

**ESPAÇO ABERTO OPERA RPG**  
**[espacoaberto@operarpg.com.br](mailto:espacoaberto@operarpg.com.br)**

**MARVEL COMICS: I-O**

**Autor/Nick: Lancaster**

**Email: [lancaster1984@yahoo.com.br](mailto:lancaster1984@yahoo.com.br)**

**Site: ---**

**Tipo: PERSONAGEM**

**Compatibilidade: OPERA RPG**

Os textos aqui publicados são de responsabilidade de seus subscritores.  
Não manifestam o entendimento dos autores do OPERA RPG, nem de seus editores,  
e são adaptações absolutamente independentes e sem qualquer finalidade comercial.

## Heróis da Marvel: I - O

Jean Gray - Jubilee - Magneto - Mulher Invisível - Namor

<b>Jean Gray</b>				
------------------	--	--	--	--

<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	6	-	6	<b>Dano: +0</b>
Destreza	7	-	7	<b>Ações: 2</b>
Inteligência	7	-	7	<b>Ações: 2</b>
<i>Vontade</i>	15	-	15	-
<i>Mente</i>	16	-	16	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)	
<b>Ataque</b>	+3
<b>Aparo</b>	+3
<b>Esquiva</b>	+2

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Prontidão (1)	Ampliação Mental (8)
Simpatia (2)	Devoção: família
	Honestidade
	Vontade Forte (7)
	PES
	PK
	Pacifismo
	Voto: não alterar mentes

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Técnicas de Combate (3)	Clarividência (4)
Acrobacia (2)	Escudo Mental (4)
Correr (2)	Fortitude Mental (6)
Pedagogia (2)	Telecinésia (15)
Psicologia (2)	Rajada Mental (8)
Furtividade (1)	Telepatia (15)

Medicina (1)	
Natação (1)	
Paraquedismo (1)	

<b>Jubilee</b> <i>Jubilation Lee</i>
---

<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	5	-	5	<b>Dano: +0</b>
Destreza	10	-	10	<b>Ações: 2</b>
Inteligência	5	-	5	<b>Ações: 2</b>
<i>Vontade</i>				
<i>Mente</i>	5	-	5	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)	
<b>Ataque</b>	+1
<b>Aparo</b>	+1
<b>Esquiva</b>	+1

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Prontidão (1)	Covardia (leve)
Simpatia (1)	Curiosidade (leve)
	Estigma Social
	Idade (jovem)
	Pacifismo (leve)
	Preguiça (leve)

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Patins (3)	Lampejo
Video Game (3)	Plasma (4) (funciona como Raio)

Acrobacia (2)	Carga de Poder* (10)
Basquete (2)	
Correr (2)	
Escalar (2)	
Furtividade (2)	
Dança (1)	
Disfarce (1)	
Técnicas de Combate (1)	

\*só pode ser utilizada para Plasma e é recuperada a razão de 1 ponto por hora de descanso.

<b>Magneto</b> (Eric Lansherr)				
<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	8	-	8	<b>Dano: +0</b>
Destreza	7	-	7	<b>Ações: 2</b>
Inteligência	8	-	8	<b>Ações: 2</b>
<i>Vontade</i>	12	-	12	-
<i>Mente</i>	12	-	12	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)	
<b>Ataque</b>	+4
<b>Aparo</b>	+4
<b>Esquiva</b>	+3

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Prontidão (2)	Ampliação Mental (4)
Simpatia (1)	PES
	PK

<i>Habilidades</i>	
Técnicas de Combate (4)	Escudo Mental (4)
Liderança (3)	Fortitude Mental (8)
Diplomacia (3)	Movimentação (15)
Estratégia Militar (3)	Rajada Mental (8)
Acrobacia (2)	Telepatia (15)
Correr (2)	Campo de Força (12)
Computação (1)	Vôo (6)
Medicina (1)	Controle Magnético (16) (ampliação: atua também sobre materiais não metálicos, com restrição)
	<i>Equipamento</i>
	Armadura de ferro e cerâmicas – 5/4

<b>Mulher Invisível</b> <i>Susan "Sue" Richards</i>
--

<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	6	-	6	<b>Dano: +0</b>
Destreza	7	-	7	<b>Ações: 2</b>
Inteligência	7	-	7	<b>Ações: 2</b>
<i>Vontade</i>	6	-	6	-
<i>Mente</i>	8	-	8	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)	
<b>Ataque</b>	+4
<b>Aparo</b>	+4
<b>Esquiva</b>	+3

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Prontidão (1)	
Simpatia (1)	

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Técnicas de Combate (4)	
Investigação (3)	Campo de Força (16)
Profissão: Administradora (2)	Invisibilidade
Liderança (2)	
Computação (2)	
Condução de Veículos Terrestres (2)	
Condução de Veículos Aéreos (2)	
Medicina (1)	

### Namor

<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	10	x11	110	<b>Dano: +11</b>
Destreza	10	-	10	<b>Ações: 2</b>
Inteligência	6	-	6	<b>Ações: 2</b>
<i>Vontade</i>	10	-	10	-
<i>Mente</i>	10	-	10	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)	
<b>Ataque</b>	+4
<b>Aparo</b>	+4
<b>Esquiva</b>	+3

### Características

<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Prontidão (3)	Ampliação Mental (2)
Simpatia (4)	Excesso de Confiança (grave)
	Impulsividade (grave)
	Vontade Forte (4)

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
	Físico Ampliado (x11)
Técnicas de Combate (4)	Resistência ao Frio
Conhecimento: Oceanos (4)	Liberdade Aquática
Natação (4)	Reserva de Poder (11) (limitação: vide abaixo*)
Profissão: Monarca (4)	Visão Completa
Vôo (4)	Vôo (6)
Condução de Veículos (3)	
Diplomacia (3)	
Estratégia Militar (3)	
Etiqueta (3)	
Intimidação (3)	
Liderança (3)	
Treinar Animais (3)	
Armas Brancas (2)	

\*a Reserva de Poder de Namor, só pode ser utilizada para aumentar Físico e Destreza sob águas oceânicas; sob água doce, a reserva cai para 7; cada 15 minutos fora da água do oceano, a Reserva de Poder perde 1 ponto