



少年泰坦's 再 source
OPERA RPG

JOVEN'S TITANS 2008

• ALEXAN
WILLIAMS
ROD REIS

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
6		
Relativo	Dano	

Destreza		
Original	+/-	
6		
Penalidade		

Inteligência		
Original	+/-	
6		
Penalidade		

Percepção		
Original	+/-	
10		
Penalidade		

Vontade		
Original	+/-	
8		
Desgaste		

Magia		
Original	+/-	
15		
Desgaste		

Mente		
Original	+/-	
8		
Desgaste		

Sorte		
Original	+/-	
5		
Desgaste		

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	1	7	7	1d2
Lâminas do besouro	1	9	9	1d3+1
Asas do besouro	2	8	12	1d2

Inicativa
6

Esquiva
7

Ações	
Físicas	Mentais
2	2
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Canhões de energia	1	6	6	1d6+3	2	-	

2	B
3	D
4	E
5	G
6, 7, 8*	C
8**	I
9	H
10	F
11, 12	A

Área "I" representa pontos não correlacionados do corpo, como o nariz, orelhas, etc... Quando não houver tal parte, desconsidere e usar como se fosse o tronco.

Custo	Características
	Inventividade Credulidade leve Pessimismo leve Timidez leve

Custo	Poderes & Mutações
	Poderes mágicos conferidos pela armadura Besouro: Absorção de Danos total 4/4 Canhões de energia (1d6+3) Lâminas, G+2, A+2, >1d3+1 Escudo, <6/6, repele totalmente qualquer tipo de dano proveniente de energia de qualquer natureza (inclusive mágica). Asas Vôo, super velocidade 2, 120 Km/h Percepção Extra-sensorial - Rastreamento, rastreia qualquer tipo de matéria ou energia.

Habilidades	Nível	Teste
Aliens	2	8
Científicas	1	7
Esportivas	1	7
Veículos	1	7
Briga	0	6
Armas de fogo	0	6
Armas brancas	0	6

Equipamento
Besouro mágico Armadura do besouro mágico

DEVASTADORA

personagem **Rose Wilson**



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
6	x3	
18	+2	
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
8	x2
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
8	x2
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
8	+2
Penalidade	

Vontade
Original
7
Desgaste

Magia
Original
6
Desgaste

Mente
Original
8
Desgaste

Sorte
Original
5
Desgaste

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	3	11	11	1d2+1
Katana	2	13	13	1d3+3

Inicativa
9

Esquiva
12

Ações	
Físicas	Mentais
3	3
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Shuriken	2	9	10	1d2+1	2	-	

2	B
3	D
4	E
5	G
6, 7, 8*	C
8**	I
9	H
10	F
11, 12	A

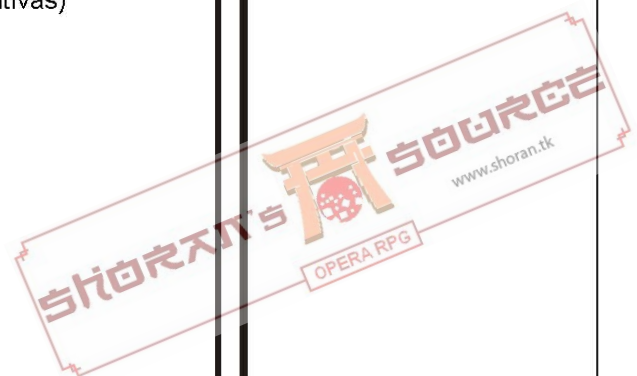
Áreas: * Representa pontos não conectados do corpo, como o pescoço, costas, etc... Quando não houver tal parte, desconsidere e usar como se fosse o traço.

Custo	Características
	Ambidestria Recuperação rápida Imunidade a doenças Sentidos ampliados +2 Zarolha Característica óbvia: cabelos e sobrelhas completamente brancos. Atraente +1 Controle emocional +1 Vontade forte +1 Orgulho leve Fúria leve Mau-Humor leve Impulsividade leve Excesso de confiança leve

Custo	Poderes & Mutações
	Ampliação de Físico x3 Ampliação Mental x2 Super Destreza +1 Precognição 2 - Intuição de Combate +2 (Rose pode utilizar sua habilidade precognitiva para combate. No início de cada rodada, o jogador deve especificar se essa habilidade será usada para ataque ou defesa). Projeção Astral (apenas em visões precognitivas)

Habilidades	Nível	Teste
Científicas	2	10
Criminais	2	10
Esportivas	2	10
Ladinas	2	10
Sedução	1	10
Briga	0	-
Arremesso	0	-
Armas brancas	0	-
Armas de fogo	0	-

Equipamento
Katana de titânio (G+3, A+3, >D3+1) Shuriken x6 (TR+1 TM+2 >1d2) Armadura de escamas de cerâmica (proteção total 2/4).



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
8		
Relativo	Dano	

Destreza		
Original	+/-	
7		
Penalidade		

Inteligência		
Original	+/-	
6		
Penalidade		

Percepção		
Original	+/-	
10		
Penalidade		

Vontade		
Original	+/-	
8		
Desgaste		

Magia		
Original	+/-	
10		
Desgaste		

Mente		
Original	+/-	
8		
Desgaste		

Sorte		
Original	+/-	
5		
Desgaste		

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	2	9	9	1d2

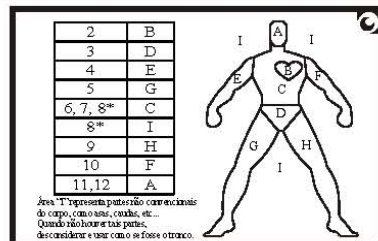
Iniciativa
6

Esquiva
9

Ações	
Físicas	Mentais
2	2
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição

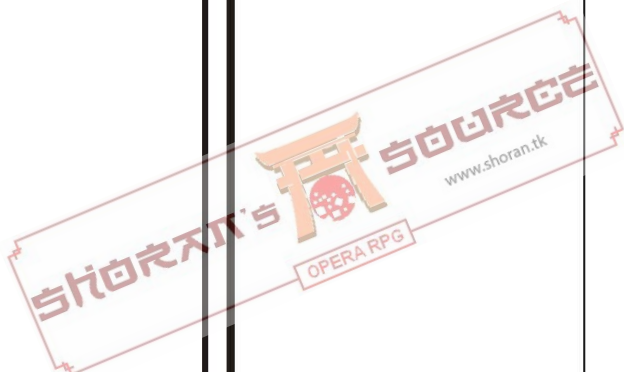


Custo	Características
	Ambidestria Atraente +1 Sentidos ampliados +2 Mudez auto-induzida
	Carisma +1 Vontade Forte +2 Benevolência grave Sem iniciativa -1

Custo	Poderes & Mutações
	Habilidades meta-humanas
	Controle Mental - Jericho, após fazer contato visual direto com os olhos de um alvo, consegue controlar todas as suas funções corporais como se fosse seu próprio corpo. - Jericho se une totalmente ao corpo controlado enquanto utiliza seu poder. - É necessária uma disputa de vontade com o alvo para controlá-lo, e um novo teste é necessário a cada rodada.

Habilidades	Nível	Teste
Artísticas	3	9
Científicas	2	8
Criminais	1	7
Esportivas	2	9
Ladinas	1	8
Sedução	2	8
Briga	0	7
Arremesso	0	7
Armas brancas	0	7
Armas de fogo	0	7
Controle Mental	2	10

Equipamento
Armadura de escamas de cerâmica (proteção BCDGH 2/4).



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
7	x2	
14	+1	
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Vontade
Original
6
Desgaste

Magia
Original
10
Desgaste

Mente
Original
8
Desgaste

Sorte
Original
5
Desgaste

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	1	7	7	1d2
Garras	1	8	7	1d2+1

Inicativa
8

Esquiva
9

Ações	
Físicas	Mentais
2	2
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Sopro de fogo	2	8	11	4d3	-	-	

2	B
3	D
4	E
5	G
6, 7, 8*	C
8**	I
9	H
10	F
11, 12	A

Área "I" representa pontos não correlacionados do corpo, como o nariz, orelhas, etc... Quando não houver tal parte, desconsidere e usar como se fosse o tronco.

Custo	Características
	Resistência ao calor Recuperação Rápida
	Característica óbvia: aparência demoníaca
	Anseio de poder leve Benevolência leve Luxúria leve

Custo	Poderes & Mutações
	Poderes de origem mística
	Ampliação de Físico x2 Reflexos de Combate +2
	Rajada de fogo - Dano 4d3 - Sopro (ângulo 60º; diâmetro: até 6m; extensão: 10m); poder perde 1 ponto de dano por metro distante do personagem.
	Corpo incandescente - toque causa 1d4 dano por queimadura. - Temperatura: 50-400oC
	Chifres e garras pequenas

Habilidades	Nível	Teste
Esportivas	1	7
Ladinas	1	7
Sociais	1	7
Briga	0	6
Armas brancas	0	6
Rajadas	0	6

Equipamento

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
8	x5	
40	+5	
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
6	x3
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Vontade	
Original	+/-
6	
Desgaste	

Magia	
Original	+/-
10	
Desgaste	

Mente	
Original	+/-
8	
Desgaste	

Sorte	
Original	+/-
5	
Desgaste	

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	1	7	7	1d2+4

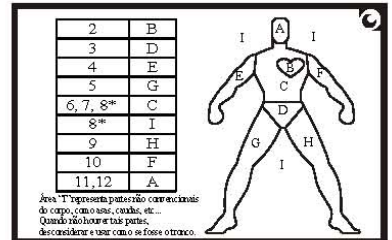
Inicativa
6

Esquiva
7

Ações	
Físicas	Mentais
2	4
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Rajada ocular de energia	2	8	14	1d6+4	-	-	



Custo	Características
	Bom Senso
	Carisma +1
	Senso de direção
	Estigma Social grave
	Fobia gravíssima: fogo
	Flashback leve
	Sensibilidade emocional

Custo	Poderes & Mutações
	Fisiologia Marciana
	Ampliação de Físico x5
	Ampliação Mental x3
	Invisibilidade, detecção visual -4
	Intangibilidade
	Rajada ocular de energia, dano 1d6+4
	Transmorfismo
	Telepatia
	Vôo, 2000 Km/h, super velocidade 9
	Vulnerabilidade: fogo

Habilidades	Nível	Teste
Artísticas	1	7
Esportivas	2	8
Sociais	2	8
Briga	0	6
Rajadas	0	6

Equipamento

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
6	x6	
36	+4	
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
7	x2
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Vontade
Original
7
Desgaste

Magia
Original
10
Desgaste

Mente
Original
8
Desgaste

Sorte
Original
5
Desgaste

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	2	9	12	1d2+3

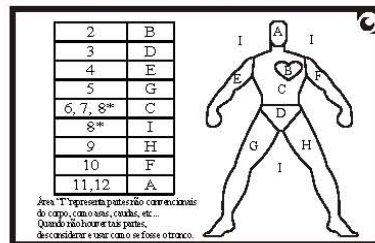
Inicativa
7

Esquiva
9

Ações	
Físicas	Mentais
3	2
Deslocamento	
6	54



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição

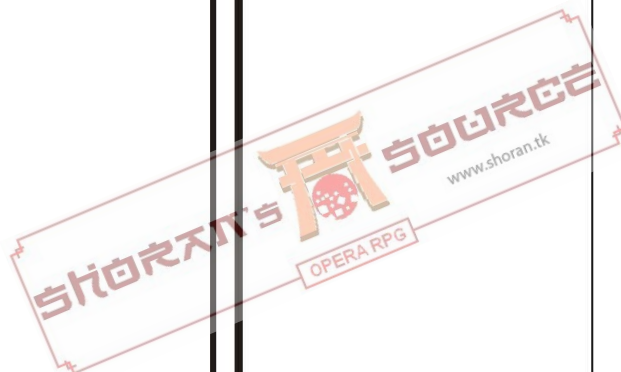


Custo	Características
	Atraente +2 Recuperação Rápida
	Carisma +1 Vontade Forte +1 Honestidade grave

Custo	Poderes & Mutações
	Poderes de natureza mística
	Ampliação de Físico x6 Padrão de Tempo Aumentado 2 Super Velocidade 3 - 180 Km/h - Penal rolagem / Bônus de dano: +3 - Atritos cinéticos são compensados magicamente. Vôo - 180 Km/h

Habilidades	Nível	Teste
Artísticas	1	7
Científicas	1	7
Criminais	1	7
Esportivas	2	9
Ladinas	1	7
Sedução	2	10
Armas Brancas	0	7
Arremesso	0	7
- Arremesso de laço	2	9

Equipamento
Laço de Ares (o alvo pode sofrer 3d3 danos de eletricidade; se o alvo possuir a desvantagem FURIA em sua ficha, o dano é dobrado).
Braceletes das Amazonas (proteção EF 10/10; A+3).



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
6		
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
7	
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
8	
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
8	
Penalidade	

Vontade	
Original	+/-
8	
Desgaste	

Magia	
Original	+/-
25	
Desgaste	

Mente	
Original	+/-
10	
Desgaste	

Sorte	
Original	+/-
5	
Desgaste	

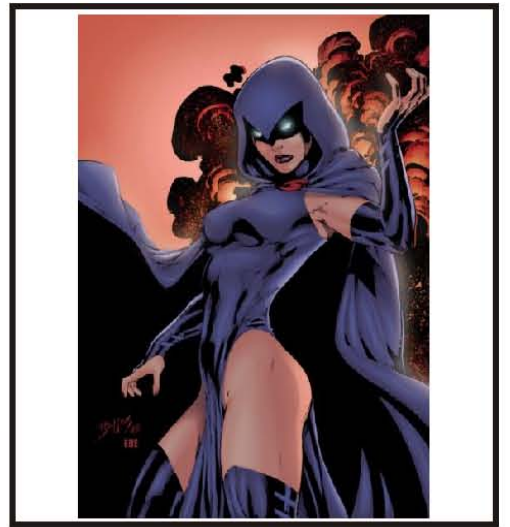
Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	1	8	8	1d2-1

Inicativa
7

Esquiva
8

Ações	
Físicas	Mentais
2	2

Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição

2	B
3	D
4	E
5	G
6, 7, 8*	C
8**	I
9	H
10	F
11, 12	A

Área "I" representa pontos não correlacionados do corpo, como o nariz, orelhas, etc... Quando não houver tal parte, desconsidere e usar como se fosse o tronco.

Custo	Características
	Controle emocional +2 Estigma social Vontade forte +2 mente forte +2 Mau-humor leve Devoção: azurath

Custo	Poderes & Mutações
	Poderes de natureza mística Ego Espiritual - Projeção astral, completamente insubstancial e não pode afetar substâncias diretamente, mas pode compartilhar sua consciência com Ravena e projetar seus poderes mágicos. Feitico 5 - cada efeito consome 1 ponto de magia.

Habilidades	Nível	Teste
Aliens	1	9
Manipulação	3	11
Sociais	2	10
Medicinais	1	9
Feitiço	3	11

Equipamento

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
6		
Relativo	Dano	

Destreza		
Original	+/-	
9		
Penalidade		

Inteligência		
Original	+/-	
8		
Penalidade		

Percepção		
Original	+/-	
8	+2	
Penalidade		

Vontade		
Original	+/-	
7		
Desgaste		

Magia		
Original	+/-	
10		
Desgaste		

Mente		
Original	+/-	
10		
Desgaste		

Sorte		
Original	+/-	
15		
Desgaste		

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	3	12	12	1d2
Bastão metálico	3	14	14	1d2+1

Inicativa
10

Esquiva
14

Ações	
Físicas	Mentais
2	2
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Shuriken	3	12	15	1d2	2		
Batarangue	2	11	14	1	-		
Arpéu	2	11	14	1d2	-		

2	B
3	D
4	E
5	G
6, 7, 8*	C
8**	I
9	H
10	F
11, 12	A

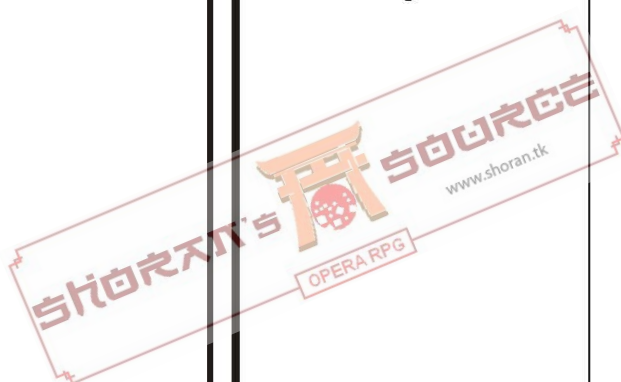
Área "I" representa pontos não conectados do corpo, como o nariz, orelhas, etc. Quando não houver tal parte, desconsidere e usar como se fosse o traço.

Custo	Características
	Atraente +1 Recuperação Rápida Reflexos Rápidos Segurar Fôlego Sentidos Ampliados +2 Afinidade com computadores Bom senso Senso de direção Prontidão +1 Anseio de justiça grave Devoção grave: Batman Voto gravíssimo: não matar Código de Honra do cavaleiro das trevas.

Custo	Poderes & Mutações
	Humano altamente treinado. Possui um arsenal de pequenos acessórios no cinto de utilidades que devem ser previamente combinados com o mestre. Qualquer equipamento pequeno o suficiente para caber nos compartimentos do cinto pode ser combinado.

Habilidades	Nível	Teste
Científicas	2	10
Criminais	2	10
Esportivas	2	10
Ladinas	3	11
Militares	1	9
Linguísticas	1	9
Manipulação Mental	1	9
Sociais	2	10
Medicinais	1	9
Veículos	2	10
Zoológicas	1	9
Briga	0	9
Arremesso	0	9
Armas Brancas	0	9
Armas de Fogo	0	9

Equipamento
Shuriken x10 (TR+0, TM+3) Batarangue x2 (TR +0, TM+3) Batarangue explosivo x2 (dano 3d2) Arpéu c/ gancho Bastão de titânio (G+2, A+2, >1d2) Armadura de Kevlar (BCDEFGH 2/6)



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
5	x10	
50	+6	
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
6	x3
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Vontade	
Original	+/-
7	
Desgaste	

Magia	
Original	+/-
10	
Desgaste	

Mente	
Original	+/-
8	
Desgaste	

Sorte	
Original	+/-
5	
Desgaste	

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	1	10	10	1d2+5

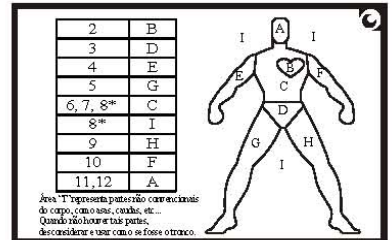
Inicativa
9

Esquiva
10

Ações	
Físicas	Mentais
4	2
Deslocamento	
6	-



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Visão de Calor	1	10	16	1d6+4	-		
Super Sopro	1	10	13	-	-		
Sopro Congelante	1	10	13	-	-		



Custo	Características
	Atraente +2 Recuperação Rápida
	Vontade Forte +1 Flashback leve Orgulho leve Voto: não matar

Custo	Poderes & Mutações
	Fisiologia Kryptoniana
	Ampliação de Físico x10 Padrão de Tempo Alterado 3 Super Destreza +3 Super Velocidade 9, 2000 Km/h Super fôlego, 24h Super sopro 10, Fís 12 Super audição 10, 1024x Visão de Calor, 1d6+4 Visão Raio-X 4, 10m3 Visão Telescópica 10, 1024x Visão Microscópica 10, 1024x Invulnerabilidade, absorção de danos 10
	Vulnerabilidade: kryptonita e magia.

Habilidades	Nível	Teste
Esportivas	1	8
Ladinas	1	7
Sociais	1	7
Briga	0	6
Rajadas	0	6

Equipamento

