



OPERA

Um resumo do OPERA RPG para aquele jogador que estava postando fotos da galera enquanto o mestre estava explicando as regras.

O OPERA RPG é um sistema de regras extremamente versátil. Ele permite que você crie para diferentes níveis de realismo, variando entre o Extremo, Básico, Fictício e Fantástico. Você pode criar qualquer personagem e jogar em diferentes realidades com o OPERA RPG.

FICHA DE PERSONAGEM

Nome do Jogador → JOGADOR: _____
Nome do Personagem → PERSONAGEM: "Luzero" (codinome)
Jogo/Campanha → AVENTURA: Primeira Viagem

ATRIBUTOS	ORIG	MOD	PENAL	ATUAL
FÍSICO	6			
DESTREZA	7			
INTELIGÊNCIA	6			
VONTADE	6			
MANA	0			
PERCEÇÃO	6			
SORTE	0			

Atributos Principais → FÍSICO, DESTREZA, INTELIGÊNCIA, VONTADE, MANA, PERCEÇÃO, SORTE

Atributos Secundários → [Empty table]

Características Físicas → [Empty table]

Características Psíquicas → [Empty table]

Características Especiais → [Empty table]

HISTÓRICO/RETRATO → [Empty field]

HABILIDADES

HABILIDADES	ÍNDICE
Acrobacia (1)	7/1
Condução (Carros) (1)	7/1
Escler (1)	7/1
Esportes (Armas) (1)	7/1
Furtar (1)	7/1
Paracadismo (2)	8/2
Paracadismo (2)	8/2
Atuação (1)	7/1
Armadamento (1)	7/1
Escolta (1)	7/1
Esquivas (2)	8/2
Esquiva (1)	7/1
Hacker (Sistemas de segurança) (1)	7/1
Liquor (Além do 1)	8/2
Orientação (1)	7/1
Operação (Comunicações) (1)	7/1
Orientação (1)	7/1
Passagem (Equipamentos) (2)	8/2
Passagem (Equipamentos) (1)	7/1
Profissão (Armas) (1)	7/1
Armas (Fogo leve) (1)	7/1
Brega (1) + 1 + 1 + 1 + 1 (1)	7/1
	7/1

EQUIPAMENTOS

Walkman
Pilhas reservas
Chave

COMBATE A DISTÂNCIA

ARMAS/NÍVEL	TE	DMO	CAO	CAE

COMBATE A DISTÂNCIA

ARMAS/NÍVEL	TE	DMO	CAO	CAE

PROTEÇÃO

PROTEÇÃO	ARMADURA	PENAL
A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		

PENAL TOTAL

A: 11
B: 2
C: 3, 7, 8
D: 4
E: 10
G: 5
H: 9
I: 12

PONTOS DE CRIAÇÃO E EXPERIÊNCIA → 18PA+38PC

Histórico e/ou Retrato → [Empty field]

Iniciativa, Esquiva e Número de Ações → [Empty field]

Dados de Armas de Contato e Lutras → [Empty field]

Dados de Armas de Longo Alcance → [Empty field]

Armaduras e Proteções → [Empty field]

Habilidades Físicas → [Empty field]

Habilidades Psíquicas → [Empty field]

Habilidades Bélicas → [Empty field]

Pontos de Criação e Experiência → [Empty field]

ATRIBUTOS PRINCIPAIS

São a base para as Habilidades dos personagens. Um humano tem valores de 3 a 10 nesses Atributos, com 6 sendo o valor médio de um humano adulto.

FÍSICO: Representa força e resistência. Define quanto dano o personagem suporta e o quanto ele causa em combate corporal. Se Físico Atual chegar a 0, o personagem desmaia. Se atingir o valor negativo de seu Físico Original, ele morre.

DESTREZA: Mede agilidade, reflexos e coordenação. É a base para a maioria das Habilidades Físicas e Artes Marciais.

INTELIGÊNCIA: Define a capacidade de aprendizado, estratégia e conhecimentos. É a base para a maioria das Habilidades Psíquicas. Influência no custo de novas Habilidades.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

(Valores padrão para humanos)

São Atributos com valores fixos de acordo com o cenário de jogo.

VONTADE (6): Representa a determinação e força de vontade do Personagem, para resistir a medos, pressões ou poderes psíquicos.

PERCEÇÃO (6): Representa as chances do personagem perceber detalhes ou mudanças do cenário.

MANA (?): Mostra a quantidade de energia mágica que o Personagem pode armazenar. Varia conforme o cenário.

MENTE (8): Define a resistência a danos mentais (p.ex., para poderes psíquicos, como sanidade).

SORTE (?): São pontos que o jogador decide quando gastar para alterar o resultado dos dados.



CARACTERÍSTICAS

Dão elementos únicos para cada personagem, capazes de interferir em suas capacidades, relacionamentos sociais e comportamentos. Representam traços inatos ou psicológicos do personagem.

Podem ser Físicas ou Psíquicas, e se subdividem em Favoráveis (custam Pontos de Criação) ou Desfavoráveis (dão Pontos de Criação).

Características Especiais só são usadas em cenários apropriados. Entre elas se encontram alterações corpóreas e poderes.

HABILIDADES

São os conhecimentos e técnicas que o personagem domina. Os níveis das Habilidades são somados com os valores dos Atributos para os Testes do Personagem.

São divididas em:

- **Habilidades Físicas**, Ex. Escalar, Nadar.
- **Habilidades Psíquicas**, Ex. Barganha, Pesquisa.
- **Habilidades Bélicas**, Ex. Armas [contato médias], Armas [fogo leves], Briga.

TABELAS DE COMBATE

São preenchidas com as somas dos elementos envolvidos nas regras de combate para agilizar a consulta durante o jogo.

TABELA DE PROTEÇÃO

Quando o Personagem tem algum tipo de proteção capaz de absorver danos, essas informações são marcadas nesta tabela, na área correspondente do corpo.

DIAGRAMA DE ACERTO

Quando ocorre um acerto em combate, os dados são rolados para determinar onde ocorreu o acerto, podendo ocorrer efeitos especiais de acordo com a área atingida.

CRIAÇÃO

Para montar a Ficha de Personagem, o jogador utiliza Pontos de Atributo para distribuir pontos entre seus Atributos Principais.

Depois, o valor do Atributo Inteligência é somado com um valor fixo para determinar os Pontos de Criação, que serão utilizados para comprar Características e Habilidades.

TESTES

Para determinar se um personagem será bem-sucedido em uma ação, o mestre-de-jogo pode exigir um Teste para o Personagem.

Os Testes envolvem a rolagem de 2 Dados de 6 lados (2D6), que tem seus valores somados e comparados com o Atributo envolvido.

O OPERA utiliza 2 tipos de Testes:

TESTE DE ATRIBUTO

Quando o personagem pretende realizar uma ação sozinho (como escalar um muro, ou consertar um computador) o jogador rola os 2D6 e precisa de um valor igual ou inferior ao de seu Atributo para ter sucesso na ação.

TESTE DE DISPUTA

Quando o personagem está disputando com outro personagem a realização de uma ação (como quando um personagem está tentando ser furtivo e o outro está tentando perceber sua presença ou um personagem está atacando e outro personagem está se defendendo). Cada um dos personagens envolvidos na disputa rola os 2D6 e soma o valor com seu Atributo correspondente. O jogador que conseguir a maior soma, vence a disputa.

CRÍTICOS

De acordo com o Teste, a soma dos 2D6 tem resultados diferenciados:

- **2**: Sucesso Crítico (Teste de Atributo) / Falha Crítica (Disputa)
- **12**: Falha Crítica (Teste de Atributo) / Sucesso Crítico (Disputa)

Pontos de Sorte podem ser usados para tentar alterar resultados.

MODIFICADORES

Situações do cenário podem dar vantagens ou desvantagens para o personagem durante



um Teste (como o chão escorregadio em uma corrida ou uma ferramenta automatizada para destrancar uma fechadura). Esse efeito é representado por Bônus ou Penalidades numéricas aplicados nos Testes.

COMBATE

O combate é realizado por Testes de Disputa, com o Ataque de um personagem disputando contra a Defesa do outro. Uma Disputa de Iniciativa decide quem ataca primeiro em cada Rodada (que tem duração de 5 segundos).

Armas dão Bônus para Golpes ou Aparos, e indicam qual o Dano que será causado caso o atacante vença o Teste de Disputa.

Se o alvo estiver vestindo algum tipo de armadura, parte dos danos causados por um Golpe pode ser absorvida antes de reduzir os Pontos de Vida do alvo.

Se o realismo for Extremo ou Básico, cada 2 de dano no Físico reduz 1 ponto de Destreza Atual.

Com Físico igual a zero, ocorre desmaio. Com Físico igual ao seu valor negativo, o personagem morre.

EVOLUÇÃO

O Personagem ganha Pontos de Experiência quando completa aventuras. Esses pontos são utilizados para melhorar seus Atributos ou Habilidades:

- **Atributos:** custam $3 \times$ valor atual em Pontos de Experiência.
- **Habilidades:** custo = $10 +$ nível desejado – Inteligência (mínimo de 1 Ponto de Experiência).

MULTIRREALISMO

Algumas regras podem ser alteradas para ajustar o Nível de Realismo de um cenário. Por exemplo: Em cenários mais realistas, danos sofridos podem causar penalidades nas ações; em cenários mais fantásticos, Pontos de Sorte podem ser utilizados para alterar o resultado de rolagens de dados.

De acordo com o cenário, o mestre-de-jogo pode escolher quais Capítulos do OPERA serão utilizados, entre:

- Artes Marciais,
- Poderes Psíquicos,
- Poderes Mágicos,
- Poderes Especiais e
- Tecnologia.

Autores: **Léo Andrade e Roj Ventura**

Material gratuito do OPERA RPG



Portal de Aventuras Solo

