

Conversão de GURPS para OPERA RPG

Nível de Realismo

As regras descritas no *Módulo Básico do GURPS* terceira edição resultam em um mundo com um grau de realismo considerado o *Real*, sendo que as seguintes regras devem ser utilizadas:

- Utilização do *Diagrama de Resistência*;
- Utilização da diminuição de *Físico* acarretar em diminuição de *Destreza*;
- Ausência de *Sorte*;
- Habilidades separadas.

Contudo, o realismo pode ser alterado de acordo com o cenário. Assim, apesar do grau de realismo não poder ser ajustado em GURPS, isso pode ser alterado em OPERA, como descrito na página 78 do módulo básico do OPERA.

Atributos e Habilidades

Os atributos do GURPS, podem ser convertidos para o OPERA observando que a média de ST e HT dará origem ao Físico, DX dará origem a Destreza e IQ a Inteligência; se o atributo estiver até 22, basta aplicar a fórmula abaixo (não esquecendo no caso do Físico, de realizar a média de ST e HT antes de aplicar na fórmula):

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

Os Supers em GURPS, podem ter ST acima de 22. Para converter esse atributo, não some a HT e tire a média; isso será feito depois. O primeiro passo, é verificar:

- Se a ST estiver entre 23 e 31, o personagem terá no OPERA Físico Ampliado 2; Para calcular o Físico Relativo, soma-se a 16 o HT, tira-se a média, e aplica-se a fórmula acima;
- Caso ele seja maior que 31, divide-se o atributo 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 o atributo em GURPS pelo resultado inteiro obtido na divisão por 16, soma-se a HT, tira-se a média e aplica-se na fórmula acima.

Exemplo: Um super no GURPS com ST = 120 e HT 14. Como a ST está acima de 31, dividimos por 16 e obtemos 7,5. Para nós, só interessa a parte inteira (7), que será o nível de Físico Ampliado do Personagem. Agora, iremos determinar o Físico Relativo. Dividimos a ST pela parte inteira da divisão por 16 ($120 / 7 = 17,14$), somamos a HT ($17,14 + 14 = 31,14$), tiramos a média ($31,14 / 2 = 15,57$). Agora aplicamos este resultado na fórmula: $15,57 / 2 + 1 = 8,78 \sim 9$. Assim nosso super no OPERA terá atributo 9 x7.

Os NH's (Níveis de Habilidade), também utilizam-se da fórmula acima, mas do resultado obtido, subtrai-se o atributo no OPERA no qual é baseado o NH (Destreza ou Inteligência, ambos do OPERA). Este será o nível da habilidade no OPERA.

Toda vez que um personagem possuir habilidade com uma arma, ele terá automaticamente habilidade nível 0 na categoria equivalente do OPERA.

Exemplo: um personagem com $DX = 14$ e $NH = 17$ em facas no GURPS. Convertendo a DX para a Destreza do OPERA, iremos obter: $14 / 2 + 1 = 8$, e o NH : $17 / 2 + 1 = 9,5 \sim 9$. Subtraindo: $9 - 8 = 1$, e assim nosso personagem no OPERA possui Destreza 8 e nível 1 na habilidade com facas; a habilidade com facas também confere a *Habilidade Bélica nível 0* com Lâminas para o personagem no OPERA.

Características Físicas e Psíquicas

As Vantagens, Desvantagens e Peculiaridades do GURPS podem ser convertidas sem nenhum problema para as características do OPERA, tendo o devido cuidado ao analisar se são Físicas ou Psíquicas.

Danos

Para facilitar os cálculos, o dano deve ser dividido em aleatório e fixo. Aleatório é aquele determinado pelos dados e fixo àquele que é invariante. Por exemplo, o dano $2D+3$ em GURPS. O dano aleatório são os dois dados e o fixo é o 3.

Armas Brancas: para uma arma branca ser convertida para o OPERA, assume-se que a ST de seu possuidor será sempre 10 (implicando em GDP : $1D-2$ e BAL : $1D$). Os dois tipos de dano (fixo e aleatório), devem ser dividido em separado por 2.

Exemplo: um machado de duas mãos (dano da tabela - $BAL+3$). Assumindo $ST = 10$, teremos seu dano $1D+3$; dividindo $1D$ por 2, iremos obter $1D3$ no OPERA e dividindo 3 por 2, iremos obter 1,5 que arredondado resulta em 1. Assim esse machado no OPERA causara $1D3+1$.

Outros tipos de armas (Armas de Fogo, Lasers, de Agulhas, etc.): divide-se o dano aleatório por 3 e o fixo por 2.

Exemplo: uma pistola automática Beretta 92. Seu dano é $2D+2$. Dividindo $2D$ por 3, teremos $2D2$ e sua parte fixa por 2, obtemos 1. Assim essa arma no OPERA causaria $2D2+1$.

Às vezes, os danos em GURPS aparecem como um número elevado de dados a serem rolados (por exemplo, $20D$). Para simplificar, assuma que cada dado equivale a 4 danos fixos, e para converter para OPERA, é só dividir por 2.

Exemplo: um super possui a super-habilidade feixe sonoro nível 10 (que causa 10D de dano). Para simplificar, consideremos cada dado 4 danos fixos, ou seja, o dano deste poder é 40 danos em GURPS. Para converter para OPERA, é só dividir por 2 (20 danos no OPERA).

Armaduras e Proteções

As armaduras e proteções do GURPS, geralmente são apresentadas com dois fatores: Defesa Passiva (DP) e Resistência a Dano (RD).

Para obter o índice de proteção para armas brancas da referida proteção ou armadura, é só dividir a RD por 5. Para obter a proteção para armas de fogo, some a DP a RD e divida por 6.

Se for obtido um resultado entre 0,2 e 0,5 para o índice de proteção de armas brancas, exclusivamente, é necessário arredondar esse resultado para 1.

Exemplo: um colete modelo executivo, com DP = 2 e RD = 16. O índice de armas brancas é igual a: $16 / 5 = 3,3 \sim 3$ e índice de armas de fogo: $16 + 2 = 18 / 6 = 3$.

Magia e Supers

O sistema de magia do OPERA pode gerar qualquer mágica do sistema GURPS, bem como qualquer super-poder.