BRASIL
DRAGÃO
Web-enhancement
Regras para OPERA RPG
GAIA
400X
MÁRCIO FIORITO

GAIA 400X
Adaptando regras ao mundo

O que é Gaia 400X?

Gaia 400X é um cenário para RPGs, baseado em videogames de computador como Final Fantasy, Phantasy Star e outros do gênero. Originalmente publicado na edição 114 da revista Dragão Brasil, o mundo de Gaia mistura fantasia e tecnologia em um conceito conhecido como *technofantasy*, cuidadosamente amarrado a uma estética anime, própria dos videogames orientais.

Em resumo, Gaia é um mundo que foi construído após a destruição de outro. Sobre as ruínas do chamado *Mundo Anterior*, os sobreviventes de um evento misterioso que destruiu a lua e gerou um maremoto de proporções épicas foram obrigados a construir uma nova civilização. Com a ajuda de cristais energéticos (chamados de *Cristais de Poder*) e de uma poderosa força mística conhecida como *mana*, esses humanos criaram cidades maravilhosas, dotadas de tecnologia avançada e interligadas por veículos de monotrilho.

Como se todos os perigos de Gaia não fossem suficientes, uma nova e misteriosa raça de criaturas vem se espalhando pelo planeta. Capazes de absorver todo tipo de energia (inclusive a força vital dos humanos), os *Xenormorfos* (ou Sombras, como são conhecidos) estão se tornando rapidamente uma das maiores ameaças à segurança dos *metrocentros* e do resto do planeta.

Adaptando Gaia 400X

Devido aos limites de espaço de um publicação como a Dragão Brasil, decidimos publicar na revista apenas a parte descritiva do cenário, deixando a parte de regras a cargo dos próprios mestres. Caso contrário, não seria possível descrever o mundo de Gaia como um todo, especialmente no formato de um mini-cenário.

Outro motivo pelo qual escolhemos suprimir as regras foi a escolha de um sistema específico. Apesar da tentação de montar um cenário exclusivo para o sistema d20, achamos que Gaia tem potencial para funcionar bem em qualquer jogo, independente do seu sistema. Com a infinidade de regras disponíveis atualmente no mercado, não é nada difícil misturar os dois elementos.

Entretanto, o objetivo deste web-enhancement é ajudar aqueles que curtiram Gaia a utilizar seu sistema de regras favorito juntamente com este novo cenário. Aqui estão algumas dicas de como adaptar Gaia 400X.

Adaptando Gaia 400X para o sistema OPERA

Nível de Realismo do Cenário

Este é um cenário heróico, portanto, algumas modificações devem ser feitas no nível de realismo das regras.

Pontos de Sorte:

Nascidos com a boa estrela dos heróis, os personagens começam suas carreiras com 5 *Pontos de Sorte*, sem limite de aumento (lembrando que para cada teste, o jogador só pode gastar *Pontos de Sorte* iguais ou inferiores ao *Atributo* envolvido no teste).

Pontos de Sorte serão recuperados no início de cada sessão de jogo.

Pontos de Vida Extra

O personagem ganhará *Pontos de Vida Extra* de acordo com sua evolução, mas esses *Pontos* nunca serão maiores do que o dobro do *Físico Original* do personagem.

Pontos de Vida Extra serão recuperados na taxa de 1 *Ponto* para cada hora de descanso do personagem.

Pontos de Mana

Todos personagens (mesmo os não treinados na realização de magias) começam com 15 *Pontos de Mana* (salvo exceções raciais), sendo que esses *Pontos* podem ser aumentados por "Cristais de Poder" que ele esteja carregando e por Pontos de Evolução.

Pontos de Mana serão recuperados totalmente a cada 6 horas de repouso do personagem, não ocorrendo mais do que 1 recuperação a cada 24 horas.

Pontos de Evolução

Pontos de Experiência não são suficientes para acompanhar todos os feitos heróicos dos personagens em Gaia 400X, portanto, *Pontos de Evolução* se fazem necessários.

Para cada *Ponto de Experiência* que o personagem gastar comprando *Atributos*, *Características* ou *Habilidades*, ele ganhará automaticamente 1 *Ponto de Evolução*.

Com 3 *Pontos de Evolução*, o jogador pode comprar 1 *Ponto de Sorte*, 1 *Ponto de Vida Extra* ou 1 *Ponto de Mana* para o seu personagem.

Diagrama de Resistência

O diagrama de resistência não deverá ser utilizado, os danos deverão ser tratados de maneira geral.

Portanto, as armaduras deverão ser adaptadas em kits, com um valor de absorção geral para o corpo inteiro.

Esse valor de absorção geral deve ser calculado dividindo por 3 o valor da absorção de cada parte do corpo (pernas, tronco, braços e cabeça) e somando-os, arredondando o valor da soma para baixo. As penalidades na Destreza que cada peça causa são somadas sem divisão alguma.

Exemplo: Um personagem com botas de couro reforçadas (+1/+0 nas pernas, dividido por 3 = +0,33/+0), manoplas e braçadeiras com placas de ferro (+2/+0 nos braços, dividido por 3 = +0,66/+0), Coura simples (+1/+0 no tronco, dividido por 3 = +0,33/+0) e um elmo de ferro (+3/+1 na cabeça, dividido por 3 = +1/+0,33). A absorção geral do personagem será +2/+0.

O ideal é que o Observador monte uma lista com kits prontos de armaduras, como Proteções de Couro: +1/+0, Proteções Metálicas Flexíveis: +2/+0, Proteções Metálicas: +3/+1 com penalidade de -1 na Destreza.

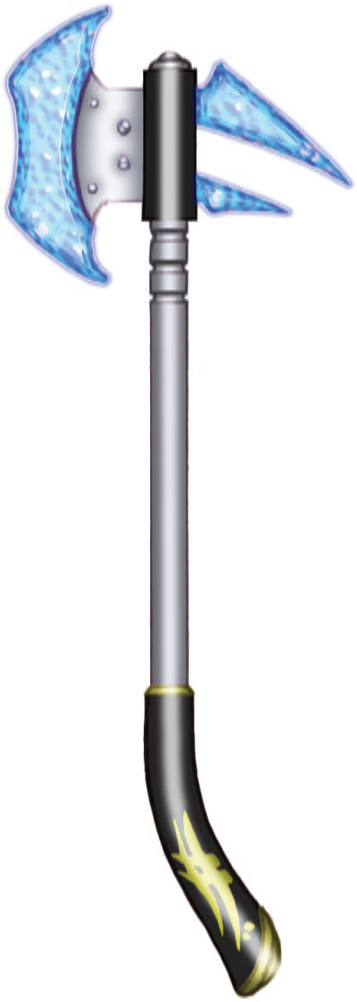
Desenvolvendo Raças para o Cenário

Atributos

Em **OPERA**, os *Pontos de Atributo*, ao invés de serem decididos nos dados, devem ser remanejados com base nos *Pontos de Atributos* básicos de cada raça, respeitando os limites máximos e mínimos para esses *Atributos.*

Exemplo: Humanos têm como base 6 pontos em cada um de seus *Atributos Básicos*, um personagem pode retirar 2 pontos de *Inteligência* e aumentar sua *Destreza* e seu *Físico*, ficando com *Físico*=7, *Destreza*=7 e *Inteligência*=4.

O pontos médios de *Atributos,* e seus limites máximos e mínimos devem ser decididos com antecedência para cada raça, cabendo ao jogador apenas remanejá-los, de acordo com o que ele quiser para seu personagem.



Características Raciais

Assim como variações de *Atributos*, algumas *Características* são típicas de cada raça (todos os membros da daquela raça terão tais *Características*). Essas serão as *Características Raciais* que aquele personagem terá em sua ficha, e o custo delas será independente dos *Pontos de Criação*, ou seja, o jogador não ganha nem gasta pontos pelas *Características Raciais* que ele terá que colocar em sua ficha pela raça que escolheu para interpretar.

Essas *Cara*cterísticas podem ser escolhidas não só no Capítulo "Características e Habilidades" do Livro Básico **OPERA RPG**, mas também do Capítulo "Metamorfoses".

Criação de Personagens

Pontos de Criação

Personagens serão montados com *Pontos de Criação* iguais a 3xInteligência + 15.

Arquétipos de Personagens

O **OPERA RPG** dá uma maior liberdade para a construção do personagem, fugindo dos kits prontos de personagens, mas isso pode ser providenciado: o Observador pode montar uma ficha com *Atributos*, *Características* e *Habilidades* recomendados para cada tipo de personagem, cabendo ao jogador apenas o remanejamento de pontos entre todos esses elementos.

Existe também a opção de montar o personagem de acordo com funções que ele exerceu em seu histórico de vida, de acordo com a lista de "Profissões Medievais", elaborada por ShoranLi e disponível para download em www.rpgopera.tk .

Magias

O Capítulo "Magia" do **OPERA RPG** oferece algumas magias prontas, e dá várias dicas para a montagem de quaisquer outras.

Novas magias, criadas por Observadores, estão sempre surgindo, e algumas estão disponíveis para download em www.rpgopera.tk.

Este Web-Enhancement com a adaptação de Gaia 400X para D20 foi produzido para a RedeRPG (www.rederpg.com.br) por Rogério de Mello Godoy.

Gaia 400X é um cenário original de Márcio Fiorito, publicado na revista Dragão Brasil #114 (www.dragaobrasil.com.br).