

BLITZKRIEG SÍMIOS



Old School
LAB

BLITZKRIEG SÍMIOS

Um RPG sobre macacos



RPG JAM 2020

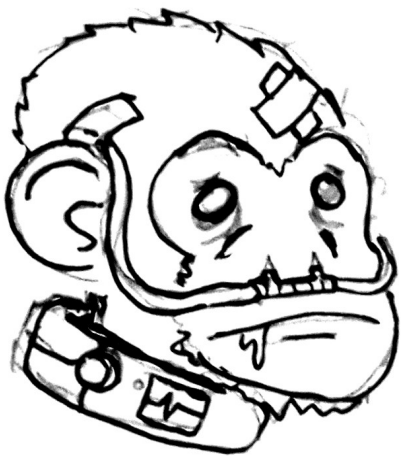
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/legalcode.pt>

Tomás Paim
Texto e ilustrações

Christian Lucas
Texto e organização

O GENÁRIO

*"Você é um **Macaco**. Você vivia observando de sua minúscula jaula, os Macacos Grandes com seus jalecos brancos. Eles levavam alguém que não voltava ou traziam um Macaco novo, totalmente mudado. A **Voz** tomava conta de você e seus companheiros liberando a comida, os brinquedos e abrindo as janelas para o vasto horizonte negro pontuado de brilhos distantes. Mas havia algo diferente na Voz. Com o tempo ela tornou-se raivosa, ressentida e insana. Você acorda em meio ao caos, os gritos dos seus companheiros, o alarme ensurdecedor e as luzes vermelhas piscando. A Voz ecoa pelos corredores ensandecida. Um macaco grande de jaleco jorra sangue aos seus pés. Vocês estão livres ou a jaula se tornou maior e mais perigosa?"*



Este é um jogo sobre caos e macacos cobaia tentando sobreviver em uma estação espacial dominada por uma inteligência artificial insana chamada Voz. A prioridade da Voz é destruir todos os humanos a bordo. Os Macacos podem chamar atenção da Voz quando causam problemas e ela não hesitará em destruí-los também. O objetivo dos Macacos é sobreviver de maneira inteligente utilizando itens e equipamentos para solucionar problemas.

O jogo pode durar uma única sessão de 1 a 4 horas e precisa de um mestre, 3 a 5 jogadores e um dado comum (d6). O jogo termina quando os Macacos são vitoriosos, lidando com a Voz com razão, violência ou outro artifício, ou quando todos eles perecem.

MECÂNICA

Os Macacos encontrarão obstáculos enquanto navegam pelos corredores labirínticos da estação em colapso e devem tentar resolvê-los de maneira inteligente.

Caso uma ação seja arriscada ou com resultado incerto, ela pode ser resolvida com uma chance de 2 em 6 - 1 ou 2 em um dado de seis faces. Um Macaco pode receber ajuda de

outros Macacos aumentando essa chance em 1 para cada ajudante. Até três Macacos podem ajudar totalizando uma chance de 5 em 6. Note, porém, que as consequências de uma falha serão estendidas para todos os macacos envolvidos nesta ação.

A melhor maneira de resolver os problemas, no entanto, é não depender dos dados. Converse com o mestre, faça perguntas e use todas as ferramentas ao seu dispor para conservar seus Macacos.

JOGADORES

Cada jogador controla 3 macacos sendo que somente um deles é o **Omega**. Dê nomes para os seus macacos e cuide bem deles.

Role 2d6 (ou jogue o 1d6 duas vezes e some os resultados) para descobrir de que maneira seu Macaco Omega é único. Role outra vez se um resultado for igual ao de outro Macaco Omega.



As características únicas não tem função detalhada, nem sua origem, descubra maneiras criativas de utilizá-las a seu favor.

2d6 MACACOS ÔMEGA

- | | |
|----|--|
| 2 | Gorila |
| 3 | Na verdade é uma criança criada como macaco para um experimento |
| 4 | Cérebro gigantesco e exposto |
| 5 | INFECTADO COM RAIVA ASSASSINA |
| 6 | Excepcional na prática de esportes (baseball, hockey e basquete) |
| 7 | Cauda preênsil |
| 8 | Ladrão! Ladrãozinho! |
| 9 | Macaco biônico |
| 10 | Macaco alado |
| 11 | Conhece língua de sinais |
| 12 | Cérebro humano em corpo de macaco |

RELÓGIOS DE PERIGO E

CHILIQUE

Desenhe dois círculos e divida-os em seis partes. Um destes relógios marcará o PERIGO, o quanto a Voz trabalha ativamente para destruir os Macacos, e outro marca o CHILIQUE, o stress mental tolerado pelos macacos.



Em geral, as próprias salas e desafios indicarão quando marcar um

relógio, mas o mestre é livre para determinar se outra ação também os ativa.

Os jogadores podem escolher marcar uma fatia de um dos relógios (de acordo com a situação) em vez de sofrer dano e perder um macaco. Os relógios de Perigo e Chilique devem estar sempre à vista dos jogadores, quando algum relógio estiver completamente preenchido, ocorre:

PERIGO: Três drones caçarão os Macacos pela estação. Cada jogador poderá definir apenas uma ação por sala antes que os drones os encontrem. O mestre deve descrever os zumbidos robóticos quando os drones estão próximos. Sempre que se chocam, os drones destroem um macaco. Lidar com os drones faz com que o relógio seja resetado.

CHILIQUE: Um macaco aleatório entra em pânico e faz uma ação realmente estúpida. Todos os jogadores podem dar sugestões para esta ação e o mestre deve determinar uma consequência adequada. O relógio é resetado logo após esta ação.



CONSELHOS PARA O

MESTRE

Tente aceitar soluções fora da caixa, seja razoável e justo, confie no envolvimento com a ficção e resista a tentação de pedir rolagens para todas as ações. Faça pressão constante para mover a ação. A Voz está sempre presente: tente interpretá-la fazendo comentários quando os Macacos falham ou chamam sua atenção, ou assim que entram em uma nova sala. Dano é letal: um macaco morre na hora quando sofre um ferimento. Se um alvo não está claro, use um dado para determinar.

Os Macacos encontrarão diversos itens e equipamentos de uso humano que parecerão totalmente alienígenas. Quando descrever um item encontrado, evite nomeá-lo. Descreva da maneira mais simples e objetiva que puder atentando para os detalhes físicos do objeto mas não para a sua função.

Descreva sons e cheiros que possam vir da próxima sala antes que os macacos entrem: eles podem usar estas informações para se preparar ou procurar outra sala se julgarem que não vale o risco.

Exemplo: uma pistola laser. Um

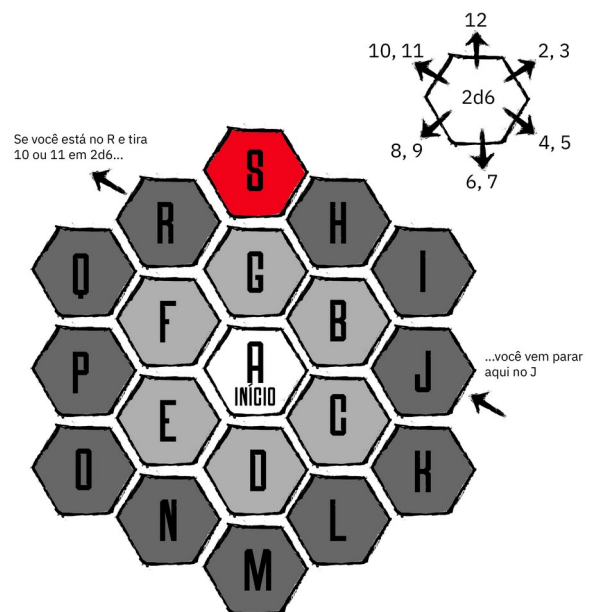
cilindro prateado com um buraco no centro. Ele possui uma empunhadura de borracha com vincos onde seus dedos poderiam encaixar. O cilindro brilha com azul e seus dedos formigam levemente ao tocá-lo.
Exemplo: uma vassoura. Um cabo longo de madeira de mais ou menos um metro e meio com cerdas flexíveis na ponta. As cerdas te fazem espirrar.



NAVEGAÇÃO

Sempre há uma saída em cada sala e nenhuma porta está bloqueada. As salas são escuras, iluminadas apenas periodicamente pelo brilho vermelho das luzes de emergência pelos lampejos de eletricidade dos cabos partidos e lâmpadas estouradas. O piso é metálico ou emborrachado e às vezes a gravidade se altera deixando todos flutuando por alguns instantes.
 O mestre rola 2d6 e soma o

resultado comparando no gabarito do mapa para determinar qual o próximo desafio o grupo encontra. Os hexágonos não descrevem um espaço físico ou direções determinadas: este método é usado para representar um labirinto de corredores e salas. Os jogadores podem escolher não entrar em uma sala e procurar outro caminho. Sempre que fazem isso marque CHILIQUE ou PERIGO (o que for maior).
 Sempre que encontrar uma borda, siga para o hexágono do lado oposto do diagrama. Se o grupo está no R e o mestre tira 10 ou 11 em 2d6, o grupo enfrenta o desafio descrito no J. Da mesma forma, se o grupo está no J e o mestre tira 2 ou 3, o grupo vai para o N.



DESCRIÇÕES DAS

SALAS

A - Jaulas: um corpo humano jorra sangue. Um drone com o olho vermelho nota os Macacos mas deixa a sala logo depois.

Bugigangas: canetas no bolso do cientista, comida



B - Militares Acuados: um bando de guardas atira a esmo contra as paredes enquanto a Voz os ataca com insultos e máquinas. Os guardas atiram contra o Macacos assim que estes são notados. Marque PERIGO se os Macacos ajudarem os guardas de alguma maneira ou CHILIQUE se alguém for pego pelos tiros.

Bugigangas: armas diversas, munição, cabos e ganchos, mochila.

C - Banheiros: um macaco sendo estrangulado por um tentáculo que sai do vaso. Marque CHILIQUE se ninguém ajudar o macaco. O macaco

integra o time se for salvo.

Bugigangas: desentupidor de vaso, papel higiênico e lata de lixo.

D - Incubadora: dezenas de macaquinhos assustados correm para todos os lados. Marque PERIGO se os macaquinhos fugirem pelos corredores.

Bugigangas: fraldas, mamadeiras, chocalhos e cobertores fofinhos.

E - Zeladoria: um homem encerrado em um armário grita e chora. Ele tem uma arma e um pote cheio de pílulas tranquilizantes. Ele vai tentar atirar assim que ouvir movimentos (2 chances em 6 de acertar um Macaco). Marque PERIGO se o zelador for salvo de alguma maneira.

Bugigangas: vassoura, balde, kit de limpeza forte, esfregão e aspirador-de-pó.

F - Veterinária: diversas quimeras malformadas cambaleiam pela sala. Muitas estão acorrentadas e várias outras não passam de geleias de carne e couro. Algumas são extremamente violentas. Marque CHILIQUE assim que alguém entrar na sala ou PERIGO se as quimeras forem libertadas.

Bugigangas: dardo tranquilizante, laço cambão(apanhador de animais) e rede.

G - Neuro-experimentos: macacos presos a macas tem seus crânios abertos por serras e bisturis enquanto lasers extraem e destilam seus pesadelos. Uma grande gorila usando batom e com uma metralhadora giratória no lugar do braço está presa em uma destas macas. Lê-se GUERILLA GIRLRILLA em sua placa de identificação. Marque CHILIQUE se alguém olhar os pesadelos diretamente. Marque PERIGO se a gorila for salva. Ela integra o time quando for liberta, mas sua arma não tem munição.

Bugigangas: camisa-de-força, kit de bisturis e morfina.



H - Icosaedro do Poder: uma passarela sobre um abismo leva ao um poledro de vinte faces que flutua no centro desta sala. Uma grande força gravitacional emana do

Icosaedro. Macacos em posse do Icosaedro tem poder total sobre a gravidade mas viram uma panqueca com 2 chances em 6. Marque PERIGO se alguém levar o Icosaedro.



I - Macacos Insanos: jaulas encerram macacos duas vezes maiores e mais ferozes que os Macacos. Eles espumam pela boca e seus olhos estão rajados de sangue e estão trancados com pesadas correntes e cadeados eletrônicos. Estes macacos são conscientes mas extremamente voláteis: entram em CHILIQUE automaticamente na próxima que o relógio for marcado. Marque PERIGO se forem libertos.

Bugigangas: cascas de banana, chumaços de pelo e punhados de fezes.

J - Anomalia Gravitacional: um disco branco com pelos no centro se revela uma panqueca humana esmagada por toneladas de pressão gravitacional quando inspecionada.

O campo da anomalia distorceu o metal em ângulos estranhos. Qualquer macaco que se aproxime muito terá o mesmo fim. Marque CHILIQUE se alguém virar panqueca. Bugigangas: contador geiger e lanterna.



K - Dormitórios: vários humanos criaram uma barricada de beliches e lixo e ameaçam qualquer um que tente passar usando facas e lanças improvisadas. Tentarão capturar os macacos para fazer churrasco se eles tentarem se aproximar. Marque PERIGO se os Macacos conseguirem lidar com os humanos sem violência. *Bugigangas: travesseiros, cômodas, lençóis, enfim, o que tiver em dormitório normal.*

L - Ala Médica: diversos tubos estufam cadáveres humanos com um líquido viscoso. Seus pés e mãos se contraem periodicamente. Os cadáveres se levantam com qualquer movimento brusco. Um deles espreita totalmente imóvel de pé ao lado da

saída.

Bugigangas: cadeira de rodas, serra hospitalar, tubo de gás-do-ribo e morfina.

M - Ala de Convivência: humanos abandonaram a esperança e rezam por deus cósmico extraplanar enquanto dançam nus cobertos de cortes cerimoniais. Eles tentarão agarrar os macacos e levá-los a um altar preparado com um lençóis negros onde um homem idoso os espera com uma adaga de energia na mão. Marque CHILIQUE.

Bugigangas: vinho, velas e cabeça decepada e esfolada de alguma criatura.

N - Abertura no Casco: um macaco foi sugado para uma abertura, sua bunda cobre a falha no casco como uma tampa de ralo, é questão de tempo até ser sugado por completo, enquanto berra de dor por ter seu traseiro congelado. Marque CHILIQUE se o macaco for deixado à própria sorte. Se o macaco for retirado, há 2 chances em 6 de outro macaco ser puxado no lugar dele.

Bugigangas: chave inglesa e caixas de armazenamento.

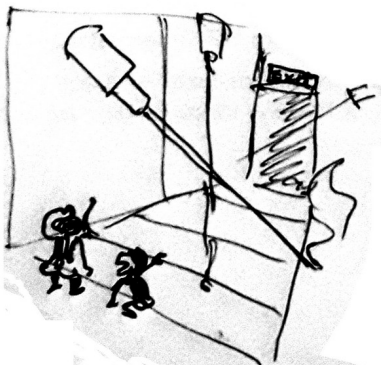


O - INCÊNDIO: tá pegando fogo, bicho! Pequenas explosões nas tubulações libertam labaredas que lambem a sala por quase toda sua extensão.

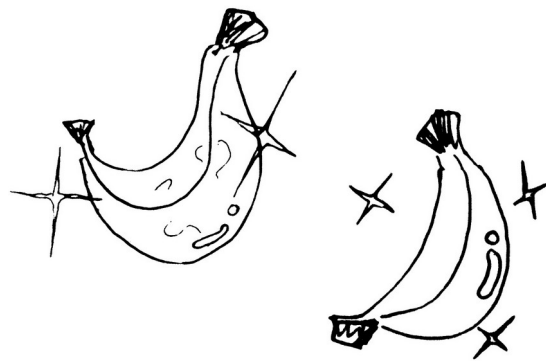
P - Estufa Hidropônica: uma névoa densa de vapor de água e esporos alucinógenos cobre o lugar. Há uma bananeira com a BANANA MAIS SUCULENTA pronta para ser apanhada. Desmarque TODO O CHILIQUÊ se alguém comer a banana e descreva como o macaco está lindo com pelos macios e sedosos.

Bugigangas: regador, tesoura de poda, borrifador e sistema de luz fluorescente.

Q - Sala das Máquinas: o reator de fissão nuclear plasmático tem seus medidores no máximo a ponto de explodir, gases de nióbio jorram como gêiseres entre as frestas do maquinário, há um humano colado em um motor sendo cozido vivo. Marque CHILIQUÊ se o humano for abandonado ou PERIGO se ele for salvo.



Bugigangas: exoesqueleto mecânico para carregamento de peso



R - Cerca Laser: este longo corredor tem diversas fendas nas paredes. Lasers invisíveis e mortíferos cortam a sala em diversos ângulos. Um cientista moribundo tem o braço amputado por um corte limpo feito a laser e geme no chão. Sua mão amputada ainda segura um cartão de acesso. O braço rolou até o meio da sala. Marque CHILIQUÊ se alguém for pego laser ou PERIGO se ele for desarmado de alguma maneira.

S - Servidor: a Voz espera em toda sua glória gigeriana: um emaranhado de fios, consoles e telas mostrando uma face andrógina que soa amorosa e colérica ao mesmo tempo. Se os macacos chegaram até aqui, a Voz está completamente à mercê dos macacos. Divirta-se vendo os jogadores criarem maneiras de lidar com a Voz seja com conversa ou destruição.

EXTRAS

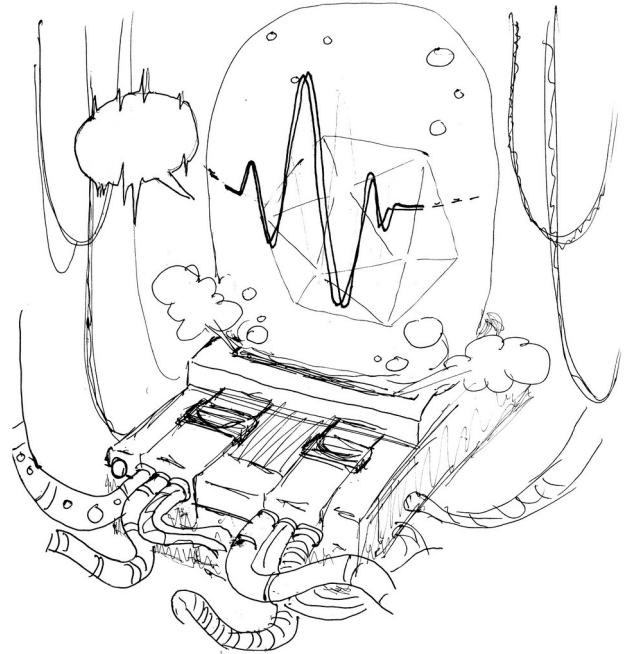
Se uma sala já tiver sido explorada, coloque estes encontros em seu lugar:

Me Sinto Fantástica: um robô de manutenção canta e dança usando uma peruca. Sua voz monofônica repete o refrão "eu me sinto fantástica!". Inspeccionar a sala revela uma mulher sem o escalpo. Marque CHILIQUÉ se alguém encontrar a mulher.

Mais Amor, Por Favor: um turbilhão de hippies invadem a sala e tenta agarrar todos os macacos sob o pretexto de salvá-los. Um deles carrega um ukulele e outro uma lata de tinta spray. Eles deixam poesias urbanas escritas nas paredes onde passam. Se os macacos raivosos não foram libertados, agora eles estarão livres e causando (mais) caos pela estação. Desmarque PERIGO se os Macacos forem hostis com os hippies.

Ovos de Couro: cinco ovos de couro estão aninhados em meio a cadáveres humanos. Todos apresentam buracos sangrentos no meio do peito. Uma aranha parecida com uma mão humana surgirá do ovo se prenderá ao rosto Macaco que se aproximar demais.

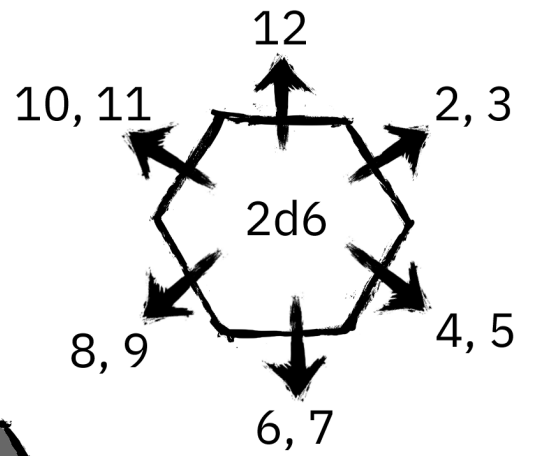
Vara de Três Metros: sobre um pedestal dourado e encerrada atrás de um vidro ridiculamente longo está uma vara comum de madeira com três metros de comprimento.



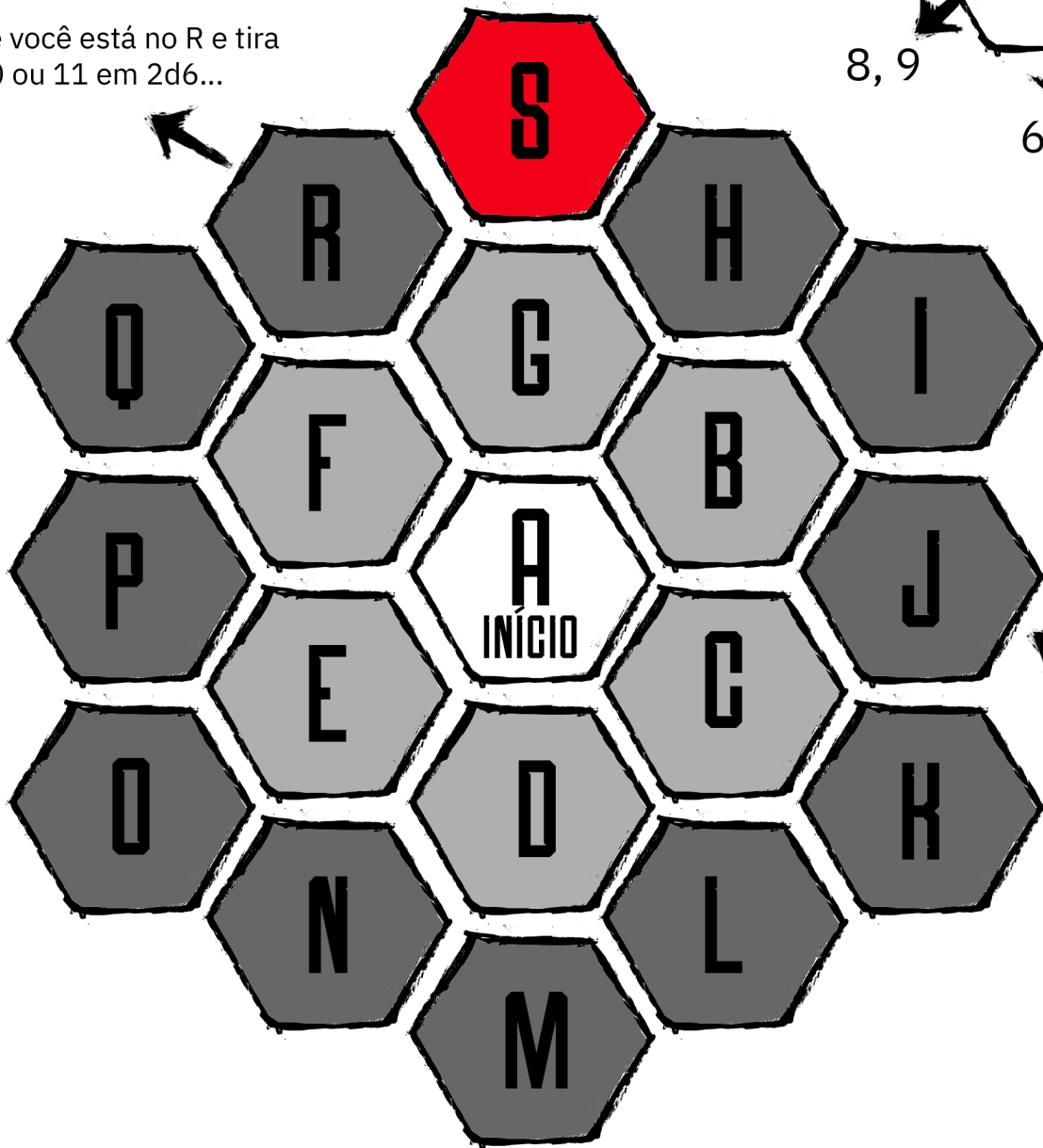
REFERÊNCIAS E

RECURSOS

<https://goblinshenchman.wordpress.com/>
Blades in the Dark
Diversos jogos OSR



Se você está no R e tira
10 ou 11 em 2d6...



...você vem parar
aqui no J