

D. O. G. S.

Escrito por Tiago Junges



INTRODUÇÃO

*“Like a virgin
Touched for the very first time...
Feels so good inside”*

Like a Virgin - Madonna

Este é o RPG Underdogs, escrito por Tiago Junges para o concurso “Faça Você Mesmo de Criação de Jogos” da Secular Games. Julguei desnecessário colocar os textos de “O que é RPG”, pois o concurso está avaliando RPG, mas acho sempre importante colocar este texto em qualquer livro sobre este assunto.

Este jogo não utiliza dado, e será necessário apenas fichas de pôquer ou qualquer outro tipo de marcadores (botões, feijões, tampinhas, balas, etc.). Se você tiver um baralho convencional também poderá ser útil. Você precisará deste livro, algumas folhas de papel e um grupo de 3 ou mais pessoas (ideal que seja 5 ou mais), sendo que um destes será o narrador (também chamado de Mestre do Jogo, ou apenas Mestre).

Underdogs RPG foi baseado no filme Cães de Aluguel (Reservoir Dogs) de Quentin Tarantino. Neste filme um grupo de ladrões é contratado por um poderoso rei do crime para assaltar uma joalheria. Cada um dos ladrões recebe um apelido (Sr. Branco, Sr. Laranja, Sr. Marrom, etc.), para que nenhum possa identificar o outro e entregá-lo a polícia. O roubo é bem sucedido, mas a polícia aparece tão cedo que fica obvio que um dos ladrões é um informante. Eles se reúnem em um armazém para descobrir quem é o informante.

É altamente recomendável assistir este filme para compreender a idéia do jogo. Outros filmes de roubos são interessantes para criar uma maior imersão no jogo. Tais como Onze homens e um segredo (Ocean’s 11), Uma saída de mestre (The Italian Job) e também os outros filmes de Quentin Tarantino, tais como Pulp Fiction, Assassinos Por Natureza (Natural Born Killers), Kill Bill, e todos os outros.

AMBIENTAÇÃO

“Sabe o que é isso? É o menor violino do mundo sendo tocado só para as garçonetes.”

- Mr. Pink falando sobre gorjetas

Inicialmente, o mestre deve criar o personagem que será o contratante e qual será a missão. Ou seja, aquele NPC que contratou os personagens e a missão dada por ele. Os jogadores podem ajudar nesta parte. O contratante normalmente será um poderoso rei do crime, traficante de armas, chefe de máfia, contrabandista ou um milionário excêntrico a procura de algo inestimável. Este personagem não precisará ser detalhado. A única coisa importante é saber quem é e o que quer. O resto o mestre pode desenvolver com o andamento do jogo.

A missão pode ser qualquer tipo de roubo. Desde um banco até uma farmácia. Algumas idéias tiradas de alguns filmes: Banco, Joalheria, Cassino, Hotel, Museu, etc.

O mestre não deve facilitar. A chance de um roubo dar certo depende exclusivamente dos jogadores. Um ótimo planejamento pode ser a chave para um roubo bem sucedido, mas mesmo não dando certo, será interessante a história.

PERSONAGENS

“Já ouviu o ‘Som dos Anos 70 de K-Billy’? É o meu favorito.”

- Mr. Blonde

Cada personagem é um ladrão vindo de outra cidade. Cada um com um histórico diferente. Porém, cada ladrão não conhece e nem deveria conhecer a vida e passado dos outros membros do grupo. Assim se alguém for pego não poderia informar nada sobre os outros ladrões.

Cada jogador deve pear um pedaço de papel e anotar o seguinte:

Codiname:

Nome real:

Aparência:

Especialidades:

Contatos: (deixe algum espaço a mais)

Passado: (deixe algum espaço a mais)

Para início do jogo, preencha apenas o “Codiname”, duas “Especialidades” a “Aparência”. O resto das informações será preenchido no decorrer do jogo. Afinal, ninguém sabe nada sobre você.

O codiname normalmente é o nome de uma cor (exemplo: Sr. Branco, Sr. Azul). Este codiname é dado pelo contratante. Também podem ser escolhidos entre os jogadores, o problema é que sempre terão alguns brigando para ver quem será o Sr. Preto, e nenhum da o braço a torcer.

O outro detalhe a ser preenchido é as Especialidades. Cada personagem pode ter duas especialidades, que podem ser qualquer uma da lista abaixo:

Armas Brancas	Furtividade
Armas de Fogo	Investigação
Cofres	Lábia
Dirigir	Medicina
Disfarce	Pilotar
Explosivos	Sobrevivência
Fuga	Tortura

Esta é uma lista básica, por isto, não se limite a ela. Se seu personagem é especialista em Jardinagem, pode inserir este item na sua ficha.

A aparência é apenas detalhes físicos e características marcantes de seu personagem. Escreva o que quiser.

Cada jogador começa o jogo com 5 fichas (pode ser fichas de pôquer, pedras, marcadores, feijões, ou qualquer outro tipo de marcador que tiver). E o mestre começa com 5 fichas para cada jogador.

CARTA DE SEGREDO

“Este infeliz trabalha para a polícia de Los Angeles.”

- Joe Cabot ao descobrir sobre o informante

Após construir seu personagem, cada jogador deve pegar aleatoriamente uma carta de segredo. Esta carta revelará qual a motivação do personagem e como deverá ser seu comportamento no jogo. Esta é uma informação que nenhum jogador pode revelar. Por isto, guarde ou esconda a sua carta de segredo e não revele para ninguém (o mestre poderá saber e será até bom para você que ele saiba).

Para fazer as cartas de segredo, é necessário cartas de baralho normais. Separe apenas as rainhas (Q), os valetes (J), um coringa e o rei de espadas (K). Assim você terá 10 cartas ao todo.

Caso não tenha cartas, escrever em 10 papezinhos cada um deles. O importante é que exista uma maneira para que cada jogador tire aleatoriamente e em segredo um destes estereótipos:

Ladrão Profissional (duas cartas)

Cartas: Q♠ e J♠

Comportamento: Você é um ladrão profissional e quer continuar assim. Você irá honrar suas promessas e irá querer fazer o jogo dos reis do crime para sempre poder ter mais trabalhos. Além de que você sabe muito bem que não se pode mexer com os reis do crime ou sua cabeça estará a prêmio.

Idealista (duas cartas)

Cartas: Q♣ e J♣

Comportamento: Você é um ladrão idealista. Você possui seus próprios objetivos, mas sabe que para chegar lá deve obedecer as regras dos poderosos. Obviamente, quando seu ideal é questionado pelo trabalho, irá agir pelos instintos. E provavelmente irá se arrepender depois.

Ambicioso (duas cartas)

Cartas: Q♦ e J♦

Comportamento: Você é ambicioso e tentará sem misericórdia trair o resto do grupo. Obviamente você não pode deixar esta sua natureza a mostra, e se alguém descobrir seu objetivo não hesitará em estourar sua cabeça. Planeje muito bem antes de fazer sua jogada. Tente conquistar a confiança dos outros se mostrando um ladrão profissional e honrado.

Psicopata (duas cartas)

Cartas: Q♥ e J♥

Comportamento: Você é viciado em adrenalina e gosta de deixar seus instintos agirem. Mas sendo um ladrão profissional, você não deve deixar isto transparecer, ou nenhum rei do crime irá querer te contratar. Você não ambiciona o dinheiro, mas logicamente é algo importante para você. O que mais importa para você é poder assaltar bancos, matar algumas pessoas e talvez até torturar. Mas tomando sempre muito cuidado.

Manda-Chuva (uma carta)

Carta: K♠

Comportamento: Você é na verdade o verdadeiro rei do crime por de traz desta missão. Você é quem manda no suposto rei do crime que organizou o grupo. Você não pode de maneira alguma se revelar. Você é um criminoso talentoso e está na missão para assegurar que ela irá dar certo. Ajude sempre a manter o grupo unido para que seus interesses sejam assegurados.

Informante (uma carta)

Carta: [Coringa]

Comportamento: Você é um policial infiltrado no grupo. Não deixe que ninguém saiba isso ou você será morto. Você deve entrar em contato com a policia quando possível. O objetivo será sempre capturar em flagrante o verdadeiro Rei do Crime por de traz do roubo.

Qualquer um dos jogadores pode passar papezinhos com ações secretas para o mestre (ou apenas chamá-lo para um canto e conversar). Mas evite fazer demais ou seus companheiros irão desconfiar. Além de ser chato para todos terem que esperar.

APOSTAS

“O caminho do homem justo está bloqueado de todos os lados pelas iniquidades dos egoístas e da tirania dos perversos. Bendito aquele, que em nome da caridade e da boa vontade, é pastor dos humildes no vale das sombras. Pois ele é o guardião de seus irmãos e o salvador dos filhos perdidos. E exercerei sobre eles vingança terrível, furiosos castigos, aos que tentarem destruir meus irmãos. E ficarão sabendo que Eu sou o Senhor quando executar sobre eles a minha vingança.”

- Ezequiel 25:17

Este é um RPG narrativo onde não há um fator aleatório. Sendo assim, sempre quando em dúvida de alguma ação, o mestre irá decidir usando a lógica. Se o personagem possui uma especialidade ligada ao que ele quer fazer, é ele que decide se irá ser bem sucedido na ação. Este sistema, apesar de simples, parece muito subjetivo, e é por isso que existem as Apostas.

Uma aposta é quando um jogador ou mestre paga para decidir o destino da ação. Se o mestre possuir a vantagem da escolha (ou seja, quando o jogador quer fazer algo que não possui especialidade), o jogador pode pagar para o mestre uma ficha para que seja bem sucedido. O mesmo vale para quando o jogador possuir a vantagem, mas então será o mestre que pagará para o jogador.

Se alguém estiver pagando, o outro poderá cobrir a aposta com o mesmo numero de fichas que o pagador colocar. Se ele aceitar, a ação permanece do inicial. Caso contrário, ele poderá ficar com todas as fichas e passará a vantagem para o pagador.

Exemplo: Sr. Verde está correndo dos policiais. Como Sr. Verde não possui nenhuma especialidade para fugir, o mestre está com a vantagem e decide que os policiais irão alcançar ele. O jogador então aposta uma ficha na frente do mestre. O mestre,

que quer ver o personagem em apuros, decide cobrir a aposta e coloca uma de suas fichas junto a aposta, mantendo-o com a vantagem da escolha. O jogador então coloca mais uma ficha na aposta para poder ganhar a vantagem. O mestre pensa um pouco e decide que não vale a pena perder mais fichas para isto, e pega todas as fichas da aposta para si, e dando assim a vantagem para o jogador. O jogador então decide que o Sr. Verde conseguiu fugir e despistar os policiais.

PASSADO

“O homem que você matou tinha acabado de sair da prisão. Foi apanhado num armazém com contrabando. Ele podia ter se safado. Ele só precisava dizer o nome do meu pai, mas ficou calado.”

- Eddie “Cara Legal” Cabot

Durante o jogo, cada jogador pode inserir informações sobre seu personagem na sua ficha. Estas informações então passam a ser abertas e todos podem saber. Elas poderão ajudar em certos momentos do jogo, ou podem atrapalhar e prejudicar o personagem durante o jogo.

A qualquer momento do jogo, um jogador pode inserir uma frase no seu “Passado”. Esta frase precisa ser bem completa e é importante que ela tenha ligação umas com as outras (formando assim uma historia sobre seu passado). A partir da terceira frase, você deve indicar alguma pista que aponte para o seu segredo. Obviamente, você poderá deixar o mais difícil possível para ser descoberto, mas deve ser uma pista. Se a frase não der qualquer indicação para o seu passado, o mestre pode vetar. Você ainda pode escrever em um papelzinho e passar para o mestre caso o próprio mestre não compreendeu ou caso sua pista não é direta.



Sempre que houver uma aposta envolvendo uma de suas frases, você pode pagar uma ficha e vencer a aposta imediatamente. Se a frase for algo negativo, sempre que houver uma situação em que você iria ser bem sucedido, você pode dizer que falhou e ganhar uma ficha.

Exemplo: Sr. Verde está dirigindo um carro em alta velocidade fugindo da polícia. Ele não possui especialidade para dirigir, mas é algo tão simples que o mestre decide que ele está conseguindo fugir. Até que ele avista a frente os trilhos e o trem chegando. O mestre decide que ele falhará se seguir reto. O jogador só tem 1 ficha e duvida muito que ganhará a aposta com o mestre. Ele então decide inserir uma frase no seu passado. Ele pensa e escreve "Eu já fui taxista em Nova York". Como é a

primeira frase o mestre aceita. O jogador paga uma ficha e consegue atravessar os trilhos antes do trem chegar e atropelar os carros da polícia.

Exemplo 2: Após escapar da polícia, Sr. Verde segue reto seu caminho. O jogador nota que não possui nenhuma ficha e decide adicionar uma frase ao seu passado "Eu fui proibido de dirigir carros desde que eu capotei meu táxi, pois eu me distraio muito fácil com música". Após isto, o jogador conta que o Sr. Verde liga o som do carro e distraído acaba capotando o carro. O mestre então concede uma ficha ao jogador.

CONTATOS

- *E que fim deu o Marcellus Spivey, que vendia diamantes para você?*
- *Pegou 20 anos em Susanville. Falta de sorte.*

- Joe e Sr. Branco

A qualquer momento do jogo, o jogador pode inserir um contato. Um contato é alguém especializado em algo que poderá lhe ajudar. Pode ser alguém que tem acesso aos registros da polícia, ou um cara que faz a limpeza de cenas de crime, ou um cara que possui uma desmontadora de carros roubados.

Cada jogador pode ter no máximo 2 contatos. Eles poderão lhe ajudar sempre que necessitar, mas sempre se protegendo. Um contato nunca se sacrificará por um personagem (exceto se o personagem for o Informante ou o Manda-Chuva). O contato sabe sempre o segredo e passado do personagem, e poderá ser questionado pelos outros personagens. Por esta razão é importante ser cuidadoso ao criá-los.

Você pode também a qualquer momento revelar seu nome verdadeiro. Isto lhe dará uma ficha extra.

MUDANDO APOSTAS

“Por um instante fui tomado pelo pânico, mas agora recuperei a razão. Levei um tiro na barriga. Sem cuidados médicos, eu vou morrer.”

- Sr. Laranja

Algumas apostas podem levar o jogador ou mestre a falência. Por isso, qualquer aposta pode ser renegociada antes de seu fechamento. Um exemplo simples é quando alguém resolve dar um tiro para matar um NPC (personagem do mestre) e o mestre resolve cobrir a aposta. Neste momento o jogador pode mudar a aposta e dizer, por exemplo, que quer que o tiro atinja o braço do NPC. O mestre pode aceitar e fechar a aposta, ou o mestre pode sugerir uma alternativa. Caso nenhum fique contente com as sugestões, a aposta continua até alguém ficar sem fichas.

O mestre pode vetar qualquer aposta caso o teste em questão seja algo impossível. Acabando com a possibilidade de jogadores abusados quererem entrar em aposta com o mestre apenas para ganhar fichas.

CONCLUSÃO

“Se esse cara é fã dos Brewers deve ser de Wisconsin. E aposto o que quiser como em Milwaukee eles têm a ficha desse tal Sr. Branco.”

- Holdaway

Qualquer coisa pode acontecer em uma história dessas. O roubo pode ser um sucesso, ou pode ser um desastre. O que acontece no final vai depender dos jogadores, e apesar de não haver um vencedor ou perdedor em um RPG, neste é possível avaliar seu desempenho em relação ao seu Segredo.

Profissional: O objetivo do ladrão profissional é realizar o roubo, receber sua parte e seguir para a próxima missão. Se deu tudo certo para você, e o rei do crime estiver satisfeito, sua missão foi bem sucedida.

Idealista: O importante é realizar o roubo e receber sua parte. Mas mais importante que isso, é que você tenha realizado seguindo seus ideais (podendo ser um código de conduta ou moral). É importante que os outros ladrões também tenham saído bem, afinal, eles estão do seu lado.

Ambicioso: Seu objetivo é o mais simples: Se dar bem. Não importa os outros. Lógico que você não deve se revelar ou deixar que os outros acabem indo atrás de você. Lembre-se que o Rei do Crime é influente e poderá mandar alguém para te assassinar, então pense bem em um plano. Realizar a missão com sucesso e sem qualquer problema também é algo bom e positivo para você.

Psicopata: Você quer confusão, morte e tortura, mas não quer deixar que os outros saibam. Finalizar a missão vivo e satisfazer seu chefe é só o que importa.

Informante: Seu objetivo é prender (ou matar) o rei do crime. Você não ganhará nada da recompensa, mas terá feito o seu papel. Você não poderá trair a polícia, mas deverá fazer de tudo para se infiltrar. A qualquer momento você pode mandar mensagens para o mestre (ou conversar em particular) para passar informações para os policiais. Avisando-os dos planos e armando emboscadas, ou pedindo ajuda de alguma forma. A polícia evitará muito contato com você para que seu disfarce não seja descoberto. Se tiver algum Manda-Chuva no grupo, é vital que você descubra, pois se você prender o Rei do Crime e o manda chuva escapar, sua missão foi um fracasso.

Manda-chuva: Sendo você o verdadeiro chefe por de trás da operação, você deve fazer de tudo para que a missão seja um sucesso. É vital que nenhum ladrão saiba da sua identidade. A morte de algum ladrão não é importante, e se precisar sacrificar alguém para se proteger, você fará.

Também é possível avaliar em pontos o desempenho de cada um. Isso pode ser legal, pois incentiva a interpretação. Neste caso, use as tabelas abaixo:

Profissional

	Pontos
Roubo bem sucedido e recebeu sua parte	10
Roubo mal sucedido	5
Você foi preso	2
Você morreu ou o rei do crime morreu	0

Idealista

	Pontos
Roubo bem sucedido	10
Roubo mal sucedido	6
Alguém morreu	4
Você foi preso	3
Você morreu	0

Ambicioso

	Pontos
Você conseguiu muitíssimo dinheiro	10
Você conseguiu sua parte do acordo	8
Você foi preso, mas escondeu o dinheiro	6
Você esta livre, mas não conseguiu dinheiro	5
Você foi preso e não conseguiu dinheiro	1
Você morreu	0

Psicopata

	Pontos
Roubo bem sucedido	10
Roubo mal sucedido, mas pelo menos você se divertiu	8
Você foi preso mas se divertiu	4
Você foi preso e não se divertiu	1
Você morreu	0

Informante

	Pontos
O rei do crime foi preso ou morto	10
Roubo mal sucedido e nada foi roubado	5
Você conseguiu prender alguns membros	2
Você morreu	0

Manda-chuva

	Pontos
Roubo bem sucedido	10
Roubo mal sucedido	4
Você foi preso	1
Você morreu	0

