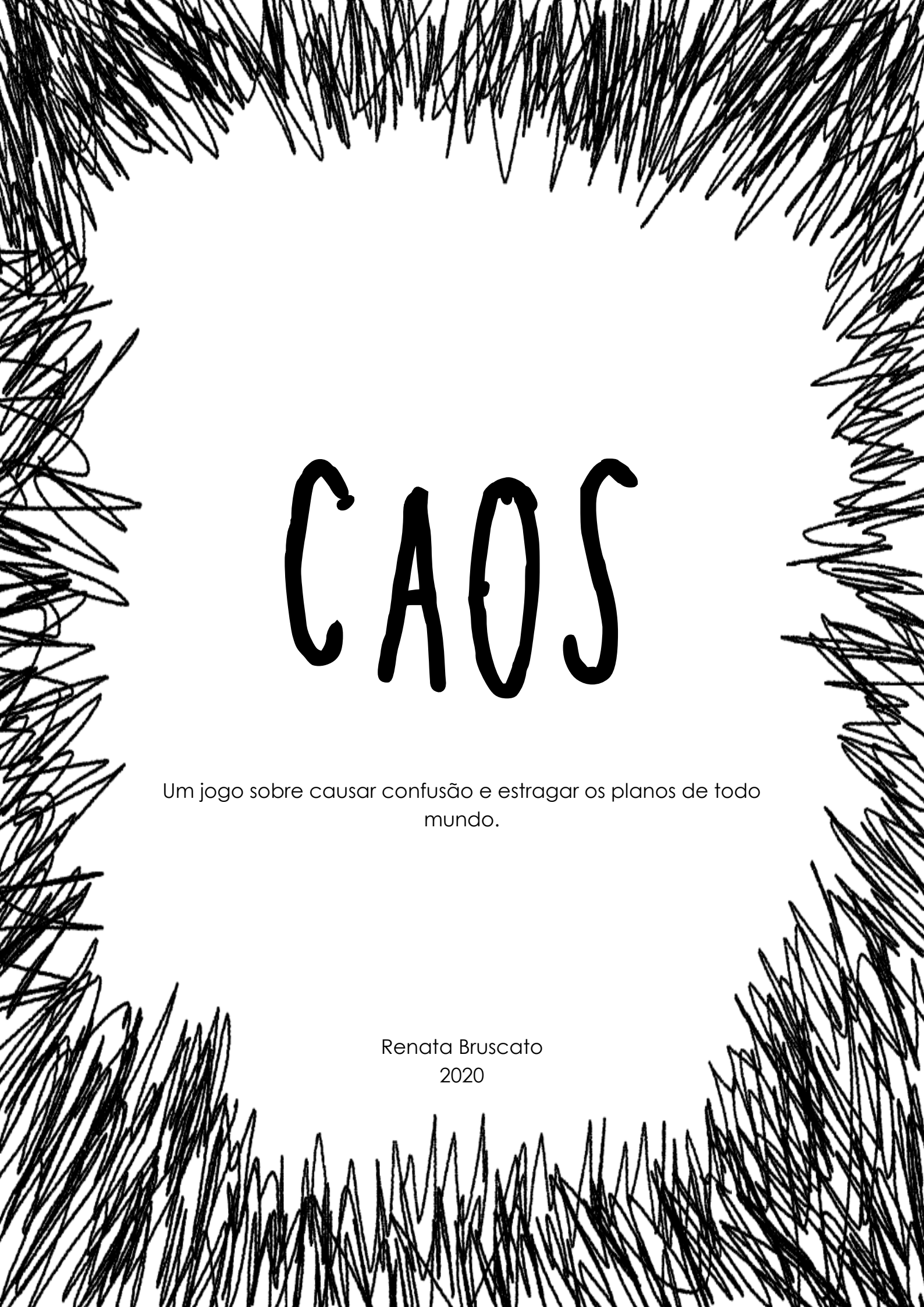




CAOS

Um jogo sobre causar confusão e estragar os planos de todo mundo.

Renata Bruscato
2020

DO JOGO

Quando vocês nasceram, o Caos passou a viver em cada um de vocês, e desde pequeno, vocês sentem vontades. A vontade de colocar sal no açucareiro. A vontade de comer todos os chinelos da casa. A vontade de colocar papel filme na privada. A vontade de arruinar o feriado preferido de todo mundo. E, por que não, a vontade de mergulhar a cidade inteira no mais absoluto Caos?

CAOS é um jogo de interpretação de papéis (RPG) cujo objetivo é causar o Caos, seja destruindo propriedades, criando intrigas sociais ou plantando a ideia errada na hora certa. Ele estimula o uso da criatividade e inovação das jogadoras para que o Caos se instaure aonde quer que elas estejam botando em prática um **Trambique** e causando **Tretas**. Um **Trambique** é um plano, um golpe, um *heist*. É algo como "vamos destruir o Natal". Uma **Treta** são as ações menores que se fazem dentro de um Trambique para que ele tenha sucesso. É algo como "vamos trocar todas as cabeças das bonecas da fábrica de brinquedos por cabeças de rato".



DO MATERIAL

Para jogar **CAOS**, você precisa de:

- 1 narradora
- 2 a 5 jogadoras
- Este livro
- Ficha de personagem (física ou digital)
- Lápis e borracha (para ficha física)
- Dados físicos ou digitais de 4, 6, 8, 10 e 12 lados

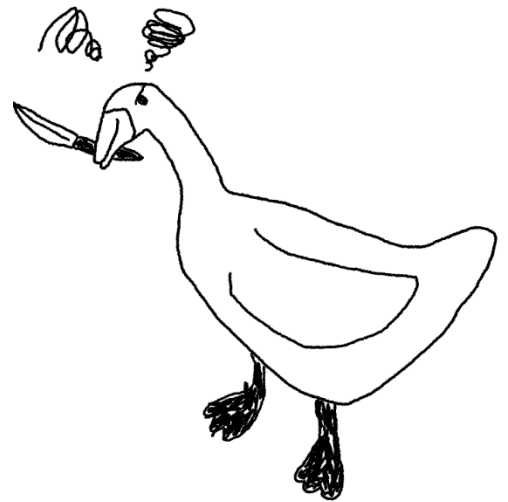
DAS PERSONAGENS

As personagens podem ser quem vocês quiserem. Um grupo anarquista que pretende derrubar a cidade, uma matilha canina que quer causar o Caos na carrocinha, várias criaturinhas verdes que querem estragar o Natal, um grupo de crianças que quer deixar o diretor da escola louco, plebeus que cansaram da tirania da Rainha, ou até mesmo um de cada dessas opções num grupo eclético. O que importa é que vocês são um grupo que trabalha junto para fazer bagunça, criar conflitos e, é claro, semear o Caos.

Cada personagem tem um Dom Caótico, que é uma habilidade especial que o Caos concedeu a você. Ao escolher o seu Dom Caótico, pense em algo mais específico que você consegue fazer, como "sou um notório quebrador de ossos," e não algo aberto como "sou muito forte".

Criando a personagem:

1. Pense num conceito. Você pode ser uma fazendeira amarga, um gato estiloso, uma criança esperta.
2. Pense no seu Dom Caótico. Você pode ser um ótimo mentiroso, uma excelente sabotadora, uma habilidosa trapaceira.
3. Escolha seus atributos.
4. Qual é o seu nome?



DOS ATRIBUTOS

Cada personagem tem quatro atributos:

Mente representa o quão inteligente e sagaz seu personagem é.

Músculo representa a força física e capacidade de movimento.

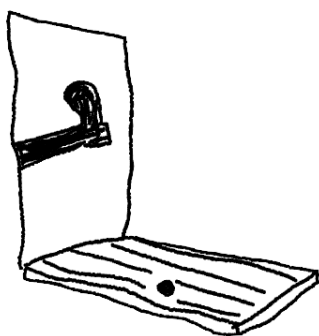
Manha representa a sua destreza manual.

Malandragem representa a sua capacidade social.

Se a personagem quiser resolver algum problema mental, como investigar alguma coisa ou invadir um computador, rola-se **Mente**. Se o desafio for escalar um muro, correr rápido ou por muito tempo, ou derrubar uma porta, rola-se **Músculo**. Para desafios de habilidades motoras finas, como arrombar um cadeado, roubar algo ou colocar algo no bolso de alguém sem ser notada, rola-se **Manha**. E por fim, para desafios de cunho social como mentir, distrair, convencer, rola-se **Malandragem**.

Narradora, caso suas jogadoras tenham abordagens diferentes, mantenha a mente aberta. Talvez uma delas queira intimidar um personagem não-jogável (PNJ) usando **Músculo** no lugar de **Manha** ao fazer uma demonstração de força extrema. Ou quer manipular alguém usando conhecimentos que deixarão a pessoa confusa, rolando **Mente**. Abrace a criatividade e, principalmente, o Caos.

Toda personagem começa com d4, d6, d6, d8 para distribuir em seus atributos como preferir. Esses atributos aumentam ao longo do jogo.



DAS ROLAGENS E CENAS

ROLAGENS

Em **CAOS**, rolagens acontecem em cenas nas quais existem riscos. Riscos são ações que uma personagem toma que tem a possibilidade de fracasso.

Ao correr um risco, a jogadora descreve a ação que pretende fazer e rola o dado que corresponde ao atributo utilizado, e um dado extra de mesmo valor. Esse dado extra é o **Dado Caótico**, a representação mecânica da bênção do Caos que acompanha as personagens. Enquanto uma pessoa comum rolaria apenas um dado, aqueles abençoados pelo Caos recebem um segundo. O Dado Caótico é inicialmente igual ao dado da habilidade utilizada. Se a jogadora rolar Manha e seu dado for d6, o Dado Caótico também será d6.

Quando duas jogadoras se ajudam, elas podem aumentar o valor do Dado Caótico. Ajuda só pode ser dada por alguém que tenha no mínimo o mesmo dado na habilidade que a jogadora está rolando. Para ajudar a jogadora que vai rolar Manha com d6, a outra jogadora precisa ter no mínimo d6 no atributo que for usar também, pois quem não é muito bom não é de grande ajuda. Nesse caso, o Dado Caótico sobe de d6 para d8. Caso ambas as jogadoras tenham d12 nas suas habilidades, ganha-se um segundo Dado Caótico.

A jogadora que usar o seu **Dom Caótico** para fazer a ação também ganha um dado extra para a rolagem. Independente de quantos dados são rolados, fica-se sempre com o maior número.

Caso o dado role o seu **número máximo** (4 no d4, 6 no d6, e assim por diante), ele **estoura**. Isso significa que se a jogadora rolar 1d4 e tirar 4 no dado, ela pode rolar um dado acima (d6). Se o d6 rolar 6, ela rola mais 1d8, e assim por diante, ficando sempre com o resultado final mais alto.

Exemplo: A jogadora rolou Manha, com 2d6. Um dado resultou em 2, o outro em 6. Como o 6 estourou, ela rola 1d8, que resultou em 8. Estourou novamente, rola 1d10, com resultado 5. Como 8 foi o maior resultado de todas as rolagens, esse é o resultado final.

Não existe ordem pré-determinada de ações em **CAOS**, portanto as personagens devem agir na ordem que fizer sentido para o plano delas, sempre intercalando jogadoras. Uma mesma pessoa não deve agir duas vezes seguidas para que todas tenham a oportunidade de jogar.

CENAS DE RECONHECIMENTO

As **Cenas de Reconhecimento** envolvem ir até o lugar alvo do Trambique e identificar as possíveis Tretas. Uma Treta é algo que a jogadora pode fazer para causar o Caos. As jogadoras e a narradora devem trabalhar em conjunto para criar um cenário interessante, com opções de sabotagem e Tretas criativas.

Exemplo de cena: As personagens são um grupo de criaturinhas verdes que querem arruinar o Natal. Para isso, pretendem primeiro atacar a fábrica de brinquedos, e estragar tudo o que eles estão fazendo lá dentro. Antes desse Trambique acontecer, elas precisam conhecer a fábrica de brinquedos e as oportunidades que ela oferece, então decidem se disfarçar de criaturinhas não-verdes e ir num tour pela fábrica.

Durante o tour, uma das personagens decide que quer ver o que tem do outro lado da porta que diz "apenas para funcionários". Ela fará uma rolagem de Manha para conseguir abrir a porta, rolando o dado equivalente ao seu atributo. Se o atributo de Manha dela for d8, ela rolará dois dados: um dado do atributo, e um Dado Caótico. O Dom Caótico dela é "inigualável arrombadora", então ela recebe um dado extra, rolando 3d8 para esse desafio.

Enquanto isso, as outras duas personagens decidem obter informações sobre a fábrica interrogando o guia. Uma delas tem d6 em Malandragem, e a outra tem d6 em Músculo. Como elas estão trabalhando em equipe, uma decide intimidar o guia na lábia enquanto a outra fica ameaçadoramente do seu lado. Elas podem se ajudar pois as duas tem o mesmo dado de atributo. A jogadora que faz a ação de interrogar vai rolar um dado do seu atributo, junto com um Dado Caótico. Como ela está recebendo ajuda, o Dado Caótico sobe de d6 para d8. A rolagem final fica em 1d6 e 1d8.

Se o resultado for **1**, a personagem falha na ação de forma catastrófica. A narradora e as jogadoras podem pensar juntas numa consequência. De **2 a 3**, a personagem falha na ação. Se o resultado for de **4 a 7**, a personagem consegue um sucesso parcial, não conseguindo exatamente o que queria, mas não sai de mãos vazias. Pode conseguir uma informação incompleta, ou arcar com alguma consequência. De **8 a 11**, a personagem consegue exatamente o que queria. Com **12**, a personagem consegue o que queria e algo a mais. A narradora e as jogadoras podem pensar juntas na recompensa.

Enquanto fazem o reconhecimento no local, as personagens elaborarão seu Trambique. Elas vão pensar em quem fará o que, quem pode ajudar, usando e abusando do metajogo para pensar na abordagem mais efetiva. Embora o

planejamento ajude a orientar a ação das personagens, nada é imutável. O Caos é imprevisível, e os Trambiques também são: tenha em mente que novos elementos podem surgir na cena por conta de consequências das falhas e da criatividade das jogadoras.

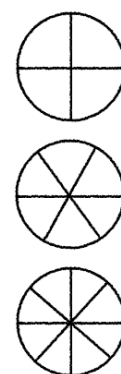
CENAS DE TRAMBIQUE

É nas **Cenas de Trambique** que a ação realmente acontece. As personagens darão seu melhor para realizar suas Tretas.

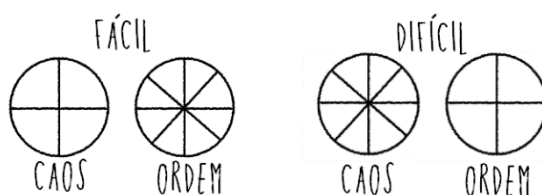
Essas cenas utilizam relógios de progresso. Um relógio de progresso é um círculo dividido em segmentos. O número de segmentos pode variar de acordo com a dificuldade do Trambique e fica a cargo da narradora, não estando limitados a 4, 6 e 8 segmentos.

Em **CAOS**, utilizamos dois relógios por cena: o Relógio do Caos, e o Relógio da Ordem. Cada vez que as personagens obtiverem sucesso nas suas rolagens, eles avançam o Relógio do Caos. Quando obtiverem fracasso, o Relógio da Ordem avança. O Relógio do Caos representa o quão avançado o Trambique está e o quanto falta para completá-lo, enquanto o Relógio da Ordem representa seus tropeços e o quão perto estão de falharem no seu Trambique.

Quanto mais segmentos tiver o Relógio do Caos, mais Tretas bem-sucedidas são necessárias para completá-lo, e quanto menos segmentos tiver o Relógio da Ordem, menos Tretas fracassadas são necessárias para falhar o Trambique inteiro. Portanto:



Relógios



O Trambique tem sucesso quando o Relógio do Caos for completamente preenchido, e falha se o Relógio da Ordem é completado. Caso os dois se completem ao mesmo tempo, as jogadoras recebem as bonificações da vitória e as consequências da derrota.

Em caso de sucesso, as personagens podem deixar a cena livremente e ganham um **Ponto de Progresso** que pode ser usado para aumentar um atributo. Em caso de falha do Trambique, fica a cargo da narradora qual será

a consequência. O grupo pode ser aprisionado de alguma forma, pode ter que fazer um novo Trambique para fugir do local, ou pode fazer uma cena de fuga totalmente descritiva e colaborativa.

Pode acontecer de o Relógio do Caos ser completado, mas ainda existirem Tretas a fazer numa cena. Nesse caso, as jogadoras podem optar por irem embora e não arriscar completar o Relógio da Ordem, ou, se estiverem mais tranquilas, podem ficar e continuar a fazer as Tretas. Quando o Relógio do Caos é completado uma segunda vez no mesmo Trambique, as personagens recebem uma bênção do Caos. No seu próximo Trambique, o primeiro Dado Caótico rolado por cada personagem será automaticamente o d12. Após a primeira rolagem de cada uma, os dados voltam ao normal.

Dentro do Trambique, as personagens tentarão criar Tretas para estragar tudo. Cada Treta exige uma rolagem. Se o resultado for **1**, a personagem falha na ação e o Relógio da Ordem avança dois segmentos. Se o resultado for **2 ou 3**, a personagem falha e o Relógio da Ordem avança um segmento. **4 a 7**, a personagem consegue um sucesso, mas suspeitam da sua Treta e tanto o Relógio da Ordem quanto o Relógio do Caos avançam um segmento. De **8 a 11**, a personagem tem sucesso e o Relógio do Caos avança um segmento. Com **12**, a Treta é excelente, e o Relógio do Caos avança dois segmentos.

Exemplo de cena: Uma das personagens está agindo sozinha. Ela foi até a esteira de produção da fábrica, encontrou a máquina que guarda as cabeças de bonecas e quer trocar todas as cabeças de bonecas por cabeças de ratos. Ela precisa operar a máquina, retirar as cabeças de bonecas e colocar as cabeças de ratos no lugar. Como há chance de falha, isso representa um risco e precisará de uma rolagem. Operar a máquina pode ser uma ação intelectual ou manual, mas como ela é mais esperta, fará uma rolagem de Mente. Seu dado de Mente é d12.

Se ela rolar 1, ela falha e avança o Relógio da Ordem em dois segmentos. Cada segmento representa uma dificuldade na cena. Ao mexer na máquina de forma errada, a personagem disparou um alarme (um segmento de Ordem) e emperrou a máquina (segundo segmento de Ordem), o que torna impossível a substituição das cabeças de boneca.

Se ela rolar 2 ou 3, sua Treta não dá certo e as bonecas são todas ativadas, dando risadinhas e chamando pela mamãe, o que chama atenção dos trabalhadores da fábrica (um segmento de Ordem). Tentar novamente entregaria o Trambique, e a Treta está perdida.

Se ela rolar de 4 a 7, ela consegue fazer a substituição das cabeças (um segmento de Caos), porém um dos trabalhadores da área de controle de qualidade viu o problema e alertou a segurança (um segmento de Ordem).

Se ela rolar de 8 a 11, ela consegue substituir todas as cabeças sem que ninguém perceba nada (um segmento de Caos).

Se ela rolar 12, não só ela consegue substituir todas as cabeças, como também faz de um jeito que as cabeças de rato mordam quem chegar perto delas. O Natal dessas crianças nunca mais será o mesmo (dois segmentos de Caos).

CENAS LIVRES

Cenas Livres são cenas completamente interpretativas. Elas podem acontecer entre as personagens a qualquer momento, abordar qualquer tema e, como são cenas sem riscos, não exigem rolagens. Tudo o que não é uma Cena de Reconhecimento ou Cena de Trambique é uma Cena Livre. É encorajado que se tenha ao menos uma cena livre por sessão para estimular o desenvolvimento e entrosamento das personagens.

DO PROGRESSO

A cada Trambique de sucesso, todas as jogadoras recebem um **Ponto de Progresso** e podem subir um de seus dados. No entanto, os dados devem respeitar uma escadinha, começando do menor dado para cima.

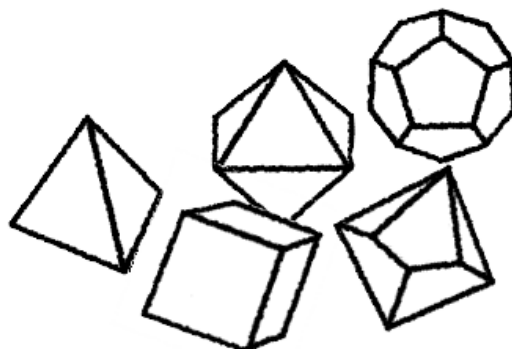
Isso significa que os atributos **podem** mudar da seguinte forma:

d4, d6, d6, d8 → d6, d6, d6, d8 (d6 e d8 são consecutivos)
→ d4, d6, d8, d8 (d4, d6 e d8 são consecutivos)

Eles **não podem** mudar da seguinte forma:

d4, d6, d6, d8 → d4, d6, d6, d10 (d6 e d10 não são consecutivos)

O limite máximo de progresso é atingido quando a personagem atinge os atributos d8, d10, d10, d12.



DA FICHA

NOME	CONCEITO	DOM CAÓTICO
MENTE	    	
MÚSCULO	    	
MANHA	    	
MALANDRAGEM	    	

DAS MUSAS E AGRADECIMENTOS



CAOS inspirou suas mecânicas em RPGs como Savage Worlds, Tails of Equestria, Dungeon World e Blades in the Dark.

Agradecimentos especiais a todas as amigas e amigos que leram, deram suas opiniões e participaram do playtest. Que o Caos guie sempre as suas aventuras!