

# Conversão do Sistema Daemon para OPERA RPG

## Nível de Realismo

As regras que definem o sistema Daemon 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

Os atributos do Sistema Daemon podem ser convertidos para o OPERA da seguinte maneira:

- A média de CON (Constituição), FR (Força) e PV (Pontos de Vida) dará origem ao Físico;
- A média de DEX (Destreza) e AGI (Agilidade) dará origem a Destreza;
- INT (Inteligência) dará origem a Inteligência.
- Se o atributo estiver até 22, basta aplicar a fórmula abaixo (não esquecendo no caso do Físico, de realizar as média antes de aplicar na fórmula):

$$\text{AtributoOPERA} = \text{AtributoSA} / 2 + 1$$

Algumas raças no Sistema Daemon podem ter COM, FR e PV acima de 22, o que pode ocasionar a média entre esses atributos também maior que 22. Para efetuar a conversão, realiza-se uma média (chamada de M), e realiza-se as comparações abaixo:

- Entre 23 e 31 - o personagem terá no OPERA Físico Ampliado 2; Para calcular o Físico Relativo, divide-se M por 2 e aplica-se a fórmula acima;
- Caso ele seja maior que 31, divide-se o a M por 16, e obtém-se a parte inteira do resultado. Esse será o nível do Físico Ampliado do personagem. Para saber qual será o Físico relativo, divide-se novamente M pelo resultado inteiro obtido na divisão por 16, e aplica-se na fórmula acima.

**Exemplos:** Um Anjo de Paradísia tem CON = 25, FR = 20 e PV = 25. A média (M), é igual a 23,33, e neste caso este Anjo terá Físico Ampliado x2. Para calcular o Atributo Relativo, dividimos M por 2 (23,33 / 2 = 11,66). Aplicando o valor resultante à formula teremos: 11,66 / 2 = 5,83 + 1 = 6,83 ~ 7. Assim o Anjo de Paradísia terá Físico 7 x2.

Um Super tem CON = 19, FR = 40 e PV = 30. Neste caso M = 33, que está acima de 31. Dividimos por 16 e obtemos 2,06. Para nós, só interessa a parte inteira (2), que será o nível de Físico Ampliado do Super em OPERA. Agora, iremos determinar o Físico Relativo: dividimos M pela parte

inteira da divisão ( $33 / 2 = 16,5$ ). Agora aplicamos este resultado na fórmula:  $16,5 / 2 + 1 = 9,25 \sim 9$ . Assim o Arcanjo no OPERA terá atributo 9 x2.

## Habilidades

As perícias do Sistema Daemon podem ser facilmente convertidas para habilidades no OPERA, sendo que as porcentagens serão convertidas para bônus, observando a tabela a seguir:

% no Sistema Daemon	Nível no OPERA
0 a 15%	0
15 a 30%	1
31 a 40%	2
40 a 60 %	3
+60%	4

## Características Físicas e Psíquicas

Os Aprimoramentos do Sistema Daemon podem ser convertidos sem nenhum problema para as Características do OPERA, tendo o devido cuidado ao analisar se são Físicas ou Psíquicas.

Três atributos que não foram convertidos do Sistema Daemon para o OPERA, tornar-se-ão características no OPERA: CAR (Carisma), PER (Percepção) e WILL (Força de Vontade). Para fazer isso, basta observar as tabelas abaixo:

CAR no Sistema Daemon	Característica no OPERA
2 ou menos	Antipatia (3)
3 à 5	Antipatia (2)
6 à 8	Antipatia (1)
9 à11	Nenhuma Característica
12 à 14	Carisma (1)
15 à 17	Carisma (2)
18 ou mais	Carisma (3)

PER no Sistema Daemon	Característica no OPERA
2 ou menos	Avoado (3)
3 à 5	Avoado (2)
6 à 8	Avoado (1)
9 à11	Nenhuma Característica
12 à 14	Prontidão (1)
15 à 17	Prontidão (2)
18 ou mais	Prontidão (3)

<b>WILL no Sistema Daemon</b>	<b>Característica no OPERA</b>
2 ou menos	Vontade Fraca (3)
3 à 5	Vontade Fraca (2)
6 à 8	Vontade Fraca (1)
9 à 11	Nenhuma Característica
12 à 14	Vontade Forte (1)
15 à 17	Vontade Forte (2)
18 ou mais	Vontade Forte (3)

## Danos

Os danos do Sistema Daemon, devem ser apenas divididos por 2 para serem convertidos para o OPERA.

## Armaduras e Proteções

Os índices de proteção do Sistema Daemon devem ser divididos assim como os danos por 2, gerando ao mesmo tempo o índice para armas brancas e armas de fogo.

## Magia e Poderes Psíquicos

O sistema de magia e de poderes psíquicos do OPERA pode gerar qualquer mágica ou poder psíquico do sistema Daemon.