



HABILIDADES (76 PONTOS)			DEFESAS (17 PONTOS)		
FOR	VIG	AGI	Esquiva	Aparar	
5	4	8	+10	+10	
DES	LUT	INT	Resistência		
2	5	6	+10/+4 vulnerável		
PRO	PRE		Fortitude	Vontade	
6	2		+12	+8	
PERÍCIAS (22 PONTOS)					
Nome		Total	Grad.	Hab.	Outros
Acrobacias		14	6	AGI 8	0
Atletismo		10	5	FOR 5	0
Combate À Distância					
• Disparadores de Teia		11	9	DES 2	0

Combate Corpo-a-Corpo				
• Desarmado	11	6	LUT 5	0
Enganação	2	0	PRE 2	
Furtividade	11	3	AGI 8	0
Intimidação	2	0	PRE 2	0
Intuição	9	3	PRO 6	0
Investigação	6	0	INT 6	0
Percepção	9	3	PRO 6	0
Persuasão	2	0	PRE 2	0
Prestidigitação	7	5	DES 2	0
Tecnologia	9	3	INT 6	0
Tratamento	6	0	INT 6	0
Veículos	2	0	DES 2	0

VANTAGENS (21 PONTOS)

Ação em Movimento, Agarrar Rápido, Ambiente Favorito (Prédios), Ataque Dominó 2, De Pé, Desarmar Aprimorado, Esforço Extraordinário, Esquiva Fabulosa, Iniciativa Aprimorada, Inventor, Potencial Desconhecido, Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Redirecionar, Rolamento Defensivo 6.

PODERES (14 PONTOS)

- Disparadores de Teia:** Dispositivo (Difícil de Remover) • **4 pontos**
- **Teia Pegajosa:** Aflição 6 (**Resistido por:** Esquiva. **Superador por:** Dano. **1º Grau:** Impedido. **2º Grau:** Imóvel. **Falhas:** Grau Limitado -1) • **4 pontos**
 - EA: **Corda de Teia:** Movimento (Balançar-se) • **2 pontos**
- Picado por uma aranha radioativa:** Múltiplos Efeitos • **10 pontos**
- **Regeneração 2 • 2 pontos**
 - -1 Penalidade em Resistência a cada 5 rodadas.
 - **Salto 1 • 1 pontos**
 - Salta um total de 4 m.
 - **Sentidos** (Sentido de Perigo [Mental]) • **1 pontos**
 - **Super Fricção:** Movimento (Escalar Paredes 2, Estabilidade) • **6 pontos**
 - **Escalar Paredes:** Escala com sua velocidade total e não fica vulnerável.
 - **Estabilidade:** Reduz em 1 a penalidade de velocidade por mover-se através de obstáculos.

OFENSIVA

Bônus de Iniciativa: +12

Defesas Ativas: Esquiva CD 20 • Aparar CD 20

Bônus Corpo-a-corpo: +5

- **Desarmado:** Dano, Bônus Acerto +11, Crit 20 • CD 20 vs. Resistência
- **Agarrar:** Especial, Bônus Acerto +5, Crit 20 • CD 15 vs. Esquiva ou Força/Acrobacias ou Atletismo (**1º Grau:** Imóvel e Vulnerável, **2º Grau:** Imóvel, Indefeso, Prejudicado)
- **Disparadores de Teia | Teia Pegajosa:** Aflição, Bônus Acerto +5, Crit 20 • CD 16 vs. Esquiva, Superador por Dano (**1º Grau:** Impedido, **2º Grau:** Imóvel)

Bônus À Distância: +2

- **Arremesso:** Dano, Bônus Acerto +2, Crit 20 • CD 20 vs. Resistência

PONTUAÇÃO

150 pontos

Habilidades 76 + Defesas 17 + Perícias 22 + Vantagens 21 + Poderes 14

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

- **Idiomas:** Língua Nativa
- **Carga Base:** 1 tonelada
- **Tamanho:** Grad. -2, até 2 m
- **Velocidade Terrestre:** 8 m/ação de movimento - 4 km/hora.

COMPLICAÇÕES

- **Isolado:** Peter não possui mais amigos desde o feitiço de Doutor Estranho, completamente sozinho, ele se encontra em um espaço perigoso mentalmente
- **Motivação- Responsabilidade:** O que aconteceu com May assombra a vida de Peter até os dias de hoje, e ele jurou sempre proteger Nova York de todo o mal que a assole
- **O Aranha-Humana:** Em razão de sua negligência mais e mais frequente com seu lado humano, Peter está começando a sentir seus poderes ganhando formas que ele nunca imaginou serem possíveis

PESSOAL

- **Nome Heroico:** Homem Aranha (Peter Parker).
- **Idade:** 22.
- **Altura:** 170 cm.
- **Peso:** 71 kgs.

- **Cor do Cabelo:** Castanho.
- **Cor dos Olhos:** Castanho.