



OPERA

PORTALEZA

Por Silvio Peters

Este RPG e muitos outros estão disponíveis
para download ou consulta
no site do **OPERA**:



www.rpgopera.tk

Este cenário de RPG foi o ganhador do concurso “**Publique seu Cenário**”
promovido no segundo semestre de 2000
pela Confraria dos Observadores
no *site* do RPG **OPERA**.

Para entrar em contato com o autor, envie um e-mail para:

artpeters@ieg.com.br

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de
Leonardo Antônio de Andrade (**leoandrade@yahoo.com**)
e Rogério de Mello Godoy (**robservador@yahoo.com.br**).

A versão shareware destas regras também está disponível gratuitamente no site do OPERA (**www.rpgopera.tk**)

Esta obra tem sua distribuição gratuita,
as obras, personagens ou marcas aqui citadas têm apenas a função de divulgação.

Capítulo I

Introdução

1.1. O que é Fortaleza?

Por meio deste, levamos a você um fantástico mundo alternativo de OPERA. Um mundo de guerra onde centenas de facções chamadas de clãs lutam por poder, território e influência através da Federação, ou não. Isso tudo com uma pequena dose de horror sobrenatural.

O que me inspirou a escrever este livro foi o jogo *Team Fortress*, disponível para jogos via Internet em tempo real. O jogo embora não conte com uma história de fundo (o chamado background), possui elementos que o fazem entrar em um clima de guerra muito especial.

Este cenário no entanto apesar de inspirado nele, não foi baseado nele. Cerca de 98% dos elementos encontrados aqui foi de autoria minha. O restante se concentra apenas na idéia de que os clãs possuem sua fortaleza (daí o nome do jogo), que é o seu local sagrado, onde outros jamais deverão conseguir penetrar. Também peguei idéias para armas como a EMP Grenade, muito eficaz em combates em locais fechados.

1.2. Dificuldades da Guerra

Este cenário deverá ser bem mais difícil que os outros. Como o jogo se passa em um planeta onde a guerra é constante, os personagens tendem a morrer facilmente. É aí que está a grande provação. O objetivo maior é sobreviver, não importa o preço. Ou se esconder para lutar outro dia...

1.3. Notas do Autor

Este cenário ainda é uma versão *shareware* (para distribuição gratuita) e o detalhamento do cenário se encontra um pouco pobre. Para a versão completa, além de maior enfoque ao cenário, outros pontos a serem detalhados são:

- Haverão correções no *rank* dos personagens e no ganho de Pontos de Experiência;
- A sessão de armas e equipamentos ficará mais completa, com fotos e descrições das mesmas. Haverá uma aventura pronta para o *Observador*;
- Os clãs ganharão mais linhas escritas;
- Por fim, também haverá um capítulo especial para os jogos de ARENA e outro para os Comandos Especiais;
- Haverá um mapa do Grande Continente.

Capítulo II

Ambientação

2.1. Geografia e Física

Imagine um planeta nas dimensões de Júpiter, que sozinho tem mais massa do que todos os outros planetas do sistema solar juntos. Multiplique este tamanho por dois e só assim você terá uma idéia da enormidade de um planeta chamado Qaz IV. É neste planeta que você terá como palco este jogo de guerra. Sim, um jogo e tanto para você e seus amigos como para aqueles que habitam este universo diferente.

O planeta Qaz é um nome dado pelos próprios habitantes deste mundo que é o quarto e maior planeta deste sistema solar. Sua distância até o sol equivale quase a mesma distância da Terra até seu sol, sendo que o deste sistema solar é maior.

Este sistema solar fica na Via Láctea embora muito distante do da Terra. Qaz IV tem em seu vizinho Qaz III, o outro único dos 17 planetas na totalidade que giram ao redor deste sol que possui vida. Qaz III no entanto só possui vida primitiva como bactérias e vírus, e é mesmo em Qaz IV que está o barato do jogo. O planeta como é muito grande, não foi nem 30 por cento explorado e como a comunicação via satélite não alcança muitas das regiões do planeta (não só devido a distância mas também a condições meteorológicas por exemplo), seus próprios habitantes desconhecem uma grande numerosidade de outros povos, animais, flora e muitas outras coisas. Por isso, o desconhecido é quase sempre um dos maiores inimigos a se enfrentar e as vezes um aliado a ajudar!

Qaz IV deveria ser bastante frio devido sua superfície se encontrar bastante distante de seu centro (cujo seu tamanho lhe proporciona uma gravidade incrivelmente alta no planeta). Porém, atividades vulcânicas constantes conseguem manter a vida nele sem muitos problemas. Nos pólos porém, a temperatura é tão baixa que nem animais com espessas camadas de gordura conseguem sobreviver. Outro motivo desta inexistência de vida é a falta de luz, que raramente atinge este local do planeta. Nos trópicos e no equador porém, a vida é comum e a temperatura é semelhante como na Terra embora haja variações dependendo da área geográfica.

2.2. Um Gosto de Terror

Se você estava pensando que é só o horror da guerra que enegrece o planeta, você está completamente enganado. Se seu personagem encontrar um cemitério com veteranos de guerras enterrados no meio de uma base militar abandonada, tome cuidado. A vingança desses veteranos pode ser feita pelas próprias mãos. Também não se impressione muito caso encontre criaturas disformes embrenhadas no meio de vales e colinas, elas podem ser tanto um mutante como um morto-vivo.

Os seres místicos como mortos-vivos são conhecidos em Qaz IV como “amaldiçoados” enquanto pessoas que nascem com defeitos físicos bizarros são conhecidas como “mutantes”. Ainda existem os “transgênicos”, que são pessoas nascidas de projetos experimentais de laboratório. Mas esses são raríssimos e são um caso a parte. Estes teriam poderes especiais que os levariam a ingressar em um pelotão dos CE (ver mais a frente no tópico 2.3).

2.3. Clãs e Fronteiras

Cada país geralmente possui apenas um clã dentro dele. Este clã desenvolve seus ideais de patriotismo e ganância através de um ideal natural ou imposto pela sua sociedade. Quando um clã nasce dentro deste país e este não concorda com a política da mesma, uma guerra civil geralmente ocorre entre os clãs para decidir qual se tornará o representante de seu país. Se o clã conservador vencer, tudo fica como era antes, mas se os revolucionários ganharem, toda a estrutura poderá mudar.

Um clã pode ser formado por 3 armadas: Exército, Marinha e CE. Quando uma região não possui mares ou rios, esta se garante apenas com as outras duas armadas. O exército por sua vez, está presente em todos os clãs do mundo sem exceção. Já o CE representa o Comando Especial ou Comandos Especiais (podendo ser dito no plural). Estes são formados por aqueles que nascem com um dom muito especial como: memória fotográfica plena para situações em que seja necessário mapear rapidamente um lugar desconhecido; leitura de mente; sentidos aguçados; regeneração; controle total de voz para confundir inimigos através do rádio; raciocínio incrivelmente rápido e

por aí fora. O CE é normalmente usado para situações de emergência e missões delicadas que envolvem perigo acima do normal.

Outra coisa interessante na geografia do planeta, esta porém não natural, são as fronteiras que dividem os países. Como já dito anteriormente, Qaz IV é um mundo feito para a guerra. Mas o que isso tem a ver com fronteiras de países? Tudo! Pois como a perda e a retomada de territórios estratégicos é comum, e como também os clãs não podem conviver harmoniosamente, fronteiras grudadas como nos países do planeta Terra seria certamente um caso de autodestruição! A chacina cometida por ambos os lados acabaria por destruí-los totalmente de uma só vez. Por essa razão, pode ser visto em um mapa que as fronteiras não se tocam e os países são cercados por desertos, florestas, mares ou montanhas.

2.4. Sistema Monetário

É um misto de um capitalismo ainda recém-nascido com um pouco de escambo. Os clãs que fazem parte de um país sejam em áreas desertas ou em cidades, recebem incentivo fiscal e até dinheiro dos países a que eles pertencem. Caso contrário, o clã tem que se auto-sustentar e vive do roubo, do escambo e até mesmo do próprio dinheiro que eles conseguem por meios ilícitos.

O dinheiro em Qaz IV chama-se Vitro e é encontrado em cédulas revestidas de plástico duro como os nossos cartões de créditos. As cédulas são divididas por 7 cores e vem com seu respectivo número impresso nela. A azul vale 1 Vitro, a verde vale 2, a amarela vale 5 vitros, a vermelha vale 10, a lilás vale 20, a preta vale 50 e a metade preta e metade branca vale 100 Vitros. Se alguém quiser comprar algo de valor muito alto como 5000 Vitros, o personagem terá que usar uma Keysign que nada mais é do que um cartão de crédito, só que este ao invés de ser descontado no banco (não deu certo o conceito de banco no planeta), será descontado diretamente no cartão. Por isso, guarde muito bem este cartão. Se alguém rouba-lo, seu dinheiro já era.

2.5. Tratados Contra Armas Perigosas (TraCAP)

Com uma política bélica tão avançada, não podia deixar de existir armamentos nucleares. Para se evitar a destruição da humanidade e do planeta. Muitas armas letais de grandes proporções não são usadas. A Bomba H é só uma delas.

2.6. A Federação

A Federação é o centro do Continente Conhecido. É lá o lugar em que o capitalismo é mais desenvolvido. É também o lugar onde a guerra nunca penetra. Pra dizer mais claramente, a Federação é uma espécie de Estados Unidos melhorado, e a qualidade de vida lá é comparável ao da Suíça. Toda nova tecnologia que surge está lá, assim como o centro comercial e o sistema judiciário acerca das leis e tratados (de guerras ou não) de todos os outros países e clãs.

Ela não pode ser atacada pelo alto pois se situa abaixo do solo. De lá, o céu é visto com uma cor azul artificial devido a projeções holográficas altamente desenvolvidas. Pode-se até mesmo criar chuvas e controle de temperatura dentro dela.

A Federação também conta com um grande exército que serve apenas para garantir a segurança do Estado. O Presidente da Federação é Gary M. Hearst, que conta ainda com o apoio de um senado.

Por fim, o tamanho dela é enorme. Seu mapa é quase redondo, e contém cerca de 800 km de raio (mais ou menos um terço do tamanho do Brasil). E mesmo com sua grandeza, é quase impossível de ser invadida devido a sua enorme vigilância em suas entradas.

2.6.1. Zenite Colisetium

O ZC como também é chamado, é uma espécie de Maracanã. Palco das principais disputas esportivas do Continente Conhecido, o Zenite Colisetium está situado dentro da Federação, mais especificamente em sua capital, Juh-Las.

As disputas no ZC são reservadas a um esporte chamado ARENA. O esporte mais popular em Qaz IV onde prisioneiros de guerra dão um belo show de força e disputa acirrada em arenas para milhares de espectadores e milhões de telespectadores. Na ARENA, os prisioneiros pertencentes a um clã continuam representando o clã a que serviu (mesmo que tenha sido capturado por outro clã, obviamente) e o competidor ao vencer uma disputa ganha prêmios. Estes prêmios são dados para seu clã de origem e para o clã que o capturou. Há muita política acerca disso, afim de evitar com que os participantes se desinteressem e até se suicidem.

Capítulo III

Personagens

3.1. Classes de Personagens

Sniper

Este é o franco atirador. São especialistas com rifles de longo alcance e é a classe que possui a mira mais invejável de um exército ou clã. Capazes de acertar um alvo a 200m com uma única tentativa, também possuem outras armas leves para combate próximo ou corpo-a-corpo, mas geralmente isto não se faz necessário pois é comum ver um sniper tendo a cobertura de soldados ou demomen.

Esta é uma classe que exige paciência pois snipers podem ficar horas imóveis apenas esperando uma vítima passar para dar um tiro preciso. Geralmente, ficam na defesa de sua base ou tomando conta de alguma coisa de valor como um galpão cheio de armas por exemplo.

Perfil:

Frio e calculista. Isto resume o que é um bom sniper.

Armas que pode usar:

Rifles
Armas Brancas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão
Flare Grenade

Médico de Campo

O médico de campo é o médico dos exércitos tradicionais. Ele as vezes está com um pelotão de ataque ou apenas em um acampamento ou base cuidando dos feridos. Ele é responsável pela recuperação de seus companheiros pois sempre anda com kits de primeiros socorros. Sua maior peculiaridade é que pode recuperar 1 ponto de físico a cada 10 rodadas até ficar completamente curado devido a um implante que eles mesmo fazem em si próprios. Nem todos os organismos conseguem suportar este implante, por isso os que conseguem se tornam este profissional.

Perfil:

Tem um senso de honra muito alto. É cegamente leal aos seus colegas. É a classe que mais valoriza a vida obviamente.

Armas que pode usar:

Rifles
Lança-Agulhas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão
Granada de Concussão

Médico de Combate

Este está sempre nos times de assalto. Realmente um oficial de combate que faz tudo o que um soldado faz com a diferença que ele tem as mesmas habilidades medicinais de um médico de campo. Possui um armamento um pouco mais pesado que o de um médico de campo incluindo um Bioweapon, que é um machado que pode tanto curar quanto fazer um inimigo pegar várias moléstias. O Bioweapon não pode curar o portador da arma.

Perfil:

Ao contrário dos médicos de campo, eles se preocupam tanto em salvar vidas quanto tirá-las. Costumam ser estilosos, ou seja, fumar, usar óculos escuros, usar tatuagens etc...

Armas que pode usar:

Bioweapon
Lança-Agulhas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão
Granada Alucinógena

Scout

Ele é o responsável pelo reconhecimento do terreno, seja ele, terreno inimigo, neutro ou até mesmo terreno da Federação. É treinado em várias habilidades corporais e por isso é um excelente combatente corpo a corpo. Esta classe pode correr a uma velocidade incrível podendo alcançar até 60km/h sem carregar nenhum equipamento. Com equipamento ele pode chegar em torno de 50km/h. Justamente essa destreza é que o faz um bom reconhecedor de terrenos, já que com ela pode se desviar do fogo inimigo e achar armadilhas com mais facilidade que outras classes.

Perfil:

Eles geralmente não costumam ter a necessidade de matar para se sentir bem. Pelo contrário. Quem busca esta profissão, valoriza a vida um pouco mais do que os outros. São atentos a tudo e são disciplinados ao extremo.

Armas que pode usar:

Rifles
Lança-Agulhas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão
Granada Alucinógena

Infantryman

São os mais comuns dentro de um time de assalto. Eles podem compor as vezes até 40% do time. Eles carregam armas pesadas de longo alcance e todo o tipo de equipamento a sua disposição, e por isso são lentos em seus movimentos apesar de bastante competentes. São treinados em tudo e apesar de não possuírem nenhuma especialidade, são obrigados a conhecer um pouco de tudo. Artes marciais, acrobacias, engenharia, informática, leitura dinâmica, relógio biológico, navegação, carpintaria, medicina e controle da respiração são algumas das técnicas e perícias que todos os soldados devem aprender. Ou morrer em batalha...

Perfil:

O lema de todo homem de infantaria é: "Matar ou morrer lutando!". Nunca abandonam seu juramento de fidelidade do clã. São atentos e geralmente possuem vícios. Cigarros, jogos etc...

Armas que pode usar:

Pistolas
Armas Brancas
Rifles
Bazucas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão
Nail Grenade
Mina

Marine

Um Marine está num posto de treinamento. O personagem que é um Marine, deve passar por testes físicos e mentais para provar que merece estar no seu devido clã. É neste momento de treinamento também, que ele se define no que irá se especializar. Após o término de seu treinamento, ele, juntamente com uma tropa somente de Marins lideradas por um Comandante, fará uma última e derradeira missão em terra, água e ar, para definir seu futuro dentro do

clã. Embora completada sua missão, ele se torne um Communicator, um Infantryman ou um Piloto, certamente poderá se decidir entre outras profissões no futuro. Se o Marine falhar, ele deverá passar novamente pelos testes. Muitos dos que falham se suicidam por não terem condições de enfrentar isso novamente.

Se o jogo for uma campanha ao invés de uma única aventura, é obrigatório que os personagens comecem como Marins que corresponde ao nível 1 de personagem.

Perfil:

Possuidor de grande espírito de luta e grande resistência física e mental. Essencial para ingressar como soldado de um exército.

Armas que pode usar:

Depende do treinamento utilizado.

Armas secundárias que geralmente usa:

Depende do treinamento utilizado.

Heavy Weight Guy

Visualize um guerreiro cibernético com toda a proteção corporal e as mais variadas e pesadas armas. Pois é mais ou menos assim a descrição de um Heavy Weight Guy. Um guerreiro que pode destruir vários homens ao seu redor e resistir muito mais à dor e as dificuldades impostas pela guerra. Seu ponto fraco é que ele se move muito lentamente sendo o alvo preferido dos snipers.

Perfil:

Estas pessoas geralmente são homens (99,9% dos casos) com grande vigor físico e possuem um espírito de destruição avassalador. Não se preocupa em poupar vida dos inimigos ou fazê-los de prisioneiros. A vitória e a carnificina são as razões da vida. Geralmente não conseguem fazer muitas amizades e dão pouca importância para jogos. São também os maiores consumidores de drogas entre as classes de um clã.

Armas que pode usar:

Metralhadoras
Rifles
Lança-Agulhas
Bazucas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão
Double Mirv Grenade

Animalik

Esta classe só usa armas provenientes de animais de Qaz IV. Estes animais geralmente são predadores por natureza e possuem presas, garras ou outras partes do corpo que podem ser acopladas no corpo humano com o apoio da tecnologia. Garras de caranguejos gigantes acopladas nos braços são um exemplo, mas nem sempre são armas brancas. Existem animais que lançam projéteis de seu corpo e podem se possível ser acopladas no corpo humano.

Perfil:

Têm interesses no aprendizado constante. Lêem muitos livros.

Armas que pode usar:

Especiais

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão

EMP Grenade

DSP Grenade

Demoman

Abreviação de Demolitions Man. Assim como o Heavy Weight Guy, este carrega armas bastante pesadas consigo, porém sua artilharia tem como objetivo, e como o nome sugere, de demolir coisas, abrir caminho em lugares bloqueados naturalmente ou não, e ainda fazer armadilhas explosivas para seus adversários.

Perfil:

O Demoman geralmente é uma pessoa que sente prazer em destruição e na arte da guerra. Não se interessa em detalhes e pensa muito superficialmente, embora aja sempre com bastante precisão e possua um rápido raciocínio. Quer sempre obter vantagem através da força bruta.

Armas que pode usar:

Pistolas

Armas Brancas

Rifles

Lança-Granadas

Bazucas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão

Mirv Grenade

Mina

Explosivo Remoto

Detpack

Piromaniaco

Também chamado de Pyro, esta classe é especializada em qualquer coisa que envolva fogo. Conhece tudo sobre mistura de gases, gases nocivos ou não, criação de fogo através de pederneiras, líquidos inflamáveis, metais ou tecidos que são muito ou pouco vulneráveis ao fogo etc...

Está sempre armado de um lança-chamas ou alguma arma ligada ao fogo e as chamas. Sua pele logicamente não é imune ao fogo, mas eles são treinados para suportarem o calor até uma certa temperatura, maior do que outros normalmente suportam. Na verdade, quase 100% dos Pyros ficam incomodados com o frio, mas nada que possa afetá-los em sua saúde.

Perfil:

É um conhecido da morte, pois enfrenta-a regularmente e quase nunca a teme. O fogo é claro, assim como as artes pirotécnicas, são sua maior paixão. É difícil encontrar um Pyro que tenha a preocupação de preservar a vida de seus inimigos.

Armas que pode usar:

Pistolas

Rifles

Lança-Chamas

Bazucas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão

Pyro Grenade

Engenheiro

Responsável pela manutenção dos sistemas, veículos, armamentos, equipamentos; além de construir muitos deles. Também sabem improvisar em momentos difíceis. São mestres em matemática e conseguem entender qualquer tipo de planta ou desenho ligado a Desenho Industrial. Suas armas preferidas são armas laser embora se divirtam mais construindo sentinelas, que são máquinas que ficam grudadas ao solo equipado de metralhadoras automáticas que disparam automaticamente na presença do inimigo. Algumas vezes elas são equipadas também com mini-bazucas.

Perfil:

Os engenheiros são aplicados ao treinamento da mente e ao estudo. Conhecedores profundos de física e matemática, eles são os mais inteligentes e o que tem as melhores chances de herdar um alto posto de comando devido ao seu meticuloso meio de raciocínio.

Armas que pode usar:

Armas Laser

Armas secundárias que geralmente usa:

EMP Grenade

Granada de Mão

Espião

Espião como o nome sugere, é aquele que busca informações secretas, tenta infiltrar-se despercebido em áreas inimigas, tem maestria em disfarces etc... O espião deve ter o conhecimento geral sobre os costumes de todos os outros clãs, dominar a arte da heráldica, saber falar diversos idiomas, imitar os sotaques e por aí afora. Não são muito usados em missões. É a classe mais incomum e muitas vezes chamados de detetives.

O espião começa a receber treinamento específico, assim que ele é promovido a soldado. Quando isto acontece, ele será espião pelo resto de sua vida militar, não podendo voltar atrás. Um espião não participa da cadeia hierárquica. Ele é o que é.

Perfil:

Um espião é uma pessoa que atua e interpreta bem diversos personagens, pois de sua profissão, é exigida performance de ator. Geralmente gosta de leitura ou de algum tipo de arte. É metódico e calculista nas suas tarefas.

Armas que pode usar:

Pistolas

Facas

Metralhadoras

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão

Granada Spy

Granada de Concussão

Communicator

É o homem das comunicações. Sabe facilmente operar qualquer objeto de comunicação, conhece qualquer linguagem de sinais, incluindo código morse até a linguagem dos surdos-mudos.

Perfil:

Geralmente não se sentem bem em seus postos, mas com o passar do tempo, muitos aderem à profissão com prazer. Conhecimentos de comunicação por intranet, rádio, códigos quase desconhecidos para leigos fazem do comunicador seu orgulho de profissão.

Armas que pode usar:

Pistolas

Armas Brancas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão

Pyro Grenade

Piloto

Assim como o Communicator, ele sabe tudo de sua área, que é a pilotagem e manuseio de qualquer veículo e meios de transporte. Alguns são especializados ou em terra, água ou ar, mas é necessário um conhecimento completo sobre um deles e básico dos outros dois.

Perfil:

O perfil de um piloto não segue um padrão.

Armas que pode usar:

Pistolas

Armas Brancas

Armas secundárias que geralmente usa:

Granada de Mão

3.2. Descrição das Raças de Qaz IV

Os humanos representam toda e única raça inteligente no planeta **oficialmente**. Mas como existem milhões e milhões de quilômetros quadrados inexplorados no planeta, é quase certo que haja uma outra forma de vida inteligente, já que em Qaz IV existem regiões com pressão atmosféricas variáveis e condições meteorológicas também diferentes, ou seja, a física do planeta permite cientificamente a existência de outras raças. Lendas acerca de outras espécies e raças inclusive, são bastante comuns entre todos os clãs.

3.3. Hierarquia Militar

A hierarquia militar corresponde ao nível do personagem. Conforme o personagem for acumulando pontos de experiência ou simplesmente depois de um bom tempo (cabe ao mestre escolher a forma mais adequada de subir a hierarquia de um personagem), ele ao invés de passar para o nível 2, 3, 4 e assim sucessivamente, ele irá subindo seu rank na cadeia hierárquica.

A seguir está a cadeia hierárquica militar em ordem do menor para o maior seguida das profissões que lhe é permitido exercer:

Espião* = * Ler sobre Espião.

Marine = Marine

Cadete = Communicator / Infantryman / Piloto

Soldado = Animalik / Communicator / Engenheiro / Infantryman / Médico / Piloto / Scout

Cabo = Animalik / Communicator / Engenheiro / Infantryman / Heavy Weight Guy / Médico / Piloto / Piromaniaco / Scout / Sniper

Sargento = Animalik / Demoman / Engenheiro / Infantryman / Piromaniaco / Médico / Scout / Sniper / Heavy Weight Guy

Tenente Júnior = Animalik / Demoman / Engenheiro / Heavy Weight Guy / Infantryman / Sniper

Tenente = Demoman / Engenheiro / Infantryman / Sniper / Animalik

Capitão = Demoman / Sniper / Animalik

Major ou Brigadeiro = Comandante de missões em terra ou mar e supervisor na ausência de um coronel.

Coronel = Supervisor e mandante. Passa as tarefas para os que possuem o rank mais alto dentro de uma missão.

General de Brigada = Estrategista de campo de batalha.

General = Estrategista supremo.

Marechal = É o mais poderoso! Só existe um em cada clã. Manda em tudo!

1ª Observação: Embora seja permitido trocar de classe durante a passagem de rank, isto não é aconselhável pois isso impede a especialização, o que pode levar o personagem à morte em ocasiões extremas.

Exemplo: Um Sargento é Sniper. Depois de alguns anos, ele já alcança a posição de Tenente. É aconselhável deixá-lo como Sniper se especializando em rifles, mira, raciocínio rápido e outras peculiaridades do Sniper do que passá-lo para Demoman por exemplo que é uma classe muito diferente do franco-atirador.

2ª Observação: Quando não for mais possível a continuidade com a mesma classe, o jogador deverá escolher outra profissão e a profissão que ele deixou de exercer torna-se sua especialização. Por exemplo: Se ele era um médico, de Soldado até Sargento, então ao ser promovido a Tenente ele deverá escolher uma nova classe além de conhecer por completo as habilidades de um médico podendo exercê-la como uma segunda profissão somente quando for fundamental ou não existir outros médicos no grupo.

3.4. Construindo um Personagem

Agora veremos como fazer a planilha do seu personagem para OPERA Fortaleza, mas primeiramente devo lembrá-los que é altamente recomendado ler todo o livro básico do OPERA antes deste suplemento, para alcançar o conhecimento necessário e conduzir uma aventura baseado neste sistema.

3.4.1. Obtendo os Atributos Principais

Se um jogador escolhe determinada profissão para uma aventura ele ganha esses modificadores apenas nesta vez. Se no meio do jogo, ele tentar se profissionalizar em outra coisa, não irá somar mais modificador algum.

Ver referência 3.3 no Livro Básico e depois somar os seguintes modificadores para as classes de personagem:

Classe	Físico	Destreza	Inteligência
Sniper	0	+1	0
Médico*	0	0	+1
Piloto	0	+1	+1
Soldado	+1	0	0
HWGuy	+1	0	0
Animalik	+1	+1	+1
Engenheiro	-1	+1	+1
Outras**	-	-	-

* Vale tanto para Médico de Campo quanto para Médico de Combate.

** As outras classes não possuem modificadores.

*** Ao trocar de classe, atente para as modificações necessárias. Os modificadores não são cumulativos.

3.4.2. Atributos Secundários

Vontade(PA)	7
Percepção(PA)*	6
Pontos de Criação	19**

* PA = Pontos de Atributos e PC = Pontos de Criação

** O valor 19 é dado para um marine. Se você fizer uma aventura em que o personagem já comece com um rank maior, aumente o número de PC de acordo com seu bom-senso.

Lembre-se: 6 PC equivalem a 1 PA.

3.4.3. Características e Habilidades

Ver referência 3.8 no Livro Básico.

3.4.4. Armas e Equipamentos (A&E)

Qaz IV como você já sabe, é um mundo onde a guerra é um meio de vida e que também faz parte da cultura dos Qazianos. Por essa razão, a tecnologia sempre foi prioritária à área bélica, deixando os avanços da ciência para a medicina, exploração espacial, comunicação e outras coisas em segundo plano. No entanto, estas últimas são tão evoluídas ou mais do que as nossas.

Metralhadoras

Arma	Bala	Cadência	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
FN M249 PARA	grande	4	médio	+2	+5	2D2	250
FN P90	pequ.	4	curto.	+3	+6	D3	120
Miginum P30	grande	7	longo	+2	+4	D4	300
Uzi 400	pequ.	5	curto	+1	+3	D3+1	400
Lamp 2B-12	grande	4	longo	0	+2	D4	500
PM Bagira	média	4	médio	+3	+3	D4	380

Pistolas

Arma	Bala	Cadência	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
Desert Eagle	pequ.	1,5	curto	+3	+4	D3	10
Glock-18	média	2	médio	+2	+3	D4	16
Sig P228	média	1,5	médio	+2	+4	D5	6
.45 USP Tactical	grande	1,5	longo	+1	+4	D4	20

Lança-Agulhas

Arma	Bala	Cadência	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
LP Scout 70-A	média	2	médio	+2	+3	D3+1	140
ME Surv Triple	média	3	longo	+1	+3	D3	160

Granadas

Arma	Bala	Cadência	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
Granada	-	-	-	+3	+5	D8	-
Granada Spy***	-	-	-	+2	+3	D3+2	-
Granada de Concussão	-	-	-	+2	+3	-1Fís. -1Perc	-
Mirv Grenade**	-	-	-	+1	+2	D3x4	-
EMP Grenade*	-	-	-	+4	+5	4D6-10	-
DSP Grenade%	-	-	-	+2	+7	D8	-

* A EMP grenade explode todas as partículas há 1,5 metro de raio, inclusive as do ar.

** Mirv Grenade é uma bola de 6 granadas que se soltam para os lados.

***Granada Spy deixa uma nuvem de poeira venenosa durante 5 minutos em um espaço de até 5 metros de raio

% A DSP Grenade retira o ar de uma pequena região com cerca de 10 metros quadrados, sufocando quem nele estiver.

Rifles

Arma	Bala	Cadência	Cano	Rápido	Mirado	Dano	Carga
M3 Super 90 Combat	pequ.	1,5	longo	+3	Mira Laser	D3	7
Sniper Rifle *	média ou peq.	1 ou 1,5	longo	+1 ou +2	M Laser ou +4	Esp. ou D2	1 ou 50
MP5 Navy	média	1,5	médio	+2	+3	D4	8
Steyr Scout Rifle	pequ.	1,5	longo	+3	+4	D2	16

* O Sniper Rifle possui 2 modalidades de tiro. A primeira é a mais mortífera. Um tiro nas partes A, B, C e D de um humano sem proteção corporal, mata na hora. Se pegar nos membros joga-se um teste de físico. Falha crítica é morte, falha normal perde o membro e sucesso é 1D6 de dano. Mira Laser dá um TM de +7. A segunda modalidade da arma é uma opção de tiro rápido. As balas são menores e ficam em um compartimento especial que permite o armazenamento de 50 balas.

Bazucas

Arma	Bala	Cadência	Cano	Rápid	Mirad	Dan	Carga
Tank-Killer	grande	1	curto	+3	+6	3D6+10	1
Triple Shot Hand	média	3	curto	+1	+4	2D6+3	6
EMP Shockwave*	-	1	médio	+2	+3	Esp.	5
Bankrover	grande	1	longo	+1	+3	6D5	2

* A bazuca EMP Shockwave pode desabilitar momentaneamente certos veículos com um disparo (que é invisível). Não tem efeito sobre seres vivos.

3.4.5. Bio Denied

Há alguns elementos que não serão permitidos em fichas de personagem e outros que serão obrigatórios:

- É obrigatório adquirir as habilidades Natação e Condução.
- É proibido adquirir qualquer característica de fobia. Os personagens recebem tratamento desde criança para combatê-las.
- Não é permitido possuir mais de 4 armas de fogo devido ao peso conunto com outros equipamentos (munição, etc...).
- O jogador deve decidir se o personagem é destro ou canhoto antes de iniciar a jogatina.

Capítulo IV

Clãs

A partir daqui você verá a descrição de apenas algumas das centenas de clãs existentes no Continente Conhecido. Estes clãs são os que mais se sobressaíram nas últimas batalhas dos últimos anos.

Delta 4

Situado na área mais ao norte do Continente Conhecido, o Delta 4 é um clã que não simpatiza nenhum pouco com a Federação. Toda e qualquer relação entre eles só é feita por necessidades. O Delta 4 é um clã sem país e sem fronteiras. Chega a ser maior inclusive do que muitos outros países. Seu grande território se deve ao fato de se encontrar muito distante dos outros países e clãs.

O número de mulheres é muito grande e elas fazem quase 40% deles. Por isso, elas tem mais direitos do que em qualquer outro lugar da área conhecida de Qaz IV. Tem permissão de escolher seus parceiros sexuais, ter orgasmos, lutar na guerra e até ocupar altos ranks no exército possuindo até o direito de participar de Comandos Especiais.

Guerreiros da Luz

São os inimigos mortais do clã Esquadrão das Sombras (ver a seguir). Os guerreiros da luz possuem uma divindade chamada de Big Brother e é necessário toda a devoção possível a esta figura desconhecida para ser um legítimo guerreiro da luz. Eles possuem um amor cego pelo Big Brother mesmo nunca terem visto ele pessoalmente e nem ao menos saberem se ele é um ser humano e se está vivo ou não. Os grandes generais e marechais dos Guerreiros da Luz tratam de manter o mito vivo em uma espécie de fascismo.

Esta política fascista já dura centenas de anos e jamais foi abalada pois é um clã que conta com o apoio de **Zamiratis**, um país que vive também deste fascismo e que se situa literalmente ao lado da fortaleza deste clã.

Os militares que possuem rank até Tenente, quando estão confinados em seus alojamentos, ficam obrigatoriamente com seus televisores ligados ao principal canal de notícias de **Zamiratis**, o Brothers in Arms Channel ou BAC. Quando se tornam capitães, este dever deixa de ser um dever e passa a ser facultativo.

Esquadrão das Sombras

Inimigos mortais dos Guerreiros da Luz, este clã atua geralmente de noite. Seu uniforme todo preto lhes dá a camuflagem perfeita. Eles se situam dentro de um país chamado **Zigaleshen** que fica há algumas centenas de quilômetros de distância de **Zamiratis**. **Zigaleshen** tem algumas boas relações com a Federação e é um dos maiores fabricantes de armas do mundo. Além disso, sua economia é estável possuindo vastas terras para exploração de metais e também sendo praticante da pecuária.

O Esquadrão das Sombras não fazem prisioneiros, e apenas avistar um membro de outro clã já é motivo para matar. Isso não se torna um problema pois praticamente não tem acordos ou tratados com nenhum outro país. E também não participa de ARENAS.

Massacre

O Massacre é outro clã que não está em nenhum país. Sua fortaleza é a maior do Continente Conhecido e chega a ser do tamanho de cidades. Seu exército também é o maior mas não necessariamente o mais forte pois a carência de armas é sempre um problema para este clã. Por isso, eles superam esta carência de várias formas. Uma é limitando o número de armas para cada indivíduo do clã. Outra é mantendo o voto sagrado pelo Massacre, mantendo assim um forte espírito competitivo superando as adversidades com muita garra.

Night Wings

Os Night Wings são formados apenas por pessoas negras. São a maior potência aérea. Suas mais de 50 esquadrilhas fazem muito terror em **Zigwickz**, um país que conta com outro clã: Os MotoHell. Por isso, o país vive uma guerra civil de grandes proporções.

Nômades Fantasmas

Este clã não possui fortaleza. É um grupo de grande número espalhado por todo o continente conhecido. Não possuem uniforme e só se distinguem dos outros devido a uma tatuagem abaixo da nuca. Elemento indispensável para ser um nômade fantasma.

A origem deste nome se refere aos próprios membros do clã. Eles costumam atacar à noite seja onde for.

MotoHell

Possuem uma convivência não muito harmoniosa com os Night Wings. Suas centenas de armas de longo alcance dispostas pela sua fortaleza, são as principais armas contra os ataques aéreos de seus inimigos.

Os Motohell possuem um uniforme vermelho e preto, e geralmente estão andando com motocicletas muito potentes e envenenadas. A moto de um Motohell é reconhecida em qualquer lugar de **Zigwickz**, e se apenas uma delas passarem por uma rua movimentada, é motivo para deixá-la deserta.

Swamp

Nos últimos anos, esse clã tem sido o maior vitorioso nas ARENAS. Local onde se realiza o esporte mais popular do mundo que tem mesmo nome, onde prisioneiros disputam sua própria vida em torneios variados que terminam quando só resta um homem em pé.

O Swamp tem sua fortaleza dentro de uma floresta tropical e nasceu há muito anos atrás quando dois jovens que moravam perto de um pântano se juntaram para combater os perigos naturais residentes do local. Aos poucos mais pessoas foram se juntando a eles e o clã é agora é muito grande e domina totalmente a região.

Optimus

Este é um clã que desenvolveu ao longo dos anos uma incrível aptidão para os efeitos visuais. Toda sua estrutura é baseada na visão e por isso, são mestres da ilusão.

A camuflagem é muito usada pela infantaria de seus exércitos e sua fortaleza jamais foi encontrada por um clã inimigo. Ela na verdade, encontra-se em um deserto, mas muitas miragens artificiais confundem aqueles que não conhecem realmente o local onde os Optimus se reúnem.

Necrofingers

É um clã de soldados mortos-vivos. Eles residem em um local distante chamado de Terra de Terfrates, local onde o mana do planeta é um pouco mais elevado, sendo possível a realização de magia, principalmente magia negra.

Os superiores deste clã, não são criaturas mortas mas sim necromantes que controlam os soldados esqueléticos. Se você pertence a outro clã, tome

muito cuidado e pense três vezes antes de desafiá-los, pois uma bala no meio da cabeça nem sempre é o suficiente para derrubá-los.

A-Rowi

Os A-Rowis formam o clã mais supersticioso do planeta. Adoram dezenas de divindades, realizam rituais de cura e coragem, iniciações sexuais, praticam o canibalismo para “roubar” a coragem dos inimigos, enfim, não são muito sociáveis.

Seus antepassados indígenas perceberam que o conservadorismo diante da evolução bélica do mundo era suicídio. Por isso, permaneceram com seu modo de vida supersticioso mas adotaram a tecnologia bélica e de comunicação para não se tornarem obsoletos. É um misto de antiguidade e modernidade.

Potenciais suplementos do OPERA Fortaleza

OPERA Fortaleza: “Livro dos Clãs”

Descrição detalhada de dezenas de clãs do Continente Conhecido com o mapa completo de suas fortalezas e números estatísticos.

OPERA Fortaleza: “Nova Tecnologia”

Toda a tecnologia bélica e médica de Qaz IV. Novas armas e equipamentos. E ainda regras especiais para armas explosivas como granadas e bombas.

OPERA Fortaleza: “Combate Aéreo”

A melhor forma de se mestrar um fantástico combate aéreo. Conta com guia de caças, helicópteros e outros.

OPERA Fortaleza: “ARENA”

O esporte mais popular em Qaz IV onde prisioneiros de guerra dão um belo show de força e disputa acirrada em arenas para milhares de espectadores e milhões de telespectadores.

OPERA Fortaleza: “O Terror Está Aqui”

Todos os detalhes sobre mortos-vivos e todo o horror sobrenatural. Informações sobre magia negra e outras espécies de criaturas existentes como os “amaldiçoados” por exemplo.

OPERA Fortaleza: “A Outra Face”

O que vive e o que existe fora do Continente Conhecido.

OPERA Fortaleza: “Livro dos Marines”

Qual o melhor meio de destruir um tanque? De se proteger de ataques aéreos? Como se fingir de morto? Ter frieza em ocasiões vitais? Este é o guia de sobrevivência para militares que estão começando sua carreira.