

# Conversão de 3D&T para OPERA RPG

## Nível de Realismo

As regras que definem o sistema 3D&T descrevem um mundo com um grau de realismo *Heróico* (descritos na página 78 do Módulo Básico do OPERA). Assim, as seguintes regras devem ser utilizadas:

- Utilização da *Regra de Absorção Geral*;
- Ausência da diminuição de *Físico* acarretar em diminuição de *Destreza*;
- *Sorte* em nível alto (acima de 20 pontos);
- Habilidades em Blocos;
- Utilização de *Pontos de Vida Extra*.

## Atributos Básicos e Ampliados

Para determinar os atributos no OPERA, temos de levar em consideração que o *Físico* do OPERA é gerado pela *Força* e a *Resistência* do 3D&T, e a *Inteligência* e *Destreza* do OPERA pela *Habilidade* do 3D&T.

Após fazer a média entre *Força* e *Resistência*, e arredondar o valor para baixo, compara-se o resultado na tabela abaixo para obter o valor de *Físico* no OPERA. Faz-se o mesmo com a *Habilidade* do 3D&T, para gerar a *Destreza* e a *Inteligência* do OPERA:

Valor da Característica ou média de Características do 3D&T	Atributo no OPERA
0	5
1	10
2	8 x2
3	11 x2
4	9 x3
5	8 x4

**Exemplos:** Um personagem com *Força* 2 e *Resistência* 3 no 3D&T teria de fazer a média entre os dois atributos ( $2 + 3 = 5 / 2 = 2,5$ ), obtendo um 2. Comparando esse resultado na tabela acima, temos que o *Físico* deste personagem no OPERA é 8 x2.

Se um personagem tem *Habilidade* 1 no 3D&T, basta apenas consultarmos esse valor na tabela acima e verificar que a *Destreza* e a *Inteligência* deste personagem no OPERA é 10.

## Armaduras e Absorção de Danos

Para determinar a armadura ou poder/mutação que o personagem terá no OPERA, consulta-se a tabela a seguir, na qual a característica *Armadura* do 3D&T deve ser comparada:

Armadura no 3D&T	Pontos de Absorção de Armadura ou poder/mutação no OPERA
0	0
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6

A característica Armadura do 3D&T representa ao mesmo tempo a armadura do personagem e a absorção de dano que ele possui. Se o personagem possuir uma armadura, deve-se consultar as tabelas de armaduras do OPERA para saber a proteção correspondente (no capítulo 5: **Armas e Armaduras**). Caso os índices de proteção da armadura sejam menores do que o índice dado pela tabela, o personagem irá adquirir o *Poder/Mutação Absorver Danos* em nível complementar a armadura, para que no total da soma de índices consiga a proteção indicada na tabela.

**Exemplo:** Um personagem no 3D&T tem Armadura 4, e consta que esse personagem veste uma malha de ferro. Consultando a tabela anterior, veremos que esse personagem tem *Índice Geral de Absorção de Dano* 5 no OPERA. A malha de ferro protege 2/0, mas pela *Regra de Absorção Geral* protege apenas 1 ponto. Assim, o personagem ainda terá o *Poder/Mutação Absorver Danos* (4), para no total de pontos conseguir absorver 5 danos.

Caso a proteção do personagem em 3D&T seja sua pele, carapaça ou qualquer tipo de proteção natural, ele ganha automaticamente *Poder/Mutação Absorver Danos* no nível dado pela tabela.

## Armas e Poderes de Dano Direto

De acordo com o valor na característica Poder de Fogo do 3D&T, o personagem terá uma arma ou poder que causarão danos correspondentes aos valores da tabela abaixo:

Poder de Fogo no 3D&T	Danos causados por Arma ou Poder no OPERA
0	0
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6

A característica Poder de Fogo do 3D&T pode representar ao mesmo tempo a arma do personagem ou o dano do poder que ele possui. Se o personagem possuir uma arma, deve-se consultar as tabelas de armas do OPERA para saber os bônus de tiro rápido (TR) e mirado (TM), sendo que os danos correspondentes são dados pela tabela acima (no capítulo 5: **Armas e Armaduras**).

Caso o Poder de Fogo do personagem tenha como origem um poder como rajada de fogo ou energizar arma, por exemplo, consulta-se o capítulo 9 do OPERA: **Metamorfoses** para encontrar os bônus de TR e TM do poder no OPERA, sendo o dano dado pela tabela anterior.

Em ambos os casos (de arma ou poder) o personagem em OPERA também adquire a *Habilidade Bélica Básica* correspondente para poder manipular a arma ou poder.

**Exemplo:** Um personagem no 3D&T tem Poder de Fogo 3, e consta que esse personagem possui um rifle laser. Consultando a tabela anterior, veremos que esse personagem terá um rifle que possui +3/+4 de TR/TM, que causará 4 pontos danos no OPERA. Além disso, o personagem também adquire a *Habilidade Bélica Básica Fuzis/Rifles/Carabinas (0)*, que lhe permite utilizar os bônus iniciais de sua arma para combate.

## Pontos de Percepção

O valor padrão de Percepção para todos os personagens convertidos do 3D&T para o OPERA é 6. Vantagens do 3D&T como *Sentidos Especiais*, aumenta em 1 ou 2 pontos esse atributo (dependendo apenas do custo pago no 3D&T).

## Pontos de Vontade e Mente

Os valores padrão para Vontade e Mente para todos os personagens convertidos do 3D&T para o no OPERA são respectivamente 6 e 8.

## Pontos de Sorte

Em média os personagens de 3D&T possuem 10 pontos de Sorte no OPERA. Se o personagem possuir muitas aventuras em sua existência, para cada campanha completada ele ganha um ponto extra de Sorte no OPERA.

## Pontos de Vida Extra

De acordo com o valor da Resistência de um personagem em 3D&T, tem-se uma quantidade de Pontos de Vida Extra no OPERA, dados pela tabela abaixo:

Resistência no 3D&T	Pontos de Vida Extra no OPERA
0	0
1	2
2	5
3	8
4	10
5	15

## Características

As vantagens e desvantagens do 3D&T podem ser convertidos diretamente para *Características* ou *Poderes/Mutações* no OPERA, observando que os bônus dados no 3D&T informarão seu nível no OPERA.

## Habilidades

As perícias do 3D&T podem ser convertidas para os blocos de habilidades do OPERA, sendo que se for gasto apenas 1 ponto em 3D&T, o personagem possui o bloco de habilidades no nível 2 no OPERA e se forem gastos 2 pontos no 3D&T o personagem terá nível 4 no bloco de habilidades no OPERA.

## Magia

Com sistema de Magia do OPERA é possível montar qualquer mágica do 3D&T.