

# TEIA DE SEDA

Afiliação

SOLO

10

COLEGA

8

EQUIPE

6

Distinções

Grande poder com grande sacrifício

Escondida desde o ensino médio

Incontrolavelmente atraída pelo Homem-Aranha

4  
+1 PP

ou

8

Poderes

## PODERES ARANHA

Vitalidade Aprimorada 8

Força Aprimorada 8

Rastejar na Parede 6

Reflexos Sobre-humanos 10

Sentidos Sobre-humanos 10

Teias Orgânicas 8

**SFX:** *Bem Praticado.* Use dois ou mais poderes de Poderes Aranha em um conjunto de dados duplicados a -1 de passo para cada poder adicional.

**SFX:** *Sentidos.* Gaste 1 PP para adicionar Sentidos Sobre-humanos e aumente-o em +1 e role novamente todos os dados em uma reação.

**SFX:** *Segundo Fôlego.* Antes de você fazer uma ação, incluindo um poder de Poderes Aranha, você pode mover seu dado de estresse físico para *doom pool* e aumentar o poder de Poderes Aranha em +1 neste turno.

**SFX:** *Agarrar.* Adicione d6 e intensifique o efeito do dado em +1 ao aplique uma complicação relacionada à Teia em um alvo.

**SFX:** *Construções da Teia.* Ao criar ativos relacionados à Teia, adicione d6 e intensifique o dado de efeito em +1.

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

**Limite:** *Vida Passada no Esconderijo.* Intensifique o estresse emocional infligido por problemas com seu passado se escondendo dos Herdeiros para obter 1 PP.

Especialidades

Mestre em Acrobacia 10

Mestre em Cobertura 10

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

Marco

## A NOIVA

1 XP quanto usar o Sentido Aranha para localizar Peter Parker.

3 XP quando você se distancia de Peter por causa da atração que ambos sentem.

10 XP quando você negligencia seu dever para com os outros por causa de sua grande atração por Peter Parker ou se muda para outra cidade para se distanciar dele.

## MINHA FAMÍLIA ESTÁ LÁ FORA

1 XP quando você explica para alguém como está procurando sua família.

3 XP quando você encontrar uma pista durante uma cena de transição que aponta para a localização da sua família.

10 XP quando você finalmente encontrar sua família e os ajuda a entender por que você teve que se esconder ou desistir da chance de se reunir com eles para sempre.

PP

STRESS / TRAUMA

P

4

6

8

10

12

M

4

6

8

10

12

E

4

6

8

10

12

XP

## Cindy Moon (secreto)

### História

Treze anos atrás, Cindy Moon estava em uma demonstração sobre o uso de raios radioativos em uma exposição científica, uma vez que foi acidentalmente exposta à poluição e absorver grandes quantidades dela. Nos momentos de sua morte, Peter Parker. Como resultado, o jovem adolescente ganha poderes incríveis e se torna o incrível Homem-Aranha! No entanto, este não foi o fim. Poucos momentos depois de morder Parker, um jovem morador de rua.

Logo depois, como as habilidades de Cindy se manifestam, mas ela não conseguiu controlar-las. Algum tempo depois, Ezekiel Sims tem família aproximada Moon para oferecer ajuda e orientação Cindy sem controle de suas novas habilidades. Depois de alguns anos treinando com Ezequiel, ela foi trancada dentro de uma instalação por Ezequiel para proteção de Morlun, um dos Herdeiros. Seu paradeiro foi descoberto por Peter Parker, sete anos depois, durante os eventos do Pecado Original, sendo libertado pelo herói. Ela então descobriu que sua família foi embora e não sabe seu paradeiro. Sentida-se perdida, ela acaba por sentir uma atração quase irracional por Parker e eles têm um relacionamento rápido - causado por terem sido mordidos pela mesma aranha.

Após os eventos do Aranhaverso, ela começa a atuar como uma heroína solo enquanto trabalha no News Channel de Fatos e procura pistas sobre sua família. Depois de muitas aventuras, e novos inimigos e aliados, ela descobre o paradeiro de seus pais na Zona Negativa, que estavam à procura de uma cura para seus poderes. Após o resgate da reaproximação entre eles é lento.

Recentemente, como aliado em algumas aventuras, ela tem atuado com Harpia, Mulher-Aranha e Amadeu Cho. Ela frequentou também recentemente a Academia da SHIELD.

### Personalidade

Cindy era uma menina agitada e normal durante sua infância. Mesmo depois de ser mordida pela aranha radioativa e ter ganho poderes, ela permanecia normal. Mas passar sete anos presa em um bunker sozinha a mudou muito. Ela tornou-se alguém que anseia por liberdade, não se sentindo bem parada por muito tempo ou presa em lugares fechados. Embora sentindo uma grande atração por Peter Parker (algo que se repete apenas por Ben Reilly, o clone de Parker), ela prefere agir sozinha ou com a heroína Harpia. A falta de sua família e a ansiedade em encontrá-los também a perturba, e agora que os encontrou sente um pouco de dificuldade de se conectar com eles.

### Habilidades e Recursos

Cindy tem todos os poderes originais do Homem-Aranha original - força, agilidade e reflexos sobre-humanos -, mas todos de forma ampliada, principalmente reflexos e sentidos. Seus reflexos chegam a ser quarenta vezes mais rápidos que o de uma pessoa normal.

Ela possui a capacidade de se prender em objetos com pés e mãos através de um controle mental do fluxo de atração inter-atômico. Ele lança fibras naturais de seus pulsos para formar teias para balançar-se ou prender alguém.

