

Conversão de D20 para OPERA RPG

Nível de Realismo

As regras que definem o sistema D20 descrevem um mundo com um grau de realismo *Quase-Real* (descritos na página 78 do Módulo Básico do OPERA). Assim, as seguintes regras devem ser utilizadas:

- Ausência do *Diagrama de Resistência* (utilização da *Regra de Absorção Geral*);
- Ausência da diminuição de *Físico* acarretar em diminuição de *Destreza*;
- *Sorte* em níveis baixo e médio (até 20 pontos);
- Habilidades separadas;
- Utilização de *Pontos de Vida Extra*.

Atributos Básicos

Para determinar os atributos no OPERA, temos de levar em consideração que o *Físico* do OPERA é gerado pela *Força* e a *Constituição* do D20, a *Inteligência* do OPERA pela *Sabedoria* e *Inteligência* do D20, e a *Destreza* do OPERA pela *Destreza* do D20.

No caso do *Físico* e da *Inteligência* do OPERA, somam-se os 2 atributos do D20 e divide-se por 2, e não se arredonda o resultado. Caso o resultado da soma for maior do que 0 e menor do que 22, o personagem não receberá a *Característica Atributo Ampliado*, mas para resultados maiores do que 22 no D20, o personagem irá adquirir uma *Ampliação de Atributo* no OPERA, discutida no próximo tópico.

Após realizada a soma e divisão por 2 (nos casos de *Força/Constituição* e *Inteligência/Sabedoria*), ou do uso direto de *Destreza*, compara-se o número obtido a 12. Se o resultado for menor do que 12, utiliza-se a fórmula abaixo:

$$\text{AtributoOPERA} = \text{AtributoD20} / 2$$

E se for maior que 12 e menor do que 22:

$$\text{AtributoOPERA} = (\text{AtributoD20} / 2) + 1$$

Após efetuar os cálculos em ambas as fórmulas, o resultado é arredondado para baixo.

Exemplos: Um personagem com *Força* 14 e *Constituição* 16 no D20 teria de fazer a média entre os dois atributos ($14 + 16 = 30 / 2 = 15$), obtendo um 15. Como esse número é maior do que 12 e menor do que 22, a conta a ser efetuada é: $15 / 2 = 7,5 + 1 = 8,5$. Arredondando esse resultado para baixo, temos que o *Físico* deste personagem no OPERA é 8.

Se um personagem tem *Destreza* 11 no D20, aplicamos diretamente a seguinte fórmula: $11 / 2 = 5,5$. Arredondando o resultado para baixo, obtem-se que o valor do atributo *Destreza* deste personagem no OPERA é 5.

Ampliação de Atributo

Para valores acima de 22 na soma e posterior média de Força/Constituição, Inteligência/Sabedoria ou do uso direto da Destreza do D20, através da tabela abaixo verifica-se o nível de ampliação do Atributo correspondente no OPERA:

Resultado Obtido na soma e média de Força/Constituição, Inteligência/Sabedoria ou do uso direto da Destreza no D20	Atributo e Nível de Ampliação no OPERA
23 ou 24	10 x2
25 à 27	10 x3
28 à 31	10 x4
32 à 36	10 x5
37 à 42	10 x6
43 à 49	10 x7
50 à 57	10 x8

Exemplo: Um Dragão Vermelho Adulto tem Força 33 e Constituição 23 no D20. Ao somarmos sua Força à sua Constituição e realizarmos a média, teremos: $33 + 23 = 56 / 2 = 28$. Ao procurarmos esse valor na tabela acima, veremos que no OPERA esse Dragão Vermelho Adulto tem Físico 10 x4.

Pontos de Percepção

O valor padrão de Percepção para todos os personagens no OPERA é 6, contudo de acordo com a raça do personagem esse valor pode ser modificado. Por exemplo, a perícia *Ouvir* do D20 atribui a *Característica Sentido Ampliado [audição]*, de acordo com a tabela abaixo:

Graduação da Perícia no D20	Nível de Sentido Ampliado [audição]
1 à 5	1
6 à 10	2
11 à 15	3
15 à 20	4
21 ou mais	5

Pontos de Vontade e Mente

Os valores padrão para Vontade e Mente para todos os personagens no OPERA são respectivamente 6 e 8. Contudo, alguns talentos podem alterar esses atributos, como por exemplo o talento *Vontade de Ferro* do D20 atribui a *Característica Vontade Forte (2)* no OPERA (que altera a *Vontade* do personagem para 8).

Pontos de Sorte

De acordo com o nível do personagem no D20, o personagem receberá um valor de Sorte no OPERA, conforme a tabela abaixo:

Nível em D20	Sorte no OPERA
1 à 3	4
4 à 7	7
8 à 20	Igual ao Nível do personagem no D20

Pontos de Vida Extra

Em D20 os personagens adquirem pontos de vida com o aumento de nível, fazendo com que consigam possuir um valor numérico acima dos pontos de Físico ou Constituição. Esses pontos serão convertidos em *Pontos de Vida Extra* no OPERA.

Para saber a quantidade de *Pontos de Vida Extra* de um personagem no OPERA, utiliza-se a fórmula abaixo:

$$\text{Pontos_de_Vida_ExtraOPERA} = \text{Pontos_de_VidaD20} / 10$$

Exemplos: Um guerreiro de nível 6, possui 60 Pontos de Vida no D20. Para saber quantos *Pontos de Vida Extra* ele terá no OPERA, realizamos o seguinte cálculo: $60 / 10 = 6$. Assim o guerreiro terá 6 *Pontos de Vida Extra* no OPERA.

Um Dragão Vermelho Adulto possui 312 Pontos de Vida no D20. Aplicando a fórmula: $312 / 10 = 31,2$. Assim o Dragão Vermelho Adulto terá 31 *Pontos de Vida Extra* no OPERA.

Características Carisma e Antipatia

De acordo com o valor de Carisma no D20, o personagem no OPERA adquire a Característica Carisma (para valores acima de 12) ou a Característica Antipatia (para valores abaixo de 9), conforme a tabela abaixo:

Carisma no D20	Característica no OPERA
1	Antipatia (3)
2 à 5	Antipatia (2)
6 à 8	Antipatia (1)
9 à 11	-
12 ou 13	Carisma (1)
14 ou 15	Carisma (2)
16 à 20	Carisma (3)
20 à 24	Carisma (4)
25 à 30	Carisma (5)
31 à 40	Carisma (6)

Demais Características

Os talentos do D20 podem ser convertidos diretamente para *Características* no OPERA, observando que os bônus dados informarão o nível da *Característica* no OPERA.

Exemplos: O talento *Reflexos Rápidos* do D20 atribui bônus de +2 em testes de resistência de Reflexos. No OPERA a *Característica* equivalente seria *Reflexos Rápidos (2)*, que daria bônus de +2 em atividades similares.

Já o talento *Tolerância*, que atribui bônus de +4 em teste de Constituição ou Fortitude, teria como equivalente a *Característica Resistência (4)* do OPERA, que também atribui bônus de 4 para testes similares no OPERA.

Habilidades

As perícias do D20 podem ser convertidas para o OPERA seguindo os níveis dados pela tabela abaixo:

Nível da Perícia no D20	Nível da Habilidade no OPERA
1 à 5	1
6 à 10	2
11 à 15	3
16 ou mais	4

As perícias relacionadas às armas do D20 devem ser adquiridas inicialmente no OPERA com a *Habilidade Bélica Básica* (*Habilidade* nível zero no OPERA) de acordo com a categoria da arma. A relação das Habilidades se encontra no Módulo Básico do OPERA na página 56.

Absorção de Dano

Alguns personagens do sistema D20 podem ter uma classe de armadura modificada por pele endurecida, natureza, ou algum tipo de absorção racial e/ou natural. Esse modificador de Classe de Armadura (CA) do D20, resulta no *Poder/Mutação Absorver Danos*. Para saber o nível de *Absorver Danos*, basta dividir o índice do D20 por 4.

Exemplo: Um Ogro no D20 tem +3 e +5 de modificador de CA, dados respectivamente por pele e natureza, somando +8 no total. Ao dividirmos esse valor por 4, teremos que no OPERA esse personagem terá *Absorção de Dano (2)*.

Armas e Armaduras

Verificando o tipo de arma e de vestimenta do personagem em D20, é só procurar o equivalente em OPERA (em tabelas ou montando).

Magia

Com sistema de Magia do OPERA é possível montar qualquer mágica do D20.