

X-MEN



3
D&T

Eae,eae Salve, salve pessoal!!! Yarles Silva aque de volta para vocês!!! E ha algum tempo um mano meu chamado Aquiles, aquele que adaptou alguns lanternas a pouco tempo vem adaptando os X-mens para poder usar em sua campanha, ele pediu para que eu postasse as fichas mas ao invés de dividir as postagens, porque não um pdf hein?

**Bem, as fichas abaixo estão muito completas e complexas, necessitando de suplementos para as usar, mas estão perfeitas para usar em mesas onde a avacalhação ja ta cumeno solta, hahahaha!!!
Bom jogo!!!**



CICLOPE – 28 PONTOS

F1, H3, R3, A2*, PdF6(Laser) - PV15, PM45

Vantagens: Mutante: Ataque Especial - PdF, Amplo, Preciso (bônus), Má Fama (2 pontos), Ataque Múltiplo, Patrono: X-Men (1 ponto), Pontos de Magia Extra (3 pontos), Tiro Carregável (1 ponto), Tiro Múltiplo (2 pontos), Poder Oculto (1 ponto), Energia Vital (2 pontos)

Perícias & Especializações: Armadilhas / Geometria / Judô / Aikidô / Liderança / Mecânica / Pilotagem / Condução / Sobrevivência na Floresta (3 pontos)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis (-1 ponto), Devocão: Harmonia entre Mutantes e Humanos (-1 ponto), Maldição: Mutação Ativa - Se perder o óculos não consegue parar de atacar (-1 ponto)

Kit: Combatente

- Ataque Inesperado

Equipamentos: Couro Blindado (2 pontos) - A+2

CICLOPE / QUINTETO FÊNIX – 112 PONTOS

F6, H8, R8, A7*, PdF11(Laser) - PV100, PM150

Vantagens: Mutante: Ataque Especial - PdF, Amplo, Preciso (bônus), Penetrante e Poderoso (4 pontos), Má Fama (2 pontos), Ataque Múltiplo, Patrono: X-Men (1 ponto), Pontos de Magia Extra (3 pontos), Tiro Carregável (1 ponto), Tiro Múltiplo (2 pontos), Poder Oculto (1 ponto), Energia Vital (2 pontos), **SUPERPODER TELECINÉSIA** (3 pontos): Força Mágica, Ataque Mágico, Transporte e Proteção Mágica. **CUSTO MÁXIMO:** 40PMs, **SUPERPODER AUMENTO DE DANO** (2 pontos) **CUSTO MÁXIMO:** 10PMs, Adaptador (1 ponto), Deflexão (1 ponto), Energia Extra 2, Imortal 1, Magia Elemental: Fogo (2 pontos), Paralisia (1 pontos), Pontos de Magia Extras 8, Pontos de Vida Extras 6, Reflexão (2 pontos), Vôo (2 pontos), Super Poder de Armadura Espiritual (1 ponto), Superpoder Destruição do Espírito (4 pontos), Superpoder Dominação Total (4 pontos), Superpoder Marcha da Batalha (2 pontos), Superpoder Mata-Dragão (4 pontos), Superpoder Morte Estelar (1 ponto), Superpoder Muralha de Energia (4 pontos), Superpoder Porta Dimensional (1 ponto), Superpoder Teleportação Aprimorada de Vectorius (4 pontos)

Perícias & Especializações: Armadilhas / Geometria / Judô / Liderança / Mecânica / Pilotagem (2 pontos)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis (-1 ponto), Devoção: Harmonia entre Mutantes e Humanos (-1 ponto), Bateria, Código do Caçador e da Derrota, Fúria, Maldição Grave: descontrole sobre o poder da Fênix (-1 ponto)

Kit: Combatente

• Ataque Inesperado

Equipamentos: Couro Blindado (2 pontos) - A+2

[17/11 21:11] Aquiles: FÊNIX / JEAN GREY SUMMERS – 25 PONTOS

F0, H3, R3, A2, PdF5(Esmagamento) – PV15, PM55

Vantagens: Mutante, Força Mágica (bônus) e Má Fama (1 ponto), Arena: Plano Astral (1 ponto), Elementalista: Espírito (1 ponto), Patrono: X-Men (1 ponto), PMs Extras (4 pontos) e Telepatia (1 ponto), Super Poderes Acordar (1 ponto), Ataque Mágico (1 ponto), Aumento de Dano (1 ponto), Comando de Khalmyr (1 ponto), Ilusão (1 ponto) e Presença Distante (1 ponto)

Perícias & Especializações: Manipulação (2 pontos)

Desvantagens (-6): Assombrada: Força Fênix (-2 pontos), Código de Honra do Combate, Heróis e Honestidade (-3 pontos) e Devoção: Harmonia entre Mutantes e Humanos (-1 ponto)

Kit Telepata (1 ponto)

Poderes:

- Poder Telepata / Contra-Ataque Mental, Proteção Mágica e Transporte

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)



Erik Magnus Lehnsherr (Magneto)

Sobre o personagem

Magneto (Erik Magnus Lehnsherr, nascido Max Eisenhardt) é um personagem do Universo Marvel criado e publicado pela editora Marvel Comics. Magneto é um terrorista mutante com enormes poderes de manipulação de campos magnéticos. Possui também um capacete que o protege contra ataques psíônico. Sua primeira aparição foi em X-Men Vol. 1, em 1963, sendo o primeiro vilão a ser enfrentado pelo grupo.

Sobre a Ficha

Essa ficha foi criada para um NPC, ele tem uma pontuação realmente elevada para simular os vários poderes do personagem, mesmo quando jovem ele já possuía poderes de níveis muito altos, esse personagem esta melhor ambientado antes de ser declarado soberano de Genosha, Apesar de já ter vivido bastante Magneto tem um corpo jovem (vide sites acima) e talvez ainda tenha algum potencial a desenvolver, mas é possível que ele esteja completamente evoluído na ficha abaixo. (Fica a critério do narrador).

Pontuação: 400 xp + 50 xp de Desvantagens (40 Pontos).

Atributos

Força: 5 (Campos magnéticos)

Habilidade: 2

Resistência: 2 (Treinamento para manter a forma)

Armadura: 6 (Campo de Força Magnéticos)

Poder de Fogo: 5 (Campos Magnéticos para arremessar objetos/Raio Eletromagnético)

Pontos de Vida: 16 (R x 8)

Pontos de Magia: 80 (R x 8 + PMs Extras)

Obs: A força de Magneto é produto derivado de suas habilidades magnéticas elevadas, ele pode manipular qualquer objeto que seja suscetível a magnetismo, e usa-los como base para erguer aqueles que não são. Exemplo: ele pode usar vergalhões de aço para se enroscar em algo ou alguém e ergue-lo. Assim como sua força, seu poder de fogo é derivado dos muitos objetos que Erik pode arremessar, mas também de descargas eletromagnéticas poderosas o bastante para matar ou destruir objetos não ferromagnéticos.

Vantagens

Adaptador (1): Como mostrado anteriormente, Magneto pode usar seus poderes de diversas formas, e usar diversas coisas para atacar, tornando qualquer metal disponível uma verdadeira arma, balas, mísseis, espadas, vergalhões, vigas, todos estão suscetíveis a seus poderes, além disso ele controla o metal a um nível atômico, podendo alterar as formas de maneira a alterar seu tipo de dano. E caso não exista metal por perto, Magneto pode disferir poderosos raios eletromagnéticos.

Membros Elásticos (1): Magneto pode manipular metal ferromagnético através de seus poderes como se estivessem em contato com suas mãos (seguindo as regras dessa vantagem mas apenas para os metais ferromagnéticos).

Domínio Magnético (2): Magneto pode usar essa vantagem para erguer diversos itens de uma vez sempre que achar necessário (Membros Elásticos serve para manipular como se os estivesse segurando, Domínio Magnético não possui essa limitação). (Página 41 Megacity)

Arena (1): Magneto consegue lutar muito melhor (H+2) em locais abundantes em metal ferromagnético, desde um ferro velho até locais criados por ele próprio para isso, no mundo contemporâneo onde a maior parte das coisas tem partes de aço, Magneto pode se sentir em uma arena quase em qualquer lugar.

Campo de Força (1): Campos de energia eletromagnética envolvem o corpo de Magneto, mas ele pode expandi-lo para cobrir uma área um pouco maior, o campo custa 1PM por turno para ser mantido e qualquer dano recebido é absorvido pelo campo (ao custo de 1PM para cada 2 de dano). (Página 38 de Megacity).

PMs Extras (4): Magneto possui muita energia sendo capaz de coisas impressionantes.

Tiro Carregável (1): Erik é capaz de atrair grandes quantidades de metal de uma grande distância, ele já mostrou ser capaz de retirar satélites de órbita e usa-los como mísseis de tiro único. (a velocidade com que chegam não permite uso alternativo para esses objetos).

Tiro Múltiplo (2): Magneto pode realizar diversos disparos em pouco tempo.

Toque de Energia Elétrico (1): Magneto pode usar seu campo de força magnético para propagar eletricidade aos que estão a distância de combate corpo a corpo.

Especial - Resistência Telepática (1): Magneto possui um capacete que impede qualquer poder de

base telepática de afeta-lo, (funciona como resistência a magia, mas apenas para telepatia e poderes que tenham telepatia como base).

Paralisia (1): Erik pode magnetizar metal e usa-lo para aprisionar inimigos por algum tempo.

Voo (2): Erik pode voar, e constantemente o faz, ele pode fazer isso de diversos modos, desde produzir uma força repulsiva entre ele e o planeta e se impulsionar a partir daí, até navegar nas linhas magnéticas naturais do planeta.

Especial - Golen de Metal (1): Magneto pode e vai criar golens de metal para ajudar em um combate, considere que os golens tem um total de 10 pontos de personagens e são variados (funcionando como aliado(s)), porém é necessário gastar 1PM para cada ponto de personagem que se atribua a(s) golens(s) além de ser necessário metal para a criação.

Riqueza (2): Erik não tem nenhum tipo de problema financeiro, ele já se mostrou rico e capaz de financiar suas ambições.

Sentidos Especiais (1) (Página 46 e 47 de Megacity)

Radar: Magneto consegue enxergar o mundo através de campos magnéticos, ele pode inclusive enxergar o campo eletromagnético natural das pessoas.

Rádio: Ondas de rádio são um tipo de energia eletromagnética, portanto suscetíveis a audição de Erik.

Senso de Direção: Magneto está ligado ao campo gravitacional do planeta, ele sempre sabe onde é o norte e sempre consegue voltar por qualquer caminho que tenha feito.

Perícias

Idiomas (2): Erik é perito em vários idiomas.

Manipulação (2): Erik é um líder, enganador, político e chantagista entre outras coisas.

Desvantagens

Ponto Fraco (-1): O corpo de Erik tem que estar em boas condições físicas para o uso de seus poderes, quanto mais fraco ele estiver menor será a intensidade de seus poderes, além da grande dependência por metal, alguém atento ao metal a seu redor terá mais chances de lutar contra Erik.

Maldição (-2): Erik depende de metal ferromagnético para usar a maior parte de seus poderes, se magneto estiver sem metal ao alcance ele passa a ter efetivamente: F: 0; PdF Restrito a: raio eletromagnético/pulso eletromagnético; além de não poder usar a maioria de suas vantagens, como Adaptador ou Aliado.

Má Fama (-1): Magneto é considerado um doente fanático e indigno de confiança por muitos humanos e mutantes.

Insano - Obsessivo (-1): Magneto possui uma grande obsessão pelo domínio de todos os mutantes e a criação de uma utopia onde os humanos serão subjugados pelos mutantes, ou exterminados por eles.

Dependência (-2): O corpo de Erik tem que estar drenando energia eletromagnética constantemente para se manter no ápice. Seja do campo magnético da terra, dos metais ferrosos ou de sua filha Polaris.



FÊNIX NEGRA / JEAN GREY – 200 PONTOS – ESCALA SUGOI

F50, H90, R80, A52*, Pdf100(Fogo) – PV1000, PM3300

Vantagens: Alteração Mental, Ataque Especial Perigoso, Penetrante, Poderoso, Amplo e Dano Gigante (Pdf), Campo de Força, Controle de Poder, Controle Mental, Energia Vital, PMs Extras 6, Rajada Mental, Telecinésia, Telepatia, Vôo (25 pontos), Adaptador, Deflexão, Energia Extra 2, Magia Elemental (Fogo – todas as magias permitidas do Manual 3D&T Alpha e Manual de Magia Alpha !!!), Paralisia, Pontos de Magia Extras 8, Pontos de Vida Extras 6, Reflexão, Tiro Múltiplo e Tiro Carregável (26 pontos), Arena: Plano Astral (1 ponto), Elementalista: Espírito (1 ponto), Patrono: X-Men (1 ponto), Poder Oculto, Poder Oculto Superior (2 pontos), Ressurreição (1 ponto), Imortal 1, Controlar Elemento: Fogo (1 ponto), Corpo de Energia: Fogo (3 pontos), Desintegração (5 pontos), Poder Cósmico (5 pontos), Domínio do Fogo (2 pontos), Neutralizar (1 ponto), Anular Poder (1 ponto), Magia Irresistível (3 pontos), Mente Repartilhada: Jean Grey / Fênix Negra (2 pontos), Boqueio Telepático (3 pontos), Campo de Energia: Fogo (3 pontos), Área de Batalha: Plano Astral (2 pontos), Viagem Astral (2 pontos), Teleporte (2 pontos), Controle do Tempo (3 pontos), Movimento Temporal (3 pontos), Portal (1 ponto), Super Campo de Força (3 pontos), Criar Objeto (1 ponto), Curar (1 ponto), Mudar Forma (1 ponto), Percepção Extra Sensorial (1 ponto), Movimento Especial: Viagem Especial (1 ponto), Mentor: Professor Xavier (1 ponto), Aliado: Ciclope (1 ponto), Carisma (1 ponto), Alvos Múltiplos (2 pontos), Desintegrar Inorgânicos (1 ponto), Tiro Carregável Superior (2 pontos), Imunidade (1 ponto), Transferência (2 pontos), Barreira (1 ponto), Toque de Energia: Fogo (1 ponto), Maximizar Poder (2 pontos), Moldar Elemento: Fogo (1 ponto), Fusão com Elemento: Fogo (1 ponto), Maximizar Magia (2 pontos), Força de Vontade e Telecontato: Ciclope (1 ponto), SUPERPODER AUMENTO DE DANO (2 pontos) CUSTO MÁXIMO: 10PMs, SUPERPODER RAJADA MENTAL (2 pontos): Igual à magia Contra Ataque Mental CUSTO: 10PMs, SUPERPODER TELECINÉSIA (3 pontos): Força Mágica, Ataque Mágico, Transporte e Proteção Mágica. CUSTO MÁXIMO: 40PMs, SUPERPODER VAZIO (4 pontos) CUSTO: 20PMs, Superpoder Destruição do Espírito (4 pontos), Superpoder Dominação Total (4 pontos), Superpoder Marcha da Batalha (2 pontos), Superpoder Mata-Dragão (4 pontos), Superpoder Morte Estelar (1 ponto), Superpoder Muralha de Energia (4 pontos), Superpoder Porta Dimensional (1 ponto), Superpoder Teleportação Aprimorada de Vectorius (4 pontos)

Perícias & Especializações: Manipulação (2 pontos), Pilotagem, Artes Marciais e Condução (1 ponto)

Desvantagens (-9): Insana / Dupla Personalidade (Fênix Negra), Fúria, Paranoica e Má Fama (Mutante), Bateria, Código do Caçador e da Derrota, Fúria, Maldição Grave (descontrole sobre o poder

da Fênix Negra)

Kit 1: Psi (1):

Poderes

- Dominação Mental
- Mente Sobre a Matéria

Kit 2: Telepata (2 pontos)

Poderes:

- Poder Telepata / Contra-Ataque Mental, Proteção Mágica e Transporte

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)



WOLVERINE / JAMES "LOGAN" HOWLETT – 40 PONTOS

F2, H3, R3, A5*, PdFO – PV170, PM80

Vantagens: Mutante, Regeneração (bônus) e Má Fama (1 ponto), Ataque Múltiplo (1 ponto), Patrono: X-Men (1 ponto), PMs Extras (2 pontos), PVs Extras (2 pontos) Sentidos Especiais: Audição, Faro e Visão Aguçados (1 ponto), Adaptador (1 ponto), Armadura Extra contra Força e Esmagamento (5 pontos) e Super Poderes Garras de Atavus + Permanência (1 ponto) e Resistência Sugoi (5 pontos)

Perícias & Especializações: Sobrevivência (2 pontos), Esporte (2 pontos), Alemão, Espanhol & Japonês (1 ponto)

Desvantagens: Código de Honra do Combate e dos Heróis (-2 pontos), Insano: Fúria (-1 ponto), Maldição: Programa Arma-X (-2 pontos) e Vulnerabilidade: Sônico (-1 ponto)

Kit 1: Berserker (1 ponto):

- Fúria Incansável
- Fúria Poderosa (1 ponto)

Kit 2: Combatente (1 ponto):

- Chuva de Ataques

Selvagem (5 pontos):

- Combate Primal (Corte/Adamantium)
- Experimento X
- Fúria de Combate
- Regeneração Ampliada

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)

Adamantium nas Garras (5 pontos): Penetrante: Ignora 5 níveis de Armadura (5 pontos)

***NOTA: Se respeitarmos a história da personagem, o item único LIGA METÁLICA ÓSSEA (A+1 e Invulnerabilidade a desmembramento/decapitação/esmagamento) foi implantado sem o seu consentimento. Logan recebe este item sem custo (em pontos), além do ataque por F(Corte) com propriedade Vorpal.**



PROFESSOR CHARLES FRANCIS XAVIER – 40 PONTOS

F0, H3, R3, A2, PdF0 – PV15, PM85

Vantagens: Mutante, Telepatia (Bônus) e Má Fama (1 ponto), **Área de Batalha:** Plano Astral (2 pontos), **Arena:** Plano Astral (1 ponto), **Elementalista:** Espírito (1 ponto), Genialidade (1 ponto), Magia Irresistível (3 pontos), Magia Elemental (2 pontos), Manipulação (2 pontos), **Patrônio:** X-men (1 ponto), PMs Extras (7 pontos) e Riqueza (2 pontos), **Super Poderes:** Acordar (1 ponto), Ataque Mágico (1 ponto), Comando de Khalmyr (1 ponto), Desmaio (1 ponto), Ilusão (1 ponto), Magia Perdida (1 ponto), Marcha da Batalha (1 ponto) e Presença Distante (1 ponto)

Perícias & Especializações: Ciências (2 pontos), Filosofia, Psicologia & Pilotagem (1 ponto)

Desvantagens: Código do Combate e dos Heróis (-2 pontos), **Devoção:** Harmonia entre Mutantes e Humanos (-1 ponto) e **Maldição:** Erros do Passado (-1 ponto)

Kit: Telepata (2 pontos)

Poderes:

- Concentração
- Mente Prodigiosa (1 ponto)

- Poder Telepata / Brilho do Espírito, Contra-Ataque Mental e Vazio (1 ponto)

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)



RAINHA BRANCA / EMMA FROST – 20 PONTOS

F0, H2, R2, A2, PdF0 - PV10, PM40

Vantagens: Mutante, Telepata (Bônus) e Má Fama (1 ponto), **Arena:** Plano Astral (1 ponto), **Elementalista:** Espírito (1 ponto), **Forma Alternativa:** Diamante (2 ponto), **Patrono:** X-Men (1 ponto), **PMs Extras** (3 pontos), **Riqueza** (2 pontos), **Super Poderes Ataque Mágico** (1 ponto), **Ilusão** (1 ponto) e **Presença Distante** (1 ponto)

Perícias & Especializações: Manipulação (2 pontos)

Desvantagens: Insana: Mentirosa (-1 ponto) e Maldição: Passado no Clube do Inferno (-1 ponto)

Kit Telepata:

- Poder Telepata / Brilho do Espírito, Comando de Khalmyr e Contra-Ataque Mental

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)

RAINHA BRANCA / EMMA FROST / DIAMANTE – 20 PONTOS

F3, H2, R5, A4, PdF0 - PV35, PM25

Vantagens: Mutante, Deflexão (Bônus) e Má Fama (1 ponto), Ataque Múltiplo (1 ponto), Forma Alternativa (2 pontos), **Patrono:** X-Men (1 ponto), **PVs Extras** (1 ponto), **Riqueza** (2 pontos)

Desvantagens: Insana: Mentirosa (-1 ponto) e Maldição: Passado no Clube do Inferno (-1 ponto)

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)

RAINHA BRANCA / EMMA FROST / QUINTETO FÊNIX – 107 PONTOS

F5, H7, R7, A7*, PdF5 - PV95, PM145

Vantagens: Mutante, Telepata (Bônus) e Má Fama (1 ponto), Arena: Plano Astral (1 ponto), Elementalista: Espírito (1 ponto), Forma Alternativa: Diamante (2 pontos), Patrono: X-Men (1 ponto), PMs Extras (3 pontos), Riqueza (2 pontos), Super Poderes Ataque Mágico (1 ponto), Ilusão (1 ponto) e Presença Distante (1 ponto), SUPERPODER TELECINÉSIA (3 pontos): Força Mágica, Ataque Mágico, Transporte e Proteção Mágica. CUSTO MÁXIMO: 40PMs, SUPERPODER AUMENTO DE DANO (2 pontos) CUSTO MÁXIMO: 10PMs, Adaptador (1 ponto), Ataque Especial, Amplo, Penetrante e Poderoso: PdF (6 pontos), Energia Vital (2 pontos), Tiro Carregável (2 pontos), Tiro Múltiplo (2 pontos), Deflexão (1 ponto), Energia Extra 2, Magia Elemental: Fogo (2 pontos), Imortal (1 ponto), Paralisia (1 pontos), Pontos de Magia Extras 8, Pontos de Vida Extras 6, Reflexão (2 pontos), Vôo (2 pontos), Super Poder de Armadura Espiritual (1 ponto), Superpoder Destruição do Espírito (4 pontos), Superpoder Dominação Total (4 pontos), Superpoder Marcha da Batalha (2 pontos), Superpoder Mata-Dragão (4 pontos), Superpoder Morte Estelar (1 ponto), Superpoder Muralha de Energia (4 pontos), Superpoder Porta Dimensional (1 ponto), Superpoder Teleportação Aprimorada de Vectorius (4 pontos)

Perícias & Especializações: Manipulação (2 pontos)

Desvantagens: Insana: Mentirosa (-1 ponto) e Maldição: Passado no Clube do Inferno (-1 ponto), Bateria, Código do Caçador e da Derrota, Fúria, Maldição Grave: descontrole sobre o poder da Fênix (-6 pontos)

Kit Telepata:

- Poder Telepata / Brilho do Espírito, Comando de Khalmyr e Contra-Ataque Mental

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)

RAINHA BRANCA / EMMA FROST / DIAMANTE / QUINTETO FÊNIX – 107 PONTOS

F8, H7, R10, A9*, PdF5 - PV60, PM50

Vantagens: Mutante, Deflexão (Bônus) e Má Fama (1 ponto), Ataque Múltiplo (1 ponto), Forma Alternativa (2 pontos), Patrono: X-Men (1 ponto), PVs Extras (1 ponto), Riqueza (2 pontos), SUPERPODER TELECINÉSIA (3 pontos): Força Mágica, Ataque Mágico, Transporte e Proteção Mágica. CUSTO MÁXIMO: 40PMs, SUPERPODER AUMENTO DE DANO (2 pontos) CUSTO MÁXIMO: 10PMs, Adaptador (1 ponto), Ataque Especial, Amplo, Penetrante e Poderoso: PdF (6 pontos), Energia Vital (2 pontos), Tiro Carregável (2 pontos), Tiro Múltiplo (2 pontos), Deflexão (1 ponto), Energia Extra 2, Imortal 1, Magia Elemental: Fogo

(2 pontos), Paralisia (1 pontos), Pontos de Magia Extras 8, Pontos de Vida Extras 6, Reflexão (2 pontos), Vôo (2 pontos), Super Poder de Armadura Espiritual (1 ponto), Superpoder Destruição do Espírito (4 pontos), Superpoder Dominação Total (4 pontos), Superpoder Marcha da Batalha (2 pontos), Superpoder Mata-Dragão (4 pontos), Superpoder Morte Estelar (1 ponto), Superpoder Muralha de Energia (4 pontos), Superpoder Porta Dimensional (1 ponto), Superpoder Teleportação Aprimorada de Vectorius (4 pontos)

Desvantagens: Insana: Mentirosa (-1 ponto) e Maldição: Passado no Clube do Inferno (-1 ponto), Bateria, Código do Caçador e da Derrota, Fúria, Maldição Grave: descontrole sobre o poder da Fênix (-6 pontos)

Equipamento: Couro Blindado - A+2 (2 pontos)



DENTES DE SABRE / VICTOR CREED / ARMA X – 44 PONTOS

F3(corte), H4, R3, A3*, PdF1 - PV150, PM180

Vantagens: Mutante: Regeneração (Bônus) e Má Fama (1 ponto), Ataque Múltiplo (1 ponto), Patrono (Arma X) (1 ponto), Sentidos Especiais (Audição Faro e Visão Aguçados) (1 ponto), Inimigo / Wolverine (1 ponto), PMs Extras (3 pontos) Superpoderes Garras de Atavus + Permanência (1 ponto) e Resistência Sugoi (5 pontos), Ataque Especial (Força) (1 ponto), Energia Extra (2 pontos), Imortal (1 ponto)

Perícias & Especializações: Esportes (2 pontos), Sobrevivência (2 pontos), Salto (1 ponto), Alemão / Condução / Espanhol / Intimidação / Japonês / Pilotagem (2 pontos), Crime (1 ponto), Máquinas (1 ponto), Investigação (1 ponto)

Desvantagens: Insano Homicida (-2 pontos) Fúria (-1 ponto), Maldição / Programa Arma-X (-2 pontos) e Vulnerabilidade / Sônico (-1 ponto)

Kit 1: Selvagem (1 ponto):

Fúria de Combate

Regeneração Ampliada (1 ponto)

Kit 2: Berserker (3 pontos)

Fúria Incansável

Fúria Insana (1 ponto)

Fúria Poderosa (1 ponto)

Kit 3: Arma X (2 pontos)

Vantagens: Pode comprar as seguintes perícias por apenas 1 ponto cada: Crime, Investigação, Sobrevivência, Esporte e Máquinas.

Desvantagens: Insanidade (escolher uma), Efeito Colateral (veja adiante).

Arma X é apenas um codinome para chamar projetos de humanos que passam por experimentos e treinamentos deveras especiais, para que concluam seus grandes objetivos, como se fossem construtos, personagens com uma ambição inserida em suas mentes. Fazem tudo de acordo com o que lhes foi ordenado. Mas nesses casos, o tiro sai mais pela culatra. Os testes acabam trazendo distúrbios de personalidade, que acabam por afetar todo o grande andamento do projeto, arruinando anos de pesquisas. Tornam-se pessoas vingativas, com grandes poderes nas mãos, ou ainda conseguem conviver em sociedade, mas sofrem devido ao fato de ter de se occultarem meio a população.

Os poderes de cada Arma X ficam a critério total do jogador, com o grande pesar, de que deverá o mestre por último, afirmar se é cabível ou não (caso o mestre ache que está apelão demais, o mande jogar com um elfo!). Podem ser adquiridas vantagens extras. Cada mestre pode ter seu critério de criação, mas segue abaixo um que fiz para tentar equilibrar um pouquinho as coisas.

Das vantagens extras. Devido ao forte treinamento/experimento, seu organismo, junto ao biótipo e uma série de combinações de força de vontade, fizeram com que adquirissem poderes especiais. Um personagem tem o direito de escolher 2 das Vantagens de 1 ponto sem custar pontos por ela.

Ponto de Característica. Sua resistência física também é recompensada. O personagem recebe +1 ponto de característica para utilizar na criação do personagem.

Efeito Colateral. Bem, como nada é perfeito, nem mesmo essas fortes e poderosas máquinas de guerra. Devido a sequelas da dureza passada pelo personagem, deve adquirir uma insanidade (Consultar o Manual), sem ganhar pontos por ela. Sem contar também que agora será perseguido pela organização e corporação criadora do projeto.

Equipamentos: Couro Blindado (2 pontos) - A+2

Adamantium nas Garras (5 pontos): Penetrante: Ignora 5 níveis de Armadura (5 pontos)

***NOTA: Se respeitarmos a história da personagem, o item único LIGA METÁLICA ÓSSEA (A+1 e Invulnerabilidade a desmembramento/decapitação/esmagamento) foi implantado em seu ser por duas vezes. Victor Creed recebe este item sem custo (em pontos), além do ataque por F(Corte) com propriedade Vorpal.**



Ômega Vermelho – 40 pontos

F1/10, H4, R1/10, A6, PdFO - PV50, PM50

Vantagens: Mutante (Super Poder Roubo de Vida - Bônus), Força e Resistência Sugoi (10 pontos), **Cabos de Carbomanium:** Penetrante - Adamantium / Carbonadium - Ignora 5 níveis de Armadura (5 pontos), Adaptador (1 ponto), Energia Extra (2 pontos), Membros Elásticos (1 ponto), Inimigo: Wolverine (1 ponto), Patrono: Solntsevskaya Bratva (1 ponto), Regeneração (3 pontos)

Perícias & Especializações: Japônes, Alemão, Russo, Chinês, Mandarim e Inglês (2 pontos), Esportes (1 ponto), Sobrevivência (1 ponto), Crime (1 ponto)

Desvantagens: Má Fama, Maldição Grave: Sintetizador Carbonadium: Após 2D6 de dias sofre um redutor de -1 em todos os atributos, até que use seu Super Poder Roubo de Vida, mas nesse caso apenas anula o efeito dos redutores (-2 pontos), Devoção: Sintetizador Carbonadium (-1 ponto), Oponente: Wolverine (-1 ponto), Monstruoso (-1 ponto), Oponente: Autoridades da Rússia (-1 ponto)

Kit: Combatente

Poderes:

Ataque Inesperado

Kit 2: Arma X (1 ponto)

Vantagens: Pode comprar as seguintes perícias por apenas 1 ponto cada: Crime, Investigação, Sobrevivência, Esporte e Máquinas.

Desvantagens: Insanidade (escolher uma), Efeito Colateral (veja adiante).

Arma X é apenas um codinome para chamar projetos de humanos que passam por experimentos e treinamentos deveras especiais, para que concluam seus grandes objetivos, como se fossem construtos, personagens com uma ambição inserida em suas mentes. Fazem tudo de acordo com o que lhes foi ordenado. Mas nesses casos, o tiro sai mais pela culatra. Os testes acabam trazendo distúrbios de personalidade, que acabam por afetar todo o grande andamento do projeto, arruinando anos de pesquisas. Tornam-se pessoas vingativas, com grandes poderes nas mãos, ou ainda conseguem conviver em sociedade, mas sofrem devido ao fato de ter de se occultarem meio a população.

Os poderes de cada Arma X ficam a critério total do jogador, com o grande pesar, de que deverá o mestre por último, afirmar se é cabível ou não (caso o mestre ache que está apelão demais, o mande jogar com um elfo!). Podem ser adquiridas vantagens extras. Cada mestre pode ter seu critério de criação, mas segue abaixo um que fiz para tentar equilibrar um pouquinho as coisas.

Das vantagens extras. Devido ao forte treinamento/experimento, seu organismo, junto ao biótipo e uma série de combinações de força de vontade, fizeram com que adquirissem poderes especiais. Um personagem tem o direito de escolher 2 das Vantagens de 1 ponto sem custar pontos por ela.

Ponto de Característica. Sua resistência física também é recompensada. O personagem recebe +1 ponto de característica para utilizar na criação do personagem.

Efeito Colateral. Bem, como nada é perfeito, nem mesmo essas fortes e poderosas máquinas de guerra. Devido a sequelas da dureza passada pelo personagem, deve adquirir uma insanidade (Consultar o Manual), sem ganhar pontos por ela. Sem contar também que agora será perseguido pela organização e corporação criadora do projeto.

Kit 3: Titânico (2 pontos)

Poderes

Força Extraordinária: Você é capaz de erguer carros, parar locomotivas e realizar outros feitos impressionantes com a força. Gastando 10 PMs, você pode aumentar sua força em um passo na escala de poder - se você for da escala Ningen, sua Força conta na escala Sugoi, por exemplo. Este efeito dura apenas uma ação.

Equipamentos: Couro Blindado (2 pontos) - A+2

[19/11 08:04] Aquiles: DEADPOOL | WADE W. WILSON – 44 PONTOS

F2(Corte/Esmagamento/Perfuração), H3, R1/10, A2, PdF2(todos) - PV50, PM60

Kit 1: Combatente: Chuva de Ataques

Kit 2: Mercenário Super Poderoso (4 pontos): Arma Favorita: Katana, Pistola, Sub Metralhadoras (2 pontos), Dinheiro Acima de Tudo (1 ponto), Quebrando a Quarta Parede (1 ponto)

Kit 3: Arma X (2 pontos)

Vantagens: Pode comprar as seguintes perícias por apenas 1 ponto cada: Crime, Investigação, Sobrevivência, Esporte e Máquinas.

Desvantagens: Insanidade (escolher uma), Efeito Colateral (veja adiante).

Arma X é apenas um codinome para chamar projetos de humanos que passam por experimentos e treinamentos deveras especiais, para que concluam seus grandes objetivos, como se fossem construtos, personagens com uma ambição inserida em suas mentes. Fazem tudo de acordo com o que lhes foi ordenado. Mas nesses casos, o tiro sai mais pela culatra. Os testes acabam trazendo distúrbios de personalidade, que acabam por afetar todo o grande andamento do projeto, arruinando anos de pesquisas. Tornam-se pessoas vingativas, com grandes poderes nas mãos, ou ainda conseguem conviver em sociedade, mas sofrem devido ao fato de ter de se occultarem meio a população.

Os poderes de cada Arma X ficam a critério total do jogador, com o grande pesar, de que deverá o mestre por último, afirmar se é cabível ou não (caso o mestre ache que está apelão demais, o mande jogar com um elfo!). Podem ser adquiridas vantagens extras. Cada mestre pode ter seu critério de criação, mas segue abaixo um que fiz para tentar equilibrar um pouquinho as coisas.

Das vantagens extras. Devido ao forte treinamento/experimento, seu organismo, junto ao biótipo e uma série de combinações de força de vontade, fizeram com que adquirissem poderes especiais. Um personagem tem o direito de escolher 2 das Vantagens de 1 ponto sem custar pontos por ela.

Ponto de Característica. Sua resistência física também é recompensada. O personagem recebe +1 ponto de característica para utilizar na criação do personagem.

Efeito Colateral. Bem, como nada é perfeito, nem mesmo essas fortes e poderosas máquinas de guerra. Devido a sequelas da dureza passada pelo personagem, deve adquirir uma insanidade (Consultar o Manual), sem ganhar pontos por ela. Sem contar também que agora será perseguido pela organização e corporação criadora do projeto.

Vantagens (14 pontos): Adaptador (1 ponto), Armações / Condução / Pilotagem / Rastreio / Tiro ao Alvo (2 pontos), Esportes (1 ponto), Crime (1 ponto), Ataque Múltiplo (1 ponto), PMs Extras (1 ponto), Regeneração (3 pontos), Teleporte (2 pontos) e Tiro Múltiplo (2 pontos)

Desvantagens (-6 pontos): Insano / Compulsivo, Mentiroso e Paranóico (-3 pontos), Má Fama (-1 ponto) e Maldição / Programa Arma-X (-2 pontos)

Superpoder (5): Resistência Sugoi (5 pontos)

Equipamentos: Couro Blindado (2 pontos): A+2, Munição Especial – 10 Alto Impacto: Aumenta a A do alvo em +1, mas dobra o dano normal por PdF (5 pontos), Munição Especial – 5 Perfurante de Armadura: Diminui a A do alvo em -1, mas diminui a FA Final em -1 (1 ponto) 2 Rifles: 3 ataques em um só turno (1 ponto), 2 Sub Metralhadoras: 6 ataques em um só turno (1 ponto), 2 Katana de Vibrolâmina Monofilamentar – Ignora 4 Níveis de Armadura (6 pontos)



AGENTE ZERO (WOLVERINE ORIGENS) – 40 PONTOS

F0, H3, R2, A1, PdF2 (perfuração) – 10PMs 10PVs

Sniper (2 pontos): Ataque Furtivo, Identidade Secreta e Marca Registrada

Vantagens (5 pontos): Esportes, Patrono (Arma X), Sobrevivência

Desvantagens (-2 pontos): Má Fama, Oponente: Wolverine

Equipamento: Armas com projéteis de Adamantium / Perfurante – Ignora 5 níveis de Armadura – 4 balas (20 pontos): Pdf3, Ataque Especial Preciso, Penetrante e Perigoso (PdF) e Tiro Múltiplo



Lady Lethal – 40 pontos

F2, H5, R5, A3, PdF0 – PV65, PM25

Vantagens: Aceleração (1 ponto), Patrono: Arma X (1 ponto), Regeneração (3 pontos), Armadura Extra: Força e Contusão (5 pontos), Ataque Especial: Força (1 ponto), Pontos de Vida Extra x4, Garras de Adamantium / Perfurante – Ignora 5 níveis de Armadura (5 pontos), LIGA METÁLICA ÓSSEA (A+1 e Invulnerabilidade a desmembramento/decapitação/esmagamento), além do ataque por F(Corte) com propriedade Vorpal (6 pontos)

Obs.: Todos os direitos de X-men pertencem a Marvel Comics;

Todos os direitos do sistema 3d&t alpha pertencem a Jambô editora e a adaptação só é possível por causa da Open Game License;

Todos os créditos pela adaptação vão para Aquiles Santos, e o Ceifador RPGista apenas diagrama e divulga a obra;

Esse material é gratuito feito de fans para fans e não deve ser vendido em hipótese alguma.

E bom jogo!!!