



VITA

Role-Playing Game

Autoria: Ricardo Peraça
ricardo.peraça@gmail.com

Diagramação: Igor Moreno
igormoreno@gmail.com

A presente obra encontra-se licenciada sob a licença Creative Commons AttributionNonCommercial-ShareAlike v3.0. Isso quer dizer que você pode compartilhar e remixar esta obra, desde que dê crédito ao autor original, compartilhe sua obra pela mesma licença e não tenha fins comerciais. Para visualizar uma cópia da licença, visite:

<http://creativecommons.org/licenses/bync-sa/3.0/br/>



VITA

Role-Playing Game

Este RPG de autoria de Ricardo Peraça foi originalmente publicado em formato .PDF há alguns anos no finado blog Paragons. Me interessei bastante pelo jogo na época, e como ele basicamente sumiu da Internet desde então, o escolhi para ser editado no #RPGenesis2014.

As regras foram pouco testadas, e portanto pode haver "bugs".
Mas é só jogando que os encontraremos de fato!

- Igor Moreno



VITA
Role-Playing Game

INCORPORATED

81

"A Corporação VITA® foi criada em 2011, com o objetivo de reunir todos os conhecimentos sobre a biotecnologia e organizá-los, tornando possível assim transformar estes conhecimentos em benefícios para a humanidade. Foram os cientistas afiliados à VITA® que criaram a Célula Vita® e todos os demais avanços que culminaram com a criação dos DRGs®. A catástrofe do século XXII, quando as formas de vida artificiais evoluíram e tomaram o controle de nossos territórios, foi uma consequência inesperada destes avanços biotecnológicos. A Corporação VITA® não se responsabiliza pelos danos causados pelas formas de vida artificiais (aviso presente em cada um de seus produtos), mas está fazendo de tudo para auxiliar a humanidade em sua luta pela sobrevivência. Nossos cientistas conseguiram preservar o laboratório central, de localização secreta, e agora trabalham em vários projetos que poderão salvar a espécie humana da extinção."

Neste RPG, cada jogador interpreta um humano em sua luta pela sobrevivência no século XXII, contra as espécies artificiais criadas pelo próprio homem e contra a Corporação VITA, uma empresa corrupta e perigosa, cujo real poder e proporção é desconhecido.

O balanço entre ficção e realismo científico pode ser controlado livremente, gerando histórias de todo tipo. Narradores e jogadores são incentivados a estudar sobre todo tipo de forma de vida e suas características para tornar o jogo cada vez mais interessante. O mesmo se dá com as regras: muitas regras da casa podem ser acopladas ao sistema, bastante simples, para que este se torne mais detalhado ou mais adequado às histórias criadas pelo grupo.

Um RPG de luta pela sobrevivência
num futuro biopunk

"Ainda não é possível prever todas as consequências da assim chamada "catástrofe do século XXII". Todos sabemos, porém, que o homem passou de forma de vida dominante a espécie ameaçada. Todos sabemos, também, que a VITA®, ao contrário do que defendem seus adversários, não foi a causadora direta da catástrofe, e que ela sempre trabalhou pela melhoria da vida humana em todos os seus aspectos.

Portanto, nós da VITA® ainda trabalhamos com este fim. Por este motivo redigimos este documento, dirigido a todos os humanos, que tem o objetivo de esclarecer a atual situação a fim de que possamos lutar pela nossa sobrevivência em igualdade de condições com as demais formas de vida, vegetais ou animais, naturais ou artificiais. Também gostaríamos de esclarecer que somos a favor da paz e nunca promovemos nem a eugenia nem o massacre dos ORGs®."

Sinceramente,
equipe VITA®

O cenário no qual se dá esta luta (cujo clima poderia ser chamado de *cyberpunk*, mas, dado o papel do biológico, achamos interessante chamar de *biopunk*) é apresentado de forma bastante resumida. O narrador, e também os jogadores, devem utilizar sua criatividade para preencher todas as lacunas, que não são poucas.

Quais as características dos seres vivos artificiais, suas utilidades, e no que eles se tornaram após a evolução? Quais as reais intenções e responsabilidades da Corporação VITA? Quais as reais consequências da evolução de vírus e bactérias artificiais? Como e quando os produtos da biotecnologia afetarão diretamente os humanos e causarão neles mutações? Quais as possibilidades para a sobrevivência dos humanos: mesclar-se aos ORGs®, criando uma raça híbrida e assim mantendo seus genes, ou destruí-los, ou ainda buscar novos territórios? Estas e muitas outras perguntas devem ser respondidas durante o jogo, e fornecem oportunidades para que narradores e jogadores possam criar com liberdade e jogar aventuras dos mais variados gêneros, seja ação, exploração e investigação, horror pessoal, e até mesmo infestação de zumbis.

Nas próximas páginas, este RPG é escrito como se fosse um comunicado da corporação VITA aos humanos sobreviventes. Para jogar este RPG, o grupo também precisará de lápis, borracha, cópias da ficha de personagem e ao menos um dado de dez faces.

"No ano de 2010, demos o primeiro passo em direção à criação da vida artificial: fomos capazes de devolver a vida a uma célula morta, injetando nela DNA artificial. Desde então, as pesquisas no campo da biotecnologia avançaram com grande velocidade, e praticamente todas possuíam o selo da recém-fundada Corporação VITA®, criada com o intuito de fomentar tais pesquisas e torná-las realidade, trazendo seus benefícios para a população. Mas o passo decisivo que culminaria na revolução que caracterizou o século XXI se deu em 2020, quando criamos a primeira forma de vida totalmente artificial, batizada de Célula Vita®, uma espécie de célula-tronco primordial e universal.





A partir daí, pesquisadores de todo o mundo pensaram as possibilidades de utilização da vida artificial para a melhoria da vida humana, e as possibilidades se mostraram quase infinitas. A alimentação não foi mais um problema: criamos vegetais e animais artificiais saudáveis, numerosos e saborosos.

A moradia também se viu beneficiada: as casas criadas a partir da madeira viva de vegetais artificiais são resistentes, mantêm-se na temperatura certa, oferecem água e alimento que elas mesmas produzem e transformam o lixo em energia — energia que também deixou de ser um problema, visto que criamos vegetais que sintetizam luz do sol e minerais em eletricidade muito rapidamente. Na saúde houve grande revolução, pois criamos bactérias que curam doenças e vacinas poderosas, anti-vírus foram espalhados pelo mundo, e as Células Vita® permitiram que qualquer lesão fosse regenerada.

Mas talvez a maior revolução tenha ocorrido no campo da computação e da robótica: estas ciências foram gradualmente abandonadas, pois os ORGs®, seres artificiais humanóides construídos para realizar tarefas específicas, passaram a se mostrar muito mais eficazes.



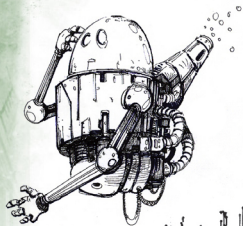
Alguns, muito fortes e resistentes, foram empregados como força de trabalho; outros, infinitamente inteligentes, graças a cérebros avançados, foram empregados como computadores, sendo capazes de guardar muito conhecimento e realizar operações complexas com rapidez espantosa; e muitos outros tipos de ORGs® foram criados para servir os homens, seja no trabalho, seja na companhia e no lazer, seja na escola ou na segurança.

A humanidade alcançara o ápice de sua evolução, podendo enfim dedicar-se inteiramente a atividades artísticas e espirituais. Mas esta mesma evolução que nos fez chegar aonde chegamos foi a chave de nossa derrota. Todo ser vivo pertence a uma espécie e deseja que a mesma domine o meio em que vive. Isso significa que o que todo ser vivo quer é expandir ao máximo o poder de si próprio e, consequentemente, o de sua espécie. Para tanto é necessário evoluir, adaptando-se cada vez melhor ao meio, a fim de melhor sobreviver, se reproduzir e lutar contra as demais espécies. A vida artificial, para nosso espanto, possui uma capacidade de adaptação muito maior que a vida natural. Isso fez com que nosso alimento, nossas casas, nossos remédios e nossos servos aprendessem rapidamente a viver nesse mundo e a reproduzirem-se, de modo a poder obter o domínio.

Os vegetais alimentares tornaram-se pragas venenosas; os animais alimentares tornaram-se feras selvagens; os vegetais habitacionais tornaram-se carnívoros traiçoeiros; as bactérias deixaram de curar e passaram a causar doenças, e os anti-vírus tornaram-se vírus bizarros e mortais; os ORGs® deixaram de nos servir para tornarem-se nossos concorrentes, seres sociais evoluídos e muito mais capazes que nós. Foi com esta catástrofe que teve início o século XXII. Já estamos no ano 2110, e agora nosso único objetivo é sobreviver.

Com a evolução dos vegetais habitacionais, os humanos foram abrigados a abandonar seus lares e se aglomerar em edifícios convencionais, já raros nas grandes cidades. Com a evolução dos animais e vegetais alimentares, além da escassez de alimentos, veio a formação das selvas nas cidades e a presença cada vez mais perigosa de animais selvagens famintos. Com a evolução das bactérias e vírus, muitas doenças novas e letais surgiram e os humanos perderam também os meios dos quais se utilizavam para a cura. Por fim, com a evolução dos ORGs®, os humanos perderam tudo mais que possuíam: seus protetores, seus operários, seus computadores, seus técnicos, suas companhias... Restou-lhes apenas sua humanidade.





E, visto que os ORGs® faziam tudo para eles, esta humanidade não significava muito.

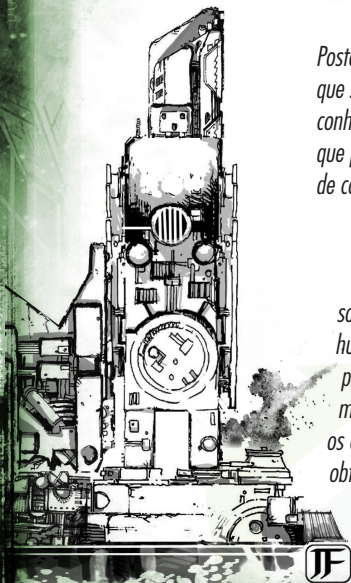
Os poucos humanos sobreviventes fugiram para áreas remotas onde a biotecnologia não havia chegado e as pessoas ainda viviam como há cinco mil anos atrás. Mas os que não tiveram tanta sorte se esconderam nas periferias das cidades-selvagens rezando para serem esquecidos e para conseguirem algum alimento, em geral proveniente das poucas espécies naturais sobreviventes. Alguns humanos mais corajosos, em especial os cientistas, ainda procuram por meios de reverter a situação.

Nas cidades-selvagens os ORGs® passaram a ser a espécie dominante. Existem basicamente três tipos de sociedades ORGs®: as pacíficas, as belicosas, e as indiferentes. As pacíficas foram as primeiras a surgir: muitos ORGs® comunicavam sua independência a seus proprietários e se uniam, inclusive convocando outros ORGs® a se emanciparem, mas ainda não viam os humanos como inimigos, sendo possível estabelecer relações com estas sociedades — que hoje são raras.



Posteriormente, a maioria destas sociedades preferiu cortar relações com os humanos, que sempre tentavam obter vantagem em relação a elas e lhes negavam transmitir seus conhecimentos biotecnológicos (estes foram armazenados em computadores comuns, visto que parecia perigoso, mesmo antes da catástrofe, permitir que ORGs® tivessem este tipo de conhecimento).

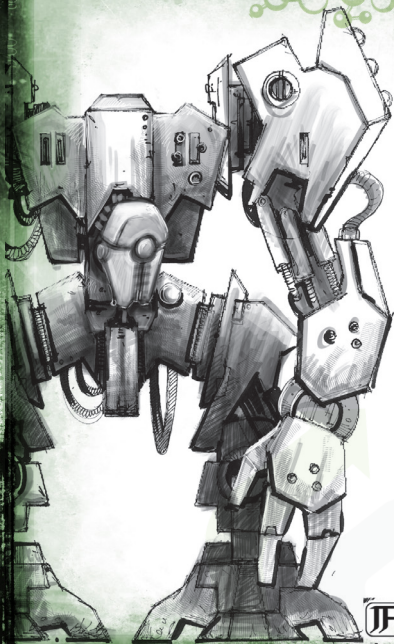
Estas sociedades também começaram a se desligar das demais sociedades ORGs®. Por fim, surgiram as sociedades belicosas, que declararam guerra contra humanos e outros ORGs®: por ódio contra os primeiros e concorrência com os segundos. O maior desejo destas sociedades é encontrar os computadores que foram abandonados e obter as informações sobre a biotecnologia que os permitirão criar monstros poderosos para lutar contra seus inimigos, em especial humanos.





Muitas sociedades ORGs® possuem até mesmo religião: a maioria delas prega que existe uma forma de vida superior a todas as outras — embora não seja claro qual seria sua natureza exata — da qual vem toda a vida. Porém, a maioria dos ORGs® têm se mostrado seres pouco evoluídos ética e culturalmente.





Eles têm visões de mundo limitadas, fundadas nas suas capacidades: os ORG-CORPUS®, por exemplo, são brutais e ignorantes; os ORG-INTELLECTUS®, frios e obcecados pelo conhecimento; e os ORG-ANIMUS®, lascivos e autodestrutivos.

O que há de comum entre todos eles é um sentimento de superioridade em relação ao seres humanos, que se mescla à quase-gratidão naqueles que são pacíficos, e ao ressentimento e ódio, naqueles que fazem a guerra. Alguns homens acreditam que os ORGs® representam o que há de pior na raça humana, e outros, que eles são uma punição divina contra o maior pecado já cometido pelo homem: tentar ser Deus."

- VITA Inc.

83

Acerca das sociedades do século
XXII - ou o que sobrou delas

Para criar um personagem humano, basta determinar o valor das três Adaptações e o valor da Sobrevida, e então pensar em um histórico. As demais características do personagem, como equipamentos, recursos, conhecimentos, etc. devem ser determinadas na criação do personagem ou durante o jogo, seja com testes, seja com regras da casa ou apenas com o bom-senso de narradores e jogadores. Porém, todos devem estar atentos ao fato de que, já que os organismos artificiais faziam tudo para os humanos, estes desaprenderam quase tudo que sabiam, e, além disso, possuem muito pouca tecnologia. São poucos os que ainda têm conhecimentos úteis: os cientistas e os habitantes de áreas não civilizadas.

A seguir serão explicadas as regras do jogo. É recomendado que os jogadores possuam cada um ao menos um d%, consistindo na combinação de dois dados de dez faces. Numa rolagem o jogador designa qual dos dados refere-se à dezena e qual representará as unidades da porcentagem final rolada.

ADAPTAÇÃO: todo ser vivo possui três tipos de Adaptação: a mais primordial, a **Adaptação Física**, é aquela que se dá entre todas as partes do ser, ou seja, que faz dele um ser orgânico, vivo. Em seguida vem a **Adaptação Mental**, que é aquela que se dá entre o ser e o meio que o cerca. Por último, há a **Adaptação Social**, aquela que surge entre o ser e todos os demais seres presentes em seu meio. Toda Adaptação possui um valor que vai de 01% a 99%, sendo que nos seres humanos o valor médio é 30%, e em geral não ultrapassa 50% nem é menor que 10% [distribua 90 pontos dentre as Adaptações, mínimo 10, máximo 50].

[30]%

Adaptação Física

[42]%

Adaptação Mental

[18]%

Adaptação Social

84

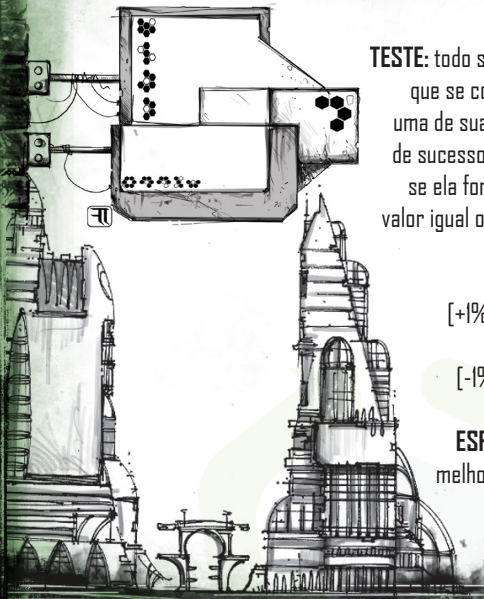
Acerca das características essenciais da vida de todos os seres

SOBREVIDA: todo ser vivo possui uma Sobrevida, que é sua capacidade de suportar dano antes de começar a perder Adaptação Física. A Sobrevida possui um valor que vai de 00% a 198% [igual ao dobro da Adaptação Física].

O dano físico infligido a um ser, que pode ter muitas origens [e é medido em d10], é primeiramente causado na Sobrevida, diminuindo seu valor, e quando ela chega a 00%, o dano é causado diretamente na Adaptação Física. Ao atingir o valor 00% na Adaptação Física, o ser morre.

A cura da Sobrevida é lenta, mas pode ser acelerada com tratamentos [1 ponto por dia, ou, no caso de cura através de procedimentos médicos, 1d10 pontos em caso de sucesso num teste Difícil da Adaptação Mental feito por outro personagem, com conhecimento de técnicas de cura – conhecimento raro hoje em dia; não existem mais curas biotecnológicas seguras, pelo menos ao alcance de não-cientistas].





TESTE: todo ser vivo encontra dificuldades em sua luta pelo domínio. Sempre que se confrontar com uma dificuldade, o ser tem que fazer um teste de uma de suas Adaptações. Quanto menor a dificuldade, maiores as chances de sucesso [se ela for Menor, ele rola 3d%; se ela for Média, ele rola 2d%; se ela for Maior, ele rola 1d%; se em uma destas rolagens ele obtiver um valor igual ou menor que a Adaptação testada, teve sucesso; senão, falhou].

Quando o ser vence uma dificuldade, sua Adaptação aumenta: [+1% se ela for Menor, +2% se ela for Média, +3% se ela for Maior].

Quando ele é derrotado pela dificuldade, sua Adaptação diminui: [-1% se ela for Menor, -2% se ela for Média, -3% se ela for Maior].

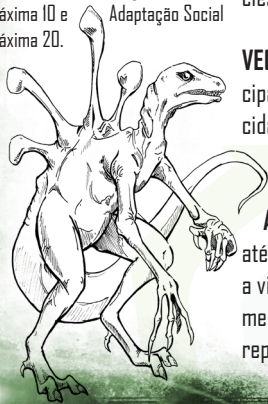
ESFORÇO: todo ser vivo pode se esforçar para obter um resultado melhor num teste, mas isso à custa de sua Sobrevida. Ele recebe de 1 a 10 pontos de bônus num teste de qualquer Adaptação, mas sofre a mesma quantidade de dano na Sobrevida ou diretamente na Adaptação Física, se aquela for 00%.



DISPUTA: todo ser vivo tem que disputar com outros seres vivos pelo domínio. Sempre que isso for necessário, todos testam a Adaptação adequada (que pode ou não se a mesma para todos eles) e aquele que tiver o melhor desempenho vence [todos os envolvidos rolam 3d% e vence quem obtiver mais sucessos; se a quantidade de sucessos for igual, houve um empate, que pode favorecer uma das partes em certas situações; se um obtiver um sucesso a mais que o outro, ele teve uma vitória; se um tiver dois sucessos a mais que o outro, ele teve uma vitória dupla; se um tiver três sucessos a mais que o outro, ele teve uma vitória tripla].

LUTA: todo ser vivo também tem, muitas vezes, que matar outros seres vivos na luta pelo domínio [dois seres envolvidos em uma luta fazem uma disputa da Adaptação Física: um será o atacante e, o outro, o defensor; uma vitória do atacante causa no oponente derrotado 1d10 pontos de dano; uma vitória dupla, 2d10 pontos de dano; uma vitória tripla, 3d10 pontos de dano; no caso de uma luta entre apenas dois seres, ambos testam como se fossem atacantes, e o vencedor causa dano no oponente].

O narrador cria os vegetais e animais naturais, usando as Adaptações no valor que parecer adequado, mas respeitando os seguintes limites: vegetais tem Adaptação Mental e Social máxima 1; animais têm Adaptação Mental máxima 10 e Adaptação Social máxima 20.



HUMANOS: não sofreram mutações. Ao menos até hoje.

VEGETAIS E ANIMAIS NATURAIS: as formas de vida naturais não sofreram mutações, mas quando as formas de vida artificiais evoluíram e saíram do controle, estas dizimaram suas concorrentes naturais, muito mais fracas. Há poucas espécies de plantas e animais que ainda não foram extintas.

VEGETAIS ARTIFICIAIS: criados com fins de alimentação, criação de energia e principalmente moradia, agora que evoluíram transformaram radicalmente a feição das cidades, alastrando-se por toda parte e às vezes tornando-se carnívoras, criando as cidades-selvagens.

ANIMAIS ARTIFICIAIS: criados com os mais variados fins, desde alimentação até transporte e companhia, estes se tornaram selvagens conforme aprenderam a viver sem a ajuda de seus donos e em outros ambientes, ou conforme ganharam meios de lutar contra seus donos. Hoje eles vivem soltos nas cidades-selvagens, reproduzem-se e caçam outros animais e até humanos e ORGs®.

85

Acerca da vida, natural ou artificial,
que habita a Terra no século XXII

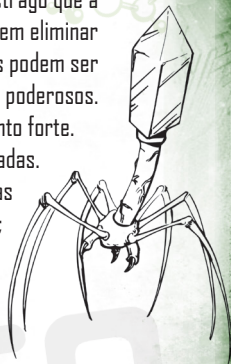
Já os vegetais e animais artificiais, além de mutação mais rápida e possibilidade de evolução, possuem valores máximos até 20 pontos maiores. Virus e bactérias não precisam ter suas Adaptações determinadas – bastam seus efeitos. Outros tipos mais específicos de ORGs podem ter, além de uma Adaptação aumentada, uma especialização desta mesma Adaptação. Nesta área, todos os testes têm a dificuldade diminuída – Maiores viram Médias, Médias viram Menores, e Menores viram sucessos automáticos. As áreas são: Adaptação Física: Força, Agilidade, Resistência; Adaptação Mental: Raciocínio, Memória, Percepção; Adaptação Social: Carisma, Presença, Vontade.

BACTÉRIAS E VÍRUS ARTIFICIAIS: ainda não se sabe o tamanho do estrago que a evolução destes seres pode causar. Cogita-se que super-bactérias podem eliminar todos os demais seres vivos em alguns anos. Os efeitos destes seres podem ser muito variados e poderosos.

ORGs®: inicialmente criados em três séries, cada uma com seu ponto forte. Porém, muitas outras séries foram criadas e muitas mais foram projetadas.

[personagens ORGs são criados como humanos, mas têm uma de suas Adaptações aumentada em 10% a 20% após a distribuição dos pontos; além disso, visto que evoluem mais rápido, recebem aumentos maiores sempre que são bem-sucedidos em testes: +2, +3, +4 ao invés de +1, +2, +3; as diminuições em caso de falha são 0, -1, -2 ao invés de -1, -2, -3]. Com a evolução, começaram a organizar-se socialmente e criar cultura, idioma e até religião própria.

Hoje vivem nas cidades-selvagens e buscam dominar os segredos da biotecnologia. Quando eles o fizerem, provavelmente será nosso fim.





ORG-CORPUS®: trabalhadores braçais e seguranças, com força, agilidade e resistência física além do comum. Em geral parecem-se com humanos de pele pálida, altos e fortes, sem pêlos, e com olhos vermelhos. A Adaptação Física é aumentada.

ORG-INTELLECTUS®: computadores e trabalhadores técnicos, com memória e capacidade de processamento muitas vezes maior que a dos melhores computadores. Em geral têm a aparência de humanos altos e esguios, pele pálida, sem pêlos e olhos amarelos. A Adaptação Mental é aumentada.

ORG-ANIMUS®: companheiros e amantes, com capacidade de emocionar e dominar, com gestos e palavras, superior a dos humanos. Parecem-se com humanos belos, muitas vezes exageradamente, e têm olhos rosados. A Adaptação Social é aumentada.

EVOLUÇÃO: além de aumentar suas Adaptações, seres vivos artificiais podem criar mutações com grande rapidez. Após aumentar a Adaptação Física em ao menos 10 pontos, ele leva 3d10 dias para manifestar algo diferente em sua anatomia que seja útil em seu ambiente: asas, pernas mais longas, garras e presas, guelas, etc.

85

Acerca da vida, natural ou artificial,
que habita a Terra no século XXII



Créditos das Ilustrações

Uma colaboração



TRAGOS GAMES

Black Hand Source

http://www.rpgnow.com/browse.php?manufacturers_id=2595

Maciej Zagorski, The Forge Studios

<http://www.forgestudios.com/>

Octavirate Games

http://www.rpgnow.com/browse.php?manufacturers_id=539

Team Frog Studios

<http://www.teamfrog.com/index2.htm>

Usuário Deadpoolrus no DeviantArt

<http://deadpoolrus.deviantart.com/gallery/>