

Intriga Internacional

Vol. 10 1945

Luan Moldan Motta
Giovanna Rico

CONFERÊNCIA DE POTSDAM: ALIADOS DIVIDEM ALEMANHA DERROTADA



Na noite de ontem, a conferência de Potsdam, com a presença dos líderes das nações Aliadas Churchill (UK), Truman (USA) e Stalin (URSS), chegou a um consenso sobre o destino do território germânico. A Alemanha será dividida administrativamente e cada parte ficará sob comando de um dos aliados. A capital Berlim também será dividida administrativamente, assim como a Áustria e Viena.

Os objetivos das nações Aliadas para a administração da Alemanha incluem a desmilitarização, a desnazificação, a democratização e a descartelização. Os termos de ultimato à nação japonesa foram redigidos, exigindo rendição incondicional. Tal ultimato será enviado às autoridades nipônicas nos próximos dias.

Introdução

Guerra Fria. Os Aliados que derrotaram o Eixo já não são mais tão aliados assim. Serviços de Inteligência têm um papel fundamental na obtenção de informações sobre potências inimigas (e aliadas) e em frustrar os planos armados contra sua nação. Em um bar na cidade, você só quer descansar de mais uma semana. Conversa vai, conversa vem, você decide contar uma das muitas histórias de espionagem que você conhece. Vai que o povo gosta da sua história e de seu jeito de contar e seus drinks saem por conta da plateia? Nada como economizar uma boa grana numa sexta feira a noite!

Em Intriga Internacional você assume dois papéis clássicos de um RPG: você será o mestre/narrador que propõe os desafios que o protagonista experienciará e será também o jogador que buscará solucionar esses desafios.

Intriga Internacional é um jogo de contar histórias, e a contação de histórias precisa de dois elementos: o contador e o público. Intriga Internacional é desenhado, pois, para ser jogado por uma pessoa com a participação do público: um jogo feito para ser jogado em live streams! (Mas não se preocupe se não for um streamer, ao final há adaptações para ser jogado solo)

Personalidade

Antes de começar a contar sua história, decida que tipo de agente secreto será sua personagem. Escolha com cuidado, pois cada Personalidade tem vantagem em diferentes tipos de conflitos que serão potencialmente enfrentados ao longo de sua história. Escolha uma Personalidade entre as listadas abaixo para compor sua personagem e anote para não se esquecer.



“Bug do milênio” - Nesta segunda metade do último século do segundo milênio as tecnologias estão cada vez mais avançadas, ainda mais no contexto de uma Guerra Fria em que a disputa tecnológica é alta. Você tem treinamento e facilidade com desafios envolvendo as tecnologias mais avançadas que existem (some +1 à sua rolagem de dado quando estiver em conflitos envolvendo tecnologia)



"Batido, não mexido" - Você como espião tem facilidade em conseguir informações de pessoas, especialmente em situações de relaxamento social (festas, jogos...) (some +1 à sua rolagem de dado nessas situações)



“Flutue como uma borboleta” - Nem tudo são festas, reuniões e disfarces no mundo da espionagem. Você treinou para quando as situações chegarem às vias de fato, e não tem medo de um conflito, desarmado ou não (some +1 à sua rolagem de dado quando em situações de combate, armado ou desarmado)



“Profissão: perigo” - Você tem um jeito meio maluco de sair de enrascadas, e consegue imaginar soluções que ninguém previu ou imaginou serem possíveis (some +1 à sua rolagem de dado se sua solução envolver ideias malucas, como tampar um vazamento nuclear com chocolate derretido)



Ficha do Personagem



Nome:

Data de Nascimento::.....:.....

Nacionalidade:

Personalidade:

Pontos de Heroísmo: ● ● ● ● ●

Pontos de Pistas: ● ● ● ● ●



Conflitos

Uma boa história de espião sempre tem conflitos e desafios diferentes: pode ser obter uma informação de convidados de uma festa, infiltrar em uma base secreta inimiga, uma perseguição, um combate quando todos os outros recursos não estão disponíveis... Você tem total liberdade para montar as cenas que achar que encaixem na história que você estiver contando, mas se quiser inspiração ou aleatorizar um pouco a história, consulte as tabelas de aleatorização no anexo!

Durante as diferentes cenas de sua história, provavelmente sua personagem encontrará desafios variados, e como se dará a resolução deles?

Você, como contador da história, é quem sabe quão difícil seria para o protagonista. Escolha uma dificuldade entre 1 e 20. Você rolará um dado de 20 faces para ver se essa dificuldade foi superada pela personagem. Se sair um número maior ou igual à dificuldade no dado, o conflito pode ser resolvido na hora. Não se preocupe se o desafio não for superado com sua primeira ideia, afinal não só de sucessos são feitos as histórias.

Por exemplo, digamos que sua personagem pretende entrar no quarto de um milionário e roubar os planos para construção de uma arma secreta durante uma festa que ele está dando. Ela conseguiu se esgueirar até o quarto, mas a segurança do computador é maior do que ela esperava. Podemos colocar uma dificuldade de 16. Ou seja, se sair no dado 16, 17, 18, 19 e 20 ela conseguirá invadir o sistema e roubar os dados. É uma tarefa difícil, em apenas 25% das rolagens ocorrerá um sucesso. Qual será o resultado neste caso?

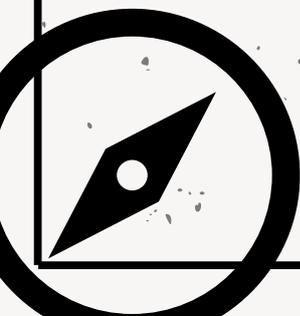
Pistas

A profissão de agente secreto é bastante perigosa. Por mais que se seja discreto, é possível que seu protagonista deixe rastros de suas ações por onde anda.

Quando um conflito é resolvido ao se tirar o número exato estipulado como a dificuldade, o protagonista consegue realizar a ação, mas acaba deixando uma pista para trás.

É possível deixar até 4 pistas para trás sem ser descoberto, mas na quinta pista seus alvos de espionagem já têm material suficiente para saber quem anda desbaratando seus planos e capturarão o protagonista. Muito cuidado! Os perigos para a personagem podem ser uma boa tensão para prender a atenção de seu público...

Voltando ao nosso exemplo, se tivermos 16 como resultado a nossa espiã pode até conseguir invadir os arquivos para roubar os planos da arma secreta, mas acaba deixando uma pista para trás, como um copo com marca de batom ao lado do computador...



Pontos de Heroísmo



Depois de uma rodada ou outra no bar, as histórias começam a ficar cada vez mais fantásticas e inacreditáveis. A personagem pode acabar realizando feitos dignos de um filme de cinema, mas que você jura que aconteceram de verdade.

Quando, ao tentar resolver um conflito, você tirar o número 20 no dado (sem ser resultado de somatória do número do dado + pontos de heroísmo + sua personalidade), sua personagem consegue resolver o conflito de uma maneira heroica. Além disso, você ganha um ponto de heroísmo.

Outra maneira de obter pontos de heroísmo vem do público da sua história. O público de seu vídeo pode achar que sua contação foi excepcionalmente boa, ou que a maneira que você encontrou da personagem superar um conflito foi bastante engenhosa e te pagar uma rodada de bebida, ou melhor, te conceder um ponto de heroísmo para contar histórias mais incríveis ainda!

Os pontos de heroísmo podem ser acumulados até 5 pontos. Você pode usar esses pontos para realizar façanhas heroicas, gastando-os para aumentar o resultado obtido no dado.

Em nosso já familiar exemplo, ao tentar invadir o sistema do milionário para roubar os planos da arma secreta a nossa agente secreta pode ter quase conseguido acessar (tira 14 no dado, a dificuldade era 16). Em um momento de heroísmo ela percebe que a senha para entrar no sistema está escrita em uma carta na gaveta da escrivaninha e consegue resolver o conflito (gasta dois pontos de heroísmo, resultado vai de 14 para 16). No entanto, agora ela acertou exatamente no valor do desafio, então na pressa de sair com os documentos ela acaba levando junto a carta com a senha do sistema (deixando assim uma pista de sua presença para trás).

Versão Solo

Como prometido, este jogo não é só para streamers. Para jogar Intriga Internacional de maneira individual algumas adaptações pequenas são necessárias.

Primeiramente, os pontos de heroísmo só serão obtidos a partir do dado (tirar 20 no dado), já que a regra de ganhar pela audiência obviamente não se aplica.

Em segundo lugar, é recomendado fortemente que você conte essas histórias de fato. Pode ser gravando vídeos narrando, desenhando as cenas ou mesmo escrevendo como um texto em prosa. Isso ajudará na ambientação de contação de histórias que ficaria diminuída sem o elemento de público.



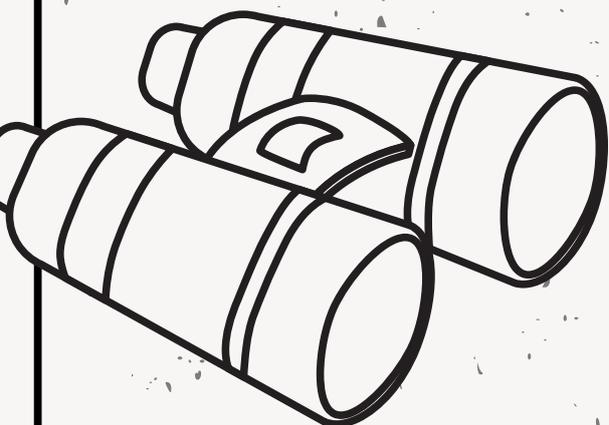
Tabelas Auxiliares

As seguintes tabelas servem de apoio para você construir sua história. Sinta-se livre para criar cenas e histórias completamente da sua cabeça, escolher alguns dos elementos das tabelas ou aleatorizar as cenas e temas, para ter algumas surpresas e desafios na construção da história.

Para usar cada uma das tabelas, lance um dado de 20 faces. Procure o número que saiu na tabela e use esse elemento na construção de sua cena/história.

Missão: nesta tabela, dicas para possíveis missões designadas para seu protagonista

N° no Dado	Missão
1-2	Descobrir inovações bélicas de um país rival ou empresa para trazer ao seu país.
3-4	Impedir o lançamento de um foguete de um país rival
5-6	Busca documentos secretos ou informações estratégicas sobre um país estrangeiro
7-8	Impedir a explosão da catedral central da capital de seu país
9-10	Fomentar guerrilhas em um país rival
11-12	Localizar e sequestrar um criminoso nazista desaparecido há décadas
13-14	Planejar e executar a derrubada do governo do país rival
15-16	Explodir um depósito de munições
17-18	Roubar os planos de construção da arma mais poderosa já criada pela humanidade
19-20	Impedir o lançamento de uma bomba nuclear

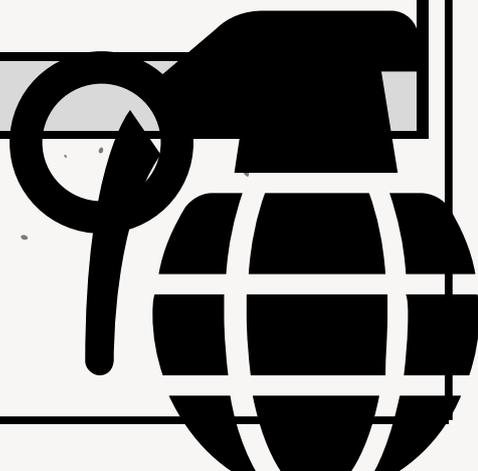


Conflitos: nesta tabela, dicas para possíveis conflitos de uma cena da história.

N° no Dado	Conflitos
1-2	Conseguir informação
3-4	Perseguição
5-6	Roubar algo
7-8	Interrogatório surpresa
9-10	Encontro com soldados inimigos
11-12	Arrumar um disfarce
13-14	Conseguir uma distração
15-16	Drogar a bebida de alguém
17-18	Arrumar um esconderijo
19-20	Hackear computadores

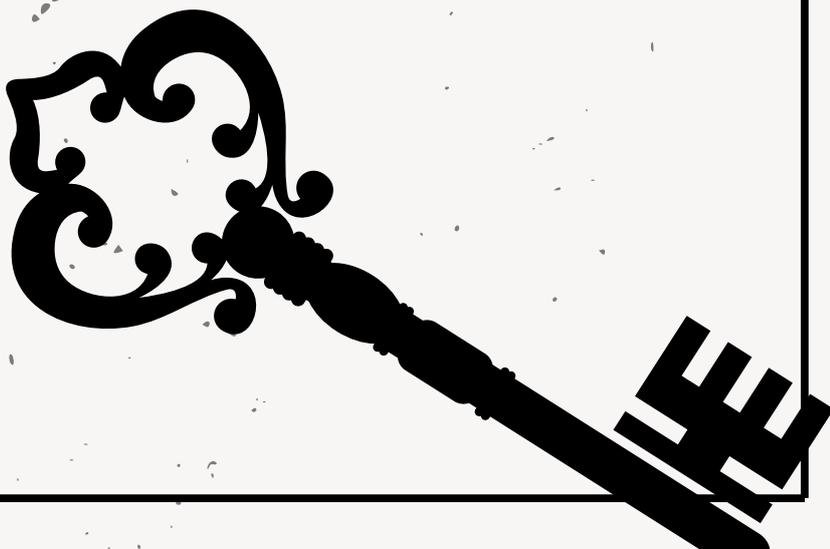
Encontros: nesta tabela, dicas para possíveis personagens a se encontrar no caminho.

N° no Dado	Encontros
1-2	Agente duplo
3-4	Informante
5-6	Soldados
7-8	Trabalhador
9-10	Mulher Misteriosa
11-12	Policia
13-14	Cão Treinado
15-16	Grande Amor
17-18	Mentor
19-20	Chantagista



Cenários: nesta tabela, dicas para possíveis ambientações no jogo.

N° no Dado	Cenários
1	Porto
2	Bar
3	Embaixada
4	Barco
5	Museu
6	Biblioteca
7	Base Secreta
8	Parque
9	Teatro
10	Festa
11	Cortiço
12	Mansão
13	Quartel
14	Estação de Trem
15	Hotel
16	Feira
17	Charutaria
18	Casa de Penhores
19	Café
20	Farmácia



Intriga Internacional

Vol. 56 1991

EXTRA EXTRA: A VERDADE NÃO CONTADA SOBRE A GUERRA FRIA



Gerd Eichmann / CC BY-SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>)

O história acaba e a cena do bar volta. Você segura a sua bebida, dá um gole, olha em volta e vê a plateia q se juntou ao contar sua história. Todos inquietos, com a atenção voltada a você esperando outras aventuras começarem a ser narradas. Você então se levanta, veste seu casaco e seu chapéu, dá um sorriso tímido, e fala "uma rodada de bebida para todos". Passando pela porta do bar e indo embora.

Pouco tempo depois de terminada a Guerra Fria, surgiram novas evidências de que as histórias contadas sobre o período eram mentirosas.

Após uma discussão em um bar, uma pessoa misteriosa teria revelado o outro lado da história, uma versão possivelmente escondida pelo governo ou alguma organização.

O alvoroço da nova versão foi tanto, que pessoas ao redor do mundo inteiro resolveram investigar com as próprias mãos, e a história acabou chegando em detetives e pessoas com muitas influências, e assim a verdade foi sendo revelada.