

MOSCAS MORTAS



Este é um RPG solo, ou seja, um jogo narrativo para ser jogado por um jogador apenas. Contudo, de maneira diferente de outros RPGs solo, Moscas Mortas foi idealizado para ser jogado múltiplas vezes num período de 24h em sessões curtas de poucos minutos. Tudo que você precisará é destas regras, dois dados de dez lados (ou uma simulação eletrônica) e uma maneira de anotar os resultados. Divirta-se!

História

Soldados são caros de se manter. Alimentação, saúde, equipamento e até pensão após terem baixa. Tudo isso foi solucionado quando a tecnologia de impressão orgânica chegou ao ponto de ser possível criar corpos humanos inteiros em massa.

O equipamento dado a eles seria salvatagem de outros soldados já abatidos. Para economizar com treinamento, todos teriam drogas neurológicas de combate que eliminariam essa necessidade. O único problema: esses soldados artificiais só duram 24h. Não tardou a serem chamados de “Moscas Mortas” já que as pessoas ainda pensam que moscas vivem um dia apenas. Mas tudo bem.. ainda era mais barato usar um soldado descartável do que sustentar um pela vida toda.

Você controlará um desses soldados, utilizado em tantas missões quantas conseguirem alocá-lo em suas 24h. Faça o possível para sobreviver o máximo de tempo possível. Tenha uma boa vida.

Como Jogar

Moscas Mortas é feito para ser jogado em quantas sessões você conseguir num período de 24h. Cada sessão corresponde a uma missão do soldado artificial que você controla, e por sua vez cada missão corresponde a cinco rolagens percentuais. No final da missão, ora

seu soldado estará morto ou precisará fazer um breve relatório para que o resultado seja avaliado. Ao final das 24h seu soldado morrerá.

Início da Missão

A primeira missão inicia em T-24:00:00, ou seja, 24 horas antes do soldado perecer. Cada missão subsequente começa em T- o tempo que ainda resta. Anote esta informação para o relatório.

Descreva então brevemente o teor da missão: proteger um comboio, enfrentar um grupo de insurgentes, patrulhar o perímetro, montar um canhão, etc. Começam então as 5 rolagens. Utilize a tabela a seguir para determinar no que consistirá cada rolagem:

| 1d10 | Situação | Droga de Combate |
|-------------|---------------------------|-------------------------|
| 1-2 | Situação de força | forçomax |
| 3-4 | Situação de resistência | resistotran |
| 5-6 | Situação de agilidade | agilicina |
| 7-8 | Combate corpo-a-corpo | ofensil |
| 9-0 | Combate com armas de fogo | gatilhonol |

Ao rolar um 4, por exemplo, a rolagem pode significar que é necessário prender o fôlego por alguns minutos embaixo d'água para despistar tropas inimigas. Em um resultado 1, pode ser escalar uma encosta para um ataque surpresa. Já um 6 pode ser interpretado como correr por um campo minado. Os resultados 7 a 0 são autoexplicativos.

Chance de Falha

Toda rolagem tem uma chance de falha percentual igual a dez vezes o número da missão atual mais a rolagem atual, ou seja, $(m \times 10) + r$. Desta forma a primeira missão terá para as suas cinco rolagens as chances de falha 11% a 15%, por exemplo. A segunda missão 21% a 25% e daí por diante.

Para ter sucesso em uma rolagem basta rolar 1d100 (dois dados de dez lados) e comparar com a chance de falha. Qualquer resultado superior a ela representa um sucesso, porém resultados iguais ou inferiores resultam numa falha. Uma falha sempre resulta em perda de integridade do soldado (ver mais adiante).

Quando as chances de falha são grandes, é sempre possível utilizar as drogas de combate para dar ao soldado uma chance maior de sucesso.

Drogas de Combate

Cada tipo de rolagem tem uma droga de combate associada, que pode ser injetada no soldado antes da rolagem para reduzir as chances de falha. Para isso, escolha uma dosagem em miligramas que será administrada. Cada 1mg de droga de combate reduz a chance de falha em 1%.

Tome sempre nota de quanto de cada droga injetou no soldado, somando os miligramas totais, pois cada 10mg aumentará a dificuldade desse tipo de rolagem em 1% a partir da próxima rolagem. Desta forma, um soldado que já tenha utilizado 4mg de agilicina e aplique mais 8% para melhorar suas chances, logo após a rolagem chegará a 12% e terá sempre 1% a mais de chance de falha em rolagens de agilidade. Este número, naturalmente, continuará crescendo.

Integridade do Soldado

Toda falha em uma rolagem causa perda de integridade do soldado, seja por ferimentos, cansaço ou overdose de drogas de combate. Afinal, os corpos artificiais só duram 24h.

São dez níveis de integridade. Até três perdas de integridade o soldado é considerado são. De quatro a seis ele está ferido e tem penalidades descritas a seguir, similarmente no estado f**ido que vai de sete a nove perdas de integridade. Ao ter a décima perda, o soldado está morto.

| | |
|---------------|---|
| São | [] [] [] |
| Ferido | [] [] [] Re-rolar a unidade do d100 e pegar a menor |
| F**ido | [] [] [] Re-rolar a dezena e unidade do d100 e pegar as menores |
| Morto | [] |

Relatório da Missão

Ao final da missão, escreva um breve relatório sobre as rolagens (ações) e seus resultados para o alto comando. É possível gravar um relatório em áudio se for adequado. Compare os sucessos com a tabela a seguir para determinar a graduação da missão.

| Sucessos | Resultado | Graduação |
|-----------------|----------------------|------------------|
| 0/5 | Falha catastrófica | F |
| 1/5 | Falha grave | D |
| 2/5 | Falha | C |
| 3/5 | Sucesso mínimo | B |
| 4/5 | Sucesso satisfatório | A |
| 5/5 | Sucesso pleno | S |

Término das 24h

Seu soldado perecerá após as 24h, se não já tiver morrido em uma missão.

Ou.. será que não?

Versão 1.0 - 31/12/2019
CC-BY-SA

por Igor Moreno