

Conversão de D&D para OPERA RPG

(a serem aplicados após a conversão de D20 para OPERA RPG)

Raças

Ajustes dos Atributos por Raça (aplicados depois da conversão)

Humano: -

Anão: -

Elfo: Destreza +1

Gnomo: Físico -2

Meio-Elfo: -

Meio-Orc: Físico +1, Inteligência -1

Halfling: Destreza +1, Físico -2

Traços Raciais

Anões:

- Termovisão
- +1 de Percepção para elementos rochosos (esculturas, paredes, montanhas...)
- Resistência a Venenos 1
- Resistência à Magia
- +1 de Golpe contra orcs e goblinóides
- +2 de Esquiva contra gigantes
- Habilidade Avaliação de Jóias +1
- Habilidade Armeiro +1
- Línguas Extras 1 (comum, gigante, gnomo, goblin, orc, terrene e subterrânea.

Elfos:

- Resistência à Magias (apenas as relacionadas com sono ou encantamento)
- Habilidades Bélicas Básicas (Lâminas e Arcos)
- +1 de Percepção (para Audição e Visão)
- Visão Noturna
- Línguas Extras 1 (comum, dracônico, gnoll, gnomo, goblin, orc e silvestre)

Gnomos:

- +1 de Esquiva
- Camuflagem +2
- Visão Noturna
- Resistência a Magia (contra ilusões)
- +1 de Golpe contra kobolds e goblinóides.
- +2 de Esquiva contra gigantes
- Sentido Ampliado (audição) +1
- Habilidade Alquimia +1
- Línguas Extras 1 (comum, dracônico, anão, elfico, gigante, goblin e orc.
- Magia Falar com animais.
- Magias nível 0

Meio-Elfos:

- Resistência à Magias (apenas as relacionadas com sono ou encantamento)
- Visão Noturna
- Sentido Ampliado (visão) +1

Meio-Orcs:

- Termovisão

- Línguas Extras 1 (dracônico, gigante, gnoll, goblin e abissal)

Halflings:

- Camuflagem +2
- Furtividade +1
- Escalar +1
- Saltar +1
- +1 de Vontade
- Arremesso +1
- Sentido Ampliado (Audição) 1
- Línguas Extras 1 (Comum, anão, élfico, gnomo, goblin e orc)

Classes

Bárbaros

Fúria Bárbara: +1 de dano em combate corpo-a-corpo, +1 de Vontade e 3 Pontos de Vida extra durante rounds iguais ao Físico Original do personagem.

Durante esse período, ele não pode realizar ações que envolvam paciência ou concentração.

Após esse período, ele fica com -1 de Físico e -1 Destreza por 1 hora, período pelo qual não poderá entrar em Fúria Bárbara novamente.

Correr +1 sem armaduras médias ou pesadas.

+1 de Esquiva

1/0 de Absorção de Danos.

Analfabeto

Bardos

3 Habilidades Bélicas Básicas

Aptidão Mágica 1 (15 pontos de Carga de Mana), mas gasta 3 pontos de carga por cada 1 ponto de custo da magia. 1 Ponto de Experiência compra 5 níveis de Aptidão Mágica extra (+5 para a sua Carga Mágica).

Canções e Atuações

Inspirar Coragem: Aumenta em +1 a Vontade dos ouvintes por 10 minutos.

Música de Proteção: Anula magias de som.

Fascinar: Teste de atuação para diminuir em -2 a Percepção do alvo.

Inspirar Competência: Dá +1 de bônus para o teste de atributo de um aliado.

Inspirar Grandeza: Dá +1 de bônus para testes de disputa de um aliado.

História Local +1

História Geral +1

Clérigos

5 Habilidades Bélicas Básicas

Aptidão Mágica 1 (15 pontos de Carga de Mana), mas gasta 3 pontos de carga por cada 1 ponto de custo da magia. 1 Ponto de Experiência compra 5 níveis de Aptidão Mágica extra (+5 para a sua Carga Mágica).

Conversão Espontânea: Trocar magia memorizada

Amedrontar Mortos Vivos: Disputa de Vontade

Línguas Extras (Celestial, Abissal e Infernal)

Druida

Habilidades Bélicas Básicas com clava, adaga, dardo, lanças, bordão, cimitarra, foice, e funda

Não utilizam armaduras de metal ou pesadas

Aptidão Mágica 1 (15 pontos de Carga de Mana), mas gasta 2 pontos de carga por cada 1 ponto de custo da magia. 1 Ponto de Experiência compra 5 níveis de Aptidão Mágica extra (+5 para a sua Carga Mágica).

Línguas Extra (Silvestre, Druida)

Sobrevivência (Floresta) +1

Empatia com Animais

Treinar Animais 1

Caminhos da Floresta

Rastro Invisível

Resistir à Tentação da Natureza: +2 de Vontade contra fadas

Forma Selvagem: Transformar Corpo (válido apenas para animais)

Imunidade a Venenos

Mil Faces: Transformar Corpo (válido apenas para humanoides)

Corpo Atemporal: Não Envelhecer

Guerreiro

Habilidades Bélicas Básicas com todas armas.

Monge

Habilidades Bélicas Básicas com armas específicas

Ataque Desarmado: Briga +1 e +1 de dano por golpe desarmado.

Rajada de Golpes: 1 Golpe extra, mas todas as ações de combate do round ficam com penalidade de -3.

Ataque Atordoante: 1 vez por dia, um golpe do monge anula todas as outras ações do adversário no mesmo round.

Evasão: Sem armaduras ou com armaduras leves, o monge sofre apenas a metade de danos mágicos ou incomuns.

Movimento Rápido: Correr +2

Mente Tranqüila: +1 de Vontade contra Encantamentos ou Ataques Mentais.

Queda Lenta: Reduz os danos por queda para a sua metade menor.

Pureza Corporal: Imune a doenças não mágicas.

Integridade Corporal: Cura 3 Pontos de Físico por dia.

Salto nas Nuvens: Super Pulo 1

Ataque chi: +1 de dano desarmado.

Corpo de Diamante: Imune a venenos.

Alma de Diamante: Resistência à Magia.

Mão Vibrante: Utilizado uma vez por semana contra alvo de *Físico Relativo* menor do que o dobro do seu. Se o alvo atingido pelo golpe falhar em teste de *Físico Original*, ele morre.

Corpo Atemporal: Não Envelhecer.

Idiomas do Sol e da Lua

Corpo Vazio

Auto-Perfeição:

Paladino

Habilidades Bélicas Básicas com todas as armas.

Detectar o Mal

Graça Divina: +1 em testes de resistência

Cura pelas Mãos: Cura danos iguais aos pontos de *Inteligência* do personagem 1 vez por dia. Esses pontos de cura podem ser divididos entre vários personagens (inclusive ele mesmo).

Saúde Divina

Aura de Coragem: Imune à efeitos de medo, e personagens que estiverem a 3m de distância dele recebem bônus de +2 em seus testes de *Vontade*.

Destruir o Mal: Uma vez por dia, pode causar danos extras iguais aos seus pontos de *Inteligência* em uma criatura maligna.

Remover Doenças: Remove 1 doença por semana.

Expulsar Mortos Vivos: Amedronta mortos-vivos em Testes de Disputa de *Vontade* por vezes iguais aos seus Pontos de *Inteligência*.

Pode comprar Aptidão Mágica 1 (15 pontos de Carga de Mana) por 6 Pontos de Experiência, mas gasta 4 pontos de carga por cada 1 ponto de custo da magia. 1 Ponto de Experiência compra 5 níveis de Aptidão Mágica extra (+5 para a sua Carga Mágica).

Montaria Especial

Código de Conduta: Código de Honra Paladino Gravíssimo

Companheiros

Ranger

Habilidades Bélicas Básicas com todas as armas

Ambidestria

Pode comprar Aptidão Mágica 1 (15 pontos de Carga de Mana) por 6 Pontos de Experiência, mas gasta 4 pontos de carga por cada 1 ponto de custo da magia. 1 Ponto de Experiência compra 5 níveis de Aptidão Mágica extra (+5 para a sua Carga Mágica).

Rastrear: Rastreamento +1

Inimigo Predileto: Rastreamento +1 para criatura específica

Ladino

Habilidades Bélicas Básicas com Balestras, Lâminas, Dardos e Arcos.

Não utiliza escudos.

Golpe Furtivo: +2 para Golpe e Furtividade em Golpes-Surpresa

Armadilhas: Armadilhas +1

Evasão: Sem armaduras ou com armaduras leves, o monge sofre apenas a metade de danos mágicos ou incomuns.

Esquiva Sobrenatural: Prontidão +1

Mente Escorregadia: Teste de Vontade extra para resistir à dominação mental.

Feiticeiro

Habilidades Bélicas Básicas com todas as armas

Não utiliza armaduras ou escudos.

Aptidão Mágica 1 (15 pontos de Carga de Mana), e gasta 1 ponto de carga por cada 1 ponto de custo da magia. 1 Ponto de Experiência compra 5 níveis de Aptidão Mágica extra (+5 para a sua Carga Mágica).

Familiar

Mago

Habilidades Bélicas Básicas com Lâminas e Balestras

Não utiliza armaduras ou escudos.

Aptidão Mágica 1 (15 pontos de Carga de Mana), mas gasta 2 pontos de carga por cada 1 ponto de custo da magia. 1 Ponto de Experiência compra 5 níveis de Aptidão Mágica extra (+5 para a sua Carga Mágica).

Idiomas Adicionais

Familiar

Escrever Pergaminho

Dominar Magias: Decora automaticamente magias iguais ao seu número de pontos de *Inteligência*

CARGAS MÁGICAS: Para converter personagens que já contam com experiência em magia, transforme cada ponto de magia por dia (independente do nível da magia) em 2 pontos de carga mágica.

Perícias

Alquimia: H. P. Alquimia
Empatia com Animais: C. P. Empatia com Animais
Avaliação: H. P. Profissão (Comerciante)
Equilíbrio: H. F. Acrobacia
Blefar: H. P. Lábia
Escalar: H. F. Escalar
Concentração: H. P. Concentração: -1 de penalidade por dano para invocar magias
Ofícios: H. P. Profissão
Decifrar Escrita: H. P. Criptografia
Diplomacia: H. P. Diplomacia
Operar Mecanismo: H. P. Operação de (tipo de equipamento)
Disfarces: H. P. Disfarce
Arte da Fuga: H. F. Escape
Falsificação: H. P. Falsificação (tipo de item)
Obter Informação: C. P. Conexões
Adestrar Animais: H. P. Treinar Animais
Cura: H. P. Medicina
Esconder-se: H. P. Camuflagem
Mensagens Secretas: H. P. Língua (secreta)
Intimidar: H. P. ou F. Intimidação: Teste de Disputa de Inteligência ou Físico contra Vontade do alvo.
Senso de Direção: C. P. Senso de Direção
Saltar: H. F. Acrobacia
Conhecimento: H. P. Ciência (tipo), Geografia, História
Furtividade: H. F. Furtividade
Abrir Fechaduras: H. P. Arrombamento
Atuação: H. P. Atuação
Punga: H. F. Furtar
Profissão: H. P. Profissão (tipo)
Leitura Labial: H. P. Ler Lábios
Cavalgar: H. F. Montar (cavalo)
Espionar: -
Procurar: Sentido Ampliado (Visão)
Sentir Motivação: H. P. Detectar Mentiras
Falar Idioma: H. P. Língua (tipo)
Identificar Magia: H. P. Misticismo
Observar: Sentido Ampliado (Visão)
Natação: H. F. Natação
Acrobacia: H. F. Acrobacia
Usar Instrumento Mágico: H. P. Misticismo
Usar Cordas: H. P. Operação de (corda)
Sobrevivência: H. P. Sobrevivência (tipo de terreno)

Talentos

Prontidão: C. P. Prontidão
Ambidestria: C. F. Ambidestria
Usar Armaduras (Leve, Média e Pesada): Penalidade extra de -1 na Destreza sem o talento necessário.
Lutar às Cegas: H. F. Lutar Cegamente
Preparar Poção: H. P. Alquimia
Trespassar: Ação extra contra um adversário próximo após derrubar oponente (apenas uma vez por round)
Magias em Combate: H. P. Concentração +1

Reflexos de Combate: C. F. Reflexos em Emergências

Criar Armaduras e Armas Mágicas, Anel, etc...: H. P. Armeiro Mágico

Desviar Objetos: H. F. Interceptar

Esquiva: +1 de Esquiva

Potencializar Magia:

Tolerância: C. F. Resistência +2

Aumentar Magia

Usar Arma Exótica: Habilidade Bélica específica

Especialização: Diminui em 1 ou 2 pontos o golpe e aumenta na mesa quantidade as defesas no mesmo round. Personagens sem esse talento podem lutar defensivamente (-2 no ataque e +1 na defesa).

Estender Magia

Expulsão Adicional: Dá +4 Expulsões para o personagem.

Tiro Longo:

Trespassar Aprimorado: É o trespassar sem limite de alvos na sequência.

Grande Fortitude: Resistência +1

Elevar Magia

Encontrão Aprimorado

Sucesso Decisivo Aprimorado: Aumenta em +1 a chance de Golpe Mortal com arma específica

Desarme Aprimorado

Iniciativa Aprimorada: +2 de Iniciativa

Imobilização Aprimorada

Combate com Duas Armas Aprimorado

Ataque Desarmado Aprimorado

Vontade de Ferro: +1 de Vontade

Liderança: H. P. Liderança

Reflexos Rápidos: +1 em testes de Reflexos

Usar Arma Comum/Simples ou Acuidade/Especialização com Arma: Habilidade Bélica com arma específica

Maximizar Magia

Mobilidade

Arqueirismo Montado: Reduz penalidade de -2 para -1 em movimento normal ou de -4 para -2 em movimento rápido.

Combate Montado: Dá seus bônus de Habilidade Montar (cavalo) para a esquiva do animal.

Ataque Poderoso: Retira -3 do Golpe para causar +3 danos.

Precisão: Retira 1 ponto de penalidade de disparo por movimento do alvo.

Magia Acelerada

Tiro Rápido: 1 ação extra para disparo.

Corrida: H. F. Correr

Escrever Pergaminho: H. P. Escriba

Usar Escudo: Habilidade Bélica Escudo

Magia Silenciosa

Foco em Perícia: +1 com a habilidade ou característica específica.

Foco em Magia: +1 da habilidade com magias da escola específica.

Magia Penetrante: +1 da habilidade com magias de disputa.

Magia sem gestos

Ataque Atordoante: 1 vez por dia, um golpe anula todas as outras ações do adversário no mesmo round.

Vitalidade: +3 pontos de Vida Extra

Rastrear: H. P. Rastreamento

Combater com Duas Armas: ação extra com penalidade -2 para arma secundária.