

POWER RULES

*Distorça a realidade para nível super-heróico
com esses ajustes no RPG OPERA*

Pontos de Vida x 4

Multiplique por 4 o Físico dos personagens.

Ex: Físico 7 dá 28 Pontos de Vida.

Pontos de Absorção x 4

Os pontos de Absorção também serão multiplicados por 4.

Ex: Uma armadura 3/1 torna-se uma armadura 12/3

Dano = D6

Cada ponto aleatório de dano torna-se 1D6 de dano, e cada ponto fixo de dano torna-se 3 pontos fixos de dano.

Ex: Uma arma que causa D3+2 danos passa a causar 3D6+6 danos.

Defesa + 7

Não se rola mais defesa, somente o ataque é rolado e disputado contra o valor de Esquiva + 7 ou Aparo + 7 do alvo.

Quem está se defendendo apenas escolhe se vai utilizar seu valor de Esquiva ou algum valor de Aparo.

Ex: Um personagem com Esquiva +7, Aparo com Espada +8 e Aparo com Escudo +9 fica com Esquiva = 17, Aparo com Espada = 15 e Aparo com Escudo = 16.

Sorte Retroativa

Sorte tem que estar presente na ficha dos personagens dessa realidade, começando com quantos pontos o Observador achar conveniente para a experiência atual do personagem e ganhando +1 ponto a cada capítulo da aventura cumprido com sucesso.

Depois de 10 pontos de Sorte, cada capítulo vencido dará apenas 1/2 pontos de sorte, depois de 20 pontos de Sorte, 1/3 pontos de Sorte, depois de 30 pontos de Sorte, 1/4 pontos de Sorte, e assim por diante.

Os pontos gastos de Sorte de um personagem são recuperados assim que ele cumpre o capítulo da aventura, ou em algum ponto determinado pelo Mestre em alguma missão muito longa.

Antes de rolar o teste, o jogador deve declarar quantos Pontos de Sorte ele deverá gastar, limitado em quantidade pelo Atributo envolvido no teste de seu personagem.

Eventualmente, o jogador pode rolar dados que resultem em grave prejuízo para o seu personagem. Nesses casos, ele pode apelar para a Sorte Retroativa, e gastar Pontos de Sorte mesmo depois de rolado o teste. Nesses casos, os pontos gastos serão descontados do Atributo Original de Sorte, reduzindo assim a sua capacidade de Pontos de Sorte; mas isso não impede que o personagem continue aumentando seus Pontos de Sorte completando missões.

Pontos de Vida Extra

Antes de começar a sangrar, um herói leva vários danos “de raspão”, sem interferência alguma em seus Pontos de Físico. São os Pontos de Vida Extra, que são gastos antes de se chegar no Físico do personagem e se recuperam normalmente uma hora depois que foram gastos.

Os Pontos de Vida Extra recuperados não são multiplicados por Ampliação de Físico, como ocorre na recuperação de danos normais.

Situações de tensão contínua (guerras, perseguições, magias, etc) podem impedir essa recuperação, ficando a decisão com o Observador.

Cada 2 Pontos de Experiência utilizados para desenvolver o personagem dão automaticamente 1 Ponto de Vida Extra para o personagem.

A quantidade máxima de Pontos de Vida Extra é o Dobro da sua quantidade de Pontos de Vida. Depois que esse limite é atingido, esses Pontos de Vida Extra tornam-se Pontos de Sorte do personagem, sofrendo as mesmas divisões que os Pontos de Sorte sofrem depois de cada dezena.