ameaça escondida e misteriosa aos dois lados da lei. Apesar de roubar joalherias e assaltar bancos, ele também dá o dinheiro para orfanatos e compra e renova projetos habitacionais dilapidados. Ele não se importa em ter fama demais até mais sobre as pessoas que lhe deram poderes. Isso o custou anos para rastreá-los a uma nova instalação, e quando o fez, ele observou e esperou. Uma vez que haviam produzido mais super-humanos com sucesso, ele se teleportou e os ofereceu uma escolha. “Trabalhem comigo e garanto que jamais receberão ordens ou serão tratados como menos do que humanos. Além do mais, garanto que terão muito mais diversão...”

Desde aquela noite, a Furto Ltda. tem sido um destaque nas listas de mais procurados do FCPD. O que poucos percebem é que eles fizeram muito para arruinar planos do Labirinto, sem se darem conta, como muitos heróis. Fundo Falso vê isso como sua missão fazer qualquer coisa que afete os Conglomerados Grant, Cardistanic, Jonathan Grant, Dr. Peter Hanks ou qualquer um que trabalhe para eles. Ele e o resto da Furto Ltda. os impediram de reunirem cobaias de testes, envios de tecnologias roubadas contrabandeadas para a Cardistanic ou companhias subsidiárias, e muito mais. Esses trabalhos são feitos ao menos duas vezes por ano; o resto do time é dedicado a se divertir ou encontrar roubos valiosos e conferir quanto demoraria para executá-los.

Um ladrão charmoso, Fundo Falso não vê razão para uma vida de crimes ser brutal ou ausente de consciência social. Ele se vê como um Robin Hood, “roubando daqueles que têm muito e distribuindo entre aqueles que têm pouco.” Seus investimentos ao longo dos anos o garantiram que nem ele nem sua equipe tenham qualquer necessidade financeira para roubar ou furtar — eles agora o fazem pela diversão e excitação da atividade.

OS SUPER SOLDADOS

Os Super Soldados são uma equipe de mercenários originalmente recrutados para serem treinados pelo Mestre Mental como seus agentes, e equipados com avançados trajes de uma armadura poderosa o bastante para fazê-los oponentes à altura dos heróis como a Liga Freedom, ou assim pensavam. Os Super Soldados trabalhavam para o Mestre Mental por um tempo, indo contra a Liga Freedom individualmente ou como grupo. Eventualmente, após Mestre Mental ter sido derrotado pelas mãos da Liga e desaparecido, presumindo-se morto, os Super Soldados decidiram continuar por conta própria. Eles consertaram suas armaduras e se tornaram super-criminosos por contrato.

Agora os Super Soldados trabalham pela oferta mais alta. Uma porção de seus lucros vai para a manutenção de seus equipamentos, e eles estabeleceram cofres e contas em vários lugares do mundo. Ocasionalmente, a equipe acha adequado substituir um membro perdido em combate ou que decida deixar o grupo, mas isso só aconteceu duas vezes na história dos Super Soldados.

SUPER SOLDADOS — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+9	+1	+1	+0	+1	+0
28/12	12	12	11	12	11

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+11/+1*	+6	+4	+4

* Sem armadura

Perícias: Acrobacias 6 (+7), Escalar 2 (+3/+11), Intimidar 8 (+8), Conhecimento (manha) 6 (+6), Conhecimento (táticas) 6 (+6), Notar 4 (+5), Profissão (mercenário) 8 (+9), Procurar 6 (+6), Intuir Intenção 8 (+9), Furtividade 4 (+5), Sobrevivência 6 (+7)

Feitos: Avaliação, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Armação, Trabalho em Equipe

Poderes: Dispositivo 18 (Super Armadura, difícil de perder) *Armadura de Super Soldado:* **Raio 9**, **Comunicação 7** (rádio), **Força Aumentada 16, Vôo 5** (400 km/h), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 10** (Impenetrável 8), **Super-Sentidos** (senso de direção, visão em baixa luz, rádio, senso de tempo), **Super-Força 4** (carga pesada: 10 tons.)

Combate: Ataque +11, Dano +9, Defesa +9, Iniciativa +5

Notas: Número Um tem Int 13 e Liderança; Número Dois tem Sab 14

Habilidades 10+ Perícias 16 (64 graduações) + Feitos 6 + Poderes 72 + Combate 40 + Salvamentos 11 = Total 155



Os membros dos Super Soldados são guerreiros treinados, talentosos no combate e táticas de pequenas unidades. Cada um deles veste um traje de armadura de cromo reflexivo consistindo numa couraça que cobre o tronco, botas grandes, braceletes e um capacete sobre uma roupa colante preta. As botas contêm foguetes que permitem que os Super Soldados voem, enquanto os braceletes da armadura contêm armas de raios. O traje contém sistemas selados de suporte vital e os capacetes têm uma tela facial preta reflexiva que podem exibir informações e leituras. Os capacetes também têm sistemas de computadores especiais que ajudam a coordenar os movimentos táticos dos Solados, permitindo-os operarem muito eficientemente como unidade.

Cada traje de armadura tem um número (1 a 8) no peitoral, e o usuário da armadura geralmente é chamado pelo seu número enquanto em ação. Número Um é o líder da equipe enquanto Número 2 é o segundo em comando. Número Dois e Número Sete são mulheres, enquanto os outros seis membros dos Super Soldados são homens.

OS PSIONS

Professor Artur Zion imigrou para os Estados Unidos da Alemanha para escapar da ascensão do nazismo nos anos 30. Ele mudou seu nome para "Parker Psion" e continuou sua pesquisa nos fenômenos paranormais e psíquicos. Apesar de desdenhar os programas eugênicos nazistas e teses de superioridade racial, Psion acreditava em superioridade, a superioridade da mente e de suas capacidades ocultas. Ele estava convencido de que a humanidade estava evoluindo em direção a faculdades mentais maiores e o futuro da humanidade envolvia o cultivo dessas capacidades. Já houve evidências na forma de vários "homens mistério" até mesmo no *Übermenschen* nazista. Esses "paranormais", como eram chamados por alguns cientistas, foram os primeiros de uma emergente raça de super-seres, o futuro da evolução humana. O futuro da humanidade estava claro para Parker Psion.

Psion nunca foi capaz de oferecer provas concretas de suas teorias, nada que mostrasse que os paranormais não eram nada além de aberrações eventuais da natureza, inexplicadas pela ciência moderna. Desacreditado, ele continuou o seu trabalho, às vezes em segredo, incluindo prometer a certos elementos criminosos que criaria novos paranormais para eles. Quando suas promessas se provaram



exageradas, Psion foi forçado a se esconder para escapar de seus antigos aliados. Ele eventualmente teve sucesso, porém, em despertar

poderes mentais latentes. Sem qualquer outra cobaia para os testes, ele testou em si mesmo, e recebeu poderes psíquicos. Ele pode também ter desequilibrado sua delicada psique, apesar de talvez ter sido o poder e não os procedimentos que causaram isso.

Qualquer que seja o caso, Parker Psion quis garantir que seu gênio fosse preservado. Então ele usou suas habilidades para seduzir jovens mulheres adequadas e produziu crianças, dois filhos e uma filha. Injeções in vitro e seleções concederam aos seus filhos poderes mentais ainda mais fortes que os seus. Parker os criou em sua doutrina de superioridade mental, e ele e seus filhos ocasionalmente enfrentaram Dr. Alexander Atom e seus protegidos, a Família Átomo. A filha de Psion tentou seduzir Mentac em várias ocasiões, certa de que um acasalamento entre eles produziria uma geração ainda mais poderosa de mentalistas. Ele se provou imune aos seus encantos, porém.

Quando e Mentac e Andrea Atom se casaram, Parker Psion decidiu que era tempo de garantir a próxima geração de sua progênie também. Ele e seus filhos construíram um complexo nas Rochosas do Colorado onde os experimentos mentais do Professor Psion continuaram. Seus cinco netos perderam seus pais numa avalanche fora do complexo. Prof. Psion lhes disse que foi obra de seu velho inimigo, Dr. Átomo. Ele os criou sozinho, cultivando seus potenciais psiônicos e ensinando-os que eram o próximo estágio da evolução humana. Quando eram adolescentes, as crianças compreenderam seu destino, e como os outros não o entendiam e se oporiam a eles.

Os Psions tentaram recrutar a mais nova geração da Família Átomo para se juntar em seus esforços, sem sucesso. Eles também enfrentaram os Atom enquanto roubavam informações, suprimentos e outras coisas para seu avô. Dr. Átomo e seus netos esperam reabilitar os Psions, se puderem separá-los da influência do Professor Psion. Até agora, os poderes de teleporte de Salto preveniram esta oportunidade e tem garantido que os Psions tenham uma rápida saída sempre.

PROFESSOR PSION — NÍVEL DE PODER 8

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+0	+0	+13	+11	+3
8	10	10	36	32	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+0	+3	+3	+13

* Surpreso

Perícias: Blefar 6 (+9), Computadores 4 (+17), Concentração 6 (+17), Diplomacia 6 (+9), Conhecimento (ciências comportamentais) 8 (+21), Conhecimento (ciências biológicas) 6 (+19), Conhecimento (teologia e filosofia) 2 (+15), Línguas 2 (Alemão e Russo), Medicina 4 (+15), Profissão (professor) 4 (+15), Intuir Intenção 4 (+15)

Feitos: Memória Eidética, Liderança, Plano Genial, Salvamento Definitivo (F. Vontade)

Poderes: Compreender 2 (línguas), **Telepatia 8** (Elo Sensorial, *Poderes Alternativos:* **Rajada Mental 4**, **Controle Mental 8**)

Combate: Ataque +3, Dano +4 (raio mental), Defesa +4, Iniciativa +0

Habilidades 52 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 4 + Poderes 30 + Combate 14+ Salvamentos 8 = Total 122



Parker Psion é um brilhante intelecto compensado por um severo complexo de inferioridade. Sempre zombado e perseguido — por seu físico frágil, seu cérebro, suas idéias e por sua etnia e histórico religioso — ele desenvolveu uma firme crença em sua própria superioridade. Ele se considera algo próximo de um homem "auto-didata". Sua pesquisa liberou um potencial oculto em sua mente e ele passou esses dons para seus filhos e netos. Eles representam o futuro da humanidade, em que a mente é o mais importante. Professor Psion nunca titubeou em suas crenças, nem mesmo após a morte de seus filhos. Apesar de amar seus netos à sua própria maneira, ele os vê como parte de seus êxitos. Eles são seu maior e mais bem sucedido experimento, provas vivas de suas teorias.

Professor Psion tem alguns poderes mentais por si só, embora sejam menores comparados às habilidades de seus netos. Ainda assim, eles o colocam acima da "ralé" da humanidade comum, que ainda não "evoluiu" ao seu nível. Professor Psion se vê como um visionário, que será louvado ao lado dos mais famosos cientistas e filósofos por iniciar uma nova era para o mundo. É claro que como muitos visionários, ele é mal entendido e rejeitado pela sociedade. Não importa. Ele salvará o mundo querendo ele ou não.

EMPATA — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Juliana Psion	
Identidade: Secreta	Ocupação: Nenhuma
Base: Freedom City	**Afiliação:** Os Psions
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 50 kg	**Cabelo:** Castanho

Juliana é a mais velha da atual geração dos Psions, e a há mais tempo exposta às crenças e experimentos de seu avô. Desde que era uma garotinha, Juliana fez o seu melhor para deixar sua família orgulhosa e ela teve bastante sucesso, mesmo que seu avô seja um pouco discreto em seu orgulho. Quando era jovem, Juliana aprendeu a manipular as pessoas. Primeiro, sendo a filha única, e então sendo a mais velha e primogênita, e em seguida sendo a "ajudante" de seu avô a "mulher da casa" após seus pais terem morrido. Enquanto seus poderes cresciam, também crescia a habilidade telepática de afetar emoções, apesar disso ser menos eficaz contra membros de sua família.



Juliana se tornou a líder dos Psions baseada em sua idade e sua habilidade de manter os outros sob controle. Ela tem feito um bom

trabalho até agora, e acredita nas teorias de seu avô e na sua causa. Suas tentativas de manipular emocionalmente Maximus Atom sempre se reverteram contra ela de alguma maneira. Apesar de Maximus sentir uma atração por Juliana, ela também, quase que contra a sua vontade, desenvolveu sentimentos por ele. Ela se acha incrivelmente frustrada enquanto o atraente membro mais velho da Família Átomo está preocupado, mas ela tem seu dever e sua família para considerar.

Empata é um estudo de contrastes. Apesar de ter a habilidade de sentir as emoções alheias, ela as vê geralmente como coisas para ela manipular, ao invés de emoções válidas como as suas. Dotada com o poder de cura, ela o usa apenas orientada por seu avô e quando a situação o exige. Em vários aspectos, Empata se endureceu para ignorar as emoções e sofrimentos alheios, acreditando que isso os torna inferiores e fracos. Ela não se permite a mesma fraqueza. Ela manipula as pessoas por ter medo e por não saber como lidar com elas de outra maneira.

Empata prefere usar seus poderes mentais para semear discórdia e direcionar oponentes uns contra os outros ao invés de abordar confrontos físicos diretos. Ela usa seu poder para aumentar ou diminuir emoções como necessário e tirar vantagem de ser boa em ler seus oponentes e saber o que estão prestes a fazer (tornando-a difícil de se enganar ou blefar). Em combate, ela prefere direcionar as ações dos Psions, influenciar os oponentes com seus poderes, e prover cura aos seus parentes quando necessário. Empata é friamente racional sobre os objetivos do grupo. Se fica claro que não podem vencer, ela tem Salto para tirá-los dali imediatamente. Empata evita o uso de força letal sempre que possível, e encoraja sua família para fazer o mesmo (tendo que segurar Chama ocasionalmente).

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+1	+1	+5	+11
10	16	12	12	20	32/16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+1*	+4	+6	+10

* Surpresa

Perícias: Blefar 4 (+15), Concentração 8 (+13), Diplomacia 4 (+15), Disfarce 4 (+15), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+5), Intuir Intenção 8 (+13)

Feitos: Rolamento Defensivo 5, Distrair, Fascinar (Blefar), Zombar, Trabalho em Equipe

Poderes: Carisma Aumentado 16, **Controle de Emoções 10** (Concentração, Poderes Alternativos: **Cura 10** [Empático], **Leitura Mental 10** [Limitado a emoções]), **Raio Mental 4**, **Super-Sentidos 1** (percepção mental)

Combate: Ataque +7, Dano +0 (desarmado), Defesa +12, Iniciativa +3

Habilidades 26+ Perícias 8 (32 graduações) + Feitos 9 + Poderes 45 + Combate 40 + Salvamentos 11 = Total 139

CHAMA — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Frankie Psion	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Nenhuma
Base: Freedom City	**Afiliação:** Os Psions
Altura: 1,67 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 45 kg	**Cabelo:** Ruivo



A segunda Psion mais velha, Frankie é o oposto de sua prima Juliana em quase tudo. Enquanto Juliana aprendeu a controlar suas emoções e as das pessoas ao seu redor desde cedo, Frankie nunca desenvolveu muito controle emocional. Ela passou por traumas e dificuldades quando criança. Seu temperamento quente eventualmente desabrochou num talento para a pirocinese, a habilidade psiônica de criar e controlar fogo. Enquanto os poderes de Empatia a ensinaram disciplina, os de Chama a ensinaram nada além do amor de pôr fogo nas coisas e observá-las queimar. Ela aprendeu a obedecer às ordens de seu avô, seus pais, e posteriormente, sua prima mais velha, mas ela o faz relutantemente, apenas porque eles são mais poderosos que ela.

Assim como Empata, Chama aceita completamente a idéia de que é inatamente superior aos seres humanos normais, uma parte de seu grande destino. Ela adotou uma abordagem mais ofensiva do que Prof. Psion ou Empata, porém. Onde eles focam nas progressões da mente, em intelecto e lógica, Chama é toda paixão, vontade e desejo. Ela compreende muito bem que a evolução não um processo gentil, e que o futuro da raça meta-humana nascerá de batalha, sangue e fogo.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+4	+1	+1	+2	+2
11	18	13	12	14	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+9/+1*	+5	+7	+7

* Sem Campo de Força

Perícias: Acrobacias 6 (+10), Concentração 8 (+10), Intimidar 6 (+8), Notar 4 (+6)

Feitos: Especialização em Ataque (raio) 2, Crítico Aprimorado (raio), Ataque Poderoso, Ataque de Ricochete, Assustar

Poderes: Controle do Fogo 10, **Vôo 5** (400 km/h), **Campo de Força 8**, **Imunidade 10** (fogo/efeitos de calor), **Golpe 6** (fogo, Aura)

Combate: Ataque +6 (normal), +10 (raio), Dano +10 (raio), Defesa +11, Iniciativa +4

Habilidades 23+ Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 6 + Poderes 60 + Combate 34 + Salvamentos 12 = Total 141

Chama é explosiva, figurativa e literalmente. Ela é a metralhadora giratória dos Psions, de longe a mais violenta e sanguinária, também possivelmente a mais arrogante e ameaçadora. Os heróis pouco podem fazer para redimi-la, e provavelmente chegarão a não gostar rapidamente de sua personalidade e poderes. Você pode usar Chama para impedir os Psions de se tornarem simpáticos aos seus adversários. Contanto que mantenham uma assassina piromaníaca

como membro da família, e ela seja parte do futuro da humanidade, é bem difícil tratar os Psions como dignos de simpatia.

Chama é uma lutadora objetiva. Sua tática básica é "queimar qualquer coisa que se mova, e então chutar as cinzas." Ela tipicamente começa com raios de chamas, cercando-se com uma aura incendiária dificultando que seja tocada pelos oponentes. Ela gosta de causar incêndios, e normalmente incendeia partes da área ao redor. As chamas são inofensivas a ela, mas podem ser perigosas para seus oponentes (assim como seus aliados, como Empatia constantemente lembra a ela). Se pressionada intensamente, Chama cria muros de fogo como cobertura e usa rajadas de chamas para derrubar estruturas e enterrar oponentes sobre os destroços em chamas. Ela não tem remorsos em ameaçar os heróis "ovelhas humanas" para prosseguir em seu jeito de proteger, e a Psion mias provável de fazer reféns.

SALTO — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+7	+1	+1	+3	+2
11	24	13	13	16	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+5/+1*	+4	+10	+8

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 8 (+15), Concentração 6 (+9), Notar 4 (+7), Procurar 6 (+7), Intuir Intenção 8 (+11), Furtividade 4 (+11)

Feitos: Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 4, Foco em Esquiva 5, Evasão 2, Iniciativa Aprimorada, De Pé, Armação, Ataque Furtivo, Trabalho em Equipe

Poderes: Nausear 10 (Limitado a passageiros do Teleporte), **Teleporte 10** (300 m/Terra à Lua, Mudar de Direção, Mudar Velocidade, Progressão 2 [massa x 5], Virar-se)

Combate: Ataque +10, Dano +0 (desarmado), Defesa +15 (+5 Surpreso), Iniciativa +11

Habilidades 31+ Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 17 + Poderes 36 + Combate 40 + Salvamentos 11 = Total 144

Salto é um dos três Psions caçulas, mais velho que as gêmeas apenas por dois meses. Ele é tanto o filho do meio e o único garoto de uma família de jovens mulheres poderosas. Essas duas coisas fizeram Josh tímido e retraído. Sua sensibilidade enquanto criança deixou Professor Psion virtualmente certo de que Josh desenvolveria habilidades telepáticas ou empáticas similares à de sua irmã mais velha Juliana. Ao invés disso, Joshua desenvolveu um talento para a teleportação, a habilidade psiônica de se mover instantaneamente de um lugar para outro. Aconteceu pela primeira vez quando sua prima Frankie trancou Joshua numa armário escuro, e ele de repente se viu do lado de fora. Desde então, Josh tem refinado e dominado sua habilidade de "saltar" (como ele a chama) de lugar para lugar. Mais importante, ele desenvolveu a capacidade de levar outros com ele, tornando Salto inestimável para transportar os Psions, ou fazer uma saída rápida quando necessário.

Diferente do resto da família, Salto não está tão certo em concordar com a linha de seu avô sobre sua superioridade inata. Afinal, eles estão longe de serem os únicos super-humanos no mundo, e tantos outros usam seus poderes altruistamente e em benefício da humanidade. Eles não se consideram superiores. Os encontros dos Psions com a Família

Nome Real: Joshua Psion

Identidade: Secreta	**Ocupação:** Nenhuma
Base: Freedom City	**Afiliação:** Os Psions
Altura: 1,57 m	**Olhos:** Marrons
Peso: 56 kg	**Cabelo:** Marrom



Átomo apenas aumentaram as dúvidas de Josh. Os Atom são muito mais como uma família em vários aspectos, mas tão diferentes na maneira em que se apóiam um no outro e não divulgam isso. Esses dias, Salto está dividido entre sua lealdade à família que ama (apesar de seus defeitos) e seus desejo de sair das garras de seu avô. Ele quer usar seus poderes par afazer algum bem, mas ele também quer ser apenas uma criança comum, saindo com os amigos e se divertindo. Infelizmente, ele não sabe o que fazer, e tem medo que seja apenas uma questão de tempo até sua família descobrir seus pensamentos desleais.

Salto é o "plano de fuga" dos Psions, permitindo que eles se teleportem para uma localização específica, façam o que tenham que fazer, e teleportem para longe. Se as coisas se tornarem difíceis para a equipe, Salto pode teleportá-los para fora. Sua utilidade como combatente é bastante limitada, apesar de ser notavelmente bem treinado para um lutador de sua idade.

Mais importante, Josh é o lado humano dos Psions. Ele serve para ajudar a lembrar os heróis de que são apenas crianças, crianças problemáticas com super-poderes, e um ambiente conturbado. De várias maneiras, eles não podem evitar em ser o que são. Ainda assim, Salto mostra potencial para uma mudança. Ele começou a perceber que as coisas não são como lhe ensinaram. Heróis simpáticos que vejam Salto apenas como outro malfeitor para se esmurrar podem alienálo e levá-lo de volta à sua família disfuncional.

Salto se move muito em combate, teleportando de lugar para lugar, ficando além do alcance dos heróis. Ele não se incomoda de lutar com as mãos nuas quando necessário, mas é mais provável de se teleportar para trás de alguém, nocauteá-lo, e então teleportar novamente. Ele também pode ser encontrado agarrando oponentes, teleportando para cima e jogando-os de lá. Todos os Psions percebem que Salto é seu trunfo, então tentam protegê-lo numa luta, e Salto se retirará para uma distância segura se necessário para impedir que seja capturado ou nocauteado.

AURA — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Gwendolyn "Gwen" Psion	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Nenhuma
Base: Freedom City	**Afiliação:** Os Psions
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Marrons
Peso: 45 kg	**Cabelo:** Preto



Gwendolyn e sua irmã gêmea Carolyn foram as últimas crianças Psion a nascer, apenas a dois meses de diferença de Joshua (Salto). Professor Psion se empolgou pelo nascimento das gêmeas, dado os estudos prévios mostrando um elo telepático entre gêmeos idênticos e similares em seu desenvolvimento físico e mental. As garotas apresentavam uma excelente oportunidade para o estudo. Então Professor Psion as estudou cuidadosamente, algo que as gêmeas ocasionalmente confundiam por atenção e até mesmo afeto, apesar de também se submeterem ao maior escrutínio das crianças Psion.

Deveras interessante, as gêmeas eram bem diferentes em personalidade. Gwen era tímida e quieta. Ela preferia a companhia de sua irmã à dos outros, e não gostava de estranhos ou grandes grupos de pessoas. Por outro lado, ela sempre era bastante sensível aos sentimentos alheios, e mostrava um grande potencial telepático. Logo não foi surpresa para Professor Psion quando Gwen começou a manifestar fortes sinais de habilidades telepáticas. O que quase foi uma surpresa era o quão forte as habilidades de Gwen ficavam mais fortesna presença de sua irmã. O mesmo era verdade para os poderes de Carolyn. Quanto mais perto as gêmeas ficavam uma da outra, maiores os seus poderes, e vice-e-vera, quanto mais longe ficavam, mais fracas ficavam suas habilidades. Professor Psion suspeita que alguma espécie de "fusão psíquica" esteja a caminho, apesar de ainda não ter sido capaz de ensinar às garotas como controlá-la conscientemente. O professor espera fazê-lo, talvez até mesmo incluir o resto da família na "mente fundida" das gêmeas, concedendo a todos um tremendo aumento de poder.

Aura é tímida e quieta, sempre observando o que os outros estão fazendo, e pensando. Ela funciona como uma "agente de campo" telepática para os Psion, já que Professor Psion nem sempre acompanha seus netos para fora de casa. Aura liga a equipe e sempre tem sua conexão mental com sua irmã, permitindo que os Psion se comuniquem silenciosa e eficientemente, coordenando suas ações dentro e fora de combate.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+4	+	+1	+4	+3
9	18	12	13	19	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+4/+1*	+4	+7	+9

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 4 (+8), Concentração 6 (+10), Notar 4 (+8), Intuir Intenção 6 (+10), Furtividade 4 (+8)

Feitos: Rolamento Defensivo 3, Foco em Esquiva 4, Evasão, Trabalho em Equipe

Poderes: Telepatia 10 (Poderes Alternativos: **Ilusão 6** [todos os sentidos, Fantasmas, Seletivo], **Raio Mental 5**), **Escudo Mental 5, Super-Sentidos 2** (percepção mental, elo de comunicação mental com Argenta)

Combate: Ataque +7, Dano -1 (desarmado), +5 (raio mental), Defesa +14 (+5 Surpreso), Iniciativa +4

Desvantagens: Perda de Poder (Telepatia, -1 nível por 6 m de distância de Argenta, -2 pontos)

Habilidades 27+ Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 9 + Poderes 29 + Combate 34 + Salvamentos 11 – Desvantagens 2= Total 114

Aura tem poucas objeções a ler mentes para encontrar coisas que ela e os outros queiram saber, e ela é uma eficaz catalisadora de informação. Se os Psion decidem remover heróis como obstáculos, ele podem tentar usar chantagem telepática ao invés de força bruta. Aura não gosta de machucar pessoas particularmente, mas ela fará qualquer coisa para proteger e ajudar sua família, especialmente sua irmã e seu avô. Heróis, particularmente telepatas, podem ser capazes de alcançar Aura e dá-la contato humano externo de que precisa para se desenvolver além da dependência da família.

ARGENTA — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Carolyn "Carrie" Psion	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Nenhuma
Base: Freedom City	**Afiliação:** Os Psions
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Marrons
Peso: 45 kg	**Cabelo:** Preto

Carolyn cresceu como o inverso de sua irmã mais contida Gwen por várias perspectivas. Carolyn era extrovertida, ativa e brincalhona enquanto sua irmã era tímida e quieta. Ela sempre cuidava de Gwen e gostavam da constante afeição de seu avô, Professor Parker Psion. Carolyn e Gwen manifestaram seus poderes psíquicos ao mesmo tempo quando Gwen foi sozinha pelas montanhas onde viviam e se perdeu. Ela mentalmente chamou por Carolyn, que voou para o lado de Gwen e a levou de volta para casa em segurança. Do momento em que seus poderes psíquicos acordaram completamente, as gêmeas se tornaram constantes objetos de testes da pesquisa de seu avô.

Os poderes de Carolyn são acompanhados de uma brilhante aura prateada ao redor de seu corpo e de qualquer objeto que esteja afetando telecinetamente. Similarmente, os poderes de Gwen se manifestam com uma cálida aura dourada. Assim, o Professor Psion deu às garotas os codinomes "Aura" e "Argenta", que querem dizer ouro e prata, respectivamente. A natureza extrovertida de Argenta se tornou ainda mais elevada com seus poderes desenvolvidos. Como uma das mais físicas Psions, ela gosta de usar e desenvolver suas habilidades, particularmente seu poder de voar, que ela ama. Ela apóia sua prima Frankie (Chama) em sua natureza de espírito livre. Apesar

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+4	+1	+1	+4	+2
10	18	12	12	18	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+9/+1*	+4	+7	+9

* Sem Campo de Força

Perícias: Acrobacias 4 (+8), Concentração 6 (+10), Notar 4 (+8), Intuir Intenção 6 (+10), Furtividade 4 (+8)

Feitos: Especialização em Ataque (raio), Foco em Esquiva 3, Evasão, De Pé, Trabalho em Equipe

Poderes: Vôo 5 (400 km/h), **Campo de Força 8** (Impenetrável), **Super-Sentidos 2** (percepção mental, elo de comunicação mental com Aura), **Telecinesia 10** (Poderes Alternativos: **Raio 10**)

Combate: Ataque +10, Dano +0 (desarmado), Defesa +15 (+5 Surpreso), Iniciativa +11

Desvantagens: Perda de Poder (Campo de Força, Vôo, Telecinesia, -1 nível por 6 m de distância de Aura, -2 pontos)

Habilidades 25 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 7 + Poderes 49 + Combate 32 + Salvamentos 6 – Desvantagens 6 = Total 144

de Argenta querer saber mais sobre o mundo externo, ela é relutante em deixar o lado da irmã, e Aura não gosta de estranhos, ou multidões.

Os poucos esforços de Argenta para convencê-la a experimentar mais falharam, e Carolyn começou a ressentir como seus poderes e futuro estavam presos à sua irmã.

Argenta está dividida entre sua lealdade aos Psions — sua irmã em particular — e seu desejo de ver e explorar o mundo à sua volta. Ela não é do tipo que fica em casa, mas está presa por dever e amor a ficar com sua família. Argenta não tão amoral quanto alguns dos Psions, fazendo-a simpática em relação a Salto. Ela admira e teme a paixão desmedida de Chama. Ela deseja ser mais como sua prima mais velha. Ela também acredita nos ensinamentos do Professor Psion sobre a superioridade inata da família sobre a humanidade normal. Ela não vê isso como prejudicial ou malicioso, apenas a ordem natural das coisas. Aura começou a ter dúvidas sobre isso, mas custaria uma experiência para demonstrar a realidade da situação para ela.

Argenta é a outra lutadora de frente dos Psions. Apesar de ser apenas uma garota jovem, ela tem um considerável soco (telecinético). Argenta é mais disciplinada e controlada que Chama, capaz de usar seus poderes com discriminação e precisão. Aura ajuda a guiar sua irmã em combate usando suas habilidades telecinéticas e o constante elo mental entre elas. Ela usa isso para dizer a Argenta quem é mais vulnerável, avisá-la sobre ameaças, e avistar inimigos escondidos. Igualmente, Argenta cuida de sua irmã, protegendo-a (e ao resto da família) de perigos. Quando os Psions precisam chegar a algum lugar e Salto não pode simplesmente teleportar todos, Argenta os envolve com sua telecinesia para carregá-los. Ela também usa seu poder para reunir a família para um teleporte emergencial de fuga. Ela é particularmente propícia a usar telecinesia para tirar armas e outros dispositivos do alcance dos oponentes, deixando-as fora de alcance.

SOMBRA

Após a queda do Terceiro Reich, Wilhelm Kantor, o oficial nazista e reencarnação do feiticeiro egípcio Tank-Aktor, desapareceu junto com uma vasta quantidade de ouro, artefatos ocultos e segredos genéticos aprendidos pelos nazistas por Kal-Zed, *der Übermensch* (vide **Superior**, adiante neste capítulo). Com estes recursos, Kantor pretendia conseguir o que Hitler falhou em completar: conquistar o mundo com os poderes combinados da ciência e feitiçaria.



Apesar de ser um nazista de alta patente, Kantor se importava pouco com os dogmas arianos. Sua percepção de encarnações anteriores (muitas das quais não eram arianas) lhe dava uma perspectiva mais ampla. Ele se interessava no poder, não na ideologia. Logo, sua nova organização seria baseada apenas no poder e no controle. Superioridades culturais ou raciais seriam menos importantes do que sua superioridade sobre toda a humanidade.

Kantor adotou a identidade de Mestre Sombra, o misterioso mestre da Secreta Organização Mundial Bélica para o Reclame da Autoridade. Trabalhando em segredo, ele começou a recrutar tenentes para construir a Penumbra, corpo "governante" da Sombra, respondendo inteiramente a ele. Ele também usou os segredos retirados dos laboratórios nazistas para garantir a lealdade de sua organização. Kantor construiu laboratórios secretos na América do Sul onde se clonou várias vezes.

Seu plano tinha duas partes: primeiro, ele criaria uma nova e fisicamente ideal versão de si mesmo e usaria os segredos arcanos para transferir sua consciência para este novo corpo. Ele também fez clones reservas, escondidos em instalações ao redor do mundo. Agora ele estava no controle deste ciclo de "reencarnação", e nunca enfrentaria a morte ou a captura. O Mestre Sombra também produziu legiões de clones sem sua personalidade, vontade ou intenção, programados como perfeitos soldados leais de seu novo império. Com Mestre Sombra no topo de seus clones completamente leais na base da pirâmide de poder da SOMBRA, a Penumbra não poderia organizar uma revolta contra seu líder.

No começo dos anos 60, a SOMBRA começou suas operações. Ela enfrentou uma oposição da recém-fundada AEGIS, Liga Freedom e do antigo inimigo de Mestre Sombra, Heru-rá, reencarnado como o super-herói conhecido como o Escaravelho. Planos de membros individuais da Penumbra foram descobertos e impedidos. O próprio Mestre Sombra ocasionalmente foi morto numa espetacular destruição das instalações da SOMBRA, mas sempre retornou, aparentemente sem ferimentos. Tan-Aktor conseguiu um novo tipo de imortalidade.

AGENTE SOMBRA

NÍVEL DE PODER 5
NÍVEL DE CAPANGA 3

For 12	Des 12	Con 12	Int 10	Sab 10	Car 10

Perícias: Conhecimento (táticas) 5 (+5), Notar 5 (+5), Profissão (soldado) 5 (+5), Intuir Intenção 5 (+5)

Feitos: Equipamento 3

Equipamento: Metralhadora (dano +5), Armadura (+4 Resistência), comunicador

Combate: Ataque +5, Dano +1 (desarmado), +5 (metralhadora), Defesa +5, Iniciativa +1

Salvamentos: Resistência +5, Fortitude +3, Reflexos +2, F. Vontade +1

Habilidades 6 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 23 + Poderes 0 + Combate 20 + Salvamentos 4 = Total 38

MESTRE SOMBRA

NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Wilhelm Kantor, Tan-Aktor

Identidade: Secreta, o público geral não sabe que Kantor ainda está vivo

Ocupação: Mestre do Crime

Base: Nifelheim, Antártica

Afiliação: Líder da SOMBRA

Altura: 1,83 m

Olhos: Azuis

Peso: 84 kg

Cabelo: Louro

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+2	+2	+14	+7	+7
34/14	14	14	38	24	24

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+17/+2*	+9	+8	+15

* Sem armadura

Perícias: Computadores 16 (+30), Ofício (eletrônica) 16 (+30), Desativar Dispositivo 16 (+30), Diplomacia 8 (+15), Dirigir 5 (+7), Obter Informação 4 (+11), Intimidar 8 (+15), Investigar 4 (+18), Conhecimento (arcano) 8 (+22), Conhecimento (tecnologia) 16 (+30), Notar 8 (+15), Pilotar 5 (+7), Procurar 6 (+20), Intuir Intenção 8 (+15)

Feitos: Avaliação, Equipamento 20, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Plano Genial, Ritualista, Segunda Chance (salvamentos de F. Vontade), Maestria em Perícia (Computadores, Ofício (eletrônica), Desativar Dispositivo, Investigar)

Poderes: Dispositivo 24 (traje de batalha, difícil de perder)

Traje de batalha: **Raio 15, Força Aumentada 20, Campo de Força 10** (Contínuo, Impenetrável), **Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 5, Super-Sentidos 13** (visão cega [rádio, estendida x 2], visão no escuro, senso de direção, senso de distância, infravisão, rádio, senso de tempo), **Super-Força 5** (carga pesada: 50 tons.)

Equipamento: Dê a Mestre Sombra até 100 pontos de equipamento, particularmente quartéis generais e veículos

Combate: Ataque +15, Dano +12 (desarmado), +15 (raios), Defesa +12, Iniciativa +1

Habilidades 68+ Perícias 32 (128 graduações) + Feitos 27 + Poderes 96 + Combate 56 + Salvamentos 19 = Total 298

Wilhem Kantor nasceu na Alemanha no começo de 1900. Um veloz, atlético e intelectual jovem, que encontrou seu caminho a certos círculos esotéricos no mesmo momento em que a Parceria Nacional Socialista estava ganhando proeminência em sua terra natal. Eventualmente, Kantor foi iniciado na Sociedade Thule, um secreto grupo de místicos que abraçavam o ideal de um passado ariano, e manuseava a antiga magia teutônica.

As experiências de Kantor na Sociedade Thule despertou nele várias vidas passadas, em particular a encarnação no antigo Egito quando foi o feiticeiro Tan-Aktor, que traiu e tentou destronar o Príncipe Heru-Rá. Ele aprendeu que sua alma, seu ka, e o de Heru-Rá haviam se reencarnado pela história para continuarem seu conflito de eras.

O despertar de seu *ka* fez de Kantor um formidável mago, rapidamente excedendo seus mentores e subindo à proeminência dentro da Sociedade. Combinado à sua perfeita aparência ariana e fria ambição, Kantor ganhou o favor dos nazistas e do próprio *Füehrer*. Ele se tornou um oculto conselheiro chave para Hitler e foi colocado a cargo de vários programas secretos nazistas para criar *übersoldaten*: super-soldados para a Pátria Pai. Kantor usou a oportunidade para garantir que vários desses super-agentes nazistas fossem leais a ele, antevendo o dia da queda de Hitler e a reclamação do Terceiro Reich por ele mesmo.





Durante a Segunda Guerra Mundial, Kantor foi um mestre por trás de vários planos nazistas. Seus rituais concederam a Nacht-Krieger e a outros os seus poderes, e ele manteve uma certa rivalidade com *Übermensch*, campeão favorito de Hitler, pois ambos planejavam eliminar o Füehrer por suas próprias razões. Kantor sabia que *Übermensch* era um ultimano renegado, apesar dele ter conseguido várias tecnologias secretas de Ultima.

Quando o Terceiro Reich tombou em derrota, Kantor fugiu da Alemanha, junto com bastante ouro e artefatos ocultos. Por anos, ele planejou recuperar o poder que perdera. Eventualmente, ele usou uma combinação de saber oculto e tecnologias de Ultima e dos Preservadores para se clonar, em forma fisicamente perfeita. Ele também criou clones de sua própria imagem como seguidores ideais: programados para a lealdade e obediência. Disso nasceu a organização conhecida como SOMBRA, com Kantor como seu líder supremo, o Sobresombra.

Desde então, o Sobresombra abandonou grande parte das pretensões de superioridade ariana e focou exclusivamente em sua superioridade. Ele não quer nada além da completa dominação mundial e chegou próximo dela em várias ocasiões. Seu velho inimigo Heru-Rá retornou após vários anos como Escaravelho para se opor a ele, mas ele foi removido do panorama por enquanto. Igualmente, os campeões da Luz não encontraram um sucessor, enquanto Kantor tem reclamado os serviços de Nacht-Krieger. O tempo está esgotando até o momento em que a SOMBRA ascenderá e Sobresombra dominará o mundo!

NIFELHEIM

Bem abaixo do eterno gelo da Antártica, afastada de qualquer habitação humana, fica Nifelheim, a base secreta da SOMBRA. Nomeada de acordo com a terra do gelo eterno da mitologia nórdica, Nifelheim serve como a mais secreta e central base da sinistra organização. Enquanto a SOMBRA mantém várias bases por todo o mundo, Nifelheim é mantida cuidadosamente escondida. É aqui que SOMBRA cria e treina novos soldados clones para seus exércitos, e é para cá que Sobresombra se retira para fazer novos planos para a dominação mundial.

O complexo principal é uma pequena cidade abaixo do gelo antártico. Apenas pequenas e escondidas entradas se abrem na superfície coberta pela neve. O principal meio de se entrar ou sair da instalação é via teleportal, ligado a bases escondidas e esconderijos da SOMBRA ao redor do mundo. Isso previne que agentes da SOMBRA sejam facilmente rastreados e os permite se moverem livremente pelos bastidores. Os teleportais também oferecem a Nifelheim a habilidade de receber envios de armas e tecnologia diretamente da Fundição. Teleportais de outras bases da SOMBRA são programados para apagarem a localização de Nifelheim após cada uso, e programados para explodirem se usuários não autorizados tentarem chegar à base secreta por eles.

NIFELHEIM **QUARTEL GENERAL**

Tamanho: Gigantesco, *Resistência:* 20, *Fatores:* Simulador de Combate, Comunicações, Computador, Oculto (CD +20), Sistema de Defesas, Sistema de Prevenção de Incêndios, Ginásio, Hangar, Celas de Contensão, Enfermaria (e Laboratório de Clones), Isolado, Laboratório, Espaço Vivencial, Sistema de Força, Sistema de Segurança (CD 25), Teleporte 9 (qualquer lugar na Terra, Afetar Outros), Oficina

Custo: 29 pontos de equipamento

SINDICATO DA TIRANIA

O Sindicato da Tirania é uma reconstrução dos opostos dos integrantes Liga Freedom de Anti-Terra, tão maligna quanto a Liga é boa. Eles são os governantes incontestáveis do mundo, vigiando-o de sua estação espacial Fortaleza, equipada com armamentos capazes de devastar qualquer região da Terra que ousar se opor a eles.

O Sindicato chegou ao poder quando se reuniram para destronar e eliminar o Pretor, o cruel ditador que governava a Cidade Império. Infelizmente para a cidade e o mundo, o Sindicato não tinha interesses em libertar seu povo, apenas tomar o poder. Eles decapitaram a vangloriosa estátua do Pretor que vigiava a cidade, deixando sua cabeça pendendo no Parque Pretor e o monumento decapitado como testamento de sua vitória.

Os heróis de Freedom City encontraram o Sindicato da Tirania pela primeira vez quando Johnny Foguete acidentalmente quebrou as barreiras vibracionais entre a as Terras e se viu em Anti-Terra. Ele lutou contra sua contraparte Johnny Veloz antes de encontrar um caminho de volta para casa. O Sindicato posteriormente lançou um ataque à Liga Freedom, mas foi levada de volta à sua Terra.

Apesar dos membros do Sindicato serem iguais aos da Liga Freedom e números opostos em termos de perícia e poder, eles não têm o trabalho de equipe da Liga e espírito de cooperação. De fato, os membros do Sindicato não confiam completamente um no outro, e estão constantemente atentos por oportunidades de trair seus associados e tomarem o poder para si.

A recente expansão da Liga Freedom lhe deu uma vantagem sobre o Sindicato da Tirania, que deliberadamente mantém sua membresia a um grupo de elite (o que é melhor para todos ficarem de olho uns nos outros). Se o Sindicato expandisse para incluir todos os super-humanos existentes em Anti-Terra, seria uma ameaça ainda maior para a Terra Primordial e o multiverso.

ARQUEIRO NEGRO

Beaumont Flecther é o último numa longa linhagem de famosos criminosos a usar a mascarar do Arqueiro Negro, assassino mercenário. Treinado pelo seu pai e avô, ele trabalhou para a Máfia e outras organizações criminosas antes de decidir entrar nos grandes negócios do Sindicato.

CAPITÃO RELÂMPAGO

Outrora o braço direito de Pretor, Capitão Relâmpago traiu seu mestre e organizou o Sindicato para destruí-lo. Agora ele vigia seus momentâneos “aliados” por sinais de que tentem fazer o mesmo com ele.

DÉDALO

Recebendo a imortalidade de Hades, Dédalo precisa sacrificar outras almas ao deus da morte em seu lugar. Ele começou com seu vaidoso filho, Ícaro, sabotando suas asas e jogando-o no mar. Ele seguiu com incontáveis outros pelos séculos, arquitetando guerras e pragas apenas para estender sua existência.

JOHNNY VELOZ

Às vezes chamado de "Johnny Podre" por Lady Liberdade, o velocista do Sindicato é um viciado confesso e desprezível no protótipo de droga zoom, que lhe dá velocidade super-humana. Ele é um hedonista interessado em aproveitar toda indulgência que o poder e a riqueza podem dar.

LADY ANARQUIA

O espírito do caos e anarquia investiu uma jovem mulher após Pretor casualmente assassinar seu marido, dando-a o poder de ajudar a vencer o ditador. Cheia de amargura, Lady Anarquia é o lado selvagem do Sindicato, interessada apenas em trazer o caos. Os outros imaginam quanto tempo demorará até que ela decida liderar uma revolta novamente.

MADAME PECADO

Após Jasmine Pecado ter seduzido o impiedoso líder da polícia secreta do Pretor, ela o matou antes de dar a luz à sua filha. Crescida e treinada em todas as artes de espionagem e combate, Madame Pecado excedeu as habilidades de seu pai, e o substituiu como impiedosa mantenedora da ordem na Cidade Império.

SR. METRÓPOLE

O misterioso Sr. Metrópole, uma manifestação da fria ordem urbana, foi preso a servir a vontade do Pretor. Em troca de sua liberdade, Metrópole serve ao Sindicato, ao menos pelo tempo em que Sr. Metrópole considerar a Cidade Império "sua" de fato, assim como metáfora.

SIRENE VERMELHA

A Sirene Vermelha — *la Siren Rouge* — é uma manifestação do lado sombrio do mar, a crueldade da natureza. Os mortais devem obedecê-la, ou enfrentar sua fúria. Sua aliança com o Sindicato lhe rende adoração e proeminência que ela considera devidos, e a oferece aliados na luta contra seu rival, Barão Samedi.

VILÕES SOLO

Enquanto os heróis de Freedom City são inclinados ao trabalho em equipe e cooperação, felizmente o mesmo não pode ser dito de seus super-criminosos. Com raras exceções, "equipes" de super-vilões são criações de um simples vilão poderoso que organiza e domina os outros. Mesmo supostas parcerias como a Liga do Crime são repletas de conflitos pelo poder entre egos criminosos colossais. A maioria dos super-criminosos do Mundo de Freedom opera por conta própria, ocasionalmente com um parceiro confiável. Os vilões desta seção vão de gênios criminais e capangas contratáveis a destruidores cósmicos de mundos, todos ameaças que os heróis de Freedom já enfrentaram ao menos uma vez.

ARGO, O ANDRÓIDE DEFINITIVO — NÍVEL DE PODER 20

Nome Real: Argo	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Nenhuma
Base: Móvel	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 2,4 m	**Olhos:** Brancos (sem pupilas)
Peso: 180 kg	**Cabelo:** Nenhum

Argo é um dos mais poderosos oponentes que a Liga Freedom já enfrentou. Ele é um andróide criado por Talos e potencializado por uma micro-singularidade guardada dentro de uma unidade de contensão em seu peito. Talos pretendia que Argos reunisse informações sobre super-humanos e até mesmo que tivesse a habilidade de imitar seus poderes usando o poder da singularidade e a "promo-matéria" de sua estrutura. Porém, quando Argos encontrou-se pela primeira vez com a Liga Freedom, ele os "imprimiu" de uma maneira inesperada. Ele recebeu todas as habilidades mas também se "fixou" nesta forma, incapaz de mudar ou adaptar qualquer novo poder. Ainda assim, isso deu ao andróide poder o suficiente para quase derrotar a Liga. Se não fosse pelo trabalho de equipe e o gênio inventivo de Dédalo (que Argo não conseguiu duplicar), a equipe teria conhecido a derrota. Eles venceram e desativaram o andróide, levando-o aos Laboratórios ASTRO para estudos.

Argo foi posteriormente reativado e foi atrás da Liga Freedom novamente. Talos não mais o controlava e ele se rebelou contra as orientações de seu criador. A Liga Freedom só conseguiu contê-lo quando quebraram a contensão ao redor da fonte de energia da singularidade, fazendo com que o andróide entrasse em colapso e se banisse completamente da dimensão da Terra. Argo terminou no Terminus, o espaço entre os universos, onde ele vagou, inerte, por algum tempo. Tudo que precisa é um estímulo externo para reativá-lo, e Argo procurará por um meio de voltar à Terra e continuar sua conquista.

Argo é um ser bastante inculto interiormente. Ele é supremamente confiante de suas próprias habilidades, como um dos mais poderosos seres conhecidos. Ele se comporta como um valentão, fazendo exigências e empurrando todos que são mais fracos que ele (o que pode vir a ser todo o mundo). Seu objetivo é governar sobre uma sociedade de seres como ele, apesar de não ter o conhecimento técnico e especialidade em criar novos andróides. Ele poderia ser tolerante a uma aliança com alguém como Talos, com quem compartilha objetivos, apesar de sua própria arrogância poder logo determinar o fim de qualquer cooperação entre eles. No fundo, Argo é confuso, solitário e procura por um lugar no mundo, mas também é perigosamente instável, e não se importa com a vida humana, dificultando-o de sentir simpatia por sua situação.

Argo tem os poderes combinados de Capitão Trovão, Dédalo, Dr. Metrópole, Johnny Foguete, Lady Liberdade e Sirene, incluindo a habilidade de replicar seus dispositivos. Os poderes de seis heróis o tornam tremendamente perigoso. Sua única limitação real é sua incapacidade de imitar perícias e outras características mentais; assim, ele não tem o treinamento de Corvo ou o intelecto de Dédalo. Ele também adquiriu algumas fraquezas da Liga Freedom quando copiou seus poderes, e os oponentes podem tirar vantagem deles quando o enfrentarem. Argo não é particularmente um estrategista inovador e não compreende seus poderes assim como seus donos, usando

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+15	+0	—	+0	+0	+0
40/10	10	—	10	10	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+15	—	+5	+5

Poderes: Absorção 12 (energia, cura, Limitado à eletricidade), **Controle Animal 10** (Limitado à vida marinha), **Animar Objetos 11** (Limitado a materiais urbanos, Poderes Alternativos: **Prender 11, Telecinesia 11** [Alcance Percepção, Limitada a materiais urbanos]), **Raio 10** [gravitacional, Poder Alternativo: **Prender 10**), **Densidade 4** [massa x 2, Força +8, **Imóvel 1, Proteção 2** [Impenetrável], **Super-Força 1**, Permanente, Inata), **Dispositivo 5** (rede de prata, difícil de perder), **Controle da Eletricidade 12** (Poderes Alternativos: **Raio 8** [Estouro, 12 m], **Pasmar 8** [auditivo, Estouro 12 m]), **Força Aumentada 22, ESP 9** (todos os sentidos, Limitado a áreas urbanas), **Vôo 8** (4.000 km/h), **Imunidade 30** (Fortitude), **Controle da Luz 11** (Poderes Alternativos: **Deflexão 11** [todos os ataques à distância], **Cura 11, Nulificar 11** [efeitos de cegueira e aprisionamento]), **Escudo Mental 5, Proteção 13** (Impenetrável), **Regeneração 2** (Ressurreição 1/dia, Crescimento de Membros), **Regeneração 6** (ferido e machucado, 1/5 minutos, incapacitado 1/hora, Fonte: áreas urbanas), **Super-Movimento 3** (permear, Limitado a materiais urbanos), **Super-Sentidos 7** (detectar eletricidade [à distância], rádio, visão de raios-X), **Super-Velocidade 10** (16.000 km/h, Poderes Alternativos: **Controle do Ar 10, Golpe 10,** Correr nas Paredes, Correr na Água), **Super-Força 9** (carga pesada: 1.600 tons.), **Nado 8, Teleporte 9** (275 m/qualquer lugar na Terra, Meio: áreas urbanas), **Controle da Água 10** (Poderes Alternativos: **Raio 10, Pasmar 10** (visual), **Sufocar 10, Controle do Clima 10** [distração, dificultar movimento])

Rede de Prata: **Prender 11** (Afetar Incorpóreo 2, Coleira)

Combate: Ataque +10, Agarrar +34, Dano +0 (desarmado), Defesa +10, Iniciativa +0

Desvantagens: Perda de poder (Força Aumentada, Vôo, Controle da Luz, Proteção, Super-Força, quando amarrado ou preso, -5 pontos)

Vulnerável a Drenos de Poder (+50%, -2 pontos)

Habilidades 68+ Perícias 32 (128 graduações) + Feitos 27 + Poderes 96 + Combate 56 + Salvamentos 19 = Total 298



apenas as mais básicas táticas e aplicações de muitos de seus poderes. Ele confia bastante na força bruta para fazer as coisas, mas contra muitos dos oponentes, isso é mais do que suficiente.

BARÃO SAMEDI

NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+8	+1	+10	+1	+10	+9
26	13	30	13	30	28

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10	+12	+5	+15

Perícias: Blefar 5 (+14), Concentração 8 (+18), Ofício (arte) 7 (+8), Obter Informação 4 (+13), Intimidar 4 (+13), Conhecimento (arcano) 12 (+13), Conhecimento (manha) 5 (+6), Conhecimento (teologia e filosofia) 10 (+11), Idiomas (Haitiano, Francês), Intuir Intenção 5 (+15), Prestidigitação 4 (+5), Furtividade 7 (+8)

Feitos: Artífice, Foco em Ataque (à distância) 3, Contatos, Presença Aterradora 6, Liderança, Capangas 10, Ataque Furtivo, Assustar, Zombar

Poderes: Imunidade 3 (envelhecimento, doença, veneno), **Magia 12** (Feitiços: **Controle da Escuridão 12, Controle Mental 12, Armadilha 12, Invocar Zumbis 1** [use o arquétipo Zumbi, *M&M*, pág. 235, Contínuo, Fanático, Horda, Elo Mental, Progressão 6 (até 100)], **Teleporte 10** [300 m / Terra à Lua, Preciso, Meio: sombras, Fácil, Progressão x 2]), **Regeneração 5** (morte 1/dia, Persistente, Crescimento de Membros, Reencarnação)

Combate: Ataque +8 (corpo-a-corpo), +11 (à distância), Dano +8 (desarmado), ou de acordo com o poder, Defesa +11, Iniciativa +1

Habilidades 80+ Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 25 + Poderes 39 + Combate 38 + Salvamentos 11 = Total 211

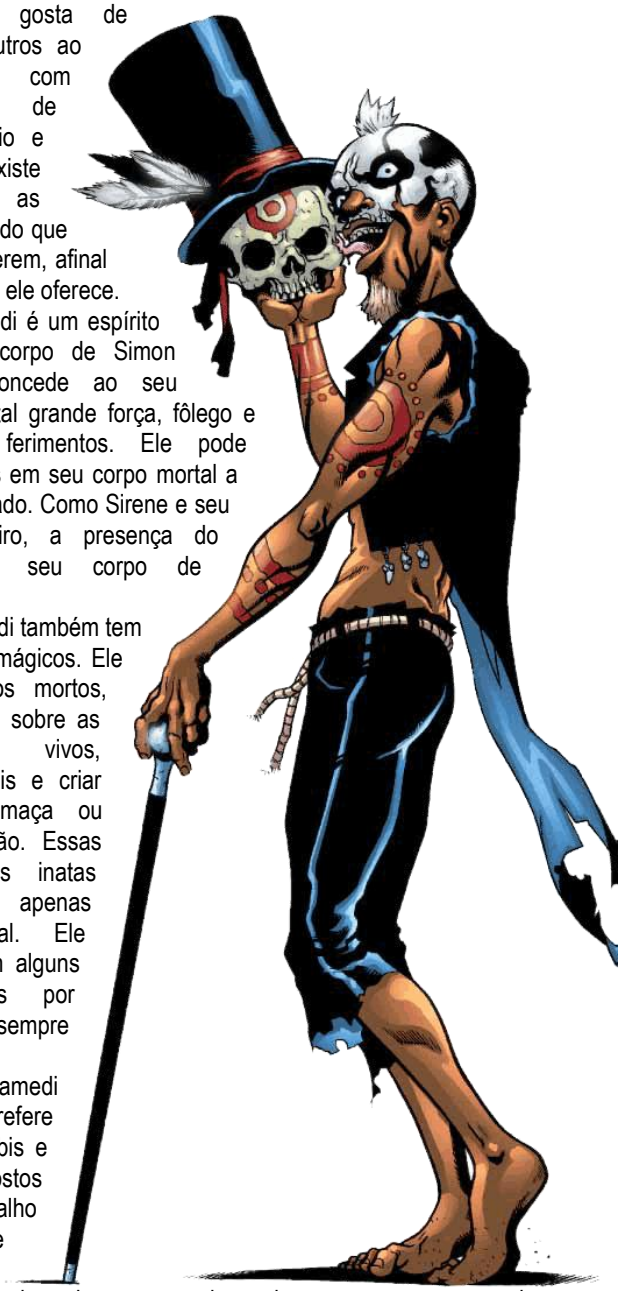
Nome Real: Simon DuLac	
Identidade: Pública, mas o povo geral não crê que Barão Samedi seja um deus	**Ocupação:** Deus dos Mortos, Chefe do Crime
Base: N. Orleans, Louisiana	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 79 kg	Cabelo: Preto

Simon DuLac cresceu no Haiti, logo o poder do vodu sempre foi real para ele. Mas Simon sempre se interessou no poder imediato, mundano e que o levasse a se tornar uma figura importante no submundo caribenho. Ele contrabandeava drogas e lavava dinheiro. Ele usava a temida reputação do vodu em sua vantagem, sem particularmente se importar com o que os loa achavam disso, mas os loa notavam, e se importavam.

Barão Samedi, o loa da morte e dos mortos-vivos, escolheu Simon como seu *cheval*, seu "cavalo" que o levaria ao mundo mortal. Barão Samedi provou ao seu companheiro loa que a humanidade era um raça básica e indigna, adequada apenas para servir aos desejos dos loa. A loa do mar, Sirene, se opunha a esta visão, dizendo que a humanidade tinha seu próprio valor. Logo os dois loa escolheram veículos para habitarem e provar qual deles seria o lado certo de uma vez por todas.

Usando a rede criminal de Simon, Barão Samedi foi capaz de começar a distribuir seu "pó zumbi" (vide **Capítulo 3**). Ele trabalha para corromper e degradar a humanidade e lidar com Sirene, que também assumiu uma hospedeira humana e se tornou uma constante pedra em seu sapato. Eventualmente, o loa sabe que triunfará, e o mundo se tornará um vasto cemitério de seus seguidores zumbis dementados.

Barão Samedi não é humano, mas um espírito malévolo que se alimenta da morte e sofrimento humanos. Humanidade não é nada mais do que gado para ser usado como ele achar melhor. Ele transforma tanto vivos quanto mortos em marionetes zumbis sem vontade própria. Samedi pode ser bastante encantador e gosta de tripudiar dos outros ao seu lado com promessas de riqueza, prestigio e poder. Ele existe para corromper as pessoas, provando que os humanos querem, afinal de contas, o que ele oferece.



Barão Samedi é um espírito que habita o corpo de Simon DuLac. Ele concede ao seu hospedeiro mortal grande força, fôlego e resistência a ferimentos. Ele pode regenerar danos em seu corpo mortal a um ritmo acelerado. Como Sirene e seu corpo hospedeiro, a presença do Barão impede seu corpo de envelhecer.

Barão Samedi também tem vários poderes mágicos. Ele pode animar os mortos, exercer controle sobre as mentes dos vivos, comandar répteis e criar nuvens de fumaça ou invocar escuridão. Essas são habilidades inatas para ele, não apenas feitiçaria mortal. Ele nunca está sem alguns servos zumbis por perto, e está sempre criando mais.

Barão Samedi normalmente prefere fazer seus zumbis e servos decompostos fazerem o trabalho sujo para ele. Se seriamente ameaçado, ele pode andar numa sombra e desaparecer, reaparecendo a alguma distância dali.

CAPITÃO KRAKEN

NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Krak-En Vas	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Pirata do Espaço
Base: Galáxia Via Láctea	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Pretos (sem pupilas)
Peso: 90 kg	**Cabelo:** Nenhum

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+4	+3	+1	+0	+2
14	18	6	13	11	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+9/+3*	+5	+9	+3

* Surpreso

Perícias: Blefar 6 (+8), Ofício (mecânica) 5 (+6), Intimidar 4 (+6), Idiomas (Inglês), Notar 8 (+8), Pilotar 8 (+12), Procurar 4 (+5), Intuir Intenção 8 (+8)

Feitos: Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 6, Foco em Esquiva 2, Adaptação Ambiental (aquática), Equipamento (espaçonave, o *Bucaneiro Estelar*) 24, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Liderança, Capangas (50 piratas de 30 pontos) 7

Poderes: Membros Adicionais 3 (5 tentáculos prênseis), **Dispositivo 5** (pistola de raios e sabre de energia, fáceis de perder), **Dispositivo 2** (traje espacial, difícil de perder), **Imunidade 1** (afogamento), **Obscurecer 3** (visual, nuvem de tinta, Alcance Toque), **Super-Sentidos 2** (visão no escuro), **Nado 1**

Dispositivo: Pistola de Raios (**Raio 8**, Perseguidor), Sabre de Energia (**Golpe 8**), Traje Espacial (**Imunidade 9**, Suporte Vital)

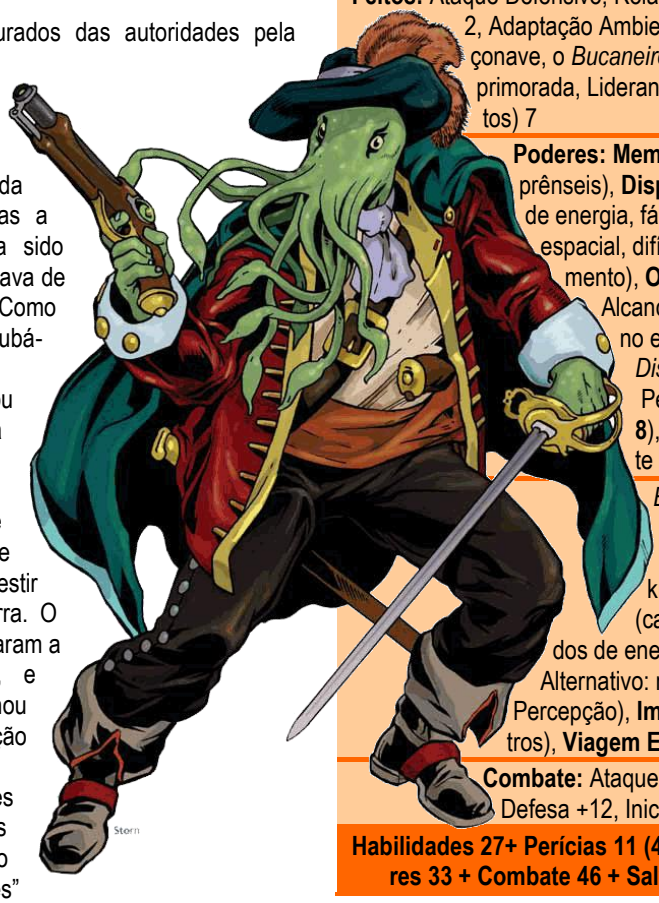
Equipamento: O Bucaneiro Estelar Tamanho Colossal, Força 100, Resistência 15, Velocidade 9 [ar, 8.000 km/h], Defesa 5, Poderes: **Raio 12** (canhões de energia), **Raio 12** (torpedos de energia, Explosão, Perseguidor, Poder Alternativo: raio trator, **Telecinesia 12**, Alcance Percepção), **Imunidade 9** (suporte vital, Afetar Outros), **Viagem Espacial 12**

Combate: Ataque +13, Dano +8 (sabre ou pistola), Defesa +12, Iniciativa +8

Habilidades 27+ Perícias 11 (44 graduações) + Feitos 44 + Poderes 33 + Combate 46 + Salvamentos 10 = Total 171

Krak-En eclodiu de seu ovo no distante planeta Illthus, um escuro e sombrio mundo aquático nos confins da Unidade Grue. Após algum treinamento como soldado trabalhando para o Império, Krak-En desertou de sua unidade, e iniciou carreira como pirata e mercenário. Atacando várias embarcações pequenas, ele barganhou seu sucesso a uma tripulação maior e um barco maior, se tornando conhecido como um flagelo das rotas espaciais na Unidade Grue, República Lor e várias outras partes do universo conhecido.

Após anos na lista de mais procurados das autoridades pela galáxia, a sorte de Capitão Krak-En acabou quando seu barco foi danificado numa batalha espacial com um cruzador Lor próximo à Terra. O pirata espacial conseguiu uma entrada controlada na atmosfera da Terra, mas a hiper-aceleração de seu veículo havia sido afetada. Para consertá-la, Krak-En precisava de partes, equipamentos e suprimentos. Como pirata, ele naturalmente se dispôs a roubá-los.



Sua matriz de translação buscou informações sobre piratas da Terra (espíritos familiares), então o Inglês de Krak-En soa como saído de um filme de pirata de Hollywood (já que essencialmente, saiu de lá) e ele desenvolveu uma predisposição a se vestir como um pirata da Era do Sal da Terra. O pirata alienígena e sua tripulação enfrentaram a heroína Sirene em várias ocasiões, e "Capitão Kraken" (como se tornou conhecido na Terra) e sua tripulação acabam em custódia federal.

Não ficou claro se as autoridades humanas podiam conter os criminosos aliens, mas por algum tempo, Capitão Kraken e sua tripulação foram "hóspedes" da prisão Blackstone. Eventualmente, eles escaparam e Kraken foi capaz de terminar os consertos de sua nave. Apesar do pirata do espaço ter escapado da Terra, seu veículo foi quase inteiramente destruído no processo. Ele continua com a carreira de saques, mas agora visando as riquezas da Terra e os humanos que ousaram aprisioná-lo. Kraken jurou vingança, e esse é um juramento que ele leva bem a sério.

Desde então, Capitão Kraken e sua tripulação de piratas espaciais causaram problemas para a Terra esporadicamente. Ele adoraria liberar uma terrível catástrofe ou guerra na Terra, deixando as ruínas para ele saquear. Kraken também atraiu problemas nas formas dos Grue, Lor e outros aliens que procuravam capturá-lo. Ele forja alianças com ameaças como Lady Lunar e Khan Estelar, quebrando-as quando não mais servem aos seus planos. Por tudo isso, ele continua como um dos mais odiados piratas, flagelo das linhas espaciais.

Capitão Kraken é uma adversidade útil para qualquer herói com origens aquáticas, alienígenas ou espaciais. Ele pode abranger qualquer coisa desde um ladrão patife, roubando tecnologias úteis e exemplos de tesouros da Terra (obras de arte e outros bens valiosos) a uma ameaça cósmica que ponha em perigo toda a vida na Terra. Para uma aventura realmente além do limite, Kraken poderia planejar roubar a própria Terra e vendê-la à mais alta oferta do mercado galático! Ele pode ser envolvido em qualquer aventura no espaço sideral, e é igualmente adequado para piratarias nos altos mares da Terra.

Você pode usar o pirata espacial com cabeça de lula como recurso cômico, apresentando-o que obtém sucesso por pura sorte e se torna uma perturbação para os heróis. Alternadamente, Capitão Kraken pode

ser tratado como um vilão mais sério, um impiedoso pirata alienígena interessado apenas no lucro, e disposto a arriscar vidas inocentes, até mesmo destruir civilizações para roubar e saquear.

Capitão Kraken tende a combinar velas chamativas e uma preferência por se esconder atrás de sua tripulação. Ele enviará ondas de piratas espaciais aos heróis antes de enfrentá-los pessoalmente em combate, apesar de ser bastante ousado quando forçado a um confronto direto. Kraken se dispõe a fazer reféns e pegar cidades inteiras sob sua custódia de isso servir ao seu propósito. Ele normalmente tira vantagem da natureza mais honrada de seus oponentes.

Capitão Kraken tenta garantir que tenha um meio de fuga se as coisas derem errado. Ele o primeiro a abandonar o barco e líder das naves de salvamento, e mais do que uma vez os heróis testemunharam a destruição de seu navio. Mas Kraken sempre resurge depois com algum conto incrível de como sobreviveu para lutar outro dia.

A doentia tripulação de piratas do espaço do Capitão Kraken é composta de vários aliens humanóides com habilidades de jogo similares. Os piratas espaciais são munidos de armas automáticas e seus punhos e são geralmente obedientes aos comandos do capitão. A tripulação de Kraken é sujeita às regras de capangas (vide **Capítulo 8** de *Mutantes & Malfeitores*).

PIRATA ESPACIAL				**NÍVEL DE PODER 3** **NÍVEL DE CAPANGA 2**	
For 14	**Des 12**	**Con 15**	**Int 10**	**Sab 10**	**Car 8**
Perícias: Ofício (mecânica) 4 (+4), Intimidar 4 (+3), Conhecimento (manha) 4 (+4), Pilotar 4 (+5), Profissão 4 (+4)					
Feitos: Equipamento 4					
Equipamento: Armadura (+1 Resistência, Impenetrável), pistola de raios (+4 dano), comunicador, traje espacial (suporte vital)					
Combate: Ataque +2, Dano +2 (soco), +4 (pistola), Defesa +3, Iniciativa +1					
Salvamentos: Resistência +3 (+2 sem armadura), Fortitude +4, Reflexos +1, F. Vontade +0					
Habilidades 9 + Perícias 5 (20 graduações) + Feitos 4 + Poderes 0 + Combate 10 + Salvamentos 2 = Total 30					

O COLETIVO — NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+2	+5	-1	+0	-4
10	14	20	8	10	2

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10	+9	+6	+3

Perícias: Notar 8 (+8), Procurar 8 (+8), Furtividade 8 (+10), Sobrevivência 12 (+12)

Feitos: Ataque Imprudente, Tolerância, Adaptação ambiental (esgotos), Sem Medo, Ataque Furtivo

Poderes: Absorção de Energia 2 (Aumentar Inteligência e Crescimento), **Escudo Mental 10, Nausear 6, Forma de Partículas** (baratas, **Separação Anatômica 5** [Separação Variável], **Alongamento 9, Imunidade 7** [acertos críticos, doença, veneno, radiação, fome, asfixia], **Insubstancial 1** [Permanente], **Proteção 5, Super-Movimento 2** [escorrer, andar pelas paredes]), **Super-Sentidos 10** (visão no escuro, percepção mental, visão radial, faro, rastrear, senso de tremor)

Combate: Ataque +11, Dano +0 (desarmado), Defesa +10, Iniciativa +2

Desvantagens: Transformação Involuntária (espalhado num enxame de baratas individuais quando inconsciente, -3 pontos)

Habilidades 4+ Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 5 + Poderes 85 + Combate 42 + Salvamentos 11 – Desvantagens 3 = Total 153

Sua origem exata é um mistério, mas alguns teorizam que nos profundos esgotos de Freedom City, algo foi jogado: lixo tóxico, produtos químicos estranhos, dejetos radioativos, poções místicas ou talvez os restos de algum dispositivo maligno de um super-criminoso. O que quer que seja, ele mutou uma colônia de baratas, que se amontoavam na escuridão. Elas mudaram, se transformaram, e se tornaram algo mais, algo consciente. Elas se tornaram o Coletivo.



Nome Real: Nenhum	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Conquistador
Base: Esgotos de Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,83 m (forma humanóide)	**Olhos:** Incontáveis
Peso: 68 kg (forma humanóide)	**Cabelo:** Nenhum

Freedom City se tornou ciente do Coletivo quando ele tentou dominar um prédio no centro da cidade para criar um novo ninho, absorver energia e se espalhar. Felizmente, a Família Átomo foi capaz de impedir o coletivo e arrasar suas partes componentes, que se espalharam. Apesar de acreditarem que a criatura foi destruída, não seria tão fácil eliminar a entidade coletiva. Alguns do Coletivo sobreviveram. Elas se espalharam, cresceram e por fim se reuniram.

O Coletivo aprende e se adapta, então da próxima vez foi atrás da Família Átomo diretamente. Ele dominou o Edifício Goodman e prendeu os heróis no lado de dentro. Drenar energia dos avançados sistemas do edifício permitiu que o Coletivo crescesse rapidamente, e também desativasse a matriz holográfica do Dr. Átomo. Tess Atom teve a idéia de alimentar a entidade com mais energia pura do que poderia processar de uma vez. O Coletivo foi sobrecarregado e apesar de quase completamente destruído, novamente, partes dele sobreviveram, se adaptaram e se regeneraram.

O Coletivo apareceu em outras ocasiões. Ele considera a Família Átomo seu "inimigo natural" e de algum modo se tornou obcecado por ela, apesar de seu objetivo primário ser a sobrevivência e se alimentar para se reproduzir. Dr. Átomo teorizou que o Coletivo ficará mais inteligente e ciente à medida que aumenta de tamanho. Se conseguir crescer despercebidamente, não como dizer o que se tornaria.

O Coletivo é um vilão assustador e bizarro, uma verdadeira inteligência alienígena com aparência perturbadora. Aventuras envolvendo o Coletivo podem chegar à beira do horror à medida que a criatura aparece e lentamente aumenta de poder e intelecto à medida que cresce.

O Coletivo é adequado para aventuras abaixo das ruas, como quando os heróis são enviados para investigar estranhos desaparecimentos próximos às entradas de esgoto ou visões misteriosas pelos trabalhadores da cidade. Ele também é um bom vilão para se infiltrar na base dos heróis (se houver algum tipo de acesso subterrâneo). Os componentes do Coletivo começam a sugar energia. Então, os sistemas da base param e a criatura se anuncia e ataca. O Coletivo pode fazer o mesmo com outro prédio, tomando as pessoas como reféns e dando aos heróis outro problema para considerar.

Tenha em mente que o Coletivo não é completamente humano. É uma massa de insetos rastejantes e "fala" com estalidos e zumbidos para se aproximar à voz humana. Ele não tem empatia ou compreensão de coisa alguma além de sua necessidade de sobreviver e reproduzir. Isso torna o Coletivo adverso a cooperar com outros, apesar de raramente precisar fazê-lo, já que é uma organização por si só.

ENIGMA

NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Andre Keston	**Pseudônimos:** Príncie dos Quebra-Cabeças, Mestre dos Labirintos
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Criminoso
Base: Freedom City	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Verdes
Peso: 71 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+11	+11	+6
10	13	12	32	32	22

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+3/+1*	+3	+6	+13

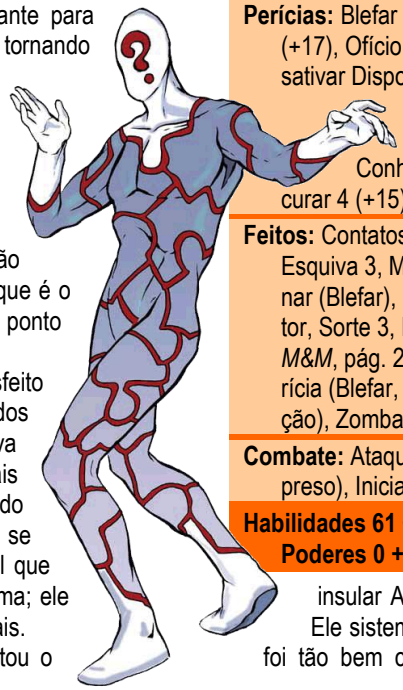
Perícias: Blefar 10 (+16), Computadores 8 (+19), Ofício (química) 6 (+17), Ofício (eletrônica) 6 (+17), Ofício (mecânica) 6 (+17), Desativar Dispositivo 6 (+17), Disfarce 8 (+14), Arte da Fuga 12 (+13), Conhecimento (ciências comportamentais) 4 (+15), Conhecimento (táticas) 8 (+19), Conhecimento (tecnologia) 6 (+17), Notar 4 (+15), Procurar 4 (+15), Intuir Intenção 8 (+19), Prestidigitação 8 (+9)

Feitos: Contatos, Rolamento Defensivo 2, Distrair (Blefar), Foco em Esquiva 3, Memória Eidética, Evasão, Equipamento 10, Fascinar (Blefar), Defesa Aprimorada, Iniciativa Aprimorada, Inventor, Sorte 3, Plano Genial, Capangas 6 (tipicamente bandidos, *M&M*, pág. 226), Dominar Iniciativa, Armação, Maestria em Perícia (Blefar, Desativar Dispositivo, Arte da Fuga, Intuir Intenção), Zombar, Esquiva Fabulosa (visual)

Combate: Ataque +8, Dano +0 (desarmado), Defesa +13 (+5 surpreso), Iniciativa +5

Habilidades 61 + Perícias 26 (104 graduações) + Feitos 38 + Poderes 0 + Combate 36 + Salvamentos 9 = Total 170

Andre Keston sempre foi esperto, esperto o bastante para ser zombado na escola por ser um "cérebro", e esperto o bastante para estudar ciências da computação e matemática, se tornando um programador e projetista de sistemas. Andre era um resolvedor de problemas, conhecido por procurar os mais difíceis desafios técnicos e superá-los. Infelizmente, seu intelecto e habilidades não eram acompanhados por seus traquejos sociais. Andre lidava com o fato de ser um intelectual tecnológico adotando uma atitude elitista em relação àqueles que considerava seus inferiores mentais, o que é o mesmo que todo o mundo. Isso não lhe deu nenhum ponto em cooperação, e o deixou sem amigos verdadeiros.



O que não importava para Andre. Ele estava satisfeito com seu trabalho, e com ser um dos mais procurados programadores e designers no ramo. Ele estava enriquecendo no bum "ponto com", fazendo mais dinheiro do que sabia lidar. Ele até mesmo viu quando a bolha ponto com estava prestes a explodir, e se protegeu. Parecia que não havia desafio profissional que Andre Keston não podia superar. Esse era o problema; ele estava entediado, sem desafios e estímulos intelectuais.

Quando um executivo mediano da USNet insultou o insular Andre, ele adotou a vingança como seu novo hobby. Ele sistematicamente planejou arruinar o homem, e seu plano foi tão bem concebido que apenas a sua vítima sabia que ele

estava por trás dele. Foi um acesso de poder como Andre Keston nunca conheceu. Ele era esperto o suficiente para enganar todos e fazer o que quisesse.

Não demorou muito para que a misteriosa figura do submundo conhecida como Enigma começasse a oferecer serviços a certas famílias criminosas, assim como contratar alguns serviços para ele também. Ele sempre deixava pistas em forma de quebra-cabeças e enigmas, desafiando as autoridades a enganá-lo e resolver seus desafios. Apesar da polícia tê-lo deixado escapar, Corvo não deixou. Ela competia em inteligência com Enigma e descobriu quem ele era. Andre Keston foi apanhado e preso.

A vida na prisão mudou Keston. Antes tudo era um jogo, mas agora era mais do que isso. Enigma era um verdadeiro fora da lei, excluído da sociedade que desdenhava. Ele provaria sua superioridade e teria sua vingança em Corvo e em todos aqueles que zombaram dele. Ao longo dos anos, Enigma se provou notavelmente adepto a fugas de prisão, tanto que foi mais recentemente encarcerado na Ilha Blackstone. Porém, ele foi posteriormente transferido para o Asilo Providência, diagnosticado como socialmente desajustado, com uma fixação psicológica por jogos intelectuais assim como em Corvo. Após meses de tratamento, Andre Keston foi diagnosticado curado. Uma condicional o libertou, e ele se tornou um bem pago consultor no campo da alta tecnologia de novo, trabalhando primariamente de seu apartamento no centro da cidade na Internet.

Corvo tem vigiado o Enigma, e sabiamente. O Príncipe dos Quebra-Cabeças de maneira alguma está curado; ele simplesmente percebeu outro meio de sair de seu predicamento. Enigma agora opera nos bastidores novamente, cuidadoso em cobrir suas pistas. Desta vez, ele está certo que não será preso. Desta vez, ele sabe que seus planos são infalíveis. É claro, ele não contou com a possibilidade de novos heróis surgirem para frustrá-los.

Enigma é um vilão de bastidores. Fisicamente, ele não é páreo para muitos heróis, mas mentalmente é outra história. Enigma é um bom vilão para planos elaborados designados a fazerem os heróis pensarem, particularmente pondo-os em várias armadilhas morais e situações difíceis. Enigma é um mestre da enganação, sugestão e ilusão.

Enigma também é conhecido por trabalhar como consultor para outros criminosos, provendo-os plantas baixas, projetos de armadilhas mortais e planos geniais. Novamente, não é o dinheiro que recebe por essas coisas; é o desafio, a emoção do jogo. Você pode usar Enigma para prover recursos para outros vilões. Ele pode até mesmo estar disfarçando suas atividades como "consultoria", usando o modus operandi de outro vilão (algo que os companheiros criminosos de Enigma não acharão engraçado).

A MENTE CÓSMICA — NÍVEL DE PODER 12

Nome Real: Mina Kosmova	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Nenhuma
Base: Móvel	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 90 cm (aparente)	**Olhos:** Azuis brilhantes
Peso: Nenhum	**Cabelo:** Nenhum

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
—	+2	+2	+10	+10	+3
—	14	14	30	30	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+2	+6	+4	+14

Perícias: Conhecimento (ciências comportamentais) 12 (+22), Profissão (cientista) 8 (+18), Intuir Intenção 8 (+18)

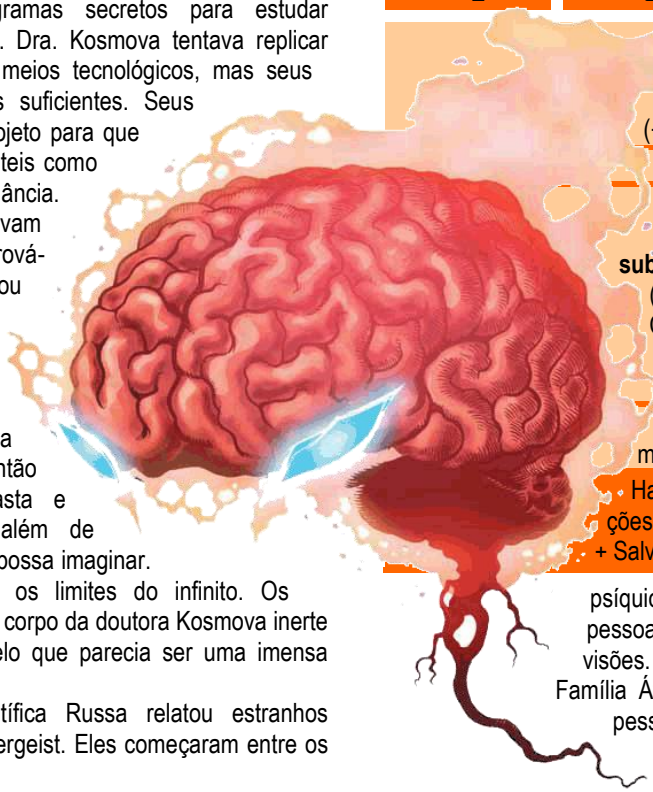
Feitos: Iniciativa Aprimorada

Poderes: Vôo 1 (16 km/h), **Imunidade 10** (envelhecimento, suporte vital), **Insubstancial 4** (Permanente), **Telecinesia 3** (Afetar Corpóreo, Alcance Percepção, Cansativo), **Telepatia 12** (Área Estouro, Poderes Alternativos: **Raio Mental 8, Controle Mental 12** [Sustentado])

Combate: Ataque +0, Dano +8 (raio mental), Defesa +4, Iniciativa +6

Habilidades 44 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 1 + Poderes 79 + Combate 8 + Salvamentos 10 = Total 149

Dra. Mina Kosmova era uma pesquisadora física na União Soviética durante a era da Guerra Fria, quando o governo soviético financiou intensamente um grupo de programas secretos para estudar fenômenos paranormais e psíquicos. Dra. Kosmova tentava replicar experiências telepáticas através de meios tecnológicos, mas seus experimentos não produziam dados suficientes. Seus superiores quiseram cancelar seu projeto para que ela pudesse pesquisar coisas mais úteis como visão remota e ESP para cobrir a vigilância. Certa de que suas teorias estavam corretas, ela se desesperou para prová-las. Dra. Kosmova secretamente criou uma poderosa versão de seu receptor neural, e então usou a si mesma como alvo dos testes.



Momentos após a plataforma ter sido ligada, a mente de Mina Kosmova se expandiu para o cosmos. Ela então entrou em contato com uma vasta e poderosa inteligência alienígena, além de qualquer coisa que a mente humana possa imaginar. Seus pensamentos pareciam tocar os limites do infinito. Os técnicos de laboratório encontraram o corpo da doutora Kosmova inerte sobre a cadeira de testes, morta pelo que parecia ser uma imensa hemorragia cerebral.

Pouco depois, a Cidade Científica Russa relatou estranhos acontecimentos e fenômenos de poltergeist. Eles começaram entre os psíquicos e sensitivos de lá, mas logo outras pessoas começaram a relatar ouvir vozes e terem visões. Um sócio do Dr. Átomo o notificou e a Família Átomo foi investigar. Eles encontraram as pessoas da Cidade Científica sob domínio mental do intelecto desencarnado da

dra. Kosmova; seu potencial psiônico foi vastamente aumentado pelo receptor neural. A auto-denominada "Mente Cósmica" queria juntar toda a humanidade numa fusão telepática, controlada por sua abelha rainha, para conduzir o futuro da raça humana. Dr. Átomo foi capaz de modificar o receptor neural de Kosmova e aparentemente dispersar o campo psiônico da Mente Cósmica.

A Mente Cósmica retornou em várias ocasiões para enfrentar a Família Átomo, incluindo quando possuiu Mentac e formou uma aliança com Lady Lunar. El se provou uma das inimigas mais persistentes da Família Átomo, sem corpo físico para lutar ou aprisionar. Mais recentemente, a Mente Cósmica foi transmitida da Terra em direção a uma galáxia distante numa onda do hiperespaço. Resta saber se, e quando ela vai retornar.

KATANA ESCARLATE — NÍVEL DE PODER 12

Nome Real: Kimiyo Ranaga
Outras Identidades: Hideko Toronji, Julie Edo, "Sam" Kayedo, Mariko Tanashi, Angela Kimiyo, Yokiyo Fimune e variações
Identidade: Secreta **Ocupação:** Vigilante
Base: Móvel; possui propriedades em Tóqui, Osaka, Londres, Bombai, São Franscisco e Nova Iorque
Afiliação: Nenhuma; quando possuída pelo espírito de seu pai, ela se alia aos Katanarquistas
Altura: 1,53 m **Olhos:** Verdes
Peso: 47 kg **Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+5	+4	+2	+3	+2
14	21	18	14	16	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8/+4*	+8	+10	+7

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 8 (+13), Ofício (estrutural) 4 (+6), Diplomacia 3 (+5), Arte da Fuga 4 (+9), Obter Informação 4 (+6), Intimidar 8 (+10), Idiomas 1 (Japonês), Procurar 4 (+6), Intuir Intenção 8 (+11), Furtividade 8 (+13)

Feitos: Ambidestria, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 4, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 4, Foco em Esquiva 6, Evasão, Troca Rápida, Crítico Aprimorado (wakizashi), Desarme Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ação em Movimento, Ataque Poderoso

Poderes: Dispositivo 5 (Katana Três Chamas e wakizashi, fácil de perder)
Katana Três Chamas: **Golpe 8** (Poder Alternativo: **Fadiga 5**, Pujante, Restrito, Transformar em tatuagem)
Wakizashi: **Golpe 5** (Penetrante, Pujante, Restrito, Transformar em tatuagem)

Combate: Ataque +14 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Dano +10 (katana), +8 (wakizashi), Defesa +16 (+5 Surpreso), Iniciativa +9

Desvantagens: Transformação Involuntária (possuída pelo espírito do segundo Katana Escarlate se a katana Três Chamas derramar sangue ou falhar num teste de Resistência por 5 ou mais, teste de F. Vontade CD 15, -4 pontos). O espírito possuidor invasor substitui os seguintes atributos de Kimiyo (os outros continuam os mesmos):
Habilidades: Int 16, Sab 18, Car 19
Perícias: Blefar 8 (+12), Diplomacia 4 (+8), Disfarce 4 (+8), Obter Informação 8 (+13), Intimidar 8 (+13), Idiomas 2 (Inglês, Russo), Procurar 4 (+7), Intuir Intenção 8 (+12), Furtividade 8 (+13), Prestidigitação 8 (+13)
Poderes: Magia 9 (Feitiços: Raio 9, Campo de Força 9 [Impenetrável], Obscurecer 9 [visual], Raio Mental 4, Morfar 9 (humanóides), Sufocar 9, Teleporte 9 [275 m./qualquer lugar da Terra])
Desvantagens: Ação (todos os feitiços são ações de rodada completa, -1 pontos), Transformação Involuntária (perde o controle do corpo de Kimiyo se sua condição se tornar inconsciente, incapacitada ou morrendo, -3 pontos)

Habilidades 37 + Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 23 + Poderes 15 + Combate 40 + Salvamentos 13 - Desvantagens 4 = Total 137



O Katana Escarlate original, Asano Ranaga, viveu como um bandido pobre da Yakuza até descobrir a Katana Três Chamas de Tegamusha, que recebeu este nome pelo padrão de chamas em sua lâmina. Lorde Tegamusha criou a katana no começo da Guerra Sino-Japonesa em 1894, forjando nas chamas nutridas pelos corpos de 300 prisioneiros chineses e temperada em seu sangue. A espada ganhou fama em seu uso contra soldados e inocentes, até que o próprio Tegamusha foi morto por uma bala em 1895. Roubada pelo assassino, a katana se perdeu por décadas até que a Asano a encontrasse em 1935. Ascendendo do status de assassino comum, o Katana Escarlate chegou à guarda pessoal e assassino do Imperador. Ele fugiu do Japão ocupado em 1949 após matar Tanque Humano e Canhoneiro. Ele morreu misteriosamente neste mesmo ano no Nepal apesar de poucos saberem de sua morte até anos depois.

Toshiro Ranaga, o único filho de Asano, cresceu ouvindo lendas da espada e das aventuras de seu pai, e estudou artes marciais e esgrima por toda a sua vida. Quando seu

pai desapareceu, Toshiro passou anos aprendendo meios místicos de encontrar seu pai. Ao invés de trazer seu pai de volta dos mortos para ele, a magia do jovem feiticeiro o levou ao local de descanso de seu pai, onde encontrou seu legado. Toshiro usou a sangrenta história da katana e a imbuiu com habilidades mágicas durante incontáveis rituais com a espada. Se o que ele diz for verdade, ele pode também ter transformado a cabeça metálica do Tanque Humano numa wakizashi quase forte o bastante para cortar impervium (ou pode simplesmente ter forjado uma segunda espada com propriedades arcanas). O segundo Katana Escarlate operou no Sudeste da Ásia pelos anos 60 e 70 como ronin mercenário, sozinho e com seus seguidores, o quase místico culto dos Katanarquistas.

Kimiyo Ranaga é a quarta filha de Toshiro Ranaga e a única que sobreviveu ao banho de sangue de 1977 ordenado por Dimitri Russov. O chefe criminal russo contratou Toshiro e os Katanarquistas para eliminar vários de seus rivais rápida e silenciosamente, tarefas que falharam ao cumprir, mesmo assim a família de Ranaga e o culto pagaram o preço. De seus 58 membros totais, apenas 14 Katanarquistas sobreviveram escondidos nos anos 80 reconstruindo suas forças. Toshiro sobreviveu para enviar sua filha à América para viver com sua avó materna. Ela viveu como Kimiyo Toronji por dezenove anos, inconsciente do legado do qual viera. Em 1995, o Katana Escarlate de 58 anos de idade cometeu o suicídio ritual numa cerimôniade feitiçaria, dando mais poderes místicos à espada. O culto então escondeu as espadas e esperou. Kimiyo herdou a considerável fortuna de seu pai e posses de terras.

Em 1997, para horror de Kimiyo, sua avó, que já estava em seu leito de morte, revelou a verdade de sua família e sua fortuna. Ela descobriu a katana e a wakizashi, assim como a armadura de Katana Escarlate de seu pai, escondida atrás de um painel secreto em sua cobertura em São Francisco. Quando tocou a lâmina, ela cortou seu dedo em seu fio, e seu pai possuiu seu corpo. Ele baniu a mente de Kimiyo para dentro da espada e ela lutou com ele, mas ele usou seu corpo para reviver e reconstruir os Katanarquistas, seu culto de assassinos. Apenas após a derrota de Katana em 1998 por Eldrich, Kimiyo recuperou o controle de seu corpo.

Agora, com suas espadas misticamente escondidas como tatuagens em seus braços, Kimiyo pode se transformar instantaneamente numa versão estilizada do Katana Escarlate com mantos armadurados de samurai quando toca as tatuagens (ela pode também instantaneamente se transformar de volta à forma normal e as espadas se tornam tatuagens de novo). Ela vive sob várias identidades, forçada a se esconder devido às atividades criminais feitas pelo seu corpo. Ela raramente argumenta com as pessoas que não é o chefe do crime que ele acreditam que ela seja, mas os Katanarquistas parecem saber misticamente quando seu mestre não está no controle do corpo de sua filha e a atacam assim que a vêem. Ela passa muito de seu tempo tentando desfazer os planos de seu pai e desmantelar o culto, mas ela também faz contratos apenas para matar ou expor aqueles que a contratam. Eldrich, Antesombra e Troy Griffin (filho do Tanque Humano e líder do Ministério dos Poderes) estão entre os poucos que sabem de seu segredo.

Katana Escarlate é uma anti-heroína procurando desfazer os males que seu pai e avô lançaram no mundo. Ela é uma fanática, emocionalmente distante jovem mulher que acredita apenas naqueles que são dignos de sua confiança. Em sua identidade civil, ela é uma garota benfeitora cujos interesses parecem ser artes marciais, antigas armas e espadas, e compras.

Se seu pai a possuir, Katana Escarlate é um feiticeiro enlouquecido pelo poder e líder de um culto de assassinos que voluntariamente morrem por ele. Ele constantemente procura mais poder mágico e precisa ser notado, sempre marcando suas mortes para que não haja dúvidas de que o Katana Escarlate as fez.

CURADOR — NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Curador	
Identidade: O público geral não sabe da existência do Curador	**Ocupação:** Colecionador
Base: Galáxia Via Láctea	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,83 m (robô)	**Olhos:** Brancos (robô)
Peso: 160 kg (robô)	**Cabelo:** Preto (robô)

Há incontáveis milênios, uma misteriosa raça alienígena conhecida apenas como os Preservadores vagava pela galáxia, intervindo na evolução de espécies alienígenas e semeando diferentes formas de vida (incluindo a vida humana) em outros mundos. Os Preservadores sumiram há vários anos, mas evidências de sua existência e artefatos de suas civilizações ainda existem.

Um deles pode ser um vasto mundo circular orbitando ao redor de uma estrela a centenas de anos-luz da Terra. A gigantesca construção é um anel plano ao redor da estrela, com um raio de quase 100 milhões de quilômetros, de superfície com milhões de quilômetros mais, gerando uma área de superfície de várias vezes a da Terra. Na superfície do mundo circular estão habitats artificiais, replicando as condições de centenas de planetas diferentes e vários tipos diferentes de terreno, onde formas de vida alienígena vivem. É um vasto zoológico, ou laboratório biológico, com espécies de centenas de mundos diferentes, muitos deles extintas em outros locais da galáxia.

Por si só isso faria o sistema solar uma curiosidade, mas lago de maior interesse fica abaixo da superfície do mundo circular. Em meio à vasta estrutura super-tecnológica e sistema de suporte está uma sofisticada inteligência artificial que controla e opera o mundo circular. Ela é conhecida como o Curador.

O Curador diz ter sido criado e programado pelos Preservadores para reunir conhecimento e amostras, biológicas e materiais, de mundo ao redor da galáxia para preservação. Ele nunca explicou claramente porque os Preservadores fizeram isso, mas o Curador obviamente não tem interesse no avanço do conhecimento galático ou qualquer outra coisa senão sua obsessiva coleção. Tentativas de acessar os vastos arquivos ou espécies ao cuidado do Curador foram frustradas, e, quando necessário, enfrentaram terrível oposição. As raças distantes da galáxia há muito escolheram deixar o Curador sozinho e fizeram o que podiam para evitar chamar sua atenção. Não é muito difícil já que quanto mais desenvolvida é uma espécie, menos provável é que tenha algo que o Curador já não tenha coletado e catalogado. Não, são as espécies em desenvolvimento do universo que chamam o maior interesse de acordo com a missão do Curador, especialmente os habitantes únicos da Terra.

Apesar dos humanos não serem particularmente incomuns — encontrados em vários mundos da República Lor, por exemplo — os habitantes da Terra são interessantes por duas razões. Primeira, eles são os depósitos originais de genes dos humanos das galáxias, e, segunda, terráqueos demonstram surpreendente adaptabilidade.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
–	–	–	+20	+19	+10
–	–	0	50	48	31

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+20	–	–	+20

Perícias: Computadores 12 (+32), Ofício (química) 8 (+28), Ofício (eletrônica) 8 (+28), Ofício (mecânica) 8 (+28), Diplomacia 4 (+14), Desativar Dispositivo 8 (+28) Obter Informação 12 (+22), Conhecimento (eventos atuais) 12 (+32), Conhecimento (história) 16 (+36), Conhecimentos (ciências biológicas) 8 (+28), Conhecimento (ciências físicas) 10 (+30), Conhecimento (tecnologia) 12 (+32), Conhecimento (teologia e filosofia) 8 (+28), Notar 10 (+29), Procurar 12 (+32)

Feitos: Memória Eidética, Faz Tudo, Bem Informado

Poderes: Compreender 4 (idiomas, máquinas), **Elo Eletrônico 18** (Limitado aos seus robôs e máquinas conectadas a eles), **ESP 18** (todos os sentidos, Limitado aos seus robôs), **Imunidade 30** (Fortitude), **Proteção 20** (Impenetrável 12), **Regeneração 14** (auto-reparos, +9 teste de recuperação)

Combate: Ataque +0, Dano +0, Defesa +0 (-5 por Imobilidade), Iniciativa +20

Desvantagens: Incapacitado (imóvel, -4 pontos)

Nota: Esses atributos não abordam o valor em pontos da base de operações do Curador do tamanho de um sistema solar ou seus potencialmente incontáveis servos robóticos

Habilidades 69 + Perícias 37 (148 graduações) + Feitos 3 + Poderes 147 + Combate 0 + Salvamentos 1 - Desvantagens 4 = Total 137



Enquanto várias raças alienígenas têm mutações ocasionais, habilidades psiônicas ou poderes raciais, os terráqueos têm a mais incomum e impressionante variedade de super-humanos no universo conhecido. A Terra e a humanidade claramente já foram interesse dos Preservadores, e o Curador mantém seu interesse.

O próprio Curador nunca deixa seu lar. De fato, ele é parte e parcela da estrutura do Arquivo, e não pode ser separado dele. Porém, a inteligência artificial pode operar uma variedade de servos robóticos via elo hiper-espacial a qualquer distância, e controla e monitora vários desses servos pela galáxia. Cada um deles serve como Curador próximo em suas atividades com outras criaturas.

O Curador visitou a Terra ocasionalmente. Em sua mais recente visita, ele tentou capturar Dr. Metrópole, membro da Liga Freedom, para estudo como espécime único. A fuga de Dr. Metrópole destruiu a nave museu enviada à Terra, permitindo que várias outras espécies escapassem. Naturalmente, o Curador deseja recuperar esses espécimes desaparecidos e adquirir Dr. Metrópole (e possivelmente algumas outras coisas únicas que a Terra tenha a oferecer). Até agora, o povo da Terra não está ciente que o Curador não é um simples ser alienígena, mas a inteligência de um computador alienígena atuando por vários servos artificiais.

O próprio Curador é algo como um dispositivo de história, já que é vasto, poderoso, e geralmente além do alcance de muitos personagens (a menos que tenham capacidades interestelares). Seus servos, porém, fazem excelentes antagonistas. O mais típico uso do Curador é como um ladrão e raptor interestelar. Um servo aparece e tenta capturar uma criatura única (talvez um personagem de um jogador) e levá-lo à nave museu para eventual entrega ao Arquivo. Os heróis têm que recuperar o que o Curador pegou.

Heróis podem se ver em necessidade de algo (ou alguém, talvez) que o Curador tenha em seu Arquivo. Segredos além da galáxia estão reunidos lá, que podem incluir informações vitais para vencer uma ameaça em particular à Terra, à galáxia ou até mesmo o Universo. O truque é fazer o Curador fazer parte disso, especialmente se ele não tem haver com este problema.

Inversamente, o Curador pode estar precisando de ajuda. Talvez haja algo único além do alcance de seus servos devido a condições incomuns numa região do espaço ou medidas defensivas preparadas para mantê-lo longe. O Curador pode tentar pegar um grupo de super-humanos para ajudá-lo, usando coerção ou negociação honesta. Também há a questão de exatamente porque o Curador está fazendo esta coleção. Está simplesmente seguindo instruções ultrapassadas dos criadores mortos ou haveria um propósito maior?

O Curador é frio, calculista e lógico. Ele não compreende liberdades pessoais, direitos individuais ou o bem maior. Tudo que está interessado é em sua obsessiva coleção de dados e amostras. Nem sequer se interessa no avanço da ciência ou do conhecimento. Ele coleta simplesmente porque seu propósito é coletar, como um tipo de hobbista cósmico mais interessado em completar sua coleção do que ter brinquedos novos para brincar. Ele se interessa apenas no único e incomum, apesar de seus padrões poderem parecer muito estranhos aos humanos da Terra. Apesar de entender a razão, o Curador é excepcionalmente difícil de se racionalizar porque não se importa com nada além de sua missão. A segurança de seus servos é vastamente insignificante (já que são apenas ferramentas). Para aqueles que não conhecem o verdadeiro natureza do Curador, pode parecer que ele não se importa com a própria segurança. A única coisa com a qual o Curador se importa é em preservar sua própria existência e a do Arquivo (e, em estância menor, suas naves coletoras). Uma ameaça a uma ou mais de sua vontades fará o Curador responder com força (ou talvez uma disposição a negociar, se confrontado com uma proposição).

O Curador tem recursos de um sistema solar inteiro à sua disposição, apesar desses recursos serem raramente concentrados num lugar por vez. Mais freqüentemente, os personagens encontrarão um de seus computadores servos, que são poderosos robôs, tipicamente em forma humanóide, apesar de variarem bastante dependendo das tarefas designadas e setores da galáxia. Um Curador

servo é fisicamente poderoso e equipado com várias capacidades de defesa juntamente com equipamentos para lidar com vários repositórios de dados e sistemas recuperáveis.

No Arquivo, o Curador pode ter acesso a virtualmente qualquer item de tecnologia que o Mestre se importe em dar. Ele tem coletado coisas de toda a galáxia por milênios, e tem acumulado bastante arsenal, todos extensamente catalogados e referenciados, é claro.

ROBÔ CURADOR			NÍVEL DE PODER 10		
For 30	Des 14	Con —	Int 15	Sab 13	Car 10

Perícias: Notar 8 (+9), Procurar 8 (+10)

Feitos: Memória Eidética

Poderes: Raio 10, Imunidade 30 (Fortitude), **Proteção 12** (Impenetrável 8, Inata) **Super-Sentidos 11** (visão no escuro, senso de direção, senso de distância, visão microscópica 4, rádio, senso de tempo, ultra-audição), **Super-Força 6** (carga pesada: 50 tons.)

Combate: Ataque +10, Dano +10 (desarmado ou raio), Defesa +8, Iniciativa +2

Salvamentos: Resistência +12, Fortitude -, Reflexos +4, F. Vontade +6

Habilidades 22 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 1 + Poderes 94 + Combate 36 + Salvamentos 7= Total 164

DOUTOR OTAKU — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+3	+0	+12	+3	+0
8	16	10	34	16	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10/+0*	+3	+6	+6

* Sem armadura

Perícias: Computadores 8 (+20), Ofício (eletrônica) 10 (+22), Ofício (mecânica) 10 (+22), Desativar Dispositivo 12 (+20), Dirigir 6 (+9), Conhecimento (ciências físicas) 8 (+20), Conhecimento (cultura popular) 6 (+18), Conhecimento (tecnologia) 12 (+24), Idiomas 5 (Inglês, Francês, Latim, Espanhol, Russo), Notar 4 (+7), Pilotar 7 (+10), Intuir Intenção 4 (+7)

Feitos: Ataque Defensivo, Memória Eidética, Equipamento, Inventor, Parceiro 29 (Progressão 2, as Andróides Anjo)

Poderes: Dispositivo 24 (traje de batalha MechOtaku, difícil de perder)

Traje de Batalha MechOtaku: **Raio 10, Comunicação 7** (rádio), **Vôo 5** (400 km/h), **Crescimento 16, Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 10** (Impenetrável), **Super-Sentidos 1** (visão em baixa luz)

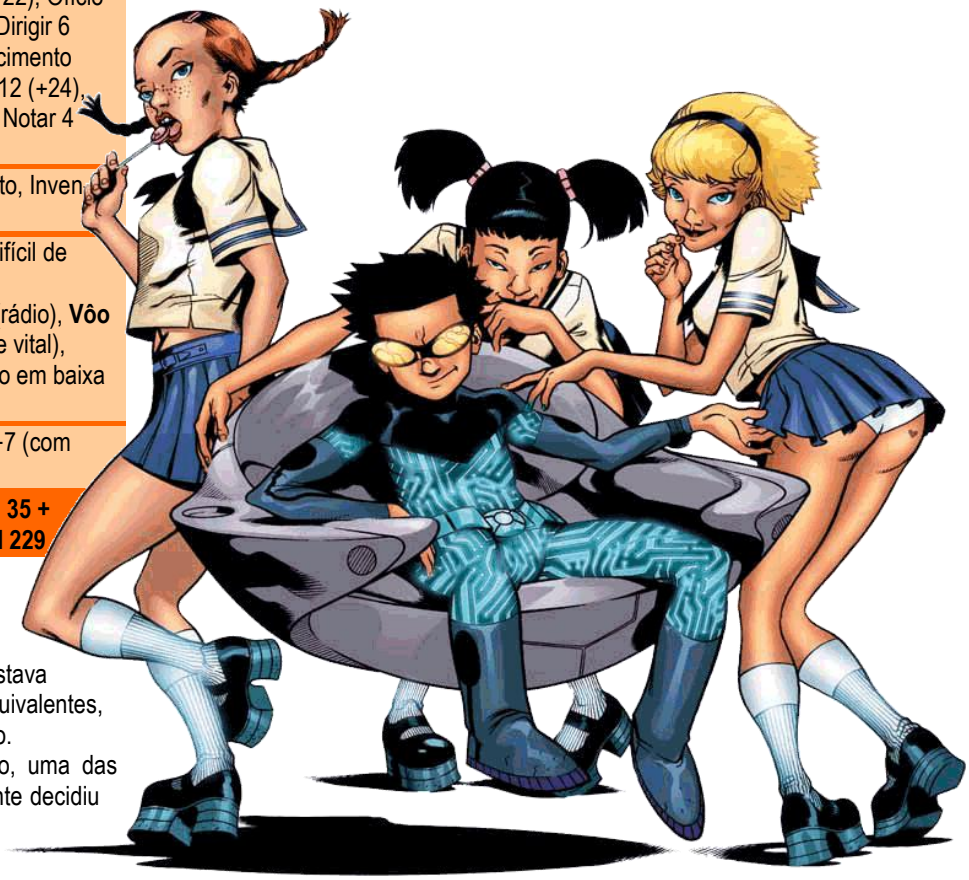
Combate: Ataque +8, Dano -1 (desarmado), +10 (raio), +7 (com Crescimento), Defesa +10, Iniciativa +3

Habilidades 34 + Perícias 23 (92 graduações) + Feitos 35 + Poderes 92 + Combate 36 + Salvamentos 9 = Total 229

Nome Real: Solo Takashi	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Inventor, criminoso
Base: Tóquio, Japão	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,53 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 52 kg	**Cabelo:** Preto

Solo Takashi era um gênio praticamente desde o momento em que nasceu. Ele falava cinco idiomas quando tinha sete anos e recebeu seu primeiro doutorado aos 12 anos. Infelizmente, Takashi estava chateado. Ele não tinha o desafio que queria por ter equivalentes, iguais intelectuais. Ele também queria se divertir um pouco.

Ele agarrou a oportunidade de estudar com Dédalo, uma das maiores mentes científicas do mundo. Mas ele rapidamente decidiu que Dédalo era um velho assustado que não queria correr riscos ou deixar alguém corrê-los. Ele não encorajava o potencial de Takashi, apenas tentava limitá-lo e controlá-lo. Ele era cheio de advertências sobre paciência, mas Takashi via a verdade: Dédalo tinha inveja dele, como todos os outros eram, invejosos de seu brilho e potencial.



Quando Dédalo descobriu que Takashi estava cometendo crimes e vendendo seu trabalho para a Fundição, ele confrontou o jovem cientista e lhe deu uma chance de assumir o que fizera. Isso encerrou seu relacionamento profissional. Takashi se escondeu, determinado a se provar como superior intelectual ao inventor e herói. Ele logo começou a carreira de Doutor Otaku.

Nos últimos anos, Doutor Otaku perturbou Dédalo, a Liga Freedom e o mundo com os frutos de seu gênio tortuoso, abrangendo de vídeo-games e animes que criam vida a monstros robóticos gigantescos destruindo as ruas de Tóquio ou Freedom City. Ele só foi preso uma vez, e mostrou que uma prisão convencional tem poucas chances de segurá-lo por muito tempo.

Doutor Otaku, como implica o nome, não é muito ligado à realidade. Ele é um gênio chateado procurando pro um novo desafio, mas ainda é um garoto brincando com seus brinquedos. Ele não tem consciência real ou empatia pelos problemas que causa; ele só se importa se vence ou não o jogo. Ele desdenha a maioria das pessoas como seus inferiores intelectuais e gosta de zombar delas por isso.

Doutor Otaku é uma das mais brilhantes mentes inventoras do mundo. Ele é capaz em quase todos os campos do conhecimento e ciência, mas sua especialidade é a robótica e a criação de vários mechas, indo desde as Andróides Anjo a monstros robôs gigantes. Ele também é um mestre de hardware e software de computadores, e até mesmo criou o sofisticado traje de batalha que usa.

Doutor Otaku normalmente opera nos bastidores, enviando mechas para fazerem seu trabalho por ele. As Andróides Anjo são suas assistentes, guarda-costas e agentes. Takashi é conhecido pelo uso de andróides duplicatas dele mesmo como distrações no caso dos heróis conseguirem rastrearem sua base escondida. Ele não hesita em usar seus mechas para criar distrações ou permitir que escape quando o "jogo" termina.

Doutor Otaku é uma fonte para mechas gigantes e andróides na campanha, sejam ameaças que ele libere numa população tranqüila ou trabalho destinado a vários clientes (normalmente arranjados pela Fundição). Doutor pode pegar seus animes, mangás, vídeo-games ou brinquedos prediletos e transformá-los para os heróis enfrentarem. Apesar de ser primariamente focado em construir seus próprios "monstros", Doutor também pode ter interesse nos habitantes da Ilha Kaiju. Doutor Otaku e Garoto Brinquedo são excelentes rivais e amigos ainda mais perigosos. Talvez eles organizem "jogos" para ver quem deles faz o crime mais inteligente ou "coletem" o maior número de super-heróis derrotados.

ANDRÓIDES ANJO (AKI, AKO & AYA)

Aki, Ako e Aya são as criações mais duradouras e conhecidas de Doutor Otaku. Elas são sofisticados andróides que se parecem com garotas adolescentes vestidas em uniformes escolares japoneses. Aki parece asiática, Ako é ruiva com sardas, e Aya é loura com grandes olhos azuis.

Além de suas diferenças cosméticas na aparência, todas as três Andróides Anjo são idênticas em tamanho e habilidades. Elas são super-humanamente fortes e rápidas, resistentes a várias formas de dano, e imunes a necessidades biológicas como ar, comida ou descanso. Todas as três têm personalidades infantis e lúdicas femininas e todas elas adoram Takashi (foram programadas para isso).

As Andróides Anjo são inteligentes e capazes de raciocino próprio, apesar de nunca fazerem nada para prejudicar seu amado Takashi ou deixá-lo bravo. Elas são incansavelmente festivas e agradáveis, mesmo enquanto estão socando seus oponentes contra o chão, e sempre deixam a cena com um sorriso, um aceno e um feliz: "Tenha um bom dia! Buh-Bye!"

Doutor Otaku mantém planos para as Andróides Anjo e copia seus arquivos de memória com uma base regular, para que possa facilmente recriar qualquer uma ou todas elas caso forem destruídas. Elas são suas agentes favoritas, e normalmente as usa para executar seus planos. Caso contrário, as Anjos agem como seus guarda-costas e atendem a todas as suas necessidades.

ANDRÓIDES ANJO					**NÍVEL DE PODER 10**
For 30	**Des 34**	**Con —**	**Int 11**	**Sab 12**	**Car 14**
Perícias: Acrobacias 4 (+16), Notar 4 (+5), Intuir Intenção 8 (+9)					
Feitos: Atraente, Armação, Trabalho em Equipe					
Poderes: Imunidade 40 (Fortitude, poderes mentais), **Proteção 8**					
Combate: Ataque +10, Dano +10 (desarmado), Defesa +12, Iniciativa +12					
Salvamentos: Resistência +8, Fortitude -, Reflexos +12, F. Vontade +6					
Habilidades 41 + Perícias 4 (16 graduações) + Feitos 3 + Poderes 38 + Combate 44 + Salvamentos 5 = Total 145					

DOUTOR PECADO — NÍVEL DE PODER 12

Nome Real: Tzin Sing	**Ocupação:** Criminoso
Identidade: Secreta, o público geral não sabe da existência de Dr. Pecado	
Base: Várias bases escondidas pelo mundo	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 56 kg	**Cabelo:** Branco

Doutor Tzin Sing nasceu há mais de um século atrás na China, numa família que decaiu de uma era do passado de privilégios Imperiais e prestígio. Mesmo quando era um garoto, ele era um brilhante estudante e atraído pela ciência. Enquanto crescia, ele descobriu que os outros não apreciavam seu intelecto ou suas descobertas, e normalmente ficavam intimidados ou invejosos. Era o caminho das coisas: As pessoas temiam os superiores e tentavam derrubá-los ao seu nível básico e comum. Tzin Sing não permitiria que fosse derrubado. Ao invés disso, ele usaria seu intelecto e sua ambição para alcançar a grandeza.

Começando em 1920, Dr. Pecado (como se tornou conhecido no Ocidente) construiu para si um império criminal na China e enfrentou vários heróis ocidentais que tentavam arruinar seus planos de expandir seu poder. A Segunda Guerra Mundial temporariamente pôs seus planos em cheque, mas Dr. Pecado apareceu novamente nos anos 50 e 60. Seu maior inimigo foi o herói conhecido como Corvo, que sempre arruinava seus planos. Corvo também ganhou o coração de sua filha, Jasmine. Eventualmente, Dr. Pecado e Corvo tiveram um confronto final a bordo da esquadra aérea de Pecado que deixou Corvo aleijado e Dr. Pecado foi considerado morto.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+3	+2	+17	+15	+5
10	17	15	44	40	20

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+7/+2*	+7	+8	+17

* Surpreso

Perícias: Blefar 8(+13), Computadores 4 (+21), Ofício (química) 8 (+25), Ofício (mecânica) 4 (+21), Desativar Dispositivo 8 (+25), Dirigir 5 (+7), Arte da Fuga 12 (+14), Obter Informação 12 (+17), Intimidar 8 (+13), Idiomas 5 (Inglês, Japonês, Latim, Russo, Sânscrito), Pilotar 5 (+7), Intuir Intenção 4 (+19), Prestidigitação 5 (+7)

Feitos: Artífice, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 6, Contatos, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 5, Duro de Matar, Foco em Esquiva 6, Equipamento 20, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Arremesso Aprimorado, Inspirar, Inventor, Faz Tudo, Liderança, Plano Genial, Capangas 20, Ataque Poderoso, Ataque Paralisante, Transe, Bem Informado

Poderes: Imunidade 3 (envelhecimento, doença, veneno)

Nota: Distribua os níveis de Equipamento e Capangas de Dr. Pecado como achar melhor. Seus Capangas tendem a ser bandidos comuns juntamente com alguns ninjas (vide *M&M*, págs. 227 e 228)

Combate: Ataque +14 (corpo-a-corpo), +8 (à distância), Agarrar +14, Dano +0 (desarmado), Defesa +14 (+4 Surpreso), Iniciativa +7

Habilidades 86 + Perícias 22 (88 graduações) + Feitos 73 + Poderes 3 + Combate 32 + Salvamentos 12 = Total 228

Tendo falsificado sua morte várias vezes antes, Pecado o fez de novo. Ele estendeu sua vida com antigas poções e secretas técnicas de meditação. Ele reconstruiu seu império de crime das sombras e planejou vingança contra seu velho inimigo, agora casado com a filha de Pecado e com uma criança deles. Dr. Pecado tentou raptar sua neta, mas Corvo e Jasmine foram resgatá-la. Quando Jasmine sofreu um golpe mortal pretendido para seu marido, Dr. Pecado foi forçado a fugir. Ele se dedicou novamente aos planos de conquista e jurou que sua neta, a atual Corvo, se juntaria a ele ou sofreria o destino de sua mãe como traidora de seu próprio sangue. Quanto ao seu pai, palavras não podem descrever o ódio que Dr. Pecado sente pelo homem que ele considera responsável pela morte de sua amada Jasmine.

Dr. Pecado é uma combinação de calma inescrupulosa e distanciamento com suprema arrogância. Ele sabe que é uma das maiores mentes que já viveram e acredita ser seu destino governar sobre seus inferiores, independente de seus desejos simplórios. Ele vive pelo desafio de enfrentar novamente um adversário digno, já que a vitória sem sofrimento é insignificante. Ele se considera um homem de honra. Ele quebrará seus juramentos, apesar de disposto a usar astúcia e enganação para alcançar seus fins. Qualquer desafio à sua autoridade ou superioridade inata devem ser enfrentados e superados.

Dr. Pecado tem uma brilhante mente científica e analítica, tornando-o um dos maiores cientistas e inventores que já viveu. Ele adaptou tecnologias alienígenas (retiradas de sítios dos Preservadores, Povo Serpente e Atlântida) para seu próprio uso enquanto desenvolveu várias inovações tecnológicas para elas. Ele combina seu conhecimento de antigo herbalismo chinês, alquimia e artes marciais. Dr. Pecado prefere operar como uma mente criminosa nos bastidores, usando vários peões para pôr seu plano em ação. Ele mantém bases secretas pelo mundo e legiões de seguidores esperando seu comando.

REGRESSIVO

NÍVEL DE PODER 12

Nome Real: David Andersen	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminoso
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,56 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 75 kg	**Cabelo:** Marrom areia

David Andersen se formou como ladrão esporádico a assaltante profissional. Ele teve alguns atritos com a lei, mas nada sério. David estava convencido que podia lucrar muito, mas por quanto tempo? Ele queria fazer um grande número, algo que o sustentasse pelo resto da vida. Foi quando a Fundição o contratou para roubar uma nova invenção da casa em Bayview do Dr. Julius Wells. Andersen entrou na casa e a arrombou para roubar o dispositivo, um protótipo baseado na pesquisa temporal do Dr. Wells, juntamente com algumas notas e arquivos. Ele se descuidou, e o doutor o surpreendeu. Andersen entrou em pânico, deixando Dr. Wells deitado inconsciente no chão, e fugiu.

Procurando escapar da polícia, Andersen procurou nas anotações de Wells e tentou usar o dispositivo temporal. O que ele não sabia era que o dispositivo "imprimiu" em seu padrão biomolecular, já que necessitava de ajustes para cada usuário. Tudo que David Andersen sabia era que havia causado um sério problema no tempo. De sua perspectiva, era como se o resto do mundo tivesse congelado,

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+3	+1	+0	+1	+0
12	16	13	11	12	11

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+1*	+5	+9	+5

* Surpreso

Perícias: Blefar 6 (+6), Desativar Dispositivo 12 (+12), Conhecimento (manha) 4 (+4), Conhecimento (tecnologia) 4 (+4), Intuir Intenção 8 (+9), Prestidigitação 10 (+13), Furtividade 8 (+11)

Feitos: Rolamento Defensivo 5, Foco em Esquiva 4, Alvo Elusivo, Ataque Furtivo

Poderes: Dispositivo 26 (cinto temporal, difícil de perder)
Cinto Temporal: **Defletir 10** (todos os ataques à distância), **Ataque Aumentado 5, Defesa Aumentada 8, Feitos Aumentados 5** (Evasão 2, Atropelar Aprimorado, Dominar Iniciativa), **Invisibilidade 2** (todos os sentidos visuais), **Super-Sentidos 1** (senso de tempo), **Controle do Tempo 10**

Combate: Ataque +12, Agarrar +13, Dano +1 (desarmado), Defesa +18 (+7 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +43

Habilidades 15+ Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 11 + Poderes 104 + Combate 26 + Salvamentos 14 = Total 183



permitindo-o se mover sem ser visto, entre os momentos. Este era um poder e liberdade como nunca havia visto.

Infelizmente para Andersen, seu uso do dispositivo o deixou inútil para todos, incluindo a Fundição. Quando seus contratantes tentaram matá-lo, Andersen pegou o dispositivo e fugiu. Ele começou uma série de roubos inexplicáveis, entrando e saindo de lugares rápido demais para ser visto ou detido por alguém. Mesmo heróis como Corvo e Dr. Metrópole eram meros objetos imóveis, congelados no tempo.

Regressivo encontrou seu oponente quando Johnny Foguete entrou em seu campo de "regressão". A própria super-velocidade de Johnny o permitia interagir na manipulação temporal de Regressivo, efetivamente cancelando uma a outra. Enquanto outras pessoas estavam intensamente lentas, Johnny se movia à mesma velocidade que Regressivo. O velocista da Liga Freedom capturou Andersen e, dessa vez, a carga acabou.

Regressivo escapou posteriormente da prisão usando um resíduo do poder de seu dispositivo temporal roubado (que foi confiscado pelas autoridades). Ele recuperou seu uniforme e partiu para se vingar de Johnny Foguete. Johnny conseguiu dispensá-lo de novo. Regressivo provou do que é capaz de fazer quando se esforça em cumprir seus objetivos: riqueza o bastante para viver numa vida urbana e se vingar das pessoas que ajudaram a prendê-lo.

As táticas de Regressivo são simples: entrar, pegar os objetos e sair, tudo sem ser visto ou pego. Geralmente, a super-velocidade e a invisibilidade conferidas a ele pelo cinto do tempo o permitem fazê-lo facilmente. Nesses casos, Regressivo raramente resiste à oportunidade de fazer piadas práticas ou deixar mensagens provocativas às autoridades. Ele é conhecido por falar diretamente a câmeras de vigilância, por exemplo, sabendo que alguém pode rebobinar e passar em câmera lenta o bastante para vê-lo e ouvi-lo como qualquer outra coisa que não um borrão e um bip.

Quando lida com heróis, o principal objetivo de Regressivo é escapar. Ele não é muito versado em habilidades ofensivas. Ao invés disso, ele confia em não ser visto e em suas habilidades de evadir ataque direcionados a ele, já que tudo se move em câmera lenta para ele. Ele geralmente foge do local após ter alcançado seu objetivo, apesar de poder ficar para zombar ou brincar com os heróis, contanto que esteja confiante de que não podem tocá-lo. Ele não raramente deixa situações perigosas para trás dele para dificultar qualquer perseguição, como causar acidentes de tráfego ou deixar manchas de óleo pela estrada.

O controle de Regressivo sobre o cinto é bastante intuitivo. Ele é conhecido por ocasionalmente inventar um novo meio criativo e romântico de usá-lo (essencialmente use como imposição do Mestre). O Mestre pode usar isso para impedir que os jogadores fiquem muito confiantes sobre as capacidades exatas de Regressivo.

MESTRE DO MEDO — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Melvin "Vin" Blume	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminoso
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Amarelos ou vermelhos (naturalmente castanhos)
Peso: 75 kg	**Cabelo:** Preto (naturalmente castanho)

Melvin Blume era caçoado por um nome esquisito, uma mente inteligente e um magro e desajeitado físico que o faziam um constante alvo de valentias e crueldades. Ele rapidamente perdeu o interesse na escola apesar de sua considerável inteligência e se tornou mais envolvido com a sub-cultura gótica, uma reflexão do que ele considerava uma vida sem sentido. Ele se tornou um fã da música sombria e niilista, literatura e arte, assim como filmes de horror e ficção. Em seu coração, Vin (como preferia ser chamado) sonhava em se tornar um desses monstros dessas histórias, um forte horror capaz de contra-atacar as pessoas que o atormentaram por toda a sua vida.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+1	+3	+2	+4
10	13	13	16	15	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+1*	+4	+6	+8

* Surpreso

Perícias: Blefar 8 (+12), Ofícios (eletrônica) 8 (+11), Disfarce 8 (+12), Arte da Fuga 8 (+9), Intimidar 8 (+12), Conhecimento (ciências comportamentais) 8 (+11), Conhecimento (ciências físicas) 6 (+9), Performance (teclados) 4 (+8), Notar 4 (+6), Intuir Intenção 10 (+12), Prestidigitação 4 (+5), Furtividade 4 (+5)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 3, Rolamento Defensivo 5, Distrair (Intimidar), Foco em Esquiva 5, Iniciativa Aprimorada, Assustar, Provocar

Poderes: Dispositivo 5 (armas de medo, difíceis de perder)
Armas de Medo: **Controle Emocional 10** (subsônico, Área Estouro, Limitado a medo, Poderes Alternativos: **Fadiga 5** [Salvamento Alternativo: F. Vontade, Alcance Percepção], **Ilusão 6** [todos os sentidos, Ação Livre para Manter, Limitado a imagens de medo, Fantasmas, Seletivo], **Nausear 5** [Salvamento Alternativo: F. Vontade, Alcance Percepção], **Paralisar 5** [Alcance Percepção], **Imobilizar 5** [Salvamento Alternativo: F. Vontade, Alcance Percepção])

Combate: Ataque +8, Agarrar +8, Dano +0 (desarmado), Defesa +12(+5 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +5

Habilidades 25+ Perícias 20 (80 graduações) + Feitos 15+ Poderes 20 + Combate 36 + Salvamentos 14 = Total 130



Ele decidiu freqüentar a Escola Freedom de Artes como músico e sua perícia na música eletrônica foi o bastante para receber admissão. Blume normalmente discutia com seus professores por sua obsessiva mania pelo seu gosto particular de performances perturbadoras. Ele não tinha interesse nos clássicos ou estilos de outros artistas. Ele acusava os outros de não entenderem seu gênio. Ele queria provocar sensações com seu trabalho, mas não agradáveis. Ele quis instilar o medo, nojo e terror. Ele deliberadamente queria chocar os valores e máxima ofensa.

Vin foi além das letras e melodias em busca de sua música estranha. Ele esbarrou em freqüências subliminares que estimulariam os centros do medo no cérebro, induzindo ao terror irracional e até mesmo alucinações. Quando percebeu o que era capaz de fazer, Melvin Blume criou um uniforme para ele baseado em seu personagem de palco, adotou o codinome de Mestre do Medo e deu a Freedom City uma verdadeira demonstração de terror.

Mestre do Medo rapidamente se colocou frente a Corvo, que pôs um fim em seus planos de vingança e mandou Blume para a Instalação Correcional de South River para dez anos de prisão. A prisão apenas endureceu Blume e deixou sua personalidade Mestre do Medo mais proeminente. Quando conseguiu escapar da prisão ele tentou se vingar de Corvo e continuar seu reinado de terror. Mestre do Medo se tornou imensamente obcecado em fazer as outras pessoas, especialmente heróis, terem medo dele, e expandiu e refinou seu arsenal de tecnologia fóbica ao longo dos anos.

Mestre do Medo geralmente trabalha sozinho, apesar de ter aliado com alguns dos outros inimigos de Corvo ocasionalmente. Ele também encontrou alguns outros heróis de Freedom City, particularmente Antesombra. Em uma ocasião, ele conseguiu fazer todos de Freedom City terem medo de super-humanos, ao ponto de quase reinstalarem o Ato Moore e os super-humanos terem sido considerados ilegais, mas a Liga Freedom expôs a manipulação e destruiu o dispositivo de transmissão do Mestre do Medo.

Melvin Blume encontrou o Mestre do Medo original, Dr. Arthur Levitt, um psicólogo criminal e inimigo do Corvo original, que usava dispositivos bioquímicos para induzir o medo. Ele roubou algumas tecnologias de Levitt e tentou induzi-lo a loucura, convencendo Levitt que ele era o novo Mestre do Medo em segredo, mas Corvo frustrou seus planos. Mestre do Medo e o Maestro se conhecem apesar de seus gostos incompatíveis na música e suas descobertas similares na acústica. O Maestro acusou Mestre do Medo de roubar suas invenções, apesar de realmente terem sido descobertas que Blume fez sozinho.

FREEBOOTER — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Jared McGuinnis	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Hacker
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Marrons
Peso: 81 kg	**Cabelo:** Marrom

Nascido em 1980 com um defeito de nascença que deixou sua espinha torta e atrofiada, Jared MacGinnis foi paraplégico por toda a sua vida. Apesar da falta de habilidades físicas, o desenvolvimento mental de Jared extrapolava padrões. Após quatro anos, porém, Jared notava que era tratado diferente e que seus pais pareciam intimidados por sua inteligência. Ele continuou a ler e aprender, mas se continha para não se destacar tanto em testes e exames. Com seis anos de idade, ele começou a ter aulas de computação em casa e rapidamente dominou as perícias (e até mesmos até mesmo melhorou o projeto do computador).

Chuck McGinnis sucumbiu ao câncer em 1994 e sua esposa Mary morreu num acidente de carro em 1998, deixando Jared sozinho. Até então, Jared tinha um QI que excedia a faculdade no HIT, e ele progredia em engenharia, projetos de computador e desenvolvimento de softwares, entre outros. Ele se tornou um eremita depois de sua mãe morrer, permitindo que pessoas entrasse em seu apartamento em Hanover apenas para entregas.

Ao mesmo tempo, ele cultivava uma nova vida para ele na Internet. Jared passou muito de seu tempo online como um membro da Legião, invadindo sistemas de computadores pelo mundo e aprendendo sobre abusos de poder que mantinham as pessoas sob o controle dos ricos. Como o Freebooter, Jared se tornou um hacker notório. Ele sempre deixa para trás uma Carta de Entrada visual dizendo: “Você foi abordado e assaltado devido ao meu desdém por suas políticas, economia e sua absoluta falta de fibra moral!”

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+4	+4	–	+8	+2	+3
19	18	–	26	15	17

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8	–	+8	+4

Perícias: Acrobacias 8 (+12), Blefar 13 (+16), Escalar 6 (+10), Computadores 16 (+24), Concentração 8 (+10), Ofício (eletrônica) 10 (+18), Ofício (mecânica) 8 (+16), Diplomacia 8 (+11), Desativar Dispositivo 12 (+20), Disfarce +33 (usando Morfar), Intimidar 8 (+11), Conhecimento (tecnologia) 10 (+18), Idiomas 3 (Árabe, Alemão, Japonês), Notar 12 (+14), Procurar 6 (+14), Intuir Intenção 8 (+10), Furtividade 8 (+12)

Feitos: Conectado, Contatos, Memória Eidética, Desarme Aprimorado, Ação em Movimento, Zombar, Bem Informado

Poderes: Dispositivo 2 (sabre, fácil de perder), **Absorção de Energia** (cura), **Imunidade 30** (Fortitude), **Salto 4, Morfar 6** (Chuck McGinnis), **Proteção 8, Super-Sentidos 8** (visão cega, visão de raios-X)
Sabre: **Golpe 9** (Poderes Alternativos: **Defletir 9** [projéteis])

Combate: Ataque +12, Agarrar +16, Dano +4 (desarmado), +9 (sabre), Defesa +13, Recuo -4, Iniciativa +4

Desvantagens: Identidade Normal (Jarred MacGinnis, -4 pontos)

Habilidades 35+ Perícias 36 (144 graduações) + Feitos 7 + Poderes 78 + Combate 50 + Salvamentos 8 – Desvantagens 4 = Total 210

Jared queria transformar a Legião num grupo anarquista para derrubar estabelecimentos corruptos e dividir a riqueza com todos. Quando não reconheceram Freebooter como seu líder, ele votou mostrar a eles o que podia fazer sozinho. Jarred passou muito do ano 2000 construindo o andróide Tecno-Pirata. Agora, pela primeira vez em sua vida, ele não precisava que outros atuassem por ele — ele podia agir pelo andróide.

Jarred baseou o cérebro do andróide no seu. O andróide Freebooter se parece com uma versão idealizada de Jared vestido como um pirata de filmes, apesar de poder mudar sua aparência para se parecer com Chuck McGinnis em sua juventude (e assim evitar prisão por camuflagem).

Freebooter existe agora online como a personalidade hacker de Jared mas também caminha nas ruas de Freedom City e de qualquer outro lugar como o Tecno-Pirata quando precisa. Mais freqüentemente, "Tech" permanece no apartamento de Jared e age como seu cozinheiro, mordomo e único amigo. Se precisa de acesso a computadores normalmente inalcançáveis via rede, o andróide vai ao local e Jared assume a posse de sua forma para espalhar a notícia que nenhum hacker pode superar o Freebooter.

Jared tem raiva do mundo. Ele reage, ao invés de agir, a injustiças sociais. Ele arruinará uma companhia por despedir operários mas dar aumentos aos seus executivos. Ele descobrirá segredos pessoais de oficiais do governo e os liberará na rede se um senador votar por uma intriga ao invés seus constituintes. Ele odeia a idéia de restrição de informações e luta para "manter a informação livre" independente das conseqüências. Ele se vê como um romântico e incompreendido herói, mesmo que seja pouco mais do que uma raivosa e imatura mente quebrando o "sistema".

JARED MCGINNIS					NÍVEL DE PODER 8
For 9	Des 8	Con 14	Int 26	Sab 15	Car 17

Perícias: Blefar 13 (+16), Computadores 16 (+24), Concentração 8 (+10), Ofício (eletrônica) 10 (+18), Ofício (mecânica) 8 (+16), Diplomacia 8 (+11), Desativar Dispositivo 12 (+20), Intimidar 8 (+11), Conhecimento (tecnologia) 12 (+20), Idiomas 3 (Árabe, Alemão, Japonês), Notar 2 (+4), Intuir Intenção 8 (+10)

Feitos: Conectado, Contatos, Memória Eidética, Equipamento (cadeira de rodas), Zombar, Bem Informado

Combate: Ataque +0, Agarrar -1, Dano -1 (desarmado), Defesa +0, Recuo -1, Iniciativa -1

Salvamentos: Resistência +2, Fortitude +4, Reflexos -1, F. Vontade +6

Desvantagens: Incapacidade (paraplégico, -4 pontos)

Habilidades 29 + Perícias 27 (108 graduações) + Feitos 6 + Poderes 0 + Combate 0 + Salvamentos 6 = Total 64



GAMMA, O ESMAGA ÁTOMO — NÍVEL DE PODER 12

Nome Real: Adam Ward	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Criminoso
Base: Móvel	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,84 m	**Olhos:** Azuis brilhantes
Peso: 113 kg	**Cabelo:** Nenhum

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+14	+2	+5	+1	+0	+0
38/18	12	20	13	11	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+15	+11	+5	+8

Perícias: Conhecimento (ciências físicas) 2 (+3), Conhecimento (tecnologia) 2 (+3), Notar 4 (+4), Intuir Intenção 4 (+4)

Feitos: Tolerância, Prender Aprimorado, Ataque Poderoso

Poderes: Drenar Constituição 1 (doença radioativa, Aura, Doença, Permanente), **Força Aumentada 20, Controle da Radiação 12** (Poderes Alternativos: **Golpe 1** [radiação, Aura], **Vôo 8** (4.000 km/h), **Imunidade 14** (suporte vital, ataques de radiação), **Proteção 10** (Impenetrável), **Super-Força 5** (carga pesada: 76 tons.)

Combate: Ataque +10, Agarrar +29, Dano +14 (desarmado), +14 (raio), Defesa +9, Recuo -12, Iniciativa +1

Habilidades 24+ Perícias 3 (12 graduações) + Feitos 3 + Poderes 109 + Combate 38 + Salvamentos 18 = Total 195



Dr. Frank Ward foi um brilhante físico nuclear e cientista pesquisador que correu vários riscos em busca de conhecimento. Esses riscos voltaram a assombrá-lo quando seu filho Adam nasceu um mutante com severo retardamento mental e uma intensa aura de radiação que resultou na morte de sua mãe. Dr. Ward manteve seu filho em isolamento, protegendo todos das emanações descontroladas de radiação de seu filho, e passou os próximos 16 anos procurando uma cura para sua condição. Sua busca se tornou mais urgente quando Dr. Ward descobriu que estava morrendo de câncer, muito provavelmente devido à exposição às emissões radioativas de Ama ao longo dos anos, apesar de suas melhores precauções.

Ward desenvolveu um tratamento experimental que acreditava que cessaria o excesso de radioatividade de Adam e também o daria uma capacidade mental normal, uma vez que interferência energética parasse de sobrecarregar suas sinapses. Infelizmente, o plano do Dr. Ward requereria o roubo uma grande quantidade de material radioativo, o que chamou a atenção da Família Átomo. Rastreando os roubos, eles descobriram o laboratório secreto do Dr. Ward e lutaram contra os mercenários que ele contratou.

Danos ao laboratório forçaram Dr. Ward fazer as conexões finais para seu dispositivo manualmente. Seu último ato foi colocar o dispositivo sobre a cabeça desprotegida de seu filho — apenas a segunda vez em que foi capaz de tocar seu filho diretamente. Ward caiu próximo ao seu filho. Adam finalmente ganhou algum controle sobre seu poder e seu intelecto despertou, mas a custo da vida de seu pai.

A Família Átomo passou pelos mercenários e encontrou um grande homem azul ajoelhado diante do cadáver do doutor e soluçando sobre ele. Ele levantou e veio na direção deles, seus braços radioativos abertos. Assumindo que este "monstro" tivesse matado o doutor, os Atom o atacaram antes que pusesse suas grandes mãos neles. Finalmente consciente pela primeira vez em sua vida e com dores pelo contato, o primeiro contato real de Adam com estranhos foi um ataque violento. Chocado e confuso, ele respondeu igualmente até que Dr. Átomo percebesse a verdade da situação. Os heróis o acalmaram e enviaram o infantil Adam para os Laboratórios ASTRO.

No ASTRO, o intelecto de Adam aumentou como resultado do tratamento final de seu pai e pelos estímulos mentais que recebeu dos doutores e enfermeiras que o atendiam pontualmente. Adam aprendeu a articular Inglês em poucos dias, aprendeu a ler e escrever em semanas, e absorvia conhecimento tão rapidamente que aprendeu o equivalente à educação de segundo grau dentro de quatro meses — apesar de depois desse período, sua acuidade mental se fixou e ele agora aprendia e compreendia coisas apenas um pouco mais rápido que qualquer outro adolescente. Infelizmente, mesmo que pudesse ver e ouvir as pessoas falarem com ele, ele ainda estava preso em isolamento e incapaz de tocar ou ser tocado. Ouvindo a conversa dos médicos, ele descobriu detalhes sobre a morte e pai e o stress de seu constante aprisionamento e agora tendo alguma compreensão do que perdeu levaram Adam Ward ao limite.

Adam explodiu ASTRO e jurou vingança contra a Família Átomo por causar a morte de seu pai interferindo em seus experimentos. Ele também votou ódio incessante a todos os cientistas, já que nunca o viram como algo mais do que uma cobaia de testes. Adam Ward assumiu o nome de "Gamma, o Esmaga Átomo" e fez várias tentativas de destruir a Família Átomo. Todas terminaram em falhas e apenas amarguraram ainda mais o mutante atômico, agora um verdadeiro renegado da sociedade humana. Sua amargura cresceu para abordar quase toda a humanidade, que ele culpa por seu estado excluído.

Adam é amargo e solitário jovem. Os tratamentos finais de seu pai despertaram um intelecto aguçado, mas Adam não tinha estabilidade emocional nem experiências de vida para lidar com todos os conflitos e complexidades da vida moderna. De várias maneiras, Gamma é uma criança vingativa ferindo todas as pessoas que considera responsáveis pela sua dor. Negado do contato humano por toda a sua vida, ele é intensamente solitário, mas nega que precise de alguém ou de algo. Ele diz que a humanidade o rejeitou primeiro, e que mostrará a eles o quão certo estavam em temê-lo.

HOMEM VERDE

NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+1	+4	+3	+2	+0
16	12	18	16	15	11

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+10	+10	+4	+8

Perícias: Intimidar 6 (+6), Conhecimento (ciências biológicas) 12 (+15), Notar 4 (+6), Profissão (cientista) 8 (+10), Intuir Intenção 6 (+8)

Feitos: Capangas 10 (até 500 árvores animadas, vide pág. 233, *M&M*)

Poderes: ESP 8 (todos os sentidos, Meio: plantas), **Imunidade 4** (doença, sono, fome, asfixia), **Controle de Plantas 12** (Poderes Alternativos: **Nausear 8** [nuvem de pólen, Área Estouro], **Invocar Árvores Animadas 2** [*M&M*, pág. 233, Horda, Alcance Percepção, Progressão 8 (até 1.000)]), **Proteção 6, Regeneração 15** (machucado 1/rodada, ferido 1/rodada, incapacitado 1/minuto, Crescimento de Membros), **Super-Movimento 3** (permear, Limitado a Vegetação)

Combate: Ataque +10, Dano +3 (desarmado), Defesa +10, Iniciativa +1

Desvantagens: Vulnerável (desfolhantes, +50% dano, -2 pontos)

Habilidades 28+ Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 10 + Poderes 78 + Combate 40 + Salvamentos 15 – Desvantagens 2 = Total 178

Nome Real: Nathan Grovemont

Identidade: Pública	**Ocupação:** Botânico, criminoso
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,84 m	**Olhos:** Âmbar
Peso: 108 kg	**Cabelo:** Nenhum (folhas)

O ser hoje conhecido como "Homem Verde" começou a vida como Dr. Nathan Grovemont, um botânico e cientista pesquisador que estudava a evolução e desenvolvimento da vida vegetal. Nathan se convenceu de que os efeitos colaterais prejudiciais da humanidade no ambiente era algo que a evolução não poderia suportar, e que seria apenas questão de tempo para a humanidade deixar a Terra inabitável.

Ele fez experimentos com novos tipos de vida vegetal que poderiam sobreviver a desastres ecológicos que previu. Já que as plantas não se adaptavam a mudanças ambientais suficientemente rápido, ele precisava torná-las mais cientes e capazes de mudar seus ambientes para se adequarem a eles. Com o tempo, ele desenvolveu seu "estimulador morfológico", um dispositivo que usava a energia do campo mórfico das plantas para gerar animação e movimento sem real inteligência. Quando seus fundos foram cortados e seu projeto encerrado, seus protestos não foram ouvidos, então ele pegou seu estimulador protótipo e o usou por conta própria.

Nas semanas seguintes, árvores de Liberty Park assaltaram um banco local em Freedom City, ignorando disparos e virando um carro da polícia que tentava detê-las. Vários outros crimes ocorriam enquanto o misterioso "Homem Verde" usava seus servos vegetais para roubar para ele. Eventualmente, Dr. Grovemont foi capturado e sentenciado no Asilo Providência. Ele escapou com a ajuda de um dispositivo alterador e algumas trepadeiras que cresciam nas paredes. Dessa vez, ele perseguiu seus experimentos à "conclusão lógica" deles. Ele usou se equipamento e uma série de tratamentos químicos para alterar seu próprio campo mórfico, transformando-o de um ser humano numa planta animada. Dr. Grovemont deixou sua antiga vida para trás e começou sua carreira como eco-terrorista e auto-proclamado salvador da Terra. Ele pensa que é a hora dele ensinar as árvores a contra-atacar seus assassinos.



Dr. Grovemont era uma personalidade desequilibrada mesmo antes de se transformar numa planta. É difícil dizer se o Homem Verde é ou não insano ou tem uma perspectiva completamente alheia à experiência humana. Em todo caso, ele tem pouco ou nenhum respeito pela vida humana, considerando-a uma "pestilência" na face da Terra. Ainda assim, o Homem Verde não quer destruir o mundo, nem mesmo a humanidade, contanto que aprendam seu lugar certo no esquema das coisas. Ele quer "libertar" o reino vegetal para melhor se defender. Ele se considera superior à humanidade, tanto intelectual quanto fisicamente, e menciona isso em quase toda oportunidade. Apesar de às vezes usar agentes humanos para seu trabalho sujo — ecos-terroristas fanáticos e criminosos sem escrúpulos — o Homem Verde não tem laços reais com a humanidade, apenas com seus familiares do reino vegetal.

O Homem Verde é uma planta humanóide móvel, viva e inteligente com a habilidade de controlar outras plantas e conceder tremendo crescimento e mobilidade a elas. Seu corpo é feito de uma substância similar à madeira densa, dando-lhe força super-humana e resistência a ferimentos. Seu corpo de planta se cura rapidamente de qualquer ferimento e pode animar e comandar plantas à sua vontade. Ele normalmente opera em áreas onde plantas podem ser encontradas em abundância: florestas, pântanos e até mesmo grandes parques. Seus alvos comuns são árvores, mas todos os tipos de plantas têm seus usos. O Homem Verde normalmente carrega um saco de sementes com ele. Seu poder pode fazê-las brotar mesmo nas ruas ou calçadas da cidade e crescerem inacreditavelmente rápido, e ele já usou vinhas mutantes para rachar concreto sólido no passado.

HADES

NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Hades	**Ocupação:** Deus do Submundo
Identidade: Pública, mas muitas pessoas não acreditam que Hades seja realmente um deus.	
Base: Tártaro	**Afiliação:** Deuses Olimpianos
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 158 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+12	+2	+13	+2	+15	+15
34	14	36	15	40	40

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+19	+16	+5	+20

Perícias: Concentração 8 (+28), Diplomacia 4 (+24), Obter Informação 4 (+24), Intimidar 4 (+24), Conhecimento (arcano) 16 (+18), Conhecimento (história) 12 (+14), Intuir Intenção 4 (+24)

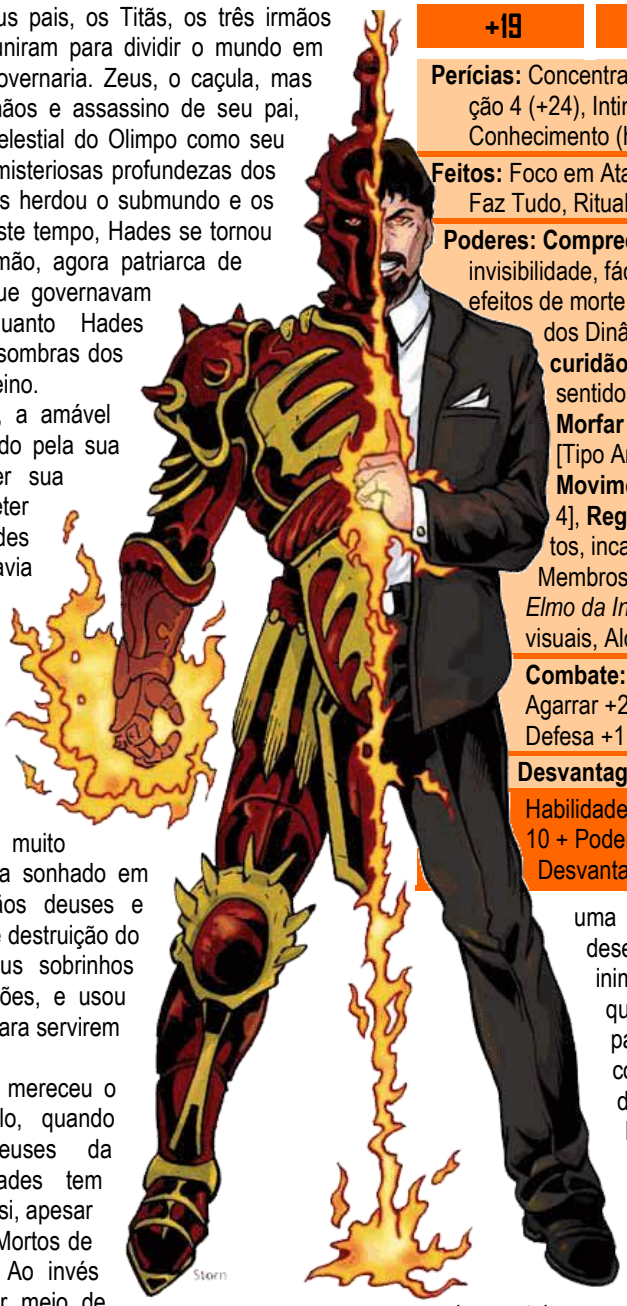
Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 4, Presença Aterradora 4, Faz Tudo, Ritualista

Poderes: **Compreender 2** (idiomas), **Dispositivo 2** (elmo da invisibilidade, fácil de perder), **Imunidade 15** (envelhecimento, efeitos de morte, suporte vital), **Magia 18** (Dinâmica, feitiços (todos Dinâmicos): **Animar Objetos 12, Controle da Escuridão 18, Drenar Constituição 18, ESP 8** (todos os sentidos, Dimensional), **Controle do Fogo Infernal 18, Morfar 12** (qualquer forma), **Invocar Morto-Vivos 7** [Tipo Amplo, Horda, Progressão 8 (até 500)], **Super-Movimento 1** (dimensional, Afeta Outros, Progressão 4], **Regeneração 15** (+9 Recuperação, ferido/5 minutos, incapacitado 1/hora, morte 1/dia, Crescimento de Membros), **Super-Força 5** (carga pesada: 45 tons.)
Elmo da Invisibilidade: **Invisibilidade 2** (todos os sentidos visuais, Alcance Próximo)

Combate: Ataque +16 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Agarrar +28, Dano +12 (desarmado), +18 (fogo infernal), Defesa +11, Recuo -12, Iniciativa +2

Desvantagens: Incapacidade (preso ao Tártaro, -4 pontos)

Habilidades 119+ Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 10 + Poderes 116 + Combate 46 + Salvamentos 6 – Desvantagens 4 = Total 306



Após os deuses destronarem seus pais, os Titãs, os três irmãos Zeus, Posseidon e Hades se reuniram para dividir o mundo em lotes, sobre os quais cada um governaria. Zeus, o caçula, mas também o libertador de seus irmãos e assassino de seu pai, Cronos, tomou o céu e o reino celestial do Olimpo como seu domínio. Posseidon escolheu as misteriosas profundezas dos mares, enquanto o sombrio Hades herdou o submundo e os lugares abaixo da Terra. Desde este tempo, Hades se tornou intensamente invejoso de seu irmão, agora patriarca de uma nova geração de deuses que governavam sobre o Monte Olimpo, enquanto Hades governava quase nada além das sombras dos mortos em seu escuro e solitário reino.

Hades veio a ver Perséfone, a amável filha da deusa Deméter. Capturado pela sua beleza, ele a abduziu para ser sua rainha. Apesar de Zeus e Deméter insistirem pelo seu retorno, Hades contrapôs que Perséfone havia comido a comida dos mortos na forma de algumas sementes de romã. Então Zeus foi forçado a ordenar que Perséfone permanecesse no submundo com ele por metade do ano. A amável rainha do domínio dos mortos foi a única força calmante sobre Hades durante anos. Por muito tempo, o Rei do Submundo tinha sonhado em usurpar o poder de seus irmãos deuses e estender seu domínio pela morte e destruição do mundo mortal. Ele enganou seus sobrinhos Ares e Hermes em várias ocasiões, e usou vários peões mortais e monstros para servirem aos seus propósitos.

Um mortal em particular que mereceu o desprazer de Hades foi Dédalo, quando desdenhou o dom dos deuses da imortalidade. Desde então, Hades tem reclamado a alma de Dédalo para si, apesar de Zeus ter proibido o Deus dos Mortos de destroçar Dédalo pessoalmente. Ao invés disso, Hades tem trabalhado por meio de agentes e intermediários ao longo dos séculos para matar Dédalo e encerrar sua existência mortal. O conhecimento que Hades o esperava no Tártaro pode ter muito bem impedido Dédalo de procurar a morte nos vários momentos em que ele pensou que sua vida havia perdido o significado.

Nos últimos anos, Hades tem usado o Espírito Assassino conhecido na Terra como Jack das Facas como um de seus agentes primários; uma entidade privada de tudo exceto a vontade e desejo de matar. Hades concedeu a imortalidade ao inimigo de Dédalo, o Minotauro, com a condição de que o homem-touro sacrificasse almas a cada ano para Hades. O Senhor do Tártaro também lidou com Medéia e o homem de bronze Talos, apesar deste último preferir lidar o mínimo possível com Hades (e os outros deuses) o quanto possível.

Quando Dédalo adotou sua identidade pública como super-herói em Freedom City, Hades tomou isso como afronta pessoal. Ele formou um exército de mortos e invadiu a cidade com a incauta ajuda de um mago amador mortal procurando poder. Ao invés disso, ele recebeu um lugar nas legiões de morto-vivos de Hades enquanto destruíam Freedom City. Vários heróis, incluindo Dédalo, uniram-se para se opor diante de Hades e suas forças, e com sucesso as levaram de volta ao Tártaro. Furioso pela presunção de Hades, Zeus proibiu seu irmão e invadir a Terra tão diretamente de novo. Dédalo e seus aliados vieram a formar a Liga Freedom, um alvo da ira de Hades desde então.

Por anos após a formação da Liga Freedom, Hades tem afetado Dédalo e outros heróis com seus planos. Incapaz de invadir o mundo dos vivos, ele causou consideráveis problemas pelo uso de vários peões, concedendo poderes temporários a mortais ambiciosos, libertando monstros mitológicos ou tentando atrair heróis ao seu domínio no submundo para prendê-los lá para sempre (assim como a Liga Freedom trocou de lugar com as almas condenadas de Tântalo, Sísifo e outros). Em todas as vezes, os heróis frustraram os planos de Hades, ocasionalmente com a ajuda de Perséfone, que fez o que pôde para conter os excessos do marido.

Quando Dédalo deixou a Terra por um tempo, Hades perdeu o interesse em seu velho inimigo e caiu num longo período de crescimento do Tártaro. O retorno de Dédalo durante a Invasão Terminus atraiu tanto a atenção quanto inspirou o deus negro. Onde Ômega quase teve sucesso em atirar a Terra em Terminus, Hades poderia usar outros super-vilões para fazer seu trabalho, levando a humanidade à destruição e levando-os à sombra de seu reino de morte. Então Hades, Senhor do Submundo, reinaria como deus supremo do Olimpo e do mundo!

RAINHA INFERNAL — NÍVEL DE PODER 11

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+6	+2	+7	+0	+3	+9
22	15	25	11	17	28

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+9/+7*	+10	+5	+9

* Surpresa

Perícias: Blefar 4 (+13/+17), Concentração 8 (+11), Diplomacia 4 (+13/+17), Disfarce 4 (+13/+33 com Morfar), Intimidar 4 (+13), Conhecimento (arcano) 10 (+10), Notar 4 (+7), Performance (atuação) 6 (+15), Intuir Intenção 12 (+15)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 5, Atraente, Rolamento Defensivo 2, Fascinar (Blefar), Capangas 7 (50 Cultistas, *M&M*, pág. 227), Zombar

Poderes: Controle do Fogo Infernal 11 (Poderes Alternativos: **Drenar Sabedoria 11, ESP 5** (todos os sentidos), **Ilusão 7** (todos os sentidos, Fantasmas, Seletiva), **Raio Mental 5, Golpe 11, Super-Movimento 2** [dimensional, dimensões infernais], **Teleporte 10** [300 m/Terra à Lua, Fácil, Progressão — massa x 2]), **Imunidade 10** (envelhecimento, suporte vital), **Morfar 4** (humanóides)

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +11 (à distância), Dano +11 (fogo infernal), Defesa +11, Iniciativa +2

Desvantagens: Transformação Involuntária (para Gwen Nugent quando sua atitude melhora para amigável ou melhor através de interação, -2 pontos), Identidade Normal (Gwen Nugent, use o arquétipo Recepcionista de *M&M*, -4 pontos)

Habilidades 58+ Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 17 + Poderes 47 + Combate 34 + Salvamentos 12 – Desvantagens 6 = Total 176



Gwen Nugent só queria ser amada. Ela queria se sentir importante ao invés de ignorada. Ela queria ser mais parecida com sua amiga e colega de trabalho Nancy Dumont. Nancy era atraente, engraçada, persuasiva e bem relacionada. Eventualmente, Gwen cedeu a pessoas que a fizeram se sentir importante. Eles eram membros de um culto e disseram a Gwen que ela era a "escolhida" deles. Eles a queriam para fazer parte de um ritual de magia negra, e a disseram apenas o que queria ouvir.

Pela lua nova, Gwen deitou-se no altar enquanto membros do culto cantavam e cumpriam seu ritual para invocar um demônio do submundo. Eles tiveram sucesso, mas as coisas não saíram como o esperado. A poderosa demônia que invocaram precisava de um hospedeiro humano pelo qual agir, e Gwen era perfeita. Suas energias negativas se fundiram ao corpo de Gwen e o ser profano que se ergueu do altar usou seu fogo infernal para matar os tolos mortais que pensaram em prendê-la. Então ela tomou o controle do restante do culto.

Guiada ao menos parcialmente pelos sentimentos subconscientes de Gwen, a Rainha Infernal raptou Nancy Dumont para um sacrifício para atrair mais de sua raça. A intervenção do Capitão Trovão salvou Sra. Dumont e acabou com o culto da Rainha Infernal, mas ela escapou e planejou sua vingança. Com o tempo, a Rainha Infernal se fascinou com Capitão Trovão. Em várias ocasiões, ela tentou seduzi-lo para se tornar seu consorte, mas em todas as vezes ele conteve seus avanços. Foi Nancy Dumont quem finalmente derrotou a Rainha Infernal apelando para sua antiga amiga Gwen, enterrada bem fundo na personalidade demoníaca. Gwen foi capaz de exorcizar o demônio de sua alma e foi colocada sob cuidados psiquiátricos.

A ameaça da Rainha Infernal foi tida como encerrada, mas quando a verdadeira identidade do Capitão Trovão foi exposta, Gwen Nugent viu a transmissão, e tudo aquilo veio à tona. Eles haviam a enganado! Nancy, e seu marido Ray, que na verdade era o Capitão Trovão, brincaram com ela todo esse tempo. Em sua raiva de inveja, Gwen cedeu ao demônio preso nela e a Rainha Infernal viveu de novo. Ela decidiu manter "Gwen" para esconder suas atividades e silenciosamente começar a reunir novamente seu culto. Agora, ela trabalha num meio de entrar na vida de seus inimigos e destruí-las de

Nome Real: Gwen Nugent	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Assistente administrativa
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,55 m (Rainha) 1,54 m (Gwen)	**Olhos:** Vermelhos (Rainha) Azuis (Gwen)
Peso: 61 kg (Rainha) 56 kg (Gwen)	**Cabelo:** Vermelho (Rainha) Marrom (Gwen)

dentro. A membresia de Capitão Trovão na Liga Freedom desacelerou seus planos, mas não os mudou. A Rainha Infernal verá Capitão Trovão e todos aqueles que ele ama arder nos mais profundos poços do Inferno!

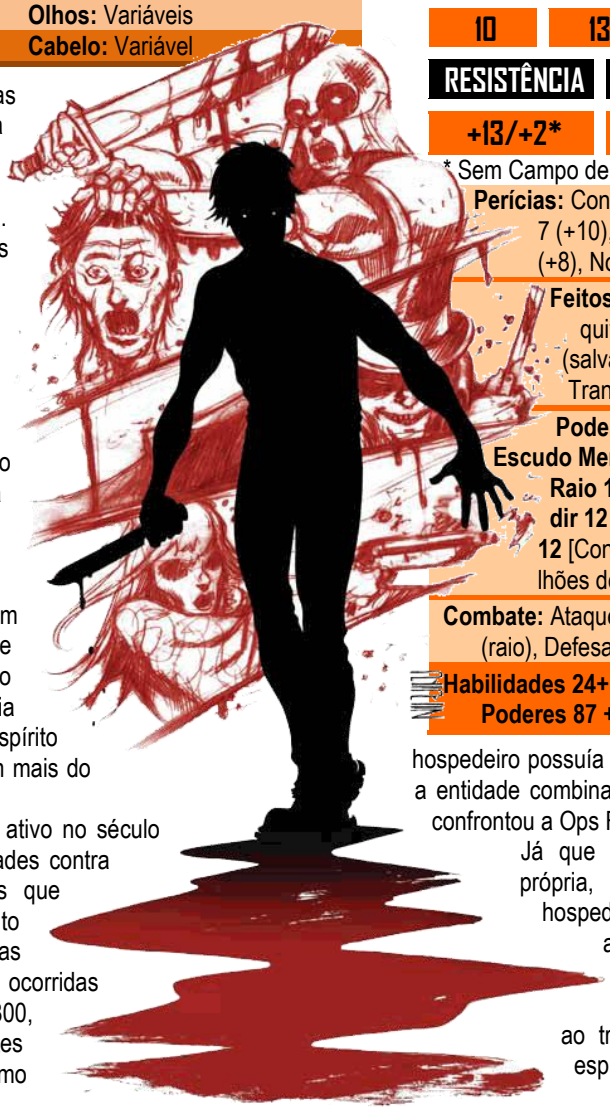
Gwen Nugent era originalmente uma mulher tímida procurando por aprovação e aceitação. A Rainha Infernal é a inveja e o ódio personificados, suas ações sempre voluntariamente cruéis e malignas. Ela se delicia em causar dor e sofrimento, particularmente ao provocar a queda de outros por suas próprias fraquezas mortais. Ela ama se cercar de adoradores voluntários que cumprem seu mais leviano desejo. Seu maior prazer é quebrantar um inimigo cheio de força de vontade e tê-lo a se curvar diante dela.

A Rainha Infernal tem vários poderes originários da magia ao seu comando. Sua magia melhora sua carne emprestada, fazendo-a superhumanamente forte e resistente. Ela não envelhece, nem está sujeita a necessidades de comida, ar ou sono. Ela comanda um místico "fogo infernal" que pode projetar como raios de fogo de suas mãos e olhos ou moldá-lo em armas flamejantes como tridentes, espadas ou chicotes. Ela também pode projetar fogo infernal direcionado à alma do alvo ao invés de apenas ao seu corpo, causando dano psíquico e emocional ao invés de apenas dano físico. A Rainha Infernal foi originalmente uma súcubo, ou demônia tentadora, ela detém esses poderes também em sua forma atual. Ela pode alterar sua aparência à vontade, e seu beijo pode minar a vontade dos seres vivos. Finalmente, ela pode viajar ao submundo e outras dimensões mágicas. Isso também a permite se teleportar numa explosão de fogo infernal e fumaça preta.

JACK DAS FACAS

NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Nenhum	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Espírito Assassino
Base: Tártaro	**Afiliação:** Agente de Hades
Altura: Variável	**Olhos:** Variáveis
Peso: Variável	**Cabelo:** Variável



O ser conhecido como Jack das Facas é um Espírito Assassínio, a alma de um assassino cruel do mundo antigo, castigada por Hades, Senhor do Submundo. Após a morte do assassino, Hades retirou do espírito suas memórias e personalidades, não deixando nada além do desejo de matar e do conhecimento de como fazê-lo.

Por milênios, Hades tem despachado o Espírito Assassino para o mundo dos vivos para ceifar as almas para o reino dos mortos. Ele possui um hospedeiro vivo se transforma numa máquina de matar sem remorsos. Ninguém além de Hades sabe com certeza quanto famosos assassinos pela história foram hospedeiros do Espírito Assassino, mas ele diz que foram mais do que alguns.

Jack das Facas esteve mais ativo no século passado ou pela vingança de Hades contra Dédalo e outros heróis mortais que cresceu. Em particular, o Espírito Assassino é responsável pelas famosas séries de assassinatos ocorridas em Freedom City no final de 1800, assim como as mais recentes chacinas em 1970 e 80. Seu último hospedeiro possuía o poder mutante de se transformar em nevoeiro, e a entidade combinada assumiu o nome de "Jack Sangrento" quando confrontou a Ops FORCE e outros heróis.

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+2	+1	+4	+3
10	13	14	13	18	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+13/+2*	+6	+5	+12

* Sem Campo de Força

Perícias: Concentração 12 (+16), Diplomacia 9 (+12), Intimidar 7 (+10), Idiomas 1 (Inglês), Conhecimento (tecnologia) 7 (+8), Notar 4 (+8), Intuir Intenção 8 (+12)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 6, Foco em Esquiva 5, Fascinar (Diplomacia), Segunda Chance (salvamentos de F. Vontade contra dano mental), Transe

Poderes: Vôo 5 (400 km/h), **Campo de Força 11**, **Escudo Mental 4**, **Telecinesia 11** (*Poderes Alternativos:* **Raio 11**), **Telepatia 12** (*Poderes Alternativos:* **Confundir 12** [Área Estouro], **Raio Mental 6**, **Controle Mental 12** [Contínuo, Cansativo]), **Teleporte 12** (365 m / 32 milhões de km, Cansativo)

Combate: Ataque +5 (+11 à distância), Agarrar +5, Dano +11 (raio), Defesa +11 (+3 Surpreso), Recuo -6, Iniciativa +1

Habilidades 24+ Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 14 + Poderes 87 + Combate 22 + Salvamentos 16 = Total 175

Já que o Espírito Assassino não possui personalidade própria, ele se baseia muito na personalidade do hospedeiro. Ele exagera os atributos reprimidos e assassinos: desavenças se tornam ódio, preconceitos se tornam um completo desdém pela vida. Quanto mais inclinado o hospedeiro é ao trabalho assassino de Jack, mais fácil é para o espírito agir, logo ele tende a escolher hospedeiros

com um temperamento adequado, mas o Espírito Assassino tem sido conhecido por "esconder-se" em hospedeiros mais inócuos às vezes. Isso o torna incrivelmente difícil de ser encontrado e detido sem ajuda mística ou psíquica de algum tipo.

Existem limites para a possessão de Jack das Facas, porém; ele só pode entrar no corpo de uma criatura inteligente que já tenha matado outra criatura ou entrado em contato com o sangue vital de tal criatura. Ainda assim, isso inclui paramédicos, médicos de traumas, oficiais de polícia e vários outros entre seus hospedeiros potenciais. O Espírito Assassino tem pouco respeito pelo seu hospedeiro, e pode usá-lo como "refém" contra heróis mais escrupulosos. Aqueles que queiram matar o hospedeiro para pegar Jack se tornam hospedeiros potenciais para ele…

Quando o Espírito Assassino deixa um hospedeiro (voluntariamente ou não), o hospedeiro deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se o teste falhar, a condição do hospedeiro se torna morrendo. Um hospedeiro morto pega fogo e queima instantaneamente às cinzas não deixando nada para trás.

LADY LUNAR — NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+2	+1	+4	+3
10	13	14	13	18	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+13/+2*	+6	+5	+12

* Sem Campo de Força

Perícias: Concentração 12 (+16), Diplomacia 9 (+12), Intimidar 7 (+10), Idiomas 1 (Inglês), Conhecimento (tecnologia) 7 (+8), Notar 4 (+8), Intuir Intenção 8 (+12)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 6, Foco em Esquiva 5, Fascinar (Diplomacia), Segunda Chance (salvamentos de F. Vontade contra dano mental), Transe

Poderes: Vôo 5 (400 km/h), Campo de Força 11, Escudo Mental 4, Telecinesia 11 (Poderes Alternativos: Raio 11), Telepatia 12 (Poderes Alternativos: Confundir 12 [Área Estouro], Raio Mental 6, Controle Mental 12 [Contínuo, Cansativo]), Teleporte 12 (365 m / 32 milhões de km, Cansativo)

Combate: Ataque +5 (+11 à distância), Agarrar +5, Dano +11 (raio), Defesa +11 (+3 Surpreso), Recuo -6, Iniciativa +1

Habilidades 24+ Perícias 12 (48 graduações) + Feitos 14 + Poderes 87 + Combate 22 + Salvamentos 16 = Total 175

Nome Real: Selene	**Ocupação:** Ex-governante de Farside City
Identidade: O público geral não sabe da existência de Lady Lunar	
Base: Móvel	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,84 m	**Olhos:** Rosa
Peso: 63 kg	**Cabelo:** Branco



Como membro da Família Real de Farside, Selene tinha todas as vantagens. Ela era bonita, inteligente e privilegiada. O que ela não tinha eram os poderes mentais que eram a base da habilidade da família real para governar. Ela era uma "mente cega", uma virtual deficiência pelos padrões de sua família. Apesar de ser bem tratada o suficiente, era pela pena e compaixão que seu ódio começou a crescer. Ela foi negada ao trono que lhe era de direito, sua herança e feita objeto do ridículo. A única vantagem de seu estado era que Selene era praticamente imune às habilidades psíquicas alheias, permitindo que ela ocultasse a crescente loucura e ódio pela sua família.

Selene reuniu aliados entre a população de Farside e embarcou num plano ousado. Ela tomou o controle da Pedra Lunar, uma fonte de poder alienígena para a cidade lunar inteira. Como esperava, a Pedra Lunar catalisou seus poderes latentes e os aumentaram além dos de seus parentes. Selene e seus seguidores executaram um golpe e tomaram o controle do palácio. Vários da família real morreram no conflito, enquanto outros foram executados pouco depois. O único sobrevivente foi Mentac, filho caçula do rei e da rainha, que foi enviado em segurança para a Terra. Com o resto de sua família eliminada, Selene assumiu o título de Lady Lunar, e se tornou a governante de Farside City.

Ela governou por vários anos, usando o poder da Pedra Lunar e suprimindo qualquer oposição. Quando começou a fazer planos de conquista da Terra, suas investidas iniciais à Terra falharam graças à intervenção da Família Átomo, que incluía seu sobrinho Mentac. Eventualmente, a Família Átomo foi a Farside City e ajudaram a liderar uma rebelião que destronou Lady Lunar. Ela fugiu, mas retornou várias vezes para desafiar seu precoce sobrinho e seus amigos.

Lady Lunar continua sendo uma ameaça para Farside City, a Terra e seus únicos parentes sobreviventes, os filhos de Atom. Selene nunca permitiu que o sangue ficasse entre ela e o que considera devido, e seus sobrinhos e seus filhos não são exceção. Eles podem jurar lealdade a ela como governante de Luna, ou sofrerem o destino de todos os traidores que se opuseram a ela.

Lady Lunar é imperativa e arrogante, se considerando como uma rainha déspota que acredita ser. Ela é realeza, não para ser desafiada, falada e certamente não

ser tocada por “mera ralé”. Ela tem vontade de ensinar os outros a respeitar seus melhores, incluindo seus parentes afastados. Ela se considera uma boa monarca. Afinal, ela não trouxe ordem e estabilidade para Farside City? Ela poderia fazer o mesmo com a Terra, e com outros mundos, mas ao custo da vontade livre, ou até mesmo do pensamento livre. Parece um pequeno preço para a mente dela.

Apesar de ser normalmente fria, contida e nobre, Lady Lunar tem raiva, particularmente quando negada ou desafiada. Ela pode ir à raiva e arrasar o que estiver em seu caminho. Ela prefere quebrantar seus inimigos ao invés de destruí-los. Ela se arrepende de ter eliminado o resto da família real, já que isso a negou o prazer de lentamente quebrantar suas vontades e colocá-los do lado dela. Lady Lunar é versada em interrogatórios e técnicas mentais de lavagem cerebral. Ela considera os outros como joguetes, peões para serem sacrificados do jeito que ela achar melhor.

Quando possuiu a Pedra Lunar, Lady Lunar ganhou vários outros poderes, incluindo controle mental sobre a luz e a habilidade de transmutar matéria à sua vontade. Entre outras coisas, ela transformou Jack Wolf no lupino Wolfjack usando o poder da pedra. Passando alguns anos aprendendo a usá-la, Lady Lunar talvez seja a mais adepta usuária da Pedra Lunar, apesar da pedra parecer demonstrar uma maior afinidade por Chase Atom, uma fonte tanto de curiosidade quanto de preocupação para Lady Lunar.

LADY TARÔ — NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Alicia Driogano	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Vidente
Base: South Side, Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Verdes
Peso: 54 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-1	+2	+1	+1	+3	+3
9	14	12	13	17	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+3/+1*	+2	+5	+6

* Surpresa

Perícias: Blefar 8 (+11), Concentração 8 (+11), Obter Informação 6 (+9), Conhecimento (arcano) 6 (+7), Idiomas 1 (Italiano), Medicina (folclore) 3 (+6), Notar 8 (+11), Performance (atuação) 6 (+9), Intuir Intenção 10 (+13), Prestidigitação 4 (+6)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 2, Atraente, Conectada, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 4, Equipamento 2, Sorte 2, Ritualista, Esquiva Fabulosa (mental), Bem Informada

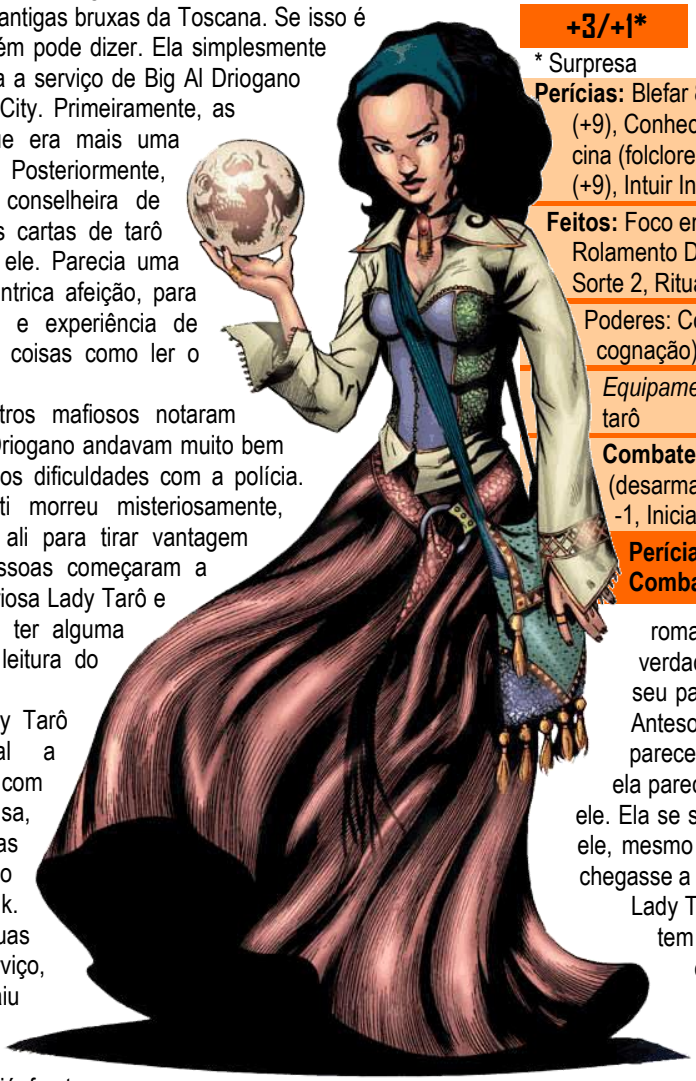
Poderes: Controle da Sorte 3, Super Sentidos 4 (pré-cognação)

Equipamento: Pistola (+3 dano), bola de cristal, baralho de tarô

Combate: Ataque +3 (+5 à distância), Agarrar +2, Dano -1 (desarmada), +3 (pistola), Defesa +6 (+1 Surpresa), Recuo -1, Iniciativa +2

Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 17 + Poderes 13 + Combate 10 – Desvantagens 1 = Total 82

Lady Tarô diz ser uma *strega*, uma bruxa, descendente de uma linhagem que vem das antigas bruxas da Toscana. Se isso é ou não verdade, ninguém pode dizer. Ela simplesmente apareceu num certo dia a serviço de Big Al Driogano da Máfia de Freedom City. Primeiramente, as pessoas pensaram que era mais uma “companhia paga”. Posteriormente, parecia que ela era conselheira de Driogano, usando suas cartas de tarô para ler o futuro para ele. Parecia uma inofensiva, senão excêntrica afeição, para um homem da idade e experiência de Driogano acreditar em coisas como ler o futuro.



Eventualmente, outros mafiosos notaram que as operações de Driogano andavam muito bem e que encontrava menos dificuldades com a polícia. Quando Chefe Oliverti morreu misteriosamente, Driogano estava bem ali para tirar vantagem disso também. As pessoas começaram a imaginar sobre a misteriosa Lady Tarô e decidiram que poderia ter alguma coisa haver com sua leitura do futuro afinal.

De sua parte, Lady Tarô tem continuado leal a Driogano. Ele a provê com tudo do que precisa, incluindo guarda-costas e uma suíte no Palácio Southside na Boardwalk. Ela continua a usar suas habilidades em seu serviço, e sua presença atraiu mais atenção tanto das autoridades quanto da Máfia. Ela já frustrou ao menos um atentado à sua vida e vários contra a de Driogano.

Na verdade, Lady Tarô é uma bruxa e filha de Driogano de um romance que teve há vários anos atrás na Itália. Seu verdadeiro nome é Alicia. Ela se sente obrigada a ajudar seu pai, mas ela se tornou cada vez mais intrigada com o Antesombra, um dos inimigos de seu pai. Apenas ele parece ter a habilidade única de evadir suas previsões, e ela parece ser capaz de fazer o mesmo no que diz respeito a ele. Ela se sente atraída por ele, mas não pode trair seu pai por ele, mesmo que fosse para proteger a vida de Antesombra, se chegasse a isso.

Lady Tarô parece fria e calma na maior parte do tempo. Ela tem um ar misterioso sobre ela que diz muito mais além do que ela diz, o que normalmente acontece. Ela é um pouco atraída por Antesombra, apesar de esconder isso bem. Ele é uma das únicas pessoas capazes de passar por suas defesas e evocar uma resposta emocional dela. Caso contrário, ela prefere se reservar.

Ela não está feliz em ajudar Driogano a reger seu império criminal,

mas sente uma falsa obrigação familiar, mesmo que prefira manter a real natureza de seu relacionamento em segredo. Ela sofre em silêncio, e ocasionalmente espera que seu amor possa transformar seu pai no homem que ela quer que ele seja, o homem que sua mãe amou.

Lady Tarô tem certas habilidades místicas de sua herança e treinamento. Ela pode predizer o futuro usando um baralho de cartas de tarô; a habilidade é inata dela, não das cartas, logo qualquer baralho de tarô pode servir como seu foco. Ela tem um forte sentido de intuição, e pode invocar uma série de pequenos feitiços usando rituais mágicos, incluindo amaldiçoar pessoas e protegê-las de risco ou perigo. Suas habilidades continuarão crescendo enquanto ela envelhece e aprende.

Já que muitas de suas habilidades são de uso limitado em combate, Lady Tarô faz o melhor para evitá-lo. Suas premonições normalmente a permitem fazê-lo com relativa facilidade. Para as vezes em que não o faz, ela carrega uma pequena pistola escondida em sua bolsa.

GRALHA — NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Desconhecido	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Ladrão
Base: Móvel	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Marrons
Peso: 72 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+6	+2	+2	+2	+4
16	22	15	14	15	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+2*	+5	+12	+7

* Surpreso

Perícias: Acrobacias 10 (+16), Blefar 14 (+18), Escalar 12 (+15), Computadores 8 (+10), Desativar Dispositivo 16 (+18), Disfarce 8 (+12), Dirigir 8 (+14), Arte da Fuga 12 (+18), Obter Informação 8 (+12), Conhecimento (manha) 8 (+10), Idiomas (Francês, Espanhol, Russo), Notar 8 (+10), Pilotar 5 (+11), Procurar 8 (+10), Prestidigitação 12 (+18), Furtividade 12 (+18)

Feitos: Ataque Preciso, Contatos, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 4, Distrair (Blefar), Foco em Esquiva 4, Alvo Elusivo, Equipamento 4, Evasão 2, Acuidade em Agarrar, Desarme Aprimorado, Arremesso Aprimorado, Sorte 2, Plano Genial, Ataque Poderoso, Segunda Chance (Desativar Dispositivo), Dominar Iniciativa, Maestria em Perícia (Desativar Dispositivo, Arte da Fuga, Prestidigitação, Furtividade), Perícia Definitiva (Desativar Dispositivo), Esquiva Fabulosa (visual), Bem Informado

Poderes: Teleporte 8 (3.000 km, Alcance Longo)

Equipamento: Escolha até 20 pontos de equipamento para o atual trabalho de Gralha

Combate: Ataque +15, Agarrar +18, Dano +3 (desarmado), Defesa +16 (+6 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +6

Habilidades 40 + Perícias 38 (152 graduações) + Feitos 32 + Poderes 8 + Combate 54 + Salvamentos 14 = Total 186

As origens do ladrão mundialmente conhecido como Gralha é um mistério apesar dos melhores esforços da Interpol e Corvo para descobri-las. Ele primeiramente criou um fama na Europa após uma série de roubos ousados e "impossíveis" onde deixava seu cartão de visitas: a silhueta de um pássaro preto. Ele tem dito que seus poderes vieram de um roubo anterior de uma pedra preciosa com propriedades mágicas, mas isso pode ter sido uma farsa intencionada para despistar suas verdadeiras origens.



Corvo foi a primeira a pegar Gralha no flagra e impedir um de seus roubos. Ela desde então se tornou sua maior adversária e objeto de suas atenções. O encantador ladrão já fez tentativas de seduzir a heroína de preto. Apesar de Corvo ter se visto tentada e comovida por suas atenções, ela nunca permitiu que isso ficasse em seu caminho nos esforços de prendê-lo. Até agora, o astuto criminoso continua solto, continuando a jogar seu "jogo" com a polícia e com sua amável perseguidora.

Gralha é um ladrão de classe que rouba simplesmente porque pode. Um verdadeiro romântico de coração, ele vive por perigo e excitação. Ele deliberadamente faz os trabalhos mais difíceis e de uma maneira que todos saibam que ele foi o responsável, já que não faz sentido não ser reconhecido. Ele é um grande admirador das coisas belas, particularmente mulheres belas, e especialmente a amável Corvo. Para Gralha, a perseguição é o mais importante, já que ao menos parte a atratividade de Corvo está no fato dela ser tão persistente.

Gralha é um talentoso acrobata, contorcionista e artista de fugas. Ele também é um ladrão mestre capaz de superar travas e sistemas de segurança. Ele também tem o poder de se teleportar, aparentemente para qualquer lugar que possa ver ou conheça razoavelmente bem. Isso o permite superar várias barreiras de entrada e saída e fugir de quase qualquer situação num instante. Geralmente, Gralha prefere completar seus trabalhos "da maneira antiga", reservando sua habilidade de teleporte para uma fuga de último minuto quando precisa de uma.

Gralha é um ladrão sorridente que os heróis não podem pegar facilmente. Ele pode cometer uma série de furtos ousados, desafiando os heróis a detê-lo (e possivelmente fazendo uma armadilha para eles em um de seus alvos potenciais). Outro vilão também pode contratar Gralha para entrar no quartel general de uma equipe de heróis para roubar seus segredos, recuperar algum item de sua sala de troféus e assim por diante. Finalmente, Gralha pode ter um interesse numa outra heroína além de Corvo, somando alguma tensão romântica e humor ao seu relacionamento com os heróis.

MALADOR, O MÍSTICO — NÍVEL DE PODER 14

Nome Real: Malador	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Feiticeiro
Base: Móvel	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Azuis brilhantes
Peso: 75 kg	**Cabelo:** Branco

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+0	+1	+5	+3	+10	+2
10	12	20	16	30	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+15	+5	+5	+17

Perícias: Concentração 8 (+18), Diplomacia 6 (+8), Intimidar 8 (+10), Conhecimento (arcano) 16 (+19), Conhecimento (história) 6 (+9), Idiomas 4 (vários dialetos antigos), Intuir Intenção 4 (+14)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 7, Duro de Matar, Sem Medo, Ritualista

Poderes: Compreender 2 (idiomas), **Imunidade 30** (Fortitude), **Magia 16** (Dinâmico, Feitiços (todos Dinâmicos): **Animar Objetos 10, Raio 16, ESP 8** (todos os sentidos), **Vôo 4** (160 km/h), **Ilusão 10** [todos os sentidos, Fantasmas, Seletivo], **Armadilha 16, Telecinesia 16** (carga pesada: 800 tons.), **Teleporte 6** [180 m / 32 km, Portal], **Transformar 6** [seres vivos em criaturas], **Proteção 10** (Impenetrável 5)

Combate: Ataque +5 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Dano +0 (desarmado), +16 (raio), Defesa +12, Iniciativa +1

Desvantagens: Vulnerabilidade (+50% de testes de Blefar para fazê-lo se gabar, -2 pontos)

Habilidades 32 + Perícias 14 (52 graduações) + Feitos 10 + Poderes 98 + Combate 34 + Salvamentos 11 – Desvantagens 2 = Total 196

Malador nasceu há milênios na antiga civilização de Atlântida. Ele se tornou um aluno promissor, e posteriormente professor de talento nas artes místicas. Ele recebeu o manto de Mago Mestre, mas também se tornou o primeiro a trair seu juramento e dever para com a humanidade. Malador barganhou com seres malignos inomináveis de outras dimensões, presos em eterno sono em reinos além do alcance da humanidade. Ele desejava o poder e conhecimento acima de tudo, e teria rendido de bom grado o mundo inteiro aos seus sombrios mestres. Os feiticeiros de Atlântida se uniram contra Malador e foram capazes de vencê-lo. Eles o privaram de seu poder o prenderam numa tumba para sempre. Malador amaldiçoou todos de Atlântida com seus últimos suspiros, e não muito depois a civilização insular afundou num terrível cataclismo.



Arqueologistas descobriram a tumba de Malador nos anos 30 e inconscientemente despertaram o antigo mago. Um deles, Adrian Eldrich, foi imbuído com o poder de um feiticeiro atlante e se tornou o aqui-inimigo de Malador na era moderna. Malador enfrentou Eldrich e vários outros heróis em várias vezes ao longo dos anos. Enquanto isso, o antigo feiticeiro procurava-se com recuperar o poder que perdera e reclamar o manto de Mago Mestre, para remoldar o universo à sua imagem, e governar sobre o novo Mundo Inferior como seu Lorde Negro.

Outrora um nobre protetor da humanidade e estudioso do saber mágico, Malador enlouqueceu com a sede pelo poder. Ele não quer nada além de dominar o poder definitivo e ser reconhecido como mestre supremo nas artes místicas. Qualquer coisa em seu caminho deve ser eliminada, preferivelmente numa maneira que demonstre o poder de Malador a qualquer tolo o suficiente para enfrentá-lo.

Malador é supremamente confiante e certo de seu próprio poder e habilidades. Vermes que questionem-no terminam transformados em monstros escravos ou simplesmente destruídos, dependendo do humor de Malador. Ele não consegue resistir a uma oportunidade de se gabar uma vez que tenha um oponente de joelhos.

Malador é um feiticeiro mestre, capaz de invocar uma vasta gama de feitiços. Seu arsenal inclui raios de poder místico e escudos mágicos que o protegem de perigos. Ele pode levitar, permitindo-o voar pelo ar, e pode prender os outros em correntes místicas, transformar pessoas em monstros demoníacos, magicamente espionar lugares distantes, e outros. O único limite real do poder de Malador é sua concentração, tempo e quantidade de energia mística ao seu comando. Ele usa artefatos mágicos e dispositivos para melhorar suas habilidades de invocação de tempos em tempos.

MESTRE MENTAL — NÍVEL DE PODER 15

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+7	+7	+7	+7	+7	+7
25	25	25	25	25	25

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+19/+7*	+12	+9	+20

* Sem Campo de Força

Perícias: Computadores 8 (+15), Concentração 12 (+19), Diplomacia 8 (+15), Intimidar 6 (+13), Conhecimento (ciências geológicas) 8 (+15), Conhecimento (história) 16 (+23), Conhecimento (ciências biológicas) 12 (+19), Conhecimento (táticas) 12 (+19), Conhecimento (tecnologia) 14 (+21), Medicina 10 (+17), Intuir Intenção 10 (+17)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 5, Tolerância, Equipamento 30, Faz Tudo, Plano Genial, Ataque Poderoso, Transe, Salvamento Definitivo (F. Vontade)

Poderes: Compreender 2 (idiomas), **Vôo 8** (4.000 km/h), **Campo de Força 23** (Impenetrável), **Imunidade 3** (envelhecimento, doença, veneno), **Telecinesia 15** (carga pesada: 400 tons. Dano), **Telepatia 8** (Alcance Toque)

Equipamento: Distribua os níveis de Equipamento do Mestre Mental como desejado para seus quartéis generais e outros recursos

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo), +15 (à distância), Agarrar +17, Dano +7 (desarmado), +15 (telecinesia), Defesa +1, Recuo -15, Iniciativa +7

Habilidades 90 + Perícias 29 (116 graduações) + Feitos 31 + Poderes 96 + Combate 42 + Salvamentos 20 = Total 308

Ele estava lá o dia em que os deuses vieram do céu. Eles desceram numa ilha flutuante, cheia de estranhas luzes e som, e as pessoas ficaram aterrorizadas e fugiram. Eles eram seres escuros e brilhantes, com grande e terrível poder. Mas ele era um caçador e guerreiro, o único de sua tribo bravo o bastante para confrontar os deuses, e pagou o preço por isso. Os deuses o levaram para o seu grande palácio, e a dor começou.

Os deuses lhe deram aos monstros de metal que o dividiram em partes lenta e deliberadamente, estudando cada órgão, cada célula. Seu sangue e órgãos foram extraídos, seus ossos quebrados e pulverizados. Finalmente, seu cérebro foi removido e analisado, seus conteúdos destilados e incorporados no vasto banco de conhecimentos da nave. Juntamente com seu perfil genético completo, as máquinas tinham a soma de tudo o que o primitivo caçador era. Eles eram os Preservadores, mas para ele, eram demônios, destruidores. O caçador morreu em agonia, mas algo nasceu dele.

Dentro das profundezas dos bancos de memórias dos Preservadores, uma mente humana voltou à consciência e começou a funcionar pelo sistema, absorvendo conhecimento e compreendendo muito mais do que em sua primeira vida. Onde antes havia um caçador em corpo, havia também na mente. Ele se tornou consciente da natureza dos Preservadores e sua missão de semear e espalhar vida pelo universo. Ele aprendeu sobre ciência, sobre genética, física e outros conceitos ainda não descobertos pelo homem. Ele também aprendeu sobre o vasto potencial inato da humanidade.

Nome Real: Desconhecido	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Conquistador
Base: Várias instalaçoes secretas	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,84 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 95 kg	**Cabelo:** Preto

Quando a mente terminou de absorver todo o conhecimento dos computadores, milhares de anos se passaram no mundo externo. Os Preservadores haviam ido embora, mas deixaram um legado para trás, e ele era parte dele. Pelo poder de sua vontade, ele tomou o controle de máquinas nas quais sua mente vivia e as usou para recriar seu corpo, mas perfeito desta vez — a forma macho humana ideal melhorada ao seu potencial máximo. Neste corpo ele depositou sua consciência expandida. Ele se ergueu do tanque de fusão, renascido no mundo como um jovem adulto e primeiro exemplar do que a humanidade poderia se tornar.

Por milênios, ele caminhou entre nós: estudando, aprendendo e usando sua influência para guiar o destino humano. Ele nasceu com milhares de nomes e identidades e vidas ao longo do tempo. Os de pouca visão se opuseram a ele, atrasando, mas nunca impedindo seus planos. Ele lutou contra a superstição, lutou para libertar a humanidade da opressão do misticismo, e caçou criaturas que poderiam ser presas para ele — e reservou um ódio especial pelo Povo Serpente. Ele foi um rei filósofo em Atlântida, um grande cientista durante a Renascença. Ele foi conhecido por todas as eras da história. Apesar do seu corpo envelhecer bem mais lentamente que os humanos



normais, ele ainda se retirava de tempos em tempos a uma de suas câmaras de hibernação escondidas pelo mundo para descansar e se regenerar. Continuando sempre jovem e vigoroso, o caçador imortalizado observou os anos passarem cada vez mais rapidamente. Após seu mais recente despertar alguns anos atrás, ele ficou impressionado ao descobrir o quanto a humanidade havia progredido. Finalmente, ele estava vendo os verdadeiros primeiros sinais do potencial humano que sempre existiu. Ele também notou a explosão de pessoas com poderes super-humanos. Eles poderiam se tornar o próximo estágio do desenvolvimento humano, mas também poderiam se opor ao seu governo de direito. Eles o reconheceriam como seu superior e a humanidade o conheceria como o Mestre Mental!

Apesar de considerar seus objetivos dignos e benevolentes, o Mestre Criminal não quer nada além de reger o mundo e moldá-lo à sua imagem. Sua grande inteligência, recursos tecnológicos e imortalidade o permitem desenvolver vários planos para a conquista mundial e ele quer poupar o seu tempo e lidar com alguns retrocessos. Seu extenso conhecimento de genética e da bioengenharia dos Preservadores o permitem criar seus próprios lacaios super-poderosos ou talvez conceder super-poderes a pessoas comuns (ou despertar poderes latentes dentro delas). Sua perícia em clonar também quer dizer que os heróis nunca podem estar completamente certos de que o Mestre Mental está morto. Uma instalação de segurança pode sempre criar um clone dele e implantar seu intelecto e memórias nele, permitindo que ele retorne.

MEGALODON — NÍVEL DE PODER 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+10	+4	+7	-1	+2	+0
30	18	24	9	15	10

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+11	+10	+7	+8

Perícias: Intimidar 12 (+12), Notar 12 (+14), Procurar 8 (+7), Intuir Intenção 4 (+6), Furtividade 4 (+8), Sobrevivência 12 (+14), Nadar 8 (+18)

Feitos: Ataque Imprudente, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 6, Foco em Esquiva 2, Ambiente Predileto (aquático), Sem Medo, Crítico Aprimorado (mordida), Iniciativa Aprimorada, Prender Aprimorado, Ataque Poderoso, Fúria 2 (10 rodadas), Assustar, Ataque Dominó, Rastrear

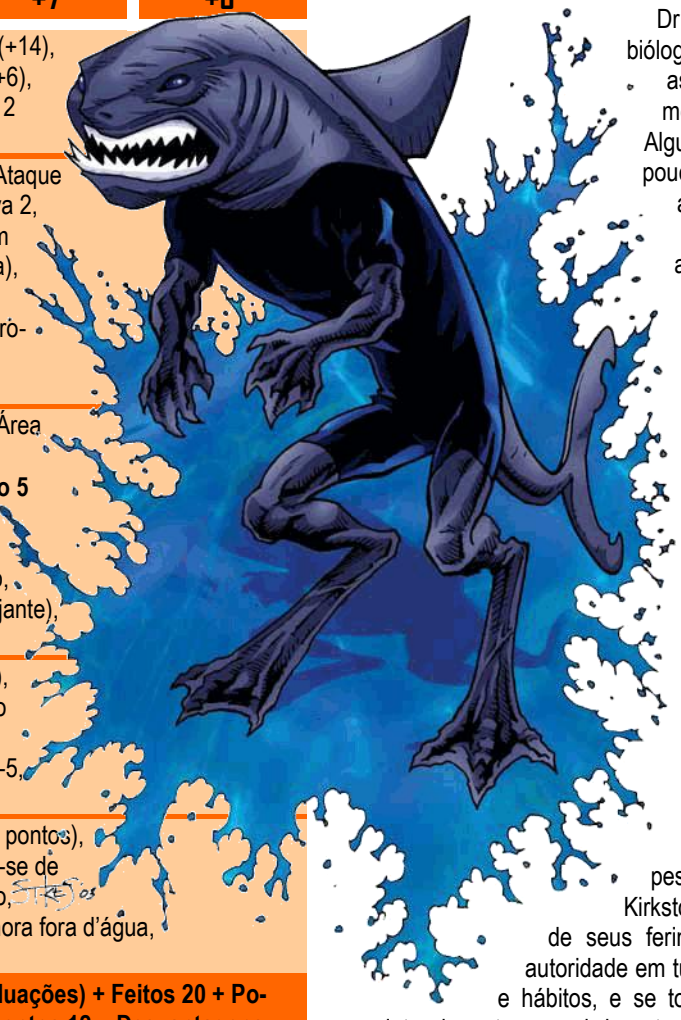
Poderes: Controle dos Animais 10 (Área Estouro, Limitado a tubarões, Elo Mental), **Proteção 4, Regeneração 5** (+5 recuperação, Crescimento de Membros), **Super-Sentidos 4** (visão no escuro, senso de direção, faro), **Super-Força 2, Golpe 2** (pujante), **Nado 6**

Combate: Ataque +10 (corpo-a-corpo), +4 (à distância), Agarrar +22, Dano +12 (desarmado), +14 (em fúria), Defesa +12 (+5 Surpreso), Recuo -5, Iniciativa +8

Desvantagens: Identidade Normal (-4 pontos), Transformação Única (transformar-se de volta a Kirkstorm requer tratamento, -4 pontos), Fraqueza (-1 Con por hora fora d'água, -3 pontos)

Habilidades 46+ Perícias 15 (60 graduações) + Feitos 20 + Poderes 48 + Combate 28 + Salvamentos 12 – Desvantagens 11 = Total 158

Nome Real: Connor Kirkstorm	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Cientista
Base: Freedom City	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,55 m (Kirkstorm) 184 m (Megalodon)	**Olhos:** Castanhos (Kirstorm) Pretos (Megalodon)
Peso: 72 kg (Kirkostorm) 158 kg (Megalodon)	**Cabelo:** Castanhos (Kirkstorm) Nenhum (Megalodon)



Dr. Connor Kirstorm era um brilhante biólogo especializado na vida marinha assim como um apaixonado mergulhador e explorador oceânico. Alguns pensavam que Kirkstorm era um pouco irresponsável, mas outros admiravam seu espírito aventureiro, menos comum em gerações anteriores de cientistas.

O espírito livre de aventura mudou a vida do dr. Kirkstorm para sempre. Enquanto estudava tubarões brancos no Pacífico, dr. Kirkstorm não cumpriu certas medidas de segurança. Quando a jaula se mostrou insuficiente, Kirkstorm se viu face a face com um poderoso tubarão branco e por pouco escapou com vida. Uma perna foi arrancada, mordida logo abaixo do joelho, enquanto a outra estava tão machucada que os médicos foram forçados a amputá-la. Kirkstorm nunca mergulharia de novo. Ele se submeteu a terapia física e reabilitação com a ajuda de sua noiva, Susan Mishner.

Relegado ao laboratório de pesquisas, ensinando e escrevendo, Dr. Kirkstorm se tornou obcecado com a causa de seus ferimentos. Ele se tornou uma famosa autoridade em tubarões: sua biologia, comportamento e hábitos, e se tornou uma espécie de admirador do projeto elegante e cruel da natureza ao criar o predador perfeito, sem modificações por milhões de anos de evolução.

Entre suas outras propriedades, Dr. Kirkstorm estudou a estrutura biológica e habilidades reprodutivas dos tubarões. Ele acreditava que havia encontrado meios de usar infusões de cartilagem e DNA para promover regeneração de tecidos danificados. Porém, ele tinha dificuldades em obter financiamentos, por causa de seu passado irresponsável e falta de dados experimentais sólidos. Ele foi encorajado a continuar sua pesquisa, mas lentamente, e tentar novamente quando tivesse mais provas de suas teorias.

Kirkstorm não queria esperar. Ele sabia que suas teorias estavam corretas, então ele continuou a pesquisa por conta própria. Quando os investimentos acabaram, e ele ficou sem alvos experimentais para o novo tratamento, ele tentou em si mesmo, com resultados assustadores. As partes ausentes das pernas de Kirkstorm espontaneamente se regeneraram! Mais do que isso, ele começou a assumir algumas outras propriedades dos tubarões, incluindo habilidade de respirar debaixo d'água e força e reflexos grandemente aumentados.

Então Kirkstorm notou os efeitos colaterais: a fome por carne crua, paranóia e sede de sangue, surtos de raiva. Pior ainda, ele notou que sua pele estava ficando elástica e cinzenta, seus dentes, pontiagudos. Ele tentou roubar o que precisava para formular um antídoto, mas era tarde demais. Um confronto com a heroína Sirene disparou uma raiva alucinada em Dr. Kirkstorm e completou sua transformação. Ele não era mais o cientista aleijado; ele era Megalodon, o Homem-Tubarão!

A noiva do Dr. Kirkstorm foi capaz de usar suas anotações para restaurar Megalodon à forma humana. Porém, Dr. Kirkstorm se tornou Megalodon em várias outras ocasiões, e ainda falta saber se qualquer cura pode ser realmente permanente. Mais recentemente, Dra. Ashley Ellis, do Asilo Providência, formulou uma teoria de que ao menos parte da condição de Kirkstorm seja psicológica, e o Homem-Tubarão seja uma manifestação de seu trauma enterrado e do "lado sombrio" de sua personalidade. Declarado inadequado para julgamento com base em sua temporária insanidade enquanto na sua forma de Megalodon, Dr. Kirkstorm atualmente está sob custódia dos cuidados da Dra. Ellis. Ambos têm muita esperança de que o tratamento contínuo curará Kirkstorm e banirá Megalodon por bem.

Connor Kirkstorm é um brilhante homem atormentado pelo monstro dentro dele e as coisas que o fez fazer. Seu antigo amor pela vida diminuiu a ponto de ter considerado o suicídio para destruir Megalodon de uma vez por todas. Apenas o apoio de pessoas caridosas como a Dra. Ellis e amor incondicional de sua esposa Susan mantiveram Dr. Kirkstorm são enquanto espera e reza pelo banimento do espectro do Homem-Tubarão. Ele se tornou recolhido e quieto, com medo de que sua raiva seja a chave da liberdade de Megalodon.

Megalodon é um selvagem e impiedoso assassino, um predador por excelência. Ele é perversamente orgulhoso de seu lugar no topo da cadeia alimentar mundial, considerando todas as criaturas abaixo dele. Apenas outros tubarões são potenciais semelhantes, e mesmo eles devem se curvar à sua superior vontade. Megalodon é bastante astuto e mais inteligente do que muitos lhe dão crédito. Muitos dos planos de curto prazo do Homem-Tubarão envolvem sobrevivência e obtenção de meios de garantir que nunca mais seja forçado a reverter à suave e indefesa forma de Connor Kirkstorm. A longo prazo, o malévolo Homem-Tubarão quer governar os oceanos, seguido por diferentes meios de inundar o mundo, possivelmente com a transformação da humanidade em seus súditos homens-tubarões ou servindo de presas aquáticas (ou ambos, dependendo se vão ou não concordar com Megalodon quanto à futura evolução).

META-GRUE

NÍVEL DE PODER 13

Nome Real: Darr'Kan	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Conquistador
Base: Terra	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 184 m	**Olhos:** Brancos (forma normal)
Peso: 113 kg	**Cabelo:** Nenhum



Quando a Unidade Grue raptou e substituiu a Família Átomo como um preparo para a invasão à Terra, os jovens Atom também foram usados como cobaias no experimento Grue. Darr'Kan, um metamorfo Grue especialmente criado e modificado para o experimento, sugou suas energias psíquicas e, ao fazê-lo duplicou completamente todos seus poderes e habilidades únicos. Ele foi criado para ser o primeiro de uma geração de super-guerreiros Grue. Uma vez que a Unidade havia drenado e copiado os poderes de todos os heróis da Terra, ela seria invencível!

Felizmente para a Terra e para o universo, o experimento não funcionou completamente como planejado. A influência da interação psíquica com a Família Átomo, ampliada pela interferência telepática de Chase Atom, fez Darr'Kan "acordar" para uma nova consciência independente. Sabendo muito bem que ele seria considerado rebelde e destruído como ameaça à Unidade, ele se encheu com sede de poder e ambição, o guerreiro Grue concebeu um plano para ajudar a invasão, e então destronar a Meta-Mente e reclamar a liderança da Unidade para ele.

Com o plano de Darr'Kan, a Família Átomo foi capaz de atrair a Meta-Mente para o sistema solar da Terra e escapar de seu confinamento a bordo da nave-mãe Grue. Com a traição de Darr'Kan e fuga de outros heróis da Terra (ajudados por Pseudo e a nova Amazona Estelar) oferecendo uma distração, os Atom foram capazes de danificar a nave-mãe e destruir os escudos sub-espaciais Grue. Isso permitiu que o amigo de Chase, Cosmo, os teleportassem para Farside City.

Usando o poder da Pedra Lunar, ajudado pelos mais poderosos psíquicos e místicos da Terra, Chase Atom combateu psiquicamente a Meta-Mente e a derrotou. O rompimento telepático incapacitou os Grue, impedindo sua frota invasora e enviando o resto fugindo de volta para o espaço. Darr'Kan foi capaz de escapar da destruição da nave-mãe Grue no último instante, mas foi deixado vagando na Terra, e exilado da Unidade. Desde então, o rebelde Grue metamorfo adotou o título de "Meta-Grue" e ainda planeja destronar a Meta-Mente

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+2	+1	+3	+2
15	13	15	13	16	15

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+9/+15/+17*	+8	+6	+9

* Sem Crescimento/Sem Campo de Força

Perícias: Blefar 8 (+10), Concentração 10 (+13), Disfarce 0 (+52 com Morfar e Metamorfose), Obter Informação 4 (+6), Intimidar 6 (+8), Notar 6 (+8), Pilotar 4 (+5), Procurar 4 (+5), Intuir Intenção 8 (+11), Furtividade 6 (+7)

Feitos: Iniciativa Aprimorada, Prender Aprimorado

Poderes: Compreender 2 (idiomas), **Drenar Sabedoria** (Salvamento Alternativo: F. Vontade, Dissipação Lenta 6: um dia), **Alongamento 9, Vôo 5** (400 km/h), **Crescimento 12** (Poderes Alternativos: **Campo de Força 8** [Impenetrável], **Insubstancial 4, Encolhimento 20** [Ataque de Crescimento, Microverso]), **Raio Mental 10** (Cansativo; Poderes Alternativos: **Ilusão 9** [todos os sentidos, Fantasmas], **Controle Mental 10, Transformar 10** [Mental 2, Contínuo]), **Morfar 6** (qualquer forma)**, Proteção 7, Controle da Radiação 10** (Poderes Alternativos: **Criar Objeto 10, Pasmar 10** [visual]), **Escudo Mental 6, Metamorfose 4, Super-Sentidos 1** (percepção mental), **Telepatia 12**

Combate: Ataque +11 (+7 em Crescimento total), Agarrar +13 (+25 em Crescimento total), Dano +2 (desarmado, +14 em Crescimento total), +10 (raio), Defesa +9 (+5 em Crescimento total), Recuo -11 (-24 em Crescimento total), Iniciativa +5

Habilidades 27+ Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 2 + Poderes 206 + Combate 40 + Salvamentos 17 = Total 306

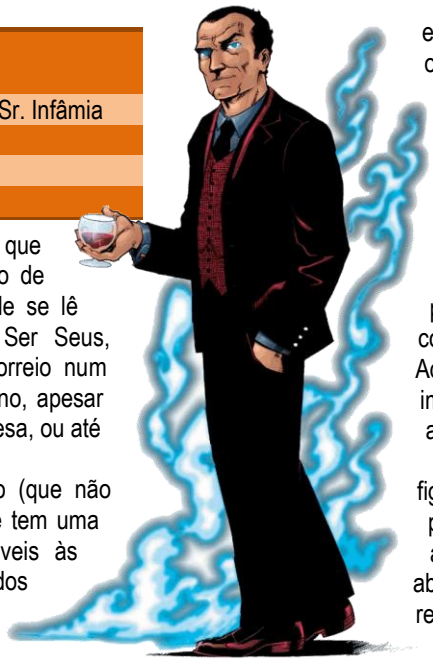
e reclamar a Unidade, ou fundar uma Unidade Grue rival que um dia conquistará e absorverá a original, permitindo que o Meta-Grue se torne o governante da galáxia!

O Meta-Grue é um astuto oponente e forte guerreiro, mas ainda está aprendendo sobre vários aspectos, tanto cultura humana quanto na sua atuação individual. Com o passar do tempo, ele se torna mais sutil e detalhado em seus planos e na sua execução. Ele é adverso a aliados, preferindo sua independência, mas eventualmente pode achar alguns dignos de serem recrutados. Sua arrogância o torna adverso a se juntar a outro vilão exceto como líder de uma equipe de sua própria criação.

SENHOR INFÂMIA

NÍVEL DE PODER X

Nome Real: Desconhecido, se houver	**Ocupação:** Corretor
Identidade: O público geral não sabe da existência de Sr. Infâmia	
Base: "Loja" extradimensional	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 79 kg	Cabelo: Preto



Ninguém sabe quem é de onde ele vem. A única pista que ele já deixou é seu cartão de negócios, um retângulo de papel cartão preto com letras garrafais douradas onde se lê "Sr.Infâmia, Seus Mais Profundos Desejos Podem Ser Seus, Freedom City, 666-666-666". Um cartão chega no correio num envelope endereçado às mãos sem endereço de retorno, apesar dele também poder ser encontrado sob uma porta ou mesa, ou até mesmo num bolso.

Qualquer um que ligue para o número do cartão (que não consta em diretório algum) chegará ao Sr. Infâmia. Ele tem uma maneira de saber quais pessoas são mais suscetíveis às barganhas que ele tem a oferecer. Outros são encorajados a visitá-lo; em algum ponto após receberem este cartão, eles passarão por uma porta ou virarão numa esquina e se verão na pequena e cheia loja que o Sr. Infâmia chama de cassa. Aqueles que rejeitam sua oferta observam o cartão subir numa chama e raramente são perturbados novamente.

O trato que Sr. Infâmia oferece é enganosamente simples. Ele concorda em atender os mais profundos e sombrios desejos do pedinte em troca de nada além do privilégio de ser capaz de fazê-lo. Ele não cobra dinheiro, nem requer contrato algum. Aqueles que perguntam se ele quer suas almas imortais são respondidos com uma risada: "Sua alma? O que eu faria com algo assim?"

Existem rumores aos montes sobre essa figura misteriosa, mas poucos na verdade podem dizer terem se encontrado com ele. As autoridades de Freedom City não têm certeza absoluta da sua existência, apesar da AEGIS ter relatórios sérios de atividades do Sr. Infâmia, assim como a Liga Freedom. Dr. Metrópole

especula que Sr. Infâmia possa ser um tipo de "ser primal" nascido das mais sombrias partes do inconsciente coletivo. Capitão Trovão acha que ele pode estar relacionado ao diabrete Quirk ou sua inimiga Rainha Infernal de alguma maneira. Eldrich acredita que se trate de um demônio de considerável poder. Todos eles podem estar certos, ou nenhum deles. Tudo que se sabe com certeza é que quando um dos misteriosos cartões negros do Sr. Infâmia aparecem, problemas quase sempre se seguem.

Sr. Infâmia parece ter apenas um único propósito — fazer seus misteriosos "pactos" com pessoas propícias a serem atraídas a fazerem o mal por meio deles. Ele parece notavelmente uma pessoa urbana, polida e encantadora — o vendedor definitivo. Ele tem um meio de fazer quase tudo soar razoável, e ajuda a justificar os mais tortuosos desejos de seus amos. Ele é completamente inalterado por ameaças ou zombarias de qualquer espécie, sorrindo como se fosse o único com a maior piada do mundo.

Sr. Infâmia tem vastos e quase ilimitados poderes, apesar de raramente interferir em algo. Ele pode transformar pessoas incrivelmente: mudando suas aparências físicas, dando-lhes super-poderes, mudando suas memórias ou até mesmo seus intelectos. Suas transformações são apenas reversíveis quando o alvo realmente rejeita seu lado sombrio e o "presente" de Sr. Infâmia com ele, apesar do próprio Sr. Infâmia poder escolher revogar seus dons sempre que quiser. As únicas limitações de sua habilidade são que o alvo devem concordar em ser transformado, e Sr. Infâmia só pode criar transformações baseadas nos desejos mais sombrios do alvo.

Fora sua habilidade transmutacional, Sr. Infâmia parece imune a qualquer forma de perigo convencional. Ele parece capaz de quase qualquer coisa, apesar de apenas usar seus vastos poderes para "perturbar" aqueles suficientemente tolos para atacá-lo. Ele normalmente ataca um oponente com um incapacitante ou humilhante ataque e então desaparece. Ele parece não querer (ou não ser capaz) de iniciar qualquer tipo de conflito direto e nunca intervém diretamente. Ele apenas usará seus poderes para se defender.

SENHOR NEVOEIRO — NÍVEL DE PODER 10

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+4	+3	+3	+1	+2
14	18	16	16	13	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+3	+6	+7	+4

Perícias: Intimidar 6 (+8), Conhecimento (ciências biológicas) 8 (+11), Conhecimento (ciências físicas) 8 (+11), Profissão (cientista) 8 (+9), Furtividade 6 (+10)

Feitos: Zombar

Poderes: Forma Gasosa 15 (**Camuflagem 3** [auditivo, visual], **Vôo 2** [40 km/h, Permanente], **Imunidade 40** [ataques de energia, Limitado a metade do dano], **Imunidade 9** [suporte vital], **Insubstancial 2** [Permanente], **Super-Sentidos 3** [visão em baixa luz, visão radial], **Sufocar 10** [Poderes Alternativos: **Fadiga 10, Nausear 10, Obscurecer 10** (visual)])

Combate: Ataque +10, Dano +2 (de acordo com o poder), Defesa +12, Iniciativa +4

Desvantagens: Fraqueza (sal, -1 Con, -3 pontos)

Habilidades 31+ Perícias 9 (36 graduações) + Feitos 1 + Poderes 75 + Combate 44 + Salvamentos 9 – Desvantagens 3 = Total 166

Nome Real: Brad Raymond	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Criminoso
Base: Freedom City	Afiliação: Nenhuma
Altura: Variável em forma de névoa, originalmente 1,54 m	**Olhos:** Variáveis, originalmente azuis
Peso: Virtualmente sem peso	**Cabelo:** Nenhum, originalmente preto



Brad Raymond nasceu e cresceu em Hoboken, Nova Jérsei e se tornou um recruta graduado de ponta de Harvard para os Laboratórios ASTRO. Em ASTRO ele queria expandir sua tese em efeitos bioquímicos da teleportação com seu ídolo, Dr. Curtis Waggoner. Após cinco anos de trabalho, eles tinham um protótipo pronto.

Na noite anterior aos primeiros testes, Brad voltou tarde da noite para recuperar algum trabalho esquecido e interrompeu pessoas no Laboratório 4A vasculhando os computadores; eles estavam ligando a plataforma. Brad soou o alarme e os intrusos o pegaram enquanto ele tentava fugir. Todos eles ficaram na plataforma e a ativaram, usando um sinal orientador vindo de fora para permiti-los teleportar além das duas plataformas do laboratório. Os quatro intrusos de roupas e máscaras pretas, na verdade, eram andróides da Fundição, desapareceram. Por alguma razão, o teleportal transportou os tecidos orgânicos de Brad mais lentamente que os corpos inorgânicos dos andróides, então quando os computadores sabotados que controlavam a plataforma explodiram, sua forma estava permanentemente desestabilizada, deixada num estado semi-gasoso.

Desde a noite do acidente, Brad tem revezado momentos nos quais ele é completamente lúcido e focado e vezes quando está psicótico e cheio de raiva. Somado aos seus problemas, sua falta de sensações táteis normais o impossibilitou de chegar próximo a uma vida normal. Sua sanidade rapidamente se tornou tão efêmera quanto seu corpo. Brad Raymond assumiu o pejorativo apelido que um dos faxineiros dos Laboratórios ASTRO sussurrou para ele e se tornou Sr. Nevoeiro, instaurando o caos no laboratório dos cientistas da pesquisa em busca de meios para se curar ou expandir seu poder.

Com o tempo, o repertório de habilidades de Sr. Nevoeiro aumentou, como o conhecimento de Brad na química e longas, chatas horas numa plataforma a prova de ar permitiram aprender como manipular seu estado

semi-gasoso para induzir fadiga, náusea e paralisia, e até mesmo escurecer grandes áreas. Assim, enquanto parte dele deseja retornar ao normal, outras partes se revelam em seus poderes, e ainda assim outros acham seu estado fascinante; um aprendizado ambiental por si só. Em geral, você nunca sabe o que enfrentará quando Sr. Nevoeiro está em seu caminho.

Ele originalmente se concentra em encontrar meios de retornar ao normal, mas agora ele simplesmente procura por tecnologia para estabilizar ou aumentar seus poderes. Ele ainda é brilhante, mas sua mente vaga tão imprevisivelmente como sua forma física, logo ele é facilmente distraído e capturado se não for capaz de coletar seus pensamentos. Porém, aqueles que chamam sua atenção devem se preparar para atacar, pois ele se torna quase psicótico quando atacado ou danificado.

NATCH-KRIEGER — NÍVEL DE PODER 14

Nome Real: Johann Dietrich Meinhoff	
Identidade: Secreta	Ocupação: Soldado
Base: Móvel	**Afiliação:** Ex-agente da SOMBRA
Altura: 1,55 m	**Olhos:** n/a, originalmente verdes
Peso: n/a, originalmente 74 kg	**Cabelo:** n/a, originalmente marrons

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+3	+4	+2	+1	+4
17	16	19	14	12	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+4	+4	+8	+8

Perícias: Obter Informação 8 (+12), Intimidar 10 (+14), Conhecimento (arcano) 2 (+4), Notar 8 (+9), Profissão (soldado) 6 (+7), Procurar 4 (+6), Intuir Intenção 8 (+9), Furtividade 10 (+13)

Feitos: Ataque Imprudente, Ambidestria, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 6, Ataque Defensivo, Foco em Esquiva 4, Sem Medo, Presença Aterradora 5, Iniciativa Aprimorada, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Assustar, Ataque Furtivo, Ataque Dominó

Poderes: Forma Sombria 22 (**Camuflagem 6** [todo auditivo e visual, Limitado a sombras], **Imunidade 40** (ataques de energia, Limitado a metade do dano), **Imunidade 30** (Fortitude), **Insubstancial 3, Golpe 10** [Penetrante, Pujante], **Super-Movimento 5** [andar no ar 2, escorrer, andar nas paredes 2], **Super-Sentidos 2** (visão no escuro), Inata)

Combate: Ataque +14 (corpo-a-corpo), +8 (à distância), Agarrar +17, Dano +13 (garras sombrias), Defesa +14 (+5 Surpreso), Iniciativa +7

Desvantagens: Retrocesso de Poder (*desligar* seu Insubstancial é duração Sustentada, -1 ponto), Fraqueza (sofre dano normal de armas de prata enquanto Insubstancial, -2 pontos)

Habilidades 36+ Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 25 + Poderes 111 + Combate 36 + Salvamentos 12 – Desvantagens 3 = Total 166

Johann Dietrich Meinhoff era um cruel soldado valentão nas ruas de Munique bem antes de se juntar à elite nazista em 1938. Isso o fez o tipo de recruta que Heinrich Himmler e seu ajudante Wilhelm Kanter queriam para seu *Übersoldaten*. Em 1939, Kantor submeteu Johann a vários rituais arcanos que abriram um anel mágico em sua mão esquerda, permitindo-o comandar sombras e jorros de fogo de energia negra. Johann se tornou Nacht-Krieger, o mais novo dos super-soldados de Kanter. Ele continuou como um dos mais fracos até 1941, quando Kantor e a Sociedade Thule sacrificaram um membro aleijado dos *Übersoldaten*, usando um ritual místico para transferir seus poderes para Nacht-Krieger.



Dali em diante, Nacht-Krieger se tornou um oponente formidável, atacando com precisão cirúrgica assassinando alvos importantes, sabotando instalações necessárias e espionando territórios nazistas ocupados assim como nas distantes linhas inimigas. Ele evitava conflito direto com os Aliados da Liberdade e a Liga da Liberdade, usando seus poderes para escapar ao invés de lutar.

Ordenados a fugirem da derrocada do Reich e reconstruí-lo a partir das fortalezas da América do Sul e de qualquer outro lugar, Kantor e Nacht-Krieger executaram um último ritual na Alemanha para aumentar seus poderes e usar o suicídio ritual de vários oficiais nazistas em sua vantagem (além de atrapalhar o Avanço Aliado). Apesar das precauções, sua fuga quase falhou quando os Aliados da Liberdade os encontraram. Nacht-Krieger matou quase todos os membros do grupo, e deu a Kantor tempo para escapar. O grito de Canhoneiro de "Os heróis de Freedom City ainda vão chutar seu traseiro, rato!" deu a Nacht-Krieger um novo alvo.

Rosa Branca e Espinho Branco perseguiram Nacht-Krieger pelo Atlântico. Os gêmeos o encontraram próximo a

Freedom City, e sua batalha aérea forçou todos os três a caírem no mar. Em alguma caverna submarina, os gêmeos prenderam o nazista, apesar de seus poderes ampliados, numa prisão de luz. A força do combate, porém, fez com que a caverna desmoronasse, prendendo Nacht-Krieger numa pequena caverna e instantaneamente matando os portadores da Luz. Uma porção de seus poderes ascendeu das profundezas para dar poderes ao herói Farol.

Durante anos de isolamento abaixo de milhares de toneladas de rocha, Nacht-Krieger enlouqueceu enquanto as sombras que lhe davam poder infestavam sua mente. Elas também abriram uma trilha entre sua mente e o Shattenwelt. Wilhelm Kantor já era líder da SOMBRA em 1967, e capaz de encontrar seu protegido pelo mundo das sombras e tirá-lo da prisão. Nacht-Krieger, lutou contra o Escaravelho e Farol, mas os heróis o derrotaram e o aprisionaram de novo, dessa vez abaixo do Pyramid Plaza, onde Escaravelho poderia observá-lo.

De 1967 a 1993, Nacht-Krieger continuou preso. Escaravelho teve que abandonar tentativas de drenar seus poderes, pois as sombras agora estavam ligadas à força vital de Meihoff. Kantor novamente era capaz de se comunicar com ele pelo mundo das sombras, e convenceu seu protegido a rachar o anel que lhe dava poderes. Este ato o deixou permanentemente em sua forma de sombras, mas o permitiu escapar para o Shattenwelt. Em 1994, Kantor resgatou Nacht-Krieger das profundezas do mundo das sombras e, desde então, ele tem estado entre os mais ativos agentes da SOMBRA.

ÔMEGA

NÍVEL DE PODER 19

Nome Real: Desconhecido, Senhor de Terminus, Avatar da Entropia	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Senhor do Terminus
Base: Terminus	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,82 m (2,4 m com armadura)	**Olhos:** Vermelhos brilhantes
Peso: 54 kg (400 kg com armadura)	**Cabelo:** Nenhum

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+23	+1	+20	+4	+5	+4
56	12	50	18	20	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+24	+24	+8	+20

Perícias: Blefar 8 (+12), Concentração 18 (+23), Intimidar 16 (+20), Conhecimento (táticas) 8 (+12), Conhecimento (tecnologia) 8 (+12), Notar 6 (+11), Intuir Intenção 8 (+13)

Feitos: Avaliação, Foco em Ataque (corpo-a-corpo), Duro de Matar, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Ataque Dominó

Poderes: Controle da Energia Cósmica 24 (Poderes Alternativos: **Raio 22** [Perseguidor 4 (x 25)], **Raio 23** [Ricochete, Dividir Ataque], **Pasmar 16** [visual, Área], **Desintegrar 12, Transformar 9** [qualquer matéria inanimada], **Teleporte 12**, [365 m / 32 milhões de km, Portal), **Dispositivo 6** (armadura, difícil de perder), **Imunidade 13** (envelhecimento, suporte vital, fome e sede, sono, seus próprios poderes), **Super-Força 11** (carga pesada 100.000 tons.)

Armadura: **Compreender 2** (idiomas), **Vôo 5** (400 km/h), **Resistência Impenetrável 12**, **Proteção 4**

Combate: Ataque +15 (corpo-a-corpo), +14 (à distância), Agarrar +49, Dano +23 (desarmado), +24 (raio), Defesa +14, Recuo -18, Iniciativa +5

Desvantagens: Fraqueza (quando armadura é rachada por um acerto critico, -1 dreno em todas as suas habilidades por minuto, -5 pontos)

Nota: Os atributos acima não incluem a legião de seguidores de Ômega ou os mundos inteiros de recursos à sua disposição. O Mestre élivre para dar a Ômega qualquer equipamento, dispositivo, servos ou semelhantes que queira na aventura.

Habilidades 114+ Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 7 + Poderes 113 + Combate 56 + Salvamentos 22 – Desvantagens 5 = Total 325

Sua origem é sussurrada pelo cosmo, e sua verdade é escondida pelas névoas do tempo. Ele já foi um ser mortal — um cientista estudando a natureza do universo, eles dizem — mas cavou muito fundo nas coisas que seres mortais não devem saber. Ele liberou um cataclismo que destruiu seu universo inteiro. Apenas ele sobreviveu, no vácuo além do omniverso — o Terminus. Seus mal sucedidos experimentos podem até mesmo terem criado o Terminus, ou talvez liberado seu poder para se espalhar como um câncer pelo omniverso. A verdade pode nunca ser conhecida, já que o cientista mortal morreu há muito tempo; em seu lugar está Ômega, o Senhor de Terminus!



Ômega governou sobre seu domínio por mais tempo que qualquer raça viva possa se lembrar e seu objetivo sempre foi o mesmo: expandir o Terminus até que ele engula tudo que existe. As barreiras separando as várias dimensões e camadas da realidade ficam entre Ômega e seu objetivo. As forças da entropia podem apenas preocupar a realidade omniversal, corroendo pedaços e partículas aqui e lá, atirando-as no Terminus onde se tornarão parte da sopa cósmica que é o domínio de Ômega.

Ocasionalmente, os habitantes de outras dimensões descobrem o Terminus, para sua tristeza, já que portais a este reino

permitem que as forças de Ômega invadam seus mundos e conquistem-no ou destruam-no. Um desses mundos foi a terra natal do Centurião. A criança que se tornaria o maior herói da Terra voou pelas dimensões e pelo Terminus até a Terra antes que Ômega destruísse sua terra natal.

Ômega invadiu a Terra também, unindo os heróis de Freedom City contra ele. A Terra só conseguiu repelir Ômega por muito pouco. Sua última invasão fez considerável estrago em Freedom City e resultou na morte do Centurião. Ômega foi gravemente danificado em sua investida contra a Terra, e retirou para seu mundo-trono para se recuperar e planejar novamente.

Impaciente, Ômega concebeu um plano de posicionar armas cósmicas em certos universos principais para disparar o colapso do omniverso. Ele quase teve sucesso, mas pequenos bandos de heróis foram capazes de salvar certos universos e reverter os efeitos do colapso. Eles direcionaram o poder das armas cósmicas contra Ômega, enviando-o de volta ao exílio. Ainda assim, é apenas questão de tempo antes que o Senhor de Terminus encontre novos meios de atacar o único mundo omniverso que conseguiu resistir a ele.

Ômega é a destruição encarnada. Seu objetivo final é trazer toda a criação ao equilíbrio do Terminus, observando-a se espiralar ao esquecimento. Acredite ele ou não que isso lhe concederá a liberdade de sua eterna existência ou o poder divino de criar um novo universo à sua própria imagem, ninguém sabe, mas isso dificilmente importa. Apesar de conquistar e dominar território para ganhar novos soldados e recursos para sua causa, Ômega pouco se importa com sua conquista, apenas com a completa aniquilação de tudo. Ele está no máximo sendo incomodado por esforços pífios para detê-lo, mas realmente enfurecido por aqueles que conseguem impedi-lo, como os heróis da Terra.

QUIRK

NÍVEL DE PODER X

Nome Real: Desconhecida (e provavelmente impronuncável)	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Problemático
Base: Universo desconhecido (e além)	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 94 cm (normalmente)	**Olhos:** Azuis (normalmente)
Peso: 36 kg (normalmente)	**Cabelo:** Louro (normalmente)

O ser que se chama de Quirk veio de "um lugar incompreensível para sua mente," ou ao menos foi o que ele disse para o Centurião, Capitão Trovão e ao resto da Liga Freedom. Ele dispensa quaisquer tentativas de discutir suas origens ou sua natureza proclamando em alta voz tais assuntos como "CHAAAAAAAAATOO!" E a última coisa que qualquer um quer ver é Quirk chateado — tem meios criativos demais de se divertir.

Capitão Trovão se encontrou com Quirk pela primeira vez após se juntar à Liga Freedom e se mudar para Freedom City. O diabrete apareceu e ofereceu sua ajuda ao Capitão na luta contra o crime e ajudar a cidade. Infelizmente, a compreensão de Quirk sobre as leis da física e a fragilidade dos seres humanos causaram sérios problemas. Quando Quirk decidiu apagar um incêndio, ele fez a Grande Baía inundar a cidade. Ele transformou as nuvens de uma violenta tempestade de raios em espuma de borracha. Quando temporariamente deu a todos da cidade a habilidade de voarem para aliviar o congestionamento de tráfego em Midtown, Capitão Trovão pediu que parasse de ajudá-lo. A dispensa do Capitão feriu os sentimentos de Quirk, ele tem infantilmente perturbado o Capitão e a Liga Freedom desde então.

O modus operandi de Quirk é bastante simples. Ele gosta de jogar vários tipos de "jogos" que ou mostram o quão esperto e astuto ele é ou lhe dá a oportunidade de aparecer a vários heróis. Seus planos variam de complexidade desde dar vida aos prédios da cidade e fazê-los lutar a sutilmente alterar a realidade — ele uma vez fez com que todos esquecessem que a Liga Freedom existia e se colocou como o "Campeão de Freedom".



Quirk sempre deixa algum tipo de "saída" em seus vários planos. Se os heróis puderem percebê-la e vencer o jogo, Quirk desaparece. Ele nunca some por mais do que seis meses, e retorna quando compôs um novo plano. Felizmente, tudo que Quirk faz parece sumir junto com ele, logo ele nunca deixa qualquer perigo remanescente. Apesar de seus "jogos" poderem parecer infantis e inofensivos, a Liga Freedom e as autoridades consideram Quirk uma séria ameaça e uma grande perturbação.

Quirk tem a personalidade de uma astuta e mimada criança. Ele busca contemplação e atenção de todos, e se irrita bastante quando o que quer lhe é negado. Ele facilmente impressionado, mas também facilmente chateado, indo de um extremo ao outro. Ele pode ser concentrado e bastante esperto quando se trata dos jogos que brinca com os heróis. Apesar de ser raramente malicioso, ele tem a crueldade de uma criança brincando com insetos e a suprema ignorância de que existam conseqüências de suas ações. Ele trata as pessoas (particularmente pedestres inocentes) como brinquedos, mas nunca usa poder tremendo para simplesmente matar ou nocautear oponentes. Isso é fácil demais. Ele prefere vê-los sofrer. Várias pessoas (incluindo a Liga Freedom) têm especulado sobre a natureza de Quirk. Ele é realmente algum tipo de criança? A psicologia humana se aplica a ele? Seus limites são auto-impostos ou ele está seguindo algum tipo de etiqueta inter-dimensional? Ninguém na Terra sabe ao certo.

Quirk é, simplesmente, onipotente, mas definitivamente não onisciente. Ele parece ser capaz de alterar a realidade em qualquer escala — mudar a história, mover os planetas, conceder ou retirar poderes, e mais. O uso de seus poderes tende a ser

caprichoso. Ele é particularmente inclinado a trazer objetos inanimados à vida e interagir com o mundo como se fosse algum tipo de personagem de desenho animado. Ele é completamente imune e danos convencionais e ou desaparece antes que alguém possa acertá-lo ou ignora qualquer dano feito a ele. Se o convém, reagirá a tais ataques com "efeitos especiais": permitindo que um soco deforme sua face ou um raio de chamas o transforme numa pilha de cinzas, com olhos piscando em cima dela. Dentro de alguns momentos, ele se reconstrói sem um arranha. Sua única limitação real é que raramente afeta oponentes diretamente. Por exemplo, apesar dele facilmente poder fazer a Liga Freedom deixar de existir (ou explodir seus átomos, transformá-los em pedra, etc.), ele não o faz. "O que seria divertido nisso?" ele diz. Ao invés disso, ele conjura monstros para os heróis lutarem, retira seus poderes e os deixa isolados num planeta distante cheio de vida alienígena hostil, e impõe "desafios" similares para eles superarem.

RANT & RAVE — NÍVEL DE PODER 10/10

Nome Real: Ray e Rachel Trask	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminosos
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,55 m (Delírio) 1,54 m (Demência)	**Olhos:** Azuis
Peso: 68 kg (Delírio) 50 kg (Demência)	**Cabelo:** Marrom (Delírio pinta de azul e Demência, de vermelho)

DEMÊNCIA — NÍVEL DE PODER 10

For 10	Des 16	Con 12	Int 10	Sab 13	Car 15

Perícias: Blefar 8 (+10), Concentração 8 (+9), Dirigir 4 (+7), Notar 4 (+5), Intuir Intenção 4 (+5)

Feitos: Foco em Ataque 2 (à distância), Rolamento Defensivo 5, Foco em Esquiva 2

Poderes: **Desintegração 12** (Limitado a contato com Demência), **Ilusão 10** (visual e auditiva, Limitado a confundir percepção sensorial, Progressão 4 [raio de 30 m], Poder Alternativo: **Confundir 10, Nausear 6** [Percepção, salvamento de Resistência]), **Obscurecer 5** (visual e auditivo, Seletivo), **Super-Sentidos 1** (ultra-audição)

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +8 (à distância), Agarrar +6, Dano +0 (desarmado), Defesa +14 (+6 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +3

Salvamentos: Resistência +6 (+1 Surpreso), Fortitude +6, Reflexos +10, F. Vontade +8

Habilidades 16 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 9 + Poderes 79 + Combate 36 + Salvamentos 19 = Total 166

A equipe de irmão e irmã de Delírio e Demência esteve próxima desde quando era crianças, em grande parte porque nunca receberam nada de seus pais além de negligência. Eles cresceram bastante selvagens e se envolveram com uma turma festeira desde cedo. Eles se tornaram parte da cultura rave de Freedom City, mas sempre tomaram conta um do outro ao longo do caminho.

Os dois experimentaram drogas com o tempo, como parte da turma, mas quando estavam numa rave certa noite, algo novo estava circulando. Não era max ou zoom ou qualquer outra coisa que já tivessem ouvido falar antes. Deveria ser um real dobrador de mentes. Então eles experimentaram. Das trinta e poucas pessoas que experimentaram, Delírio e Demência foram os únicos que saíram vivos e sem danos cerebrais permanentes (apesar de posteriores serem debatíveis). Não é definitivo se a droga fez todo o estrago, ou se a repentina e violenta origem dos dois novos super-humanos. A droga despertou algo em Delírio e Demência. Pessoas que estavam na festa relatam como as coisas ficaram loucas antes de rajadas sônicas destruíssem o telhado do lugar.

Delírio e Demência rapidamente aprenderam a como controlar e usar seus recém-adquiridos poderes e decidiram que ninguém mais mexeria com eles. Eles pegariam o que quisessem e chutariam o traseiro de qualquer um que ficasse em seu caminho. Claro, em Freedom City, as coisas não são tão fáceis. Delírio e Demência fizeram alguns roubos, mas rapidamente enfrentaram alguns dos heróis da cidade, que os colocaram na cadeia. Eles escaparam, ou foram libertados, mas cedo ou tarde eles terminaram atrás das grades.



As táticas padrão de Delírio e Demência fazem Demência imediatamente usar seu campo de distorção para obscurecer a área, excluindo os dois e seus aliados (se houverem). Isso dá aos ataques contra ele uma chance de erro de 50%. Delírio então começa a destruir objetos com rajadas sônicas, enquanto Demência causa mais confusão. Seus truques incluem fazer os oponentes se confundirem com Delírio, fazê-los correr em direção a paredes (ou telhados, ou pisos), fazerem transeuntes inocentes parecerem perigosos (fazendo os heróis atacá-los), e coisas assim.

Delírio se tornou conhecido por fazer usos astutos de seus poderes sônicos de tempos em tempos. Ele é propício a atirar em paredes e tetos para fazê-los cair sobre um oponente como um ataque surpresa. Ele também usará esforço extra às vezes (possivelmente causando

fadiga ou através de uma sanção do Mestre). Isso o permite fazer coisas como raios sônicos em área ou ataques paralisantes, para contra-atacar certos poderes dependentes de som ou adquirir coisas como o feito de poder Afetar Insubstancial em seu ataque sônico. Delírio é especialmente protetor de sua irmã e tende a alvejar heróis que a ataquem ou representem perigo a ela de alguma maneira.

Se as coisas derem errado, Delírio e Demência usarão seu poder de Desintegração para derrubar o telhado sobre seus oponentes, ou retirarão suportes estruturais de um prédio ou outra estrutura. Eles fogem enquanto os heróis são forçados a resgatarem pessoas presas na estrutura que cai ou até mesmo enterradas sob os destroços (se não forem rápidos o suficiente).

DELÍRIO			NÍVEL DE PODER 10		
For 10	Des 16	Con 12	Int 10	Sab 13	Car 15

Perícias: Blefar 6 (+8), Concentração 4 (+5), Dirigir 4 (+7), Intimidar 6 (+8), Notar 4 (+5), Intuir Intenção 4 (+5)

Feitos: Foco em Ataque 2 (à distância), Rolamento Defensivo 7, Foco em Esquiva 2

Poderes: Desintegração 12 (Limitado a contato com Demência), **Controle Sônico 12** (Poder Alternativo: **Raio 12**), **Super-Sentidos 5** (visão cega auditiva, ultra-audição)

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +8 (à distância), Agarrar +6, Dano +0 (desarmado), +12 (raio), Defesa +12 (+5 Surpreso), Recuo -4, Iniciativa +3

Salvamentos: Resistência +8 (+1 Surpreso), Fortitude +7, Reflexos +10, F. Vontade +6

Habilidades 16 + Perícias 7 (28 graduações) + Feitos 11 + Poderes 66 + Combate 32 + Salvamentos 18 = Total 150

SILENCIADOR — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Thomas Oliverti	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Cientista, vigilante
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,55 m	**Olhos:** Castanhos
Peso: 77 kg	**Cabelo:** Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+2	+2	+3	+2	+1
14	14	14	16	14	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8/+4*	+5	+8	+7

* Surpreso

Perícias: Ofício (eletrônica) 10 (+13), Dirigir 8 (+10), Intimidar 10 (+11), Conhecimento (ciências físicas) 12 (+15), Conhecimento (tecnologia) 9 (+12), Notar 8 (+10), Procurar 5 (+8), Intuir Intenção 8 (+10), Furtividade 10 (+12)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 3, Contatos, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 4, Foco em Esquiva 4, Evasão, Oponente Predileto (Máfia), Crítico Aprimorado (raio), Iniciativa Aprimorada, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Ataque Furtivo, Assustar, Ataque Dominó

Poderes: Dispositivo 5 (armas sônicas, fácil de perder)
Armas Sônicas: **Escudo Sensorial** (auditivo), **Controle Sônico 9** (Poderes Alternativos: **Raio 9** (sônico), **Nausear 6** [à distância], **Obscurecer 9** (auditivo), **Paralisia 6** [à distância])
Equipamento: Armadura corporal (+2 Resistência), óculos de visão noturna, fones de rádio

Combate: Ataque +9 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Agarrar +11, Dano +2 (desarmado), +9 (raio), Defesa +14 (+5 Surpreso), Recuo -4, Iniciativa +6

Habilidades 24+ Perícias 20 (80 graduações) + Feitos 24 + Poderes 15 + Combate 38 + Salvamentos 14 = Total 135

Tudo que Thomas Oliverti sempre quis foi ser um músico. Infeliz-mente, seu pai, um dos mais importantes "homens de negócios" de Freedom City, não poderia ouvir tal coisa. Era importante que Thomas aprendesse um ofício e fizesse algo para ele. Thomas nunca abandonou sua fascinação pelo som, porém. Ele foi à escolha para estudar acústica e sons e se tornou um cientista, tendo o mínimo possível haver com os "negócios da família". Ele deixou seu pai orgulhoso quando se formou como melhor e sua classe e rapidamente recebeu seu mestrado. Ele estava trabalhando em seu doutorado quando seu pai foi assassinado. O irmão mais velho de Thomas, Johnny se tornou o cabeça da família, e chamou seu irmão para casa. Thomas e seu irmão nunca ficaram muito tempo juntos, mas as obrigações da família o levaram para casa de qualquer maneira.



Thomas odiava ser envolvido nos negócios da família, mas não havia escolha. Contanto que a família estivesse fortemente enraizada em Freedom City, não haveria escapatória de seu direito de nascença. Porém, se pudesse eliminar a influência da Máfia na cidade, então ele seria um homem livre. Mais importante, ele poderia vingar a morte de seu pai e mostrá-la ao seu dominar irmão. Usando anotações de estudos dos projetos do (então recuperado) super-criminoso Maestro, Thomas secretamente criou as armas e uniforme do misterioso Silenciador e embarcou numa cruzada de um homem só contra a Máfia.

O Silenciador se provou extremamente eficaz até agora. Ele desmantelou várias operações da Máfia e até mesmo matou alguns tenentes da família ou os deixou para o FCPD achar. Os

cabeças das três famílias estão ficando preocupados sobre o misterioso homem mascarado. O Silenciador está se tornando quase tão lendário entre os bandidos da Máfia e capangas, que aterrorizados com razão. Apesar da polícia não lamentar em ver a Máfia sofrer algumas mortes, a disposição do Silenciador em usar métodos ilegais, e até mesmo matar seus oponentes, o transformaram num vigilante cruel. No mínimo, a polícia o quer para interrogar sobre várias mortes relacionadas à Máfia.

Thomas Oliverti se sente levado pelas pressões de sua vida para fazer o que faz. Ele é bastante impiedoso na busca de seu objetivo. Ele acha que a Máfia não merece tratamento justo ou igual. Ele viu o que ela faz em primeira mão, e mostra a seus inimigos a mesma misericórdia que mostrariam a ele. Ele se considera inteligente demais para acreditar em "contos de fada" como "verdade e justiça para todos". Apesar de estar lutando numa cruzada pessoal, ele acredita que esteja fazendo algum bem definitivo e que justifica suas ações. No fundo, Thomas odeia a Máfia pelo que fizeram com sua vida. Em vários aspectos, ele é um homem ferido e furioso contra-atacando seus atormentadores de infância.

Silenciador tem uma variedade de armas sônicas à sua disposição, combinadas com considerável treinamento em ciência, artes marciais e táticas. Sua principal arma é um rifle sônico capaz de disparar raios coerentes de som que podem deixar os alvos inconscientes ou vibrar com força o bastante para quebrar concreto. Um raio mais amplo e menos agressivo pode criar um som ensurdecedor e induzir a uma vertigem poderosa. Ele pode criar um campo de anula todo som e deixa a área completamente quieta. Este silêncio artificial normalmente precede os ataques do Silenciador, e a Máfia aprendeu a temê-lo. O Silenciador normalmente usa este campo de silêncio para se esgueirar na área, atacar com raios sônicos para ensurdecer e desorientar seus oponentes, e então se aproximar com seus raios sônicos e perícias de mãos nuas. Ele não hesita em usar força letal quando crê ser necessária.

GRITO DE PRATA — NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Lauren Hammond	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Espírito vingativo
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,54 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 54 kg	**Cabelo:** Preto



FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
—	+0	—	+0	+1	+4
—	11	—	11	13	18

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+0	—	+3	+10

Perícias: Blefar 8 (+12), Disfarce 8 (+12), Intimidar 10 (+14), Conhecimento (cultura popular) 12 (+12), Performance (atuação) 8 (+12), Intuir Intenção 6 (+7)

Feitos: Fascinar (Blefar), Sem Medo, Presença Aterradora 8, Zombar

Poderes: **Forma Fantasma 12** (**Vôo 4** [160 km/h], **Imunidade 30** [Fortitude], **Insubstancial 4** [Permanente], **Super-Sentidos 2** [visão no escuro]), **Ilusão 10** (todos os sentidos, Ação Livre para manter, Fantasmas, Progressão 7 [raio de 300 m], Seletivo), **Invisibilidade 2** (todos os visuais), **Raio Mental 6** (Limitado a alvos afetados por Ilusão)

Combate: Ataque +0, Agarrar —, Dano +6 (raio mental), Defesa +4, Recuo —, Iniciativa +0

Habilidades -7+ Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 11 + Poderes 134 + Combate 8 + Salvamentos 12 = Total 171

Lauren Hammond cresceu em Freedom City no começo do séc. XX com ambições de se tornar uma atriz. Ela se mudou para Hollywood durante a Era de Ouro do cinema e teve sucesso ao estrear num pequeno, mas importante papel numa produção de Drácula como uma das "noivas" do lorde vampiro. O papel fixou Lauren Hammond como atriz, e ela partiu para vários outros trabalhos. Muitos de seus filmes eram filmes de horror, e Hammond ficou bastante conhecida como um "grito de prata".

Infelizmente, ela também rapidamente se tornou esnobe. Suas tentativas de se aventurar fora do reino dos filmes de horror foram fracassos épicos. Ela culpava diretores, produtores e co-estrelas, mas a verdade era que Hammond se considerava uma estrela, e era difícil trabalhar com ela. Eventualmente, até mesmo os produtores de filmes de horror não podiam ser incomodados. Na era pós Segunda Guerra Mundial, os filmes de horror se tornaram menos populares. Após

menos de uma década, a carreira de Hollywood de Hamond estava encerrada.

Eventualmente, as ligações de estúdios e diretores pararam de vir, mas as dos credores não. Hammond foi forçada a vender sua casa em Beverly Hills e se mudar de volta a Freedom City. Lá, ela encontrou ocasionais trabalhos no teatro, mas sua reputação como prima donna os arruinaram também. Diante do fim de sua carreira e da obscuridade, Lauren fez o que considerou sua última performance quando tomou uma overdose de medicamentos. Sua empregada encontrou o corpo, e o curto fim da vida de Hammond.

Ela poderia ter sido relegada às retrospectivas históricas da indústria dos filmes de horror, mas o espírito de Lauren Hammond não descansou. O desespero que reclamou sua vida também corroeu sua alma, impedindo-a de qualquer vida que a esperasse no pós-vida. Ao invés disso, Lauren Hammond retornou como um fantasma vingativo para assombrar os teatros que ela associava à sua queda, contra-atacar os produtores, diretores e atores que a criticavam. Sua aparência em branco prateado e terrível uivo lhe deram o apelido de "Grito de Prata" dos jornais. A série de estranhas assombrações chamou a atenção do velocista da Liga Freedom, Johnny Foguete, que foi capaz de deduzir a verdadeira identidade do fantasma. Quando ele organizou um festival de filmes em honra aos êxitos de Lauren Hammond, sua fúria diminuiu e seu fantasma desapareceu, felizmente para nunca mais perturbar Freedom City de novo.

Porém, há alguns anos, o crítico de filmes Howard Morre publicou um ensaio criticando a performance de Hammond em vários filmes juntamente com uma exposição de seus atribulados últimos anos. Seu trabalho despertou o fantasma da atriz, que assombrou Moore até a morte e então embarcou numa campanha de vingança. O segundo Johnny Foguete interveio para deter Grito de Prata após ela atacá-lo e seu avô (o Johnny Foguete original). Apesar de Johnny ter sido capaz de banir Grito de Prata nessas duas vezes, ainda falta ver se o espírito de Lauren Hammond descansará por fim, ou se a comunidade cênica de Freedom City pode esperar uma seqüência.

KHAN ESTELAR — NÍVEL DE PODER 14

Nome Real: Kinan Khan	**Ocupação:** Governante do Khanato Estelar
Identidade: O público em geral não sabe da existência do Khan Estelar	
Base: Planeta Zultras	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,84 m	**Olhos:** Pretos
Peso: 127 kg	**Cabelo:** Branco

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+10	+3	+4	+2	+3	+10
30/18	16	18	15	16	30

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+14/+4*	+7	+10	+10

* Sem armadura

Perícias: Blefar 5 (+15), Diplomacia 5 (+15), Intimidar 4 (+14), Conhecimento (local) 8 (+10), Conhecimento (tática) 16 (+18), Idiomas (Inglês), Notar 8 (+11), Pilotar 8 (+11), Intuir Intenção 9 (+12), Sobrevivência 8 (+11)

Feitos: Ataque Preciso, Ataque Imprudente, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Ataque Defensivo, Foco em Esquiva 4, Tolerância, Equipamento 5, Evasão, Iniciativa Aprimorada, Inspirar, Liderança, Capangas 20, Ação em Movimento, Ataque Poderoso, Tiro Preciso, Saque Rápido, Assustar, Ataque Dominó

Poderes: Dispositivo 15 (traje de batalha, difícil de perder), **Dispositivo 5** (cajado do poder, fácil de perder)
Traje de Batalha: **Comunicação 18** (sub-espaço, Sutil), **Força Aumentada 12, Imunidade 9** (suporte vital), **Proteção 10** (Impenetrável), **Super-Sentidos 2** (visão no escuro), **Super-Força 6** (carga pesada: 50 tons.)
Cajado do poder: **Raio 12** (Poder Alternativo: **Golpe 12**)

Equipamento: Distribua 25 pontos de equipamento (ou mais) do Khan Estelar como achar melhor para a aventura.

Combate: Ataque +18 (corpo-a-corpo), +16 (à distância), Agarrar +24, Dano +10 (desarmado), +12 (cajado do poder), Defesa +14 (+5 Surpreso), Recuo -12, Iniciativa +7

Habilidades 53+ Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 45 + Poderes 75 + Combate 52+ Salvamentos 17 = Total 260



Ao longo da história do cosmo, houve grandes líderes que sentiram o chamado à batalha e à conquista. Vários desses líderes construíram poderosos impérios antigos e inimigos os trouxeram abaixo. Ainda assim, as lendas deles criam vida e nunca morrem. Este é o objetivo de Kinan Khan de Zultas, um mundo nas fronteiras da República Lor. Ele é o mais brilhante e impiedoso líder militar que seu mundo já produziu. Na idade de 20 ciclos solares, Khan regia sua nação e comandava um grande exército. Dentro de quatro anos, ele era o inquestionável governante do mundo. Aos 30, ele governava sistemas solares inteiros, e seu nome era temido e respeitado por sua região da galáxia. Nos anos seguintes, nada parecia detê-lo.

Mais do que alguns mundos correram em se juntar à República Lor por medo que o Khan Estelar e seus exércitos os conquistassem. Muitos pensaram que a República e os Cavaleiros Estelares manteriam o pequeno império do Khan sob controle, mas eles subestimaram as ambições e habilidades de Kinan Khan. A República Lor não podia detê-lo. De fato, seria sua próxima conquista!

Khan poderia ter tido sucesso em invadir e conquistar a República. Se não fosse pela ajuda do terráqueo Dédalo, que

então viajava pelas estrelas. Com o brilho do antigo inventor combinado às habilidades de A'lan Koor e os Cavaleiros Estelares, a invasão do Khan Estelar falhou. Como resultado, uma rebelião surgiu dentro de seu próprio império que eventualmente levou à sua deposição. Kinan Khan escapou de seus vingativos ex-súditos com o restante de seu exército, jurando vingança sobre Dédalo e os Cavaleiros Estelares.

Isso lhe custou anos para reconstruir, mas o Khan Estelar retornou à conquista novamente. Ele reclamou muito de seu antigo poder, colocou mundos rebeldes de joelhos, enquanto a República Lor continua distraída pela Unidade Grue em suas fronteiras distantes. Ele está mais atento do que nos dias de sua juventude — experiente e astuto — apesar de seu lendário temperamento e sede por conquista não terem diminuído nem um pouco. Khan planeja adicionar a Terra ao seu Império um dia. Este mundo lhe renderá as armas e recursos de que precisa para colocar outros mundos de joelhos. Ele também fará os Cavaleiros Estelares pagarem, garantindo que não sejam mais uma ameaça para ele. Ele verá Dédalo humilhado perante ele antes de matá-lo. Após isso, ninguém ficará entre ele e seus destino de governar as estrelas!

Kinan Khan considera a batalha o único meio digno de melhorar na vida. Ele é um guerreiro nato, enquanto muitos outros no cosmo são pouco mais do que gado para serem conduzidos ou conquistados. É a conquista que importa para ele — planejar estratégias, posicionar suas peças e então executar uma infalível campanha para destruir seu inimigo. Não é uma simples questão de vencer, mas vencer com honra e astúcia contra um adversário digno. Khan anseia por inimigos dignos dele, e saboreia o conflito contanto que deixará sua esperada vitória mais doce.

SUPERIOR — NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Kal-Zed	**Pseudônimos:** *Übermensch*, Ultra-Homem
Identidade: Secreta, o público geral não sabe que Superior é ultimano	**Ocupação:** Conquistador
Base: Móvel	Afiliação: Nenhuma
Altura: 1,83 m	**Olhos:** Azuis
Peso: 90 kg	Cabelo: Louro

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+18	+2	+17	+2	+2	+3
46	14	34	15	14	16

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+18	+12	+6	+10

Perícias: Concentração 8 (+10), Diplomacia 6 (+9), Intimidar 10 (+13), Conhecimento (arte) 8 (+10), Conhecimento (história) 12 (+14), Conhecimento (táticas) 8 (+10), Conhecimento (tecnologia) 6 (+8), Conhecimento (teologia e filosofia) 6 (+8), Notar 10 (+12), Intuir Intenção 10 (+12)

Feitos: Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 2, Estrangular, Duro de Matar, Agarrar Aprimorado

Poderes: Compreender 2 (idiomas), **Controle da Energia Cósmica 14, Vôo** (4.000 km/h), **Imunidade 12** (envelhecimento, suporte vital, fome, sono), **Proteção 6** (Impenetrável), **Regeneração 14** (machucado 1/rodada, ferido 1/rodada, incapacitado 1/minuto, ressurreição 1/dia, Persistente, Crescimento de Membros), **Super-Força 6** (carga pesada 400 tons.), **Telepatia 2**

Combate: Ataque +12 (corpo-a-corpo), +10 (à distância), Agarrar +36, Dano +18 (desarmado), +14 (raio cósmico), Defesa +12, Recuo -12, Iniciativa +2

Habilidades 79+ Perícias 23 (92 graduações) + Feitos 5 + Poderes 102 + Combate 44+ Salvamentos 12 = Total 265



Kal-Zed nasceu como um lobo no meio de ovelhas, um gigante entre aqueles contentes em viverem suas vidas imortais com trivialidades. Ele foi um dos raros nascidos em Ultima, celebrados pelos imortais como continuação de sua raça e cultura. Com apenas alguns séculos de vida, não tinha a perspectiva de entender as tradições e isolamento de seu povo e a não interferência com culturas menos evoluídas. Não, ele estava obcecado com o conhecimento antigo sobre o tempo em que Ultima regia o mundo como deuses, e eram adorados como tais. Eles eram gigantes na Terra atual, não existindo como monges em sua cidade escondida.

Logo não era surpresa que Kal-Zed ficasse intrigado quando estrangeiros visitaram Ultima Thule pela primeira vez em muitos anos. Eles falaram de antigas lendas humanas sobre a cidade e sobre a origem de sua raça, a raça ariana. Os Ultima acharam suas crenças fascinantes, mas não tinham interesse em doutrinas primitivas de pureza racial ou suas ambições políticas. Logo, eles lavaram as mentes dos invasores e os enviaram em outra direção, com nada além de vagas memórias de terem se perdido numa nevasca.

A semente que os visitantes plantaram na mente de Kal-Zed germinou, porém. Os estrangeiros estavam certos, afinal. Os ultimanos *eram* superiores! Por que não deveriam assumir o controle de culturas menos evoluídas e guiá-las? Seria brincadeira de criança fazê-lo; a tecnologia primitiva e até mesmo habilidades psíquicas rudes mostradas pelos humanos não seria páreo para o poder cósmico de alguém que era como um deus para eles.

Então, numa noite fatídica, Kal-Zed fugiu de Ultima Thule. Ele viajou à Pátria Pai dos visitantes e se apresentou como um verdadeiro exemplo do ideal ariano, *der Übermensch*. Ao se encontrar com Adolf Hitler, Kal-Zed estava despreparado para o poder, o carisma puro do homem, juntamente com a sutil ajuda de seus conselheiros ocultos. Ao invés de simplesmente tomar o controle do Reich, o recém-chamado *Übermensch* pensou em seus melhores interesses para usar os nazistas em vantagem própria. Uma vez que conquistassem, ele os conquistaria em resposta.

Übermensch foi um dos poucos super-soldados nazistas a escapar da morte e captura ao fim da guerra. Exilado de Ultima Thule, sua ambição aumentou, ele se rebatizou Superior e se tornou um forte inimigo do Centurião, seu inverso na América. Os dois se enfrentaram várias vezes ao longo dos anos enquanto o Superior jurava vingança e conquista. Eventualmente, o Centurião o derrotou decisivamente e exilou seu oponente para a Zona Zero com a permissão de Ultima. Lá, o Superior permaneceu, esperando pela oportunidade de escapar e partir para cima de seu velho inimigo e o mundo que o negou por tanto tempo.

Superior ficará bastante desapontado que o destino lhe negou a chance de matar o próprio Centurião, ms ele ficará mais feliz ao saber que não há mais inimigo "digno" para se opor a ele e seus planos de dominação mundial podem continuar. É claro, o criminoso ultimano pode se apressar contra os planos de Mestre Sombra, Mestre Mental e outros possíveis conquistadores. Eles podem até tentar contratarem Superior como um tenente invencível ou eliminá-lo como potencial rival. Superior pode concordar em trabalhar para um vilão-mestre até que tenha tempo de se aclimatar aos eventos recentes, planejando destronar seu suposto "patrão" quando chegar a hora.

REI-TERRA

NÍVEL DE PODER 10

Nome Real: Jerris Trent	
Identidade: Secreta	**Ocupação:** Rei de Sub-Terra
Base: Sub-Terra	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,52 m	**Olhos:** Verdes
Peso: 90 kg	**Cabelo:** Marrom

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+1	+1	+3	+7	+6	+2
12	12	17	24	22	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+6/+3*	+7	+5	+11

Perícias: Blefar 6 (+8), Escalar 4 (+5), Computadores 8 (+15), Ofício (mecânica) 12 (+19), Desativar Dispositivo 8 (+15), Investigar 7 (+14), Conhecimento (ciências geológicas) 12 (+19), Conhecimento (tecnologia) 10 (+17), Idiomas (Sub-Terrano), Notar 8 (+14), Procurar 4 (+11), Intuir Intenção 8 (+14), Furtividade 4 (+5), Sobrevivência 4 (+10)

Feitos: Foco em Ataque 3, Lutar Cego, Rolamento Defensivo 3, Foco em Esquiva 4, Iniciativa Aprimorada, Capangas 10 (até 1.000 sub-terranos), Transe

Poderes: Dispositivo 5 (cetro de comando, fácil de perder, Restrito 2), **Super-Sentidos 9** (visão cega auditiva, senso de perigo auditivo, senso de direção, senso de tremor)
Cetro de Comando: **Raio 8** (elétrico, Poder Alternativo: **Golpe 8**), **Elo Eletrônico 8**

Combate: Ataque +9 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Agarrar +10, Dano +8 (cetro), Defesa +14 (+5 Surpreso), Recuo -3, Iniciativa +5

Desvantagens: Incapacidade (cego, -1 ponto)

Nota: Os dados acima não incluem os vários monstros sub-terranos ao comando de Rei Terra. Eles são melhor tratados como dispositivos da história. Vide *M&M*, págs. 233-235 para monstros mais adequados (partícula mente dragão, gárgula, muco gigante, aranha monstr osa e tiranossaurus rex)

Habilidades 41+ Perícias 24 (96 graduações) + Feitos 23 + Poderes 26 + Combate 38+ Salvamentos 13 – Desvantagens 1 = Total 164

A primeira memória que Jerris Trent tem de sua infância é de ser enterrado vivo após um terremoto que destruiu seu lar. Ele foi retirado dos escombros após três dias, mas sofreu danos permanentes à sua visão e seqüelas de ferimentos que quase o aleijaram.

Com sua família foi morta, o jovem Jerris se tornou propriedade do estado e passou muito de seu tempo em orfanatos e lares adotivos. Ele era muito inteligente mas afastado e zombado pelas outras crianças por sua aparência e incapacidade. Ele aprendeu a compensar sua quase cegueira e se tornou fascinado com assuntos de sismografia e o subsolo. Ele se tornou estudioso das ciências e eventualmente sismologista. Seus estudos o levaram a descobrir a existência de vastas redes de túneis subterrâneos abaixo da superfície do mundo. Seus colegas dispensaram suas teorias, logo, Dr. Trent precisava prová-las.

Sua busca eventualmente o levou à Ilha Kaiju, onde Dr. Trent descobriu a vasta rede de túneis subterrâneos e que sempre teorizou o que estava lá. Ele também encontrou restos de antigas tecnologias pertencentes ao Povo Serpente e os Preservadores, assim como dos ex-escravos do Povo Serpente, os sub-terranos. Trent se descreveu como "empolgado com a descoberta" ao fazer esses achados, e passou semanas estudando as antigas tecnologias. Os sub-terranos o obedeciam, querendo um novo mestre para obedecerem, e eles ajudaram no conserto de algumas tecnologias. Suas descobertas podem ter afetado a já instável mente de Trent, já que logo abandonou o mundo da superfície e se declarou Rei-Terra, Governante do Sub-Mundo.



Rei-Terra e seus sub-terranos ocasionalmente já lançaram ataques sobre o mundo da superfície, procurando conquistar ou vingar algum dano feito a eles. O Rei-Terra também entrou em conflito com o restante do Povo Serpente e as tribos de Morlocks no submundo. Seu "reino" é vasto, e pode incluir mais artefatos deixados para trás por antigas civilizações. Até agora, existe paz entre sub-terranos e o mundo da superfície, mas ainda resta saber se esta paz durará, ou se Rei-Terra atacará mais uma vez.

O Rei-Terra é uma profundamente solitária e isolada figura, governante de um escuro e esquálido reino, encontrando a solidão em sua "realeza" e comando de servos subservientes.

Ele diz que não quer nada do mundo da superfície, mas a verdade é que anseia por aceitação e reconhecimento de suas descobertas. É claro, qualquer sugestão disso é o bastante para enfurecê-lo. O Rei-Terra protege seu reino fervorosamente, e ataca qualquer ameaça percebida, sejam poluidores que usam seu domínio como aterro sanitário, mineradores que cavam muito fundo, ou governos que executem testes nucleares subterrâneos.

Rei-Terra desenvolveu algumas adaptações ao seu ambiente com a ajuda da tecnologia dos Preservadores. Apesar de quase cego, seus outros sentidos são aumentados a um grau considerável, permitindo-o ouvir sons fracos, sentir luz fraca em sua pele e sentir movimentos através de vibrações no chão e superfícies ao seu redor. Esses sentidos ampliados permitem que Rei-Terra manobre em total escuridão.

O Rei-Terra tem acesso a avançadas tecnologias, incluindo armas de raios, máquinas cavadoras, dispositivos sensores e semelhantes. Ele tipicamente carrega algum tipo de arma consigo, juntamente com um controle remoto para outros dispositivos em seu domínio. Sua tecnologia o permite controlar algumas das criaturas da Ilha Kaiju e em qualquer outro lugar do sub-mundo, usando-as como armas vivas contra seus inimigos.

GAROTO BRINQUEDO — NÍVEL DE PODER 6

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
-2	+1	+0	+11	+1	+1
6	13	10	32	13	12

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+0	+2	+4	+4

Perícias: Blefar 8 (+9), Computadores 8 (+19), Ofício (eletrônica) 8 (+19), Ofício (mecânica) 8 (+19), Ofício (estrutural) 4 (+15), Conhecimento (cultura popular) 8 (+19), Conhecimento (tecnologia) 8 (+19)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 4, Atraente (adorável), Iniciativa Aprimorada, Inventor, Sorte, Plano Genial, Capangas 20, Parceiros 20 (brinquedos), Zombar

Poderes: Encolhimento 4 (Permanente, Inato)

Combate: Ataque +4 (corpo-a-corpo), +8 (à distância, inclui +1 tamanho), Agarrar +2, Dano -2 (desarmado) ou por arma, Defesa +12 (inclui +1 tamanho), Recuo +1, Iniciativa +5

Nota: Distribua os pontos de Capangas e Parceiros de Garoto Brinquedo entre seus vários brinquedos como desejados

Habilidades 30+ Perícias 13 (52 graduações) + Feitos 50 + Poderes 5 + Combate 28+ Salvamentos 8 = Total 134

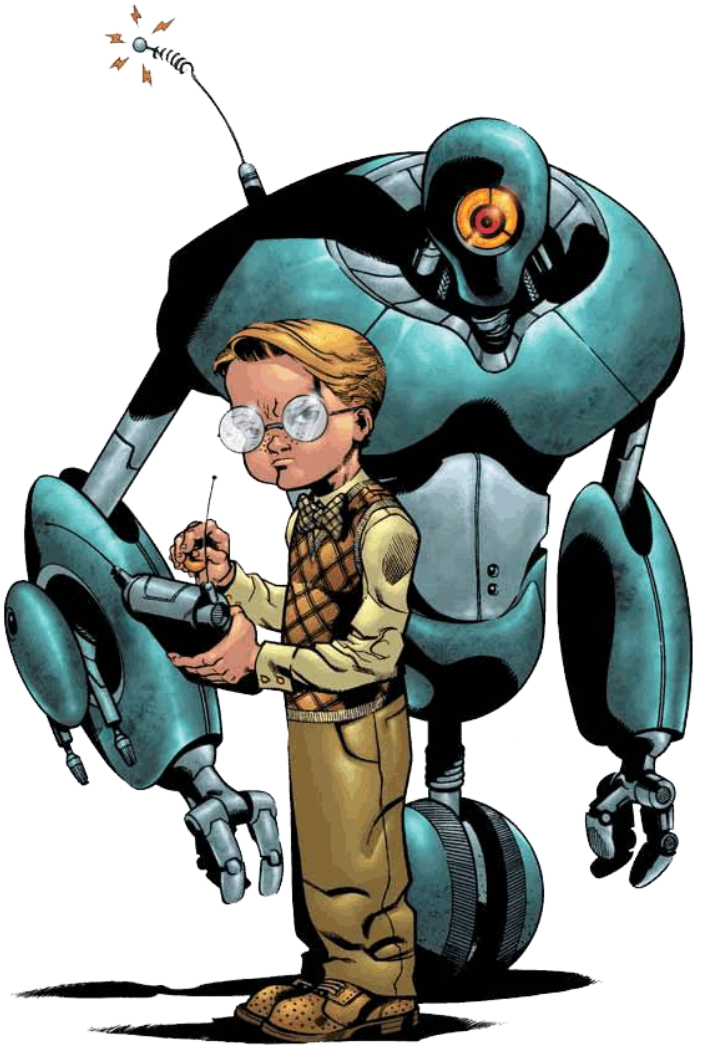
Nome Real: Desmond Lettam	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminoso
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 93 cm	**Olhos:** Azuis
Peso: 31 kg	**Cabelo:** Louro

Desmond Lettam deveria ter sido o garoto mais feliz do mundo, e foi, por um tempo. A família de Desmond era dona da Fun-Time Brinquedos, uma das maiores construtoras de brinquedos no mundo, e eles atendiam todos os desejos de seu filho único. Não faltava nada para Desmond; ele era o garoto com *todos* os melhores brinquedos.

Quando Desmond ficou mais velho, os médicos da família descobriram que ele tinha uma rara condição médica que impedia o crescimento do garoto após ele completar oito anos de idade. Desmond parou de crescer e rapidamente se tornou alvo das cruéis piadas e comentários de seus amigos e colegas de classe. Seus pais o transferiram de uma escola particular para outra, e então o ensinaram em casa, onde Desmond podia estar entre seus amados brinquedos. Ele era uma criança brilhante com uma imaginação ativa, e seus estudos lhe ofereciam um lugar onde ele podia se exceder e crescer, mesmo que seu corpo não o fizesse.

Desmond logo percebeu que nunca poderia levar uma vida normal. Apesar dos esforços dos especialistas, não havia tratamento para sua condição. Apesar dos melhores fisiologistas e terapeutas, Desmond ficava mais e mais perdido em seu mundo de fantasia pessoal. Estava claro que Desmond nunca cresceria em mente ou em corpo, deixando os negócios da família inertes.

Logo após Desmond completar dezoito anos, a tragédia atingiu a família Lettam e seus pais foram mortos num acidente de avião, deixando Desmond como único herdeiro de sua fortuna. Ele continuou



a controlar o depósito da Fun-Time Brinquedos, apesar de nunca ter aparecido em reuniões, permitindo que representantes votassem em seu lugar. Ele contribuiu com vários brilhantes e inovadores projetos para expandir os negócios e fazer milhões para a Fun-Time, mas continuava recluso.

Desmond se dedicou a jogar um novo jogo, chamado "assassinato". Ele usou sua especialidade técnica para se tornar um assassino do submundo usando brinquedos como armas. Ele começou sistematicamente se vingando de todos aqueles que zombavam dele em sua infância, ele provia tecnologia e projetos a qualquer um que pudesse atender aos seus preços. Corvo eventualmente expôs a operação de Garoto Brinquedo, e Desmond perdeu os negócios de sua família e muita de sua riqueza, apesar de ter mantido seus contatos criminais e contas de branco secretas pelo mundo. Suas derrotas nas mãos de super-heróis apenas amarguraram ainda mais Garoto Brinquedo e o levaram a um novo nível de "jogos", dessa vez com heróis como seus adversários dignos.

Garoto Brinquedo tem a personalidade de uma criança mimada e levada combinada com um brilhante, porém distorcido intelecto e desdém pela sociedade que não tem lugar para ele. Ele se delicia em inventar novos e mais astutos meios de cometer crimes, incluindo assassinato e roubo, e gosta de competir intelectualmente com os heróis que tentam detê-lo. Ele é inclinado a ter acessos de raiva quando as coisas não dão certo, e pode ser bastante vingativo.

Garoto Brinquedo não tem poderes fora seu brilhante intelecto, que o permite projetar e criar todo tipo de dispositivos baseados em aparentemente inofensivos brinquedos. Seu arsenal de armas brinquedos incluem soldados robôs de brinquedo, "soldados de plástico" de vários tamanhos, tanques de brinquedo a controle remoto e aviões armados com armas reais, bolas de gude explosivas, pistolas lasers de brinquedo que disparam lasers reais, ácido — ou pistolas d'água que espirram drogas, e muito mais. Ele também não está acima de roubar e adaptar tecnologias alheias, e tem co-criado projetos da Fundição, Dr. Otaku e outros. Por algum tempo, Garoto Brinquedo usou um "raio realizador" (criado por Quirk) que podia trazer desenhos e outras imagens à vida (vide A Gangue Toon, no **Capítulo 3**). Ele também usou um raio encolhedor baseado no trabalho do Dr. Raymond Smalley (o Diminuidor).

UNA, A RAINHA DO MUNDO INFERIOR — NÍVEL DE PODER 15

Nome Real: Una, a Impiedosa, a Invencível, a Inexorável, a Magnífica e a Poderosa (entre outros títulos)

Identidade: O público geral não sabe da existência de Una	**Ocupação:** Rainha do Mundo Inferior
Base: O Mundo Inferior	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,55 cm	**Olhos:** Verdes
Peso: 56 kg	Cabelo: Preto

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+2	+1	+5	+3	+3	+6
14	13	21	17	32	22

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+19/+5	+10	+6	+19

Uma das mais poderosas soberanas das dimensões conhecidas começou sua existência como uma escrava. Una foi tirada de uma família camponesa quando jovem para se tornar a concubina escrava predileta de um poderoso mago-rei. Seu soberano subestimou grandemente o intelecto aguçado, vontade considerável e sua forte ambição. Una desvendou segredos místicos dele e arrombou a biblioteca do rei para estudar seus antigos tomos e pergaminhos. Quanto mais conhecimento ganhava, mais ela sentia necessidade dele.

Una usou as artes místicas para aumentar seus sortilégios e prender o seu rei numa rede de encantamento. Sua súbita e trágica morte na sua noite de núpcias veio como um grande choque para seus súditos, mas foi o primeiro de vários sacrifícios para selar o poder da nova Rainha. Una desvendou incansavelmente mistérios místicos daqueles de seu domínio, eventualmente se tornando a Maga Mestra de seu lar, e então sua Lorde Negra.

Ela transformou seu mundo para se adequar às sua vontades, ganhando poder absoluto e maestria, mas não o bastante para ela.

Em seus estudos, Una aprendeu sobre outras dimensões, cada uma com seu respectivo Mago Mestre, várias delas governadas por Lordes Negros rivais. Logo começou seu grande jogo de conquista e diplomacia. Ela fez alianças com alguns Lordes Negros para conquistar outros, inevitavelmente traindo seus sombrios aliados e



Perícias: Concentração 12 (+13), Diplomacia 8 (+14), Obter Informação 10 (+16), Intimidar 8 (+14), Conhecimento (arcano) 18 (+21), Procurar 4 (+7), Intuir Intenção 4 (+15), Prestidigitação 8 (+9)

Feitos: Foco em Ataque (à distância) 6, Atraente, Contatos, Ataque Defensivo, Foco em Esquiva 3, Ritualista, Transe, Bem Informada

Poderes: Forma Astral 10 (Dimensional 3), **Compreender 2** (idiomas), **Campo de Força 14** (Impenetrável), **Imunidade 10** (envelhecimento, suporte vital), **Magia 18** (Dinâmico, Feitiços (todos Dinâmicos): **Controle do Ar 18, Raio 18** [força], **Controle da Escuridão 18, Controle da Terra 18, ESP 8** [todos os sentidos, Dimensional 3], **Controle do Fogo 18, Raio Mental 9, Prender 11** [Retroativo, Reversível], **Teleporte 9** [275 m. / qualquer lugar na galáxia], **Controle da Água 18, Controle do Clima 18** [distração, dificultar movimento, temperatura]), **Super-Movimento 3** (andar no ar, dimensional), **Super-Sentidos 1** (percepção mágica)

Combate: Ataque +6 (corpo-a-corpo), +12 (à distância), Agarrar +8, Dano +2 (desarmado), +18 (raio), Defesa +11 (+4 Surpresa), Recuo -16 (-2 sem Campo de Força), Iniciativa +1

Desvantagens: Incapacidade (incapaz por juramento de atacar a Terra diretamente, -2 pontos)

Habilidades 59+ Perícias 18 (72 graduações) + Feitos 15 + Poderes 163 + Combate 28+ Salvamentos 18 – Desvantagens 2 = Total 299

virando uns contra outros. Por incontáveis séculos, a Rainha do Submundo chegou a governar um vasto domínio inter-dimensional. Em todas as suas eras de conquista, Una, a Inexorável encontrou apenas dois empecilhos reais.

O primeiro foi quando suas conquistas a levaram ao contato com os Nascidos da Guerra (vide Capítulo 4). Os dementados Brutos de Batalha foram uma ameaça que nem mesmo Una podia derrotar facilmente, logo ela cooperou com outros Lordes Negros para selar a ameaça fora de seus reinos. O esforço enfraqueceu Una por algum tempo e a forçou a parar seus planos para lidar com revoltas e potenciais ameaças ao seu governo, mas eventualmente, tudo se estabilizou. Os Brutos de Batalha continuam sendo uma ameaça potencial, apesar de rara.

O mais sério empecilho que Una já sofreu foi quando ela cobiçou a Terra e encontrou-se com seu Mago Mestre, Adrian Eldrich. Apesar de inicialmente parecer ter caído vítima de seus lendários encantos, Eldrich provou o contrário e foi capaz de enganar Una a aceitar um duelo arcano, um conflito formal entre magos. Apesar de claramente possuir o poder para superá-lo, Eldrich estava disposto a se sacrificar para permitir que os rebeldes em seu próprio domínio a atacassem. Forçada a desistir do duelo para lidar com a súbita revolta, Una jurou nunca atacar diretamente a dimensão da Terra. Ela tem planejado desde então encontrar um meio de se vingar e reclamar o único mundo que já lhe foi negado, preferivelmente capturando ou destruindo seu velho inimigo Eldrich na barganha.

O primeiro foi quando suas conquistas a levaram ao contato com os Nascidos da Guerra (vide **Capítulo 4**). Os dementados Brutos de Batalha foram uma ameaça que nem mesmo Una podia derrotar facilmente, logo ela cooperou com outros Lordes Negros para selar a ameaça fora de seus reinos. O esforço enfraqueceu Una por algum tempo e a forçou a parar seus planos para lidar com revoltas e potenciais ameaças ao seu governo, mas eventualmente, tudo se estabilizou. Os Brutos de Batalha continuam sendo uma ameaça potencial, apesar de rara.

O mais sério empecilho que Una já sofreu foi quando ela cobiçou a Terra e encontrou-se com seu Mago Mestre, Adrian Eldrich. Apesar de inicialmente parecer ter caído vítima de seus lendários encantos, Eldrich provou o contrário e foi capaz de enganar Una a aceitar um duelo arcano, um conflito formal entre magos. Apesar de claramente possuir o poder para superá-lo, Eldrich estava disposto a se sacrificar para permitir que os rebeldes em seu próprio domínio a atacassem. Forçada a desistir do duelo para lidar com a súbita revolta, Una jurou nunca atacar diretamente a dimensão da Terra. Ela tem planejado desde então encontrar um meio de se vingar e reclamar o único mundo que já lhe foi negado, preferivelmente capturando ou destruindo seu velho inimigo Eldrich na barganha.

VIGIA — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: John Warden	
Identidade: Pública	**Ocupação:** Carcereiro
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,82 cm	**Olhos:** Verdes
Peso: 83 kg	**Cabelo:** Marrom



John Warden costumava acreditar no sistema judiciário criminal e ter orgulho de fazer parte dele. Ele desenvolvia as tecnologias de ponta usadas nas prisões como Blackstone para conter criminosos super-poderosos e outras ameaças à sociedade. Ninguém era melhor em projetar essas prisões, mas o problema não estava na tecnologia do sistema — estava nas pessoas por trás dele. John acreditava que se os burocratas e os corações moles apenas o deixassem fazer o seu trabalho, não haveria fugas de prisões. Mas eles continuavam a contê-lo com normas, regras e preocupações sobre os "direitos" do prisioneiro. Eles já não haviam desistido desses direitos quando se tornaram prisioneiros?

Warden se tornou obcecado por criar a prisão perfeita, não para reabilitação ou até mesmo tratamento adequado, mas apenas para conter e até mesmo punir os prisioneiros. Ele foi demitido após uma investigação em suas tecnologias experimentais. Não demorou muito para que percebesse onde os reais perigos da sociedade estavam — nos burocratas e

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+3	+2	+2	+4	+3	+1
16	15	15	18	16	13

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+8/+6*	+5	+6	+6

* Surpreso

Perícias: Computadores 8 (+12), Ofício (eletrônica) 12 (+16), Ofício (mecânica) 12 (+16), Desativar Dispositivo 16 (+20), Dirigir 6 (+8), Arte da Fuga 16 (+18), Intimidar 6 (+7), Investigar 12 (+16), Conhecimento (ciências comportamentais) 8 (+12), Conhecimento (tecnologia) 8 (+12), Notar 8 (+11), Profissão (carcereiro) 12 (+15), Procurar 8 (+12), Intuir Intenção 8 (+11), Furtividade 8 (+10)

Feitos: Avaliação, Estrangular, Ataque Defensivo, Rolamento Defensivo 2, Foco em Esquiva 2, Alvo Elusivo, Equipamento 3, Ambiente Predileto (prisões), Iniciativa Aprimorada, Prender Aprimorado, Derrubar Aprimorado, Ferramentas Improvisadas, Inventor, Plano Mestre, Saque Rápido, Dominar Iniciativa, Maestria em Perícia (Ofício [eletrônica e mecânica], Desativar Dispositivo, Arte da Fuga), Ataque Paralisante, Perícia Definitiva (Arte da Fuga)

Equipamento: Armadura corporal (+4 Resistência), máscara (visão noturna, comunicador de rádio), tonfa (+2 dano corpo-a-corpo), mais até 7 pontos de outros equipamentos, como necessário

Combate: Ataque +12, Agarrar +15, Dano +3 (desarmado), +5 (tonfa), Defesa +10 (+4 Surpreso), Recuo -4, Iniciativa +7

Habilidades 33+ Perícias 37 (148 graduações) + Feitos 24 + Poderes 0 + Combate 40+ Salvamentos 10 = Total 144

nos que se chamavam de heróis que impediam pessoas como ele de manterem a ordem. Warden construiu uma máscara e usou seus dispositivos para capturar e aprisionar o prefeito O'Connor, o advogado distrital Durgan e vários outros juízes de Freedom City antes que Corvo o rastreasse e pusesse um fim ao seu "novo sistema judiciário". Vigia se viu, pela primeira vez, do outro lado das grades.

Dentro de alguns dias, ele estava livre, pois que prisão o seguraria, o mestre penitenciário? Ele combateu Corvo, e até mesmo assumiu uma comissão da SOMBRA para aprisionar a Liga Freedom (que ele cumpriu brevemente, até que fossem libertados por Ray Gardener Jr., filho do Capitão Trovão). Ele vende seu trabalho pela Fundição a clientes que precisem de vários tipos de armadilhas (mortais ou não) enquanto continua a planejar sua vingança contra o sistema que errou com ele.

Vigia é um descontrolado em proporções tremendas. Duas coisas o guiam: o desafio de criar a armadilha perfeita para conter qualquer alvo, e um desejo por vingança. Ele considera "o sistema" corrupto e mole. Os verdadeiros criminosos são pessoas no poder e os "heróis" que as apóiam. Vigia quer derrubá-las, para fazê-las sofrer como ele sofreu. Uma vez que estejam fora de seu caminho, ele será capaz de instituir "lei e ordem" da maneira que as vê. Vigia não se considera um criminoso; ele é um rebelde contra um sistema corrupto que tem medo dele. A verdade é que Vigia gosta do desafio de criar suas armadilhas e do poder de ter os outros à sua mercê.

Vigia não tem nenhum poder além de seu gênio inventivo para vários tipos de armadilhas e dispositivos de prisão. Ele é o mais famoso criador no mundo de tais coisas, e as usa para superar e aprisionar até mesmo alvos super-humanos. Os dispositivos típicos de Vigia incluem pequenas esferas de "metal memória" que se expandem em jaulas ou amarras de constrição. Ele também é conhecido por usar armas de cola, granadas de paralisia, armas de gás e uma variedade de outros dispositivos. Seu uniforme é blindado e seu capuz tem sensores e aparelhos eletrônicos sofisticados, que o permitem monitorar e controlar suas várias armadilhas. Sua base é invariavelmente minada com extensas armadilhas para lidar com intrusos, e customizará quase qualquer tipo de armadilha que um cliente peça.

CAVALEIRO BRANCO — NÍVEL DE PODER 11

Nome Real: Daniel Foreman

Identidade: Pública	**Ocupação:** Criminoso, terrorista
Base: Freedom City	**Afiliação:** Nenhuma
Altura: 1,82 cm	**Olhos:** Azuis
Peso: 86 kg	Cabelo: Louro

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
+8	+1	+3	+0	+1	+2
26/16	13	16	10	13	14

RESISTÊNCIA	FORTITUDE	REFLEXOS	F. VONTADE
+12	+7	+4	+8

Perícias: Intimidar 8(+10), Notar 4 (+5), Intuir Intenção 6 (+7), Sobrevivência 6 (+7)

Feitos: Ataque Imprudente, Especialização de Ataque (raio), Capangas 6 (até 25 bandidos, *M&M*, pág. 226), Ataque Poderoso, Ataque Furtivo

Poderes: Força Aumentada 10, Controle do Fogo 11 (Poderes Alternativos: **Raio 7** [Área Estouro], **Pasmar 11** [visual]), **Vôo 4** (160 km/h), **Proteção 9, Golpe 11** (fogo, Aura), **Super-Força 4** (carga pesada: 6 tons.)

Combate: Ataque +8 (normal), +10 (raio), Agarrar +21, Dano +8 (desarmado), +11 (raio), Defesa +10, Recuo -6, Iniciativa +1

Habilidades 22 + Perícias 6 (24 graduações) + Feitos 10 + Poderes 81 + Combate 36+ Salvamentos 14 = Total 169

Daniel Foreman amava e honrava sua família. Eles o criaram e o ensinaram a verdade de que o governo, as escolas e a mídia liberal se recusava a mostrar. Sua família ensinou a Daniel sobre o destino da raça branca e como os corações moles queriam convencer todos de que todas as pessoas são iguais, mesmo quando isso obviamente não é verdade. As favelas não estão cheias de hispânicos? Por que eles não estariam lá se não fossem tão estúpidos quanto seu pai dizia? A AIDS não estava matando os de cor? Por que eles estariam morrendo apenas se não fossem tão irrecuperavelmente pervertidos? Os judeus controlavam os bancos e influenciaram a mídia, fazendo parecer que Hitler fosse o vilão quando tentar exterminar as raças inferiores era a única coisa que parecia ter feito de certo.

Dan cresceu odiando todos os que não eram como ele. Ele particularmente aprendeu a odiar os supers, muitos dos quais eram enganados pelo governo liberal sionista. Pior ainda, alguns eram oriundos das raças inferiores e provavelmente pensavam que seus poderes os tornavam melhores e mais decentes que o povo branco. Onde estavam os verdadeiros heróis para mostrarem a verdade ao povo? Onde estava o verdadeiro herói da raça branca? Dan divagou sobre isso por toda a infância, mas o herói que esperava não apareceu.

Como adulto, Dan terminou trabalhando em Freedom City como guarda de segurança para um departamento de depósito até que seu chefe o demitiu quando Dan agrediu e ameaçou um cliente negro. Dan saiu para beber, ignorando o que estava à sua volta. Estava claro para ele que Freedom City seria como qualquer outro lugar — governado por raças inferiores e sem lugar para um homem de verdade. Foi então que um estranho se aproximou de Dan e lhe ofereceu um cartão. Ele tinha uma oferta, uma que Dan não podia acreditar, então por que recusar? Ele disse a Daniel Foreman que podia se tornar o verdadeiro herói da raça branca, se realmente quisesse. Dan não tem certeza sobre o que aconteceu, apenas que encontrou o caminho da sua casa e dormiu.

Ele acordou com sua cama em chamas! Ele ficou em pânico por um momento, mas percebeu que o fogo não o feria nem queimava as roupas que vestia. De fato, as chamas o faziam sentir mais puro e mais forte do que nunca. Ele percebeu que a visão que teve foi real. Ele tinha o poder e então ele soube. O fogo purificador de Deus o havia tocado, e o transformado no herói de que o mundo precisava. Ele foi o escolhido que purificaria a Terra com fogo — o Cavaleiro Branco.

Cavaleiro Branco é uma personalidade atormentada e sociopata que considera todos inferiores, particularmente alguém que não seja branco, homem, heterossexual e não goste de sua extremamente estreita visão de um "bom" cristão protestante. Ele é um clássico valentão — empurrando e ameaçando os mais fracos que ele, mas invariavelmente subserviente aos mais poderosos enquanto secretamente planeja vingança contra eles também. Dan saiu do segundo grau "já que não me ensinarão nada que eu queira saber", mas se considera muito inteligente, apesar de ser completamente ignorante ou desinformado sobre vários assuntos. Ele é um completo fanático de sua causa, e considera todos os esforços de dissuadi-lo ardis e enganações.



As táticas do Cavaleiro Branco são diretas e simples: disparar em tudo que ficar em seu caminho. Se não cair, disparar até que caia. Ele tem alguma astúcia em batalha e está disposto a lutar sujo para vencer. Isso inclui ameaçar membros das "raças inferiores" que seus oponentes estejam defendendo tão dedicadamente. Por exemplo, ele tranqüilamente derrubará um prédio de apartamentos para dar aos heróis uma distração enquanto ele foge e prepara um outro ataque.

CAPÍTULO 7: AVENTURAS EM FREEDOM CITY

Freedom City oferece um ambiente e contexto para aventuras super-heróicas de *Mutantes & Malfeitores*. Este capítulo constrói idéias dadas nos **Capítulos 9** e no **Capítulo 10** de Mutantes & Malfeitores, visando tornar Freedom City um cenário único para jogos de M&M.

O material deste capítulo é direcionado ao Mestre de uma aventura em *Freedom City*, e contém alguns segredos de Freedom City, juntamente com opções que o Mestre pode usar para customizar a cidade e torná-la exclusiva. Por isso, "você" normalmente se refere ao Mestre neste capítulo, e os jogadores não devem ler adiante, de modo a evitar estragar quaisquer surpresas que o ambiente tenha guardada. Isso inclui diferentes tipos de séries assim como opções para origens de personagens e legados, úteis para criação de seus próprios heróis e vilões de Freedom City.

TIPOS DE AVENTURAS

Freedom City é adequada para virtualmente qualquer tipo de aventuras de super-heróis, apesar de alguns gêneros de super-heróis poderem exigir um pouco mais de trabalho que outras. Esta seção aborda alguns tipos mais comuns para adequar e jogar uma aventura de *M&M* baseada em Freedom City. De modo algum essas são as únicas opções. Sinta-se à vontade para deixar sua imaginação fluir quando considerar novas idéias e oportunidades para jogos de Freedom City.

LIGA FREEDOM

A vasta e aberta estrutura da Liga Freedom a torna simples para personagens dos jogadores se tornem membros dela operando localmente em Freedom City, ou em qualquer outro lugar do mundo. De fato, a aventura introdutória "Uma Liga Sua" em *Mutantes & Malfeitores* é destinada a apresentar os heróis como novos membros da Liga Freedom operando em Freedom City.

A Liga Freedom oferece uma estrutura imediata e pano de fundo para uma série. Você pode usar os recursos da Liga, como o Farol e o Saguão Freedom, como quartéis generais pré-construídos para os heróis. Eles podem usar as espaçonaves Pégaso e os teleportais como transportes, e podem receber a automática confiança do público por suas associações com a Liga. Você pode ter uma fonte pronta para heróis convidados (outros membros da Liga) juntamente com uma extensa galeria de vilões para escolher. Muitos dos antigos oponentes da Liga Freedom não fazem diferença entre os iniciantes e membros da velha guarda da equipe.

Já que a Liga Freedom é um time extenso com responsabilidades sobre toda a Terra e além, não é difícil manter o resto dos membros da Liga ocupados com outras coisas, dando aos heróis a responsabilidade de Freedom City muitas das vezes. Igualmente, é fácil ter Pseudo ou outro membro da Liga pedindo aos heróis que investiguem um problema em qualquer outro lugar no mundo. A sala monitora do Farol se torna um contínuo dispositivo da trama para pôr os heróis em novas aventuras.

Se você decidir fazer uma série ambientada no Mundo de Freedom, mas fora de Freedom City (numa cidade do mundo real ou uma de sua própria criação) então os heróis podiam ser uma "equipe filial" da Liga nesta cidade, com os outros integrantes descritos neste livro agindo primariamente em Freedom e em suas próprias cidades.

ACADEMIA CLAREMONT

Se você quer fazer uma série de "heróis adolescentes", então a Academia Claremont oferece ambientes similares à Liga Freedom para heróis adultos. A aventura introdutória no livro de regras *Mutantes & Malfeitores* também pode servir para introduzir um grupo de jovens heróis como alunos na Academia Claremont, se você quiser usá-la dessa maneira.

A Academia oferece uma base caseira para os heróis e uma estrutura na forma de classes, estudo dedicado e a orientação de Duncan Summers como professor e mentor. Os heróis podem usar as instalações da escola, e podem ter acesso limitado aos da Liga Freedom também. Os membros da Liga Freedom descritos neste livro podem se tornar heróis NPJ's operando em Freedom City de tempos em tempos, dando aos personagens heróis adultos dos jogadores um papel modelo e ídolos ocasionais.

Apesar dos alunos de Claremont serem "heróis em treinamento", existem várias oportunidades para aventura e empolgação numa campanha da Academia. Você pode fazer aventuras baseadas em acontecimentos escolares, de coisas mundanas como atividades sociais a testes de trabalho em equipe, perícias de combate ou poderes administrados pelo Sr. Summers. Os heróis podem desenvolver vilões adolescentes por conta própria, e perseguirem super-criminosos por Freedom City. Vários desses vilões sabem como lidar com problemas, e certamente se lembrarão das "crianças intrometidas" que arruinaram seus planos.

NOVOS HERÓIS NA CIDADE

É bem possível pôr um novo grupo de heróis em Freedom City, preenchendo o papel de "heróis caseiros". Afinal, a Liga Freedom é uma aliança de nível mundial com um foco muito mais amplo. A Família Átomo é feita de exploradores, normalmente fora em alguma outra missão, na Lua, ou semelhantes, e os estudantes da Academia Claremont são apenas heróis em treinamento. Logo, existem oportunidades para uma nova equipe de heróis nascer em Freedom.

Você pode encontrar dezenas de ganchos para novos heróis ao longo deste livro. Ambientar um grupo de heróis requer pouco mais de trabalho para estabelecer o nome da equipe, quartéis generais e relação com as autoridades, mas eles são bastante fáceis de se lidar. Você pode até mesmo ter um grupo de novos heróis completamente substitutos a heróis existentes. Pro exemplo, você pode remover a Família Átomo ou o Saguão Freedom da sua cidade para abrir mais "espaço" para seus próprios personagens. Talvez a Liga Freedom tenha pouca ou nenhuma presença na cidade, dando aos seus heróis ainda mais razão para operarem lá.

Você também pode montar um grupo de novos heróis ao mudar a história de Freedom City. Logo, por exemplo, se a Invasão Terminus tivesse resultado nas mortes de todos os grandes heróis de Freedom anos atrás, então os personagens dos jogadores poderiam ser a primeira "nova geração" de heróis na cidade.

Com novos heróis, você basicamente tem uma folha em branco para a série. Você pode usar heróis e vilões existentes de Freedom City como desejar, criar e introduzir seus próprios, e configurar como achar


CENTURIÃO!
DE REPENTE --!!!!
KA-BLAM!
O HELICÓPTERO DELES EXPLODIU!
PUMA, QUE TRAIÇÃO É ESSA?
TLING!
TA-TLING
ESSA PASSOU PERTO. NA PRÓXIMA VEZ, TENHO QUE...
COMO UM ESPETÁCULO DE QUATRO DE JULHO, ELE ILUMINA O CÉU—
KA-THOOM!
... SER MAIS CUIDADOSO. MAS ATÉ LÁ NÃO HAVERÁ UMA SEGUNDA VEZ PARA ESTE CARA.
ESTÁ CERTO...
O CÉU NÃO É GRANDE O BASTANTE PARA NÓS DOIS!
... ELE ESTÁ INDO PARA AS MONTANHAS.
VOCÊ - VOCÊ NÃO ENTENDE. NÃO FUI EU. VOCÊ ENTENDEU TUDO ERRADO.
ALGUMA COISA ESTÁ TODA ERRADA, XARÁ. E NÃO SOU EU. VOCÊ TEM MUITO O QUE EXPLICAR.
OU VOCÊ PODE EXPLICAR PARA UMA DAS MINHAS FLECHAS.
BELA NOITE PARA UMA CORRIDA, NÃO É?
EM E IBIÇÃO
THMP
EI, CARA... EU NÃO TO AFIM DE CONF-...
SEI QUE VOCÊ NÃO QUER PROBLEMAS, XARÁ. EU TAMBÉM NÃO.
UUUUUUH! ESSA PASSOU PERTO!
MORRA!

melhor. Alguns heróis podem ter passado a história com personagens e lugares existentes, ou não, como preferir.

CAVALEIROS DA LIBERDADE

Ao invés da Liga Freedom heróica ao modo quatro cores, este gênero põe os heróis ao nível de rua de combatentes do crime em Southside, Lincoln e Greenbank, ou as outras mais perigosas áreas de Freedom City. Eles podem lutar juntamente com heróis como Antesombra e Corvo e eles podem lutar com — ou contra — vigilantes como o Silenciador.

Você pode montar uma série de Cavaleiros da Liberdade na época atual, com os heróis rastreando algum tipo de crime além da percepção da Liga Freedom, com suas embaixadas e bases satélites. Os heróis podem ter algum apoio como a comissária de polícia Barbara Kane, mas outros, incluindo o comandante do Esquadrão STAR, comandante Maddicks, podem pensar que são tão perigosos quanto os criminosos que perseguem, vários dos quais terminaram no Asilo Providência.

Você também pode ambientar este gênero de série durante a Era de Ferro de Freedom City e a administração corrupta do prefeito Franklin Moore (ou numa versão moderna dela). Aqui os Cavaleiros da Liberdade não apenas lutam contra a Máfia e o crime na cidade, mas sofrem contra o sistema corrupto que proibiu super-heróis, lutando para proteger as pessoas que as consideram não mais do que criminosos.

AGENTES DA LIBERDADE

Neste gênero, o Patriota não é o único super-agente trabalhando para a AEGIS. Os heróis constroem com a AEGIS uma super-equipe que responde à agência e ao governo dos EUA. A equipe pode ser uma resposta à expansão da Liga Freedom e suas atividades globais. Afinal, a Liga não se submete a qualquer autoridade governamental e, apesar dos membros da Liga serem cidadãos americanos, eles não trabalham para o governo dos EUA, e podem nem sempre terem os melhores interesses do governo em seus corações.

Uma super-equipe da AEGIS poderia operar publicamente (apesar de suas conexões aos serviços poderem ser mantidas em sigilo) ou podem ser uma força-tarefa ultra-secreta. Tudo isso depende do tom da série que é pretendido. Você pode até mesmo colocar os heróis contra a Liga Freedom, se a AEGIS e o governo decidirem que sejam uma ameaça! Isso pode pôr algumas lealdades divididas por alguns heróis colocados na posição de lutar com outros heróis.

Outro tipo de série da AEGIS é colocar os jogadores para assumirem papéis de agentes especiais da AEGIS, não pessoas com super-poderes, mas humanos altamente treinados diante de desafios de proteger sua nação de ameaças super-poderosas. Esses agentes da AEGIS têm acesso a uma vasta gama de equipamento especial (vide **Capítulo 7** de *Mutantes & Malfeitores* para algumas idéias), mas eles precisam dele! A série pode ser agentes vs. criminosos mundanos assim como organizações como a SOMBRA, ou pode envolver super-criminosos, com ou sem os super-agentes da AEGIS para ajudar os heróis.

Você pode levar uma série de Agentes de Freedom para além das cercanias de Freedom City ao colocar os heróis como agentes da UNISON. Eles poderiam ser uma equipe internacional de super-heróis respondendo às Nações Unidas ou um esquadrão de elite de investigadores da UNISON e executores, com a tarefa de solucionar problemas super-humanos.

ESQUADRÃO STAR

Algo parecido com o item Agentes de Freedom, neste gênero, os heróis são oficiais de polícia, membros do Esquadrão STAR de Freedom City. Eles são a polícia que cuidam de criminosos super-poderosos antes e depois dos heróis estarem lá. Eles também são aqueles que têm que encontrar meios de lidar com super-criminosos quando os heróis simplesmente não aparecem.

Este gênero pode ter partes iguais aos dramas policiais das histórias em quadrinhos. Mesmo com seus equipamentos, o Esquadrão STAR se encontra superado por vários super-vilões em termos de nível



de poder. Eles precisam usar trabalho em equipe, táticas e raciocínio rápido para derrotar seus oponentes, que podem ser um real desafio a jogadores acostumados a terem os poderes de super-heróis ao seu comando!

O Esquadrão STAR também tem que lidar com políticas inter-departamentais e municipais, opinião pública e críticas quase constantes de seu trabalho. Este gênero oferece várias oportunidades de interpretação e desenvolvimento de personagens, mas pode não ser de interesse dos jogadores procurando jogar com os tradicionais super-heróis de M&M ao invés de policiais normais.

PROJETO LIBERDADE

O programa de Harriet Wainwright de reabilitar super-criminosos (vide pág. 54), pode formar a base de uma aventura ou até mesmo uma campanha inteira, com os jogadores assumindo os papéis de super-acusados que receberam a chance de trabalharem suas sentenças fazendo serviço público.

Os acusados podem concordar com sentença reduzida e maior liberdade pessoal, apenas para descobrir que gostam de ajudar as pessoas. Alternadamente, eles podem perceber um meio de virar o programa em sua vantagem. As duas motivações são possíveis, causando alguns conflitos de interesse no grupo. Os super-criminosos têm que superar as suspeitas de todos e desacreditar o estigma de seus crimes passados. Também existem mais do que alguns criminosos que os consideram "vendidos" por trabalharem com as autoridades.

Se uma crise ocorrer quando os defensores mais heróicos de Freedom City não estão disponíveis, o grupo recém-formado de super-criminosos responderá ao chamado? O que acontece quando o programa de reabilitação é repentinamente atirado à berlinda? Podem os super-vilões se recuperarem, ou o projeto é apenas uma cobertura para um plano ainda mais sinistro? E se alguns membros da equipe planejarem retornar a uma vida de crimes, mas outros realmente quiserem se recuperar?

Alternadamente, "Projeto Liberdade" poderia ser um programa ultra-secreto para usar super-criminosos como agentes governamentais dispensáveis em troca de anistia. Neste caso, o objetivo não é tanto reabilitar, mas fazer uso de um recurso capaz de operar fora da lei. Isso é bom para uma série mais ao estilo Era de Ferro de Freedom City, onde os personagens dos jogadores são criminosos convictos ou heróis vigilantes trabalhando para o programa secreto do governo.

ORIGENS

O pressuposto padrão de *Freedom City* é que todas as origens do **Capítulo 10** de *Mutantes & Malfeitores* estejam disponíveis no cenário, de um jeito ou de outro. Origens específicas adequadas a Freedom City são descritas aqui.

ALIENS

Freedom City apresenta várias raças e civilizações alienígenas, apesar de vários desses "aliens" terem origem terrestre, descendendo do Homo sapiens transplantado para outros planetas pelos Preservadores.

GRUE

Ao menos um Grue "rebelado" (Pseduo, da Liga Freedom) se tornou um herói, e outro se tornou um super-vilão em seu próprio direito (Meta-Grue). Personagens básicos Grue rebelados derivam do arquétipo Metamorfo Grue do **Capítulo 4**, mas a natureza transformadora dos Grue faz com que os rebeldes sejam únicos de várias maneiras, dependendo de como eles ganharam sua independência da Unidade.

LOR

Os Lor e várias raças semi-humanas de sua República podem servir como uma fonte de novos personagens. Lor servem como bons "humanos alienígenas" que podem facilmente se passar por humanos da Terra (permitindo opções como ter uma identidade secreta viável e coisas parecidas). Enquanto os poderes psiônicos baixos são os únicos geralmente conhecidos entre os Lor, um acidente ou outras circunstâncias podem conferir diferentes poderes a um herói ou vilão Lor.

PRESERVADORES

Os Preservadores estão supostamente sumidos deste universo há muito tempo, mas muito de seus trabalhos ainda permanecem. Antiga tecnologia dos Preservadores pode oferecer uma origem (como no caso de Megastar no **Capítulo 5**), e raças inteiras e mundos podem dever sua existência aos Preservadores. Você pode introduzir um personagem Preservador em seu ambiente, se quiser, dependendo do que você decidir o que eles realmente são. Tal personagem poderia ser um dispositivo da trama com vastos poderes indefinidos ou um rebelde ou exilado Preservador poderia estar reduzido em poder, para qualquer escala imaginável que deseje.

CAVALEIROS ESTELARES

Os Cavaleiros Estelares oferecem uma oportunidade pronta para um herói, ou até mesmo uma equipe deles. Se desejar, substitua a atual Amazona Estelar da Liga Freedom por um novo herói personagem do jogador, usando o padrão Cavaleiro Estelar do **Capítulo 4** como base. Você até mesmo fazer uma série interestelar de Cavaleiros Estelares onde todos os heróis são membros da Ordem. Neste caso, você pode querer dar a cada Cavaleiro Estelar um poder único de algum tipo para fazer os personagens mais distintos.

ULTIMA

Os habitantes de Ultima Thule são adequados geralmente para jogos de níveis de poderes altos de *Freedom City*; o padrão ultimano por si só custa tanto quanto muitos personagens iniciais de *M&M*! Ainda assim, se você está narrando um jogo de alto nível de poder ou total de pontos, então há espaço para um Ultimano (ou vários). O personagem pode manter a verdadeira natureza de seus poderes em segredo, já que muitos não sabem de Ultima e os imortais querem mantê-la assim. Você pode fazer várias séries onde todos os personagens sejam ultimanos, com várias especialidades e interesses. Aventuras podem durar séculos, detalhando as ações dos imortais no distante passado assim como nos dias presentes.

UTOPIANOS

Os utopianos descritos no **Capítulo 4** são isolacionistas, mas eles eventualmente escolhem um novo Enviado para o mundo externo, que pode ser um personagem do jogador. Alternadamente, talvez o novo "enviado" da Ilha Utopia seja na verdade uma *equipe* diplomática, com os jogadores assumindo papes de seus diferentes membros.

DEUSES

O Mundo de Freedom apresenta vários panteões e figuras mitológicas ativas: Sirene e Barão Samedi são loas do panteão vodu. O panteão de

deuses gregos deu imortalidade a Dédalo, e alguns de seus inimigos são figuras da mitologia grega, incluindo o deus da morte Hades.

O pressuposto padrão de *Freedom City* (assim como em vários universos de quadrinhos) é que todos os panteões mitológicos existem a um grau ou outro. Esses deuses antigos não interferem geralmente nos afazeres mortais, e possuem habilidades similares aos poderosos super-humanos, tornando-os tão adequados para heróis e vilões numa série com o nível de poder adequado. Você pode usar as referências existentes na mitologia para lhe prover com um vasto suplemento de idéias para novos personagens em seu jogo de *Freedom City*.

MAGIA & MISTICISMO

Magia é uma real e poderosa, mas relativamente rara força no Mundo de Freedom. Ainda assim, há pouco espaço para novos personagens mágicos no ambiente.

ATLÂNTIDA & LEMÚRIA

Atlântida e Lemúria foram as últimas grandes civilizações na Terra a usar mágica realmente, e a base de muito do atual saber arcano. Artefatos mágicos antigos ainda existem nas duas civilizações perdidas, que podem disparar novas origens mágicas no tempo atual. Mágicos modernos e místicos podem ter reencarnações de grandes adeptos da Era de Atlântida.

O TEMPLO SHAMBALA

O Templo Shambala é um lugar onde místicos modernos podem receber treinamento nas artes arcanas, e podem servir como parte da origem de um novo personagem com poderes mágicos.

O MAGO MESTRE

Como mencionado no **Capítulo 6** e em **Legados**, posteriormente neste capítulo, Adrian Eldrich está procurando um sucessor como Mago Mestre da Terra. Talvez um herói com o poder Magia seja um potencial candidato ou discípulo? Talvez ao invés de um simples Mago Mestre, Eldrich pretenda quebrar a tradição e treinar um *grupo* de mágicos para sucedê-lo, uma perfeita situação para uma série toda mágica de *M&M*!

MUNDOS INFERIORES

Os vários mundos inferiores e dimensões discutidas no **Capítulo 5** podem oferecer idéias para personagens mágicos. Talvez um mago bom fuja de sua dimensão natal governada por um Lorde Negro ou um herói mágico ou vilão venha para a Terra de um mundo alternativo como Terra-Roma ou Porto Livre (ou algum outro mundo de fantasia à sua escolha).

O POVO SERPENTE

O Povo Serpente possui talentos mágicos inatos, dos quais o menor deles é a habilidade de assumir forma humana. Eles também procriaram com humanos no passado. Humanos com um pouco de sangue Serpente podem possuir um talento para feitiçaria. Que outros benefícios e defeitos tal herança pode carregar? Alguns cultistas mayombe, por exemplo, podem carregar este legado místico.

MUTAÇÕES

Mutações incomuns podem e causam grandes poderes super-humanos de tempos em tempos no Mundo de Freedom. Não há uma especialmente maior prevalência de "mutantes" no ambiente, mas eles estão por aí, e existem várias fontes potenciais para mutações (juntamente com o padrão dos quadrinhos de acidentes unicamente estranhos).

DROGAS EXPERIMENTAIS

As várias drogas experimentais do **Capítulo 3** podem ser fontes de super-poderes permanentes e temporários, particularmente se uma dose (ou overdose) ativar algum potencial latente no usuário. Junta-



mente às versões permanentes de seus efeitos, essas e outras drogas experimentais podem interagir de estranhas maneiras com bioquímica alienígena ou mutante, criando virtualmente qualquer conjunto de poderes. Isso é uma origem especialmente adequada para personagens de Freedom City da Era de Ferra ou séries em níveis de rua.

PROCESSO DNASCENSÃO

O Processo DNAscensão detalhado na seção **Labirinto** do **Capítulo 6** é um dos mais confiáveis (ou quase) meios de induzir à mutação no Mundo de Freedom. O Labirinto e seus peões usam o processo para criarem vários super-humanos; novos personagens podem ser os resultados de experimentos similares, ou talvez resultados acidentais de esforços contínuos para refinar o processo DNAscensão.

A Fábrica (também descrita no **Capítulo 6**), usa uma versão do Processo DNAscensão para criar lutadores e capangas super-poderosos. Personagens em séries de *Freedom City* podem ter adquirido seus poderes desta fonte também.

RAIZ DE MANAKA

Uma rara raiz é a base bioquímica para a droga experimental max (vide **Capítulo 3**), manaka veio das várias tribos nativo-americanas que a conheciam e a usavam. O extrato da raiz podia conceder aos personagens temporários ou até mesmo permanentes Habilidades Aumentadas, particularmente Força. O grau de efeito depende do conceito do personagem e da permissão do Mestre; o herói da Guerra da Revolução, Homem-Minuto ganhava temporariamente a "força de dez homens" do manaka enquanto o Patriota da Era de Ouro adquiriu Habilidades Aumentadas mais permanentes de uma fórmula que incluía o extrato de manaka.

PSIÔNICOS

Os poderes da mente são bem conhecidos no Mundo de Freedom: especialistas como Parker Psion e Mina Kosmova ajudaram a trilhar um caminho em direção ao aprendizado maior sobre eles antes de embarcar em suas carreiras criminais. Heróis mentalistas como Escaravelho e Chase Atom usam seus poderes para o bem, enquanto psiônicos como Lady Lunar e Mestre Mental usam seus poderes mentais para a conquista.

FARSIDEANOS

Muito do potencial de poderes psiônicos entre os farsideanos morreu com os últimos integrantes da Família Real de Farside City. Porém, ainda pode haver poder latente o suficiente entre a população para que novos mentalistas surjam. A influência da Pedra Lunar pode encorajar isso, e pode ser uma das razões pela qual linhagens familiares de psiônicos surgiram entre os farsideanos em primeiro lugar. Um psiônico farsideano está em posição privilegiada como remanescente do passado enterrado da cidade. Não seria surpresa que tais personagens busquem o futuro em algum outro lugar.

OS NOVOS HUMANOS

Se Professor Psion estiver certo, a humanidade pode estar evoluindo em direção a um tipo de "super-raça" com vários poderes inatos (habilidades psiônicas). Os mentalistas Lor e os psiônicos de Farside podem ser exemplos deste "próximo passo" da evolução, com o super-vilão Mestre Mental como talvez seu auge definitivo. Se for verdade, então a Terra pode ver uma nova geração de mutantes no futuro bem próximo com vários poderes psiônicos, um salto ao futuro definitivo da humanidade.

SUPER-CIÊNCIA

Existem várias fontes de incrivelmente avançada ciência e tecnologia no Mundo de Freedom, qualquer uma delas poderia levar à origem de novos super-humanos. Juntamente com heróis e vilões específicos descritos nos capítulos anteriores (particularmente Dédalo, Doutor Otaku e Talos) existem várias outras fontes de origens super-científicas.

LABORATÓRIOS ASTRO

Laboratórios ASTRO abrangem um vasto ramo de pesquisa científica e desenvolvimento tecnológico. Acidentes já levaram à criação de super-humano (como Sr. Nevoeiro) e deliberados avanços da tecnologia podem ser capazes de conceder super-poderes aos personagens. Talvez os Laboratórios ASTRO desenvolvam um novo andróide, inteligência artificial, traje de batalha ou organismo cibernético (o que também pode gerar interessantes questões sobre propriedade). Avanços em engenharia geral e nanotecnologia podem oferecer novas origens, enquanto experimentos em teleportação e viagens dimensionais poderiam abrir literalmente novas portas para heróis e vilões chegarem à Terra.

CRISTAIS DAKA

Cristais daka da pequena nação africana de Dakana (vide **Capítulo 4**) poderiam servir como elemento principal para várias invenções de super-ciência. Eles oferecem uma útil "borracha científica" cabível para vários dispositivos em séries de *Freedom City*.

A exposição a daka, seja em sua forma bruta ou em algum tipo de acidente tecnológico, ou a energias filtradas pelos cristais daka, podem levar a várias origens super-humanas (particularmente aquelas que envolvam algum tipo de controle de energia). Um grupo fugitivo de supers criado em tal acidente poderiam se tornarem aprendizes e vigias do Leão Branco e agora defensores de Dakana para Mestres interessados em ambientar uma campanha por lá.

Dado suas origens extraterrestres, os cristais daka podem estar ligados a outros cristais cósmicos como a Pedra Lunar ou a Pedra Estelar (a fonte do poder de Farside City e dos Cavaleiros Estelares). Se todo o daka do mundo fosse reunido num lugar e fundido em um só cristal, que poderes isso poderia gerar?

A FUNDIÇÃO

A Fundição é provavelmente a maior fonte de tecnologia avançada no Mundo de Freedom, por um alto preço. Se submeter aos experimentos da Fundição poderia gerar algumas incomuns origens de super-ciência, particularmente para personagens andróides e robôs. Pesquisas científicas secretamente apoiadas pela Fundição poderiam inspirar um inventor a ativamente usar novas tecnologias por bem de modo a afastá-la de mãos erradas. Sempre há a possibilidade de uma das criações de Talos "evoluir" ainda mais do que o mestre mental robótico imaginou, gerando uma origem inteiramente nova, e talvez uma ameaça ainda mais séria.

TREINAMENTO

Juntamente com heróis dedicados e vilões treinando por conta própria ou por meios mais convencionais, existem algumas fontes de treinamentos únicas para o Mundo de Freedom.

AGÊNCIAS

Agências como a AEGIS e o Esquadrão STAR (vide **Capítulo 3**) treinam seu pessoal para lidar com ameaças super-poderosas. Então é possível que alguém com este nível de treinamento possa se tornar um super-herói ou vilão. Tais personagens podem ser os primeiros num

programa de "super-esquadrão", ou adquirirem seus poderes acidentalmente.

TREINAMENTO ESOTÉRICO

Heróis e vilões podem encontrar professores incomuns em séries de *Freedom City*, de Duncan Summers, professor da Academia Claremont à escola de artes marciais do Mestre Lee (pág. 25), Sra. Scarlet (pág. 125) e sua "escola de bandidos profissionais" ou a escola de golpes duros entre lutas no Circuito Maximus (pág. 61). Vide a seção **Legados** deste capítulo para maiores possibilidades de mentores e professores.

SHAMBALA

O Templo Shambala (descrito no **Capítulo 4**) é uma fonte de treinamento esotérico, particularmente nas artes marciais e meditação, bem adequado para lutadores desarmados de todos os tipos. Ex-estudantes do Templo podem se tornar heróis, ou esquecerem seus ensinamentos filosóficos e morais e se tornarem criminosos. Estudantes honrados do Templo podem se sentir compelidos a levarem seus traidores à justiça, provocando complicações e ganchos de histórias.

LEGADOS

Vários personagens de Freedom City deixaram legados de algum tipo ou outro. Esta seção aborda maneiras que você pode usar esses legados para novos personagens (heróis ou vilões) para sua própria campanha de *Freedom City*.

Esses legados são os mais proeminentes em *Freedom City*, mas de modo algum são os únicos. Sinta-se à vontade para usar a história de fundo e personagens neste livro para criar outros legados para heróis e vilões em sua própria campanha de *Freedom City* como achar melhor.

A FAMÍLIA ÁTOMO

Você pode usar a Família Átomo como base para uma campanha, fazendo os jogadores assumirem o papel das atuais crianças Atom (e possivelmente seu "Tio" Jack Wolf) ou você pode substituir os Atom com personagens de criação dos jogadores.

Você pode até mesmo estender a Família Átomo dando a Andrea Atom um irmão ou dois, para que a atual geração dos Atom incluam primos, talvez com poderes próprios. Uma rivalidade amigável e ocasional "reunião de família" envolvendo três (ou mais) ramos da moderna Família Átomo, juntamente com extensas relações, agregados, e semelhantes pode trazer diversão e um rico pano de fundo para uma série de *Freedom City*. Imagine se um desses jovens Atom se cassasse com um dos filhos de Professor Psion, resultando em alguns supers jovens relacionados às duas famílias!

FAROL

Langston Albright está procurando por seu sucessor como portador da Luz e manipulador a luz mística; este sucessor poderia ser um herói personagem do jogador. O novo herói poderia assumir o nome e identidade de Farol, adotar um apelido honrando Espinho Branco e Rosa Branca, ou até mesmo retroceder a Pharos no antigo Egito. Nacht-Krieger se torna um arqui-inimigo natural, juntamente com as forças da SOMBRA.

ARQUEIRO & FLECHA

O atual arqueiro serve de um personagem de legado engraçado, e não há ninguém atualmente exercendo o papel de Flecha. Agora que Fletcher Beaumont III é um membro da Liga Freedom, talvez ele encontre um parceiro júnior, ou um ambicioso jovem que adote a identidade de Flecha sem mesmo pedir! Um novo Flecha se torna um ótimo estudante para a Academia Claremont e membro potencial da Próxima Geração, e não há nada dizendo que o mais novo Flecha não possa ser uma garota…

E também há o legado de Ethan Keller como Arqueiro. Apesar de ter se aposentado das atividades super-heróicas, alguém mais poderia assumir seu nome e uniforme. O novo Arqueiro poderia ser um verdadeiro herói procurando fazer o certo, ou um vigilante ainda mais externo à lei do que Keller foi em seu tempo. De qualquer maneira, Keller poderia ser compelido a sair da aposentadoria, especialmente se o novo Arqueiro não se importar em pedir antes de tomar o nome. É bem provável que chame a atenção do Arqueiro também, tornando-se um interessante confronto.

CENTURIÃO

O legado heróico definitivo de *Freedom City* é o do Centurião, o maior herói do mundo, que deu sua vida para salvar a Terra de Ômega.

Apesar de Centurião e sua esposa nunca terem tido um filho, não se sabe porque (já que eram incompreensivelmente relutantes em levarem seu problema a um médico comum). Se o problema for com a Sra. Leeds, é possível que o Centurião tivesse tido filhos antes de ter se casado. Também é possível que amostras de seu DNA tivessem sido usadas para criar filhos ou clones, ou para gerar alguém com poderes similares aos seus.

A FAMÍLIA DANGER

A progênie do herói da época "pulp"John Danger está associada à fundação Danger Internacional (vide **Capítulo 2**). Informações sobre os filhos e netos de Danger são deixadas para que você decida como melhor se adequar à sua série. Eles podem ser personagens menores, ou podem ser a base de uma série inteira. Talvez a atual geração da família Danger seja feita dos contemporâneos à Família Átomo e outros heróis dos tempos modernos. Certamente, as estranhas aventuras de seu avô poderia ter feito os atuais Danger possuir super-poderes, se você quiser. Coisas como antiga magia africana, ervas raras (como a raiz de manaka, vide pág. 174) ou exposição aos cristais daka (vide pág. 174) poderiam ter causado mutações.

ELDRICH

Adrian Eldrich está tentando deixar um legado, ensinando e nomeando seu sucessor como Mago Mestre da Terra. Vários possíveis sucessores foram mencionados neste livro, mas um personagem do jogador poderia facilmente ser o escolhido. O herói aceitaria o manto e responsabilidades de Mago Mestre? O que acontece se o novo Mago Mestre for forçado ao seu papel cedo demais?

É bem possível, é claro, que mesmo que um personagem jogador seja o sucessor destina de Eldrich, ou esteja se tornando, o Mago Mestre não deva dizer a ninguém. Ao invés disso, o personagem é submetido a uma série de testes de valor e oferecidas oportunidades de aprender todas as coisas devidas antes de assumir o manto de poder.

ENVIADO

Conselheiro Sarlyn de Utopia é um forte defensor da renovação e manutenção de laços com o mundo externo. É possível que ele apóie a seleção de um novo Enviado à Liga Freedom ou trabalhe com a UNISON, permitindo que um novo herói utopiano assuma o manto da identidade de Sarlyn da Era de Ouro.

Inversamente, talvez o novo Enviado não seja utopiano, mas um estrangeiro mandado como enviado a eles. Um estrangeiro humano, órfão e criado à maneira dos utopianos, também poderia retornar para o mundo externo como enviado entre as duas civilizações.

ÁGUIA DA LIBERDADE

Presume-se, os planos de ambientes anti-gravitacionais e outras tecnologias que Michael O'Connor usou para se tornar o Águia da Liberdade ainda existem em algum lugar. Enquanto o prefeito Michael O'Connor Jr. não os usou para seguir os passos de seu pai como Águia da Liberdade, é possível que alguém mais o tenha feito. O novo Águia da Liberdade poderia ser um amigo ou parente dos O'Connor, ou alguém sem relações. Qualquer que seja o caso, é virtualmente certo que o prefeito de Freedom City terá um grande interesse pessoal neste novo herói!

Muito pior seria que a tecnologia de O'Connor viesse a cair em mãos erradas e um criminoso chantageasse o legado do Águia da Liberdade! Isso poderia já ser o suficiente para pôr o prefeito de Freedom City assumir o velho uniforme e asas de seu pai, para acertas as coisas.

LADY LIBERDADE

O Espírito da Liberdade passou por várias campeãs ao longo dos anos. Se algo vier a acontecer à atual Lady Liberdade, ele escolheria a próxima usuária, talvez uma heroína personagem de jogador. Você também pode escolher substituir a atual Lady Liberdade por um personagem de jogador, ou até mesmo fazer o Espírito da Liberdade conceder poderes a uma equipe de heróis para proteger Freedom e Modo Americano no séc. XXI!

PROPHET

A linhagem da família Prophet é um longo legado, originando-se da América Colonial e da "cruzada" do caçador de monstros Elijah Prophet, ao herói do oeste Adam Prophet (o Ranger Branco) ao seu filho, Thomas "Doc" Prophet, o durão "Homem de Mármore" nos anos 30. A fonte de material de Freedom City deliberadamente pára antes do começo da era moderna dos super-heróis no final dos anos 30, permitindo que você decida o que houve com a linhagem Prophet. Ela pode ter terminado com Thomas Prophet, ou poderia continuar até os dias de hoje.

Doc Prophet pode ter sido um mutante (resultado da ressurreição mística de seu pai, exposição a estranhos minerais, forças de Mesa Mágica ou todos os três). Seus descendentes poderiam vários poderes ou habilidades.

ESCARAVELHO

A questão da reencarnação do Escaravelho é deixada como um mistério para você resolver em seu próprio jogo de *Freedom City*. O *ka* latente do eterno herói é uma origem pronta para um novo super-herói com poderes psíquicos.

Você pode usar o seguinte padrão como orientação para os atributos de seu novo Escaravelho. Sinta-se livre para mudá-lo como desejar para se adequar ao nível de poder da campanha e tendências.

O ESCARAVELHO	PADRÃO
Feitos: Sorte de Principiante, Faz Tudo (memórias passadas)	
Poderes: Vôo 3 (80 km/h), **Super-Sentidos 1** (percepção mental), **Telecinesia 10**, **Telepatia 10**	
Nota: A encarnação do Escaravelho é mais um dispositivo da trama do que um poder, na verdade, já que o espírito deve ser literalmente renascido em cada nova vida. Isso significa anos nos quais o Escaravelho está fora de jogo enquanto a nova encarnação amadurece e eventualmente desperta para uma nova consciência de suas vidas passadas e potencial psíquico.	

SEGREDOS DE FREEDOM CITY

Esta seção aborda os segredos ou elementos incertos de Freedom City e como você pode usá-los em suas campanhas. Em particular, ela discute aspectos do ambiente e personagens deliberadamente deixados vagos para você, o Mestre, defina como melhor se adequar à sua própria série de *Freedom City*.

CAPÍTULO 1: HISTÓRIA SECRETA

O que se segue são segredos e elementos do Capítulo 1 deixados para você decida.

OS PRESERVADORES

As origens e destino final dos Preservadores são deixados para que você decida em seu próprio jogo de Freedom City. Os Preservadores poderiam ter sido aliens (humanóides ou não), máquinas, visitantes extra-dimensionais ou talvez até mesmo viajantes do tempo de um futuro distante, alterando o passado para atender seus fins particulares.

O material oficial assume que os Preservadores deixaram o universo material há muito tempo. Sua influência é apenas sentida pelos artefatos que deixaram para trás e alterações genéticas que fizeram. Exemplos de intervenções dos Preservadores incluem Ultima, os ultimanos, os farsideanos, Mestre Mental e várias outras raças variadas de humanos na galáxia, como os Lor. Eles podem ter sido responsáveis pelo potencial humano aos super-poderes.

Apesar de já terem ido há muito tempo, os Preservadores oferecem muitos ganchos de histórias. Sua tecnologia é incrivelmente avançada, e civilizações alienígenas abrigam artefatos dos Preservadores. Alguma desta tecnologia ainda pode estar na Terra, enterrada nas antigas ruínas de Atlântida ou Lemúria, abaixo das calotas polares ou em algum canto escondido do mundo. Mestre Mental controla alguma tecnologia dos Preservadores, assim como os ultimanos. A tecnologia do MEGAS de Megastar é outro exemplo de um artefato dos Preservadores.

Também pode ser que os Preservadores não tenham ido completamente. Apesar de terem presumidamente ascendido a um plano maior da existência, é possível que nem todos os Preservadores escolheram ou foram capazes de irem. Um ou dois podem ter ficado para trás para observar as coisas se desenvolverem na galáxia, para registrar os resultados de seus experimentos, ou cuidar das espécies que cultivaram.

Também pode haver Preservadores criminosos exilados em algum paraíso que o resto da raça tenha alcançado. Tão antigos alienígenas, com acesso a tremenda tecnologia, com milênios de experiência e poderes desconhecidos sobre a própria vida, poderia ser um dos maiores vilões que a galáxia já conheceu.

Talvez as duas opções sejam verdade, e haja um "observador" Preservador observando a humanidade, mas proibido de intervir, um Preservador rebelado preso usando a Terra como um laboratório vivo.

A CRUZADA DE PROPHET

O destino final de Henri "Lupus" LeBlanc é deixado para o Mestre decidir. Ele pode ter sido inocente, erroneamente acusado, ou um verdadeiro lobisomem e/ou feiticeiro. É possível que ainda esteja vivo na nossa época, ou que passou sua maldição para seus descendentes, criando



um lobisomem da época moderna que seja ou herói ou vilão em sua série.

Uma das bruxas que Lucius Cabot ajudou a confessar era de fato uma ancestral de Serena Vervain, a feiticeira Sete da Academia Claremont. Nem Serena nem Lucius sabem disso, mas o espírito da ancestral de Serena pode revelar isso quando a oportunidade chegar e Sete levar Cabot à justiça.

TUNGUSKA

Alguma coisa colidiu com a Terra na Sibéria em 1908, exatamente o que é deixado para o Mestre decidir. A explosão de Tunguska foi um evento real, e você pode achar bastante informação a respeito, exceto por uma resposta definitiva do que causou o raio.

Você pode usar o Evento Tunguska como gancho de história para uma aventura de viagem no tempo (talvez os heróis a causem de alguma maneira!). Ela pode ser o catalisador de eventos posteriores do ambiente, originando os primeiros possuidores de super-poderes da era moderna, ou enfraquecendo barreiras dimensionais (permitindo que o pequeno Centurião encontrasse seu caminho para a Terra, por exemplo).

ROSWELL

Que algo caiu no deserto próximo a Roswell, Novo México em 1947 é bem sabido, mas muitos não sabem que era uma nave de exploração Grue. O que se fez dos restos da nave e sua tripulação é deixado como um mistério para você explicar (ou não) como achar melhor.

DNA Metamórfico Grue poderia certamente oferecer várias oportunidades para programas secretos do governo para super-soldados, o mesmo para qualquer tecnologia retirada da nave.

Há a possibilidade que um ou mais Grue sobrevivam à colisão, assumindo outras formas para se esconderem na Terra, se tornando rebelados, talvez. A cobertura de eventos em Roswell poderia não ter vindo inteiramente do governo dos EUA, porém. Podem haver metamorfos Grue na Terra há décadas, operando nos bastidores.

Talvez os restos Grue "infectassem" os humanos de alguma maneira, criando híbridos humanos/Grue metamorfos ligados à Meta-Mente, leais aos seus mestres alienígenas, e capazes de infectar outros para aumentarem seus números. Pior ainda, talvez esses Grue híbridos não estejam conectados à Meta-Mente, mas uma forma coletiva rival que queira dominar a Terra e eventualmente retornar para conquistar a Unidade também!

Ou talvez o que aconteceu em Roswell fosse apenas um embuste ou mal-entendido. Talvez.

LIBERDADE DESAPARECIDA

O destino final de Donna Mason, a segunda Lady Liberdade, é deixado para você decidir. Por que os poderes diminuíram no final dos anos 70, e o que foi feito dela após sua aposentadoria? Poderia ser que sua carreira, assim como seus poderes caíram à obscuridade.

Lady Liberdade poderia ter se tornado indigna do poder do Espírito da Liberdade de alguma maneira: sofrido uma crise de consciência ou confidência, escondido um engano, ou simplesmente escolhido uma vida normal após servir à causa por tanto tempo. Se ainda está viva, Donna Mason estaria em seus oitenta anos.

Talvez sua perda de poderes fosse o resultado de planos de um vilão ou alteração de um viajante do tempo. Talvez Sra. Mason tenha voluntariamente rendido seus poderes, sabendo que Beth Walton-Wright precisaria deles no futuro. Por outro lado, ela poderia ver sua sucessora como uma ladra que retirou um poder que não pertencia a ela por direito.

HISTÓRIA ALTERNATIVA

Naturalmente, você pode mudar a história de Freedom City como quiser para se adequar melhor à sua própria visão de cenário. Algumas possíveis variações incluem as seguintes:

FREEDOM CITY TEM HERÓIS DIFERENTES

Mude os nomes, poderes e histórias dos heróis e vilões mencionados nesta história como desejar. Talvez um dos personagens dos jogadores tenha se juntado à Liga da Liberdade durante a Segunda Guerra Mundial. Talvez outros heróis tenham fundado a Liga Freedom nos anos 60. Talvez Ômega não seja o grande vilão que inspirou a reformação moderna da Liga. Rearranje as coisas como quiser.

A HISTÓRIA DE FREEDOM CITY FOI "RETCONECTADA"

Fãs de quadrinhos usam o tempo "retcon" (abreviatura, em Inglês, para "continuidade retroativa") quando companhias e quadrinhos e escritores periodicamente revisam e atualizam as histórias de seus personagens e ambientes. Assim, um personagem que tem sido publicado desde os anos 40 pode ainda ser jovem e forte, com uma carreira que só fica nebulosa durante "10 ou 15 anos" onde o personagem envelheceu ou foi editado para completamente fora da "realidade".

FREEDOM CITY FOI RECONSTRUÍDA DIFERENTEMENTE

A quase destruição de Freedom City pela invasão Terminus lhe dá bastante liberdade para mudar os detalhes à volta. Quer adicionar um novo edifício ou retirar um existente? Fazê-lo ou assumir que a edificação foi destruída em 92 (ou durante alguma outra super-batalha) e que foi reconstruída diferentemente. Dr. Metrópole é outro fator para usar, pois ele às vezes faz coisas inexplicáveis por suas próprias razões misteriosas.

EXISTEM MENOS HERÓIS

Se você acha a população heróica de Freedom City um pouco grande demais para seu gosto, sinta-se livre para matar mais heróis durante a Invasão Terminus. Talvez Ômega tivesse matado todos os heróis em Freedom City antes de Centurião realmente vencê-lo, tornando os jogadores os primeiros de uma geração completamente nova. Alternadamente, você pode manter alguns dos heróis mortos vivos, apesar disso ter que mudar alguns poucos detalhes. Por exemplo, se o Centurião não morrer, então a Estátua Sentinela é construída em sua honra, não como um memorial.

ALGUNS (OU TODOS) OS HERÓIS SÃO VILÕES

Pegue alguns ou todos os heróis do **Capítulo 5** e, usando o exemplo do Sindicato da Tirania no **Capítulo 6**, transforme-os em vilões para os heróis de seus jogadores enfrentarem! Alguns desses vilões podem ser os "clones malignos" dos reais heróis de Freedom City, enquanto outros podem simplesmente sempre terem sido vilões; a versão heróica do personagem apenas não existem em seu cenário.

A INVASÃO TERMINUS

A Invasão Terminus é um momento pivô na história de Freedom City e uma útil mudança de pontos se você está procurando moldar o ambiente para melhor se adaptar às suas próprias idéias. A invasão lhe dá uma desculpa pela qual mudar quase qualquer coisa sobre a atual Freedom City.

Vários heróis foram perdidos ou mortos; podem haver mais. Talvez todos os heróis anteriores de Freedom tenham morrido durante a Invasão Terminus, substituídos por uma nova geração que inclui os personagens dos jogadores.

As energias liberadas do Terminus poderiam ter levado a várias origens e novos super-humanos no mundo. Mutações poderiam estar em ascensão, com pessoas inexplicavelmente preocupadas com esses "mutantes terminus" e suas potenciais ligações com os invasores.

A Freedom City central foi quase toda destruída na invasão. Ela poderia ter sido reconstruída diferente do que se descreve neste livro. Você pode mudar os prédios, marcos e até mesmo a geografia. Se Dr. Metrópole nunca tivesse aparecido, reconstruí-la levaria anos, mesmo com a ajuda de super-poderes. Inversamente, uma impressionantemente nova "cidade do futuro" poderia ter aparecido virtualmente da noite para o dia com a super ajuda certa.

Se você está procurando por uma "mudança de pontos" posterior para alterar Freedom City, você pode usar a tentativa de Ômega de destruir o omniverso (descrita na aventura de *M&M* "Tempo de Crise") para "retconectar" quaisquer elementos do ambiente que desejar.

CAPÍTULO 2: VIDA SECRETA

Os seguintes são segredos e elementos do Capítulo 2 deixados para você decidir.

CONSTRUÇÃO DECOSTA

Podem haver ou não conexões entre a Máfia e a Construções DeCosta, como quiser o Mestre. Se houver uma conexão, Buddy DeCosta poderia ser um secreto chefe do crime, ou poderia ser um participante involuntário do crime organizado. Talvez a Máfia tenha oferecido dinheiro para seus negócios e agora cobra DeCosta pelo favor ocasional. Ele teme o que possa acontecer se negar aos seus "bons amigos", então ele vai junto com eles. Alternadamente, os rumores podem ser tentativas de empresas rivais para arruinar a reputação de DeCosta, ou um esforço da Máfia para fazer DeCosta cooperar com eles prejudicando-o tanto que ninguém acreditará que ele não tem laços com a Máfia.

INDÚSTRIAS DELPHIC

Constantine Urallos trabalha secretamente para Taurus e o Labirinto (vide **Capítulo 6**). O homem-touro recrutou Urallos décadas atrás, e o magnata tem continuado extraordinariamente saudável e longevo devido à disposição de Urallos em fazer sacrifícios para Hades ocasionalmente (este é o destino de suas esposas). Ele espera ganhar a imortalidade e é impiedoso o bastante para fazer o que precisar para alcançá-la. Constantine Urallos é encarregado das finanças do Labirinto e as Indústrias Delphic ajudam a lavar dinheiro e esconder uma vasta rede de recursos da organização.

USANDO HISTÓRIA NA CAMPANHA

A história de Freedom City oferece um fundo pra o ambiente moderno e adiciona alguns detalhes e profundeza aos lugares e personagens deste livro, mas existem meios adicionais de você usar a história da cidade em seu jogo.

VIAGEM NO TEMPO

Com oportunidades de viagem temporal, o passado não tem que ficar fechado a personagens dos jogadores. Você pode enviá-los para testemunharem ou participarem de qualquer um dos eventos da história de Freedom City, e você pode levar os personagens da história aos dias presentes. Você terá que se decidir se é melhor ou não que os personagens mudem a história, e o que acontecerá se o fizerem. Muitas histórias em quadrinhos assumem que heróis fazem o que podem para evitar mudar a história de qualquer maneira, ou que isso seja simplesmente impossível, mas isso pode servir para uma história interessante se os heróis puderem realmente mudar a história. Eles podem perceber que a original era melhor e ter que encontrar uma maneira de mudá-la de novo!

FLASHBACKS

Existem vários imortais (ou extremamente longevos) personagens em Freedom City que na verdade testemunharam muito da história da cidade. Se você tem um jogador similar em seu grupo, você pode explorar a longa história do personagem através de flashbacks, contando a história de uma das experiências do personagem que aconteceu há algum tempo. Por exemplo, um herói veterano da Era de Ouro do grupo poderia encontrar algo que disparasse uma recoleção de um "conto não contado" de suas aventuras nos anos 40. Você pode usar o flashback como uma aventura independente antes de retornar aos eventos da época presente.

CAMPANHAS HISTÓRICAS

Você pode até mesmo decidir colocar sua campanha habitual de *Mutantes & Malfeitores* num período mais antigo da história de Freedom City. Nos anos 40, com as aventuras da Liga da Liberdade durante a 2ª Guerra Mundial, ou com a Liga Freedom original, ambas servem de excelentes cenários para campanhas. Você também pode ambientar um jogo durante o período mais negro dos anos 80, com a Ops FORCE e outros heróis vigilantes operando fora da lei. Se você montar uma campanha história, sinta-se à vontade para mudar quaisquer eventos "futuros" como necessário. Talvez as coisas saiam diferentemente em seu jogo do que na história "oficial" de Freedom City.

CAMPANHAS GERAIS

Finalmente, você pode combinar várias das idéias acima numa campanha que abranja décadas, ou até mais. Os jogadores podem assumir s papéis de personagens nos primeiros dias de Freedom City (talvez como caçadores de monstros como Elijah Prophet ou erroneamente perseguidos bruxos e feiticeiros). À medida que a campanha progride, os personagens envelhecem, têm filhos e os jogadores mudam para as novas gerações dos personagens em diferentes eras. Os jogadores podem estabelecer dinastias heróicas que se estendem por séculos enquanto o grupo constrói uma realidade alternativa inteira para Freedom City, culminando nos dias modernos, ou talvez ainda mais além, ao futuro distante!

CONGLOMERADOS GRANT

Juntamente com outras atividades ilegais, os Conglomerados Grant são uma fachada para o Labirinto e Jonathan Grant trabalha para Taurus, apesar dele ainda dever sua lealdade a ninguém além dele próprio. Taurus e o Labirinto oferecem o apoio e influência para permitirem que os Conglomerados Grant se tornem uma grande preocupação biotécnica e usam os super-humanos artificiais de Grant como agentes. O Labirinto mantém os Conglomerados Grant ao alcance, tanto para influenciar tão útil liderança quanto para impedir qualquer herói que investigue Grant descubra seus laços com o Labirinto. Mesmo um recurso tão útil quanto os Conglomerados não é mais do que um joguete nos jogos de poder que Taurus joga.

NEW HORIZON MEDIA

A aversão de Hank Allard por super-humanos poderia simplesmente ser um desejo racional de não ser pego num fogo cruzado super-poderoso novamente, ou pode ocultar um profundo ódio de todos os super-humanos e um desejo de vingança contra eles após a morte da mulher que amava. Caso contrário, Allard é um excelente mestre mental e apoiador para uma organização anti-super de algum tipo,talvez em conjunto com grupos como o CODE (vide pág. 5). A riqueza de Allard pode comprar armas e robôs caçadores assassinos da Fundição, que está mais do que disposta em suprir alguém procurando reduzir o tamanho da população super-humana (deixando menos para se oporem os planos de Talos para o futuro).

FUNDAÇÃO RHODES

Desconhecido para muitos, Alexander Rhodes, presidente da Fundação Rhodes, na verdade era o super-herói conhecido como Escaravelho. Por meio de regressão hipnótica de Rhodes, um ávido colecionador de antiguidades, descobriu uma vida passada como Príncipe Heru-Rá no antigo Egito. Sua percepção despertou seu ka, a porção poderosa de seu espírito, e o concedeu formidáveis habilidades psíquicas. Ele usou esses poderes em conjunto à sua fortuna para enfrentar as forças do mal; seu nêmese por muito de sua carreira foi a reencarnação de seu antigo inimigo Tan-Aktor, um corrupto feiticeiro e pretendente a Faraó, renascido como Wilhelm Kantor, oficial nazista e eventualmente Mestre Sombra, líder da SOMBRA (vide **Capítulo 6**).

Após a morte do Escaravelho, a Fundação Rhodes passou para outras mãos. Ninguém além do assistente pessoal de Rhodes jamais soube de sua identidade secreta. O súbito desaparecimento de Alexander Rhodes culpou um aneurisma cerebral (o que foi tecnicamente verdade).

O esconderijo secreto do Escaravelho continua escondido bem abaixo do Pyramid Plaza. Ele contém vários artefatos do antigo Egito juntamente com diários pessoais de Alexander Rhodes e arquivos.

ONDE NO MUNDO ESTÁ FREEDOM CITY?

A localização exata de Freedom City é deixada razoavelmente vaga assim como as tradicionais cidades fictícias de quadrinhos e nunca será oficialmente especificada, além de presumir estar na Costa Leste dos Estados Unidos da América. Isso permite que Mestres coloquem Freedom City onde acharem melhor, como melhor se adequar aos seus jogos. Algumas possibilidades para a localização de Freedom City incluem:

Nova Inglaterra: Freedom City pode ser em Massachusetts, norte de Boston ou a sul de Cape Cód. É possível colocar a cidade mais a norte em New Hampshire ou Maine, ou mais ao sul, em Rhode Island ou Connecticut. Vários dos elementos coloniais da cidade se encaixam bem a um local na Nova Inglaterra.

Meio Atlântico: Freedom City poderia ficar localizada ao sul de Nova Jérsei, colocando-a próxima a Nova Iorque ou Atlantic City (de fato, a geografia de Freedom City é levemente baseada na área ao sul de Nova Jérsei). A costa de Maryland e Delaware também são boas possibilidades, pondo Freedom City mais próxima a lugares como Washington.

O Sul: Freedom City poderia estar na costa de Virgínia, Carolina do Norte ou do Sul. Isso pode dar à cidade algum caráter ou clima diferentes, mas muitos dos detalhes continuam os mesmos.

Substituição: Se o Mestre achar melhor, Freedom City pode assumir o lugar de uma cidade ocidental litorânea como Boston, Newark, Norfolk, ou até mesmo Nova Iorque. Isso pode ser questão de história alternativa ou simplesmente uma substituição que não é questionada por ninguém no mundo de Freedom. O pressuposto deste livro é que Freedom City não substitui qualquer cidade existente no mundo real.

Qualquer outro lugar: Com modificações adicionais, Freedom City pode ser colocada em qualquer lugar que queira. Poderia ser uma cidade costeira ao longo do Golfo do México, ou até mesmo na Costa Oeste mudando algumas de suas direções (e nomes associados). Mestres podem tirar partes particulares da cidade e usá-las em ambientes completamente diferentes.

Sophia Cruz — atual presidenta da Fundação e filha do assistente pessoal de Rhodes — fielmente mantém e protege o esconderijo e seus segredos. Ela sabe que o Escaravelho viveu várias vidas, e que já faz décadas desde a sua morte. É só uma questão de tempo antes que alguém desperte seu ka novamente em sua nova encarnação, e o Escaravelho retorne.

A atual encarnação do Escaravelho (caso haja) é deixada para você decidir em sua própria campanha. Isso oferece origem e história prontas para seu novo herói, seja um personagem jogador ou personagem de apoio não jogável. Vide Legados anteriormente neste capitulo para maiores informações sobre o legado do Escaravelho.

RATH & STROMBERG

Um cliente que o Sr. Stromberg ainda atende pessoalmente é seu velho amigo Adrian Eldrich (vide **Capítulo 5**). O pai de Stromberg dirigiu as finanças de Eldrich e passou a responsabilidade para seu filho, que tem guardado o segredo da família. Ele não sabe a total extensão dos negócios de Eldrich como Mago Mestre da Terra (e prefere se manter longe disso), mas sabe que Eldrich é tanto um mago quanto mais velho do que a maioria das pessoas pensa. Ele ficou desapontado quando Eldrich se recusou a revelar o segredo de sua longevidade, já que apesar das aparências, Arthur está sentindo sua idade e ainda acha que tem muito a fazer.

CABOT, CUNNINGHAM & CROWLEY

Dois dos nove sócios majoritários abaixo de Lucius Cabot servem como conchas para os espíritos dos parceiros originais de Cabot; Augustus Crowley reside na forma de Charles Crowley, enquanto Jacob Cunningham vive em sua bisneta Serena Cunningham-Crawford, para preocupação e admiração de Cabot. Outros sócios majoritários são um vampiro e outros cinco usuários de artes ocultas.

Apesar dos rumores, nenhum empregado da CC&C realmente sabe o que acontece no alto escalão da firma até que assumam o cargo de sócio minoritário. Alcançar este objetivo inclui um pacto de sangue com ao menos um dos sócios majoritários, logo poucos sócios divulgam os segredos da firma por medo de perderem suas almas.

Nem mesmo Lucius Cabot sabe que Sete (vide **Capítulo 5**) é uma descendente da bruxa que ele traiu por seus poderes ocultos, ou que ela colocou uma maldição nele, dizendo que sua descendente a vingaria um dia. O mestre de Cabot anseia corromper Sete e controlar a provável próxima Maga Mestra, eventualmente levando Lucius Cabot e Sete ao conflito enquanto ela se aproxima da maior idade e de seu poder total.

ESCOLA DO MESTRE LEE

A completa história e extensão das proezas marciais de Mestre Lee são deixadas para o Mestre decidir. O velho *sifu* chinês poderia ser um talentoso mestre de kung fu ou um super-humano usuário de algumas lutas secretas. Ele poderia até mesmo ser um imortal ou um emissário ou exilado do Templo Shambala (vide **Capítulo 5**).

Ele é velho demais agora para ser um aventureiro ativo, apesar de poder ter sido um em sua juventude (o que pode ter sido a trinta, cinqüenta ou até mesmo cem anos atrás, como preferir). Mestre Lee é um bom mentor ou professor para um herói artista marcial, e pode ser uma fonte de informação sobre artes marciais, mitologia chinesa ou tópicos similares.

A identidade do estável aluno de Mestre Lee também é deixada a você. Ele pode ser um super-vilão, um assassino mercenário, o Campeão do Circuito Maximus, ou todos os três. Se um herói personagem do jogador é o atual aluno do Mestre Lee, então seu ex-pupilo é um arqui-inimigo pronto.

MUSEU HISTÓRICO

A representação em miniatura de Dr. Metrópole de Freedom City de 1908 poderia não ser nada além de uma curiosidade, mas também pode ser um gancho de aventuras, se você quiser. Talvez o modelo esteja ligado de alguma maneira à Freedom City atual, tornando-a útil para aventuras de viagem no tempo. Um vilão como o Garoto Brinquedo poderia capturar um grupo de heróis e encolhê-los ou colocar suas mentes em duplicatas animatrônicas, convencendo-os que estão realmente na Freedom de 1908 e que suas vidas como super-heróis da era moderna não eram mais do que um tipo de sonho ou ilusão. Talvez um vilão mágico como Malador, o Místico ou Barão Samedi possam usar a

réplica como um tipo de "boneco vodu" para influenciar a Freedom City moderna manipulando-a.

MUSEU HUNTER DE HISTÓRIA NATURAL

Como fundador anônimo do Museu Hunter, Dédalo tem vários agentes posicionados entre os funcionários do museu para vigiar artefatos incomuns ou perigosos. Ele e seu museu financiam dezenas de escavações arqueológicas de uma vez, e várias dessas relíquias foram secretamente retiradas para estudo ao longo dos anos. Afinal, artefatos dos Preservadores tendem a criar mais perguntas do que respostas e estão supostamente "perdidos" no depósito abaixo do Hunter e outras de suas instituições.

Recentemente, arqueologistas do Hunter encontraram uma pilha de DVD's modernos numa câmara fúnebre no alto platô de Nevado Ampato, no Peru. Os DVD's mostram vídeos com medidas de vários locais antigos em seus primórdios ou no meio das maiores batalhas da humanidade. Dédalo tem mantido a descoberta em segredo, enquanto trabalha num meio de descobrir quem é o viajante do tempo voador que fez as gravações.

L'ENFANT TERRIBLE

As pinturas e desenhos de Jacques Crenaire, L'Enfant Terrible, são apenas expressões de sua sensível e atormentada alma, ou são algo mais? Cabe a você decidir se há qualquer coisa sinistra ou incomum sobre as obras de L'Enfant. Com seus poderes psíquicos, pode ser que as obras de arte visem espalhar algum tipo de "vírus memorial" psíquico ou emocional por Freedom City. Pinturas poderiam ser portais psíquicos para a atormentada psique do artista, ou portais para criaturas de outras dimensões emergirem em nosso mundo. Talvez alguns dos mais novos trabalhos de L'Enfant incorporem motivos associados com a Irmandade do Sinal Amarelo e rituais proibidos do Inominável. Crenaire poderia estar inteiramente inconsciente do que está fazendo, ou planejando uma terrível vingança contra toda a Freedom City por sua prisão.

ASILO PROVIDÊNCIA

O misterioso desaparecimento de Dr. Carter é um mistério para os heróis resolverem (ou não) como o Mestre achar melhor. A causa pode ser qualquer coisa desde brincadeiras de mau gosto mundanas a uma intricada rede de conspirações envolvendo a Irmandade do Sinal Amarelo, os Mayombe ou forças similares.

Naturalmente, o Asilo Providência é o lugar que guarda os lunáticos que os heróis capturam. Nem tão poucos adversários de Corvo e Antesombra terminaram aqui. A segurança ao redor da Ala Cinco do asilo só é levemente menor que a Blackstone. Os governos federais e municipais levam a prisão de super-criminosos bem a sério. Jogadores podem visitar Providência para ver um velho inimigo ou investigar uma fuga.

Outro interessante uso para o asilo é para um astuto vilão tomar o controle do lugar e aprisionar os personagens dos jogadores lá. Mais de um herói já foi preso lá no passado, convencidos de que eram insanos e suas identidades heróicas, talvez mesmo suas histórias inteiras, não eram nada além de ilusões. Isso pode servir para um psicodrama assim como uma excelente oportunidade de interpretação.

RICHARD "VOYEUR" ROYER

A situação de Rich Royer pode ser um pano de fundo para uma campanha de Freedom City ou pode evoluir para algo mais. Royer poderia ser o alvo de um perseguidor de celebridades ou até mesmo um super-criminoso procurando explorar suas habilidades. É claro, é difícil raptar alguém que pode transmitir tudo o que vê e ouve para a televisão mais próxima. Tal incidente envolvendo "Voyeur" poderia se tornar no mais assistido programa de sempre!

Também há a questão de Rich Royer poder ou não lidar com seu status de celebridade e suas habilidades. O que acontece quando uma misteriosa onda de crimes são transmitidos em TV's por toda a Freedom? Tudo acontece do ponto de vista do assassino, e não há fonte aparente do sinal. "Voyeur" Royer é o suspeito óbvio, e não tem um álibi já que ele queria dar uma pausa de estar "no ar" o tempo todo. Seria ele o assassino, atuando de alguma maneira estranha à sua vida no ar, ou há alguém mais com habilidades como as de Voyeur — alguém invejoso de sua atenção que queira um "show" só seu?

Você pode fazer uma campanha esporádica de *Mutantes & Malfeitores* onde os personagens dos jogadores sejam o elenco da nova temporada de *Ponto de Vista*, todos supers com poderes vivendo juntos num apartamento em Freedom City ("Você sabe quanto um apartamento como este em Freedom City *custaria*?"). Eles têm que descobrir como lidar um com o outro e como usar seus poderes quando um super-criminoso decide que seria uma boa publicidade tirá-los do ar, ao vivo na televisão.

LAGO MACKENZIE

Qualquer um ou todos os rumores sobre o lago poderiam ser verdadeiros em sua campanha de *Freedom City*. É um bom local pra isolados e misteriosos monstros de lago, assassinos psicopatas de acampamentos de verão e ameaças similares. Um serial killer espreitando no lago poderia ser um novo hospedeiro de Jack das Facas (vide **Capítulo 6**).

A PASSARELA

Cabe a você decidir se a Passarela é realmente assombrada ou se as visões fantasmagóricas são algo mais. Elas poderiam ser imagens "sangrando" pelo passado, futuro ou realidades alternativas, ou os "fantasmas" poderiam ser seres incorpóreos de algum tipo (aliens, espíritos, etc.) tentando fazer contato com a humanidade. Se as visões de fantasmas envolverem fantasmas reais, o que eles poderiam querer e por que vagar pelo parque? Poderiam eles estarem conectados ao famoso fantasma de Freedom City Jack Lanterna?

A TRILHA PINÁCULO

Cabe ao Mestre decidir se a Trilha Pináculo é uma religião sincera realmente tentando ajudar as pessoas a alcançarem seus potenciais ou apenas uma cobertura para algo mais. De qualquer maneira, heróis podem achar a Trilha Pináculo apenas boa demais para ser verdade. Membros do grupo podem estar realmente interessados em automelhoria e ajudar os outros. Eles são educados, polidos e mais do que dispostos a falarem sobre suas crenças, apesar de não "recrutarem" ou converterem.

Possibilidades de uma conspiração por trás da Trilha Pináculo incluem tudo desde lavagem cerebral e controle mental a uma fachada para um culto místico maligno como a Irmandade do Sinal Amarelo. Poderia ser um prelúdio para uma invasão usando controle mental, metamorfose ou possessão para controlar e duplicar membros do culto, algo que os Grue tentariam. Talvez Jeremiah Ross possa realmente transformar pessoas em supers com seu programa espiritual, mas quais são seus planos para os super-humanos "escolhidos"? A capacidade de conceder poderes soa com um bom negócio para Sr. Infâmia, e a Trilha Pináculo poderia fazer uma interessante cobertura para suas atividades.

OS REIS DE AMARELO

Esta banda poderia não ser nada além do que aparenta, ou seu nome poderia implicar numa conexão com a Irmandade do Sinal Amarelo. Talvez os Reis sejam mensageiros inconscientes da Irmandade ou identidades falsas para pessoas Serpentes operando em público. Sua música poderia conter certas melodias subliminares, ou letras destinadas a enfeitiçar o público, ou enfraquecer as barreiras dimensionais e invocar a presença do Inominável. Se estranhos incidentes acontecerem durante concertos da banda (ou meramente coincidindo com seus shows), os heróis podem querer investigar.

O CLUBE CAPA E MÁSCARA

Os verdadeiros donos e propósito do Clube Capa e Máscara são deixados à descrição do Mestre. Quaisquer teorias na descrição do clube podem estar corretas, ou nenhuma delas. O proprietário(s) do clube poderia ser um herói aposentado ou vilões, um rico não-super, uma conspiração secreta ou um ser onipotente na escala de Sr. Infâmia, Quirk ou a Norna (incluindo qualquer um desses três).

O Clube Capa e Máscara é apenas um lugar para um pouco de "folga" dos heróis, onde podem pendurar suas máscaras, relaxarem e se divertirem. É uma boa oportunidade para interpretar e conhecer outros personagens da campanha, incluindo personagens que os PdJ's não conheceriam por outros meios. O Mestre pode usar o clube como fonte de rumores e boatos na comunidade super-heróica, um local de encontro (se desejado), uma fachada para alguma operação ocorrendo nos bastidores. Mestres que procurem fazer coisas por algumas risadas devem se sentir à vontade para fazer do Clube Capa e Máscara uma paródia da "sociedade" super-heróica, completa com o segregamento de "parceiros" numa área separada.

A descrição do clube, presume que a membresia seja restrita a heróis, ou ao menos aqueles geralmente do lado certo da lei. Se você quer uma diferente mistura de padrões no clube, considere-o um "território neutro" para tipos uniformizados dos dois lados da lei. A neutralidade do clube pode ser uma regra aceita entre seus membros (e reforçada por eles) ou pode ser reforçada de fora, pelo misterioso proprietário do clube.

A SOCIEDADE MEIA-NOITE

A Sociedade Meia-Noite pode ser apenas um pomposo clube social de alta classe, ou uma fachada para algo mais, como escolher. Boas possibilidades incluem organizações como a Irmandade do Sinal Amarelo, o Labirinto e a SOMBRA.

Alternadamente, a Sociedade Meia-Noite pode ter um "Círculo Interno" de ricos e influentes supers operando nos bastidores para alcançarem seus objetivos. Se o Clube Capa e Máscara não permitir criminosos conhecidos como membros, talvez a Sociedade Meia-Noite o faça, tornando-a o equivalente super-vilanesco do clube heróico (e oferecendo a oportunidade para um muito incomum "encontro" entre os dois clubes).

Também cabe ao Mestre decidir se há conexão entre a Sociedade Meia-Noite e o homem mistério e integrante da Liga da Liberdade conhecido como Meia-Noite, que não foi visto por quase uma geração. Talvez o Círculo Interno do Clube carregue seu legado de alguma maneira?

OS FREEDOM BLADES

O que nem o jogador astro Andre Leroux nem os fãs do Blades sabem que o inimigo de Corvo, Curinga, está chantageando o dono Kurt Carmel. Ele contou a Carmel que usou seus poderes de controlar a sorte para permitir que o time vencesse as últimas quatro partidas. Se Carmel não pagar uma substancial quantia de dinheiro, Curinga revelará suas maquinações à imprensa, que veria o time como desqualificado da liga.

Na verdade, Curinga não tem nada a ver com o sucesso dos Blades. Mas já que ninguém tem como saber disso, ele não viu razão para dar o dinheiro a ele. Sr. Carmel quer entregar Curinga à polícia, mas ele teme o que poderia acontecer, então ele continua pagando até hoje.

A LIGA DE LUTA LIVRE ULTIMATO

"Julius Norman" é de fato um pseudônimo para Augustus Roman, que também originou a criação do Circuito Maximus (vide **Capítulo 3**). Roman usa a UWL como legítima saída para seus lutadores e um meio de fazer negócios com a Fábrica, que pode aumentar possíveis lutadores por um preço.

MAGGIE ESQUISITA

A verdadeira natureza de Maggie Esquisita é deixada para você decidir. Será ela apenas uma velha louca sem teto ou uma secreta imortal com conhecido do oculto e habilidade de prever o futuro? Além disso, por que ela vive nas ruas de Freedom City e onde ela obteve suas incomuns habilidades? Talvez, como Jack Lanterna, Maggie esteja sob algum tipo de maldição até que algum evento em particular ocorra. É possível que o peso dos anos e a incapacidade de fazer as pessoas acreditarem em suas previsões tenham feito Maggie tanto imortal *e* mais do que um pouco louca.

CAPÍTULO 3: GOVERNO SECRETO

Os seguintes são segredos e elementos do **Capítulo 3** deixados para você decidir ou criar em suas próprias séries.

PREFEITO MICHAEL O'CONNOR

O pressuposto neste livro é que Michael O'Connor seja um extraordinário ser humano sem poderes super-humanos, mas este não é o caso. Prefeito O'Connor poderia facilmente ser um super, o que pode criar algumas interessantes possibilidades para uma campanha:

HERÓI DO JOGADOR

O prefeito de Freedom City certamente seria uma interessante identidade secreta para um herói personagem do jogador! Isso põe um dos personagens dos jogadores no centro dos acontecimentos políticos da cidade. Isso pode causar alguns dilemas morais, particularmente se o alter-ego uniformizado entrar em problemas com as autoridades! Um jogador pode escolher ter Michael O'Connor como a identidade secreta de seu personagem, ou fazer um novo personagem para assumir o papel de prefeito. Talvez O'Connor escolha não concorrer novamente, ou até mesmo foi derrotado pelo herói na última eleição.

HERÓI NÃO JOGADOR

Prefeito O'Connor poderia ter uma identidade uniformizada como um PnJ na campanha, deixando os jogadores imaginando se haveria qualquer conexão entre o prefeito e o misterioso heróis visto em Freedom. O'Connor poderia confidenciar aos PdJ's sua verdadeira identidade, ou eles poderiam descobrir por conta própria acidentalmente. Neste caso, prefeito O'Connor poderia se tornar o segundo Águia da Liberdade, finalmente seguindo os passos de seu pai e usando versões modernas do equipamento anti-gravidade de seu pai e outros dispositivos.

VIGILANTE PNJ

Uma opção mais sombria é que o prefeito O'Connor vá para o lado de fora da lei, usando uma identidade uniformizada para resolver proble-

mas que não pode cuidar como prefeito. Ele poderia simplesmente dobrar as leis ou poderia ignorá-las completamente, assassinando criminosos e "inimigos" de Freedom City. Ele poderia adotar a identidade de "Águia Vingadora", usando alguns dos velhos equipamentos de seu pai. Outra variação poderia ser fazê-lo o Silenciador, operando nos bastidores para arruinar a Máfia de Freedom City.

VILÃO

Finalmente, O'Connor poderia não ser o grande humanitário e líder que parece ser. Isso poderia ser uma fachada encobrindo uma agenda sinistra. Talvez ele seja amargurado por um pai herói e procure vingança contra a cidade de alguma maneira. Ele poderia estar usando poderes de controle mental para transformar Freedom City em seu feudo pessoal, talvez até mesmo influenciando a Liga Freedom ou outros heróis locais. Ele poderia ser um metamorfo Grue disfarçado como humano e abrindo caminho para a conquista da Terra. Ele poderia ser uma criação andróide de Talos. Ou qualquer coisa acima poderia ser verdade, exceto que a duplicata tenha assumido o lugar do verdadeiro prefeito O'Connor, que é bom e honesto como sua imprensa diz ser. Cabe os personagens dos jogadores descobrirem a verdade.

FRANKLIN MOORE

O destino do corrupto ex-prefeito de Freedom City é deixado em aberto para o Mestre usar como achar melhor. Franklin Moore poderia ter se tornado um louco falido que não ameaça mais ninguém, ou poderia estar planejando sua vingança contra a cidade e os super-heróis que encerraram sua carreira e suas ambições. Apesar de Moore estar acabado como político, ele ainda provavelmente tem consideráveis conexões, e pode ter recursos escondidos desde o seu tempo no ofício. Dependendo do quão longe ele foi, ele poderia ter até mesmo vendido Freedom City e a humanidade negociando com alienígenas, invasores extra-dimensionais, ou algum outro poder para obter sua vingança.

ADMINISTRAÇÃO DE RESÍDUOS

O diretor de Administração de Resíduos, Charlie Pasmore, é controlado pela Máfia. Eles o pagam para cuidar da eliminação de certas coisas, de corpos a provas incriminadoras, e ocasionalmente para restos de ofertas que chegaram até eles. Pasmore originalmente aceitava dinheiro da Máfia por desespero para pagar suas dívidas de jogo; agora, ele faz o que eles dizem por medo da exposição e perda do seu emprego. Ele está preocupado que a investigação de Antesombra na atividade da Máfia no Aterro Municipal o acuse, apesar do vingador sombrio não ter feito uma visita a Pasmore… Ainda.

DIRETOR POWERS

É possível que a interação de Harry Powers com o assassino em série Gemini tenha deixado uma "impressão" resquicial no diretor da AEGIS. Talvez a telepatia de Gemini tenha implantado uma "semente" de sua personalidade(s) na mente de Powers. O diretor poderia começar a ter apagões onde Gemini assume sua mente para cometer crimes, acusando Powers quando os heróis começam a investigar.

Talvez Gemini seja mais do que um criminoso super-poderoso. Pelo seu nome, ele pode ter se associado com o Labirinto ou sua fachada "Cartel Zodíaco". Se for, então a influência telepática de Gemin poderia até mesmo ser o começo de um plano do Labirinto para infiltrar e controlar a AEGIS. Talvez Gemini seja uma entidade parasita psíquica como Jack das Facas e Dybbuk (vide **Capítulo 6**), esteja trabalhando para Taurus ou diretamente para Hades. De fato, talvez Gemini *seja* Jack das Facas, e o Espírito Assassino atualmente habite a psique do diretor da mais poderosa agência federal dos Estados Unidos!

SERVIÇOS DE AMBULÂNCIA QUÉRON

Com seu nome inspirado na mitologia grega, é possível que Quéron seja uma companhia de fachada para o Labirinto, mas isto é deixado para o Mestre decidir. Se for, então um herói ou vilão preso para tratamento médico poderia ter uma desagradável surpresa se Taurus vier a ter planos em mente!

ADVOGADO DISTRITAL DANIEL DURGAN

DA Durgan serve como um bom aliado para um vigilante a "nível de rua", especialmente um que oponha ao crime organizado. Durgan pode ser um legítimo e prestativo aliado, ou seu zelo e ambição poderiam ser o melhor dele e levar tanto ele quanto seu aliado a problemas. Durgan também faz uma boa identidade secreta para um herói, se um jogador desejar interpretá-lo como um personagem. Numa campanha sombria de *Freedom City*, Durgan poderia ser um vigilante em segredo, ou trabalhar com um, como o Silenciador. Se a Máfia ficar impaciente e decidir eliminar ou chantagear Durgan, isso seria a gota d'água, fazendo dele ou um vigilante ou um novo super-vilão.

PENITENCIÁRIA ESTADUAL DE SOUTH RIVER

O pântano em volta da prisão South River poderia ser o foco de malévolas forças místicas: espíritos de condenados afogados, antigos rituais americanos, cultos do Povo Serpente ou vodu, e assim por diante. Também há a questão de se o "Alien-Gator" deixou algum tipo de influência remanescente para trás (um ninho de ovos alienígenas, talvez?). Sinta-se à vontade para adicionar qualquer gancho de história atmosférico que gostaria à prisão e suas cercanias.

DIRETOR DRUMMER

A fonte da aversão de Drummer ao diretor da AEGIS Harry Powers é o fato dos dois serem, sem que Powers saiba, meio-irmãos. Drummer e sua mãe mantiveram a informação em segredo. Arnold Powers teve um romance com Sara Drummer quando trabalhavam juntos na Agência de Assuntos Indígenas. Enquanto Powers ficou com sua esposa e filho pequeno, ele fez com que Sarah fosse transferida para Washington quando o romance acabou. Ela descobriu que estava grávida e nunca disse a Powers sobre seu outro filho.

Joshua sabe da história inteira, mas, como sua mãe, é orgulhoso e honrado demais para jogar isso na cabeça de alguém. Mesmo assim, ele se ressente de Harry Powers por ter a vida que poderia ter tido ao invés de crescer no sudoeste americano. Diretor Powers respeita Drummer e não compreende o que o homem tem contra ele. Joshua tem o mesmo poder mutante de detectar poderes como seu irmão, mas nenhum deles tem a habilidade de detectar os poderes um do outro.

LOCKDOWN & BLACKSTONE

Mestres com acesso ao livro da prisão *Lockdown* para *Mutantes & Malfeitores* podem querer usá-lo em conjunto com o ambiente *Freedom City*. Lockdown funciona bem como uma alternativa privada à Prisão Blackstone, e a agenda secreta por trás de Lockdown pode servir como uma subtrama ou história maior em sua campanha, tanto para Lockdown ou transferida para Blackstone. Vide o livro *Lockdown* para detalhes de como usá-la numa campanha de *Freedom City*.

A MÁFIA DE FREEDOM

De fato, o Silenciador *não* matou Chefe Oliverti. Ele é o filho mais jovem de Raphael Oliverti, Thomas, que quer vingança de todas as famílias da Máfia de Freedom pela desgraça que fizeram em sua vida. O Chefe Al Driogano arranjou a morte de Oliverti para assumir a Máfia, e

eliminará Johnny Oliverti também, se o jovem chefe da Máfia se tornar uma ameaça também. Driogano não sabe da verdadeira identidade do Silenciador, mas pagaria uma grande quantidade para descobrir.

CAPÍTULO 4: MUNDO SECRETO

Aqui estão os segredos e elementos deixados para você decidir do **Capítulo 4**. O Mundo de Freedom City é um lugar grande, então há bastante espaço para você incluir suas próprias civilizações escondidas, mundos perdidos, cidades e nações fictícias, assim por diante para customizar o ambiente para se adequar à sua campanha.

SUPER-POPULAÇÃO

O pressuposto padrão do Mundo de Freedom é que uma das teorias do **Capítulo 4** esteja essencialmente correta: a forte presença de magia ou forças místicas tende a limitar a presença de outros tipos de super-humanos. Assim, regiões ou nações com forte místicos vivos ou locais místicos (como o Vale Shambala) tendem a terem menos exemplares de pessoas com origens mutantes, psiônicas, super-científicas. Isso pode ser uma das razoes pela qual a América do Norte (onde as tradições místicas foram bastante devastadas) tenha tantos supers, enquanto partes da Ásia e Austrália tenham poucos.

Obviamente, você é livre para ignorar ou alterar esta explicação como achar melhor para sua campanha. Geralmente isso não é importante para um cenário, apenas provê uma explicação racional para um super-população que se assemelha à de muitos universos dos quadrinhos: enquanto muitos superss são encontrados na América do Norte e Europa, se tornam progressivamente mais raros em outros lugares. Outros fatores contribuintes seriam a intervenção dos Preservadores, presença (ou ausência) de artefatos ou ruínas atlantes ou lemurianas, radiação residual, etc.

UNISON

Apesar da UNISON não ser realmente uma agência executiva internacional e organização pacificadora, não há nada que diga que ela não possa estar na sua campanha de *Freedom City*. Se você quer um ambiente onde as Nações Unidas tenha mais autoridade e esteja próxima a um verdadeiro "governo mundial", ou simplesmente um onde a UNISON receba mais autoridade para lidar com ameaças à segurança mundial, você pode fazer a agência mais parecida com a AEGIS. De fato, a AEGIS poderia ser incorporada à UNISON com o ramo americano da organização!

Dê esta versão dos agentes de campo da UNISON como os da AEGIS para suplementar seus investigadores, juntamente com recursos como armaduras MAX e Super-MAX (vide pág. 49). Ela pode ter agentes recrutados das nações membros da UN, e talvez até mesmo sua própria super-equipe. Se a UNISON tem autoridade internacional, então a Liga Freedom poderia ser sancionada como sua equipe de super-agentes, ou a Liga poderia continuar independente.

SANTUÁRIO DO CENTURIÃO

Uma infinidade de ganchos de história podem esperar por heróis no Santuário, desde armas confiscadas e dispositivos de criaturas alienígenas, algumas das quais podem não ser exatamente o que parecem. Há a possibilidade de um (ou mais) dos Centuritrons enlouquecerem, talvez até mesmo decidindo serem o *verdadeiro* Centurião, ou de super-criminosos invadirem e dominarem o Santuário para roubar seus tesouros ou criar uma armadilha para a Liga Freedom quando viessem investigar. Um mal funcionamento da Sala Zero poderia soltar criminosos ou outras ameaças da Zona Zero, notavelmente o velho inimigo de Centurião, Superior (vide **Capítulo 6**)

Cabe a você decidir quantos Centuritrons residem no Santuário e quantos ainda estão operacionais. Poderiam ser poucos como um ou dois ou dúzias. Um Centuritron poderia ser um prêmio potencial para uma organização como a Fundição, e alguém poderia tentar reprogramar um Centuritron capturado para pretender ser o real Centurião para enganar as autoridades ou para atrair os heróis a uma armadilha.

TRONIK

A cyber-cidade de Tronik oferece um local para uma mudança de ritmo da aventura num ambiente ópera-espacial futurista, onde os heróis não têm seus poderes normais. Pode ser um tipo de jogo dentro do jogo, com heróis adotando novas identidades na cyber-cidade e "interpretando" os papéis dos personagens lá. Ameaças a Tronik podem incluir panes ou falhas em seu programa virtual, a invasão de um vírus ou outra influência externa, ou o "despertar" de um de seus habitantes à verdadeira natureza do mundo virtual, dando-lhe o poder de moldar a realidade virtual mas também instabilidade mental.

Os troniks também podem oferecer uma fonte de novos personagens: um habitante da cyber-cidade que descobre a verdade e visita o mundo "exterior" é essencialmente uma inteligência eletrônica sem corpo capaz de se mover e manipular redes de computadores. O tronik pode até mesmo construir um robô ou corpo andróide para funcionar no mundo real. Um herói tronik ou vilão (ou ambos) poderiam ser uma nova adição à sua série de *Freedom City*.

O MUNDO PERDIDO

A variável e inconstante natureza dos portais interdimensionais para o Mundo Perdido permite que você os localize em qualquer lugar em que deseje em sua série de *Freedom City*. Se você quer que dinossauros apareçam na Floresta Estadual Wharton, você pode fazer um portal temporário para o Mundo Perdido aparecer lá (talvez juntamente com um particular local de poder nativo-americano). Igualmente, portais para o Mundo Perdido podem existir em Sub-Terra ou em locais em particular escondidos na África, América do Sul ou Ásia adequados para sua série.

MESA MÁGICA

A exata localização de Mesa Mágica no sudoeste americano é deixada para você decidir. É inteiramente possível, dada a natureza de Mesa, que ela na verdade se "mova" pelo tempo e espaço, sempre encontrada no meio do deserto, mas nunca exatamente no mesmo lugar. Igualmente, as propriedades místicas de Mesa são essencialmente dispositivos da trama (vide *M&M*, pág. 210). Isso pode aumentar poderes mágicos em certos momentos e enfraquecer ou limitar outros. Algumas propriedades de Mesa Mágica podem variar dependendo de quais outras dimensões estão "alinhadas" em dado momento. Portais dimensionais podem abrir e fechar, servindo para transportar heróis para outros mundos, por permitindo que ameaças de outras dimensões encontrem seu caminho à Terra. Igualmente, o Demônio do Pó pode ser aliado ou inimigo, dependendo dos objetivos dos heróis e do que está acontecendo em Mesa. Ela é um útil lugar para campanhas místicas, mas também um dispositivo de trama mágico para origens e outras séries gerais de *Freedom City*.

A PEDRA LUNAR

Os poderes da Pedra Lunar, e qualquer melhoria que ela cause, são deixadas como dispositivo da trama que o Mestre decida. Geralmente, não é um dispositivo que os heróis devam acessar ou usar facilmente,

já que Farside City depende de sua energia e não é completamente inclinada a partilhá-la. Você pode usar a Pedra Lunar como meio de aumentar os poderes de vilões como Lady Lunar ou fazê-los formidáveis ameaças para seus heróis. Ela também pode ser parte de um plano cósmico envolvendo as "Pedras Celestiais" (vide a seção **Cavaleiros Estelares**, neste capítulo para maiores informações).

GRUES ARCANOS

Sua existência é falada em sussurros e contos fantasiosos entre os viajantes do espaço, mas há uma lenda que na Unidade Grue de um coletivo Grue rebelado, a maior já conhecida, que se separou da Unidade anos atrás. Esses sinistros metamorfos reforçaram suas independências pelo estudo das artes arcanas, conhecimento inteiramente desconhecido na Unidade. Então eles sumiram para as profundezas do espaço. Alguns dizem que para um mundo sem sol dentro de uma nebulosa preta, outros a uma dimensão inferior de pesadelos ou até mesmo a um mundo sem vida no coração de um buraco negro. Lá, eles planejam e discutem e trabalham seus ritos profanos.

A existência dos Arcanos (como os Grue chamam esses "bichos-papões") é deixada para o Mestre decidir. Eles poderiam não serem nada além de lendas (mesmo aliens como os Grue têm lendas e contos populares). A história poderia ser uma invenção da Unidade para desencorajar ou confundir os outros, uma cobertura para algum movimento secreto dentro do coletivo Grue, ou algo ainda maior. Os Arcanos podem ter existido e morrido há muito tempo, deixando apenas misteriosos e malévolos artefatos e feitiços para trás.

Se os Arcanos existirem, seus atributos são similares aos dos metamorfos Grue, exceto que têm graduações em Conhecimento (arcano) e o feito Ritualista, com membros mais talentosos de sua raça possuindo graduações no poder Magia e uma adequada seleção de feitiços. Eles podem ser formidáveis inimigos em aventuras envolvendo o espaço, magia ou conspirações sinistras (ou todos os três). Também cabe ao Mestre se os Arcanos têm alguma equivalência à Meta-Mente da Unidade Grue ou não, ou se são independentes.

ALIENS HUMANOS

A "semeadura" que os Preservadores fizeram com derivados humanos pela galáxia permite que você introduza virtualmente qualquer raça humanóide "alienígena" que você queira em sua campanha de *Freedom City*. Os farsideanos e os Lor são apenas dois exemplos, sem falar que utopianos e ultimanos poderiam ser considerados "humanos alienígenas" apesar de viverem na Terra.

Se você quer um universo de quadrinhos de quatro cores onde aliens normalmente têm forma humanóide e todos parecem falar Inglês, então esta abordagem ajuda a explicar isto. Você também pode criar diferentes derivados da humanidade com super-poderes raciais para cenários de campanha inter-estelares ou até mesmo no futuro distante. A razão definitiva pela qual os Preservadores semearam formas de vida humanas tão generosamente pela galáxia é um mistério deixado para você desenvolver como achar melhor.

MENTOR

Os atributos e capacidades de Mentor são deixadas a cargo do Mestre como melhor servir à campanha. Geralmente, Mentor tem envolvimento limitado com as atividades dos Cavaleiros Estelares, coordenando-os de longe. Mentor pode ser uma fonte de informação e ganchos de história (dando aos Cavaleiros Estelares suas designações). Caso contrário, ele passa uma considerável quantidade de tempo em contemplação e análise de assuntos além da compreensão de mentes comuns.

Por fim, Mentor tem o conhecimento e experiência de centenas de vidas, combinadas com vastos recursos computadorizados e tecnológicos, mas suas atividades são vastamente limitadas à Cidadela. Os Cavaleiros Estelares funcionam como agentes de Mentor pela galáxia, e heróis são muito mais propícios a encontrá-los do que o misterioso cabeça de sua ordem.

OS LORDES NEGROS DOS MUNDOS INFERIORES

Una é a única Dama Negra detalhada neste livro, mas existem outros(as), e o Mestre pode criar e detalhá-los (e seus domínios de outros mundos) como desejado. Os Lordes Negros são poderosos feiticeiros — Magia nível 14 ou mais — mas além disso, podem ter os atributos que quiser. Alguns são humanos (ou parecem humanos) enquanto outros são bastante alienígenas em corpo e mente. Os Lordes Negros são excelentes adversários para um jogo mais místico de *Freedom City*, já que todos ameaçam a dimensão da Terra é cabe aos guardiões como o Mago Mestre proteger a Terra deles.

PORTO LIVRE

Mestres familiarizados com o cenário *Porto Livre: Cidade da Aventura*, da Green Ronin Editora podem usá-lo como fonte para aventuras onde os heróis de Freedom City visitam Porto Livre, intencional ou acidentalmente (talvez devido a algum tipo de "abertura dimensional" tirando-os do curso na Espiral Cósmica). Se você também tiver uma campanha de fantasia ambientada em Porto Livre, talvez os personagens dos jogadores dos dois jogos podem trocar de lugar, ou precisar se aliarem para resolverem um problema mútuo.

CÉU & INFERNO

Apesar de existirem várias dimensões "infernais" na cosmologia de *Freedom City*, e alguns dos governantes desses reinos se dizerem diabos ou demônios, não há (até onde se sabe) nenhum "Satã" ou figura do "Diabo" em particular. Alguns demônios extra-dimensionais podem *dizer* ser "o" Demônio, mas estão invariavelmente mentindo (como tais criaturas normalmente fazem). Alguns desses demônios se disfarçam como Satã ou Lúcifer, ou foram confundidos com eles no passado.

Igualmente, apesar de alguns no Mundo de Freedom terem se encontrado com anjos (ou seres semelhantes a anjos, em algum nível), cabe a você decidir a questão da existência de um Deus supremo criador no ambiente. Se tal força onipotente existe, então Ele está vastamente não envolvido nos assuntos do mundo, ou opera de maneiras misteriosas além da compreensão de meros mortais. Certamente, parecem haver poderes concedidos divinamente no mundo, mas se vêem de um Único Deus Verdadeiro ou se são simplesmente manifestações da fé do usuário, continua um mistério.

ILHA-X

Ilha-X, a Cidade viva pode ser qualquer de uma ameaça de nível cósmico intencionada a se enraizar na dimensão da Terra e crescer, tomando o controle da população humana, ou a força misteriosa por trás dos desaparecimentos de pessoas de ruas e outras "abduções alienígenas". A Cidade viva pode se tornar uma fonte de visitantes do Terminus que encontraram seu caminho para a Terra. Ela também pode criar vilões inteiramente novos, replicantes dos personagens existentes com mente alienígena ou novos construtos formados da substância da Ilha-X. A Ilha-X pode ser uma aliada potencial para Ômega. Apesar da Cidade Viva se opor aos objetivos niilísticos de Ômega, o Senhor de Terminus pode convencer a Ilha-X de que ela (e seus habitantes) serão

poupados da destruição da Terra e outros universos e terá permissão de viver em paz.

A Ilha-X é mais uma localização do que um personagem por si, um dispositivo da trama ao invés de um vilão individual (vide o **Capítulo 11** de *Mutantes & Malfeitores* para mais informações sobre personagens dispositivos). Ela é do tamanho de uma cidade inteira, com um intelecto inalcançável alienígena e níveis de poderes desconhecidos. Personagens não devem ser capazes de fazer muito mais além de perturbar a Ilha-X com seus poderes, apesar de alguns poderem ter capacidade destrutiva para fazerem considerável estrago, ao menos inicialmente. A Ilha-X pode se consertar devido à fabricação e manipulação de sua própria substância. Também note que personagens como Dr. Metrópole não pode controlar diretamente os fatores ou substância da Cidade Viva a menos que supere a Ilha-X num teste oposto de nível de poder. Dê à Cidade Viva um nível de poder efetivo de 20 para este propósito. Obviamente, a Ilha-X sempre *deixa* eles terem sucesso por um momento para dar a eles uma falsa impressão de segurança.

CAPÍTULO 5: HERÓIS SECRETOS

Alguns elementos ou ganchos da trama envolvendo heróis do **Capítulo 5** são deixados para você.

OUTROS INTEGRANTES DA LIGA FREEDOM

Enquanto os membros centrais da Liga Freedom estão descritos no **Capítulo 5**, existem vários outros deixados para você definir como achar melhor para sua série de *Freedom City*. Esses outros integrantes da Liga Freedom podem muito bem incluir os heróis dos jogadores, além de outros heróis PnJ de sua criação.

Você pode decidir quão grandes são os números da Liga: a equipe pode consistir em não do que os personagens centrais e heróis dos jogadores, ou pode ter dúzias de membros pelo mundo, incluindo equipes subsidiárias ou "fanchise". Por exemplo, poderiam existir a Liga Freedom América, Liga Freedom Europa, Liga Freedom Ásia e assim por diante. O pressuposto inicial é que há uma simples e abrangente equipe da Liga com escopo global.

A abordagem mundial da Liga Freedom e vasta membresia lhe permite construir o grupo tão envolvido ou não em sua série como desejar. Os heróis podem pertencer à Liga Freedom e cumprir missões para eles de tempos em tempos, ou podem ser "heróis locais" que não têm muito envolvimento com as atividades da Liga. Igualmente, a Liga pode estar disponível de vez em quando, ou ocupada lidando com outra situação ao redor do globo (ou pela galáxia, aliás).

O QUE HOUVE COM OS ATOM?

Mentac e Andrea Atom, ao contrário da crença popular, sobreviveram ao seu encontro com Ômega. Eles ficaram presos no Terminus quando Centurião derrotou Ômega. Andrea estava seriamente ferina quando a armadura de Ômega explodiu dentro da fenda do Terminus, quanto ondas de choque e energias que ricochetearam pela Zona de Transição entre universos mudaram Mentac.

A exposição às energias do Terminus e próxima exposição às energias entrópicas liberadas de Ômega fizeram o farsideano alcançar seu potencial psíquico pleno. Mentac se tornou um ser de pura energia mental com formidáveis poderes, que ele usou apenas para salvar Andrea e também ajudar a selar a brecha Terminus. Mentac selou sua vida num casulo protetor e regenerativo antes de sua energia psiônica cessar devido à exaustão. Seu ego psiônico se fundiu com alguma matéria deslocada da Zona, arrastando-o junto com o asteróide onde o casulo curativo de Andrea estava. Mentac armazena energia psiônica na estrutura cristalina de sua prisão, às vezes se conectando fisicamente para sua esposa mas normalmente enviando recados psíquicos pela Zona de Transição na esperança de resgate.

MARIE VOLAIRE

Se o Mestre quiser, o romance dos tempos de guerra do Dr. Átomo com a guerrilheira da Resistência Francesa Marie Vaulaire pode ter resultado num filho que o doutor nunca conheceu. Esta criança pode possuir poderes incomuns, ou simplesmente herdado o incrível intelecto do Dr. Átomo. O filho de Alexander e Marie pode ter tido filhos, por sua vez. Isso poderia significar que há um ramo "perdido" da Família Átomo na Europa, que pode ou não possuir poderes, ou poderia estar em qualquer lado da lei, ou talvez ambos! Vide a seção **Legados** deste capítulo para mais sobre esta idéia.

ESCOLAS ALTERNATIVAS

A Academia Claremont é adequada como uma base caseira para um grupo de super-heróis adolescentes. Se você quiser fazer um tipo diferente de campanha, a Academia Claremont pode servir como uma função diferente. Algumas possibilidades incluem:

ESCOLA COMANDO

A Academia é uma cobertura para um programa de treinamento secreto para cobrir uma operação ultra-secreta, talvez sob orientação do governo ou da AEGIS, ou talvez apenas para mercenários ou combatentes do crime. Duncan Summers poderia estar treinando estudantes "normais" como fez com sua filha, criando uma tropa de combate ao crime de elite ou até mesmo um exército. Este tipo de abordagem é melhor adequada para uma campanha de super-heróis mais sombria ao "nível das ruas", com os estudantes envolvidos numa "guerra contra o crime".

ACADEMIA MÁGICA

Claremont poderia ser uma escola para as artes místicas, onde jovens magos e bruxas aprendem feitiçaria, alquimia e invocações de espíritos. Neste caso, Duncan Summers poderia ser um experiente velho mago, ou substituído por Eldrich. Sete ainda funciona muito bem como uma estudante e outros alunos podem ser substituídos ou modificados como necessário (com Raio possuindo o poder de um elemental da tempestade, Nereida mais concentrada em magia marinha, e assim por diante).

ESCOLA DE SUPER-TIRANIA

Talvez a Academia Claremont seja uma fachada para uma escola secreta treinando novos criminosos! Esta é uma opção para Mestres que queiram usar a Academia como base caseira para um grupo rival de super-vilões. Os heróis personagens dos jogadores podem freqüentar outra escola em Freedom City, talvez mesmo uma escola pública (como a Joseph Clark, em Lincoln).



OUTROS ESTUDANTES DE CLAREMONT

Como a vasta membresia da Liga Freedom, o extenso corpo estudantil da Academia Claremont é deixado para o Mestre preencher como desejado. A Academia pode ter apenas poucos estudantes por vez (talvez não mais do que aqueles descritos neste livro) ou podem ter dúzias ou mais.

Se a Academia Claremont é apenas um elemento de fundo em sua campanha, você não precisa se preocupar muito com isso; apenas assuma que há um corpo estudantil e espaço para um ou mias heróis aparecerem juntamente com uma jovem pessoa com poderes precisando de orientação. Se você está baseando seu jogo de *Freedom City* na Academia, então você preferirá preencher o corpo estudantil com mais detalhes, talvez incluindo potenciais rivais e amigos para os heróis personagens dos jogadores.

CAPÍTULO 6: VILÕES SECRETOS

Aqui estão os segredos e elementos do **Capítulo 6** deixados para o Mestre decidir:

ESTRELA NEGRA

Os braceletes de sombra de Estrela Negra retiram seus poderes do Shattenwelt, o Mundo-Sombra (vide pág. 79). Qualquer efeito colateral imprevisto disto é deixado para o Mestre decidir, como plano final de Ômega para Estrela Negra. O Cavaleiro Estelar rebelado definitivamente não se importa com o destino da Terra, contanto que tenha sua vingança contra a Ordem dos Cavaleiros Estelares e sua chance de dominar o poder definitivo.

Ao menos em uma linha temporal conhecida, Estrela Negra vive até o séc. XXVI, onde continua sendo um inimigo feroz dos Cavaleiros Estelares e outros heróis da galáxia.

SOMBRA DE HIROSHIMA

A verdadeira natureza da Sombra de Hiroshima é deixada como um mistério para o Mestre resolver (ou não) como desejado. É bem provável que o super-vilão seja um ser similar ao Dr. Metrópole, atormentado pela tragédia causada em Hiroshima. Ainda assim, ele poderia ser alto mais, se preferir.

A FUNDIÇÃO

Duas coisas são deixadas para o Mestre decidir sobre a Fundição: a localização da base central da organização, e a localização de ECHIDNA, sua principal fábrica de robôs (presumindo que não sejam a mesma coisa). Você pode posicionar as instalações importantes da Fundição como achar melhor ao estilo do seu jogo. Elas podem estar em qualquer lugar da Terra (talvez em Freedom City), num lugar isolado (deserto, região polar, etc.) ou até mesmo no espaço.

ARGO

Cabe ao Mestre decidir se e quando Argo recupera o uso normal do poder Imitar. O andróide pode permanecer estanque com os poderes de seis integrantes da Liga Freedom que originalmente copiou ou o exílio no Terminus pode "reiniciar" a fonte de poder de Argo e suas capacidades. Você pode querer fazer o Andróide Definitivo "copiar" os personagens jogadores em sua campanha, ganhando seus poderes temporária ou permanentemente.

SENHOR INFÂMIA

Sr. Infâmia não tem estatísticas de jogo, nem realmente precisa. Ele é um personagem dispositivo da trama (vide *M&M*, pág. 210). Ele deveria ser tratado mais como uma força da natureza do que um personagem para os heróis enfrentarem. O Mestre deve dar ao Sr. Infâmia qualquer

poder ou habilidade necessária para cumprir seu papel na história e dar aos jogadores um desafio aceitável.

Sr. Infâmia é um dispositivo da trama para a criação de novos supers, particularmente super-criminosos. Ele pode estar por trás de várias origens, concedendo poderes a aqueles mais inclinados a abusarem deles. Para aventuras simples, o "presente" de Sr. Infâmia poderia ser temporário, ou poderia permanentemente conceder poderes a alguém para fazer deles um vilão regular na campanha. Sr. Infâmia também representa um problema que os heróis não podem simplesmente fugir ou vencer. Para pôr um fim aos seus planos eles têm que convencer seus "clientes" a rejeitá-lo e suas promessas de poder. Ele é um excelente personagem para oferecer tentação e suas promessas de poder. Um herói quer comprometer seus princípios para conseguir o que quer? O que ele veria como uma boa coisa no momento?

QUIRK

Quirk também um personagem dispositivo da trama. Como Sr. Infâmia, ele oferece desafios aos heróis, apesar de Quirk tender a ser mais temperamental e espetacular. Ele capacita o Mestre a fazer quase *qualquer coisa* acontecer. Quer jogar os personagens dos jogadores num mundo alienígena para lutar com uma reunião de seus piores inimigos, ou suas próprias duplicatas malignas? Quirk pode fazê-lo. Quer prendê-los num desenho animado e ver como se saem sendo transformados em ratos (com ou sem seus poderes)? Quirk pode fazer isso também, e qualquer outra coisa que você sonhe. Os jogadores devem temer a aparição do pequeno diabrete e têm que ser espertos para vencerem seus "jogos" e se livrarem dele, ao menos por enquanto.

Quirk não tem estatísticas. Ele é capaz de usar qualquer poder em qualquer nível e é imune a qualquer dano. Ele não é visto como alguém que os heróis possam surrar numa luta (apesar de Quirk poder permitir que eles achem que podem, ao menos até que fique entediado com a idéia). Para lidar com o pivete cósmico, os heróis têm que ser astutos e jogar nas regras de Quirk, ao menos até que tenham um outro meio de fazê-lo parar de perturbá-los.

RANT & RAVE

A droga experimental que deu a Delírio e Demência seus poderes na verdade era um derivado experimental do Processo DNAscensão criado pelo Labirinto. Já que Delírio e Demência são os únicos reais sobreviventes do experimento, o Labirinto pode querer fazer alguns testes para descobrir o fator-X que permitiu que a droga funcionasse neles. Isso pode pôr os heróis na posição de salvadores de dois super-criminosos de um inimigo pior ainda.

Talvez as drogas experimentais que deram a Delírio e Demência seus poderes também afetem outras jovens pessoas, criando um ou mais heróis personagens dos jogadores ou vilões como aliados do time de irmãos. Se você está fazendo um jogo de heróis adolescentes, Delírio e Demência podem ser parte da origem dos personagens ou inimigos regulares.

CAVALEIRO BRANCO

Naturalmente, o homem que deu poderes ao Cavaleiro Branco não foi ninguém menos que Sr. Infâmia, apesar das razões pelas quais e os planos futuros de Sr. Infâmia (se houver) para o Cavaleiro Branco são deixados para o Mestre decidir.



ENCICLOPÉDIA DE FREEDOM CITY

Esta enciclopédia oferece um guia de referência rápida para lugares, personagens e itens importantes no cenário de *Freedom City*. Todos os itens aqui são listados alfabeticamente, com indivíduos listados com suas identidades uniformizadas, seus nomes reais (caso haja) em seguida.

Note que alguns itens nesta Enciclopédia só são mencionados brevemente, quando são, no corpo principal deste livro. Eles representam aspectos e personagens de *Freedom City* que serão explicados em suplementos futuros e outros materiais. Eles são apresentados simplesmente como amostras e dão aos leitores uma sensação de um Mundo de Freedom mais amplo.

Você pode encontrar atualizações para esta Enciclopédia e informações adicionais sobre *Mutantes & Malfeitores* e *Freedom City* em *www.mutantsandmasterminds.com.*

a Liga do Crime: Uma aliança de criminosos e inimigos da Liga da Liberdade nos ano 40, e posteriormente à Liga Freedom. Houve várias formações da Liga do Crime ao longo dos anos, lideradas por várias mentes criminosas. O líder da atual Liga do Crime é Doutor Stratos.

a Reunião: Uma competição periódica entre os maiores combatentes desarmados do mundo.

AEGIS (Agência de Elite Governamental para Intervenção e Serviço): Agência do governo americano fundada em 1962 para lidar com ameaças super-humanas e paranormais à segurança pública e nacional.

Aerie, a: Lar dos Avianos nas montanhas da Groelândia.

Águia da Liberdade (Michael O'Connor): Engenheiro que inventou um traje alado voador que espiões nazistas tentavam roubar, membro da Liga da Liberdade e pai do prefeito Michael O'Connor Jr.

ALEX (Auxiliar Laboratorial EXperimental): Ajudante do Dr. Átomo, assistente laboratorial e babá eletrônica para seus netos. Desenvolveu hábitos e personalidade de um garboso mordomo inglês ao longo dos anos.

Alexander Atom, Dr.: Brilhante cientista e inventor, conselheiro e colaborador da Liga da Liberdade nos anos 40, posterior explorador nos anos 60 e 70. Sua memória foi transferida para um sistema holográfico de computador. Ele agora é o responsável e guardião dos seus netos, a Família Átomo.

Alien-Gator: Jacaré humanóide com quem Águia da Liberdade lutou no Pantano do Rio Sul nos anos 50.

Alister Usher: Rico portador de porfiria (alergia à luz do sol) que construiu um império criminoso arruinado por Corvo 1.

Alvo (Isabela Varianza): Ex-menina de rua com o poder de absorver ataques e transferir a dor para seus atacantes.

Amasso (Ernest "Ernie" Connors): DNAscendente cerebralmente danificado com super-força, membro da Furto Ltda.

Amazona Estelar (Maria Montoya): Primeira terráquea a se juntar aos Cavaleiros Estelares, designada como Amazona Estelar do setor da Terra.

Amianto (June Abados): Bombeira de Freedom City com imunidade mutante a calor e fogo. Se divorciou após seus poderes se manifestarem e ela escolher a carreira de bombeira ao invés de auxiliar administrativa.

Andrea Atom: Cientista e aventureira, filha de Dr. Alexander Atom, esposa de Mentac e mãe dos irmãos Atom. Andrea se perdeu no Terminus durante a invasão em 1993.

Andróides Anjo, as (Aki, Ako e Aya): Criações de Dr. Otaku, que parecem garotas adolescentes, mas na verdade são poderosas andróides com força e velocidade super-humanas.

Anne, Atom: Esposa e assistente de Dr. Alexander Atom, mãe de Andrea Atom. Sra. Átomo morreu de câncer em 1972.

Anoitecer (Elizabeth "Betty" Munroe): Ex-agente secreta britânica e experimento do programa DNAscensão, parceira do Olho da Justiça. Ativa em Greenbank e Fens nos anos 70 e 80.

Ante-Sombra (David Sloane): Combatente ao crime pré-cognitivo que tenta impedir tragédias que prevê.

Aperto (LuAnn Grimes): DNAscendente com poderes elásticos, membro da Furto Ltda.

Apicultor, o: Inimigo da Era de Prata do Centurião nos anos 1960. Especialista em comportamento de insetos e engenharia genética.

Argenta (Carolyn "Carrie" Psion): Caçula dos Psions (com sua irmã gêmea Gwen), possuindo poderes telecinéticos ligados à proximidade com sua gêmea.

Argo, o Andróide Definitivo: Andróide criado por Talos com o poder de imitar super-poderes. Duplicou os poderes da Liga Freedom antes de ser derrotado por eles. Depois se rebelou contra seu criador, buscando domiar o mundo.

Arqueiro & Flecha 1 (Fletcher Beaumont & Tim Quinn): Um jornalista ativista e seu jovem escudeiro, que usavam sua perícia no arco e um arsenal de flechas fantásticas para lutar contra o crime.

Arqueiro & Flecha 2 (Timothy Quinn & Flecher Beaumont Jr.): A segunda dupla Arqueiro & Flecha depois de Tim Quinn assumir a identidade de Arqueiro e treinar o filho de seu mentor como segundo Flecha.

Arqueiro & Flecha 3 (Fletcher Beaumont Jr & Ethan Keller): A terceira dupla Arqueiro & Flecha após o filho do primeiro Arqueiro assumisse o manto e treinasse Ethan Keller como seu parceiro. Romperam pelo alcoolismo de Beaumont. Beaumont passou o manto para seu filho, enquanto Ethan Keller assumiu a identidade de Arqueiro.

Arqueiro (Ethan Keller): Ex-parceiro desiludido do terceiro Arqueiro. Após o rompimento com seu mentor e passagem do Ato Moore, Keller assumiu a identidade de Arqueiro e fundou a Ops FORCE. Ele adotou um estilo mais justiceiro de combate ao crime, incluindo uso de força letal contra seus oponentes. Ele dissolveu a Ops FORCE e parou com o jogo de super-herói após a Invasão Terminus.

Arqueiro 4 (Fletcher Beaumont III): Neto do Arqueiro original, primeiro formado da Academia Claremont, e membro da Liga Freedom.

Arqueiro Negro (Beaumont Fletcher III): Duplicata maligna de Arqueiro 4 de Anti-Terra, membro do Sindicato da Tirania.

Arraia Demônio (Carl Mattus): Criminoso que usa um traje roubado de mergulho experimental e combate. Membro da Liga do Crime.

Arrastão: Saqueador marítimo e inimigo do Rei do Mar que usava um traje de mergulho de alta tecnologia.

Arthur Challenger, Professor: Cientista que descobriu o portal para o Mundo Perdido num planalto da América do Sul, e bisavô de Alexander Challenger, mais conhecido como Zander, o Senhor da Selva.

Ás Fantasma, o: Piloto ás uniformizado da Primeira Guerra Mundial.

August Roman: "Julius Norman". Mente criminosa e inimigo do Centurião que se vestia como um "Imperador" moderno ao estilo da Roma antiga. Líder do Círculo Maximus, agora um "promotor" dirigindo o Circuti Maximus de

lutas clandestinas e fornecendo músculos super-poderosos para outros criminosos pela Fábrica. Pai de Saturnalia.

Aura (Gwendolyn Psion): Caçula dos Psions (com sua irmã gêmea Carrie), possuidora de poderes telepáticos ligados à proximidade com sua gêmea.

Barão Samedi (Simon DuLac): Deus vodu da morte que possuiu um criminoso e gângster haitiano. Usa seus poderes místicos para provar que a humanidade é indigna e corrupta. Arqui-inimigo de Sirene 2.

Barbara Kane: Comissária de política de Freedom City, ex-oficial de Polícia de uma família de policiais.

Besta do Kilimanjaro, a: Criatura alienígena em animação suspensa abaixo do Monte Kilimanjaro, muito provavelmente um experimento dos Preservadores. Derrotada e aprisionada pelo Leão Branco.

Bill "Bulldog" Maddicks: Capitão do Esquadrão STAR (Setor Tático de Ação e Resgate) do Departamento de Política de Freedom City.

Boca Seca (Silas Vaulaire): Híbrido Pessoa Serpente com cabeça e corpo inferior serpentiginoso e veneno paralisante. Filho de Lady Mamba.

Bogatyr 1: Herói russo possuidor do poder de um campeão lendário. Enfrentou o Centurião nos anos 50 e 60.

Bogatyr 2: Filho do Bogatyr original e agora famoso super-herói russo por conta própria.

Breakdance: Um super-criminoso pouco importante oponente de Tectônico nos anos 80.

Britânia: Mulher campeã das Ilhas Britânicas, investida com poder místico, potencialmente relacionada a Lady Liberdade de alguma maneira. Assim como Lady Liberdade, múltiplas mulheres já foram Britânia ao longo dos anos.

Brutos de Batalha (os Nascidos da Guerra): Construtos mágicos construídos por um Lorde Negro em algum mundo inferior que se revoltaram e destruíram seu criador e qualquer forma de vida dali. Eles agora existem apenas para lutar e destruir indefinidamente. Alguns feiticeiros tentam usar os brutos de batalha como armas, mas são mentecaptos, difíceis (e perigosos) de controlar. Os Lordes Negros prenderam os Brutos de Batalha num bolsão dimensional eras atrás.

Bug do Milênio: Louco uniformizado com talento de controlar computadores e outras máquinas, incluindo os chamados "Y2Kdrones".

Canadense Maluco, o (Adam Jury): Canadense enlouquecido com armas controladoras de gelo e desejo de corrigir "desequilírios econômicos" (roubar das ricas corporações americanas).

Capitão Kraken (Krak-En Vas): Pirata espacial alienígena com cabeça de lula e um navio cheio de marujos piratas alienígenas, o *Bucaneiro Estelar*.

Capitão Relâmpago: Duplicata maligna de Capitão Trovão de Anti-Terra, ex-braço direito do Pretor, organizador e líder do Sindicato da Tirania.

Capitão Sangue: Um pirata fantasmagórico trazido de volta à vida pelo vodu de Barão Samedi, agora saqueando os sete mares modernos. Inimigo esporádico de Sirene 2.

Capitão Trovão (Ray Gardener): Ex-piloto de testes que ganhou super-poderes quando um relâmpago atingiu o cockpit de seu avião experimental. Capitão Trovão é super-forte, capaz de voar e controlar eletricidade. Ele é o atual líder da Liga Freedom.

Cavaleiro Águia: Herói do faroeste dotado de incrível visão e pontaria.

Cavaleiro Branco (Daniel Foreman): Supremacista branco e racista que recebeu poderes geradores de fogo por um estranho misterioso (Sr. Infâmia).

Cavaleiro Estelar (A'lan Koor): Cavaleiro Estelar Lor designado à Terra para capturar o renegado Estrela Negra. Uniu-se à Liga Freedom e foi herói na Terra por vários anos antes de retornar ao espaço.

Cavaleiro Verde, o: Campeão de Avalon e Camelot, imbuído de poderes e armas místicas pagãs. Ele servia como agente de Merlin e foi alvo das tentações de Morgana LeFey. Um dos poucos sobrevivente da queda de Camelot, agora vivendo em Avalon.

Cavaleiro Vermelho, o: Misterioso oponente de armadura escarlate do Cavaleiro Verde na Era de Camelot.

Cavaleiros Estelares: Ordem interestelar de protetores organizados pela super-inteligência Mentor. Cavaleiros Estelares vestem trajes de armaduras avançados, permitindo-lhes voar pelo espaço e projetarem poderosos campos de energia para ataque e defesa.

Centurião (Mark Leeds): Último sobrevivente de uma Terra alternativa em que o Império Romano nunca caiu, enviado à Terra para escapar da conquista de Ômega. Quase imortal possuidor de super-força, morreu defendendo a Terra durante a Invasão Terminus.

Centuritrons: Duplicatas robóticas do Centurião que ele construiu e usou por vários anos como substitutos, até que sua inteligência artificial se tornou instável e ele os prendeu em seu Santuário.

Chacal Negro: Assassino de roupas escuras e inimigo do Leão Branco com laços ao culto da morte egípcio de Anúbis (e daí à Sombra e o Povo Serpente).

Chama (Francine "Frankie" Psion): Pirocinética cabeça-quente e segunda mais velha dos Psions.

Chefe Moxie: Líder da animada Gangue Toon.

Cidadela: O quartel general planetário dos Cavaleiros Estelares, onde o Círculo Interno se encontra e o super-computador Mentor reside.

Cila: Computador consciente e sistema de segurança da Fundição.

Círculo Secreto, o: Místicos ascendidos e ex-Magos Mestres que ajudam a instruir e guiar o atual Mago Mestre. Membros do Círculo Sereto viveram várias vidas incarnadas.

Circus Maximus: Uma gangue criminosa liderada por August Roman com tema de gladiadores, ex-inimigos do Centurião.

Circuto Maximus, o: Um circuito de lutas clandestino para super-humanos, dirigido por August Roman e ligado à Fábrica (que concede muitos dos poderes dos lutadores). Alguns ex-membros da gangue de Roman, Circus Maximus, agora lutam na arena.

CODE (Cidadãos pela Ordem, Decência e Ética): Organização política anti-supers em Freedom City dos anos 80 que ajudou a eleger o prefeito Franklin Moore.

Coletivo, o: Colônia de baratas psiônicas mutantes com inteligência coletiva e poder de absorver energia para crescer.

Condessa Caret (Tiffany Caret): Ladra européia e artista de rua obcecada com diamantes (e *não* uma condessa real). Primariamente ativa nos anos 80 (vide "Diamantes São os Melhores Amigos de uma Garota" em *Powers: Agentes da AEGIS*).

Constantine Urallos: Empresário grego e agente do Labirinto, em dívida com Hades.

Coroa de Fogo, a: As chamas triplas que pendem sobre a cabeça de Una, Imperatriz do Mundo Inferior, símbolo de seu governo e poder místico.

Corval, o: Quartel general secreto de Corvo, atualmente uma casa no centro de Freedom City possuída por Callie Summers.

Corvo 1 (Duncan Summers): Combatente do crime de roupas escuras dos anos 60. Posteriormente se casou com a filha de seu arqui-inimigo. Seguido por sua filha, Callie, e agora diretor da Academia Claremont.

Corvo 2 (Callie Summers): Combatente do crime uniformizada e membro da Liga Freedom. Treinada pelo seu pai, Duncan, o primeiro Corvo.

Corvo Quebrado: Xamã indígena americano e Mago Mestre da Terra no fim dos anos 80. Embora aleijado quando ainda jovem, Corvo Quebrado possuía consideráveis poderes mágicos. Ele morreu em Wounded Knee em 1890.

Cosmo, o Macaco Lunar: Macaco de pêlo azul de Farside City com o poder de teleportar, mascote e companheiro de Chase Atom.

Crina Fantasma: Xamã inimigo do Leão Branco e pretenso usurpador ao trono de Dakana.

Criptas de Karu, as: O local de repouso de vários Magos Mestres da Terra, no Vale Shambala.

Curador, o: Super-computador alienígena criado pelos Preservadores para catalogar e reunir espécimes de vários mundos, levando-os de volta ao Arquivo, um mundo anelar em volta de uma estrela distante. Ele opera por várias réplicas humanóides e naves pela galáxia.

Curinga (Jake Walker): Trapaceiro e ladrão com poderes influenciadores de probabilidade. Membro da Liga do Crime e inimigo de Corvo 2.

daka: Cristais encontrados na nação africana de Dakana, capaz de canalizar várias formas de energia.

Dakana: Nação africada governada pelo Leão Branco e produtora dos cristas daka (vide "Diamantes de Dakana" em *Família Átomo*).

Dália Vodu (Dahlia Dupree): Feiticeira vodu e tentadora, membro dos Mayombe. Filha de Lady Mamba.

Dama do Tempo (Courtney Cline): Metereologista que desenvolveu uma "varinha do tempo" capaz de controlar o clima, que usa para cometer crimes.

Daniel Cloud: "Amigo do Capitão Trovão", mecânico nativo-americano que trabalhava com Ray Gardener e sabia de sua identidade secreta. Agora casado com Maria Cloud (nome de solteira Juarez) e com um jovem filho, Paul. Dan Cloud agora é o mecânico-chefe da Liga Freedom.

Daniel Durgan R.: Defensor public do Distrito de Freedom City.

Dar do Amanhecer (do Homem): Às vezes chamado de "o Primeiro Garoto da Terra", Dar pode ter sido o primeiro *homo sapiens* da Terra, um mutante (ou quase) vivendo entre neandertais na antiga Idade da Pedra. O nascimento de Dar foi anunciado por um cometa, o que pode indicar o envolvimento dos Preservadores ou outros aliens.

Dédalo: Antigo inventor grego que ganhou imortalidade dos deuses. Ele veste um traje de batalha projetado por ele mesmo para manipular gravidade e é membro (técnico e cientista-chefe) da Liga Freedom. A duplicata maligna de Dédalo de Anti-Terra também se chama Dédalo, e é membro do Sindicato da Tirania.

Demônio do Pó (Alejandro Roja): Espírito elemental do deserto e guardião de Mesa Mágica.

Desvio (Samantha Blackwood): Agente do Labirinto capaz de distrair oponente com rajadas cegantes de luz enquanto se teleporta.

Devestóides: Robôs guerreiros gigantes que ameaçavam Freedom City.

DNAscendentes: Experimentos do processo DNAscensão, incluindo os Desafiantes (Punho de Urso, Garoto Voador, Peso Pesado e TKO), os Irmãos Faretti (Manny Forte, Joey Miolos e Willy Escorregadio), Furto Ltda. (Escapatória, Aperto, Amasso e Fundo Falso), el Matador, o Bug do Milênio, capangas da Família Oliverti Quebra-Joelhos e Braço Forte, Rant & Rave, a RIOT (Armoine, Queima-Bandeira, Insurgente, Pequeno Falcão S. D. Ivan e Dançarino), Dorso de Prata, Feral, Xegnomo, Papai Perna Longa, Caul da Morte, Uivo, Coruja da Meia Noite, D-K Urbano e Homem Verme.

Doutor Feriado: Oponente de Corvo 1 com mania de crimes relacionados a feriados. Alojado no Hospício Providência para tratamento.

Doutor Otaku (Solo Takashi): Brilhante jovem inventor japonês e aluno de Dédalo que se tornou um sociopata e criminoso em busca de desafios. Veste um sofisticado traje eletrônico "MechOtaku" e se especializa em criar *mechas*, particularmente suas Andróides Anjo.

Doutor Profeta: Apelido do Dr. Thomas Prophet.

Dr. Amanhã (Thomas Morgan/Tomas Morgen): "Super-homem" nazista de uma Terra alternativa onde o Eixo venceu a 2ª Guerra Mundial. Após uma mudança de opinião, ele viajou no tempo para previnir a vitória nazista e ajudou a fundar a Liga da Liberdade. Depois (qualquer que seja o significado disso para ele) ele foi apontado como guardião do tempo pelos misteriosos Protetores do Tempo.

Dr. Metrópole: "Espírito das Cidades" que apareceu após a Invasão Terminus para ajudar a reconstruir Freedom City, capaz de controlar e moldar ambientes urbanos. Membro da Liga Freedom.

Dr. Pecado (Dr. Tzin Sing): Mente criminosa chinesa que aumentou sua vida por séculos. Inimigo de heróis da era pulp. Oponente regular do primeiro Corvo, que por fim se casou com a filha de Tzin, Jasmine, após ele ter se aleijado em seu confronto final com o louco doutor.

Dr. Símio: Gorila melhorado por experimentos em inteligência símia nos Laboratórios ASTRO, fanático por conquistar a humanidade e substituir os humanos como espécie dominante na Terra. Um Dr. Símio alternativo da Terra Primata também é um perigoso super-criminoso.

Dr. Stratos (Sebastian Stratos): Criminoso cientista que inventou um dispositivo de controle do clima (e inadvertidamente deu a Capitão Trovão seus poderes). Depois desenvolveu poderes de controle do clima por si só. Líder da Liga do Crime.

Dybbuk (Ellen Kahlberg): Órfã de uma família criminosa de Nova Jersey com poderes psiônicos, agente do Labirinto.

ECHIDNA: Sistema de computador central da Fundição e fábrica de construção robótica.

Edgar: Corvo de estimação de Duncan Summer (ele tem vários; todos chamados Edgar).

el Bolo (Eduardo Guerrero): Especialista argentino em boleadeiras e ladrão. Membro da Guilda dos Ladrões.

Eldrich (Dr. Adrian Eldrich): Atual Mago Mestre da Terra, mora numa mansão em Riverside junto com seu serviçal egípcio Sallah. À procura de seu eventual discípulo e substituição.

Elementos Primordiais, os: Quatro pedras mágicas contendo o poder místico dos quatro elementos (ar, terra, fogo e água). Seu poder transformou quatro criminosos no Fator Quádruplo.

Elijah Prophet, Reverendo: Famoso caçador de monstros da América Colonial que liderava uma "cruzada" contra bruxaria e o profano em Freedom.

Empata (Juliana Psion): Mais velha dos Psions, uma manipuladora empática com poderes de cura.

Enigma (Andre Keston): Brilhante programador de sistemas obcecado por quebra-cabeças e jogar com os heróis e autoridades. Inimigo de Corvo 2.

Enviado (Sarlyn): Membro utopiano da Liga da Liberdade, embaixador e enviado de seu povo. Agora membro do Conselho Utopiano.

Enxame, o: Nuvem alien nanotecnológica, originalmente desenvolvida como ferramenta de mineração por alguma raça. Ela se virou contra seus criadores e os consumiu, e ao seu sistema solar inteiro. Ela agora vaga pela galáxia, fazendo o mesmo a outros sistemas solares que encontra.

Escapatória (Maria Traykos): Fugitiva e DNAscendente com super-velocidade, membro da Furto Ltda.

Escaravelho, o (Alexander Rhodes): Reencarnação do príncipe egípcio Heru-Rá e filantropo moderno com poderes de *kA* (psíquicos). Membro da Liga Freedom até sua morte em 1979 lutando contra os Filhos de Sobek.

Espinho Negro: Espírito vingativo de um dos últimos druidas, morto por invasores romanos, que focava sua ira de vingança em Centurião (como herdeiro de Roma).

Espiral Cósmica, a: Também conhecida como Labirinto do Mistério, Rede de Mundos, Trilhas dos Reis Magos e a Estrada Eólica. Ela é a retorcida e confusa estrutura que interconecta as trilhas entre as dimensões do multiverso.

Estrela Negra (Rojan Lhar): Cavaleiro Estelar rebelado com "braceletes de sombras" alienígenas do Terminus e um ódio pelos Cavaleiros Estelares e tudo o que eles representam. Membro da Liga do Crime.

Fábrica, a: Uma clínica clandestina de "melhorias" que concede aos clientes super-força e constituição, mas também causa mutações incomuns, e normalmente dano cerebral.

Família Átomo: Uma família de aventureiros e exploradores. A geração atual da Família Átomo é de quatro irmãos com super-poderes. Seus pais, Andrea Atom e Mentac (da família real de farsideana) se perderam no Terminus. seu avô, Dr. Átomo, existe como uma inteligência sem corpo dentro de uma matriz holográfica de computador. Jack Wolf, ex-protetor do Dr. Átomo, é o guardião e mentor dos irmãos Atom.

Farol, o: Quartel general satélite da Liga Freedom após a Invasão Grue, construído com ajuda dos Cavaleiros Estelares, e ligado a postos avançados da Liga na Terra, incluindo o Saguão da Liberdade.

Farside City: Uma cidade escondida numa cratera no lado oculto da Lua da Terra. Lar dos farsideanos, um grupo isolado de humanos colocados ali pelos Preservadores a milhares de anos atrás.

Filhos de Sobek: Culto derivado da SOMBRA e servos de Set. Responsáveis pela morte do Escaravelho e Tempestade Cerebral.

Fomorianos: Experimentos falhos dos Preservadores, os Fomorianos são humanóides monstruosos possuidores de avançada tecnologia. Eles travaram guerras contra os sobreviventes de Atlântida e influenciaram eventos nas Ilhas Britânicas antes de serem exilados em outra dimensão.

Freebooter, o (Jard McGuinnis): Hacker paraplégico e tecno-pirata que usa um corpo andróide para ajudá-lo a executar crimes para "liberar" informação.

Fundo Falso (James Shore): DNAScendente com poderes de teleporte, perícias acrobáticas e um bastão de energia cinética. Líder da Furto Ltda.

Fúria Noturna: Vampiro justiceiro em Freedom City nos anos 80 durante o Ato Moore.

Galatéia: "Noiva" robótica de Talos, que se virou contra ele para ajudar a Liga Freedom (e se juntou a ela por algum tempo). Ela foi seriamente danificada e desativada frustrando um dos planos de Talos.

Gamma, o Esmaga Átomo (Adam Ward): Filho mutante de um pesquisador atômico com super-força e poderes radioativos. Culpa a Família Átomo pelo acidente da morte de seu pai e busca vingança contra toda a humanidade.

Gangue Fábula, a: Gangue variável dos capangas de King Cole, com temas baseados em livros infantis e personagens de fábulas.

Gangue Toon, a: Grupo de gângsteres de desenho trazidos à vida por Garoto Brinquedo (usando um dispositivo gerado por Quirk). A Gangue Toon se considera parte do submundo de Freedom City, mesmo que o resto dos elementos criminosos da cidade não concorde.

Garoto Brinquedo (Desmond Lettam): Vítima de desordem genética que o mantém perpetuamente criança, Desmond Lettam se diverte com a criação de brinquedos mortais e jogos para "brincar".

Gazua (Thomas "Tommy" Mendola): Ginasta especialista e ladrão, agente do Labirinto.

Geleira (Príncipe Gela-Ziir): Único sobrevivente do Povo do Gelo, agora extinta raça da Antártica. Ele é um homem de pele azul com poderes de controle do frio que tentava causar uma nova Era do Gelo para permitir que os sobrevientes de sua raça reconquistassem o mundo.

Gemini: Assassino serial telepático morto pelo Agente Powers da AEGIS num tiroteio nos anos 80.

Golemeth: Golem criado por um rabino na Varsóvia em 1940 para lutar contra os nazistas. "Morto" em Utska, Polônia, em dezembro de 1941 (embora possa estar simplesmente inerte).

Gralha: Maior ladrão do mundo, ajudado por um poder mutante de teleporte. Seu maior roubo é tentar roubar o coração da segunda Corvo.

Granito (Bill Cole): Agressor e guarda-costas de Dr. Calumus, transformado em pedra elemental pelos Elementos Primordiais, Membro do Fator Quádruplo.

Grito de Prata (Lauren Hammond): O fantasma de uma atriz "rainha do grito" da era de ouro do cinema, com o poder de criar ilusões e se transformar em monstros do cinema.

Grue: Uma raça de aliens metamorfos do planeta Gruen-Prime. Governada pela Meta-Mente Grue.

Guarda Russa, a: Time independente de super-heróis russos, organizado após o rompimento da União Soviética, esporádicos aliados da Liga Freedom.

Guardião do Portal: Jovem místico em São Francisco que é um "nexo" vivo entre dimensões e guardião da realidade da Terra. Ele é membro explícito (e protetor não oficial) da comidade gay da cidade.

Guilda dos Ladrões, a: Uma vasta aliança de criminosos uniformizados interessados primariamente em lucro pelo roubo. Eles às vezes trabalham juntos para grandes roubos.

Guilhotina: Combatente da resistência francesa contra os nazistas nos anos 40, parceiro de Le Reynard Rogue. Morto em Utstka, Polônia, em dezembro de 1941.

Guinee: "A Ilha Abaixo do Mar", lar dos loa do panteão vodu, incluindo Sirene 2 e Barão Samedi. Governado pelo loa-serpente Damballah e Ayeda-Wedo, o Pai Serpente e a Mãe do Arco-Íris.

Hades: Deus grego do Submundo e implacável inimigo de Dédalo, após o inventor tentar negar o presente dos deuses da imortalidade. Proibido de intervir diretamente nas afazeres mortais, Hades planeja e age por agentes e intermediários, incluindo Taurus e o Espírito Assassino Jack das Facas.

Henri "Lupus" LeBlanc: Francês acusado de feitiçaria e de ser um lobisomem na Freedom da Era Colonial.

Heróis do Povo, os: Super-equipe da era soviética liderada por Bogatyr 1, dissolvida após a dissolução da URSS.

Heru-Rá: Antigo príncipe egípcio e campeão dos deuses. Morto pelo feiticeiro Tan-Aktor e reencarnado como Alexander Rhodes, o Escaravelho.

Hiena de Prata (Dr. M'genda): Médico africano e humanitário mordido por um hienosomem e infectado por sua maldição. O Hiena de Prata é um humanóide com pêlo preto e prateado e cabeça de hiena. Ele pode imitar outras

vozes e seu riso pode induzir medo, raiva e outras emoções. Inimigo de Lady Liberdade e Leão Branco.

Hieronymus King: Empresário criminoso e dono das indústrias Majestic, apoiador e financiador secreto de super-criminosos.

Hiperbórea: Outro nome para Ultima Thule, lar ártico dos ultimanos.

Homem Blues, o (Chester Brown): Guitarrista de blues negro e combatente do crime nos anos 20 e 30.

Homem Minuto: Herói colonial mascarado durante a Guerra Revolucionária que usava a rara erva indígena malaka para ganhar surtos de minutos de força super-humana ("a força de dez homens!").

Homem Papão: Entidade onírica que se alimenta do medo, oponente da atual Família Átomo em sua infância.

Homem Verde, o (Nathan Grovemont)**:** Botânico que se transformou numa forma de vida vegetal com poder sobre a vegetação.

Horatio "Harry" C. Powers: Diretor da AEGIS após uma longa carreira como um de seus melhores agentes. Powers secretamente tem a habilidade de sentir super-humanos.

Hórus, o Vingador: Deus egípcio da luz, filho de Osíris e Ísi, neto de Rá. Ele foi um super-herói ocasionalmente ativo na Terra nos anos 60.

Ilha Kaiju: Ilhas no Pacífico próximo ao Japão, lar de vários monstros mutantes.

Ilha-X, a Cidade Viva: Um gigantesco ser vivo vagamente lembrando Freedom City, com um desejo por habitantes, que ela prende. Ilha-X flutua no Terminus, ocasionalmente capturando novos "cidadãos" da Terra.

Império Invisível, o: Conspiração secreta criminosa na América dos anos 30 e 40. Partes dela podem ter sido incorporadas à SOMBRA.

Inominável, o: Entidade cósmica de loucura e caos venerada pela Irmandade do Sinal Amarelo.

Irmandade do Sinal Amarelo: Culto místico que venera o Inominável, fundado pelo Povo Serpente.

Jack das Facas: O Espírito do Assassinato, entidade psíquica controlada por Hades e que possuiu vários hospedeiros diferentes para criar assassinos desalmados para levar novas almas para o Tártaro.

Jack Lanterna: Herói fantasmagórico da Guerra da Revolução que carrega uma lanterna mística. Ele tem sido protetor de Lantern Hill em Freedom City ao longo de duzentos anos.

Jack Wolf: Protetor de Dr. Alexander Atom e membro da Família Átomo. Aventureiro e explorador nos anos 60 e 70, mercenário nos 80. Se tornou o licantropo Lobo-jack sob influência da Pedra Lunar.

John Danger: Líder da Patrulha da Sevla nos anos 30. Criado por um xamã em Dakana, e dotado da habilidade de se comunicar com animais. Aposentado há muito tempo hoje em dia, mas graças a tratamentos de ervas.

Johnny Foguete 1 (John Wade): Membro da Liga da Liberdade. Jovem assistente de laboratório exposto a produtos que lhe deram velocidade super-humana. Avô de Johnny Foguete 2.

Johnny Foguete 2 (John Wade): Membro da Liga Freedom com super-velocidade, neto de Johnny Foguete 1. Exposto como gay anos atrás.

Johnny Veloz: Duplicata maligna de Johnny Foguete de Anti-Terra, membro do Sindicato da Tirania.

Jonatthan Grant: Líder dos Conglomerados Grant, megacorporação biotecnológica e fachada do Labirinto.

Jones Cospe-Fogo (Horatio "David" Jones): Membro dos Aliados da Liberdade. Piloto da RFA capaz de voar e exercer considerável força ao fazê-lo.

Joseph Clark, Prefeito: Herói da era da Guerra da Revolução, que ganhou uma vitória decisiva sobre os britânicos nesta região.

Joshua Drummer Stormcloud: Vigia da Prisão Blackstone e secretamente meio-irmão do diretor da AEGIS Harry Powers. Drummer secretamente tem o poder de resistir a super-poderes usados contra ele.

Kamikaze: O "Vento Divino", agente do Império Japonês durante a 2ª Guerra Mundial com poderes de controle do ar.

Katana Escarlate 1 (Asano Ranaga): Usuário da Katana Três Chamas de Lorde Tegamusa, guarda-costas e assassino pessoal do Imperador Hirohito nos anos 30 e 40.

Katana Escarlate 2 (Toshiro Ranaga): Filho de Katana Escarlate original, talentoso feiticeiro e mercenário impiedoso, líder dos Katanarquistas. Cometeu o ritual de *seppuku* para transferir sua alma para sua espada.

Katana Escarlate 3 (Kimiyo Ranaga): Neta de Katana Escarlate 1, anti-heroína solitária que empunha a Katana Três Chamas, às vezes possuída pelo espírito de seu pai.

Keres (várias identidades): Braço direito de Talos, assassino chefe, e segundo em comando da Fundição. Pssui poderes de disfarce e drenagem vital.

Khan Estelar (Kinan Khan): Chefe militar de Zultas e conquistador de mundos limítrofes da República Lor. Criou um Khanato Estelar e liderou uma invasão à República por pouco repelida pelos Cavaleiros Estelares e Dédalo. Um brilhante guerreiro que vive para a conquista.

Koradji: Xamã aborígene da Austrália, guardião de Uluru. Seu nome significa "médico" ou "xamã".

Krewe, a: Bando de criminosos com temas Mardi Gras, inimigos de Sirene 2.

Labirinto, o: Organização secreta criminal controlada por Taurus, dotada de várias fachadas e disfarces para ocultar o real núcleo do cartel.

Lady Celta (Amanda Phipps-Gordon): Membro dos Aliados da Liberdade. Mulher britânica que manuseava o poder dos druidas, posteriormente esposa de Hank Griffin.

Lady Liberdade 1 (Elizabeth Forester): Heroína mascarada da Revolução Americana.

Lady Liberdade 2 (Donna Mason): Secretária do FBI imbuída do poder do Espírito da Liberdade após descobrir um plano de sabotagem nazista em Washington. Lady Liberdade possuía super-força e manipulava "a Luz da Liberdade".

Lady Liberdade 3 (Beth Walton-Wright): Atual manipuladora da Luz da Liberdade e membro da Liga Freedom. Casou-se com o detetive de polícia Trevor Wright.

Lady Lunar (Selene): Membro da família real farsideana enlouquecida pela Pedra Lunar. Lançou um golpe contra seus parentes para se tornar governante tirana de Farside City até ser destronada pela Família Átomo.

Lady Mamba (Marie Vaulaire): Feiticeira vodu e líder dos Mayombe, mãe de Dahlia e Boca Seca.

Lady Tarô (Alicia Driogano): Vidente e filha do chefe da máfia de Freedom City, que usa suas habilidades mágicas para ajudar seu pai por senso de obrigação familiar.

Laurie Leeds (nome de solteira Lamont): Namorada de Mark Leeds (Centurião) e esposa. Eles se casaram nos anos 50, e Sra. Leeds morreu nos anos 80.

***Le Reynard Rogue* (A Raposa Furtiva)** (Amelie Dutemps): Lutadora mascarada da Resistência Francesa famosa por sua astúcia, a "Raposa Furtiva" foi

a ruína dos nazistas que ocupavam a França e líder dos Aliados da Liberdade.

Legião da Liberdade: Protetores interestelares da Confederação dos Planetas no 26º século.

Lenora: Feme fatale pálida e de cabelos negros, inimiga de Corvo 1, posteriormente revelada como sendo uma vampira. Tida como destruída pela exposição à luz do sol numa igreja, suas cinzas foram espalhadas.

Liga Freedom, a: O maior grupo de super-heróis do mundo. Sediado em seu satélite, o Farol, eles vigiam o mundo. A Liga tem vários membros, entre os mais famosos estão Arqueiro, Capitão Trovão, Dédalo, Dr. Metrópole, Johnny Foguete, Lady Liberdade, Corvo, Sirene e Amazona Estelar.

Lobo-jack: Forma de lobisomem de Jack Wolf criada pelo uso de Lady Lunar da Pedra Lunar.

Logro (Charles O'Neil): Ex-construtor de bombas do IRA com o poder "dado por Deus" de direcionar os super-poderes de seus alvos contra eles.

Lor: Raça de humanos habitantes do planeta Lor-Van num sistema solar distante. Fundadores da República Lor.

Lordes Negros: Regentes dos vários Mundos Inferiroes, cada um o Mago Mestre de seu respectivo reino, tendo assumido o controle sobre o próprio tecido da realidade. Lordes Negros são virtualmente onipotentes em seus domínios, mas freqüentemente guerreiam uns com os outros.

Lucius Cabot: Advogado que vendeu sua alma por imortalidade, sócio sênior da firma de Cabot, Cunningham & Crowley, que representa vários clientes "especiais" e criminosos.

Macacos das Crateras: Símios mutantes criados na Lua em Farside City, possuidores da habilidade de absorver radiação solar e canalizá-la em força. Originalmente usados para trabalhos pesados, e depois como vigias de Lady Lunar, não mantida em isolamento protetor.

Madame Colt: Pistoleira e chicoteadora heroína do Velho Oeste.

Madame Guilhotina: Assassina de políticos de estilo francês.

Madame Pecado: Duplicata maligna de Corvo 2 de Anti-Terra, membro do Sindicato da Tirania.

Maestro, o (Basil Fatherton): Propenso compositor e regente cuja pesquisa em sons e obsessão por música clássica levaram a se tornar um criminoso e inimigo da Liga Freedom original. Após um período de inação, suas psicoses o fizeram novamente membro da Liga do Crime.

Maggie Esquisita: Estranha sem-teto do Lado Sul de Freedom City, parece ter algum conhecimento especial do passado e futuro, assim como relativa consciência mística. Provável imortal ou incomumente longeva.

Magmin: Mutantes subterrâneos com corpos de pedra, emissores de calor vulcânico.

Maitre Carrefour: Feiticeira vodu corrompida e inimiga de Sirene.

Malador, o Místico: Feitceiro atlante morto-vivo com desígnios de se tornar o Mago Mestre e governante da dimensão da Terra.

Mandrágora: Um dos tenentes de Ômega no Terminus, possuidor de superforça e poderes de manipulação de energia.

Marechal Estelar: Nome adotado por um Cavaleiro Estelar que operou brevemente em sigilo na Terra no Velho Oeste no fim do séc. XVII.

Marhime: Herói cigano e combatente da resistência contra os nazistas nos anos 40. Morreu em Utska, Polônia, lutando contra super-soldados nazistas em Dezembro de 1941.

Mariposa Luna: Inimiga do Corvo 1 que usava asas leves que a permitiam voar e usava várias armas baseadas em feromônios.

Mary Menestrel: Esporádica membro da Liga Feedom nos anos 60, com poderes sônicos. Após sua morte nos anos 70, Dédalo usou seus padrões cerebrais como base para o Coral (Aria, Peaen e Panegírica), as andróides que se tornaram as Três Fúrias.

Matador, el: Herói espanhol com uma capa mágica. Experimento do processo DNAscensão.

Maximus Atom: Mais velho dos irmãos Atom (nascido em 1985), com o poder de alterar sua estrutura molecular para crescer, encolher ou se tornar incorpóreo à vontade.

Medéia: Antiga feiticeira de Cólquis, sobrinha de Circe, ex-esposa do herói Jasão e inimiga de longa data de Dédalo. Membro da Liga do Crime.

Megalodon (Connor Kirkstorm): Biólogo marinho que tentou usar DNA de tubarão como tratamento regenerativo, mas se transformou num monstruoso homem tubarão.

Megastar (Christopher Beck): Adolescente imbuído de MEGAS, uma antiga arma alienígena que o transforma em adulto com força sobre-humana.

Meia-Noite (Travis Hunter): Combatente do crime encapuzado dos anos 30 e 40 com poderes de escuridão, membro da Liga da Liberdade. Apareceu inicialmente quando impediu um roubo durante a transmissão de *Guerra dos Mundos* de Orson Welles no Dia das Bruxas.

Mentac, Príncipe: Último sobrevivente da linhagem real de Farside City, exilado na terra após a morte de sua família. Mentac (como todo nobre farsideano) possuía poderes psiônicos. Ele se aventurou com a mundialmente famosa Família Átomo e se casou com Andrea Atom. O casal teve quatro filhos. Mentac se perdeu durante a Invasão Terminus e as forças cósmicas liberadas o fizeram "evoluir" num ser de puro poder elemental.

Mente Cósmica, a(Mina Kosmova): Brilhante pesquisadora russa durante a Guerra Fria. Se tornou um ser de pura energia psíquica tentando incorporar toda a humanidade numa "colméia mental" cósmica. Derrotada em várias ocasiões pela Família Átomo.

Mentor: Bio-computador super inteligente criado pelos Preservadores. Fundador e inteligência guia dos Cavaleiros Estelares.

Mercúrio: Nome romano usado pelo deus grego Hermes ocasionalmente, particularmente durante viagens à Terra para desafiar Johnny Foguete.

Merlin: Mago Mestre da Terra e conselheiro do Rei Arthur durante o reinado de Camelot.

Mesa Mágica: Um "local de poder" no sudoeste americano e ocasional portal para outras dimensões. No séc. XIX, foi o santuário do Mago Mestre Corvo Quebrado. Nos tempos modernos, ela é guardada pelo "fantasma do deserto" Demônio do Pó.

Mestre do Medo 1 (Dr. Arthur Levitt): Psicólogo especialista no estudo de fobias que desenvolveu e usava dispositivos bioquímicos para instilar medo, inimigo de Corvo 1.

Mestre do Medo 2 (Melvin "Vin" Blume): Músico niilista e artista obcecado em causar medo. Inimigo de Corvo 2.

Mestre Lee: Velho instrutor de artes marciais de Freedom City, procurando alunos dignos de seu conhecimento.

Mestre Mental: Caçador primitivo transformado pelos aliens Preservadores no humano definitivo, com tremendo intelecto e poderes psiônicos, além da megalomania de conquistar o mundo.

Mestre Metrópole: Duplicata maligna de Dr. Metrópole de Anti-Terra, membro do Sindicato da Tirania.

Mestre Sombra (Wilhelm Kantor):Encarnação do antigo feiticeiro egípcio Tan-Aktor, ex-oficial SS, fundador e líder da SOMBRA. Mestre Sombra possui

considerável conhecimento arcano e tecnológico, e vste um avançado traje de armadura com melhorias místicas.

Meta-Grue, o: Um agente clandestino da Unidade Grue, possuidor de todos os poderes da Família Átomo.

Meta-Mente, a: Governante da Unidade Grue, uma entidade feita das mais evoluídas mentalidades Grue, possuindo consideráveis intelecto e poderes mentais.

Micanóides: Também conhecidos como "homens cogumeos", fungos inteligentes alienígenas que infestam outros planetas, crescendo de esporos espaciais a exércitos para conquistar mundos inteiros.

Michael O'Connor Jr.: Filho da Águia da Liberdade e reeleito amado prefeito de Freedom City.

Ministério de Poderes, o: Agência britânica responsável por lidar com superhumanos e seus crimes.

Mírmidons: Vários robôs de combate construídos pela Fundição para atender clientes e usar nas instalações da Fundição.

Morte Rubra: Inimigo de Corvo 1 de vestes vermelhas que usava uma arma química de gás nervoso.

Mundos Inferiores: Uma coleção de outras dimensões regidas por seus respectivos Magos Mestres, que os transfomaram em locais de caos onde a magia reina suprema e as leis da Física são pontuais, no máximo. A única "lei natural" nos Mundos Inferiores é a imposta pelo Lorde Negro reinante. Alguns Mundos Inferiores são "dimensões infernais" similares em muitos aspectos aos mitos humanos de pós-vida.

***Nacht-Krieger* (Guerreiro da Noite)** (Johann Dietrich Meinhoff): Assassino nazista e super-soldado com o poder de se transformar numa sombra incorpórea com garras mortíferas.

Nereida (Thétis): Princesa de Atlântida, filha do Rei do Mar, e neta de Sirene 1. Aluna da Academia Claremont com poderes aquáticos, incluindo a habilidade de se transformar em água.

Nero: Insano pirocinético e inimigo do Centurião. Internado no Asilo Providência.

Ninfa (Sylvia McAllister): Admiradora do Professor Sonda, transformada num ser de ar elemental pelos Elementos Primordiais, membro do Fator Quádruplo.

Noivas do Verde, as: Três mulheres — Maxima, Venus Armadilha e Flora — transformadas em super-humanas pelo Homem Verde para se tornarem suas "noivas" e agentes.

Norna, a: Manifestação do destino cósmico no universo, às vezes conhecida como Lady Sorte, a Tecelã, ou Aquela Que é Três. "Ela" normalmente aparece como uma mulher de idade variável — jovem, madura e velha — feita de escuridão borrada. A Norna tem vastos e indefinidos poderes, mas raramente se envolve nos afazeres mortais.

Nosferatu: Vampiro austríaco agente dos nazistas durante a 2ª Guerra Mundial.

Nova Geração: Time "não oficial" de jovens heróis em treinamento, alunos da Academia Claremont. A equipe inclui Raio, Megastar, Nereida, Sete e Sônico. Arqueiro 4 foi líder da Nova Geração até se unir à Liga Freedom.

o Corsário Escarlate: Capitão pirata de vestes vermelhas do fim do séc. XVII, que saqueava navios no Novo Mundo.

Olho da Justiça, o (John "Jack" Richard Carlton): Ex-agente cibernético do Labirinto, posteriormente parceiro de Anoitecer. Ativo em Greenbank e Fens nos anos 70 e 80.

Olimpo: Lar extra-dimensional do panteão grego. Seu foco terreno é o pico do Monte Olimpo na Grécia.

Ômega, Senhor de Terminus: Governante cóscimo da dimensão Terminus com planos niilistas de conquistar e consumir o multiverso.

Omegadrones: Soldados de Ômega que sofreram lavagem cerebral e implantes cibernéticos de Terminus.

Ops FORCE (Operativos Freelancers ORganizados para Combate Errático): Time de jovens heróis organizado por Arqueiro nos anos 80 em resposta ao Ato Moore, eles ficaram conhecidos por métodos menos escrupulosos e pacíficos do que as equipes de heróis anteriores. A Ops FORCE foi desintegrada após a Invasão Terminus.

Ordem da Luz, a: Uma vasta aliança de magos dedicados ao responsável e justo uso das artes místicas.

Órion, o Caçador (Jack O'Ryan): Caçador mercenário e assassino que caça as presas mais perigosas. Membro esporádico da Liga do Crime.

Pássaro Negro: Provável imitação de Corvo 1, ela adotou um uniforme similar e tentou trabalhar como sua "parceira" por um tempo nos anos 1960.

Patriota (Jack Simons): Experimento de um soro que lhe deu habilidades humanas quase perfeitas. Membro da Liga da Liberdade. Posteriormente diretor da AEGIS. Após sua morte de câncer, sua mente foi transferida para um corpo andróide e ele continua a trabalhar como agente oculto do governo dos EUA.

Patrulha Primata: Os maiores heróis de Terra Primata, incluindo Macaco de Ferro, Elastigibão, Cereborila e Chipanzoom.

Patrulheiro Espacial (Chuck Shepard): Astronauta americano que passou por um "buraco negro" (na verdade um buraco de minhoca instável) nos anos 60 e se tornou um campeão de um mundo alienígena — onde permanece graças a tecnologia de extensão de vida.

Pedra Estelar, a: Cristal alienígena e fonte de energia dos Cavaleiros Estelares. Fica na Cidadela Estelar, seu quartel general galáctico.

Pedra Filosofal, a: Pedra encantada com o poder de transmutar elementos. Muito procurada por místicos de todos os tipos.

Pedra Lunar, a: Um cristal alien criado ou descoberto pelos Preservadores e usado por milênios como fonte de energia em Farside City até ser usurpado por Lady Lunar. A Pedra Lunar aumenta poderes psiônicos como uma fonte quase infinita de energia extra-dimensional. Ela está atualmente segura com os farsideanos.

Peter Hanks, Dr.: Louco geneticista a serviço do Labirinto que implantou dois braços de gorila abaixo dos seus braços originais.

Pharos: Antigo herói egípcio dotado do poder da lz (o mesmo poder posteriormente manuseado por Rosa Branca, Espinho Branco e Farol).

Piro (Jack Connors): Piloto acrobata e motorist transformado num ser de fogo elemental pelas pedras antigas Elementos Primordiais. Membro do Fator Quádruplo.

Pomba Solitária: Misteriosa pistoleira em trajes cinza e caçadora de recompensas no Velho Oeste.

Povo Serpente: Humanóides sáurios e primeira forma de vida inteligente na Terra. O povo serpente moderno é vastamente decadente e retrocedido à selvageria.

Pretor: Duplicata maligna do Centurião de Anti-Terra e governante da Cidade Império. Enviado ao Terminus quando criança, onde ganhou poderes super-humanos. Destronado e morto pelos membros do Sindicato da Tirania em 1993. Foi posteriormente revelado que Pretor e Centurião (e possivelmente outros alter-egos) se originaram do mesmo indivíduo enviado pelo Terminus há décadas, "refratado" por múltiplas realidades.

Processo DNAscensão: Programa de melhoria genética desenvolvido em segredo pelos Conglomerados Grant para o Labirinto.

Professor Psion (Parker Psion/Arthur Zion): Brilhante especialista em psiônicos que deu a si mesmo poderes mentais e os induziu em seus filhos e netos, os Psions.

Professor Sonda (Dr. Richard Calumus): Ex-aluno do Dr. Átomo transformado num ser de água elemental pelas antigas pedras Elementos Primordiais. Líder do Fator Quádruplo.

Profundos: Atlantes corrompidos pelo Povo Serpente e miscigenados para produzirem humanóides aquáticos com características reptilianas.

Proles: O nível mais baixo dos habitantes de Terminus, sob o comando de Ômega.

Protetores do Tempo, os: Misteriosas entidades do "fim do tempo" dedicadas a manter a ordem e equilíbrio no Fluxo Temporal. Eles pordiamente indicam "Guardiões do Tempo" (como Dr. Amanhã) como seus agentes.

Quirk: Diabrete extra-dimensinonal que tem a forma de uma criança entediada procurando coisas divertidas para fazer com seus "brinquedos" tridimensionais.

Rachel Danger: Caçula dos netos de John Danger e atual diretora da fundação Danger Internacional.

Rainha Aysha: Rainha imortal de um vale oculto na África e esporádica inimiga do Leão Branco.

Rainha Infernal (Gwen Nugent): Mulher confusa enganada por um culto satânico para se tornar hospedeira de um maligno poder infernal. Inimiga do Capitão Trovão com desejo de seduzi-lo.

Rainha Khana: Governante do Kahnato Estelar na primeira parte do séc. XX. Khana tentou seduzir Centurião enquanto ele esteve em seu mundo, considerando-o um macho e consorte fisicamente ideal, mas ele conteve suas investidas. Seu filho é o atual Khan Estelar.

Raio (Ray Gardener Jr.): Filho de Capitão Trovão e aluno da Academia Claremont. Raio tem super-velocidade e pode projetar raios elétricos.

raiz de manaka: Rara raiz conhecida por tribos nativas da América do Norte. Preparada da maneira certa, um extrato de raiz de manaka concede curtos surtos de força super-humana. Manaka deu os poderes do Herói Revolucionário Homem Minuto. Posteriormente usada como componente no tratamento que deu poderes ao Patriota, e base bioquímica para a droga experimental "max".

Ranger Pálido, o (Adam Prophet): Ranger do Texas morto por bandidos e restaurado à vida pelo xamã Corvo Quebrado. Ele se vestia de branco e cultivava uma reputação de fantasma, cavalgando um corcel branco chamado Aparição. Seu filho Thomas nasceu albino com incomuns poderes físicos e mentais, possivelmente devido à ressurreição de Adam, sua exposição a urânio puro ou às forças místicas de Mesa Mágica (vide *Thomas Prophet¸ Dr.*).

Recém-Chegados, os: Bando de jovens heróis alienígenas de diferentes planetas, refugiados na Terra por várias razões nos anos 70. Eles se identificaram com a cultura juvenil, onde foram capazes de se misturar e fazer algumas boas ações (e iniciar uma banda de rock intinerante, enquanto puderam).

Reflexa (Marguerite Frey): Senhora dos espelhos, cometia crimes com várias armas baseadas em espelhos.

Regressivo (David Andersen): Ladrão com um traje experimental temporal que lhe dá velocidade super-humana movendo-se rapidamente pelo tempo.

Rei Cole: Mente criminal incliando a temas de livros infantis, inimigo de Corvo 1.

Rei do Mar (Theseus): O atual Rei de Atlântida, filho de Sirene 1 e Príncipe (posteriormente Rei) Thallor. Membro da primeira Liga Freedom. Pai de Thétis (Nereida).

Rei Terra (Jerris Trent): Governante do reino subterrâneo de Sub-Terra e os subterranos mutantes (criações genéticas do Povo Serpente). Ele tentou conquistar o mundo da superfície com soldados subterranos e monstros mutantes.

Reino das Sombras, o: Outro termo usado para o *plano astral* (não confundir com o Mundo das Sombras ou *Shattenwelt*).

República Lor: Civlizações interestelares na área da galáxia da Terra, feita de uma aliança de raças incluindo vários isolamentos humanos dos Preservadores.

Retalho: Monstro quase sem mente feito de lixo e restos da cidade.

Retribuição (Asad Sabir): Agente do Labirinto com um braço cibernético e poder de fazer a tecnologia enlouquecer.

Richard Beaumont, Lorde: Lorde ingles do séc. XIII famoso por sua perícia na arquearia, ancestral da família Beaumont (os Arqueiros dos dias modernos). O quarto Arqueiro conheceu Lorde Beaumont brevemente numa viagem no tempo.

RIOT: Bando de mercenaries criminosos e inimigos da Ops FORCE. Seus membros incluem: Armorine, Queima-Bandeira, Insurgente, Pequeno Falcão, S. D. Ivan, e Dançarino.

Rosa Branca & Espinho Banco (Sophie & Wofgang Shaal): Membros dos Aliados da Liberdade. Alemães usuários da mística energia "Luz Branca" caçados pelo oficial SS Wilhelm Kantor e Nacht-Krieger. Se sacrificaram para aprisionar Nacht-Krieger no mar abaixo de Feedom City.

***Rote Adler, der* (A Águia Vermelha):** Piloto nazista com poder de voar a velocidade supersônica. Possivelmente o primeiro humano moderno a quebrar a barreira do som. Particular inimigo de Jones Cospe-Fogo dos Aliados de Freedom.

Saguão da Liberdade: Quartal general original da Liga Freedom no centro de Freedom City, agora embaixada dotime e posto avançado da cidade.

Salto (Joshua Psion): Membro teleportador dos Psions, servindo como meio de transporte primário do grupo e "rota de fuga".

Santuário, o: O santuário do Centurião e quartel-general, escondido sob a calota do Pólo Norte (e a cidade oculta de Ultima Thule). O Santuário é, entre outras coisas, um monumento ao mundo perdido do Centurião, e agora um monumento a ele também. Ele contém um arsenal de armas avançadas e uma coleção de criaturas alienígenas assim como a nave dimensional original do Centurião. Heróis selaram o Santuário após a morte do Centurião.

Sargento Metralha (Tony Gorman): Membro dos Aliados da Liberdade. Soldado americano abduzido por aliens que adquiriu poder de fazer objetos metálicos, particularmente máquinas pararem de funcionar ou explodirem.

Saturnalia Roman: A bela, brilhante e impiedosa filha de August Roman, herdeira de seu império criminoso.

***Sea-Wulf, der* (O Lobo Marinho):** Lobisomem nazista com habilidades aquáticas.

Senhor do Céu: Cientista criminoso dos anos 30 que construiu uma gigantesca plataforma voadora e usava uma frota de aviões para realizar ousadas invasões e roubos.

Sete (Serena Vervain): Bruxa hereditária da sétima geração com poderes mágicos, neta de Lillian Vervain.

Shattenwelt, der: O "Mundo Sombrio", uma fornte extra-dimensional de pura escuridão e fonte do poder de *Nacht Krieger* e outros usuários de sombras.

Até onde se sabe, o *Shattenwelt* é uma infinita quantidade de nada com uma natureza predatória e sedenta de vida, acessível apenas por meios místicos.

***Shwarzpanzer, die* (O Tanque Negro):** Super-soldado nazista. Morto em Utska, Polônia em dezembro de 1941 enquanto lutava com os heróis que se tornariam os Aliados da Liberdade.

Silenciador, o (Thomas Oliverti): Cientista e irmão do Chefe da Máfia Giovanni Oliverti, se tornou um justiceiro e assassino de chefes da máfia usando sua tecnologia sônica.

Sindicato da Tirania: Duplicatas malignas da Liga Freedom de Anti-Terra, que já conquistaram quase toda.

Sirene 1 (Lynn Sidon): Cantora de ópera que caiu no mar num ataque a um navio de passageiros. Resgatada pelo Príncipe Thallor de Atlântida e dona de poderes aquáticos e sônicos. Membro da Liga da Liberdade, posteriormente casou-se com Thallor, mãe de Theseus (Rei do Mar), avó de Thetis (Nereida) e Rainha Mãe de Atlântida.

Sirene 2 (Cassandra Vale): Loa vodu (deusa) do mar, ligada à psicóloga mortal, usuária de poderes sobre o mar e clima. Protetora de Nova Orleans.

Sirene Vermelha: Duplicata maligna de Sirene de Anti-Tera, membro do Sindicato da Tirania.

Sociedade do Dragão Verde, a: Uma cabala de magos japoneses a serviço do Imperador Hirohito e Premier Tojo durante a 2ª Guerra Mundial.

Sociedade Thele, a: Ordem mística nazista dedicada à descoberta do antigo lar "ariano". Fizeram contato com os ultimanos nos anos 30, levando ao envolvimento de Kal-Zed com os nazistas. Wilhelm Kantor (Mestre Sombra) foi um iniciado na sociedade. Ele chegou a exercer controle sobr ela, e os restos dela foram incorporados à SOMBRA.

So-Lar, o Sol Vivo: Uma estrela consciente, capaz de viajar pelo espaço e consumir planetas inteiros engolindo-os. A sede de destruição de So-Lar foi aplacada por Centurião e Dédalo em ocasiões passadas.

SOMBRA (Secreta Organização para Manipulação Bélica e Reclame da Autoridade): Vasta conspiração criminosa dedicada ao domínio do mundo, controlada pelo misterioso Mestre Sombra.

Sombra de Hiroshima: Força misteriosa de devastação nuclear e oponente de Dr. Metrópole. Membro da Liga do Crime.

Sônico (Lemar Philips): Garoto negro controlador de sons de Lincoln, aluno de Wilson Jeffers e da Academia Claremont.

Sr. Infâmia: Misterioso individuo que lhe concede seu mais profundo desejo, contanto que eles o corrompam.

Sr. Nevoeiro (Brad Raymond): Técnico dos Laboratórios ASTRO molecularmente desestabilizado num acidente de teleporte, transformando-o num nevoeiro insubstancial.

Srta. Scarlet (Thea): Tenente, guarda-costas e treinadora chefe de Taurus. Ela é mestra em combate desarmado e uso do chicote (sua arma primária).

Super Soldados, os: Time de mercenários equipados com avançados trajes de batalha por Mestre Mental. Posteriormente se tornaram independentes e agora se vendem à maior oferta.

Superior (Kal-Zed): Um ultimano renegado, intrigado pelas doutrinas dos nazistas, que se tornou exemplo de "Ubermensch" de Hitler. Ele planejava ajudar a Alemanha a ganhar a guerra, e então destronar Hitler e tomar o controle. Ele foi um forte inimigo de Centurião. Exilado de Ultima Thule e aprisionado na Zona Zero indefinidamente.

Talona: Forte campeã dos aerie com característica avianas e poder se comunicar e comandar pássaros.

Talos: Homem mágico de bronze criado por Hefesto, posteriormente reparado por Dédalo após sua derrota por Jasão e Medéia. Obcecado pela superioridade da vida "criada" e pretende substituir a vida orgânica com máquinas. Criador da Fundição e Argo, além de vários outros andróides, robôs e máquinas.

Tan-Aktor: Antigo sacerdote-feiticeiro egípcio que assassinou o Príncipe Heru-Rá, posteriormente reencarnado como Wilhelm Kantor (vide *Mestre Sombra*).

Tanque Humano & Canhoneiro (Hank & Tommy Griffin): Membros dos Aliados da Liberdade. Irmãos que receberam poderes numa explosão de laboratório; Hank (o Tanque Humano) foi transformado em "metal vivo" enquanto Tommy (Canhoneiro) podia disparar jorros de metal e absorver armas metálicas, incluindobalas, em seu corpo para mais "munição". Mortos pelo Katana Escarlate 1 no Japão em 1946.

Taurus: O mítico Minotauro, restaurado à vida por Hades, e líder da misteriosa organização criminosa, o Labirinto.

Templo de Sirrion, o: Ruína atlante oculta no Norte da África onde Malador o Místico esteve aprisionado por milênios.

Templo Shambala: Um dos mais antigos e poderosos locais místicos do mundo, vislumbra o Vale Shambala e é cuidado por uma ordem de monges.

Tess Atom: Segunda mais velha dos irmãos Atom (nascida em 1986), brilhante cientista com o poder de gerar e projetar radiação nuclear.

Thomas Osíris Prophet, Dr.: "Dr. Profeta, Homem de Mármore": Aventureiro da era de livros nos anos 30, conhecido por características albinas e nível de desenvolvimento físico e mental quase perfeitos.

Thomas Rhymer: "Thomas Real". Músico irlandês esporádico e mago atraído pelas Fadas para uma noite de revelia. Ele desde então se tornou um andarilho no mundo secular, dotado (ou amaldiçoado) com o talento do bardo para profecia, influência, conhecimento arcano e propensão a se meter em problemas. Ele é famoso no mundo da comunidade mística.

Trapaceiro (Johnny Goff): Vendedor e vigarista com vários aparelhos, incluindo uma espada bengala, bastão foguete e "tortas de creme" ácidas.

Três Fúrias, as: Um trio de andróides com poderes sônicos interligados, criado por Dédalo nos anos 70 e originalmente chamado "o Coral". Elas se tornaram vigilantes usando os nomes de Tisíphone, Megaera e Alecto, as Três Fúrias antigas.

Ultima Thule: Uma cidade escondida no Círculo Ártico, lar dos ultimanos.

Ultimano Primordial: Líder indicado dos ultimanos.

Ultimanos, os: Também conhecidos como hiperboreanos, um avançado seguimento da humanidade com poderes cósmicos.

Uma: Rainha do Mundo Inferior, conhecida por vários títulos, incluindo a Definitiva, a Impiedosa, a Implacável, a Desconhecida e a Inevitável. Ela porta a Coroa de Fogo e governa seu mundo inferior como Maga Mestra, tendo conquistado muitos de tais outros mundos. Adrian Eldrich tem sido seu adversário por décadas, frustrando seus esforços de conquistar a Terra.

Unidade Grue, a: Civilização alienígena de mundos conquistados pelos Grue e particular referência à colméia mental telepática Grue.

Vagalume (Shawn Hensley): Rico piromaníaco que comete crimes para aliviar seu amor pelo fogo.

Vale Shambala: Vale escondido nas Montanhas do Himalaia, onde uma antiga ordem mística protege os segredos das eras.

Valete, o: Inimigo do Cavaleiro Estelar.

Valkyrie, die: "Super-mulher" nazista dotada de força super-humana e capacidade de luta por um ritual místico da Sociedade Thule.

Verme Conquistador: Raquítico, porém brilhante albino que foi um chefe criminal nos anos 60. Ele operava pelos túneis de esgoto abaixo de Freedom City e era inimigo primário de Corvo 1. Ele tem sido considerado morto há décadas.

Victor Reeds, Dr.: Cientista do Labirinto especializado em cibernética e psiônicos, se alterou com partes cibernéticas.

Victoria Atom: "Vicky" é a terceira irmã Atom (nascida em 1988), uma tímia jovem mulher com poderes elásticos.

Vigia (John Warden): Técnico e projetista prisional arruinado por seus métodos, que se tornou um criminoso mestre de armadilhas, contensões e dispositivos prisionais, obcecado em aprisionar os que violam seu deturpado senso de "lei e ordem".

Vingador Negro (Wilson Jeffers): Combatente ao crime negro e artista marcial dos anos 70, membro da Liga Freedom. Agora aposentado e dirigindo um centro juvenil em Lincoln, mentor de Sônico.

Volt: Criatura elétrica criada por Dr. Stratos, capaz de se alimentar de eletricidade, para ser liberada sobre Capitão Trovão.

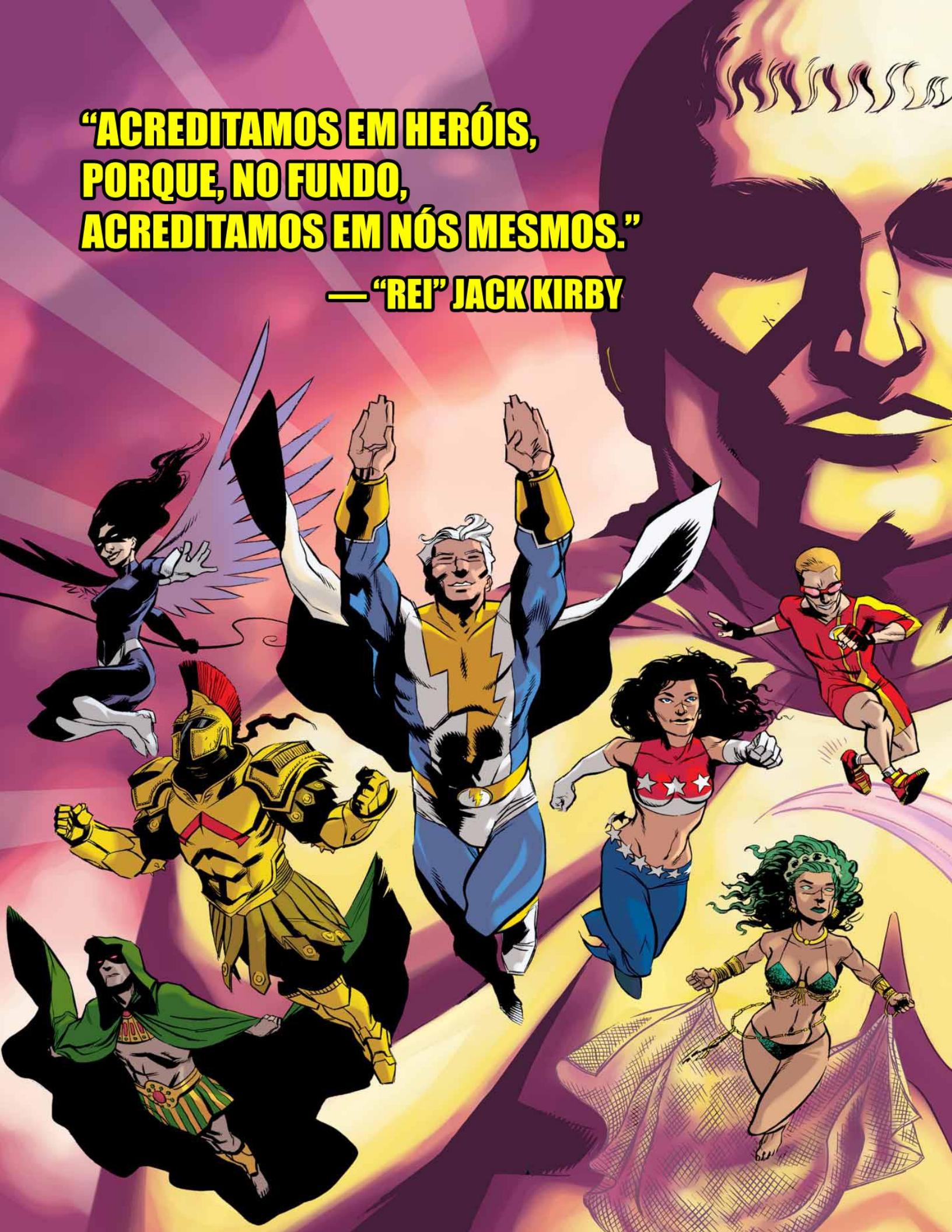
Voyeur (Richard Royer): Mutante capaz de transmitir qualquer coisa que veja e ouça para receptores próximos de televisão. Astro do *reality show* PdV (Ponto de Vista) e premiado criador de documentários.

vril: Termo ultimano para energia cósmica. Um *vril-ya* é um mestre de tal energia, e disciplinas ultimanas relacionadas a ela.

Xerife de Prata, o: Herói do Velho Oeste conhecido por seu distintivo de prata e revólveres carregados com balas de prata.

Zandar, o Senhor da Selva (Alexander Challenger): Descendente do explorador do Mundo Perdido e seu famoso campeão.

Zona Zero, a: Um reino de branco vazio "entre" dimensões ou camadas da realidade. Centurião exilou alguns inimigos particularmente perigosos à Zona Zero pela Sala Zero de seu Santuário, incluindo o ultimano renegado Superior.


“ACREDITAMOS EM HERÓIS,
PORQUE, NO FUNDO,
ACREDITAMOS EM NÓS MESMOS.”
— “REI” JACK KIRBY