



Todas as informações básicas sobre o OPERA que seus jogadores novatos precisam saber, mas você não está com paciência para repetí-las, pois quando você explicou pela primeira vez, eles ficaram brincando com os dados e não prestaram atenção...

**Este RPG e muitos outros estão disponíveis para download ou consulta no site do OPERA:**

[www.RPGOPERA.tk](http://www.RPGOPERA.tk)






Este documento é útil apenas para os jogadores que não conhecem o OPERA tomarem contato com suas regras básicas. As informações aqui contidas não são suficientes para mestrar com o sistema de regras OPERA.

As regras genéricas de RPG OPERA são de autoria de Leonardo Antônio de Andrade e Rogério de Mello Godoy. A versão shareware das regras completas do OPERA também está disponível no site [www.RPGEduc.com](http://www.RPGEduc.com)



## 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 à 10, quanto maior o número, melhor o atributo.

A média nos <b>ATRIBUTOS PRINCIPAIS</b> 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).	
	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).
	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.
	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 <b>ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS</b> são definidos pelo cenário em que se encontra o personagem, alguns deles nem são utilizados.	
	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.
	Mostra a quantidade de mana que um ser humano pode armazenar para gastar em suas magias, independente do personagem saber utilizá-la. É utilizados em cenários com Elementos Mágicos, e seu valor humano padrão é 15.
	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.
	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.
	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.



Para comprar Características e Habilidades, um humano padrão conta com Pontos de Criação iguais a 3X seu número de *Inteligência* +10 pontos, ou seja, um humano padrão conta com 28 pontos de criação (3X6 +10).



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

**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 em 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”, “Má Reputação” ou “Orgulho”.

As **Características Raciais** só serão preenchidas em jogos com a participação de seres não humanos, e descrevem as características físicas e psíquicas que são típicas da sua raça, tais como “Cauda”, “Medo de Insetos” ou “Visão Térmica”.



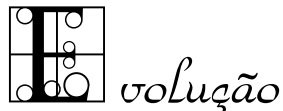
Os níveis das **Habilidades** são somadas aos seus atributos correspondentes para a realização de testes. As Habilidades são compradas por níveis, e um nível mais alto só pode ser comprado depois de comprados os níveis anteriores. Humanos padrões não ultrapassam o nível 4 em habilidades.

**Exemplo:** A Habilidade “Datilografia” custa 1 ponto de criação para ser comprada em seu nível básico (Datilografia 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”, “Nadar” ou “Jogar Futebol”.

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

As **Habilidades Bélicas** reúnem as especializações que o personagem tem para o combate baseado em determinadas armas ou lutas, como “Espada Média”, “Kung fu” ou “Revólveres”.



Com **Pontos de Experiência** podem ser aumentados os níveis de atributos e de habilidades. Esses pontos são ganhos pelos personagens por atitudes ou ações tomadas durante o jogo.

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

Exemplo: 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

Exemplo: 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.

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



Somente dados de 6 faces (**D6**) são utilizados; nos testes, dois dados (**2D6**) são utilizados. 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 + bônus ou penalidades** envolvidos.

...ou...

**Teste de Disputa:** Quando dois personagens ou mais disputam uma mesma situação, os 2D6 são rolados e **somados** ao **Atributo + bônus ou penalidades** envolvidos. O personagem que conseguir a soma **maior** ganha a disputa.

### *Resumindo:*

Quando o personagem fizer o teste sozinho (*Teste de Atributo*), **quanto menores os 2D6, melhor**. Se o personagem fizer o teste contra alguém (*Teste de Disputa*), **quanto maiores os 2D6, melhor**.

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

Situação	Muito Fácil	Fácil	Difícil	Muito Difícil
Modificador	+4, +3	+2, +1	-1, -2	-3, -4



Durante um *round* (5 segundos) de combate ocorrem:

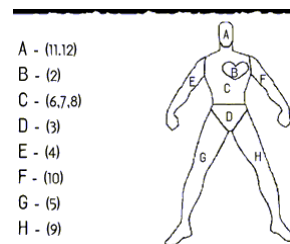
**Iniciativa** para determinar quem atacará primeiro.

**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 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 rolado 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 da soma com os dados serão eventuais modificadores ou danos nos atributos.

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

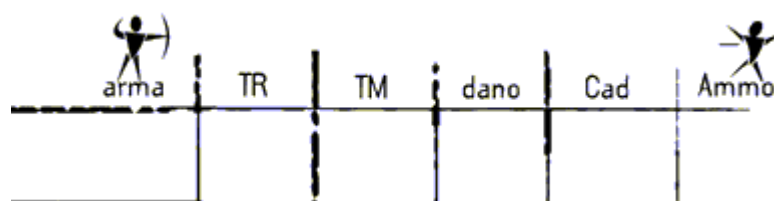
Utilize essa área para os dados sobre armas de contato e artes marciais:



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*.

E esta para armas de longo alcance:



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.