

OPERA



GUIA RÁPIDO

Léo Andrade • Roj Ventura
2ª Edição

EDITORA
NEW ORDER





**O GUIA DEFINITIVO PARA CRIAÇÃO
DE UNIVERSOS DE RPG**

GUIA RÁPIDO

2ª Edição

Equipe

Autores: Leonardo Antônio de Andrade e Rogério de Mello Godoy

Revisão: Eden Paulo Pavanelli

Ilustrações: Felipe Contartesi

Identidade Visual: Antonio Henrique Garcia Vieira e Felipe Contartesi

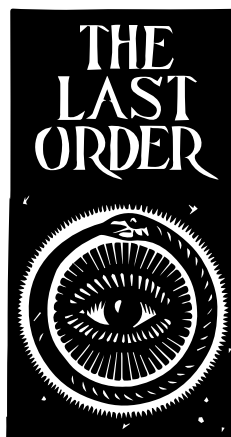
Diagramação e Projeto Gráfico: Antonio Henrique Garcia Vieira

Produzido e Publicado pela New Order
Editora de Anésio Vargas Júnior e Alexandre
“Manjuba” Seba.

Rua Laureano Rosa, 131, parte - Bairro,
Alcântara- São Gonçalo -RJ

Fone: (21) 97045-4764

neworder@newordereditora.com.br



<https://operarpg.com.br>
<https://newordereditora.com>



SUMÁRIO

Sumário

Multi realidades, mas o que seria isso?.....6	Fichas de Personagem.....30
RPG - Um jogo no qual você interpreta seu personagem.....6	Pedro Manin, o flantim.....31
Exemplo de Jogo Medieval.....7	Kak, o orc.....32
Exemplo de Jogo de Ficção Científica.....7	Narjara, a abissal.....33
Mas se o Mestre de Jogo dita as ações, qual a função das regras de RPG?.....8	Arma Sagrada Yami no Micho, o tirês.....34
E o OPERA RPG? Como funciona?.....8	Richard Matheson, o humano.....35
Testes.....8	Tchau Kitty, a elfa cyberpsi.....36
Teste de Atributo.....8	MarihXz, a B'Metardiana.....37
Teste de Disputa.....8	Ígnea 3, a superhumana.....38
Ficha de Personagem.....9	Tir Agos, o semideus anão.....39
Exemplos de Características.....11	Gunxah Xuã, o deus viajante.....40
Termos de Combate.....13	Ficha em Branco.....42
Tabelas de Combate.....13	Humanoide.....42
Aventura-Solo: O Gato Invisível na Torre Azul.....14	Humanoide com asas.....43
Ficha do Agente "Faxineiro".....15	Humanoide com 4 braços.....43
Links e QRcodes para Aventuras Solo e Downloads.....29	Humanoide com asas.....44
	Humanoide com cauda de serpente.....45
	Símio.....46

OPERA



Sistema de Regras
Multirrealidades



GUIA RÁPIDO

Multirrealidades, mas o que seria isso?

Imagine a seguinte situação:

Você tem uma ideia incrível de um cenário fantástico onde seus personagens possuem corpos robóticos de alta tecnologia, mas devido a uma fenda espaço-temporal, eles são sugados para um planeta habitado por várias tribos de ursos inteligentes.

Porém, ao mesmo tempo que seus personagens são invocados nesse mundo, uma bola de fogo corta o céu em direção de a colina próxima e vocês percebem que antes do impacto, pequenas naves octogonais saem da bola de fogo e aterrizam perto de vocês.

Os seres que saem das naves são roxos, parecendo baratas gordas com seis braços e duas pernas.

Quando olham na direção de vocês, eles tiram das costas armas, semelhantes a britadeiras manuais, e suas pontas ocas começam a lançar uma gosma ácida.

Seus ciborgues ativam um campo de força, mas os projéteis de gosma estão derretendo os nanorobôs do escudo.

E agora?

Como juntar elementos tão diferentes, tão aleatórios, e como tornar essa campanha jogável, empolgante e, principalmente, divertida?

Para que isso seja possível, jogável e controlável, é necessário um sistema de regras onde você possa criar qualquer tipo de cenário, aventura, armas e diversidade de personagens.

Para isso, foi desenvolvido o OPERA RPG.

Um sistema de regras multi-realidades, onde é possível customizar, adaptar e criar qualquer cenário e qualquer estilo de jogo.

Com o OPERA RPG, quem está no controle de SUA história é VOCÊ.

RPG – Um jogo no qual você interpreta seu personagem

Quantas vezes você ficou irritado com um filme, série ou anime onde o personagem principal é um completo imbecil que não sabe usar suas habilidades, poderes ou armas?

Agora, imagine um tipo de jogo onde você controla as ações, falas, comportamentos de SEU personagem e, diante de uma situação, você pode tomar a decisão que desejar, sem seguir um roteiro pré-definido como um vídeo game.

Suas ações afetam o andar da história, caminhamdo para o sucesso do grupo ou complicando a vida de todos.

E isso é muito divertido.

Nunca uma sessão de jogo será igual a outra.

Com jogadores diferentes jogando a mesma história, surgirão diferentes situações e novas conclusões.

Contextualizando: Role Playing Game (Jogo de Representação de Personagens) é uma mistura de jogo de estratégia com teatro interativo.

Para isso, são necessários dois tipos de jogadores:

- Um jogador narrador, que será responsável por contar a história, propor desafios, tomadas de decisões e controlar o andamento da aventura. Esse jogador também é conhecido por **Mestre de Jogo**. Ele conhece as regras do sistema de RPG e, com isso, ele se torna o facilitador para explicar a dinâmica na mesa de jogo.

- Os outros jogadores controlam os **Personagens** que fazem parte da história em que, com suas ações, atitudes e personalidades, moldam o andar da história.

Geralmente, o **Mestre de Jogo** informa aos jogadores quais tipos de personagens podem participar da história e os próprios jogadores criam seus personagens da forma que bem entenderem, ou o **Mestre de Jogo** disponibiliza personagens já criados entre os jogadores.

Nessa história, além dos personagens dos jogadores, existem os PNJ (personagens não jogáveis). Esses personagens são criados e controlados pelo **Mestre de Jogo**.



A função desses personagens é completar a história. Podem ser familiares, informantes, integrantes da equipe dos personagens jogadores ou vilões; podem ser quaisquer criaturas que fazem parte do cenário.

Conforme o **Mestre de Jogo** conta a história, algumas situações precisam de decisões, portanto ele pausa a narrativa para cobrar uma ação dos personagens, ou mesmo os jogadores podem interromper a história para propor uma ação.

O **Mestre de Jogo** avalia as ações propostas pelos jogadores e continua contando a história com o desenvolvimento dessas influências propostas pelos personagens.

Exemplo de Jogo Medieval

Em uma aventura de fantasia medieval, os personagens dos jogadores estão nas ruínas de uma civilização desconhecida, procurando tesouros.

O **Mestre de Jogo** informa que as paredes são de um tipo desconhecido de pedra polida, e que uma porta brilha quando alguém se aproxima dela.

Um dos jogadores diz que o personagem dele, o mago, toca na porta: o **Mestre de Jogo** descreve pontos de luz piscando na porta, em diferentes posições.

O jogador que controla o personagem guerreiro tenta arrombar a porta com um chute: o **Mestre de Jogo** diz que a porta não se move, mas que o guerreiro machucou o pé ao fazer essa ação e não conseguirá dar outro chute.

O jogador do ladino procura uma fechadura na porta: o **Mestre de Jogo** informa que a porta é totalmente lisa, sem nenhuma ranhura ou fenda.

O jogador com o mago diz que toca novamente na porta: o **Mestre de Jogo** repete a descrição das luzes em diferentes pontos da porta.

O jogador diz que o mago irá tocar nos pontos da porta que foram iluminados, seguindo a sequência em que eles piscaram: o **Mestre de Jogo** descreve a porta ficando transparente, a iluminação atrás da porta começa a aumentar, e uma criatura de metal e luz pode ser vista dentro da pequena sala que eles acabaram de abrir.

Exemplo de Jogo de Ficção Científica

Em uma aventura de exploração espacial, o **Mestre de Jogo** informa que o alarme da nave disparou.

O jogador, cujo personagem que está no centro de controle, informa que está procurando a origem do alarme.

O **Mestre de Jogo** informa que ele identifica o alarme indicando um vazamento atmosférico na nave.

O jogador pergunta para o **Mestre de Jogo** o que o personagem dele sabe sobre isso: o **Mestre de Jogo** pausa a ação para informar ao jogador que o personagem dele suspeita que alguma válvula pode estar com defeito, ou que alguma brecha pode ter sido aberta no casco.

Um outro jogador, cujo personagem está no dormitório, avisa que está verificando as válvulas: o **Mestre de Jogo** informa que o personagem dele não tem acesso a essa informação sobre o vazamento, uma vez que ele está no dormitório e não no centro de controle.

A ação deste jogador é anulada pelo **Mestre de Jogo**, que volta a atenção para o personagem que está na sala de controle.

O jogador está confuso, ele alega que não tem os conhecimentos que o personagem dele teria nesse tipo de situação, e o **Mestre de Jogo** ajusta isso, dizendo que o personagem dele sabe que tem a opção de verificar as válvulas ou fechar todos os compartimentos da nave para isolar o vazamento.

O jogador opta por fechar os compartimentos: o **Mestre de Jogo** informa que a pressão se estabiliza em todos os compartimentos, menos no compartimento de carga.

O jogador diz que vai verificar a válvula do compartimento de carga: o **Mestre de Jogo** informa que essa válvula não está sendo identificada pelo sistema da nave, e informa também, ao jogador, que o personagem dele sabe que isso significa que algo muito grave pode ter acontecido no compartimento de carga.

O jogador, com o personagem no dormitório,



GUIA RÁPIDO

avisa que está indo ao compartimento de carga para ver o que aconteceu: o **Mestre de Jogo** alerta, novamente, que o personagem dele não teria como fazer isso por não ter acesso a essa informação, e que, se ele quisesse fazer alguma coisa por ter ouvido o alarme, ele teria ido para o centro de controle.

O **Mestre de Jogo** altera a ação do jogador de ir ao compartimento de carga para ir ao centro de controle.

Mas se o Mestre de Jogo dita as ações, qual a função das regras de RPG?

Algumas ações não podem ser decididas com certeza pelo **Mestre de Jogo**, pois são ações aleatórias.

Alguns exemplos de ações incertas são: acertar um alvo, conduzir um veículo em alta velocidade e correr mais rápido do que um adversário. São incertas porque nem sempre serão bem-sucedidas.

As regras servem para auxiliar o **Mestre de Jogo** na responsabilidade sobre o resultado dessas ações, e deixar para o jogador a escolha da melhor ação a ser tomada, com base nas capacidades do personagem que ele está representando.

Cada jogador descreve seu personagem em uma ficha, onde serão anotadas suas características mais marcantes para a história que será jogada.

Algumas dessas características são relacionadas com números, e quando o personagem pretende realizar algum ato de sucesso duvidoso que envolva essa característica, um teste será feito.

No teste, rolagens de dados são comparadas com os números do personagem para definir se ele teve sucesso ou não para realizar essa ação.

E OPERA RPG? Como funciona?

Buscando simplificar ao máximo as regras de forma que qualquer cenário ou aventura sejam adaptadas de maneira uniforme, o OPERA RPG utiliza os 2 (dois) dados comuns de 6 (seis) lados, resumidos como “2D6”.

A estrutura do OPERA RPG é montada sobre dois tipos de testes: **Testes de Atributo** e **Testes de Disputa**.

Testes

Somente dados de 6 lados (D6) são utilizados nos Testes do OPERA RPG.

Nos testes, dois dados (2D6) são utilizados e, de acordo com a situação, 2 tipos de testes podem ser pedidos:

Teste de Atributo

Aplicado quando um personagem tem de desempenhar uma ação que depende apenas dele, como tocar piano ou fazer uma prova de matemática. Nesse caso, rola-se 2D6 e é necessário obter um número **MENOR ou igual ao Atributo + modificadores** envolvidos.

Teste de Disputa

Quando dois personagens ou mais disputam uma mesma situação, os 2D6 são rolados e somados aos **Atributos** e modificadores de cada personagem. O personagem que conseguir a **MAIOR soma ganha a disputa**.

Os modificadores principais são **Características** e **Habilidades** que alteram o valor do Atributo. Além delas, algumas situações da cena podem interferir no teste, inserindo bônus ou penalidades no Atributo do Personagem:

Situação	Modificadores
Muito fácil	+3, +4
Fácil	+1, +2
Normal	0
Difícil	-1, -2
Muito Difícil	-3, -4

PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA 19PA + 33PC



GUIA RÁPIDO

Resumindo

Quando o personagem fizer o teste sozinho (Teste de Atributo), o jogador precisa de rolagens de dados baixas. Quando o personagem fizer o teste contra alguém (Teste de Disputa), o jogador precisa de rolagens de dados altas.

Para organizar as informações sobre o seu personagem, cada jogador tem a sua Ficha de Personagem, que é uma folha onde os JOGADORES preenchem as características, habilidades, armas, equipamentos, veículos, etc.

O mestre de jogo também pode ter Fichas para PNJs importantes que os jogadores poderão encontrar na história.

Existe um sistema de pontuação no preenchimento destas fichas, para buscar um controle ou um equilíbrio para as capacidades dos personagens.

Um humano padrão tem **18 Pontos de Atributo**, que são distribuídos entre os Atributos Principais. Esses atributos são definidos por números de 3 a 10, quanto maior o número, melhor o Atributo.

Atributos Principais são a base da maioria das Características e Habilidades.

Físico: Representa a força e a vitalidade do personagem. Indica a quantidade de danos que o personagem suporta antes de desmaiar (Físico Atual = 0) ou morrer (Físico Atual = Físico Original Negativo) e bônus de danos que o personagem pode causar em lutas (+1 de dano para cada 8 pontos de Físico).

Destreza: É usada em situações que envolvam a agilidade, a coordenação motora ou o equilíbrio do personagem. Geralmente é utilizada em conjunto com alguma Habilidade (que dá bônus para o teste). Mesmo sem ter a habilidade, a destreza é testada em ações normais, como arremessar ou dançar.

Inteligência: Indica a capacidade de com-

preensão e aprendizagem do personagem, e é utilizada junto com alguma habilidade intelectual do personagem (que dá bônus para o teste), ou para testar os conhecimentos do personagem. É um atributo que deve interferir na maneira como o jogador interpreta seu personagem.

ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FÍSICO	6			
DESTREZA	7			
INTELIGÊNCIA	6			
VONTADE	6			
MENTE	8			
MAGIA	0			
PERCEPÇÃO	6			
SORTE	0			

A coluna Original sempre é preenchida, para marcar o valor inicial do Atributo.

Em situações específicas, de acordo com Características do personagem ou do cenário, as outras colunas podem ser utilizadas para marcar essas modificações.

Na coluna Modificações, são marcados os fatores que alteram o Atributo Original. Na coluna Atual é marcado o resultado da operação entre o Atributo Original e as Modificações.

Em algumas situações, danos podem reduzir temporariamente um Atributo, na coluna Dano são marcados esses pontos.

Atributos Secundários são definidos pelo cenário em que se encontra o personagem.

Percepção e Vontade estão presentes em todos os cenários, os demais Atributos são definidos pelo cenário ou pelo nível de realismo utilizado.

Vontade: Representa a determinação e força de vontade do personagem. É testada nas situações em que o personagem precisa superar seus terrores internos ou um cansaço extremo para realizar uma ação, ou então, para interagir com Poderes Psíquicos. Seu valor padrão para humanos é 6.

Mente: Este atributo indica os pontos de estresse mental que um humano pode sofrer antes de entrar em coma (Mente = 0). Pode ser utilizado para marcar a fadiga do personagem, mas geralmente é utilizado em cenários com Poderes Psíquicos. Seu valor humano padrão é 8.

Magia: Mostra a quantidade de mana que um ser humano pode armazenar para gastar em suas magias, independentemente do personagem saber usá-la. É utilizado em cenários com Elementos Mágicos, e seu valor humano padrão é 15.

Percepção: São as chances do personagem perceber algum detalhe do cenário. O número padrão para humanos é 6, e considera os seus 5 sentidos (visão, audição, olfato, paladar e tato). Apesar de secundário (por ser padrão para todos os seres da mesma espécie), esse atributo é utilizado em todos os cenários.

Sorte: São pontos que podem ser gastos para somar ou subtrair os pontos nos dados. Sua quantidade varia de acordo com o cenário: quanto mais pontos de Sorte, mais “heróicos” podem ser os atos dos personagens. Geralmente, esses pontos gastos devem ser declarados antes da rolagem de dados.

Pontos de criação são utilizados para comprar Características e Habilidades para o personagem. Um humano padrão conta com Pontos de Criação iguais a 3 vezes o Atributo Inteligência mais 10 pontos (exemplo: Com 6 Pontos de Inteligência, o personagem terá 28 Pontos de Criação).

Características são compradas por valores fixos indicados em suas descrições. Além de descreverem algumas particularidades do personagem, servem para interferir em alguns testes.

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
	27 anos
	Moreno, Magro
	Cabelo curto, olhos castanhos
2	Sentidos Ampliados [visão] (1)



Exemplos

- * Um humano com a Característica Física “Voz Melodiosa” terá 1 ponto de bônus em testes que envolvam sua voz, como Atuação ou Oratória.
- * Um humano com a Característica Psíquica Honestidade Leve precisará vencer um teste de Vontade para aceitar a participação de um negócio ilícito.

Exemplos

- * Um humano com a Característica Física “Voz Melodiosa” terá 1 ponto de bônus em testes que envolvam sua voz, como Atuação ou Oratória.
- * Um humano com a Característica Psíquica Honestidade Leve precisará vencer um teste de Vontade para aceitar a participação de um negócio ilícito.

Características Físicas são aquelas que acompanham a parte física do personagem de maneira natural, como “Ambidestria”, “Albinismo” ou “Surto de Adrenalina”.

Características Psíquicas são dons ou complicações que fazem parte da personalidade e da situação social do personagem, como “Senso de Direção”, “Reputação Má” ou “Orgulho”.

As **Características Especiais** só serão preenchidas em jogos com a participação de seres



não humanos ou com poderes, elementos que não fazem parte da natureza de um ser humano, como “Asas”, “Corpo Gasoso” ou “Teleporte”.

A principal função das Características é moldar o comportamento do Personagem.

A representação de um personagem exige que o jogador guie suas ações pelo ponto de vista do personagem que ele está representando.

Para deixar mais interessante essa representação, o OPERA RPG apresenta Características Negativas, que trarão defeitos e dificuldades para o personagem, deixando-os mais próximos da realidade.

HABILIDADES	TESTE/CST
Acrobacia (1)	7/1
Condução [carros] (1)	7/1
Escalar (1)	7/1
Esportes [atletismo] (1)	7/1
Furtar (1)	7/1
Furtividade (2)	8/3

Os níveis das **Habilidades** são somados aos seus Atributos correspondentes para a realização de testes. As Habilidades são compradas por níveis, e um nível mais alto só pode ser comprado depois de comprados os níveis anteriores. O limite para a soma de um Atributo com o nível da Habilidade é 14.

Exemplos

A Habilidade “Furtividade” custa 1 ponto de criação para ser comprada em seu nível básico (Furtividade 1). Para comprar o nível 3 desta habilidade, 6 pontos de criação serão gastos (1 ponto do nível 1 + 2 pontos do nível 2 + 3 pontos do nível 3).

Habilidades Físicas são aquelas que envolvem Físico ou Destreza em seus testes, são ações que o personagem aprende ou desenvolve com treino, como “Escalar”, “Natação” ou “Esporte [Futebol]”.

Habilidades Psíquicas contam com Inteligência ou Percepção em seus testes, são conhecimentos que o personagem estudou ou exercitou para adquirir, como “Investigação”, “Operação [Explosivos]” ou “Agronomia”.

As **Habilidades Bélicas** reúnem as especializações que o personagem tem para o combate baseado em determinadas armas ou lutas, como “Briga”, “Kung fu” ou “Armas de Fogo Leves”.

Os níveis das Habilidades Físicas e Psíquicas devem ser somados com seus Atributos de referência e anotados na coluna **teste** da Ficha de Personagem. Dessa maneira, os únicos cálculos que precisarão ser feitos além da soma com os dados serão eventuais modificadores ou danos nos Atributos.

Exemplos

Um personagem que conseguir uma cirurgia plástica fenomenal pode conseguir se livrar da Característica Física “Feio”.



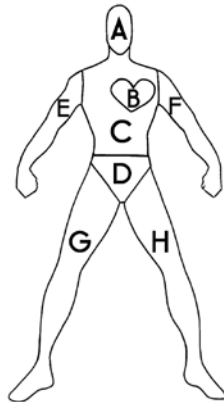
Combate

Durante uma Rodada (5 segundos) de **Combate** ocorrem:

- Iniciativa para determinar quem atacará primeiro;
- Ataque de quem ganhou a iniciativa;
- Defesa de quem foi atacado;
- Ataque do segundo colocado na iniciativa;
- Defesa de quem foi atacado.

Depois das rolagens de ataque e defesa de todos os envolvidos no combate, os sobreviventes podem rolar uma nova iniciativa para um novo Rodada.

A: 11, 12
B: 2
C: 6,7,8
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5
H: 9



Sempre que um ataque for maior do que uma defesa, o atacante acertou seu alvo. Se ele não realizou um ataque direcionado a uma parte do corpo, ele rola 2D6 e compara com o Diagrama de Resistência para determinar qual área foi atingida. Depois é rolado o dado de dano baseado na arma utilizada.

Tabelas de Combate

Para agilizar as cenas de combate, as Habilidades Bélicas têm uma área própria para a sua anotação.

INICIATIVA	+7	ESQUIVA	+8
AÇÕES FÍSICAS	2	AÇÕES MENTAIS	2

Iniciativa é a soma da Destreza e a Carac-

Termos de Combate

Iniciativa = 2D6 + Destreza Atual + Habilidades + Modificadores de Situação. Em caso de empate na iniciativa, os danos só serão marcados depois dos ataques empatados.

Ataque = 2D6 + Destreza Atual + Arma + Habilidades + Modificadores de Situação. Se o ataque for à distância e o alvo não souber que é um alvo, é feito um Teste de Arremesso ou Disparo do atirador.

Defesa = 2D6 + Destreza Atual + Aparo/Esquiva + Modificadores de Situação. Se o Ataque empatar com a Defesa, o ataque é considerado "de raspão", e não chega a causar dano.

terística Reflexos Rápidos.

Esquiva é a soma da Destreza, a Característica Reflexos Rápidos e a Esquiva da Habilidade Bélica Briga.

Um personagem pode realizar 2 **Ações por rodada**, podendo ser 2 Mentais, 2 Físicas, ou 1 Física e 1 Mental.

COMBATE CORPO-A-CORPO			
ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO

Em **Combate Corpo-a-Corpo**, descreva o nome e nível da Habilidade com a arma/luta na primeira coluna.

Depois, some a Destreza com o nível de Habilidade do personagem com a arma/luta e os bônus de Golpe ou Aparo dado pela arma/luta nas suas respectivas colunas. Na coluna Dano, marque o dano da arma somado com os bônus/penalidades de Físico.



GUIA RÁPIDO

COMBATE À DISTÂNCIA					
ARMA/NÍVEL	TR	TM	DANO	CAD.	CAR.

Em **Combate à Distância**, descreva o nome e o nível da Habilidade com a arma na primeira coluna.

Na sequência, some a Destreza com o nível de Habilidade do personagem com a arma e os bônus de Tiro Rápido (gasta 1 ação) e Tiro Mirado (gasta 2 ações) nas respectivas colunas.

Na coluna Dano, marque o dano da arma. Em Cadência é marcado o fator de multiplicação por vários disparos, e em Carga é marcada a quantidade de disparos armazenados pela arma.

Em **Proteção**, são marcados o nome da proteção, os pontos de danos absorvidos e as penalidades causadas pelo tipo de proteção que o personagem tem ou está vestindo.

PROTEÇÃO		ABSORÇÃO	PENAL.
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
PENAL. TOTAL			

Rolagem de Danos

Alguns danos envolvem números aleatórios menores do que 6 (dados menores do que o D6). Para conseguir esses valores, role 1D6 e converta o resultado de acordo com a seguinte tabela (quando não houver resultado no D5 ou D4, role o D6 novamente):

D6	1	2	3	4	5	6
D5	1	2	3	4	5	-
D4	1	2	3	4	-	-
D3	1	1	2	2	3	3
D2	1	1	1	2	2	2

Evolução

Para representar a **Evolução** do personagem, os níveis de Atributos e de Habilidades podem ser aumentados com **Pontos de Experiência**. Esses pontos são ganhos pelos personagens por atitudes ou ações tomadas durante o jogo.

PONTOS DE CRIAÇÃO:	19PA + 33PC
EXPERIÊNCIA	

Aumentos de **Atributos** custam 3 vezes seu valor atual.

Exemplos

Para subir o atributo de 5 para 6, 15 pontos de experiência precisam ser gastos.

Habilidades são compradas em 1 nível por vez; seu custo é $10 + \text{nível da Habilidade a ser comprada}$, e desse valor é descontado o valor do Atributo Inteligência, sendo que o custo mínimo sempre será de 1 ponto de experiência

Exemplos

Para subir uma habilidade do nível 2 para o 3, um personagem com 6 de Inteligência gasta 7 pontos ($10 + 3 - 6$).

Características dificilmente são modificadas no decorrer da história de um personagem, pois não dependem de Pontos de Experiência, mas sim de acontecimentos de sua história.



Aventura-Solo: O Gato Invisível na Torre Azul

Para entender como a interação entre a ficha de personagem e os testes do **OPERA RPG** funcionam, vamos jogar uma aventura-solo.

Você jogará com o Lixeiro, com a ficha de personagem que foi utilizada como exemplo nas páginas anteriores.

A cada final de trecho, poderão ser apresentadas decisões, e você continuará lendo o trecho indicado na decisão que você escolheu.

Seu personagem já está disfarçado, e a missão começa no trecho 1:

1 É o seu primeiro dia na profissão de faxineiro.

Você treinou durante um dia para não fazer nada errado. Esfregar o chão e espanar o pó não é uma tarefa tão simples assim, você precisa colocar a medida certa de sabão na água para não deixar o chão manchado, e não pode espanar o pó com muita força, senão o pó apenas levanta e volta depois de alguns minutos.

Olhe a ficha de personagem do Lixeiro, nas Habilidades Psíquicas; você tem a Habilidade Profissão [faxineiro] em nível 1. Isso significa que você sabe utilizar os materiais corretos da maneira correta, como determinar a melhor maneira de se limpar um escritório, para não utilizar polidor de móveis no carpete...

Apesar de estar anotada em Habilidades Psíquicas, essa Habilidade poderia ser testada junto com o Atributo Físico ao invés do Atributo Inteligência, pois, na maioria das vezes, o que conta é o trabalho braçal, o quão rápido você consegue esfregar o chão. Limpeza não é moleza, não...

Seu nome foi plantado no banco de dados da “Limpazzio Faxinas” pelos hackers da “Gato Invisível”; e depois de outras alterações neste banco de dados, aqui está você, vestindo o macacão azul padrão, dentro do furgão da Limpazzio Faxinas, junto com outros quatro faxineiros que seguem desanimados para o “Torre Azul”.

O furgão para na frente do edifício. Você ajuda seus colegas a descarregarem os baldes, esfregões e demais equipamentos.

O “Torre Azul” é um prédio que ocupa destaque no centro da cidade, quarenta andares revestidos de





GUIA RÁPIDO

grossas paredes de vidro azulado.

Já passa das 22h, todos os andares estão com as luzes apagadas, com exceção do primeiro e do último.

Todos os seus ocupantes já partiram de volta para as suas casas, depois de mais um dia de trabalho nos seus escritórios.

Ah, sim; os seguranças permanecem no prédio. Segundo o relatório feito pelo serviço de batedores da “Gato Invisível”, são dois no balcão da portaria, outros dois na sala de vídeo, que fica no segundo andar, e um segurança que fica circulando pelos andares e que reveza a posição com os colegas da sala de vídeo e do balcão. Todos vestindo o uniforme de segurança do “Torre Azul”, com quepe, radiocomunicador e pistola automática.

Prestou atenção neste detalhe? “Pistola automática com os cinco seguranças”. Lembre-se disso antes de tomar alguma atitude precipitada, você é um sujeito pacífico, olhe nas suas características psíquicas.

Não, você não pode mudar suas Características Psíquicas agora. Seja o seu personagem e comporte-se como um cara pacífico.

Voltando ao “Torre Azul”; um dos seguranças está abrindo a porta para vocês, ele veio do balcão redondo que está no centro do salão térreo do edifício, antes das portas dos quatro elevadores e da escada. O furgão da “Limpazzio” foi embora, e só voltará para pegar vocês às 7h.

Vocês entram no luxuoso saguão do edifício, com imitações de mármore levemente azulado nos pisos e paredes. Examinando alguns locais estratégicos rapidamente, você consegue localizar duas minicâmeras de vídeo (agradeça esse feito à sua Habilidade Psíquica Sistemas de Segurança nível 1; nem precisou de teste para perceber).

Os faxineiros cumprimentam os seguranças, se tratando pelo nome, eles já devem se conhecer, mas mesmo assim os faxineiros entregam seus crachás para os seguranças.

Você faz um aceno de cabeça e apresenta seu crachá também. O segurança mais jovem, que aguardava vocês, sentado atrás do balcão, passa os crachás por uma leitora ótica e confirma as informações em um teclado. Ele devolve os crachás, um a um, mas demora mais tempo com o seu crachá, alternando o olhar entre você e sua identificação.

O nome que está no crachá não é o seu nome verdadeiro, mas a foto é sua.

Finalmente, ele decide baixar a vista para passar o seu crachá pela leitora e conferir os seus dados no computador.

Ele não está mais olhando para você; o outro segurança está de costas, conversando com um faxineiro.

Você tem grandes chances de roubar a pistola que está no coldre deste segurança e render o segurança que está sentado.

Se você quiser tentar fazer isso mesmo, leia o trecho 57, senão, se preferir ficar aguardando o segurança, que está sentado, checar as informações do seu crachá, continue lendo a história no trecho 33.

2 Você explica para o faxineiro-chefe que está um pouco receoso com esse tipo de piso, você nunca trabalhou com esse tipo antes e você não tem muita certeza da quantidade de sabão a ser utilizada. Você explica que não quer começar no emprego deixando marcas de esfregão no chão, e pede para trocar de lugar com alguém da limpeza seca, que você diz saber fazer muito bem.

Para fechar o pedido, você acrescenta que pretende adiantar o máximo possível a sua parte na limpeza seca para depois voltar e acompanhar o pessoal da limpeza úmida e aprender a medida certa e o modo correto de passar o esfregão naquele tipo de piso.

Você aproveita que ele está coçando o bigode pensando no seu pedido e pede para que ele lhe dê essa chance, pois você precisa muito desse emprego, e não se importa de fazer o seu serviço e parte do de outro, contanto que deem a chance de aprender a fazer um serviço bem feito.

Com um olhar paternal, o faxineiro-chefe lhe entrega a vassoura e diz:

- Rapaz, se todos tivessem a sua humildade, não teria tanta gente fazendo besteira nesse mundo...

ISSO!!! Você conseguiu cativar o velho!!!

Hora de trabalhar, você coloca o walkman, sintoniza na frequência combinada e começa a varrer com dedicação.

No fone de ouvido, apenas estática. Tudo bem, avisaram que o transmissor era de curto alcance para não chamar a atenção, provavelmente apenas no próprio andar, ao lado do cesto, você escutará



alguma coisa.

Você varre rapidamente, e, algumas vezes, ajuda o chefe a esvaziar as lixeiras, para não despertar suspeitas quando você fizer isso no 32º andar.

Os andares vão sendo limpos, até que, finalmente, vocês estão no 33º andar.

Você agiliza a sua parte e, assim que termina o seu lado do corredor, você avisa:

- Olha, eu vou adiantar o andar debaixo, assim que o senhor encher o saco de lixo, o senhor me avisa que eu levo lá para baixo.

Com a aprovação dele, você desce para o 32º andar.

Você sai da porta da escada, uma lixeira está ao seu lado, nenhuma interferência no walkman.

Existem outras duas lixeiras no andar: uma está perto dos elevadores e a outra está no final do corredor.

Você anda pelo corredor e um chiadinho sutil é percebido nos fones de ouvido.

Você passa pela lixeira dos elevadores e o chiadinho começa a diminuir. Era aquela!

Sem voltar para trás, você começa a varrer, e caminha lentamente na direção dos elevadores. O chiadinho volta a aumentar.

Varrendo, você chega até a lixeira, dá uma espiada e... droga, o que mais pode acontecer de errado hoje, como é que você não tinha pensado antes que isso poderia acontecer.

A cesta de lixo está cheia até a metade, e você não consegue ver nada que se pareça com uma caixa de doces aí dentro.

Vasculhar o lixo não seria problema algum se você estivesse sozinho no corredor.

Seus colegas não chegaram ainda, mas você sabe que não são eles o problema.

O problema é a câmera no teto do corredor, você já tinha percebido, desde o primeiro andar





GUIA RÁPIDO

que você varreu. O elevador tinha uma e todo andar de escadas também...

Ela está bem no meio do corredor, justo onde está o cesto de lixo... E para piorar mais um pouco, as câmeras são envolvidas por uma cúpula de vidro escurecido, isso significa que você não consegue ver para onde a câmera está apontada, você nem mesmo tem como saber se existe alguma câmera lá dentro.

Você acredita que em um minuto, os seus colegas faxineiros estarão descendo para esse andar. Você tem que pensar rápido; mais do que isso, você tem que agir rápido!

O que você vai fazer?

Arrebentar a câmera no teto? Leia o trecho 9.

Dar uma vassourada na lixeira? Leia o trecho 15.

Vai vasculhar a lixeira e torcer para a câmera estar virada para outra direção? Leia o trecho 23.

Vai esperar o pessoal chegar? Leia o trecho 35.

3 O Papai Noel não conseguiu fazer funcionar o motor de arranque do trenó, e chamou o Coelhoinho da Páscoa para substituir as renas.

Fez sentido para você? É claro que não! Esse texto não foi feito para se ler na sequência normal, você deve ler apenas um dos trechos indicados no final do trecho que você leu. Volte para o trecho 1.

5 Eu não tenho como julgar se o faxineiro vai aceitar ou não esse seu pedido porque eu não tenho como escutar as palavras que você vai utilizar em seu pedido, então, nesta situação especial, vamos utilizar um teste de Inteligência de seu personagem para saber se ele foi atendido ou não.

Seu Atributo Inteligência é 6, vamos ver se você tem algum bônus aqui, que Habilidade que você poderia utilizar para fazer esse pedido? Não, não procure nas Habilidades Físicas, procure nas Psíquicas, vamos ver, você tem Atuação e Etiqueta, ambas poderiam ser utilizadas nessa situação, vamos utilizar a que tiver nível maior... Neste caso, ambas são nível 1, então, vamos somar +1 ao teste (não, você não pode acumular Habilidades para os testes).

Você tem um 7 para o teste, aliás, você teria um 7 para o teste. O problema é que o faxineiro-chefe não está gostando muito de suas atitudes, e esse pedido dificilmente será aceito por ele; penalidade

de -2. Chegamos ao número 5 para o teste ($6+1-2=5$).

Lembrando que, apesar de uma outra pessoa estar envolvida neste teste, será um teste de atributo, ou seja, você deverá conseguir menos do que o limite nos 2D6.

Role os dados, se você conseguir **5 ou menos** nos 2D6, leia o trecho 42, senão, leia o trecho 28.

6 Você procura lixo adentro pela caixinha enquanto o elevador percorre os 32 andares até o Térreo.

O elevador é rápido, mas ainda assim, você terá 2 rodadas (10 segundos) para procurar o “doce”.

Você precisaria de um Teste de Percepção, com bônus pelo fato de a caixinha não ser tão pequena se comparada com o resto do lixo, pelo fato do lixo não ser tão emaranhado e pelo fato da lixeira onde estava o “doce” ter sido a última a ser descarregada no saco de lixo.

Isso tudo já te daria um Bônus de +3, e como você teria mais uma rodada para tentar achar esse “doce” caso falhasse no primeiro, vamos agilizar o jogo: Você conseguiu achar a caixinha, igualzinha à da foto que estava no relatório.

O elevador já está desacelerando; você vai guardar a caixinha por dentro da camisa (trecho 21) ou vai deixá-la cair em um canto do elevador (trecho 53).

7 Com o “doce” em segurança, quero dizer, o “doce” está com você, mas você ainda não está em segurança. Você está com um uniforme de faxineiro, dentro de um elevador, em um prédio cheio de vigilância interna e se comportando como se estivesse fazendo algo muito normal, como buscar um espanador esquecido no último andar.

Continua no trecho 59.

8 Com o saco de lixo nos braços, você ainda tem que subir 8 andares de escadas.

No meio do caminho, você dá uma parada para localizar o “doce”.

Com a caixinha de doces localizada, você deixa o saco de lixo para trás.

Seu desempenho nas escadas melhora, mas, ainda assim, não é tão rápido quanto um elevador.

No último andar, você escuta a porta do elevador se abrindo quando você faz a última curva da escada.



Ao chegar na porta da cobertura, enquanto você pega a chave no bolso da calça...

- Parado ou eu atiro.

E você sabe que ele atiraria. O segurança está apontando uma arma automática para você na base da escadaria.

O tempo para você pegar a chave e abrir a porta ou o tempo para descer a escada até o segurança o tempo suficiente para que ele descarregue aquela arma em você.

Morrer ou se render não são opções que valham a pena para continuar essa aventura.

Fim da missão.

Melhor sorte da próxima vez.

O trecho 1 continua lá.

9 Você quebra a câmera desferindo duas pancadas com o cabo de vassoura.

Em pouco tempo vasculhando, você acha o “doce”.

Você esconde a caixinha dentro da camisa e sobe as escadas.

No último andar, você escuta a porta do elevador se abrindo quando você faz a última curva da escada.

Ao chegar na porta da cobertura, enquanto você pega a chave no bolso da calça...

- Parado ou eu atiro.

E você sabe que ele atiraria. O segurança está apontando uma arma automática para você na base da escadaria.

O tempo para você pegar a chave e abrir a porta ou o tempo para descer a escada até o segurança são o suficiente para que ele descarregue aquela arma em você.

Morrer ou se render não são opções que valham a pena para continuar essa aventura.

Fim da missão.

Melhor sorte da próxima vez.

O trecho 1 continua lá.

10 Suas pernas te empurram para longe do prédio, a gravidade te puxa para baixo, e um projétil de pistola passa sobre você, indo encontrar repouso no concreto de um prédio vizinho.

As luzes da cidade flutuam lá embaixo, mas você sabe que elas não ficarão distantes por muito tempo.

Sem precisar parar para pensar, você libera o

paraquedas e se prepara para o impacto.

Não, não é o impacto com o chão, é o impacto do paraquedas se abrindo e freando bruscamente sua queda.

Está aberto, você se orienta rapidamente enquanto pega os controles do paraquedas.

Lá está o estacionamento, mais uma vez, tudo conforme a descrição do relatório. Agora é só manobrar a queda.

Você puxa as cordas de controle, enfrentando o vento e a velocidade de queda.

Você precisa de um teste de paraquedismo para conseguir pousar sobre o estacionamento. Será um Teste de Atributo, baseado em Destreza (7) e na Habilidade Paraquedismo (2), porém, temos uma situação desfavorável (pouca distância e vento) que dará uma penalidade de -1. Essa penalidade poderia ser maior, mas a área de pouso no estacionamento é bem grande.

Feitas as contas, seu teste será contra 8, se você conseguir 8 ou menos nos 2D6, a gente se fala no topo da garagem no trecho 45, senão, a gente se encontra em qualquer outro lugar, no trecho 12.

11 Esfrega, esfrega, molha, torce, continua esfregando e esfregando. O 32º andar está chegando...

Você está sendo o mais rápido possível para não deixar a equipe de limpeza seca se afastar muito, algumas vezes você conseguiu terminar, descer para o próximo andar e eles ainda estavam terminando o trabalho deles, mas a maioria das lixeiras já tinha sido recolhida no saco de lixo pelo faxineiro-chefe.

Você não poderia deixar isso acontecer no 32º andar.

Você tem que tomar alguma providência, por mais estúpida que seja, você não pode deixar esse “doce” escapar! Muita grana está envolvida nisso para você, e muita grana foi gasta para você estar aqui neste momento. Se você falhar, adeus à carreira de mercenário, e, dependendo de quem estava interessado nesse “doce”, você poderá até ser o alvo de alguma vingança...

E então? O que vai ser?

Você vai simular um ataque epilético? Leia o trecho 34.

Você vai deixar cair as pilhas do seu walkman pela escadaria? Leia o trecho 40.

Você vai pedir para o faxineiro-chefe deixar você



GUIA RÁPIDO

levar o saco de lixo lá para baixo? Leia o trecho 5.

Você vai ao banheiro e, na volta, vai fazer de conta que se perdeu e vai para o 32º andar antes da equipe de limpeza seca? Leia o trecho 52.

12 Não deu, você passou do ponto e não vai dar para voltar para o topo do estacionamento, o jeito agora é cair onde for possível.

Se você passou perto dos fios de energia, apesar do paraquedas, a queda é rápida. Não vai ter jeito, você vai ter que pousar na rua.

Apesar de estar no centro da cidade, nenhum carro está passando neste ponto da rua neste momento, afinal, já é de madrugada.

Seu pouso é tranquilo, apesar de nada discreto: Alguns cidadãos observam com curiosidade o seu feito.

Agora é torcer para a agente GI-108 perceber o seu erro e chegar com a carona antes que os seguranças tomem alguma providência.

Leia o trecho 60.

15 De costas para a lixeira, você varre com um pouco mais de força e a batida é inevitável, todo o lixo se esparrama pelo chão.

Fazendo uma cara de “desastrado e arrependido”, você começa a catar o lixo do chão, olhando com muita atenção para tudo o que pega.

Finalmente, a caixinha de doces, igual à foto do relatório. Aproveitando que está agachado, você a esconde dentro da camisa e continua catando o lixo.

Seus colegas chegam, você explica o acidente e continua o seu serviço.

Depois de algum tempo, você vai para as escadas naturalmente, como se fosse continuar o trabalho no andar inferior, mas ao invés de descer, você sobe até o último andar.

Continua no trecho 59.

16 Você deixa de apoiar o saco de lixo e a lei da gravidade se encarrega do resto...

O lixo se esparrama pelo chão do elevador, e você rapidamente começa a recolhê-lo e procurar pela caixinha.

Você precisaria de um Teste de Percepção, com Bônus pelo fato de a caixinha não ser tão pequena se comparada com o resto do lixo, pelo fato do lixo não

ser tão emaranhado e pelo fato da lixeira onde estava o “doce” ter sido a última a ser descarregada no saco de lixo.

Isso tudo já te daria um bônus de +3, e como você teria mais uma rodada para tentar achar esse “doce” caso falhasse no primeiro, vamos agilizar o jogo: Você conseguiu achar a caixinha, igualzinha à da foto que estava no relatório; porém, o elevador já está parando.

Você vai guardar a caixinha dentro da camisa (trecho 21) ou vai jogá-la em um canto do elevador (trecho 43)?

17 Você puxa o saco de lixo com força, mas o faxineiro-chefe resiste. Quem não resiste é o saco de lixo...

O lixo se espalha pelo chão do corredor, e todos os olhares se voltam para você.

O ódio começa a brilhar no olhar do faxineiro-chefe, ele está furioso demais para conseguir falar alguma coisa.

Você aproveita esses segundos para retirar o fone do ouvido e falar, com cara de desentendido:

- Pô, o senhor não tinha dito que eu poderia levar o lixo lá para baixo? Por que o senhor ficou segurando.

Esta sua frase que destranca uma avalanche de ofensas do faxineiro-chefe sobre você e seu walkman, que ele ameaça arrancar de você.

Em menos de um minuto, um segurança aparece para tomar conhecimento dos fatos.

Você continua se fazendo de desentendido, achando que o faxineiro-chefe tinha deixado você levar o lixo, o que gera uma nova onda de fúria sobre você, dizendo que você está surdo com “essas coisas” no ouvido.

Depois de algum tempo, com o segurança acalmando os ânimos, você concorda em recolher o lixo sozinho, mas o faxineiro-chefe faz questão de que você não leve o saco de lixo até o térreo.

Com uma expressão de injustiça, você concorda com essa “punição”.

O segurança desce pelo elevador, e em poucos instantes você localiza a caixinha de doces, igualzinha à da foto do relatório.

Aproveitando a sua posição, agachado, de costas para a câmera de vídeo, você esconde o “doce” dentro da camisa e termina de recolher o lixo.

O faxineiro-chefe pega o saco de lixo e manda você subir e continuar seu serviço, sem descanso.



Ordens são ordens, e você segue pela escadaria pelo trecho 54.

18 Eu gostaria muito de saber qual seria a explicação sobre o paraquedas em suas costas que você daria ao segurança...

Gostaria mesmo... Eu não consigo pensar em nenhuma que o convença a baixar a arma.

Seus amigos bem que avisaram que essa vida de espião não seria fácil.

Fim de missão.

Quer tentar de novo? Leia o trecho 1.

21 Assim que você sai do elevador, o alarme dispara e os dois seguranças avançam na sua direção, um deles com a mão na arma.

Sem muitas opções de fuga, você acaba encurralado no elevador e, em menos de 1 minuto, outro segurança chega com um detector e localiza o “doce”.

Como você vai explicar isso para eles, não interessa mais para a “Gato Invisível”, pois sua missão já falhou.

É... Parece que você não prestou atenção em alguns detalhes da história e acabou se dando mal...

Mas tudo bem, essa aventura foi feita para que você possa aprender; pode errar quantas vezes você quiser que o trecho 1 continuará lá, esperando você recomeçar.

22 Você chega até o senhor de bigodes que, apesar de não ocupar nenhum cargo de chefia, está organizando as funções de todos na faxina.

E parece que ele já tem alguma experiência nisso, pois todos seguiram suas ordens como se já estivessem acostumados com suas funções.

Você tenta achar um bom argumento e...

Em uma situação normal de jogo, você deveria representar o personagem apresentando seus argumentos para o chefe. O mestre de jogo julgaria se as suas palavras atingiriam ou não o seu objetivo; mas nessa situação, existem dois motivos que complicam essa sua argumentação. O primeiro, e mais óbvio, é o fato de que eu não tenho como prever o pensamento de todos os leitores destas páginas e escrevê-las como opções. O segundo motivo, que poderá ocorrer

em uma mesa de jogo normal também, é o fato de que, provavelmente, o personagem sabe mais de faxina do que você, jogador.

É muito complicado opinar sobre um assunto que você não conhece, mas isso será necessário algumas vezes em um jogo de RPG.

Existe uma solução interessante para resolver isso. Se você, mestre de jogo, julgar que o personagem pode conhecer algum bom argumento específico sobre o assunto, mas o jogador não possui conhecimentos suficientes sobre esse assunto (imagine um personagem com a Habilidade Psíquica Medicina sendo utilizado por um jogador de 15 anos), você pode sugerir um Teste de Inteligência do personagem.

Então vamos combinar o seguinte para resolver esta cena: Se você optar por questionar a autoridade do faxineiro-chefe, você vai ler o texto 41, mas se você quiser tentar um bom argumento, nós iremos fazer um teste de Inteligência no trecho 51.

23 Você vasculha a lixeira e em pouco tempo encontra o “doce”, a caixinha é igual à da foto no relatório.

Ainda agachado ao lado da lixeira, você a esconde por dentro da camisa e vai para as escadas.

Agindo naturalmente, você não dá explicação alguma aos seus colegas de trabalho, age como se estivesse fazendo seu trabalho, indo buscar alguma coisa esquecida lá em cima, e continua subindo. Eles não têm motivo para desconfiar.

Finalmente, a porta da cobertura. Você retira a chave do bolso, encaixa na fechadura, ela funciona: A porta está aberta.

Um vento frio está passando nesta altura. Apenas alguns prédios maiores e antenas estão ao seu redor. A cidade vista por cima.

Você segue as instruções, anda até a calha e, aliviado, você acha o paraquedas escondido em uma lona preta, conforme o combinado.

Em um minuto, você veste o paraquedas e se dirige para o lado do prédio onde está a garagem.

Apesar do vento e da curta distância do topo do prédio até a garagem, o salto não será muito difícil, será apenas difícil.

A porta da cobertura se abre atrás de você:

- Parado ou eu atiro!

É um dos seguranças, e, pelo relatório, você sabe



GUIA RÁPIDO

que ele vai atirar.

Ele está longe, uns 20 metros, e você está a poucos passos da borda do edifício...

Qual será a sua reação? Ficar parado esperando o segurança se aproximar (trecho 18) ou arriscará uma corrida para saltar (trecho 56)?

24 Metal quente rasga seu braço enquanto você pisa na borda do prédio. Marque 3 pontos de dano no Físico Atual do seu personagem.

Suas pernas te empurram para longe do prédio, e a gravidade te puxa para baixo.

As luzes da cidade flutuam lá embaixo, mas você sabe que elas não ficarão distantes por muito tempo.

Sem precisar parar para pensar, você libera o paraquedas e se prepara para o impacto.

Não, não é o impacto com o chão, é o impacto do paraquedas se abrindo e freando bruscamente sua queda.

Está aberto, você se orienta rapidamente enquanto pega os controles do paraquedas.

Lá está o estacionamento, mais uma vez, tudo conforme a descrição do relatório. Agora é só manobrar a queda. Você puxa as cordas de controle, mas a dor incomoda.

Você precisa de um teste de paraquedismo para conseguir pousar sobre o estacionamento. Será um Teste de Atributo baseado em Destreza (7) e na habilidade Paraquedismo (2), porém, temos 2 agravantes.

O primeiro é a situação (pouca distância e vento), que dará uma Penalidade de -1. Essa penalidade poderia ser maior, mas a área de pouso no estacionamento é bem grande.

O outro agravante é esse tiro que você levou. Lembre-se de que cada 2 pontos retirados do Físico, diminuem 1 ponto da Destreza. Logo, você tem mais uma penalidade de -1.

Feitas as contas, seu teste será contra 7, se você conseguir 7 ou menos nos 2D6, a gente se fala no topo da garagem no trecho 45, senão, a gente se encontra em qualquer outro lugar, no trecho 12.

28 Seu trabalho é no andar de cima.

Por esta resposta do faxineiro-chefe, parece que sua conversa de levar o saco de lixo para dar uma descansada nas pernas não convenceu.

E lá se vai o “doce”.

Suas opções estão se esgotando...

O que mais você pode fazer?

Se você quiser tentar arrancar o saco de lixo dele, leia o trecho 36, se você quiser esperar por alguma oportunidade, leia o trecho 44.

33 O segurança lhe devolve o crachá perguntando se era o seu primeiro dia. Você confirma e ele te deseja um bom trabalho.

A porta do elevador se abre, e seus colegas começam a entrar; você segue para o elevador enquanto retribui o cumprimento do segurança e acena para o outro, que já estava se sentando e pegando o caderno de esportes do jornal.

Ao passar pela porta do elevador, você percebe, entalhados no batente de madeira, alguns sensores.

Você nem perde muito tempo tentando identificá-los. Você já sabe para que servem.

No mapa que você estudou sobre esse edifício esses sensores apareciam nos batentes dos elevadores e da escada no andar térreo.

Esses sensores são o motivo pelo qual você está aqui agora.

Alguém deve estar traindo o patrão, pois algo muito caro e muito pequeno está sendo roubado.

E, apesar de muito pequeno, este objeto pode ser facilmente detectado pelos sensores do andar térreo.

Se os sensores dispararem, todas as saídas do prédio serão lacradas imediatamente: a entrada térrea e a saída para a cobertura do prédio.

O prédio não tem janelas, a ventilação e refrigeração de ar é feita por uma enorme tubulação central que conta com vários sensores de movimento que não puderam ser mapeados.

O tal objeto (que você suspeita ser um chip de controle de mísseis) foi escondido dentro de uma caixinha de doces equipada com um transmissor FM de baixo alcance.

Essa caixinha foi jogada em um dos cestos de lixo do 32º andar.

A sua missão é utilizar um walkman na frequência da caixinha para localizar o cesto de lixo com o “doce”, pegar a caixinha e fugir pela cobertura.

Uma equipe de batedores da “Gato Invisível”



(provavelmente disfarçados de antenistas, segundo uma conversa paralela que você escutou, quando recebeu a missão) que esteve no “Torre Azul” durante a manhã, conseguiu uma cópia da chave das escadas para a cobertura (é esta a chave que está com você, olhe na lista de Equipamentos da sua Ficha de Personagem) e escondeu um paraquedas na calha norte do edifício.

Vestido o paraquedas, você pulará sobre um estacionamento de três andares que fica ao lado do “Torre Azul”.

No segundo andar deste estacionamento, estará um carro de passeio verde escuro, com a agente GI-108 ao volante, uma agente fixa da “Gato Invisível” que você já conhece. O porta-malas desse carro estará destrancado, você deverá entrar furtivamente neste porta-malas e apreciar a viagem.

Você já trabalhou antes com a “Gato Invisível”, eles são competentes no que fazem, e nunca falharam

com um agente, mesmo que mercenário; a não ser, é claro, que você seja capturado. Neste caso você vai estar por conta própria. É por isso que eles não contam muitos detalhes sobre as suas missões.

A porta do elevador se abre, os faxineiros se dividem, uma dupla fará a limpeza úmida do piso dos corredores. Os outros três seguirão na frente varrendo, espanando e recolhendo o lixo dos cestos, para levar tudo para baixo.

Começaram os problemas: Você foi escalado para fazer parte da limpeza úmida.

Não que você não saiba manejar o esfregão muito bem, o problema é que a outra equipe descerá antes recolhendo o lixo, e, portanto, quando você chegar no 32º os cestos de lixo estarão vazios...

E agora? Você vai tentar resolver a situação com alguma conversa ou vai tentar evitar a conversa com alguma situação?

Se você quiser tentar convencer o chefe dos faxi-





GUIA RÁPIDO

neiros a te deixar fazer parte da equipe de limpeza seca, leia o trecho 22; se você vai tentar criar alguma situação para chegar no lixo do 32º andar antes dele ser levado, leia o trecho 11.

34 Você se joga no chão e começa a tremer, seu colega de esfregão chega correndo e gritando por ajuda, sem saber o que fazer. Em menos de um minuto, os outros faxineiros estão ao seu redor tentando te segurar.

Dois seguranças também chegam pelo elevador, e utilizam as técnicas certas para te imobilizar.

Você se cansa de se debater e tenta explicar que já está melhor, mas não adianta. Em alguns minutos os paramédicos chegam e você vai de ambulância para o hospital...

Sua missão? Você quer saber o que aconteceu com sua missão? Seu contratante também te fará essa pergunta...

Você achou mesmo que esta estratégia funcionaria?...

Não, é claro que não funcionou. Volte para o trecho 1 e melhor sorte da próxima vez...

35 Os seus colegas chegam para continuar a limpeza no 32º andar, e você continua varrendo.

A primeira coisa que o faxineiro-chefe faz é despejar o conteúdo da lixeira, próxima dos elevadores, no seu saco de lixo.

Conforme ele se afasta, o chiadinho no walkman vai diminuindo.

E agora? Você vai pedir para que ele deixe você levar o lixo para baixo no trecho 5, vai tentar roubar o saco de lixo e subir correndo pelas escadas no trecho 36, ou vai deixar que ele desça com o saco de lixo no trecho 44?

36 Vai ser fácil, o faxineiro-chefe não está preparado para essa tentativa, mas sempre existe a possibilidade dos reflexos dele funcionarem.

E, independentemente dos reflexos, ele está utilizando uma certa força para segurar esse saco. Para efeitos de teste, vamos fazer a conta sobre a metade do seu Físico.

Você se aproxima pelo lado dele e puxa o saco de lixo. Você precisará ganhar um Teste de Disputa

envolvendo o Físico, você somará o seu Físico aos 2D6, e o faxineiro-chefe só terá metade do Físico dele para somar aos 2D6.

O seu oponente conseguiu um 8 nos 2D6, somado com seu 3 de metade do Físico, ele conseguiu um 11.

Agora é a sua vez, role os 2D6 e some com 6 (seu valor de Físico). Se o resultado for maior ou igual a 11, leia o trecho 8, senão, leia o trecho 17.

40 Enquanto troca de andar pelas escadas, você finge que checa as pilhas do seu walkman e deixa-as cair para fora do corrimão.

Você desce procurando as pilhas, finge que não viu uma delas em um canto da escada e entra no 32º andar.

Os faxineiros já estavam lá, espanando, varrendo e recolhendo o lixo das lixeiras! Uma delas já havia sido esvaziada pelo faxineiro-chefe.

Com a desculpa de que estava procurando suas pilhas, você passeia pelo corredor, olhando as lixeiras.

Quer outras más notícias?

Aqui vai mais uma: A lixeira perto das escadas está quase vazia, e você não vê nenhum sinal da caixinha de doces lá. Já a lixeira próxima dos elevadores está cheia, existe a possibilidade de a caixinha estar lá, mas, existe uma câmera no teto e outros faxineiros ao seu lado, olhando para você com uma cara feia...

A pilha ter quicado por meio corredor e ter caído dentro da lixeira não seria uma boa desculpa para remexer o seu lixo.

Ah, sim, existe outro detalhe: A caixinha de doces pode já estar no saco de lixo, uma das lixeiras já foi esvaziada nele, mas você não tem como saber disso porque seu walkman está sem pilhas.

Calma, nem tudo está perdido. Olhe na sua Ficha de Personagem, nos Equipamentos, você tem pilhas extras!

Rapidamente você as coloca no walkman, que já está chiando, você está próximo do “doce”.

Você olha na direção da lixeira mais próxima, a dos elevadores. Observa o faxineiro-chefe terminar de esvaziá-la no saco de lixo...

Ele passa por você, carregando o saco de lixo escuro, e rosna pelo bigode:

- Já achou suas pilhas. Volte ao trabalho.

E enquanto ele se afasta, o chiado vai diminuindo...



E agora? Você vai pedir para que ele deixe você levar o lixo para baixo no trecho 5, vai tentar roubar o saco de lixo e subir correndo pelas escadas no trecho 36, ou vai deixar que ele desça com o saco de lixo no trecho 44?

41 Falando educadamente, você explica para o faxineiro que discorda dessa divisão de tarefas, pois o potencial de cada um só é conhecido por cada um, e, portanto, ele deveria dar uma chance para cada um desenvolver esse potencial escolhendo uma função, podendo ser feita, inclusive, uma votação, ou então, um revezamento de funções...

Depois de te escutar em silêncio por um minuto, o faxineiro aponta para o balde e diz:

- Encha o balde, pegue o esfregão e feche a boca.

E assim que termina a frase, ele vira as costas para você e começa a esvaziar um dos cestos de lixo em um saco plástico.

Parece que você não conquistou a simpatia dele com seu discurso democrático... Continua no trecho 11.

42 - Ok, rapaz, mas não fique enrolando lá embaixo.

Você conseguiu. Com uma conversa de que quer ajudar para compensar o tempo que perdeu procurando as pilhas, você consegue a permissão para levar o saco de lixo.

O chiado está bem claro no fone de ouvido do walkman: O “doce” está dentro do saco.

Enquanto espera o elevador chegar, você já prevê outro problema: O saco é grande, está cheio de lixo, a caixinha de doces é pequena e você vai ter que encontrá-la dentro de um elevador antes que ele chegue até o andar térreo. Ah, sim: Existe uma câmera dentro do elevador.

A porta se abre, o “doce” está muito perto, mas, se você não pensar em algo, você não vai conseguir pegá-lo.

Dentro do elevador, com a porta fechada e uma câmera no teto, você vai vasculhar dentro do saco de lixo no trecho 6, vai deixar o saco de lixo cair no chão no trecho 16, ou não vai fazer nada no trecho 21?

43 A porta do elevador se abre. Você ainda está terminando de recolher o lixo.

Os dois seguranças, por trás do balcão, olham

para você com um ar de desprezo, não de surpresa. Parece que eles já sabiam o que tinha ocorrido dentro do elevador. O pessoal da sala de vídeo deve ter avisado pelo rádio...

Você limpa tudo, passa pelo balcão, coloca o saco de lixo junto com os outros perto da porta do saguão e volta para o elevador.

Fácil.

Vá para o trecho 7.

44 Você volta para as escadas, pensando no tipo de oportunidade que poderá surgir para você pegar o “doce”.

Alguns minutos depois, enquanto você esfrega o chão, um alarme toca no prédio.

O “doce” foi detectado pelos sensores quando o faxineiro-chefe passou pelo batente do elevador no andar térreo.

Fim da missão.

Volte para o trecho 1 e faça escolhas melhores desta vez...

45 A manobra é correta e você pousa no teto da garagem.

Mal toca o chão, você já se solta do paraquedas e corre para o andar de baixo pela rampa de acesso.

O estacionamento está com poucas luzes acesas, mas a iluminação externa também ajuda, uma vez que o estacionamento é aberto, contando apenas com muretas de 1 metro em suas laterais.

Sem mais problemas, você localiza o carro verde-escuro. Olha a placa, 2XPNCD, bate com a do relatório. É ela.

Diminuindo a velocidade, você se aproxima do porta-malas, mas não reconhece a motorista; aliás, você não vê motorista algum no carro.

O vidro, do lado do motorista, está quebrado, e alguns respingos de um líquido avermelhado são vistos no para-brisa.

Continua no trecho 60.

51 Vamos fazer um teste de atributo com a sua Inteligência, como o assunto é Profissão [faxineiro], e você tem essa habilidade em nível 1, você terá um bônus de 1 para tentar achar um bom argumento.

Você tem 6 de Inteligência mais bônus de +1, você



GUIA RÁPIDO

fará um teste de atributo contra 7.

Lembrando que, em um teste de Atributo, você está disputando com você mesmo. A comparação será com sua própria capacidade, que no caso é 7.

Role os 2D6, se você tirar 7 ou menos, leia o trecho 2. Mas, se você tirar mais do que 7, vá para o trecho 58

52 Pelo relatório, você já sabe que o “Torre Azul” tem um banheiro público a cada 10 andares, mas, mesmo assim, você pergunta a localização dos banheiros para o seu colega.

Ele explica e você vai para o 30º andar pelo elevador.

Representando o seu papel para as câmeras, você vai até o banheiro, volta e sobe pelas escadas até o 32º andar.

Você sai da porta da escada, uma lixeira está ao seu lado, nenhuma interferência no walkman.

Existem outras duas lixeiras no andar: Uma está perto dos elevadores e a outra está no final do corredor.

Você anda pelo corredor e um chiadinho sutil é percebido nos fones de ouvido.

Você passa pela lixeira dos elevadores e o chiadinho começa a diminuir. Era aquela!

Você volta à lixeira, dá uma espiada e... droga, o que mais pode acontecer de errado hoje, como é que você não tinha pensado antes que isso poderia acontecer.

A cesta de lixo está cheia até a metade, e você não consegue ver nada que se pareça com uma caixa de doces aí dentro.

Vasculhar o lixo não seria problema algum se você estivesse sozinho no corredor.

Seus colegas não chegaram ainda, mas você sabe que não são eles o problema.

O problema é a câmera no teto do corredor, você já tinha percebido desde o primeiro andar que você esfregou. O elevador tinha uma e todo lance de escadas também...

Ela está bem no meio do corredor, justo onde está o cesto de lixo... E, para piorar mais um pouco, as câmeras são envolvidas por uma cúpula de vidro escurecido, isso significa que você não consegue ver para onde a câmera está apontada, você nem mesmo tem como saber se existe alguma câmera lá dentro.

Você acredita que em um minuto os seus colegas faxineiros estarão descendo para esse andar. Você

tem que pensar rápido; mais do que isso, você tem que agir rápido!

O que você vai fazer?

Vai vasculhar a lixeira e torcer para a câmera estar virada para outra direção? Leia o trecho 23.

Vai voltar para o seu andar pelo elevador e esperar surgir alguma oportunidade? Leia o trecho 55.

53 A porta do elevador se abre. Um dos seguranças já está te esperando.

Ele pergunta o que você estava procurando dentro do saco de lixo.

A câmera no teto do elevador; o pessoal da sala de vídeo passou a informação para ele...

Ah, essa é fácil; eu até vou dispensar seu personagem do teste de Inteligência para tentar se desculpar com o segurança.

Você explica que estava procurando algum cigarro pela metade, ou algum lápis que ainda pudesse ser utilizado; e, como ele não tinha muitos motivos para desconfiar de você, ele deixa você passar.

Os outros sacos de lixo estão empilhados em um canto do saguão, perto da porta. Você começa a andar para lá, mas o segurança continua na frente do elevador; você olha para trás e percebe que ele está olhando para o interior do elevador em busca de algo suspeito...

Agora não é você quem faz o teste. Eu vou fazer um teste de Percepção para o segurança, enquanto ele olha o interior do elevador, para ver se ele acha aquela caixinha jogada lá no canto...

Você continua caminhando, passa pelo balcão onde está o outro segurança, eu já rolei o teste de Percepção do segurança do elevador e ele já está voltando.

Você desce as escadas até a porta do saguão, coloca o saco de lixo junto com os outros.

Voltando, você vê os dois seguranças no balcão, eles estão terminando de comentar algo.

Ao passar pelo lado do balcão, eles estão agindo naturalmente, você chega até o elevador e eles não tomaram providência alguma.

Qual foi o resultado do teste de Percepção do segurança? Provavelmente foi negativo; ou então, ele até viu a caixinha no chão, mas não desconfiou... Ou então desconfiou, mas está esperando a hora certa. Quem sabe? Na verdade, eu sei, mas não vou te contar.

Agora, vá cuidar de seu trabalho no trecho 7.



54 Com o “doce” em segurança, quero dizer, o “doce” está com você, mas você ainda não está em segurança. Você está com um uniforme de faxineiro subindo as escadas de um prédio cheio de vigilância interna e se comportando como se estivesse fazendo algo muito normal, como buscar um espanador esquecido no último andar.

Continua no trecho 59.

55 Você volta pelo elevador e continua esfregando, pensando no tipo de oportunidade que poderá surgir para você pegar o “doce”.

Alguns minutos depois, enquanto você esfrega o chão, um alarme toca no prédio.

O “doce” foi detectado pelos sensores quando o faxineiro-chefe passou pelo batente do elevador no andar térreo.

Fim da missão.

Volte para o trecho 1 e faça escolhas melhores desta vez...

56 Quando você pegou aquela caixinha de doces, você sabia que não teria como voltar para trás.

Você corre agachado, e escuta o tiro.

Em sua direção.

Um Teste de Disputa decidirá se a bala te atingirá ou não.

Você tem sua Destreza (7) e o Bônus de Esquiva (+1) para somar com os 2D6, portanto, seu número de disputa é 8.

O segurança tem a Destreza dele (6), a Habilidade que ele tem com essa pistola (1) e o bônus da arma por Tiro Mirado (3), pois ele gastou as duas ações dele para dar esse tiro, sem guardar ação para a defesa. O número de teste dele é (10).

Você quer gastar suas duas ações para a esquiva também, conseguindo assim um bônus de +3? Sinto muito, mas nessa situação você não poderá, pois você não está prestando atenção apenas na origem do ataque e utilizando todo o seu corpo para se desviar deste ataque; você está fugindo. Nem tem noção se o segurança está atirando um pouco mais para cima ou para baixo. Será o seu 8 contra o 10 dele.

Eu rolo os 2D6 para o segurança e consigo um 9, somado com os 10 dele, você precisaria de uma soma

maior do que 19 para escapar do disparo dele.

Precisaria, pois, como eu disse, ele está a uns 20 metros de distância, o que dá para ele a penalidade de -4. Você precisará de 15 pontos; 7 ou mais nos dados para escapar. Em caso de empate, considera-se que o ataque acertou, mas apenas de raspão. Não é o suficiente para causar dano.

O quê? Você quer penalidades para ele porque você está em movimento? Não, dessa vez não. Se fosse um teste de mira do segurança, o seu movimento entraria como penalidade, mas, como vocês estão disputando, o seu movimento é a sua rolagem de dados. Chega de chorar e role esses dados.

Conseguiu 7 ou mais? Leia o trecho 10. Senão, vá para o trecho 24.

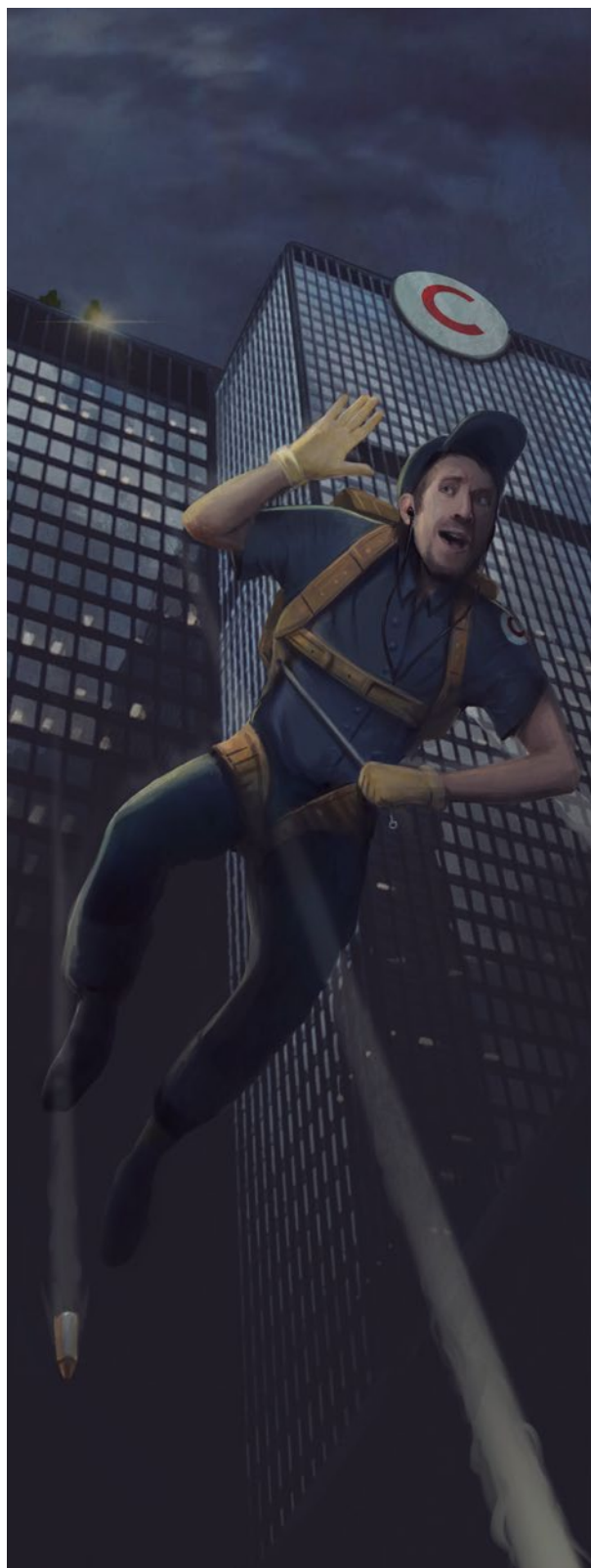
57 Cara, por que você fez isso? Você quer saber o que aconteceu quando você roubou a arma de um segurança e apontou para o outro? É claro que aconteceu o óbvio: Surgiu outro segurança pela escada, que ficou apontando uma arma para você enquanto você ameaçava os outros dois seguranças. Em menos de cinco minutos a polícia te cercou no local. FIM DE JOGO para você.

Qual é o seu problema? Tudo bem que eu comecei a contar a história de uma maneira meio diferente, sem contar os detalhes do seu personagem nem da sua missão, eu sei também que dava para desconfiar que o seu personagem era mais do que um simples faxineiro, mas isso não era motivo para você tomar uma atitude precipitada dessas

Quando você joga uma partida de RPG, você tem que agir como se você fosse o seu personagem, imaginando cada situação com coerência, e não tomando atitudes inconsequentes como alguém que está jogando um videogame e decide atirar em tudo só para ver o que acontece...

RPG não é videogame. Se você agir sem sentir a realidade em uma aventura de RPG, você vai estragar a diversão do cara que está contando a história, dos seus colegas de jogo e, até mesmo, a sua diversão (você deixou de participar de uma tensa aventura de espionagem só para tentar fazer uma cena de tiroteio inconsequente no saguão do edifício).

Espero que você tenha entendido o recado; se você quiser se divertir em uma partida de RPG, você



precisa se dedicar, senão..., que dica eu posso te dar? Vai assistir novela; novela tem final feliz.

Mas se você quer colocar a cabeça para funcionar e sentir as emoções que a sua imaginação pode lhe proporcionar, concentre-se no personagem e comece a ler o trecho 1 outra vez. Tenha juízo dessa vez, hein!

58 Você começa a falar algo sobre o problema dos seus sapatos escorregarem muito no chão molhado, gagueja um pouco ao tentar explicar uma certa alergia a sabão que você tem e é interrompido pelo faxineiro-chefe dizendo:

- Encha o balde, pegue o esfregão e feche a boca.

E assim que termina a frase, ele vira as costas para você e começa a esvaziar um dos cestos de lixo em um saco plástico.

Ê, não deu... Continua no trecho 11.

59 Finalmente, a porta da cobertura. Você retira a chave do bolso, encaixa na fechadura, ela funciona: A porta está aberta.

Um vento frio está passando nesta altura. Apenas alguns prédios maiores e antenas estão ao seu redor. A cidade vista por cima.

Você segue as instruções, anda até a calha e, aliviado, você acha o paraquedas escondido em uma lona preta, conforme o combinado.

Em um minuto, você veste o paraquedas e se dirige para o lado do prédio onde está a garagem.

Apesar do vento e da curta distância do topo do prédio até a garagem, o salto não será muito difícil. Será apenas difícil.

Você olha pela borda do prédio, localiza a garagem, volta alguns passos, toma impulso e, enquanto corre, escuta a porta da cobertura se abrindo.

Você não vai querer parar sua corrida para descobrir quem é, vai?

Ê, eu achei que não, por isso, eu nem vou colocar essa alternativa aqui.

Você finaliza a corrida até o final do chão firme e salta com toda sua força para o trecho 10.

60 Fim da Missão.



Quer continuar treinando antes de iniciar suas aventuras com seus jogadores?
Continue jogando aventuras-solo em:

Portal de Aventuras



<https://operarpg.com.br/aventuras-solo/>

Downloads



<https://operarpg.com.br/downloads/>

Nas próximas páginas, estão personagens de diferentes realidades,
construídos com as regras do OPERA RPG.



FICHAS DE PERSONAGENS

AVENTURA:



ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FÍSICO	6	/2		
DESTREZA	7			
INTELIGÊNCIA	5			
VONTADE	6			
MENTE	8			
MAGIA	0			
PERCEPÇÃO	7			
SORTE	0			

CUSTO	CARACTERÍSTICAS
3	Ambidestria
0	Atividade Noturna
4	Cauda Fina
2	Contorcionismo
8	Olfato Discriminativo
5	Reflexos Rápidos
	[Esquiva e Iniciativa +1] (10)
3	Super Pulo [1,5 m de altura e 5 m de distância] (½)
8	Sentidos Ampliados [todos] (1)
-3	Sentido Reduzido [visão, na presença do Sol] (3)
-12	Tamanho Reduzido (2) [Esquiva +1, Físico Reduzido (2), 10km/h]
5	Visão Microscópica (1)
3	Visão Noturna
6	Aptidão com [línguas]
-7	Conexão [lêmbres+2] (1)
-2	Cleptomania (leve)
-2	Credulidade (leve)
-2	Curiosidade (leve)
-2	Distração (leve)
3	Empatia com Animais
-2	Fobia [felinos grandes] (leve)

[illegible]

HISTÓRICO/RETRATO

[illegible]

EQUIPAMENTOS

[illegible]

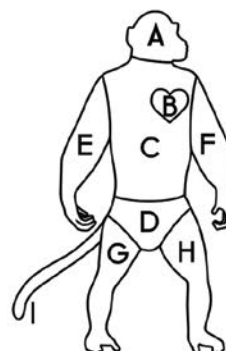
INICIATIVA	+7	ESQUIVA	+10
AÇÕES FÍSICAS	2	AÇÕES MENTAIS	2

COMBATE CORPO-A-CORPO			
ARMA/NÍVEL	GOLPE	APARO	DANO
Briga	+8	+8	o
Adaga	+9	+9	D2-1

[illegible]

PROTEÇÃO		ABSORÇÃO	PENAL
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
PENAL. TOTAL			

A: 11, 12
B: 2
C: 6, 7
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5
H: 9
I: 8



PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA 18 PA + 61 PC



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	18PA + 73PC
---	--------------------

A line drawing of a female figure from the waist down, with anatomical labels A through H. A is the head, B is the heart, C is the lungs, D is the stomach, E is the left arm, F is the right arm, G is the left leg, and H is the right leg.

PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA 19 PA + 74 PC

A diagram of a human figure with the following labeled regions:

- A**: Head
- B**: Heart
- C**: Stomach
- D**: Pelvis
- E**: Left Arm
- F**: Right Arm
- G**: Left Leg
- H**: Right Leg

PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA 19PA + 64PC

The logo for OPERA, featuring the word in a bold, red, stylized font with black outlines. The letter 'O' is particularly large and contains a black dot in the center, resembling an eye or a target. There are small black triangles above the 'O' and below the 'A'.

PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	20PA + 61PC
---	--------------------

The logo for OPERA, featuring the word "OPERA" in a bold, red, stylized font with a black outline. The letter "O" is particularly large and contains a black dot in the center, resembling an eye. There are small black triangles above the "O" and below the "A".

A diagram of a human figure with the following labeled regions:

- A**: Head
- B**: Heart
- C**: Upper Torso
- D**: Lower Torso
- E**: Left Arm
- F**: Right Arm
- G**: Left Leg
- H**: Right Leg

PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA 19 PC + 87 PC

A diagram of a human figure with the following labeled regions:

- A**: Head
- B**: Heart
- C**: Torso
- D**: Pelvis
- E**: Left Arm
- F**: Right Arm
- G**: Left Leg
- H**: Right Leg

PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	22PA + 136PC
---	--------------

PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA

PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA 24 PA + 141 PC

A - 2, 3, 11
B - 12
C - 4
D - 5
E - 6
F - 7
G - 9
H - 10
I - 8

C1 C2 C3
11 12 13 14

PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA

JOGADOR:
PERSONAGEM: Gunxah Xuã
AVENTURA:

[illegible][illegible][illegible]

ANOTAÇÕES

[illegible]

JOGADOR: _____
PERSONAGEM: _____
AVENTURA: _____



ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FISICO				
DESTREZA				
INTELIGÊNCIA				
VONTADE				
MENTE				
MAGIA				
PERCEPÇÃO				
SORTE				

HISTÓRICO/RETRATO	

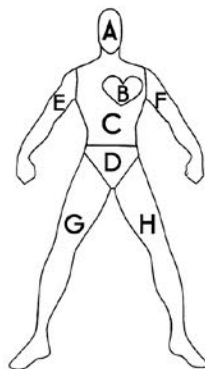
INICIATIVA		ESQUIVA	
AÇÕES FÍSICAS		AÇÕES MENTAIS	

[illegible][illegible][illegible][illegible]

	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PENAL.
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
	PENAL. TOTAL		

[illegible][illegible]

A: 11, 12
B: 2
C: 6, 7, 8
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5
H: 9



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA

JOGADOR: _____

PERSONAGEM: _____

AVENTURA: _____



ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FÍSICO				
DESTREZA				
INTELIGÊNCIA				
VONTADE				
MENTE				
MAGIA				
PERCEPÇÃO				
SORTE				

HISTÓRICO/RETRATO	

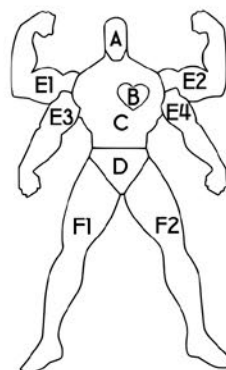
INICIATIVA		ESQUIVA	
AÇÕES FÍSICAS		AÇÕES MENTAIS	

[illegible][illegible][illegible][illegible]

PROTEÇÃO		ABSORÇÃO	PENAL.
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
PENAL. TOTAL			

[illegible][illegible]

A: 3
B: 2
C: 11
D: 4, 7, 10
E: 5, 6, 9
F: 8, 12



PONTOS DE CRIAÇÃO:	
EXPERIÊNCIA	

JOGADOR: _____

PERSONAGEM: _____

AVENTURA: _____



ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FÍSICO				
DESTREZA				
INTELIGÊNCIA				
VONTADE				
MENTE				
MAGIA				
PERCEPÇÃO				
SORTE				

HISTÓRICO/RETRATO

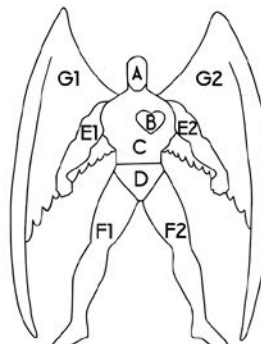
INICIATIVA		ESQUIVA	
AÇÕES FÍSICAS		AÇÕES MENTAIS	

[illegible][illegible][illegible][illegible]

	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PENAL.
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
PENAL. TOTAL			

[illegible][illegible]

A: 3
B: 2
C: 4, 5, 9
D: 11
E: 6
F: 7
G: 8, 10



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	
-----------------------------------	--

JOGADOR: _____

PERSONAGEM: _____

AVENTURA: _____



ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FÍSICO				
DESTREZA				
INTELIGÊNCIA				
VONTADE				
MENTE				
MAGIA				
PERCEPÇÃO				
SORTE				

HISTÓRICO/RETRATO

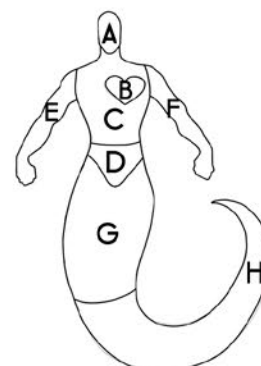
INICIATIVA		ESQUIVA	
AÇÕES FÍSICAS		AÇÕES MENTAIS	

[illegible][illegible][illegible][illegible]

	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PENAL.
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
PENAL. TOTAL			

[illegible][illegible]

A: 11, 12
B: 2
C: 6, 7
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5, 9
H: 8



PONTOS DE CRIAÇÃO:
EXPERIÊNCIA

JOGADOR: _____

PERSONAGEM: _____

AVENTURA: _____



ATRIBUTOS	ORIG.	MOD.	DANO	ATUAL
FÍSICO				
DESTREZA				
INTELIGÊNCIA				
VONTADE				
MENTE				
MAGIA				
PERCEPÇÃO				
SORTE				

HISTÓRICO/RETRATO

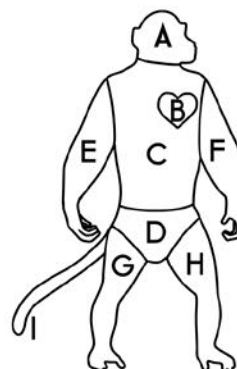
INICIATIVA		ESQUIVA	
AÇÕES FÍSICAS		AÇÕES MENTAIS	

[illegible][illegible][illegible][illegible]

	PROTEÇÃO	ABSORÇÃO	PENAL.
A			
B			
C			
D			
E			
F			
G			
H			
PENAL. TOTAL			

[illegible][illegible]

A: 11, 12
B: 2
C: 6, 7
D: 3
E: 4
F: 10
G: 5
H: 9
I: 8



PONTOS DE CRIAÇÃO: EXPERIÊNCIA	
---	--

JOGADOR:
PERSONAGEM:
AVENTURA:

[illegible]

ANOTAÇÕES

Prepare-se para viajar
100 anos para o passado...
E entrar em um universo paralelo
povoado pelos horrores cósmicos
do aclamado gênio do horror
H.P. Lovecraft



MYTHOS

Financiamento Coletivo começa em 2024

Explore
cenários
históricos e
ficcionais
com o
OPERA
RPG!

OPERA



Terras de
SHIANG

OPERA



OPERA

