

Conversão de Cthulhu para OPERA

Atributos

Os atributos do CoC podem ser convertidos para o OPERA da seguinte maneira:

- A média de CON (Constitution), STR (Strength) e SIZ (Size) dará origem ao Físico;
- DEX (Dexterity) dará origem a Destreza;
- A média de INT (Intelligence) e EDU (Education) dará origem à Inteligência;
- Se o atributo estiver até 22, basta aplicar a fórmula abaixo (não esquecendo no caso do Físico e Inteligência, de realizar as média antes de aplicar na fórmula):

$$\text{Atributo OPERA} = \text{Atributo CoC} / 2 + 1$$

Algumas Criaturas em CoC podem ter Atributos acima de 22, o que pode ocasionar a média entre esses atributos também maior que 22. Para efetuar a conversão, realiza-se uma média (chamada de M), e realiza-se as comparações abaixo:

- Entre 23 e 31 - o personagem terá no OPERA Físico Ampliado 2; Para calcular o Físico Relativo, divide-se M por 2 e aplica-se a fórmula acima;
- Caso ele seja maior que 31, divide-se o a M por 16, e obtém-se a parte inteira do resultado. Esse será o nível do Físico Ampliado do personagem. Para saber qual será o Físico relativo, divide-se novamente M pelo resultado inteiro obtido na divisão por 16, e aplica-se na fórmula acima.

Habilidades/Perícias

% no Call of Cthulhu	Nível no OPERA
0 a 19	0
20 a 35	1
36 a 50	2
51 a 70	3
Mais que 70	4

Aparência

APP no CoC	Característica no OPERA
2 ou menos	Antipatia (3)
3 a 5	Antipatia (2)
6 a 8	Antipatia (1)
9 a 11	-
12 a 14	Carisma (1)
15 a 17	Carisma (2)
18 ou mais	Carisma (3)

Power of Will

POW no CoC	Característica no OPERA
2 ou menos	Vontade Fraca (3)
3 a 5	Vontade Fraca (2)
6 a 8	Vontade Fraca (1)
9 a 11	-
12 a 14	Vontade Forte (1)
15 a 17	Vontade Forte (2)
18 ou mais	Vontade Forte (3)

Danos

Danos de armas de fogo ou brancas deverão ser adaptados conforme a regra para criação de armas de fogo e armas brancas contidas no módulo básico do OPERA. Para se determinar o dano causado por criaturas usa-se a seguinte fórmula.

Calcule o bônus de dano normal com base na força na criatura para danos nos quais a força possa ter influência. O dano do golpe da criatura deve ser separado em duas partes, a parte variável (tipo do dado) e a fixa (modificador positivo ou negativo), ambas as partes deverão ser dividida por 2 (arredondado para baixo).

Exemplo: O Crocodilo do Nilo (criatura que, nas regras do CoC, pode facilmente matar um homem em uma só mordida) possui em média STR = 26; CON = 18 e SIZ = 26, o que resulta, nas regras do OPERA em uma média de 23. Segundo as regras isto resulta em FÍSICO AMPLIADO (2) e FÍSICO = 7. O que gera um bônus de dano de +1. O dano da mordida do meigo e dócil animal é 1d10, que deve ser convertido em 1d5. Ou seja, a média de dano do crocodilo 3 ou 4 de dano, podendo atingir 6... pobre de quem levar esta mordida.

Exemplo 2: O melhor amigo do homem, o cão, em CoC possui: STR = 7; CON = 10 e SIZ 5. A média é 7. Resultando em um físico de 4, bônus de dano de -1. A mordida do cachorro nas regras do CoC é de 1d6, resultando no OPERA em 1d3. Em resumo, a mordida do cão pode causar entre 0 (ops, dei sorte, só pegou a meia.) ou 2 (ouch! Aí não!!).

Regeneração

Criaturas com índice de regeneração deverão ter este índice modificado da mesma forma que os atributos. Regeneração no (CoC /2) +1 = Regeneração no OPERA.

Sanidade

A sanidade em OPERA/Cthulhu se baseia nos atributos Vontade e Mente. Estes dois atributos no OPERA tem seu valor inicialmente fixo (Vontade: 6, Mente: 8), sendo que Vontade teria o seu valor máximo para seres humanos (normais) em 10 e Mente em 12. As Características Vontade Forte e Vontade Fraca alteram diretamente Vontade e Ampliação Mental e Redução Mental afetam Mente. Controle Emocional apesar de não alterar Vontade, age diretamente nos testes de Vontade quando envolvem a sanidade do personagem (situações de horror).

Cada vez que um personagem entra em contato com o horror, ele realiza um teste de Vontade com uma penalidade imposta pela situação. Se ele falhar, estará sujeito a perder pontos de Mente (que representam a sanidade em OPERA). A seguir tenho algumas sugestões:

Situação	Penalidade	Dano em Mente
Encontrar um cadáver	1	0/1
Encontrar parte de um corpo	1	0/1
Ver um rastro imenso de sangue	1	0/1
Ver a morte de um amigo	2	0/D2
Encontrar alguém que estava morto	3	1/D3
Ver um zumbi	3	0/D2+1
Ver um cadáver se erguer da tumba	4	1/D3+1
Ver um servo sobrenatural	5	0/D4+1
Ver o próprio Cthulhu	10	D2+1/D6+6

Na tabela acima, o número antes da barra é o dano de Mente no caso de sucesso no teste, e o após a barra é o dano na Mente no caso de uma falha no teste. Existem fatos no mythos que podem enlouquecer alguém mesmo no caso de uma vontade muito forte. Para os monstros que possuem um "Teste de Sanidade" ligado a eles, o teste deve ser convertido de acordo com a seguinte tabela.

Perda de Sanidade em CoC	Dano em Mente no OPERA
1D2	0
1D3	1
1D4	1
1D6	D2
1D10	D3
1D100	D6+6

Qualquer outro dano dado em números fixo abaixo de 2 deverá ser considerado 0. Um número fixo acima de 3 deverá ser considerado 1 para cada 3 pontos.

Outro ponto importante: a Habilidade "*Mythos de Cthulhu*" (que como outras Habilidades variam de 1 a 4), reduzem os pontos de Mente. Por exemplo, um personagem que possui Mente 8 e adquiri nível 1 em Mythos de Cthulhu, tem seu atributo Mente reduzido para 7.

Não podemos esquecer que temos 3 tipos de insanidades: Temporária, Indefinida e Permanente. Se um personagem perde até 3 pontos de Mente em uma só rodada, estes pontos serão temporários. Se existe uma perda de mais de 5 pontos em uma hora do tempo de jogo, esta perda é indefinida (ele precisará de medicação psiquiátrica, de ajuda psicológica, tempo longe de insanidades/horror, interferência sobrenatural, etc) para recuperar esses pontos. Caso um personagem chegue a zero ou até -2 pontos de Mente, ele terá sua insanidade permanente, e precisará de pelo menos um ano de tratamento para voltar ao convívio social. Como *regra opcional*, uma perda além de -2 de Mente o personagem entra em estado de catatonia/coma e fica a cargo do Observador se o personagem um dia irá se recuperar ou não.

Recuperando Pontos de Sanidade

Adaptação das regras para recuperação de Sanidade no OPERA.

Recompensa por Missão Cumprida

No final da aventura o Observador pode recompensar seus jogadores com sanidade, dependendo da forma como a mesma terminou. No caso de uma aventura oficial ter a recompensa em Sanidade impressa na conclusão da mesma, adapte ela segundo a regra de conversão de dados da tabela acima.

Habilidade em nível 4

Ao chegar em nível 4 de certa habilidade, o jogador pode recuperar 1D2 de sanidade, representando a disciplina e auto estima obtida em se tornar mestre em uma habilidade. "*Mitos do Cthulhu*" é uma exceção à esta regra.

Vencendo Monstros

Ao vencer um monstro os jogadores podem ser recompensados da seguinte forma: pegue a jogada de sanidade do monstro (a utilizada no caso do jogador falhar no teste), faça a

conversão para OPERA, role e divida o resultado por 2 (arredondando para baixo, mínimo de 1 apenas nos casos de jogadas com variáveis, no caso de um número fixo cujo a divisão ficar abaixo de 1, o resultado é zero). No caso dos jogadores matarem uma grande quantidade da criatura em questão, ao invés de várias recompensas dê a recompensa de apenas uma criatura, mas ao invés de rolar os dados, simplesmente considere o resultado máximo.

Terapia

Uma vez por mês o terapeuta faz um teste de psicanálise com modificador igual à -1 para cada 3 pontos de mente perdidos pelo alvo. No caso de sucesso o paciente recupera 1 ponto de mente. Em caso de falha o personagem não recupera pontos de mente, e no caso de *falha crítica* o paciente perde 2 pontos de mente e o tratamento com este analista em questão termina.

Tipos de Insanidades

Insanidade temporária

Ocorre quando o personagem perde mais de 3 pontos de mente em uma única rodada de sanidade. O jogador deve testar Vontade com um modificador igual à sanidade perdida, no caso de falha ele adquire uma insanidade temporária. Um sucesso de outro personagem em um teste de Psicanálise com modificador igual à perda de mente do alvo pode sanar a insanidade temporária.

Rolar de 1D10	Duração da Insanidade
1 - 4	1D10 Rodadas
5 - 7	4D10+10 rodadas
8 - 9	Até anoitecer ou amanhecer
10	1D3 ou 1D10 dias

Insanidade Indefinida

Ocorre quando um personagem perde mais de 5 pontos de Mente em um espaço menos que uma hora de jogo. Dura 1D6 meses, mas o período pode ser encurtado através de interferência psiquiátrica.

Rolar de 1D10	Resultado
1	Catatonía ou Estupefação
2	Amnésia
3	Panzaismo ou Quixotismo
4	Paranóia
5	Fobia ou Fetiche
6	Obsessão, vício ou tremores
7	Megalomania
8	Esquizofrenia
9	Psicose Criminal
10	Múltiplas personalidades

Insanidade Permanente

Ocorre no caso do personagem chegar à Mente 0 ou menos (até -2). O jogador se torna permanentemente insano e sua recuperação fica a cargo e senso do Observador.

Regra Opcional: Insight Insano

O mestre pode definir a possibilidade de um insight (uma espécie de visão) durante uma insanidade temporária. Ao confirmar a insanidade temporária o mestre poderá solicitar do jogador um teste de Insight Insano: o jogador deve rolar 2D6, mas o insight só acontece se o resultado for *maior* que a Inteligência. O mestre não deve dizer o resultado do insight ao jogador, e sim representar o personagem por ele durante a insanidade e, através da interpretação, dar pistas ao jogador sobre a criatura/visão que causou a insanidade.

Regra Opcional: Tratamento duro

Em caso de uma *falha crítica* em um teste de psicanálise durante a estadia de um personagem em um sanatório, o mestre pode jogar na tabela seguinte para determinar uma seqüela do tratamento pesado utilizado.

Rolar 1D100	Resultado	Explicação
01 - 20	Desfiguração	Ganha 1 nível na característica física Feio
21 - 40	Saúde fraca	Recebe 1 ponto de dano permanente, que não poderá ser curado
41 - 55	Atrofia muscular	Perde 1 ponto no atributo Físico, permanentemente
56 - 70	Dano mental	Perde 1 ponto no atributo Inteligência, permanentemente
71 - 85	Dano nervoso	Perde 1 ponto no atributo Destreza, permanentemente
86 - 00	Coma	*Leia abaixo.

No caso de Coma o personagem rola um teste de Físico por mês. Caso o resultado seja menor ou igual a metade do físico (arredondado para baixo) ele acorda recuperado. Se o resultado for maior que metade do físico, mas menor ou igual ao físico, o personagem continua em coma. Se o resultado for uma falha, o personagem recebe um ponto de dano e continua em coma. Este ponto de dano só pode ser recuperado caso o personagem acorde do coma.

Créditos

Esta conversão foi feita com apoio dos seguintes materiais e seus criadores.

- Conversão de GURPS para OPERA. Equipe OPERA RPG.

<http://www.operarpg.com.br/op/index.asp?cat=4&sessao=1&subsessao=2>

- Conversão Só Aventuras para OPERA. Equipe OPERA RPG.

<http://www.operarpg.com.br/op/index.asp?cat=4&sessao=1&subsessao=1>

- Call of Cthulhu para OPERA. Leonardo A. De Andrade.

http://www.operarpg.com.br/op/index.asp?categoria=6&sessao=1&codi_topi=105

Agradeço a todas estas pessoas por fornecer material para eu poder começar, e a Equipe do OPERA RPG por criar um sistema tão bom e tão prático de ser adaptado para qualquer ambientação, vocês estão de parabéns. - Ass.: Raphael Bonelli