

Conversão de AD&D para OPERA RPG

Atributos

Para determinar os atributos no OPERA, temos de levar em consideração que o Físico do OPERA é gerado pela Força e a Constituição do AD&D, a Inteligência do OPERA pela Sabedoria e Inteligência do AD&D, e a Destreza do OPERA pela Destreza do AD&D.

No caso do Físico e da Inteligência, somam-se os 2 atributos do AD&D e divide-se por 2, e não se arredonda o resultado. Compara-se o número obtido a 12 (e no caso da Destreza, compara-se diretamente a Destreza do AD&D).

Se o número for menor, utiliza-se a fórmula abaixo:

$$\text{AtributoOPERA} = \text{AtributoAD\&D} / 2$$

E se for maior que 12:

$$\text{AtributoOPERA} = (\text{AtributoAD\&D} / 2) + 1$$

Características

O próximo passo, é verificar se o personagem possui a característica Físico Ampliado, através dos Pontos de Vida do AD&D. O nível do Físico Ampliado, será dado por:

$$\text{Nível de Físico AmpliadoOPERA} = \text{Pontos de VidaAD\&D} / (\text{ForçaAD\&D} + \text{ConstituiçãoAD\&D} + \text{Bônus de ConstituiçãoAD\&D})$$

O personagem possuirá Destreza Ampliada se seu THAC0 for menor que 17, sendo que a diferença $(17 - \text{THAC0}) / 2$ informa o valor do nível dessa característica.

Se um personagem possuir o atributo Carisma no AD&D maior ou igual a 13, ele possui a característica física Simpatia e se for maior que 17, possui a característica Sensualidade.

Algumas raças, possuem algumas habilidades especiais que com o devido cuidado, podem ser convertidas diretamente.

Habilidades

Se o THAC0 do personagem for igual a 18, ele possuirá as habilidades Golpe e Pontaria nível 1. Se seu THAC0 for 17, ele possuirá essas duas habilidades em nível 2.

Se a Destreza em AD&D do personagem estiver entre 13 e 16, ele possui a habilidade bélica Defesa em nível 1, e se for maior que 16 em nível 2.

As proficiências bélicas do AD&D, são convertidas para o OPERA como habilidades bélicas nível 0, dando aos personagens os bônus iniciais das armas daquela categoria.

As proficiências pacíficas do AD&D, transformam-se diretamente em habilidades nível 2 no OPERA.

Habilidades especiais (como as de ladrões - Roubar Bolsos, Escalar Paredes, etc) são convertidas para habilidades no OPERA no nível dado pela fórmula abaixo:

$$\text{Nível da Habilidade OPERA} = \text{Porcentagem AD\&D} / 6 - \text{Destreza OPERA}$$

Lembrando que o nível mínimo é 1 e o máximo é 4, mesmo que os números obtidos sejam menores que 1 ou maiores que 4.

Dano

O dano deve ser dividido em aleatório e fixo. A parte aleatória, é dividida de duas formas:

$$\text{Dano Aleatório OPERA} = (\text{Dano Aleatório AD\&D} - 1) / 2$$

O dano fixo do AD&D, deve ser dividido por 2 para ser transportado para o OPERA.

Armaduras

Verificando o tipo de vestimenta do personagem em AD&D, é só procurar o equivalente em OPERA (em tabelas ou montando) e aplicá-las no diagrama de resistência.

Magia

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