

# Sobre o jogo

O ano é 2100, mas ninguém liga! Tudo ficou confuso depois que, ao mesmo tempo, a Terra foi invadida por alienígenas invisíveis armados com lasers vermelhos, motoqueiros com collar de ouro preto surgiram para roubar gasolina, zumbis lerdos levantaram de túmulos, todas as usinas nucleares explodiram! Juntas espalhando radiação pelo ar, **Las de termo e olhos escuros** começaram a andar pelas ruas assumindo corpos alheios, **exterminadores robôs** vieram do futuro matar transeuntes, **clones com data de validade** reivindicaram por seus direitos, e outros muitos males modernos acometeram a única megacidade restante, conhecida como **Ferradópolis**.



Para por aí? Não! Como se o caos já não reinasse, a divindade cósmica maior ficou chateada com tamanha aleatoriedade e resolveu reduzir a saturação do mundo, deixando tudo preto, branco e com cinquenta tons de cinza. É claro que a **Grande-Pra-Baralho Ltda** logo inventou o **Oculos-Thug-Life-Pink** que, além de servir de comunicador KIA, Game Boy, Google Maps, Pokédex, Pip-Boy, Alexa, Feed do Twitter, entre outras trivialidades, dá ao usuário a capacidade de ver tudo colorido de novo. Como é um item muito caro, somente os **Pink-Rangers** possuem seu exemplar.

Este RPG pode ser jogado com ou sem Narrador, com jogadores ou Solo (vide página 7). Cada jogador controla 1 PJ (Personagem do Jogador), enquanto o Narrador ou Oráculo controlam os **NPCs** (do inglês, Non-Player Character) e o mundo em que se passa o jogo.

# Glossário

**Bastante-Alto-Center** base onde os **PJs** moram. A cada nova sessão de jogo, eles devem sair deste ponto, sendo obrigados a retornar no final da sessão. No caso de não retornarem, o jogador perde o **PJ**.

**Bloco** área da cidade. No início das sessões os jogadores decidem qual a quantidade de **Blocos** que eles vão avançar para explorar. Cada **Bloco** visitado prova pontos de **Cansaco**. **Blocos** mais distantes oferecem **Espólios** mais caros (role 1d6 para cada **Bloco** de distância e multiplique por 10).

**Créditos** moeda do jogo, conquistada vendendo **Espólios** no **Bastante-Alto-Center** no final da sessão.

**Espólios** objetos encontrados na cidade que possuem valor em **Créditos**. São vendidos no final da sessão, tendo seu valor dividido entre todos.

**Ferradópolis** megacidade organizada em **Blocos**. Tudo está abandonado, com radiação, alagado ou destruído. No centro da cidade está localizado o arranha-céu **Bastante-Alto-Center**.

**Grande-Pra-Baralho Ltda** única empresa do cenário. Paga **Créditos** por **Espólios** e detém a moradia dos **Pink-Rangers** e seus familiares.

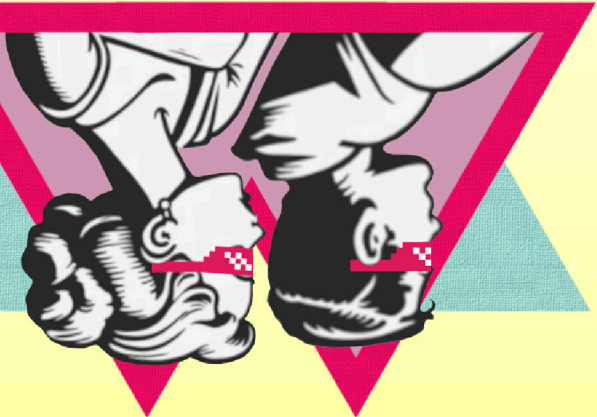
**Período** abstração de tempo. A passagem de 1 período se dá de 2 formas:

- a cada 30 minutos de tempo real (em off)
- OU 6 horas de tempo no jogo (em on).

**Pink-Ranger** título atribuído àqueles que exploram a cidade em busca de **Espólios**. O **PJ** é um **Pink-Ranger**. **Vantagens e Desvantagens** no caso da **Vantagem**, indica acrescentar +1 dado à rolagem (ou seja, 3d6) e manter os dois maiores. Na **Desvantagem**, adiciona +1 e mantém os menores. Se o **PJ** possuir ambas, elas se anulam.

**Oculos-Thug-Life-Pink** óculos dos **Pink-Rangers** que servem para comunicação, para hackear dispositivos eletrônicos, para perceber ambientes radioativos, etc. **Não** oferece **bônus**.

**Como ambientar este jogo?** Sugerimos usar as **Tabelas de Inimigos**, de **Locais** e de **Espólios** na página 7. Caso queira criar algo, trabalhe qualquer elemento contemporneo que você conheça, de Godzilla ao ET de Varginha. Crie dificuldades para encontrar os **Espólios**, guardando-os em locais inóspitos como prédios ultra-protegidos ou delegacias com zumbis.



# CASADOS & CANSADOS

um jogo de **Rê e Sirlockee**



um **RPG** para você

Curtiu? Se inscreva!



youtube.com/@flechamagica

Você mora em Ferradópolis, uma megacidade que está sitiada por ET's, zumbis, motoqueiros, IA's, de tudo um pouco. Você é um **Pink-Ranger**, um empregado da Grande-Pra-Baralho Ltda, uma empresa que construiu um arranha-céu chamado de Bastante-Alto-Center, uma moradia segura para todos. Você precisa vagar pela vastidão de Ferradópolis para recolher **Espólios** e manter sua família protegida. Você está cansado, muito cansado, mas há de tentar mais uma vez!

## TABELA DE CANSAÇO

- 0 à 6: o personagem resiste e segue em frente. Recupera 1 ponto de Cansaço.
- 7 à 11: ele fraqueja, perde sua Ação, mas pode ser Movimentar.
- 12 à 14: sua fraqueza prejudicou a cena de alguma forma, à critério do Narrador.
- 15 e 16: o item/arma da cena se quebra. Se não houver, o Narrador escolhe qual.
- 17 e 18: ele recebe 1 Ferimento. Se já estiver ferido, ele desmaia por 1 cena.
- 19: o personagem sofre um mal súbito, podendo ser salvo com Primeiros Socorros.
- 20+: morte irreversível do personagem.

## RoLAGENS

- 1d2** role 1d6, sendo os valores 1, 2 e 3 igual a 1, e 4, 5 e 6 igual a 2.
- 1d3** role 1d6, sendo 1 e 2 igual a 1, 3 e 4 igual a 2, e 5 e 6 igual a 3.
- 2d2** role 2x o 1d2 citado acima.
- 2d3** role 2x o 1d3 citado acima.

## TABELA DE ESPÓLIOS

Role 2 vezes 2d6 para definir o Espólio:	
2: Mainframe	2: Roubado por ETs
3: Pergaminho	3: Que vai explodir
4: Mapa eletrônico	4: Desconhecido
5: Equipamento	5: Controlado por IA
6: Rádio analógico	6: Da nave espacial
7: Caixa-preta	7: Que brilha neon
8: Fórmula química	8: Para salvar todos
9: Livro vermelho	9: Do povo egípcio
10: Sementes	10: Senciente
11: Núcleo	11: Que ferrou tudo
12: Bateria	12: Veio do futuro



## Inimigos

Role 2d6 ou escolha:

- 2 **Gerente Ciclope**: B +1, PV 6, D 1d3, A 8
- 3 **Exterminador**: B +2, PV 15, 2xD 1d6, A 9
- 4 **Aarakocra Fugitivo**: B 0, PV 6, D 1d3, A 8
- 5 **Motoqueiro Max**: B 0, PV 10, D 2d3, A 8
- 6 **Simbionte Alienígena**: B +3, PV 20, D 1d6, A 8
- 7 **Clone Noir**: B +1, PV 10, 3xD 1d3, A 8
- 8 **IA Merovingian**: B 0, PV 20, 2xD 1d3, A 10
- 9 **Zumbi Explosivo**: B 0, PV 6, D 1d6, A 8
- 10 **Anti-herói Piadista**: B +1, PV 12, 2xD 1d6, A 8
- 11 **Mutante Imantado**: B +1, PV 20, 3xD 1d6, A 10
- 12 **Tarrasque Godzilla**: B +3, PV 100, 3xD 2d6, A 10

## TABELA DE LOCAIS

Role 3 vezes 1d6 para definir o Local:		
1: Shopping	1: Abandonado	1: a 3 Blocos
2: Delegacia	2: Incendiado	2: a 1 Bloco
3: Hospital	3: Destruído	3: a 2 Blocos
4: Esgotos	4: Radioativo	4: a 5 Blocos
5: Vagões	5: Inundado	5: a 4 Blocos
6: Edifício	6: com Árvores	6: a 6 Blocos

## Oráculo

Role 1d6 para uma pergunta:

- 1e2 Não
- 3e4 Talvez
- 5e6 Sim