Nome: Homem Aranha (Peter Paker)

Atributo	Orig.	Mod.	Dano	Efeito
Físico	8	x4		
Destreza	10	x3		
Inteligência	9			
Vontade	9			
Mente	8			
Magia	x			
Percepção	12			
Sorte	10			

Cust	Características
3	Ambidestria
15	Reflexos Rápidos (3)
48	Sentidos Ampliados (6)
23	Conexões (Quarteto Fantástico +1)
-4	Honestidade (grave)
-4	Identidade Secreta (Peter Parker)
3	Mente Matemática
3	Recursos (4)
18	Vontade Forte (3)

Histórico

Órfão quando pequeno, Peter Benjamin Parker foi morar junto com seus tios Benjamin e May Parker na cidade de Nova York. O menino cresceu e se tornou um adolescente tímido, mas extremamente inteligente. Durante uma demonstração de equipamentos que manipulavam radiação, Parker foi picado por uma aranha. Ela havia sido exposta à radioatividade do aparelho e por isso provocou mutações no organismo do jovem. Peter descobre sobre seus poderes quando quase é atropelado por um carro. Seu sentido de aranha o alerta do perigo e por puro reflexo ele salta e se fixa na parede de um prédio. Ainda assustado, ele escala esse prédio e amassa uma chaminé de aço como se fosse de papel. Parker fica muito empolgado com seus novos poderes e, no início, pensa somente em como ganhar dinheiro com eles. Levado por esses pensamentos individualistas, não faz o mínimo esforço para impedir a fuga de um ladrão, que logo depois viria a matar seu tio Ben. Quando descobre que o assassino do tio é o bandido que poderia ter detido sem dificuldades, se vê tomado por um sentimento de culpa que traz uma dura lição: "Com grandes poderes vêm grandes responsabilidades". A partir de então, começa a utilizar seus poderes para combater o crime na cidade de Nova York.

Iniciativa	Esquiva	Ações
16	17	5

Combate Corpo-a-Corpo

Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga	+13	+12	D2+4

Combate à Distância

Arma	TR	TM	Dano	cad	car
R. de Teias	+16	+17	x	x	x

Equipamento

Cust	Características Especiais
24	Absorção de Danos (3)
15	Aderência
42	Ampliação de Destreza (3)
64	Ampliação de Físico (4)
24	Rajada de Teias (4)
32	Senso do Perigo (4)

Proteção		Abs	Penal
A		3/3	
B		3/3	
C		3/3	
D		3/3	
E		3/3	
F		3/3	
G		3/3	
H		3/3	
I		3/3	
Penalidade Total:			

Habilidades	Cust/Test
Acrobacia (4)	10/14
Arremessar/Interceptar (3)	6/13
Correr (3)	6/13
Escalar (4)	10/14
Escape (2)	3/12
Levantamento de Peso (2)	3/10
Natação (2)	3/12
Armadilhas (2)	3/11
Escolaridade (4)	10/13
Estratégia [militar] (1)	1/10
Impovisar Objetos (2)	3/11
Investigação (2)	3/11
Mecânica (2)	3/11
Profissão [Fotógrafo] (4)	10/14
Profissão [Químico] (4)	10/14

Habilidades Bélicas	Cust
Armas [contato leves] (2)	3
Armas [contato médias] (2)	3
Armas [contato longas] (1)	1
Armas [contato pesadas] (1)	1
Briga (4)	10
Rajada de Teias (4)	10

Pontos de Criação: 424 PC
Pontos de Experiência: