

OPERA RPG

OPEReta

<https://operarpg.com.br>

O **OPEReta** é um resumo das regras básicas do OPERA RPG. Útil para futuros jogadores e observadores entenderem a estrutura das regras do sistema OPERA. Uma leitura recomendada para aquele jogador inexperiente que estava brincando com os dados enquanto você estava explicando as regras.



Definição de um Humano Adulto Comum

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.

A **média** nos *Atributos Principais* é **6** (eu sei que a média entre 3 e 10 é 6,5, mas o ser humano comum está meio destreinado atualmente, portanto, a média que melhor o define é 6).

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 e multas (+1 de dano para cada 8 pontos de *Físico*).

DESTREZA



É contada 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), e mesmo sem ter a habilidade, a destreza é testada em ações normais, como arremessar ou dançar.

INTELIGÊNCIA



Indica a capacidade de compreensão 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.

Um atributo é marcado pelo menos duas vezes na ficha de personagem. Na primeira vez, é o *Atributo Original*, que só se modifica com a evolução do personagem ou com operações permanentes.

Na segunda vez, é o *Atributo Atual*, que é modificado com danos, desgastes ou incrementos temporários. Sempre é baseado no *Atributo Original*, mas é apagado e reescrito várias vezes de acordo com as situações. Os valores que de *Atributo Atual* que mais se modificam em uma aventura normal são *Físico* e *Destreza*, pois cada 2 pontos de danos causados no *Físico*

retiram 1 ponto da *Destreza* (a cada 2 pontos diminuídos do *Físico Atual*, diminuir 1 ponto da *Destreza Atual*).

Os *Atributos Secundários* são definidos pelo cenário em que se encontra o personagem, alguns deles nem são utilizados.

VONTADE



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

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 ou tato). Apesar de secundário (por ser padrão para todos os seres da mesma espécie), esse atributo é utilizado em todos os cenários.

MANA



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

MENTE



Este atributo indica os pontos de stress 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.

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.

OPERA RPG

OPEReta

<https://operarpg.com.br>

Além das *Características* ou *Habilidades*, algumas situações da cena podem interferir no teste, inserindo bônus ou penalidades na rolagem dos dados:

Situação	Modificador de Testes
Muito fácil	+3, +4
Fácil	+1, +2
Normal	0
Difícil	-1, -2
Muito difícil	-3, -4

Combate

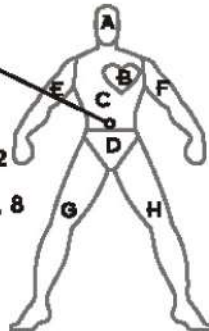
Durante um round (5 segundos) de combate ocorrem:

- **Iniciativa** para determinar quem matará primeiro.
- **Ataque** de quem ganhou iniciativa.
- **Defesa** de quem foi atacado.
- **Ataque** do segundo colocado a iniciativa.
- **Defesa** de quem foi atacado.

Diagrama de Resistência Humano comum

Os **Diagramas de Resistência** servem para auxiliar na determinação de qual área do corpo foi atingida pelo ataque do adversário.

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



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

Sempre que um ataque for maior do que uma defesa, o atacante rola 2D6 e compara com o Diagrama de Resistência para determinar qual área foi atingida. Depois é rolando o dado de dano baseado na arma utilizada.

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 um arremesso e o alvo não souber que é um alvo, é feito um teste de pontaria do atirador.

Defesa = 2D6 + Destreza Atual + Aparo/Esquiva + Modificadores de Situação. Se o ataque pegar o alvo de surpresa, ele só terá 2D6 + Modificadores.

Cenas de combate são as mais complicadas em jogos de RPG, pois envolvem várias ações ocorrendo ao mesmo tempo. Para agilizar essas cenas, os jogadores podem adaptar suas fichas com os números que mais serão somados aos dados para a realização dos testes.

As *Habilidades Físicas* e *Psíquicas* podem ser somadas com seus atributos de referência e anotadas na coluna **teste** da ficha de personagem. Dessa maneira, os únicos cálculos que precisarão ser feitos além das soma com os dados serão eventuais modificadores ou danos nos atributos.

As *Habilidades Bélicas* têm uma área própria para a sua anotação.

Utilize essa área em sua ficha para os dados sobre armas de contato e artes marciais:

combate corpo-a-corpo	golpe	aparo	esquiva	dano

Em **golpe**, **aparo** e **esquiva**, anote a *Destreza* + *Habilidade Bélica* com a arma ou luta escolhida + *Bônus* da arma ou da luta escolhida.

Em **dano**, marque o dano da arma escolhida, e some o bônus de *Físico*.

Utilize esta área para armas de longo alcance:

ataque à distância	TR	TM	dano	Cad	Ammo

Em **TR / TM**, anote a *Destreza* + *Habilidade Bélica* com a arma escolhida + *Bônus* para *Tiro Rápido / Tiro Mirado* arma escolhida.

Em **dano**, **Cad** e **Ammo**, anote o *dano*, a *cadência de tiro* e a *capacidade de munição* da arma escolhida.

Acesse a área de Downloads
do OPERA RPG:

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

para fichas de personagens,
cenários, aventuras e regras.