

Resumo das Regras Básicas do

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 número, melhor o atributo.

A **média** nos Atributos Principais é **6** (a média entre 3 e 10 é 6,5, mas, o ser humano comum, geralmente, está abaixo da média, então, a média que melhor o define é 6).

Dentro do cenário OPERA Mythos, um personagem treinado tem 19 Pontos de Atributo, e um personagem veterano, tem 20 Pontos de Atributo.

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 em lutas (+1 de dano para cada 8 pontos de Físico).

Destreza

É contada em situações que envolvam a agilidade, a coordenação motora ou o equilíbrio físico 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 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 podem não ser utilizados.

Percepção

São as chances do personagem perceber algum detalhe não óbvio 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.

Vontade

Representa a determinação mental e força de vontade do personagem. É testada em situações em que o personagem precisa superar uma situação psicológica extrema, realizar um ritual, ou, então, para utilizar ou resistir a poderes psíquicos. Seu valor padrão para humanos é 6.

Mente

Este atributo representa a sanidade, a resiliência psicológica do personagem. Indica os pontos de *stress* mental que um humano pode sofrer antes de entrar em coma (Mente = 0). Seu valor humano padrão é 8.

Anima

Esse Atributo indica a quantidade de energia espiritual/mística de um personagem. Determinadas ações relacionadas ao uso de magias ou de poderes psíquicos utilizam o Anima como sua reserva de energia. Caso esse atributo chegue a um, o personagem estará esgotado e irá realizar qualquer ação com penalidade de 3. Caso o atributo chegue a zero, o personagem irá perder seus sentidos e desmaiará. Seu valor humano padrão é 6.

Sorte

São pontos que podem ser gastos para somar ou subtrair os pontos nos dados. O uso desses pontos, deve ser declarado antes da rolagem de dados, assim como deve ser anotado seu gasto, mesmo em caso de fracasso na rolagem. Além de somar ou subtrair resultados, a Sorte pode ser utilizada para outros efeitos, como re-rolar uma falha ou reduzir dano.

Para comprar Habilidades e Características, um humano padrão conta com Pontos de Criação iguais a 3 vezes seu número de Inteligência mais 10 pontos, ou seja, um humano padrão conta com 28 pontos de criação ($3 * 6 + 10$).

Características Custo

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, Reputação Má ou Orgulho.

Carac. Especiais e Poderes Custo

Características Especiais e Poderes constam Poderes Paranormais para humanos, ou para personagens não-humanos, Características Especiais e Poderes dos mais diversos, como Cauda, Tamanho Ampliado ou Percepção Ampliada.

Habilidades Teste / Est

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 valor 14 na soma do atributo acrescido do nível da habilidade.

Exemplo: A Habilidade Pesquisa custa 1 ponto de criação para ser comprada em seu nível básico – Pesquisa (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 Correr, Escalar e Montar [cavalo].

Habilidades Psíquicas contam com Inteligência ou Percepção em seus testes, são conhecimentos que o personagem estudou ou exercitou para adquirir, como Diplomacia, Investigação ou Rastreamento.

Habilidades Bélicas reúnem as especializações que o personagem tem para o combate baseado em determinadas armas ou lutas, como Artes Marciais, Facas ou Revólveres.

Hab. Mágicas ou Paranormais Teste / Est

As **Habilidades Mágicas** se referem ao grau de conhecimento para a realização de determinada magia.

As **Habilidades de Poderes Paranormais** se referem a habilidade em utilizar determinado poder paranormal que o personagem possua.

Em ambas as Habilidades, o Atributo a ser utilizado é Vontade.

EVOLUÇÃO

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 **3 vezes 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 + 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*.

TESTES

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.

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 **maior soma ganha a disputa**.

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

Situação	Modificadores de Teste
Muito fácil	+3, +4
Fácil	+1, +2
Normal	0
Difícil	-1, -2
Muito Difícil	-3, -4

Por fim, um último tipo de teste **diferenciado** do **OPERA Mythos**, é o **Teste de Complexidade**, utilizado para o uso de magia e de poderes psíquicos. Para estes testes, soma-se 2D6 mais a Vontade e o nível da Habilidade (na magia ou nos poderes paranormais), com os devidos modificadores (se houverem). O valor obtido indica a dificuldade que foi obtida, seguindo a tabela:

Rolagem	Complexidade
10-12	Muito Baixa
13-15	Baixa
16-18	Média
19-21	Alta
22-24	Muita Alta
25-27	Altíssima
28-30	Quase Inacessível
31-33	Inacessível

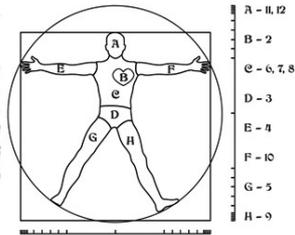
COMBATE

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.

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.



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 acertou seu alvo. Se ele não realizou um ataque direcionado a uma parte do corpo, ele 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 na Ficha de Personagem.

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

Combate Corpo-à-Corpo

Arma/Nível	Golpe	Aparo	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:

Combate à Distância

Arma/Nível	TR	TM	Dano	Cad.	Car.
------------	----	----	------	------	------

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.

NÚMEROS ALEATÓRIOS

O OPERA utiliza o dado de 6 lados (D6) para obter números aleatórios.

Para conseguir números aleatórios menores do que 6 utilizando um D6, siga a seguinte tabela, convertendo o resultado obtido no D6 para os valores dos outros dados (quando não houver resultado no D5 ou D4, role o D6 novamente):

D6	1	2	3	4	5	6
D5	1	2	3	4	5	-
D4	1	2	3	4	-	-
D3	1	1	2	2	3	3
D2	1	1	1	2	2	2