

# X-MEN

# 2008

SHORAN'S 開 SOURCE

OPERA RPG

choi  
oback

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
5		
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
7	
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
7	
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
6	
Penalidade	

Vontade	
Original	+/-
10	
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	8	8	1d2-1

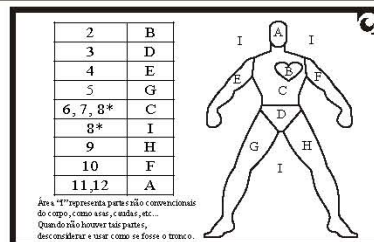
Inicativa
7

Esquiva
8

Ações	
Físicas	Mentais
2	5
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Rajada Psicocinética	1	11	11	9	-	-	



Custo	Características
	Vontade forte +4 Atraente +2 Característica Óbvia: ruiva
	Benevolência leve Desdobramento de personalidade: Fênix Negra

Custo	Poderes & Mutações
	<b>Poderes de natureza psíquica</b>
	<b>Telepatia 10</b> <b>Telecinésia 10</b> , fis 50 (10x5), 6 danos, absorção 6, carga 5T <b>Ampliação mental x4</b>
	<b>Poderes da Força Fênix</b> - habilidade de viajar pelo espaço-tempo ou - manipular psicocineticamente qualquer forma de matéria ou energia. - Consome 1d3 pontos de mente e 3 ações mentais para manter o poder ativado. Se a mente do personagem cair para menos da metade, ou perder 3 pontos de mente de uma vez só, o personagem se torna o NPC Fênix Negra, e sai do controle do jogador. O mestre decidirá quem o personagem atacará então.

Equipamento

Habilidades	Nível	Teste
Aliens	1	8
Científicas	3	10
Criminais	1	8
Esportivas	2	9
Sociais	1	8
Briga	0	7
Armas brancas	0	7
Armas de fogo	0	7
Telepatia	3	13
Telecinésia	4	14
Força Fênix	1	11

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
8	x8	
64	+8	
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	2	8	8	1d2+7

Inicativa
6

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

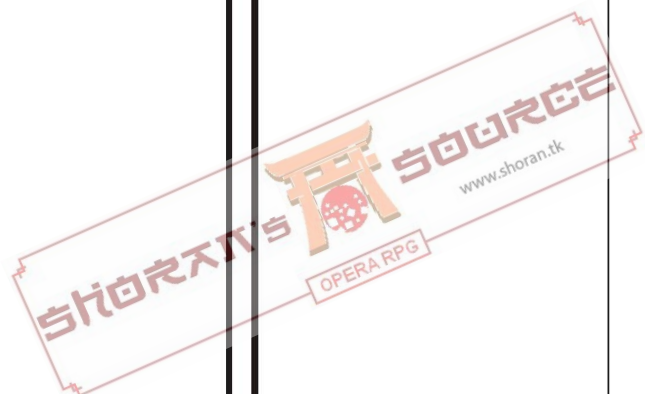
Área "I" representa partes não convencionais do corpo, como nariz, orelhas, etc... Quando não houver tais partes, desconsidere e use as como se fosse o torso.

Custo	Características
	Resistencia
	Bom senso
	Fúria
	Estigma Social grave

Custo	Poderes & Mutações
	Poderes mutantes
	Habilidade de transformar seu corpo inteiro em aço orgânico.
	- Instantâneo
	- Absorção de danos 8/7
	Ampliação de Físico x8

Habilidades	Nível	Teste
Científicas	1	7
Esportivas	3	9
Veículos	1	7
Briga	0	6
Armas brancas	0	6
Armas de fogo	0	6

Equipamento



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
8		
Relativo	Dano	

Destreza		
Original	+/-	
8		
Penalidade		

Inteligência		
Original	+/-	
8		
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	2	10	10	1d2

Inicativa
9

Esquiva
11

Ações	
Físicas	Mentais
2	2
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Rajada Óptica	4	15	21	5	-	-	

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

Área "I" representa partes não convencionais do corpo, como visor, e etc... Quando não houver tais partes, desconcentre e use as como se fosse o torso.

Custo	Características
	Atraente +2 Reflexos Rápidos Característica Óbvia: olhos radiantes.  Bom senso Controle Emocional Prontidão +1 Devoção grave: Professor X Orgulho leve Responsabilidade de Líder

Custo	Poderes & Mutações
	<p><b>Poderes Mutantes</b></p> <p><b>Rajada Óptica de Energia Concussiva</b>, 5 danos, Tiros Múltiplos +5, Raio Contínuo, Precisão +3, Ricochete x5, Hotshot, Restrição contra quartzo de rubi, Sempre em funcionamento.</p> <p>Obs: Para ativar a rajada, Cyclops precisa pressionar um botão em seu visor.</p>

Habilidades	Nível	Teste
Científicas	1	9
Esportivas	3	11
Linguísticas	1	9
Medicinais	1	9
Sociais	2	10
Veículos	2	10
Briga	0	8
Armas brancas	0	8
Armas de fogo	0	8
Rajadas	0	8

Equipamento

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
8	x3	
24	+3	
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
10	
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
10	
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
10	
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	12	12	1d2+3

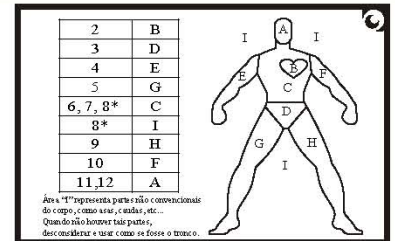
Inicativa
13

Esquiva
15

Ações	
Físicas	Mentais
3	3
Deslocamento	
6	18



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

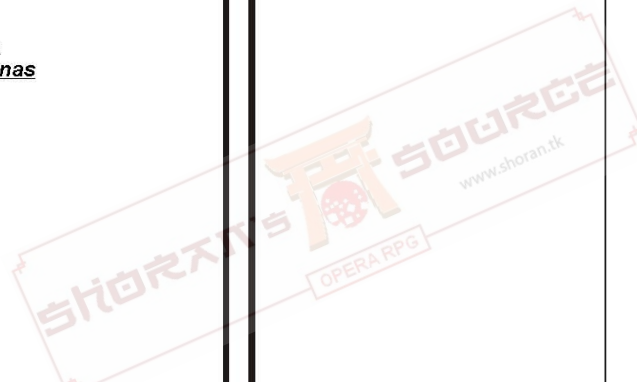


Custo	Características
	Característica óbvia: corpo como o de um grande felino.
	Carisma +1
	Benevolência leve
	Ceticismo leve
	Fobia de lugares apertados leve

Custo	Poderes & Mutações
	Fisiologia como a de um gato
	<b>Apliação de Físico x3</b>
	<b>Padrão de Tempo Aumentado 2</b>
	<b>Super velocidade 2</b>
	- 80Km/h
	<b>Super Destreza +1</b>
	<b>Fator de Cura acelerada</b>
	- 2PV/rodada
	Manipulação feromonal
	- Libera substâncias feromonais que lhe garantem +1 de bônus em testes sociais.
	<b>Flexibilidade das juntas</b>
	- Como contorcionismo
	<b>Reflexos Rápidos +2</b>
	<b>Coordenação plena</b>
	<b>Super pulo</b>
	- Altura: 10m
	- Distância: 30m
	<b>Garras pequenas</b>
	<b>Maníbulas pequenas</b>
	<b>Visão noturna</b>

Habilidades	Nível	Teste
Artísticas	1	11
Criminais	2	12
Esportivas	2	12
Medicinais	3	13
Sociais	2	12
Veículos	1	11
Briga	0	10
Armas brancas	0	10
Armas de fogo	0	10

Equipamento



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
8		
	+1	
Relativo	Dano	

Destreza		
Original	+/-	
8		
Penalidade		

Inteligência		
Original	+/-	
8		
Penalidade		

Percepção		
Original	+/-	
7	+1	
Penalidade		

Vontade		
Original	+/-	
7		
Desgaste		

Magia		
Original	+/-	
10		
Desgaste		

Mente		
Original	+/-	
8		
Desgaste		

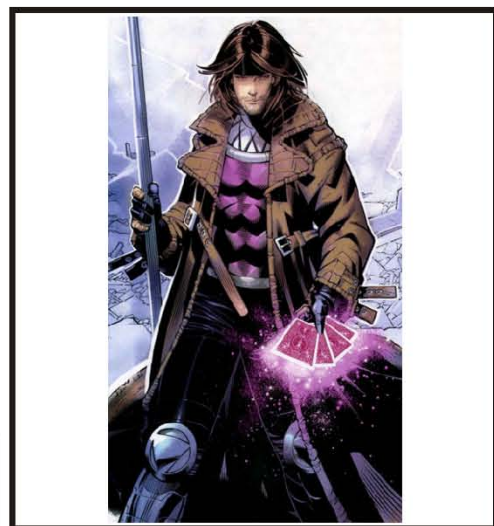
Sorte		
Original	+/-	
5		
Desgaste		

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	3	12	12	1d2
Bastão metálico	3	14	14	1d2+2

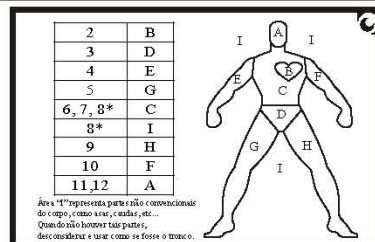
Inicativa
10

Esquiva
13

Ações	
Físicas	Mentais
4	2
Deslocamento	
6	18



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

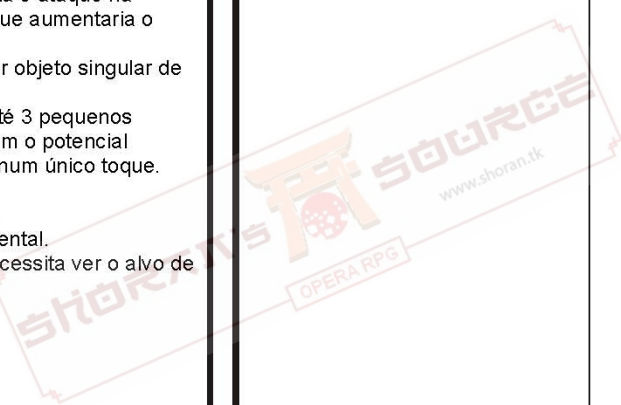


Custo	Características
	Ambidestria Atraente +2 Contorcionismo +2 Reflexos Rápidos Característica óbvia: olhos negros com íria vermelha radiante.
	Carisma +1 Prontidão +1 Vontade forte +1 Estigma social grave Honra dos Ladrões leve Luxúria leve Orgulho grave Mentira leve Preguiça leve

Custo	Poderes & Mutações
	<b>Poderes mutantes</b>
	<b>Padrão de tempo alterado 2</b>
	<b>Super Destreza +1</b>
	<b>Aura de Energia Bio-cinética</b> - Campo de estática emitido constantemente pelo personagem. - Imuniza o personagem contra poderes de toque e ataques mentais.
	<b>Sobrecarregar objetos com energia bio-cinética</b> - Toque instantâneo - Dano: máx. 3, explosão - Pode converter a sobrecarga de um objeto em um campo de eletricidade estática que aumenta o ataque na mesma proporção que aumentaria o dano. - Energiza qualquer objeto singular de até 1,5T. - Pode energizar até 3 pequenos objetos, cada um com o potencial máximo de energia num único toque.
	<b>Encanto hipnótico</b> - Como controle mental. - Alcance: 10m, necessita ver o alvo de alguma forma.

Equipamento
Baralhos x4 Bastão retrátil de titânio G+2, A+2, >1d2+1 Armadura de cerâmica BCGH 3/6

Habilidades	Nível	Teste
Artísticas	1	9
Criminais	1	9
Esportivas	3	11
Ladinas	4	12
Manipulação	2	10
Sociais	2	10
Veículos	1	9
Arremesso	4	12
Encanto Hipnótico	2	10
Briga	0	8
Armas brancas	0	8
Armas de fogo	0	8



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
7		
Relativo	Dano	

Destreza		
Original	+/-	
8		
Penalidade		

Inteligência		
Original	+/-	
6		
Penalidade		

Percepção		
Original	+/-	
8		
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	2	13	13	1d2-1
Katana	3	14	14	1d3+1
Cauda	1	12	10	-

Inicativa
12

Esquiva
14

Ações	
Físicas	Mentais
5	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

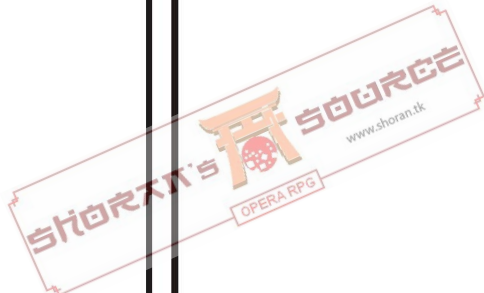
Área "I" representa partes não convencionais do corpo, como nariz, orelhas, etc... Quando não houver tais partes, desconsidere e usar como se fosse o torso.

Custo	Características
	Ambidestria Características óbvias: pele azulada tatuada Contorcionismo 2 Reflexos Rápidos Sentidos ampliados +2  Senso de direção Credulidade leve Devoção leve: cristianismo Estigma social grave Honestidade leve

Custo	Poderes & Mutações
	<b>Teleporte</b> - Alcance: 1500m  <b>Padrão de tempo aumentado 4</b>  <b>Super Destreza +4</b>  <b>Invisibilidade nas sombras</b>  <b>Aderência</b>  <b>Coordenação plena</b>  <b>Visão noturna</b>  <b>Cauda</b>

Habilidades	Nível	Teste
Artísticas	2	8
Científicas	1	7
Esportivas	2	10
Veículos	1	9
Briga	0	8
Armas brancas	0	8
Teleporte	3	9

Equipamento



Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
6		
Relativo	Dano	

Destreza		
Original	+/-	
7		
Penalidade		

Inteligência		
Original	+/-	
8		
Penalidade		

Percepção		
Original	+/-	
6		
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	1d2-1

Inicativa
7

Esquiva
9

Ações	
Físicas	Mentais
2	2
Deslocamento	
6	18



Habilidades Bélicas de Combate à Distância							
Arma	Nível	TR	TM	Dano	Cad	Car	Munição
Rajada de vento	2	11	-	-	-	-	
Relâmpago	3	12	-	5	2	-	

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

Atenção: "I" representa partes não convencionais do corpo, como mãos e pés. Quando não houver tais partes, desconsidere e use como se fosse o torso.

Custo	Características
	Atraente +2
	Fobia gravíssima: lugares apertados
	Estigma social grave
	Vontade forte +2

Custo	Poderes & Mutações
	<b>Poderes mutantes</b>
	<b>Mainpulação do Clima 6</b>
	- Em 1 rodada, muda o clima para chuva pesada ou neve.
	- Dano do relâmpago: 5
	- Físico do vento: 8
	<b>Deteccção de energia</b>
	<b>Feitiço [latente] 5</b>
	- Consome 1d3 pontos de mente. Se o personagem perder mais da metade de sua mente em uma mesma rodada, ou perder 3 pontos de uma vez só, o personagem desmaiará.
	<b>Resistência ao frio e ao calor extremos</b>

Habilidades	Nível	Teste
Científicas	1	9
Esportivas	2	9
Ladinas	2	9
Linguísticas	1	9
Briga	0	7
Armas brancas	0	7
Armas de fogo	0	7
Controle do Clima	3	11

Equipamento

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

Destreza	
Original	+/-
7	
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
7	
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	2	9	9	1d2+1

Inicativa
7

Esquiva
9

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

Atenção: "I" representa partes não convencionais do corpo, como asas, e orelhas, etc... Quando não houver tais partes, desconsidere e use as como se fosse o torso.

Custo	Características
	Atraente +1 Recuperação rápida
	Flashback: memórias absorvidas por seus poderes Estigma social grave

Custo	Poderes & Mutações
	Absorção de poderes - Toque instantâneo - 1 nível de poder por ação
	Absorção de psique - Toque instantâneo - 1 nível de habilidade por ação
	Absorção de vitalidade - Toque instantâneo - 1 ponto de físico original por rodada
	Ampliação de Físico x3
	Vôo

Habilidades	Nível	Teste
Aliens	1	8
Criminais	1	8
Esportivas	1	8
Linguísticas		
Briga	0	7
Armas Brancas	0	7
Armas de fogo	0	7

Equipamento

Físico		
Original	+/-	Dano Sofrido
8	x2	
16	+2	
Relativo	Dano	

Destreza	
Original	+/-
10	
Penalidade	

Inteligência	
Original	+/-
5	
Penalidade	

Percepção	
Original	+/-
10	
Penalidade	

Vontade	
Original	+/-
10	
Desgaste	

Magia	
Original	+/-
10	
Desgaste	

Mente	
Original	+/-
8	
Desgaste	

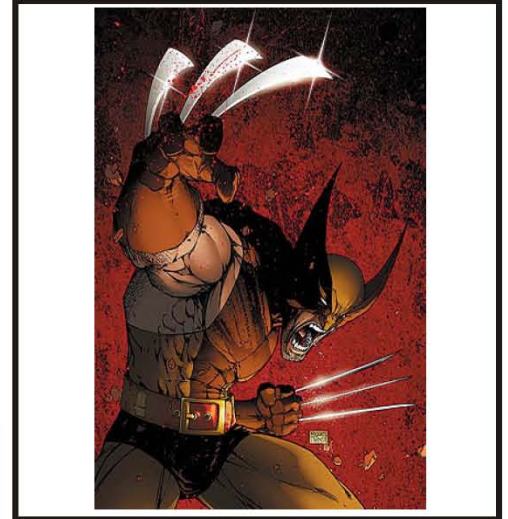
Sorte	
Original	+/-
5	
Desgaste	

Habilidades Bélicas de Combate Corpo-a-Corpo				
Arma	Nível	Golpe	Aparo	Dano
Artes Marciais	3	13	13	1d2+1
Garras	4	14	14	1d2+5

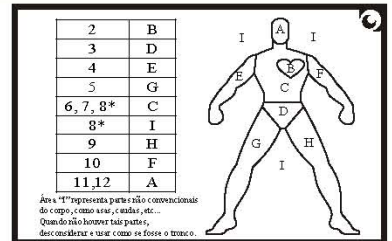
Inicativa
11

Esquiva
14

Ações	
Físicas	Mentais
4	2
Deslocamento	
6	18



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



Custo	Características
	Ambidestria Reflexos Rápidos Sentidos ampliados +4
	Estigma Social grave Empatia com animais Fúria grave Impulsividade grave Prontidão +2 Teimosia leve Vícios: charutos e bebidas leve Vontade forte +4

Custo	Poderes & Mutações
	Poderes mutantes
	<b>Fator de cura espontânea</b> - 16 pv/rodada
	<b>Reforço Metálico</b> - Adamantium, sofre 2 danos físicos, o restante é absorvido pela proteção interna, a não ser que o dano atinja órgãos vitais.
	<b>Garras</b> - G+1, A+1, > d2+3
	<b>Ampliação de Físico x2</b> <b>Padrão de Tempo Aumentado 3</b>

Habilidades	Nível	Teste
Esportivas	2	12
Ladinas	3	8
Linguísticas	2	7
Militares	1	6
Briga	0	10
Armas brancas	0	10
Armas de fogo	0	10

Equipamento

