"A mutação é a chave para nossa evolução. Ela nos permitiu evoluir de uma simples célula à espécie dominante do planeta. O processo é lento. Normalmente leva milhares e milhares de anos. Mas de centenas em centenas de milênios a evolução dá um salto."

— Charles Xavier

Dobra sete, acionar! Ah, perdão... cadeira errada!

Com a chegada de X-Men 2 aos cinemas, e o sucesso estrondoso que vem fazendo desde sua estréia mundial, nada mais justo que apresentar suas novas versões cinematográficas para uso em jogo.

Um novo filme, um novo manual, uma nova adaptação. Os mutantes da Marvel já apareceram nas páginas da DB 64, mas em uma adaptação baseada nos quadrinhos. Desta vez, atendendo a pedidos dos leitores, suas fichas de personagem serão mais fiéis à versão cinematográfica. Informações das HQs serão utilizadas apenas para preencher certas lacunas que o filme não cobre — e que, esperamos, não sejam modificadas em futuras seqüências. Por conta disso, alguns personagens (especialmente Wolverine) aparecem aqui consideravelmente mais fracos que suas versões em quadrinhos.

É redundante dizer, mas mesmo assim aqui vai: o Mestre pode empregar estes personagens como NPCs, sejam aliados ou adversários dos personagens jogadores; ou então permitir que os jogadores usem os próprios X-Men como seus personagens.

3D&T: para utilizar os X-Men em sua campanha, você vai precisar do Manual 3D&T Revisado, Ampliado e Turbinado, além do suplemento U.F.O.Team, que traz regras sobre Superpoderes.

Street Fighter: você vai precisar das revistas Dragão Brasil Especial #9, #11 e #13, que juntas formam o livro básico do jogo; ou a edição encadernada que oferece o jogo completo.

Sistema Daemon: você vai precisar do livro Trevas 3E ou Invasão.

GURPS: você vai precisar dos livros GURPS Módulo Básico e GURPS Supers.

Professor Xavier

Como mente mutante mais poderosa do planeta, Charles Xavier conhece bem a responsabilidade que o gene X carrega. Suas habilidades lhe permitem ler praticamente a alma e o coração de uma pessoa. Ele acredita que mutantes e humanos podem viver em harmonia, e como ele mesmo diz, "a humanidade não é má, apenas mal-informada".

Infelizmente essa má informação gera medo, e algumas pessoas podem se aproveitar desse medo para pôr em ação seus próprio planos. Pessoas como Willian Stryker, um homem que esperava que Xavier "curasse" seu filho da condição de ser mutante. Quando Xavier não pôde lhe dar a ajuda que queria, Stryker passou a odiar ainda mais os mutantes.

Extraindo e destilando fluido cerebral do próprio filho, Stryker conseguiu uma maneira de subjugar a vontade de Magneto e obter dele os detalhes de Cérebro, o aparelho de detecção de mutantes utilizado por Xavier. Seu plano é fazer com que o Professor se concentre em todos os mutantes do planeta, e com seu poder aumentado pelo Cérebro, a carga psíquica matará todos, dando a Stryker a vingança que tanto queria.

3D&T

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 75 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Genialidade, Perícia Ciência, Riqueza, Telepatia, Superpoder de Desmaio, Superpoder de Paralisia, Pontos de Magia Extras ×7

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Modelo Especial (precisa de veículos e equipamentos próprios para deficientes), Inimigo (Magneto)

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 4, Liderança 5, Segurança 3, Computador 4, Investigação 3, Medicina 2, Mistérios 3

Antecedentes: Recursos 5, Fama 2

Técnicas: Soco 1, Chute 0, Bloqueio 1, Apresamento 0, Esportes 0, Foco 10

Manobras Especiais: Telepatia, Mind Reading

Renome: Glória 5, Honra 10

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 12

Daemon

CON 10, FR 5, DEX 10, AGI 5, INT 20, WILL 45, CAR 10, PER 45

Telepata 15º nível, #ataques [1], IP 0, PVs 20+30

Ataques: não participa de combates físicos

Poderes: Telepatia (inclui leitura de mentes, manipulação de memórias, paralização, implante de novas memórias, hipnotismo, conversas telepáticas e outros) 72 (dano máximo de ataque 12d6)

GURPS

ST 12, DX 10, IQ 18, HT 12

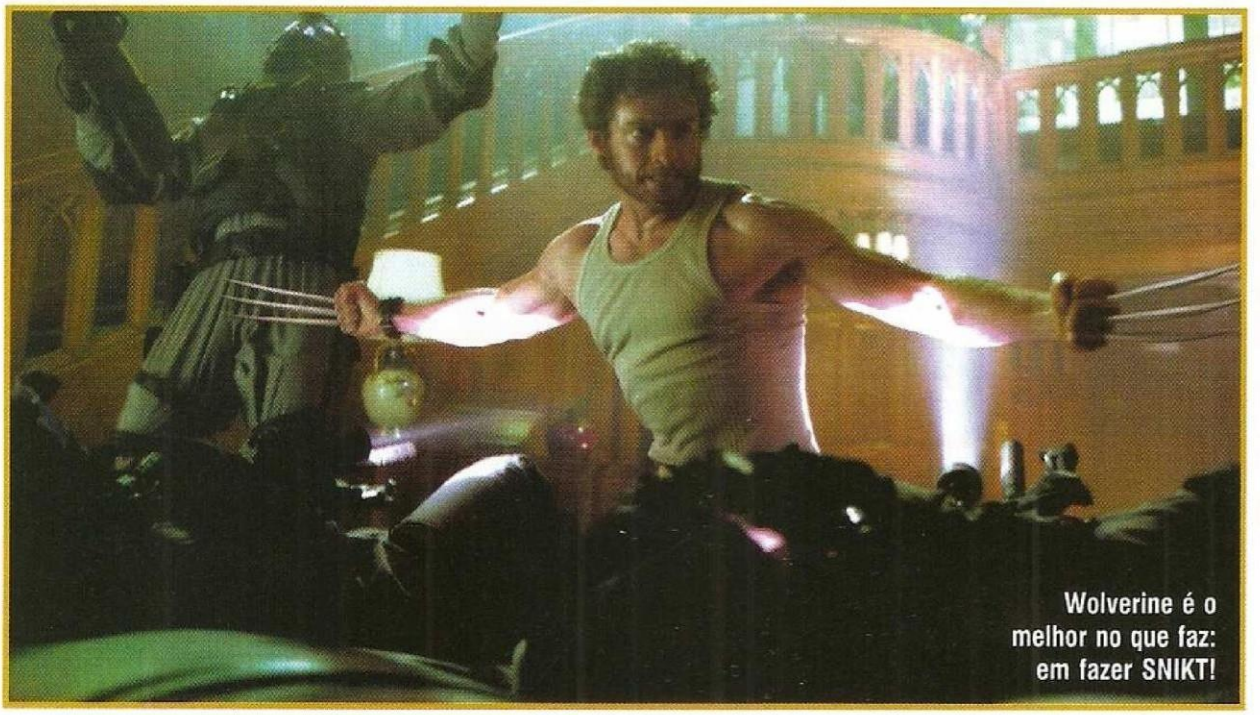
Vantagens: Bom Senso, Força de Vontade +10, Riqueza (Podre de Rico), Reputação +2 (como geneticista renomado)

Desvantagens: Deficiente Físico (paraplégico), Segredo (mutante e mentor dos X-Men), Reputação –1 (defensor dos mutantes), Código de Honra (não violar mentes, não usar levianamente seu poder), Pacifismo (auto-defesa apenas), Senso do Dever (raça mutante)

Peculiaridades: paternal; paciente; acredita que todos merecem uma segunda chance.

Perícias: Liderança 18, Operação de Computadores 17, Programação de Computadores 17, Fisiologia (especialização em mutantes e gene x) 16, Pesquisa 16, Genética 16, Pedagogia 18, Administração 16, Psiônica (de GURPS Compendium I, pág. 158) 20, Operação de Aparelhos Eletrônicos: Sistemas de Seguraça 18, Operação de Aparelhos Eletrônicos: Sensores (Cérebro) 19

Telepatia: Potência 30 com todas as Perícias Telepáticas em nível 30



Wolverine é o melhor no que faz: em fazer SNIKT!

Wolverine

Um enigma dentro de um mistério. Wolverine não possui nenhuma lembrança anterior ao tanque onde recebeu seu esqueleto de adamantium e suas garras. Isso, é claro, não o impede de usá-los juntamente com seu fator de cura e sentidos ampliados contra qualquer um que o irrite!

Ao se aliar aos X-Men, Wolverine esperava que Xavier pudesse ajudá-lo a encontrar seu passado, mas a única pista revelada pela telepatia do Professor X foi a localização de um laboratório abandonado no meio do Canadá.

Entretanto, há alguém que conhece as respostas para suas perguntas. Seu nome é Willian Stryker. Mas ele não tem a menor disposição de fornecer essas respostas...

3D&T

F2 (corte), H4, R6, A2, PdF0, 50 PVs, 30 PMs

Vantagens: Mestre (Professor X), Regeneração, Armadura Extra (Força e Contusão), Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçados), Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras ×2, Perícia Sobrevivência

Desvantagens: Inimigo (Dentes-de-Sabre)

Street Fighter

Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 5, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Prontidão 6, Interrogação 4, Intimidação 6, Perspicácia 4, Manha 5, Lábia 3, Condução 4, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 5, Arena 3, Investigação 4, Medicina 2, Mistérios 3, Estilos 2

Antecedentes: Contatos 3, Sensei (Professor X) 4

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 4, Foco 3

Manobras Especiais: Head Butt, Power Uppercut, Spinning Back Fist, Punch Defense, Deflecting Punch, Maka Wara, Jump, Kippup, Regeneration, Thoughskin

Renome: Glória 6, Honra 5

Chi 10, Força de Vontade 9, Saúde 20

Garras de Adamantium: Velocidade –1, Dano +4, Movimento +0

Daemon

CON 24, FR 24, DEX 24, AGI 24, INT 14, WILL 16, CAR 8, PER 36

Guerreiro 15º nível, #ataques [3], IP 3, PVs 39+60

Ataques: Garras 120/120, dano (por garras): 3d6 +5

Poderes: Regeneração (1d3 PVs por rodada), Esqueleto de Adamantium (Resistência FR 250), Sentidos Aguçados 45, Saltos 25 (2,25m)

GURPS

ST 16, DX 16, IQ 15, HT 18/25

Vantagens: Reflexos em Combate, Força de Vontade +5, Prontidão +6, Destemor ×3, Imunidade, Longevidade, Recuperação Física Instantânea, Imunidade a Veneno, Olfato Discriminatório (percebe estados emocionais), Pontos de Vida Extras ×7, RD5, DP1, Super Audição, Recuperação de Consciência

Desvantagens: Temeridade, Estigma Social (mutante), Amnésia Parcial, Hábito Detestável (aqueles charutos fedorentos...)

Peculiaridades: superprotetor em relação a Vampira; decididamente não vai com a cara do Ciclope; prefere agir sozinho.

Perícias: Caratê 20, Judô 20, Armas de Fogo 22, Acrobacia 17, Corrida 18, Boemia 18, Condução (carros) 16, Detecção de Mentiras 16 (a menos de 2m, NH 20), Escalda 17, Furtividade 18, Intimidação 20, Jogo 20, Manha 18, Motociclismo 18, Rastreamento 17 (farejando 21), Saltos 16, Tática 15, Sobrevivência (floresta) 18, Sobrevivência (neve) 19

Garras de Adamantium: Garra Longas (Perfurante de Armadura ×2), Únicas, Irremovíveis, Dano: 1D +3 (2) perfuração ou 2D +4 (2) corte

Ossos de Adamantium: RD 50 contra contusão, Único, Irremovível

Jean Grey

Nascida com o dom da telepatia como Xavier, e possuindo também habilidades telecinéticas, Jean integra os X-Men juntamente a seu amado Ciclope, embora a chegada do rústico Wolverine tenha balançado seu coração.

Seus conhecimentos médicos permitem a ela compreender melhor o potencial do gene X, e também auxiliar todo os alunos da Escola para Jovens Superdotados do Professor Charles Xavier.

No início de X-Men 2 tomamos conhecimento que, desde o incidente na Estátua da Liberdade, Jean vem experimentando aumentos consideráveis em seus poderes, quase como se uma nova

chama ardesse dentro dela. Uma chama que seria necessária para salvar seus amigos mais tarde...

3D&T

F0, H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 40 PMs

Vantagens: Mestre (Professor X), Aparência Inofensiva, Aliado (Ciclope), Telepatia, Levitação, Pontos de Magia Extras ×3, Superpoder de Força Mágica (Focus 3 em Ar), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Ar), Perícia Medicina

Desvantagens: Código de Honra (1ª Lei de Asimov e dos Heróis)

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 5, Condução 1, Liderança 1, Segurança 1, Computador 4, Medicina 4, Mistérios 2

Antecedentes: Sensei (Professor X) 4, Aliado (Ciclope) 1

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 2, Foco 6

Manobras Especiais: Telepatia, Mind Reading, Telekinetic Strike (como Extendible Limbs, mas não pode ser atacado pelo adversário), Levitation (DB 87)

Renome: Glória 3, Honra 8

Chi 10, Força de Vontade 8, Saúde 14

Daemon

CON 14, FR 10, DEX 12, AGI 14, INT 18, WILL 35, CAR 18, PER 40

Telepata 13º nível, #ataques [1], IP 1, PVs 30+26

Ataques: artes marciais 75/70, dano 1d6 ou ataques mentais/psiônicos

Poderes: Telepatia (inclui leitura de mentes, manipulação de memórias, paralização, implante de novas memórias, hipnotismo, conversas telepáticas e outros) 48 (dano máximo de ataque 8d6), Telecinesia 66 (máximo de dano 11d6, FR 66), Escudos Telecinéticos 60 (proteção de 10d6), Levitação.

GURPS

ST 11, DX 12, IQ 16, HT 14

Vantagens: Aparência (Bonita), Força de Vontade +5, Carisma +2, Noção do Perigo

Desvantagens: Senso do Dever (raça mutante), Pacifismo (Incapaz de Matar), Estigma Social (mutante)

Peculiaridades: apaixonda por Ciclope

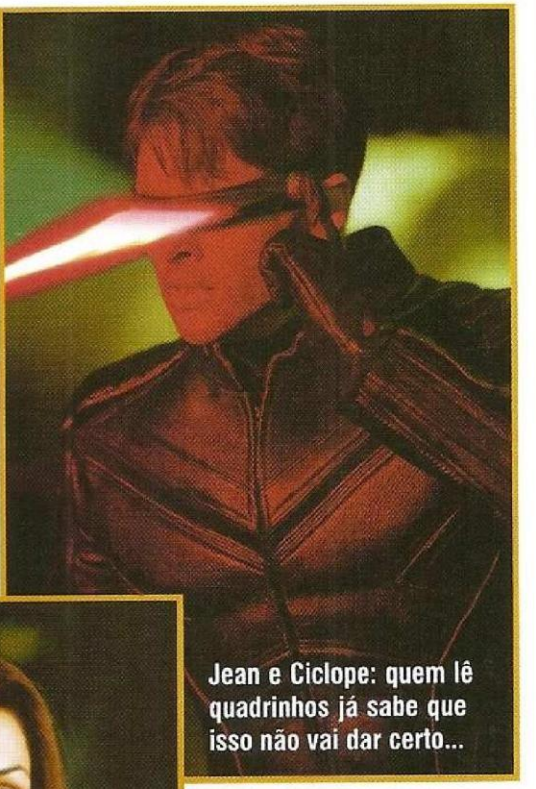
Perícias: Medicina 16, Diagnose 15, Primeiros Socorros 18, Fisiologia 16, Pilotagem (Pássaro Negro) 14, Operação de Computadores 16

Telepatia: Potência 21, Transmissão Telepática 21, Recepção Telepática 22, Escudo Mental 16

Psicocinese: Potência 26, Telecinese 21, Escudo Psicocinético 20

Ciclope

Dotado de poderosas rajadas óticas, Ciclope sempre se dedicou ao sonho de Xavier de paz entre humanos e mutantes. Infelizmente, justamente ele foi utilizado por Stryker para atacar seu companheiros, em especial sua amada Jean Grey.



Jean e Ciclope: quem lê quadrinhos já sabe que isso não vai dar certo...

3D&T

F1, H3, R3, A2, PdF4 (Luz), 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Professor X), Aliada (Jean Grey), Tiro Carregável, Especializações: Pilotagem, Primeiros Socorros e Navegação

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Maldição (se perde os óculos, não consegue parar de atacar)

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Condução 2, Liderança 4, Segurança 2, Computador 3, Investigação 2, Medicina 1, Mistérios 2, Estilos 1

Antecedentes: Sensei (Professor X) 4, Aliada (Jean Grey) 1

Técnicas: Soco 4, chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 0, Esportes 2, Foco 5

Manobras Especiais: Power Uppercut, Double-Hit Kick, Punch Defense, Kick Defense, Jump, Optic Blast (Improved Fireball)

Renome: Glória 4, Honra 7

Chi 9, Força de Vontade 8, Saúde 16

Daemon

CON 15, FR 15, DEX 12, AGI 14, INT 14, WILL 12, CAR 15, PER 12

Guerreiro 15º nível, #ataques [1], IP 1, PVs 30 +45

Ataques: artes marciais 75/70, dano 1d6 +1 ou Ataque Energético 90%

Poderes: Rajadas de Energia 60 (dano máximo 10d6, controlável para qualquer intensidade que Ciclope escolher)

GURPS

ST 14, DX 15, IQ16, HT 16

Vantagens: Visão Aguçada +2, Cálculos Instantâneos, Força de Vontade +2, Aparência (Bonito)

Desvantagens: Senso do Dever (raça mutante), Pacifismo (incapaz de matar), Estigma Social (mutante)

Peculiaridades: apaixonado por Jean Grey; provoca Wolverine sempre que pode.

Perícias: Acrobacia 15, Briga 16, Condução (carros) 14, Corrida 16, Motociclismo 17, Pilotagem (aviões) 17, Liderança 15, Matemática 15, Sacar Rápido (óculos ou visor) 18, Tática 16, Operação de Computadores 15, Primeiros Socorros 15

Rajada Ótica: NH 14, Potência 6, Fogo Contínuo ×3, Teleguiada ×4, Sempre Ligada (mínimo 1D), não afeta quartzo-rubi

Noturno

Embora não seja surpresa para ninguém a participação do mutante alemão em X-Men 2, Noturno rouba a cena em suas seqüências de ação. Sua capacidade de teleporte é amplamente explorada, juntamente com as habilidades artísticas que desenvolveu em seus anos no circo.

Contra sua vontade, Noturno incita ainda mais a tensão entre humanos e mutantes, por culpa do fluido de controle de Stryker. Livre da influência, ele se alia aos X-Men e parte para deter o plano de eliminação de mutantes.

3D&T

F1, H5, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Teleporte, Membro Extra (cauda), Especializações: Alpinismo, Atuação e Inglês (sua língua nativa é o alemão)

Desvantagens: Monstruoso

Poder Único: pode transportar outras pessoas ou objetos quando se teleporta

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 0, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 5

Habilidades: Perspicácia 2, Furtividade 2, Mistérios 1, Estilos 1

Antecedentes: Fama 1

Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 1, Apresamento 1, Esportes 5, Foco 5

Manobras Especiais: Monkey Grab Punch, Backflip Kick, Flying Knee Thrust, Foot Sweep, Throw, Jump, Kippup, Rolling Attack, Vertical Rolling Attack, Wall Spring, Yoga Teleport

Renome: Glória 4, Honra 7

Chi 7, Força de Vontade 7, Saúde 14

Daemon

CON 18, FR 20, DEX 18, AGI 36, INT 10, WILL 10, CAR 6, PER 36

Guerreiro 12º nível, #ataques [2], IP 2 (pele), PVs 28+36

Ataques: Briga (x2) 60/60, dano 1d6 +3 (pode usar a cauda – dano 1d6 +2)

Poderes: Cauda Preênsil (DEX 18), Teleporte 24 (distância máxima de 100m, carregando até 100kg), Visão Noturna 24 (até 100m), Invisibilidade nas Sombras 90%, Escalar Paredes FR 20

GURPS

ST 14, DX 20, IQ 14, HT 14

Vantagens: Reflexos em Combate, Ambidestria, Força de Vontade +2, Senso de Direção, Visão Noturna, Pulo do Gato, Camaleão ×3 (Apenas nas sombras –20%), Aderência, Super-salto ×2, Membro Extra (cauda)

Desvantagens: Aparência (Hediondo), Pacifismo (incapaz de matar), Senso do Dever (amigos), Estigma Social (mutante)

Peculiaridades: religioso; forte sotaque alemão; possui tatuados símbolos angelicais; se apresenta com o título que tinha no circo

Perícias: Acrobacia 21, Saltos 22, Briga 19, Atuação 15, Percepção do Corpo 21, Escalada 20, Disfarce 12, Corrida 14

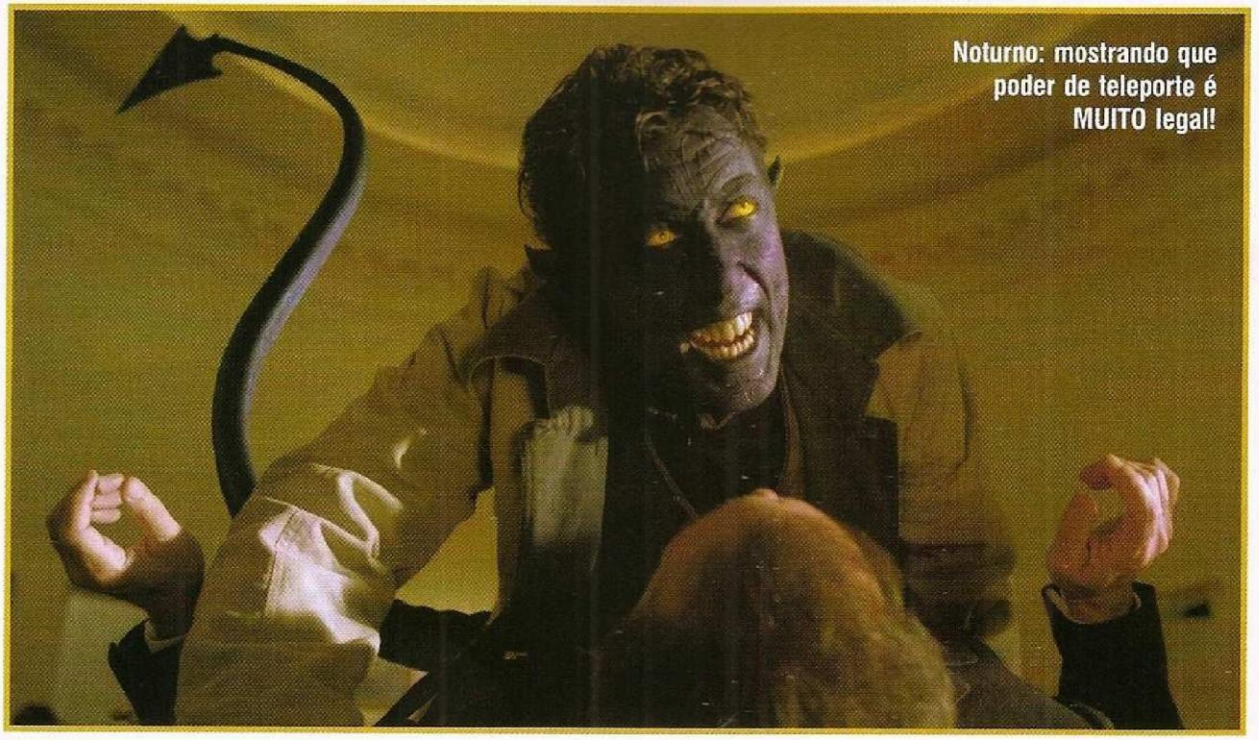
Teleporte: Auto-teleporte 21 (Instantâneo), Exo-teleporte 21, Potência 10 para auto-teleporte (mantém direção, sentido e intensidade da velocidade, metade do custo) e 20 para exo-teleporte (só pode ser utilizado com auto-teleporte; não afeta distância, apenas o peso; metade do custo), Efeito Especial: Causa uma pequena nuvem de fumaça que deixa um cheiro de enxofre no ar (mas precisa de muitas para obstruir a visão, como aconteceu no filme)

Tempestade

A "deusa dos ventos" não só conseguiu mais destaque como um penteado novo e melhorado: abandonando as frases quase sem sentido ("sabe o que acontece com um sapo que é atingido por um raio?"), ela é responsável por boa parte dos efeitos especiais de X-Men 2 graças à sua habilidade mutante de controlar o clima.

Entretanto, nada mais é revelado sobre seu passado. Não sabemos sobre sua infância no Cairo ou se ela cresceu como uma ladra. Também não é dito nada a respeito de sua chegada aos X-Men, então o período dela como deusa na África permanece um incógnita.

No quesito modificações, aparentemente foi decidido que Tempestade faria um bom par romântico com Noturno.



Noturno: mostrando que poder de teleporte é MUITO legal!

3D&T

F1, H3, R2, A2, PdF3 (elétrico), 10 PVs, 50 PMs

Vantagens: Levitação, Mestre (Professor X), Pontos de Magia Extras ×3

Desvantagens: Insana (Claustrofobia), Fetiche (clima), Restrição de Magia (só pode usar seus Focus para manipular o clima)

Focus: Ar 4, Água 3, Luz 3 (para "magia" elétricas). O poder mutante de Tempestade é o que mais se assemelha a magia verdadeira, devido à sua abrangência e versatilidade, fazendo dela — em termos de regras apenas — um tipo diferente de maga. Entretanto, ela NÃO pode aprender ou ensinar mágicas como um personagem mago "normal".

Homem de Gelo e Tempestade: apesar da diferença de idade, até que ELES fariam um bom par romântico!

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 2, Liderança 3, Segurança 2, Furtividade 3, Mistérios 3

Antecedentes: Sensei (Professor X) 4

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 2, Esportes 4, Foco 4

Manobras Especiais: Jump, Throw, Air Throw, Diving Hawk, Wind Blast (Sonic Boom), Thunder Bolt (igual a Shock Treatment, mas com alcance igual a Raciocínio +Foco), Levitation (DB 87)

Renome: Glória 4, Honra 6

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 15

Homem de Gelo

Ele ainda não deixou de ser um personagem secundário, mas o Homem de Gelo provou ser uma das revelações em X-Men 2. Investindo em seu relacionamento com Vampira, ele consegue até dar um beijo!!!

Basicamente seu poder ainda é apenas a capacidade de projetar frio pelas mãos e formar barreiras de gelo, mas dependendo do sucesso entre os fãs e a crítica, quem sabe se não teremos uma nova era glacial?

3D&T

F0, H2, R1, A1, PdF2 (frio/gelo), 5 PVs, 25 PMs

Vantagens: Paralisia, Pontos de Magia Extras ×2, Aliada (Vampira), Mestre (Professor X)

Desvantagens: Código de Honra dos Hérois

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Segurança 1, Computador 2, Mistérios 1

Antecedentes: Sensei (Professor X) 4, Aliada (Vampira)

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 3, Apresamento 1, Esportes 2, Foco 4

Manobras Especiais: Ice Blast

Renome: Glória 2, Honra 6

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 12

GURPS

ST 13, DX 15, IQ 15, HT 15

Vantagens: Aparência (Bonita), Força de Vontade +6, Reflexos em Combate, Vôo (Afeta Outros, Afeta Área), Supervôo ×2, Tolerância à Temperatura

Desvantagens: Claustrofobia Suave, Estigma Social (mutante), Senso de Dever (grupo)

Perícias: Arrombamento 17, Briga 16, Capa 15, Escalada 16, Furtividade 18, Liderança 15, Metereologia 18, Natação 16, Pilotagem (Pássaro Negro) 16, Tática 15, Vôo 16

Poderes: Controle do Clima (Área Expandida ×4) 21 (20), Controle de Temperatura (Área Expandida ×5) 18 (25), Relâmpagos 20 (8), Controle dos Ventos (Área Expandida ×4) 18 (20), Granizo (Área Expandida ×6) 16 (21)

Daemon

CON 16, FR 12, DEX 14, AGI 14, INT 12, WILL 16, CAR 14, PER 16

Guerreira 12º nível, #ataques [1], IP 1, PVs 26 +36

Ataques: Artes Marciais 75/70, dano 1d6

Poderes: Controle do Clima 60 (pode manipular o clima dentro de um raio de 128m, conjurar Ventos ou furacões com até FR 60 ou voar com velocidade de 50m/s, invocar relâmpagos que causam dano de até 10d6 por rodada, conjurar névoas, esfriar a temperatura e outros efeitos climáticos).

Daemon

CON 10, FR 10, DEX 10, AGI 12, INT 10, WILL 9, CAR 12, PER 13

Guerreiro 5º nível, #ataques [1], IP 0 (5), PVs 15 +15

Ataques: Artes marciais 45/40, dano 1d6 ou Ataque cinético (frio) 75%

Poderes: Controle de Gelo 42 (pode criar barreiras com proteção de 7d6 ou FR 42), Ataques de frio causam até 7d6 pontos de dano em um oponente ou 1d6 pontos de dano em 16m de raio por rodada, Congela e imobiliza uma pessoa com FR 16.

GURPS

ST 10, DX 13, IQ 13, HT 12

Vantagens: Aparência (Atraente), Carisma +2, Tolerância a Temperatura (Frio apenas –10%), Força de Vontade +2

Desvantagens: Juventude, Estigma Social (mutante), Honestidade, Pacifismo (Incapaz de Matar)

Peculiaridades: gosta de sorvete e outras comidas geladas; apaixonado pela Vampira.

Perícias: Briga 13, Escultura (gelo) 15, Operação de Computadores 13

Poderes: Jato de Gelo (Istantâneo +20%) 18 (3), Barreira de Gelo 16 (20)

Vampira

Passado o impacto inicial que causou em X-Men, Vampira acaba tendo um papel secundário neste segundo filme. Seu poder de roubar outros poderes e a energia vital de quem toca ainda é incontrolável, e continua sendo sua única habilidade.

Ela também faz um par romântico improvável com o Homem de Gelo, o que com certeza vai causar insatisfação entre alguns fãs dos quadrinhos (principalmente porque a cena onde Gambit deveria aparecer foi cortada).

3D&T

F0, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Aliado (Homem de Gelo), Mestre (Professor X), Pontos de Magia Extras ×1

Desvantagens: Maldição (nunca pode tocar ninguém)

Poder Único: copia temporariamente (2D6 horas) as Características, Vantagens e Perícias de um adversário ao tocar nele e gastar 3 PMs

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 5, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Lábia 2, Segurança 1, Computador 2

Antecedentes: Sensei (Professor X) 4, Aliado (Homem de Gelo) 1

Técnicas: Soco 1, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 1, Foco 3

Manobras Especiais: Copy Power (Pode copiar por 1D horas os Atributos, Habilidades, Técnicas e Manobras Especiais de um alvo ao tocá-lo e gastar 3 pontos de Chi)

Renome: Glória 3, Honra 5

Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 13

Magneto tem razão: também gostamos do que Vampira fez com seu cabelo

Daemon

CON 10, FR 7, DEX 12, AGI 11, INT 11, WILL 9, CAR 13, PER 12

Guerreira 5º nível, #ataques [1], IP 0, PVs 14 +15

Ataques: Artes marciais 45/40, dano 1d6

Poderes: Absorção de outros Poderes 30 (ela pode "roubar" qualquer poder de outro mutante, até um máximo de Poder Equivalente 30). Se ela tocar em um humano, causa 1d6 +2 pontos de dano por rodada.

GURPS

ST 10, DX 13, IQ 12, HT 13

Vantagens: Aparência (Muito Bonita), Força de Vontade +1, Intuição

Desvantagens: Estigma Social (mutante), Timidez Suave, Paralisia Frente ao Combate, Senso do Dever (amigos), Juventude

Peculiaridades: apaixonada pelo Homem de Gelo.

Perícias: Briga 12, Primeiros Socorros 11, Pilotagem (Pássaro Negro) 11

Poderes: Absorção de ST (Ligação, Sem Efeito Visível, Somente em Contato, Incontrolável) 20 (20), Absorção de HT (Mesmas Ampliações e Limitações) 20 (20), Imitar Super-Habilidade (Mesmas Ampliações e Limitações) 20 (20), Imitar Perícia (Mesmas Ampliações e Limitações) 20 (20), Escoar Super-Habilidade (Mesmas Ampliações e Limitações) 20 (20), Escoar Perícia (Mesmas Ampliações e Limitações) 20 (20)

Pyro

Lembra aquele garoto que teve um bola de fogo transformada em gelo pelo Homem de Gelo no primeiro filme? Ele voltou, mais esquentado que nunca! Pyro protagoniza uma das seqüências mais chocantes e radicais do filme, quase dizimando uma dúzia de policiais até ser detido por Vampira.

Como só pode controlar o fogo (inclusive aumentar sua intensidade) e não criá-lo, Pyro sempre carrega um isqueiro para ter uma fonte de combustível à mão. (Por falar em combustível, não é estranho que ele possa manipular uma chama, aumentá-la ou diminuí-la, sem precisar ter o que queimar para manter o fogo?)

Infelizmente coube a ele o papel de Judas, renegando Xavier e seus preceitos e abraçando a causa deturpada de Magneto. Sem dúvida, ele é um dos motivos pelos quais os humanos devem se preocupar com os mutantes!

3D&T

F0, H2, R1, A1, PdF2 (calor/fogo), 5 PVs, 25 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Área, Preciso), Pontos de Magia Extras ×2, Mestre (Professor X, futuramente Magneto)

Desvantagens: Fetiche (uma fonte externa de fogo)

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Segurança 1, Computador 2, Mistérios 1

Antecedentes: Sensei (Professor X, futuramente Magneto) 4

X-Men: até que eles fizeram bem em sumir com os colantes coloridos

Técnicas: Soco 2, Chute 1, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 1, Foco 5

Manobras Especiais: Fireball, Improved Fireball, Repeating Fireball, Inferno Strike

Renome: Glória 2, Honra 2

Chi 8, Força de Vontade 5, Saúde 14

Daemon

CON 10, FR 9, DEX 11, AGI 12, INT 11, WILL 9, CAR 10, PER 13

Guerreiro 5º nível, #ataques [1], IP 0, PVs 15+15

Ataques: Artes marciais 45/40, dano 1d6 ou Ataque com Fogo 75%

Poderes: Controle de Fogo 42 (dano máximo de 7d6 em um ataque direto ou barreiras flamejantes que causam 3d6 pontos de dano por rodada).

GURPS

ST 11, DX 13, IQ 12, HT 14

Vantagens: Aparência (Atraente), Força de Vontade +2

Desvantagens: Juventude, Estigma Social (mutante), Mau Humor, Piromania

Peculiaridades: sempre carrega um isqueiro com o qual fica brincando; não tem tato quando lida com as pessoas.

Perícias: Briga 14, Sacar Rápido (isqueiro) 14

Poderes: Bola de Fogo (Istantânea +20%, Precisa de uma fonte de fogo para alimentar seu poder –20%) 19 (3), Neutralizar Fogo 16 (25)

Colossus

Sim, o homem de aço da Marvel está aqui! Embora sua participação seja curta e a mostra de seu poder menor ainda, Colossus definitivamente marcou X-Men 2. Estatisticamente, 8 em cada 10 fãs esperam que o mutante blindado apareça novamente "caso" seja feito um terceiro filme.

3D&T

F3 (contusão), H2, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Superpoder de Corpo Elemental (uma variação de Terra, Focus 7), Especializações: Desenho e Pintura, Boxe, Primeiros Socorros

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Street Fighter

Atributos: Força 5/35, Destreza 3/1, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 1, Persprcácia 1, Segurança 1, Medicina 1, Mistérios 2

Antecedentes: Sensei (Professor X) 4

Técnicas: Soco 4, Chute 1, Bloqueio 5, Apresamento 2, Esportes 3 (1 na forma metálica), Foco 2

Manobras Especiais: Buffalo Punch, Power Uppercut, Shockwave, Maka Wara, San He, Throw, Thoughskin

Renome: Glória 3, Honra 6

Chi 7, Força de Vontade 6, Saúde 16

Forma Metálica: Gastando 1 ponto de Chi por turno, Colossus aumenta sua Força para 35, mas sua Destreza e Esportes caem para 1. Durante esse período suas manobras San He e Thoughskin estarão ativas sem custo extra em Chi. Considere como uma Manobra Especial com Velocidade +2, Dano 0 e Movimento –1.

Daemon

CON 16 (70), FR 16 (70), DEX 12 (10), AGI 12 (10), INT 12, WILL 12, CAR 12, PER 10

Guerreiro 12º nível, #ataques [1], IP 1 (20/48), PVs 24 +48

Ataques: Artes Marciais 60/60, dano 1d6 +2 (dano máximo de 3d6 +30 na forma blindada)

Poderes: Forma Blindada 70 (FR 70, levanta 80ton, CON 70), IP 20 para todos os ataques, IP 48 balístico, não precisa respirar na forma blindada.

GURPS

ST 18/250, DX 14, IQ 14, HT 16

Vantagens: Aparência (Bonito), Força de Vontade +2, Reflexos em Combate, Corpo Metálico ×15 (RD 15, DP 5, Amorfo +30%), RD +15 (total 30, Apenas em Corpo Metálico –10%), ST Ampliada +232 (Apenas em Corpo Metálico –10%), Respiração Desnecessária (Apenas em Corpo Metálico –10%), Densidade Ampliada ×5 (Apenas em Corpo Metálico –10%)

Desvantagens: Estigma Social (mutante), Pacifismo (incapaz de matar), Senso do

Dever (amigos)

Perícias: Briga 16, Artista 16, Primeiros Socorros 14

Kitty Pride

Aparecendo em apenas uma cena no primeiro filme, Kitty agora retorna com um pouco mais de importância, pelo menos de forma insinuada. Seu poder mutante a torna praticamente impossível de ser capturada, desde que ela se concentre. Embora esse detalhe não tenha sido explorado no segundo filme, sua habilidade de curto-circuitar aparelhos eletro-eletrônicos permite a ela desativar qualquer sistema de segurança quando avança para investigar na frente dos outros!

3D&T

F0, H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 30 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Pontos de Magia Extras ×1, Perícias Máquinas

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Poder Único: Corpo Fantasma (pode atravessar objetos sólidos e nesse estado fica invulnerável a qualquer ataque, exceto magia, custa 1 PM por turno)

Street Fighter

Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 2, Segurança 3, Furtividade 3, Computador 4, Investigação 1

Antecedentes: Sensei (Professor X) 4

Técnicas: Soco 1, Chute 2, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 2, Foco 5

Manobras Especiais: Punch Defense, Kick Defense, Throw, Back Roll Throw, Jump, Ghost Form

Renome: Glória 3, Honra 6

Chi 8, Força de Vontade 8, Saúde 12

Daemon

CON 10, FR 10, DEX 14, AGI 14, INT 10, WILL 12, CAR 13, PER 10

Guerreira 5º nível, #ataques [1], IP 0, PVs 15 +10

Ataques: Artes Marciais 40/40, dano 1d6.

Poderes: Intangibilidade 36 (pode atravessar paredes e outros objetos sólidos, quando passa através de computadores ou objetos eletrônicos, causa curtos-circuitos)

GURPS

ST 10, DX 14, IQ 14, HT 12

Vantagens: Aparência (Atraente), Força de Vontade +1, Prontidão +2, Talento para Matemática, Insubstancialidade (Instantânea +20%, Carrega até Carga Média + 50%, Pode tornar parte do corpo substancial +20%)

Desvantagens: Estigma Social (mutante), Juventude

Perícias: Caratê 13, Judô 15, Matemática 16, Física 16, Eletrônica 15, Furtividade 14, Operação de Computadores 17, Programação de Computadores 15

Poderes: Sobre-tensão (Apenas quando atravessa o aparelho –20%) 16 (6)

Magneto

Seria de se supor que, como sobrevivente da segregação racial na polônia promovida pelos nazistas em 1944, Magneto seria contra qualquer tipo de preconceito. Infelizmente esse trauma teve justamente o efeito inverso, tornando-o um homem amargurado cujo único objetivo é se livrar dessas criaturas preconceituosas que são os humanos, incapazes de dividir seu espaço com aqueles que são diferentes.

Magneto até que tentou ser compreensivo... a seu modo. Inicialmente pretendia transformar humanos em mutantes. Mas essa evolução forçada acabaria por matar qualquer um que fosse submetido ao processo, como aconteceu com o Senador Robert Kelly.

Derrotado pelos X-Men de Xavier, seu outrora amigo, Magneto foi confinado em uma prisão plástica especialmente desenhada para conter seu poder magnético e mantê-lo longe de qualquer metal ferroso que pudesse usar como arma. Assim ele acabou indefeso diante da investida de Willian Stryker, que usou o extrato de fluido cerebral do próprio filho (um mutante) para arrancar de Magneto todos os detalhes de Cérebro, o detector de mutantes criado por ele e Xavier. Libertado por Mística, Magneto se aliou aos X-Men para deter os planos de Stryker e dar a ele um bela surpresa...

Magneto e a Primeira Lei dos Vilões: quando você passa para o lado do Bem, seu poder fica MENOR!

3D&T

F1, H3, R2, A0, PdF0, 10 PVs, 60 PMs

Vantagens: Genialidade, Levitação, Aliada (Mística), Pontos de Magia Extras ×5, Superpoder de Força Mágica (Focus 6, Restrição: Afeta apenas metais ferrosos), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 6)

Desvantagens: Má Fama. Inimigo (Xavier)

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 2, Interrogatório 5, Intimidação 5, Perspicácia 3, Manha 1, Lábia 1, Liderança 6, Segurança 5, Arena 4, Computador 4, Investigação 3, Mistérios 4, Estilos 2

Antecedentes: Fama 3, Aliada (Mística) 1

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Bloqueio 3, Esportes 2, Foco 7

Manobras Especiais: San He, Levitation (DB 87), Magnetic Throw (lança metais presentes no adversário, use as estatísticas de Sonic Boom)

Renome: Glória 5, Honra 1

Chi 10, Força de Vontade 10, Saúde 13

Daemon

CON 10, FR 8, DEX 10, AGI 9, INT 20, WILL 18, CAR 16, PER 16

Guerreiro 15º nível, #ataques [1], IP 0 (36), PVs 25 +45

Ataques: não entra em confrontos físicos, ataques usando metais realizados como Perícia 95/95

Poderes: Manipulação Magnética 72 (causa até 12d6 pontos de dano por rodada utilizando quaisquer objetos de metal que estejam disponíveis, FR 72, gera campos magnéticos de proteção com defesa 12d6).

GURPS

ST 14, DX 14, IQ 18, HT 13

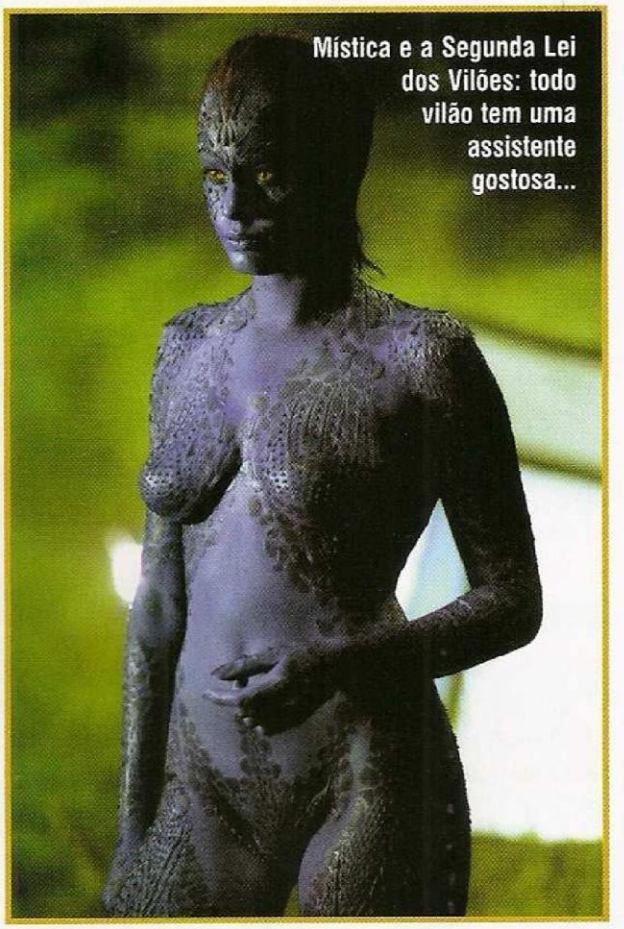
Vantagens: Força de Vontade +7, Reflexos em Combate, Carisma +3, Prontidão +1, Recuperação Alígera, Difícil de Matar ×5, Vôo (Afeta outros, Área, Área Expandida ×11), Supervôo ×3, Campo de Força Magnético (Invulnerabilidade, Afeta Outros, Afeta Área, Área Expandida ×11, Área Móvel, Instantâneo), Senso Magnético ×8

Desvantagens: Estigma Social (mutante), Intolerância (humanos normais), Senso do Dever (raça mutante), Fanatismo (supremacia da raça mutante), Megalomania, Reputação –4

Peculiaridades: dificilmente se altera ou eleva o tom de voz; ainda considera Charles Xavier um amigo, mas seu dever com a raça mutante vem em primeiro lugar.

Perícias: Liderança 21, Interrogatório 18, Tática 19, Matemática 15, Eletrônica 18, Física (eletromagnetismo) 19, Operação de Computadores 18, Programação de Computadores 16, Vôo 16, Intimidação 16, Alemão 16, Russo 16, Francês 16, Inglês 16, Polonês (língua nativa) 18

Poderes: Telecinésia (Instantânea, Afeta apenas metais ferrosos) 21 (30), Magnetizar 21 (20), Rajada Magnética 20 (6), Suprimir 18 (3), Sobretensão 21 (3)



Mística e a Segunda Lei dos Vilões: todo vilão tem uma assistente gostosa...

Mística

Sem dúvida a melhor espiã e infiltradora do mundo, Mística aguardou pacientemente durante os últimos meses sob o disfarce do Senador Robert Kelly, morto pela transformação forçada em mutante à qual foi submetido no primeiro filme. Agora ela se vê forçada a abandonar a política pelo bem da sua raça (e seu próprio, antes de tudo).

Armando um genial plano de fuga ela liberta Magneto, e ambos se aliam a seus antigos inimigos para deter Stryker e evitar a morte de todos os mutantes do planeta! E o que para alguns seria uma corrida contra o tempo, para ela é apenas mais uma oportunidade de se divertir.

3D&T

F0, H4, R2, A0, PdF3, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Adaptador, Perícia Crime, Aliado (Magneto)

Poder Único: Mudança de Forma, que só pode ser detectada por Sentidos Especiais ou Telepatia

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3 (mas pode variar), Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 2, Manha 4, Lábia 2, Condução 2, Segurança 3, Computador 4, Investigação 4, Mistérios 3

Antecedentes: Aliado (Magneto) 2

Técnicas: Soco 5, Chute 6, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 5, Foco 2, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 3

Manobras Especiais: Monkey Grab Punch, Power Uppercut, Backflip Kick, Double-Hit Kick, Flying Thrust Kick, Foot Sweep, Spinning Foot Sweep, Punch Defense, Kick Defense, Throw, Back Roll Throw, Thigh Press, Wall Spring

Renome: Glória 2, Honra 0

Chi 6, Força de Vontade 6, Saúde 14

Especial: Mudança de Forma (pode imitar perfeitamente qualquer pessoa, incluindo vozes e padrões de retina. Pode alterar sua Aparência para qualquer valor entre 1 e 6)

Daemon

CON 24, FR 18, DEX 24, AGI 24, INT 14, WILL 18, CAR 8 (18), PER 18

Guerreira 15ª nível, #ataques [3], IP 2 (pele), PVs 39+60

Ataques: Artes Marciais 90/90, dano 1d6+5

Poderes: Metamorfa 36 (pode imitar perfeitamente qualquer pessoa, incluindo vozes, com 95% de perfeição)

GURPS

ST 13, DX 16, IQ 15, HT 14

Vantagens: Prontidão +3, Reflexos em Combate

Desvantagens: Estigma Social (mutante), Fanfarronice

Peculiaridades: se diverte provocando o outros, o tempo todo

Perícias: Caratê 18, Dissimulação 20, Armas de Fogo 19, Serviço Secreto 15, Acrobacia 16, Saltos 16, Corrida 16, Furtividade 18, Sombra 16, Operação de Computadores 16, Programação de Computadores 16, Hacking de Computadores 17, Escalada 20, Pesquisa 17, Pilotagem (helicópteros) 16, Política 14, Arrombamento 15, Manha 15

Poderes: Morfose (não precisa de Memória Mórfica) 20 (5)

Lady Letal

Para merecer o nome que tem, Lady Letal possui garras e esqueleto de adamantium, um fator de cura que regenera ferimentos num piscar de olhos, muita habilidade e uma frieza indescritível. Ela surge em X-Men 2 como auxiliar de Willian Stryker em sua cruzada contra os mutantes, apesar dela própria ser uma mutante.

A verdade é que Lady Letal não está a serviço de Stryker por vontade própria. Ela também teve administrada uma dose do líquido controlador de mentes destilado a partir do fluido cerebral de Jason Stryker, e recebe uma nova dosagem cada vez que está prestes a fugir do domínio.

Mesmo com a mente controlada, Lady Letal é capaz de ataques de violência de dar inveja ao Wolverine, a quem ela foi justamente criada para substituir! Quem sabe do que ela seria capaz se fosse libertada? Talvez mais adamantium seja a resposta...

3D&T

F2 (corte), H5, R5, A2, PdF0, 45 PVs, 25 PMs

Vantagens: Aceleração, Patrono (Stryker), Regeneração, Armadura Extra (Força e Contusão), Ataque Especial (Força), Pontos de Vida Extras ×2

Street Fighter

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 4, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 1, Segurança 3, Computador 3

Antecedentes: Apoio 5 (Stryker, e por tabela o governo dos EUA)

Técnicas: Soco 6, Chute 4, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 3

Manobras Especiais: Rekka Ken, Spinning Clothesline, Turbo Spinning Clothesline, Double Dread Kick, Maka Wara, Jump, Kippup, Wall Spring, Regeneration, Thougskin

Renome: Glória 2, Honra 0

Chi 5, Força de Vontade 4, Saúde 20

Garras de Adamantium: Velocidade -1, Dano +4, Movimento +0

Lady Letal e a Terceira Lei dos Vilões: mesmo com poderes MELHORES que o herói, você nunca vence!

Daemon

CON 16, FR 16, DEX 24, AGI 18, INT 12, WILL 16, CAR 16, PER 16

Guerreira 15º nível, #ataques [3], IP 3, PVs 31+60

Ataques: Garras 120/95, dano (por garras): 3d6 +5

Poderes: Regeneração (1d3 PVs por rodada), Esqueleto de Adamantium (Resistência FR 250), Garras de Adamantium (dano 3d6 +5), Saltos 25 (2,25m).

GURPS

ST 15, DX 18, IQ 14, HT 18/25

Vantagens: Aparência (Bonita), Reflexos em Combate, Ambidestria, Recuperação Física Instantânea, Pontos de Vida Extras ×7, RD 5, DP 1, Super-salto

Desvantagens: Estigma Social (mutante), Dever (Stryker, Todo o tempo, Involuntário), Sanguinolência

Peculiaridades: Passa todo o tempo calada (devido ao controle mental de Stryker)

Perícias: Caratê 21, Saltos 19, Armas de Fogo 19, Acrobacia 20, Corrida 18, Operação de Computadores 14

Garras de Adamantium: Garra Longas (Perfurante de Armadura ×2), Únicas, Irremovíveis, Dano: 1D +3 (2) perfuração ou 2D +3 (2) corte

Ossos de Adamantium: RD 50 contra contusão, Único, Irremovível

FLÁVIO LÚCIO R. RIBEIRO (tudo o mais) & MARCELO DEL DEBBIO (Daemon)