

ESPAÇO ABERTO OPERA RPG
espacoaberto@operarpg.com.br

MARVEL COMICS: P-Z

Autor/Nick: Lancaster

Email: 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: P - Z

[Psylocke](#) - [Sr. Fantástico](#) - [Surfista Prateado](#) - [Tempestade](#) - [Thor](#) - [Tocha Humana](#) - [Visão](#) - [Wolverine](#)

Psylocke <i>(Elisabeth "Betts" Braddock)</i>				
<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	8	-	8	Dano: 0
Destreza	8	-	8	Ações: 2
Inteligência	6	-	6	Ações: 2
<i>Vontade</i>	10	-	10	-
<i>Mente</i>	10	-	10	-

Combate Desarmado (com Ninjitsu)	
Ataque	+4
Aparo	+4
Esquiva	+5

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Sensualidade (2)	Ampliação Mental (2)
Prontidão (2)	PES
	Vontade Forte (4)
	Estigma Social
	Impulsividade (leve)
	Sadismo (leve)

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Acrobacia (4)	Escudo Mental (3)
Ninjitsu (4)	Controle Mental* (4)
Escalar (3)	Rajada Mental (4)
Furtividade (3)	Rajada Mental** (8)
Correr (3)	Telepatia (10)
Profissão: Modelo (3)	

Armas Brancas (2)	
Camuflagem (2)	
Condução de Veículos (2)	
Computação (1)	
Furtar (2)	
Natação (2)	
Manha (1)	
Medicina (1)	
Sobrevivência (1)	
Paraquedismo (1)	
Venefício (1)	
Armas de Fogo (0)	

*utilizado apenas para que o alvo veja uma ilusão projetada mentalmente por Psylocke como real

**o poder manifesta-se como uma adaga de energia que causa 4D2 danos (nível 8). Se atingir a cabeça da vítima, causa nocaute (se os pontos de dano passarem os pontos de Físico da vítima - em outras partes do corpo, causa perda do controle do membro).

Sr. Fantástico <i>(Reed Richards)</i>

<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	6	-	6	Dano: +0
Destreza	8	-	8	Ações: 2
Inteligência	10	x3	30	Ações: 4
<i>Vontade</i>	6	-	6	-
<i>Mente</i>	8	-	8	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)	
Ataque	+4
Aparo	+4
Esquiva	+3

Características	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>

Prontidão

Memória Eidética

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Computação (4)	Inteligência Ampliada (3)
Física (4)	Absorção de Dano (5)
Eletrônica (4)	Corpo Elástico
Matemática (4)	Transformar Corpo (4)
Mecânica (4)	
Química (4)	
Técnicas de Combate (4)	

Surfista Prateado

(Norrin Radd)

<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	10	x12	12	Dano: +12
Destreza	10	x4	40	Ações: 5
Inteligência	9	-	9	Ações: 2
<i>Vontade</i>	8	-	8	-
<i>Mente</i>	10	-	10	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)		Raio	
Ataque	+4	Sem Mira	+7
Aparo	+3	Com Mira	+8
Esquiva	+3	Dano	20

Características

<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Simpatia (1)	Ampliação Mental (2)
	PES
	Vontade Forte (2)

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Técnicas de Combate	Absorção de Dano (20)
Condução de Veículos Aéreos (3)	Despertar
Filosofia (3)	Imunidade ao Frio
Raio (2)	Imunidade ao Calor
	Imunidade a Venenos
	Detectar (Energia) (22)
	Manipulação de Matéria (12)
	Regeneração (6) (20 min)
	Reserva de Poder (9)
	Sistemas Selados
	Telepatia (4) (limitação: só é utilizada para manter contato com a Prancha)
	Vôo (30) (limitação: só pode ser utilizado até 12 sem a Prancha)
	Equipamento
	Prancha
	Absorção de Dano (4)

Tempestade (Ororo Monroe)				
<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	6	-	6	Dano: +0
Destreza	8	-	8	Ações: 2
Inteligência	6	-	6	Ações: 2
<i>Vontade</i>	9	-	9	-
<i>Mente</i>	8	-	8	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)		Raio	
Ataque	+4	Sem Mira	+6

Aparo	+4	Com Mira	+8
Esquiva	+3	Dano	9

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Simpatia (1)	Estigma Social
Sensualidade (1)	Fobia: lugares fechados (grave)
Prontidão (2)	Honra (grave)
Visão Noturna	Vontade Forte (4)

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Técnicas de Combate (4)	Controle da Temperatura (6)
Faca (4)	Controle do Ar (8)
Bastão (4)	Controle do Clima (22)
Furtar (3)	Imunidade ao Calor
Furtividade (3)	Imunidade ao Frio
Liderança (3)	Raio (9)
Natação (3)	Vôo (10)
Condução de Veículos(2)	
Correr (2)	
Diplomacia (2)	
Escalar (2)	
Língua: árabe (2)	
Língua: russo (2)	
Língua: shali (2)	
Medicina (2)	
Estratégia Militar (2)	
Lâminas (0)	
Varas (0)	

Thor				
<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-

Físico	10	x18	180	Dano: +18
Destreza	10	-	10	Ações: 2
Inteligência	7	-	7	Ações: 2
<i>Vontade</i>	11	-	11	-
<i>Mente</i>	10	-	10	-

Combate Desarmado (com Téc. de Combate)		Mjolnir* (para Ataque e Defesa)		Mjolnir* (para Arremesso)	
Ataque	+4	Ataque	+8	Sem Mira	+7
Aparo	+4	Aparo	+8	Com Mira	+8
Esquiva	+3	Dano	24	Dano	23

*Mjolnir (inicial): +4/+4,6 danos – arremesso (inicial): +3/+4,6 danos

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Prontidão (2)	Ampliação Mental (2)
Recuperação Rápida	Vontade Forte (5)
Resistência	

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Técnicas de Combate (4)	Físico Ampliado (18)
História (<i>de Asgard</i>) (4)	Absorção de Dano (12)
Martelo Grande (4)	Imunidade a Venenos
Cavalgar (3)	Super Velocidade (4) (limitação: utilizada para correr)
Caça (3)	
Estratégia Militar (3)	
Levantamento de Peso (3)	<i>Equipamento</i>
Natação (3)	Mjolnir
Rastreamento (3)	· Físico 10 x6
Sobrevivência (3)	· <i>efeito bumerangue</i>
Armas Brancas (2)	· Controle do Clima (20)
Heráldica (2)	· Campo de Força (8)
Misticismo (2)	· Portal Interdimensional (10) (limitação: só para reinos místicos)
	· <i>Aquele que for digno e erguer Mjolnir terá o</i>

	<i>poder de Thor</i>
	Cinto da Força
	Reserva de Poder (4) (limitação: só pode ampliar Físico ou Destreza)

Tocha Humana (Jonhy Storm)				
<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	7	-	7	Dano: +0
Destreza	6	-	6	Ações: 2
Inteligência	6	-	6	Ações: 2
<i>Vontade</i>	6	-	6	-
<i>Mente</i>	8	-	8	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)		Raio (jato de chamas)	
Ataque	+4	Sem Mira	+9
Aparo	+4	Com Mira	+10
Esquiva	+3	Dano	18

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Simpatia (1)	Excesso de Confiança (leve)

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
Técnicas de Combate (4)	Corpo em Chamas
Raio (jato de chamas) (4)	Imunidade ao Calor
Condução (3)	Controle do Fogo (18)
Raios (0)	Raio (jato de chamas) (18) (ampliação: precisão 1)
	Vôo (8)

--	--

Visão				
--------------	--	--	--	--

<i>Atributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	10	x9	90	Dano: +9
Destreza	7	-	7	Ações: 2
Inteligência	10	-	10	Ações: 2
<i>Vontade</i>	8	-	8	-
<i>Mente</i>	8	-	8	-

Combate Desarmado (com Técnicas de Combate)		Raio (Visão de Calor)	
Ataque	+4	Sem Mira	+9
Aparo	+4	Com Mira	+10
Esquiva	+3	Dano	6

Características	
------------------------	--

<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Facilidade para Cálculos	
Memória Eidética	

<i>Habilidades</i>	<i>Poderes</i>
--------------------	----------------

Computação (4)	Aumentar Densidade (8)
Eletrônica (4)	Raio (Visão de Calor) (6) (precisão 1)
Mecânica (4)	Sistemas Selados
Técnicas de Combate (2)	Regeneração (6) (20 min)
Visão de Calor (4)	Super Velocidade (4) (limitação: utilizada para correr)
Improvisar objetos (3)	
Raios (0)	Vôo (6)

Wolverine
(Logan)

<i>tributo</i>	<i>Atributo Relativo</i>	<i>Ampliação</i>	<i>Valor Atual</i>	-
Físico	10	-	10	Dano: 0
Destreza	9	-	9	Ações: 2
Inteligência	6	-	6	Ações: 2
<i>Vontade</i>	12	-	12	-
<i>Mente</i>	8	-	8	-

Combate Desarmado (com Artes Marciais)		Garras*	
Ataque	+5	Ataque	+6
Aparo	+5	Aparo	+6
Esquiva	+5	Dano	D3+6

*inicial: +2G, +2A, D3+6

<i>Características</i>	
<i>Físicas</i>	<i>Psíquicas</i>
Ambidestria	Estigma Social
Empatia com Animais	Fúria (grave)
Prontidão (3)	Impulsividade (leve)
Audição Aguçada (3)	Teimosia (leve)
Visão Aguçada (2)	Vícios: charutos e bebidas (leve)
Visão Noturna	Vontade Forte (6)
Olfato Aguçado (4)	

<i>Poderes</i>	
Absorção de Dano (3)	Mente Sobre o Corpo
Imunidade à Venenos	Regeneração (11) (30 s)
Imunidade ao Frio	Senso de Perigo (3)

<i>Habilidades</i>	

Detectar Objetivos Escondidos (4)	Camuflagem (2)
Furtividade (4)	Cavalgar (2)
Mestre das Artes Marciais (4)	Condução de Veículos (2)
Rastreamento (4)	Demolição (2)
Acrobacia (3)	Espionagem (2)
Armas Brancas (3)	Explosivos (2)
Caçar (3)	Furtar (2)
Conhecimento: História –séc. XIX e XX (3)	Jogo (2)
Correr (3)	Laço (2)
Escalar (3)	Língua: Chinês (2)
Intimidação (3)	Língua: Alemão (2)
Estratégia Militar (3)	Conhecimento: Mergulho (2)
Liderança (3)	Manipulação de Equipamento: Mergulho (2)
Língua: Francês (3)	Medicina (2)
Língua: Inglês (3)	Navegação (2)
Língua: Japonês (3)	Levantar Peso (2)
Manha (3)	Paraquedismo (2)
Natação (3)	Eletrônica (1)
Sacar Rápido (3)	Computação (1)
Sobrevivência (3)	Mecânica (1)
Armadilhas (2)	Misticismo (1)
Armas de Fogo (2)	Interrogatório (1)
Arrombamento (2)	