

Afiliação

SOLO

6

COLEGA

8

EQUIPE

10

Distinções

Novo Capitão Britânea
Valoroso
Defensor das ilhas britânicas

4
+1 PP

ou

8

Poderes

ARANHA

Sentidos Aprimorados 8

Vitalidade Aprimorada 8

Rastejar na Parede 6

Teias 8

Reflexos Sobre-humanos 10

Força Sobre-humano 10

Balançar-se 8

SFX: *Sentidos Aranha*. Gaste 1 PP para adicionar Sentidos Aprimorados (ou aumente em +1 se já estiver no seu conjunto de dados) e role novamente os dados em uma reação.

SFX: *Resgate de Última Hora*. Gaste 1 PP para adicionar Reflexos Sobre-humanos ou Balançar-se a outro teste de reação de personagens.

SFX: *Defender*. Quando protegendo outro personagem adicione estresse físico, mental ou emocional ao seu conjunto de dados. Gaste 1 PP para adicionar dados de estresse adicionais.

Limite: *Esgotado*. Desligue qualquer poder da Aranha para obter 1 PP. Recupere o poder ativando uma oportunidade ou durante uma Cena de Transição.

CORPO DE AGENTES

Campo de Força 10

Voar 6

Viagem Inter-dimensional 10

Reflexos Aprimorados 8

Força Aprimorada 8

Sentido Dimensional 8

SFX: *Portal*. Ao usar Viagem Inter-dimensional para criar um ativo, adicione D6 ao conjunto de dados e aumente o dado de efeito em +1.

Limite: *Equipamento*. Desligue o Agente e ganhe 1 PP. Tome uma ação contra o *doom pool* para se recuperar.

Especialidades

Mestre em Acrobacia 10

Especialista em Combate 8

Especialista Cósmico 8

Especialista em Cobertura 8

Especialista em Tecnologia 8

Especialista em Misticismo 8

[Você pode converter Especialista D8 para 2D6, ou MestreD10 para 2D8 ou 3D6]

Marco

GUARDIÃO DOS TOTENS-ARANHA

1 XP quando você rola para ajudar um Totem-Aranha ou você conta a ele sobre uma ameaça à vida dele.

3 XP quando você ajudar um Totem-Aranha a derrotar um inimigo ou o ajuda a escapar da cena.

10 XP quando você derrotar uma grande ameaça à todos os Totens-Aranha ou todos eles são mortos.

GUARDIÃO NO OMNIVERSO

1 XP quando você visita uma nova dimensão ou encontra alguém de outra dimensão.

3 XP quando salvar uma dimensão de uma ameaça ou relatar uma ameaça ao chefe do Corpo de Agentes.

10 XP ao salvar o Omniverso ou for expulso do Corpo de Agentes por falhar em suas tarefas.

PP

STRESS / TRAUMA

P

4

6

8

10

12

M

4

6

8

10

12

E

4

6

8

10

12

XP

4

6

8

10

12

William Braddock (secreto)

História

William "Billy" Braddock entrou em pouco tempo na Tropa dos Capitães Britânicos (Terra-833) quando foi descoberto que vários anos de realidades diversas estavam morrendo de forma misteriosa. Quando ele criou o que as entidades chamam de Herdeiros ou estavam caçando. Embora tivessem avisado ou líder da Tropa, Majestrix Saturnyne, seus pedidos foram ignorados diante de crescente fragmentação do multiverso. Mas Lady Roma percebeu o perigo e autorizou Billy a investigar e intervir, protegendo os homens-aranha restantes. Ela deu para o Talismã Aranha, que permitiu que ele cruzasse o multiverso pela Rede da Vida e do Destino.

Ele começa a recrutar todos os níveis variados até chegar a terra-616 e entregar a liderança para o original de Peter Parker. Depois de derrotar e banir os herdeiros para a Terra-3145, Billy ajudou os Aranha-Totens da Terra-616 a impedir que o Homem-Aranha destruísse a Rede de Vida e o Destino nas suas tentativas de alterar o seu destino. Depois de enviar o Homem-Aranha Superior de volta ao seu tempo, Karn (o totem da terra-001) usa Billy para voltar ao seu próprio universo, mas foi incapaz de exibí-lo, pois o mundo de Billy estava sendo destruído por uma Incursão em sua ausência. Sem um lar para onde voltar, Billy selecionou ficar no Loomworld (Terra original dos herdeiros) com Karn e Anya para formar uma equipe que usaria uma tecnologia deixada para trás para ajudar qualquer universo que usasse em uso. de um homem-aranha.

Durante os acontecimentos do Aranhagedom, Billy e o Homem-Aranha Noir são mortos por um dos Herdeiros, Verna, quando investigam o uso de uma das tecnologias deixadas no Loomworld.

Personalidade

Seguindo a linha dos Capitães Britânia Billy é honrado e valoroso ao ponto de se dedicar com afinco para proteger qualquer um que precise, principalmente sua terra natal - as ilhas britânicas. Mas além disso, ele entra na luta pela proteção de todos os outros totens-aranha.

Habilidades e Recursos

O Capitão Aranha é um amálgama entre o Homem-Aranha e o Capitão Britânia que conhecemos, ou seja, ele tem os poderes dos dois personagens originais. Sua parte Aranha tem os poderes do Homem-Aranha da Terra-616 - agilidade e resistência surpreendentes, grande capacidade de equilíbrio, poder de aderência à superfícies, força capaz de erguer toneladas e sentidos aguçados. Sua parte Capitão Britânia lhe concedem a capacidade de voar e alguns elementos cósmicos, como sentidos que atravessam o multiverso e capacidade de atravessá-lo.

Ele usa atiradores de teia para produzir a teia que usa para balançar-se (quando assim deseja) e como arma. Um dos seus grandes trunfos é o Talismã Aranha, que lhe permite abrir portais para outros pontos do multiverso usando a Rede da Vida e do Destino.

Por fazer parte da Tropa dos Capitães Britânia, ele tem grande conhecimento tático além de grande apoio de outros membros da tropa quando está em seu mundo natal, a Terra-833.

Semelhante ao Homem-Aranha original, Billy tem grande conhecimento sobre tecnologia e ciência, embora não seja tão brilhante quanto o original.

