

Claymore OPERA

ADAPTAÇÃO DO CENÁRIO DE CLAYMORE PARA SISTEMA OPERA.



UMA ADAPTAÇÃO DE:

RAPHAEL "THE SCAR" MARTINELLI BARBOSA
RAPHAPHOENIX@GMAIL.COM

OPERA RPG – UNIDADE FOX E LEDACOMUNI – 1ª EDIÇÃO
JANEIRO DE 2009

WWW.UNIDADEFOX.TK E WWW.LEDACOMUNI.BLOGSPOT.COM

CLAYMORE É UMA CRIAÇÃO DE NORIHIRO YAGI E PUBLICADO PELA MONTHLY SHONEN JUMP.
AS REGRAS SÃO UMA ADAPTAÇÃO DO RPG OPERA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

DIRETRIZES DO JOGO

Antes uma observação, esta adaptação é feita para o sistema de RPG **OPERA**. Portanto tenha o livro do MB, ou então acesse www.rpgopera.tk.

Toda Claymore GANHA inicialmente uma ampliação em Físico e outra em Destreza, sem afetar sua aparência, todas também ganham as seguintes Características (humanas e não-humanas):

Físicas Favoráveis:

- Auto Sustentação (precisa comer apenas a cada três dias, pelos menos uma vez por semana e seu sono é de menos de uma hora)
- Atraente (2)
- Detectar Youki (1) [detecta a presença de um youma, ou de outra claymore, caso o alvo ou a outra claymore tentem esconder sua presença, haverá uma disputa de *Teste de vontade* usando seus respectivos bônus de 'Detectar' ou 'Esconder Youki']
- Imunidade a Doenças (3)
- Longevidade (1)
- Recuperação Rápida
- Reflexos Rápidos
- Regeneração (3) [1 ponto de dano curado para cada hora]
- Resistência ao Frio e Calor (normal)

Físicas Desfavoráveis:

- Característica Óbvia (-2)

Psíquicas Favoráveis:

- Conexões [A organização] (3+4)

Psíquicas Desfavoráveis:

- Devoção [destruir os yomas] (grave)
- Honra [Código das Claymores] (grave)
- Reputação má (grave)

PODERES

Assim que uma Claymore ascende seus poderes (uma ação livre sem testes), ela fica com os olhos dourados, e pode usar qualquer um destes poderes:

Ofensivos:

- Carga de Poder [pode ampliar um de seus atributos por



vez quando utilizado, recupera-os a cada hora de descanso, cada ampliação tem de ser feita uma de cada vez, se tiver a característica '*Controle do Despertar*' pode fazer duas ampliações por vez.]

- Corpo Elástico [só pode ser usado em forma de **Tentáculo elástico** o qual funciona como um mangual leve (+2G/+0A, 1 dano), atacando com a espada, o personagem pode fazer um ataque com -2G]
- Super Velocidade [cada nível dobra a velocidade, consultar tabela pág. 155, e cada nível também adiciona em dano caso use-o para efetuar um golpe, cada nível a partir do zero aumenta também em 1 a dificuldade do golpe. Cada aumento em velocidade tem de ser feita uma de cada vez, se tiver a característica '*Controle do Despertar*' pode fazer dois aumentos por vez.]

Defensivo:

- Forçar Regeneração [Uma Claymore pode forçar uma regeneração, assim em **1 round** regenerar 1 ponto de dano]. Especial: Cada nível de Forçar Regeneração, conta como se fossem 2 para determinar se passa ou não do limite, e acabar despertando.

Cada vez que um dos poderes desta lista seja usado assim que uma Claymore usa seus 10% de poder (ou seja, quando os olhos ficam dourados), e este poder já tenha sido consumido no máximo de seu nível permitido (uma Claymore agüenta um nível de poder igual a *Vontade*/2) ela necessita passar em um teste de *Vontade* com um redutor que varia de -1 a -3, dependendo da situação, caso esteja protegendo alguém pode receber bônus de até +3 para não **Despertar**.

Tempo de uso: Uma Claymore agüenta usar seus poderes por uma quantidade de rounds igual a sua *Vontade*/2, se exceder este tempo ela cai na regra de '*Passando dos Limites*'.

Passando dos limites: toda vez que uma Claymore passa dos seus limites, ela tem de fazer outro *teste de Vontade* com um redutor adicional de -1, se falhar, entrará na fase de Despertar. Ela entra nesta fase caso use em uma única cena uma quantidade de poderes (acumulando também o nível do poder usado) iguais ou maiores que a quantidade do atributo *Vontade*/2 da guerreira. Para cada turno seguinte, ela deve fazer outros testes de *Vontade*, mas com um redutor cumulativo de -1, se os redutores baixarem a *Vontade* a zero, a Claymore estará desperta, mas se passar no teste antes, manterá sua mente humana dominante, mas somente na próxima cena poderá usar seu *youki* em 10%, caso contrário entrará na fase de despertar novamente com os mesmos redutores da última vez que quase despertou.



Claymores Ofensivas e Defensivas: Independente de qual categoria a Claymore se encaixe, ela deverá escolher uma delas para seguir carreira, quando uma Claymore é ofensiva, e tenta usar um poder de uma defensiva terá um redutor de -1 adicional para os testes de *Vontade* e também para a quantidade de uso por cena, para completar a tarefa, ela terá de gastar um **1 round extra** para então assim o poder ter efeito.

Habilidades Especiais: Uma Claymore pode adquirir uma Habilidade Especial através de treinamento, ou por conseguir inventar uma, ou por simplesmente ao ter seu corpo transformado em metade humana, metade youma, adquiriu-a. Ela pode ser qualquer poder do livro de regras, deve ser selecionado a partir do critério do Narrador. Normalmente uma Claymore possui somente uma ‘habilidade especial’.

A Espada: A espada, que obviamente é uma Claymore, é uma arma +3G/+3A e causa 1D3+1 de dano, se usada com as duas mãos causa +1 de dano extra e qualquer arma menor que esta contará com a metade de seu atributo Aparato caso esse seja o intuito do adversário.

A Armadura: Ela usa uma armadura com partes divididas entre ombros, cintura, pernas e pulsos, mais que isso as atrapalha em combate, e também pela sua grande resistência conseguem agüentar ferimentos que um humano normal morreria facilmente, a armadura é constituída por placas de metal com *resistência 4/2* e infringe uma penalidade por movimento de -1.

DESPERTADAS

Claymores, quando despertam acabam se tornando outros seres, mais fortes, mais rápidos e com uma aparência monstruosa (as vezes bela), isso vai depender da criatividade do jogador e narrador. Mas em termos de regras, elas podem usar seus poderes ainda, só que o limite de nível de habilidade será igual ao seu físico original. Ela ganha 10 pontos para gastar, representando a explosão de sua força, além disso, pode comprar qualquer característica de Metamorfo apresentado no MB do **OPERA**.

NOVAS HABILIDADES E CARACTERÍSTICAS

Habilidades

Esconder Youki (Vontade): Serve para esconder a energia do usuário da habilidade, caso alguém tente lhe achar com ‘Detectar Youki’, os dois entrarão em uma disputa. Esta habilidade só pode ser desenvolvida caso o usuário passe por muito tempo com seu Youki escondido.

Controle de Youki (Vontade): Ajuda a Claymore a manter sua mente sem que Desperte, cada vez que tenha de passar por um teste que decida se desperta ou não, pode contar com a ajuda desta habilidade para se manter humana.

Características

Mente humana dominante – 5 pontos de criação: Esta característica permite que ao passar dos limites, a Claymore possa tentar voltar com maior facilidade (o que já muito complicado, mesmo com essa vantagem), ela inicialmente terá um bônus de +2 para a primeira tentativa, +1 para a segunda, e a partir da terceira tentativa começará a receber os redutores (-1, -2, -3...).

Controle do Despertar – 7 pontos de criação: Com esta característica, a Claymore consegue fazer com que seu corpo agüente mais tempo usando um poder baseado em Youki, ela ganha mais 3 rounds ou mais 3 níveis que pode despertar de seus poderes, ou seja, se uma Claymore com Vontade 8 usar Carga de Poder em nível 4, ela estará no seu limite, mas se tiver ‘Controle do Despertar’ pode chegar ao nível 7, ou usar o

nível 4 por mais três rounds. Uma Claymore que tenha passado pelo processo de Despertar e voltado ilesa, pode adquirir essa Característica.

CRÉDITOS E ADAPTAÇÕES

CRÉDITOS DAS IMAGENS

- Imagens variadas achadas através do site de busca da Google.

REFERÊNCIAS DE PESQUISA

- MB do OPERA.
- Wikipédia – Artigo sobre Claymore.
- Mangá do Claymore

Anime Claymore

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a minha namorada, Emily “Butterfly” Louise Picco, por ter me ajudado a testar o sistema, e ter feito uma personagem tão empolgante. E também ao meu amigo de todos os RPG’s, Ramon “Seth” Giraldi, por ter me apresentado esta fantástica criação e trama que é Claymore.

Por último mas não menos importante, ao grupo do OPERA, por oferecer este rico e bem trabalhado sistema de RPG.

THE SCAR ADAPTAÇÕES

Quem sabe ainda saia mais alguns netbooks com as fichas das Claymores, Abissais, e por ai vai.

