WEB ENHANCEMENT PARA OPERA

Esse web-enhancement apresenta as regras necessárias para criar campanhas em Koren-Kazyr para *OPERA*

Mal do Subterrâneo

(Ext): 1 chance em 6 (1 no D6) de chance de contrair a doença, resistível por Físico, que deixa o personagem com manchas vermelhas pelo corpo e –1D2 de Destreza durante 3+1D3 horas.

Veneno do Submundo

Resistível por Físico -2, causando 2 danos a cada 1+D2 rounds.

Jóia Mágica de Mezad-Kazyr

Conseguindo sucesso em um Teste de Vontade a cada minuto, o personagem ganha a Clarividência de qualquer ponto da metrópole e de seu subsolo, podendo dar, uma vez por dia, um bônus de +2 para o teste de qualquer alvo que estiver sendo observado pelo personagem.

Ratazana

Fís: 1	Dest: 8	Int: 3
Men: 4	Von: 3	Per: 6 (8) +1

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Morder 1	**9**	**-**	**0+***

***Mal do Subterrâneo**

Iniciativa	Esquiva	Ações
9	12	2

Características / Habilidades

Tamanho Reduzido 4	Escalar 2 – 10
Físico Reduzido 4	Saltar 2 – 10
Prontidão 1	Furtividade 2 – 10
Olfato e Audição +2	Cavar 2 - 10
Instinto 2	
Velocidade 5km/h	
Visão noturna	

Rato Atroz

Fís: 2	Dest: 8	Int: 3
Men: 4	Von: 3	Per: 6 (8) +1

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Morder 1	**9**	**-**	**1+***

***Mal do Subterrâneo**

Iniciativa	Esquiva	Ações
9	11	2

Características / Habilidades

Tamanho Reduzido 3	Escalar 2 – 10
Físico Reduzido 3	Saltar 2 – 10
Prontidão 1	Furtividade 2 – 10
Olfato e Audição +2	Cavar 2 - 10
Instinto 2	
Velocidade 10km/h	
Visão noturna	

Roedor Gigante

Fís: 3	Dest: 7	Int: 3
Men: 4	Von: 3	Per: 6 (8) +1

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Morder 1	**8**	**-**	**D2+***

***Mal do Subterrâneo**

Iniciativa	Esquiva	Ações
8	10	2

Características / Habilidades

Tamanho Reduzido 2	Escalar 2 – 9
Físico Reduzido 2	Saltar 2 – 9
Prontidão 1	Furtividade 2 – 9
Olfato e Audição +2	Cavar 2 - 9
Instinto 2	
Velocidade 20km/h	
Visão noturna	

Personagem:Mordamir

Senhor dos Ladrões

atributo	or	x	atual	efeito
Físico	**6**		+12 de V.Extra	
Destreza	**5**			
Inteligência	**8**			
Mente	**8**			
Magia				
Sorte	**15**			
Vontade	**7**			
Percepção	**7**			

Custo	Características
	Muito Obeso
	Vestes Elegantes
	Cargo 4 (Líder dos Ladrões) Conexões +6 (Submundo)1
	Egoísmo Grave
	Cobiça Gravíssima
	Anseio de Poder Gravíssimo

Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 2	6	6	D2-1
Punhal 2	8	8	D2+1

à Distância (Destreza + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

Iniciativa	Esquiva	Ações
5	6	2

Equipamento
Manto de Invisibilidade
Anel de Proteção

Observações

Proteção	Absorção	Penal
A -	2/2	
B -	2/2	
C -	2/2	
D -	2/2	
E – Anel de Proteção	2/2	
F -	2/2	
G -	2/2	
H -	2/2	

Habilidades	Teste / Custo
Escape 3	8
Furtividade 3	8
Furtar 3	8
Orientação (cidade dos ladrões) 3	11
Liderança 3	11
Lábia 3	11
Intimidação 3	11
Finesse 3	11
Falsificação 3	11
Diplomacia 3	11
Detectar Objetos Escondidos 3	11
Detectar Mentiras 3	11
Criptografia 3	11
Arrombamento 3	11
Armadilhas 3	11

Personagem:Duranamur

Druida Subterrâneo

atributo	or	x	atual	efeito
Físico	6		+9 de V.Extra	
Destreza	7			
Inteligência	8			
Mente	8			
Magia	20			
Sorte	10			
Vontade	7			
Percepção	7			

Custo	Características
	Cabeludo e sujo
	Roupa cheia de penduricalhos.
	Conexões +4 (Submundo) 1
	Devoção Leve (ratos)
	Alucinações Leves
	Devoção Gravíssima (Grande Sombra)

Corpo-a-Corpo (Destreza + Bônus)			
Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 1	8	7	D2-1
Punhal 1	9	9	D2

à Distância (Destreza + Bônus)					
Arma	TR	TM	Dano	Cad	Car

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	7	2

Equipamento

Punhal +1/+1>D2
Frascos de Veneno

Observações

Metamorfose em Rato Atroz 3x /dia.

Utilize o sistema de "Magias de Improviso" criado por Raphael Bonelli, disponível para download em www.rpgopera.tk , e selecione os círculos "Animal" e "Herbam".

Proteção	Absorção	Penal
A -	/	
B – Manto de Couro Reforçado	1/0	
C -	1/0	
D -	1/0	
E -	/	
F -	/	
G -	1/0	
H -	1/0	

Habilidades	Teste / Custo
Escalar 2	9
Furtividade 2	9
Venefício 3	11
Treinar Animais 3	11
Medicina 3	11
Diplomacia 3	11
Camuflagem 3	11
Arrombamento 3	11

Personagem: Dardos Negros Novatos

Fís: 5	**Dest: 7**	**Int: 6**
Men: 8	**Von: 6**	**Per: 7**
Mana:	**Vida Extra: 0**	**Sorte: 0**

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 1	**8**	**7**	**D2-1**
Punhal 0	**8**	**8**	**D2**

Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Alc	Rcg
Zarabatana 1	**9**	**10**	**0**	**20m**	**2 aç.**

Absorção: Colete de Couro (B,C,D) 1/0

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	7	2

Características / Habilidades

Roupas Imundas	Armadilhas 2 - 8
Conex. +1 (Submnd) 1	Arrombamento 2 - 8
	Camuflagem 2 - 8
Escalar 1 - 8	Orientação (cidade
Furtividade 1 - 8	dos ladrões) 2 - 8

Personagem: Dardos Negros Experientes

Fís: 5	**Dest: 7**	**Int: 6**
Men: 8	**Von: 6**	**Per: 7**
Mana:	**Vida Extra: 3**	**Sorte: 4**

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 1	**8**	**7**	**D2-1**
Punhal 1	**9**	**9**	**D2**

Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Alc	Rcg
Zarabatana 2	**10**	**11**	**0**	**20m**	**1 aç.**

Absorção: Colete de Couro (B,C,D) 1/0

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	7	2

Características / Habilidades

Roupas Imundas	Armadilhas 2 - 8
Conex. +2 (Submnd) 1	Arrombamento 2 - 8
	Camuflagem 2 – 8
Escalar 2 – 9	Criptografia 2 - 8
Escape 2 - 9	Orientação (cidade
Furtividade 2 - 9	dos ladrões) 2 - 8

Personagem: Dardos Negros Veterano

Fís: 5	**Dest: 7**	**Int: 6**
Men: 8	**Von: 6**	**Per: 7**
Mana:	**Vida Extra: 6**	**Sorte: 8**

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 2	**8**	**8**	**D2-1**
Punhal 1	**9**	**9**	**D2**

Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Alc	Rcg
Zarabatana 3	**11**	**12**	**0**	**20m**	**1 aç.**

Absorção: Colete de Couro (B,C,D) 1/0

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	8	2

Características / Habilidades

Roupas Imundas	Armadilhas 2 - 8
Conex. +2 (Submnd) 1	Arrombamento 2 - 8
	Camuflagem 2 – 8
Escalar 2 – 9	Criptografia 2 – 8
Escape 2 - 9	Finesse 2 – 8
Furtividade 2 - 9	Lábia 2 - 8
	Orientação (cidade
	dos ladrões) 2 - 8

Personagem: Servo das Sombras

Fís: 5	**Dest: 7**	**Int: 6**
Men: 8	**Von: 6**	**Per: 7**
Mana:	**Vida Extra: 3**	**Sorte: 4**

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 1	**8**	**7**	**D2-1**
Punhal 1	**9**	**9**	**D2**

Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Alc	Rcg
Zarabatana 2	**10**	**11**	**0**	**20m**	**1 aç.**

Absorção: Colete de Couro (B,C,D) 1/0

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	7	2

Características / Habilidades

Roupas Elegantes	Armadilhas 2 - 8
Prontidão	Arrombamento 2 - 8
Conex. +2 (SubMnd) 1	Camuflagem 2 – 8
Conex. +1 (AltaSoc) 3	Diplomacia 2 – 8
	Disfarce 2 – 8
Escalar 2 – 9	Intimidação 2 – 8
Furtar 2 - 9	Lábia 2 - 8
Furtividade 2 - 9	Orientação (cidade
	dos ladrões) 2 - 8

Personagem: Rato de Rua Novato

Fís: 6	**Dest: 7**	**Int: 5**
Men: 8	**Von: 6**	**Per: 6**
Mana:	**Vida Extra: 0**	**Sorte: 0**

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 1	**8**	**7**	**D2-1**
Punhal 1	**9**	**9**	**D2**

Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Alc	Rcg
Punhal 1	**8**	**9**	**D2-1**	**10m**	**-**

Absorção: Colete de Couro (B,C,D) 1/0

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	7	2

Características / Habilidades

Roupas imundas	Armadilhas 1 - 6
	Arrombamento 1- 6
Escalar 2 - 9	Camuflagem 1 - 6
Furtividade 2 - 9	Detect. Obj. Esc. 1 - 6
Natação 2 - 9	Lábia 1 - 6
Furtar 2 - 9	Orientação (cidade dos ladrões) 1 - 6

Personagem: Rato de Rua Experiente

Fís: 6	**Dest: 7**	**Int: 5**
Men: 8	**Von: 6**	**Per: 6**
Mana:	**Vida Extra: 3**	**Sorte: 4**

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 2	**8**	**8**	**D2-1**
Punhal 2	**10**	**10**	**D2+1**

Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Alc	Rcg
Punhal 1	**8**	**9**	**D2-1**	**10m**	**-**

Absorção: Colete de Couro (B,C,D) 1/0

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	8	2

Características / Habilidades

Roupas imundas	Armadilhas 2 - 7
	Arrombamento 2- 7
Escalar 2 - 9	Camuflagem 2 - 7
Furtividade 2 - 9	Detect. Obj. Esc. 2 - 7
Natação 2 - 9	Intimidação 2 - 7
Furtar 2 – 9	Lábia 2 - 7
Escape 2 - 9	Orientação (cidade dos ladrões) 2 - 7

Personagem: Rato de Rua Veterano

Fís: 6	**Dest: 7**	**Int: 6**
Men: 8	**Von: 6**	**Per: 6**
Mana:	**Vida Extra: 6**	**Sorte: 8**

Corpo a Corpo

Custo / Arma	Golpe	Aparo	Dano
Briga 3	**9**	**9**	**D2-1**
Punhal 3	**11**	**11**	**D2+1**

Distância

Arma / Nível	TR	TM	Dano	Alc	Rcg
Punhal 1	**8**	**9**	**D2-1**	**10m**	**-**

Absorção: Colete de Couro (B,C,D) 1/0

Iniciativa	Esquiva	Ações
7	8	2

Características / Habilidades

Roupas imundas	Armadilhas 2 - 8
	Arrombamento 2- 8
Escalar 2 - 9	Camuflagem 2 - 8
Furtividade 2 - 9	Detect. Obj. Esc. 2 - 8
Natação 2 - 9	Intimidação 2 - 8
Furtar 2 – 9	Lábia 2 - 8
Escape 2 - 9	Orientação (cidade dos ladrões) 2 - 8

Este Web-Enhancement com a adaptação de Koren-Kazyr para OPERA foi produzido para a **REDE**RPG (www.rederpg.com.br) por Rogério Godoy.

Koren-Kazyr é um cenário original de Pedro Borges, publicado na revista Dragão Brasil #115 (www.dragaobrasil.com.br).

Ilustrações por Alexandre Bar.