

OPERA

Um resumo do OPERA para aquele jogador que estava postando fotos da galera enquanto o mestre estava explicando as regras.

FICHA DE PERSONAGEM

The character sheet is divided into several sections:

- Nome do Jogador:** JOGADOR: PERSONAGEM: "Livino" (codinome) AVENTURA: Primeira Viagem
- Nome do Personagem:** (Empty field)
- Jogo/Campanha:** (Empty field)
- Atributos Principais:** FÍSICO: 6, DESTREZA: 7, INTELIGÊNCIA: 6, VONTADE: 6, MENTE: 8, MAGIA: 0, PERCEÇÃO: 6, SORTE: 0
- Atributos Secundários:** (Empty fields)
- Características Físicas:** 27 anos, Homem, Magia, Características físicas: 200, 200, 200
- Características Psíquicas:** 2 Sentido Ampulheta (Lvl 1), 3 Controle Emocional (Lvl 1), 12 Correções Lógicas (Lvl 1), 2 Fobias (alimentos verdes) (Lvl 1), 4 Ferras (logos de mercenários) (Lvl 1), 2 Identidade Secreta, 2 Profissão (Jovem), 2 Artes de Foder Jovem
- Características Especiais:** (Empty fields)
- Equipamentos:** (Empty fields)
- Equipamentos:** (Empty fields)
- COMBATE CORPO-A-CORPO:** ARMA/NÍVEL, GOLPE, ATRO, DANO
- COMBATE A DISTÂNCIA:** ARMA/NÍVEL, TI, TM, DANO, CÃO, CAR
- PROTEÇÃO:** ARMADURA, PUNTO
- INICIATIVA:** (Empty field)
- ESQUIVA:** (Empty field)
- ARMADURA:** (Empty field)
- PUNTO TOTAL:** (Empty field)
- PONTOS DE CRIAÇÃO E EXPERIÊNCIA:** 33 PC

ATRIBUTOS PRINCIPAIS

São a base para as Habilidades dos personagens.

Um humano tem valores de 3 a 10 nesses Atributos, com 6 sendo o valor médio de um humano adulto.

FÍSICO: Representa a força e a resistência do Personagem. É a base para os Pontos de Vida.

DESTREZA: Representa a agilidade e coordenação motora do Personagem. É a base para a maioria das Habilidades Físicas.

INTELIGÊNCIA: Representa o conhecimento e raciocínio do Personagem. É a base para a maioria das Habilidades Psíquicas.

ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

São Atributos com valores fixos de acordo com o cenário de jogo.

VONTADE: Representa a determinação e força de vontade do Personagem. Seu padrão é 6.

PERCEÇÃO: Representa as chances d'o personagem perceber detalhes do cenário. Seu padrão é 6.

MANA: Geralmente, mostra a quantidade de energia mágica que o Personagem pode armazenar. Seu padrão é 15.

MENTE: Geralmente, mostra os pontos de dano mental que o personagem pode sofrer. Seu padrão é 8.

SORTE: São pontos que o jogador decide quando gastar para alterar o resultado dos dados.

CARACTERÍSTICAS

Dão elementos únicos para cada personagem, capazes de interferir em suas capacidades, relacionamentos sociais e comportamentos.

Dividem-se em:

- Características Físicas Favoráveis,
- Características Físicas Desfavoráveis,
- Características Psíquicas Favoráveis e
- Características Psíquicas Desfavoráveis.

CARACTERÍSTICAS ESPECIAIS

São utilizadas somente em cenários que permitam poderes ou mutações nos Personagens.

HABILIDADES

Os níveis das Habilidades são somados com os valores dos Atributos para os Testes do Personagem.

São divididas em:

- Habilidades Físicas,
- Habilidades Psíquicas,
- Habilidades Bélicas.

TABELAS DE COMBATE

São preenchidas com as somas dos elementos envolvidos nas regras de combate para agilizar a consulta durante o jogo.

TABELA DE PROTEÇÃO

Quando o Personagem tem algum tipo de proteção capaz de absorver danos, essas informações são marcadas nesta tabela, na área correspondente do corpo.

DIAGRAMA DE ACERTO

Quando ocorre um acerto em combate, os dados são rolados para determinar onde ocorreu o acerto, podendo ocorrer efeitos especiais de acordo com a área atingida.

CRIAÇÃO E EVOLUÇÃO

CRIAÇÃO

Para montar a Ficha de Personagem, o jogador utiliza Pontos de Atributo para distribuir pontos entre seus Atributos Principais.

Depois, o valor do Atributo Inteligência é somado com um valor fixo para determinar os Pontos de Criação, que serão utilizados para comprar Características e Habilidades.

EVOLUÇÃO

O Personagem ganha Pontos de Experiência quando completa aventuras. Esses pontos são utilizados para melhorar suas Habilidades.

TESTES

Para determinar se um personagem será bem-sucedido em uma ação, o mestre-de-jogo pode exigir um Teste para o Personagem.

Os Testes envolvem a rolagem de 2 Dados de 6 lados (2D6) e a comparação dos valores rolados com o Atributo envolvido.

O OPERA utiliza 2 tipos de Testes:

TESTE DE ATRIBUTO

Quando o personagem pretende realizar uma ação sozinho (escalar um muro, consertar um computador, ...) o jogador rola os dados e precisa de um valor igual ou inferior ao de seu Atributo para ter sucesso na ação.

TESTE DE DISPUTA

Quando o personagem está disputando com outro personagem a realização de uma ação (um personagem está tentando ser furtivo e o outro está tentando perceber sua presença, um personagem está atacando e outro personagem está se defendendo, ...), cada um dos personagens envolvidos na disputa rola os dados e soma o valor com seu Atributo correspondente. O jogador que conseguir a maior soma, vence a disputa.

MODIFICADORES

Situações do cenário podem dar vantagens ou desvantagens para o personagem durante um Teste (chão escorregadio em uma corrida, ferramenta automatizada para destrancar uma fechadura, ...). Esse efeito é representado por bônus ou penalidades numéricas aplicados no Teste.

COMBATE

O combate é realizado por Testes de Disputa, com o Ataque de um personagem disputando contra a Defesa do outro. Uma Disputa de Iniciativa decide quem ataca primeiro em cada rodada.

Armas dão Bônus para Golpes ou Aparos, e indicam qual o Dano que será causado caso o atacante vença o Teste de Disputa.

Se o alvo estiver vestindo algum tipo de armadura, parte dos danos causados por um Golpe pode ser absorvida antes de reduzir os Pontos de Vida do alvo.

MULTI-REALISMO

Algumas regras podem ser alteradas para ajustar o Nível de Realismo de um cenário. Por exemplo: Em cenários mais realistas, danos sofridos podem causar penalidades nas ações; em cenários mais fantásticos, Pontos de Sorte podem ser utilizados para alterar o resultado de rolagens de dados.

De acordo com o cenário, o mestre-de-jogo pode escolher quais Capítulos do OPERA serão utilizados, entre:

- Artes Marciais,
- Poderes Psíquicos,
- Poderes Mágicos,
- Poderes Especiais e
- Tecnologia.