

Você já bateu em um fascista hoje?

Um RPG minimalista sem Narrador sobre sobreviver em um Estado fascista que pode ser jogado em solo ou em grupo

Este jogo usa uma variante do **Oráculo de Caronte**, que pode ser obtido gratuitamente em <https://bazarverde.com.br/livro/391>

Autoria, Diagramação e Revisão

Lu Cavalheiro

<https://bazarverde.com.br/busca/Lu%20Cavalheiro>

Licença

Creative Commons CC-BY-SA 4.0 Internacional
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR

AVISO

Este jogo é claramente antifascista. Se você é um fascista, ou um defensor de ideais ou pessoas fascistas, este jogo não é para você. Você não é bem-vindo aqui.

Em um passado distante, existiu um País, um Estado democrático de direito no qual todos os cidadãos tinham seus direitos e diversidades respeitadas entre si e pelo governo. Desse País, porém, existem apenas lendas passadas furtivamente de boca-a-boca. Décadas após a ascensão de um grupo fascista ao poder e uma campanha maciça de revisionismo histórico e implementação compulsoria de uma religião estatal, chamada simplesmente de *A Fé*, o que restou foi o **Gliceristão**. Todo aquele que não aceita a ideologia estatal, incluindo *A Fé*, é taxado de *pária* e não tem direito a nada, nem mesmo a moradia ou emprego. Também não existe mais dinheiro no **Gliceristão**: todas as trocas são realizadas por meio de cupons emitidos pelo Estado aos seus cidadãos, e os *párias* não recebem nenhum. Se um *pária* quiser comer, se vestir ou cobrir outras necessidades, ele precisará roubar os cupons de um cidadão, seja por meio da persuasão (difícil) ou por meio da violência.

Este jogo pode ser jogado solo ou em grupo, que será doravante chamado *Coletivo*, e todos os personagens serão *párias*. Se você quiser comer, ter roupas, comprar remédios, etc., você precisará dos cupons estatais. Aí fica a pergunta: *Você já bateu em um fascista hoje?*

Criando seu Pária

Criar um *Pária* é bem simples: defina uma **Habilidade**, alguma coisa que ele se destaca fazendo, como *Infiltração*, *Parecer inofensivo*, *Ter bons contatos* – sua imaginação é o limite. Sempre que sua **Habilidade** for relevante em

alguma consulta aos Oráculos, some +1 ao dado rolado na consulta. Se você estiver jogando com um *Coletivo*, a relevância de sua **Habilidade** deverá ser decidida pelo grupo.

Seu *Pária* tem dois **Chamarizes**. Sempre que um Oráculo indicar, marque um **Chamariz**. Se ao curso de uma missão seu *Pária* marcar dois **Chamarizes**, aconteceu algo muito ruim com ele: ele morreu, foi capturado pelas forças do **Gliceristão**, etc. Defina um resultado apropriado para a narrativa no momento. Se você estiver jogando com um *Coletivo*, caberá ao grupo decidir por consenso o que aconteceu ao seu personagem.

Seu *Pária* começa com uma muda de roupas e comida para o dia de hoje. Se você quiser comer amanhã, precisará participar das **Missões**.

E o Narrador, onde fica?

Na puta que pariu! Em **Você já bateu em um fascista hoje?**, não existe Mestres, Narradores, senhores ou chefes supremos, pois nada esperamos de nenhum. Se você estiver jogando com um *Coletivo*, sempre que houver a necessidade de uma tomada de decisão ou opinião sobre para qual lado a narrativa deva seguir, ela deve ser tomada pelo *Coletivo*, preferencialmente em consenso.

Missões

As aventuras em **Você já bateu em um fascista hoje?** são chamadas de **Missões**. Cada **Missão** tem o mesmo *Objetivo Primário*: obter

cupons estatais para conseguir comida, roupas novas, remédios, etc.

Além do *Objetivo Principal* de uma **Missão**, será preciso criar um **Alvo** para cada **Pária** envolvido na **Missão**. Para cada **Alvo**, será preciso definir três *Características do Alvo*. Use o Oráculo abaixo para criá-las:

1d6	Alvo da Missão	Lealdade ao Gliceristão	Quantidade de cupons
1	Alienado útil indefeso	Conveniência	1
2	Alienado útil capaz de se defender	Crença vacilante	1
3	Projeto de fascista indefeso	Crença embasada em "fatos científicos"	1
4	Projeto de fascista capaz de se defender	Crença real, porém ponderada	1
5	Fascista indefeso	Adepto d'A Fé com discordâncias	2
6	Fascista capaz de se defender	Adepto fanático d'A Fé	2

Além dos **Alvos**, será preciso definir uma *Características da Missão*. Role no Oráculo abaixo:

1d6	Característica da Missão
1	Alvo(s) se encontra(m) em campo aberto e sem proteção estatal próxima
2	Alvo(s) se encontra(m) em campo aberto mas com proteção estatal próxima
3	Alvo(s) se encontra(m) em local privado e sem proteção estatal próxima
4	Alvo(s) se encontra(m) em local privado mas com proteção estatal próxima
5	Alvo(s) se encontra(m) em alguma dependência estatal sem proteção
6	Alvo(s) se encontra(m) em alguma dependência estatal com proteção

Caso alguma das *Características do Alvo* ou a *Característica da Missão* possa vir a atrapalhar o **Pária**, some -1 por atravanco ao dado rolado caso uma consulta ao Oráculo seja feita. Se você estiver jogando com um **Coletivo**, essa decisão deverá ser tomada pelo grupo.

Agora é hora de criar a **Missão** em si. Com base nas *Características do Alvo* e na *Característica da Missão*, cabe ao **Pária** (ou ao **Coletivo**, caso haja um) criar o contexto narrativo no qual a **Missão** se dará.

Resolvendo a Missão

Após criar o contexto narrativo da **Missão**, caberá ao **Pária** ou ao **Coletivo** resolvê-la. O **Pária** constrói a narrativa de acordo com a **Missão** criada, ou o **Coletivo**, caso haja um, o faz coletivamente. Sempre que um **Pária** for tentar uma ação cujo resultado seja duvidoso, consulte o Oráculo abaixo:

1d6	Resultado
1 ou menor	Não, pior do que o esperado
2	Não, como o esperado
3 ou 4	Incerteza
5	Sim, como o esperado
6	Sim, melhor como o esperado

Interprete o resultado do Oráculo de acordo com a narrativa. Se você estiver jogando em **Coletivo**, cabe ao grupo interpretar o resultado do Oráculo. Em um resultado *Não, pior do que o esperado*, o **Pária** ganha um ponto de **Chamariz** em adição às complicações narrativas.

Conclusão da Missão

Caso seu **Pária** ou o **Coletivo** concluam a **Missão** com sucesso, eles obtém o número de cupons indicados em *Características do Alvo*. Meus parabéns, vocês conseguiram comer hoje.

Se nenhum **Pária** acumular dois pontos de **Chamariz** durante a **Missão**, todos eles ganham 1 **Ponto de Renome**. A cada 3 **Pontos de Renome**, um **Pária** pode adquirir uma nova **Habilidade**.

Se pelo menos um **Pária** acumular dois pontos de **Chamariz** durante a **Missão**, todos os **Párias** restantes perdem 1 **Ponto de Renome**. E impossível ter menos que 0 **Pontos de Renome**.

Se todos os **Párias** envolvidos na **Missão** acumularem dois pontos de **Chamariz**, a **Missão** falhou. Descrevam como seus **Párias** morreram ou foram capturados pelas forças de **Gliceristão**.