

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!

Sobre o Jogo

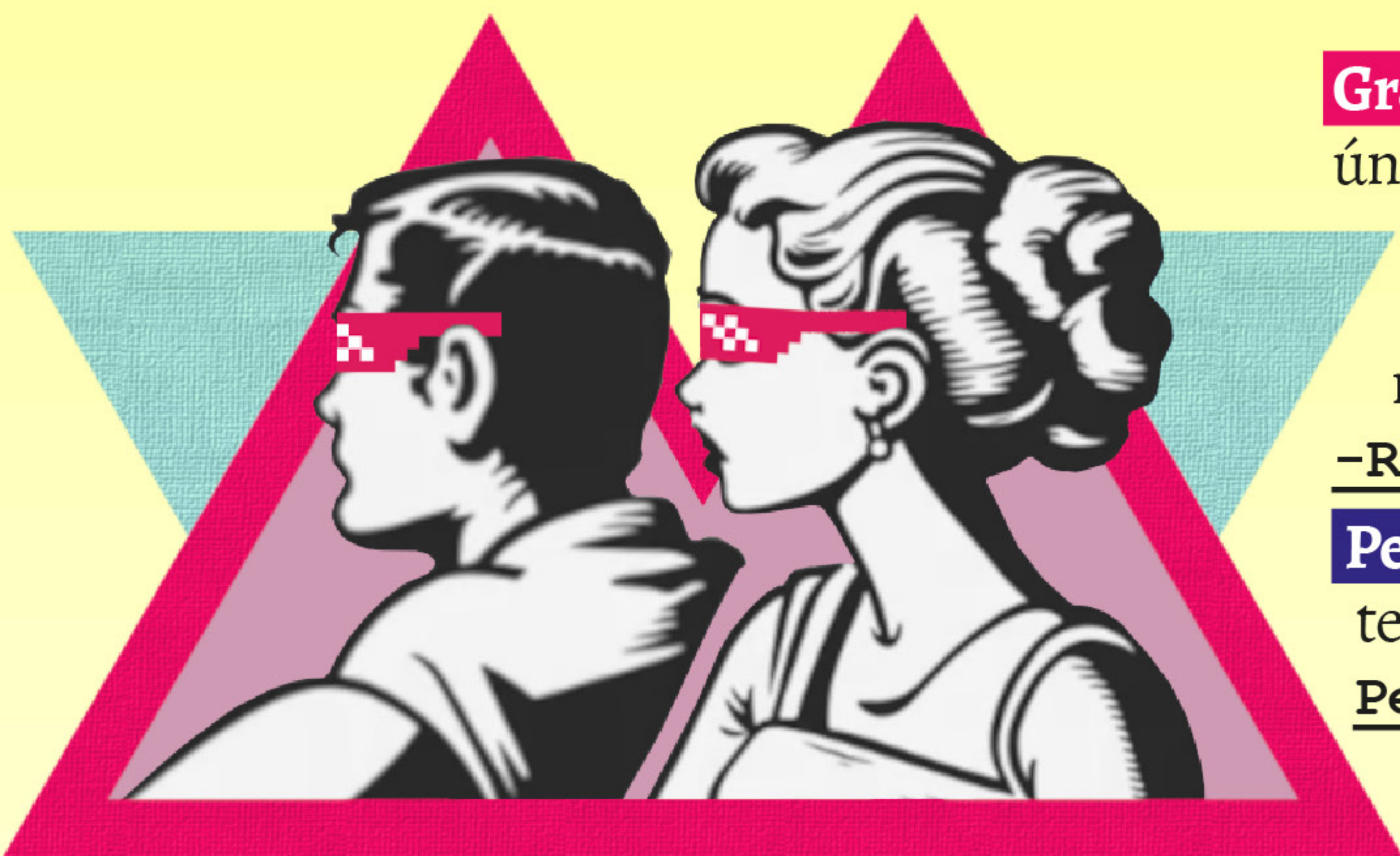
O ano é **2100**, mas ninguém liga! Tudo ficou confuso depois que, ao mesmo tempo, a Terra foi invadida por **alienígenas invisíveis** armados com lasers vermelhos, **motoqueiros com collant de couro preto** surgiram para roubar gasolina, **zumbis lerdos** levantaram de túmulos, todas as **usinas nucleares explodiram** juntas espalhando **radiação** pelo ar, **IAs de terno e óculos 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 tentar proteger todo mundo, as empresas se unificaram no monopólio conhecido como **Grande-Pra-Baralho Ltda**, e construíram um arranha-céu chamado de **Bastante-Alto-Center**, basicamente composto por casas empilhadas e depósitos. Seus trabalhadores, conhecidos como **Pink-Rangers**, estão plenamente protegidos com suas famílias em troca de viagens à cidade **Ferradópolis** para colher **Espólios**.



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 **Óculos-Thug-Life-Pink** que, além de servir de Comunicador KIA, Game Boy, Google Maps, Pokedéx, Pip-Boy, Alexia, 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.



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.

Óculos-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 contemporâneo 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.

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 retornem, 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 viajado provoca pontos de Cansaço. 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.

REGRAS

Todas as jogadas são realizadas com **2 dados de 6 lados**. Às vezes usa-se 3 dados mantendo os 2 maiores ou os 2 menores resultados.

2d6

Existem também alguns bônus de +1 até no **máximo** +4, que devem ser acrescentados à **soma** dos dados rolados. Veja adiante as regras associadas aos **bônus**.

Exemplo: 3d6 (mantendo o maior valor) +2 de bônus pela **Habilidade Hacker e Programação**.

3d6: resultados 3, 4 e 6

Mantêm-se 4 e 6

+2 de bônus

Resultado: 4 + 6 + 2 = 12

SUCESSO: Se a **soma** dos dados mais o **bônus** resultar em um valor **maior ou igual** ao **Alvo**, a jogada é um **sucesso**. Do contrário, é **falha**.

8

Normal

9

Difícil

10

Extremo

ALVO: é chamado de **alvo** o valor no qual se obtém **sucesso** caso a soma dos dados seja **igual ou superior**. Na maior parte das vezes o valor do **alvo é 8**, mas há casos em que pode-se **utilizar 9 ou 10**.



Há 21 **Habilidades**. Cada uma pode assumir um valor entre **zero** (não marcada) a **dois**.

Este é o valor aplicado como **bônus** nas rolagens.

+1 +2

X

Se utilizar de **Equipamentos** para realizar uma **ação**, o personagem receberá **+1 de bônus**. Rolagens realizadas com **Habilidades de Combate** **nunca** recebem bônus das **Armas** ou **Equipamentos**. Todas as **Armas** possuem um **dano** associado (vide ficha). Ataques **desarmados** provocam **1d2 de dano**.

O **Narrador** pode oferecer **bônus de +1** para **soluções criativas**. Note que o **máximo** de **bônus** conquistado pelo PJ **não podem exceder +4**.

Exemplo: 2d6 +1 de bônus pela **Habilidade Ataque Corpo-a-Corpo** e nenhum bônus pela **Adaga**.

2d6: 2 e 2 + 1 de bônus

Resultado: 2 + 2 + 1 = 5

Uma falha!

Crie Seu



Todos os PJs são compostos por 6 elementos: **Nome**, **Cansaço**, **Fôlego**, **Status**, **Habilidades** e **Inventário**.

O **Nome** é equivalente a um código. Os PJs podem ser nomeados com trocadilhos com números cardinais (um, dois, três) ou ordinais (primeiro, segundo, terceiro). Claro que se o Jogador quiser, qualquer nome é possível.

Exemplos: Vinte e Dois, Terceiro Mesmo, Segundo da Fila, Sextou, Quatro ao Quadrado, entre outros.

Cansaço é um marcador que indica, como o próprio nome sugere, o quão cansado o **PJ** está.

Todos os personagens começam com o valor de **Cansaço** igual a zero.

O valor do **Cansaço** é acrescido em três situações:

Bloco cada **Bloco** viajado consome **1 Período** e conseqüentemente provoca **Cansaço** aos PJs (vide abaixo).

Período ao passar **1 Período** os **PJs** acumulam **Cansaço** de acordo com o **Status** (página 5) do personagem.

Escoriações danos causados por cenas narrativas ou em combates.

O valor do **Cansaço** entra em uso durante as rolagens quando o Jogador tirar ao menos um **resultado 1 nos dados**. Nestes casos deve-se **SOMAR** o **total da rolagem** (soma dos dados mais todos os bônus) com o valor do **Cansaço** e usar este total para consultar a linha correspondente na **Tabela de Cansaço** (pág 7), assumindo as conseqüências na cena. Observe que ao **tirar 1** o Jogador **INTERROMPE** sua ação para consultar na tabela. Alguns resultados permitem que a ação seja concluída, outros não.

Exemplo: suponha um **PJ** com 7 de **Cansaço** que esteja rolando sua **Habilidade Escalar** (+1 bônus). O Jogador rola 2d6 e tira 1 e 6. Como há um número 1, ele **INTERROMPE** sua ação e **SOMA** o resultado total dos dados com os bônus (1+6 da rolagem com +1 bônus, totalizando 8) com seu **Cansaço** atual (que é 7), resultando em 15. O Jogador consulta a linha 15 na **Tabela de Cansaço**.

Há 2 formas de recuperar **Cansaço**: **Fim da Sessão** concluindo a missão e retornando ao **Bastante-Alto-Center**, recuperando **todos** os pontos.

Descanso dormindo **1 Período** na cidade. Cada jogador **recupera 1d6**. Um **PJ** precisa ficar vigiando o local e por conseqüência ganhar **+1 de Cansaço** (passagem do **Período**). Se houver **alternância na vigília** todos recuperam apenas 1 ponto de **Cansaço**.

Fôlego é uma opção narrativa que permite ao Jogador "queimar" para obter rolagens melhores. Cada PJ possui uma quantidade de **Fôlego** de acordo com o seu **Status** (veja a seguir). **Queimar Fôlego** significa rolar com **Vantagem** (3d6 com maiores valores). Só é possível queimar **1 Fôlego por cena**. O Jogador deve anunciar a queima **antes** da rolagem. Todos os valores de **Fôlego** são recuperados no final da sessão.

Marque na ficha o total de **Fôlegos** associados ao **Status** do PJ (1, 2 ou 3).



Marque o **Status** na Ficha (regra abaixo).

Por **Status** entende-se a situação do PJ dentre três opções possíveis: **Solteiro**, **Casado** ou **Família**. É uma abstração que indica o número de pessoas relacionadas ao PJ que moram no Bastante-Alto-Center. Mais pessoas custam mais **Créditos** e fornecem mais pontos de **Fôlego** (como se o PJ se recuperasse mais ao voltar para casa). Por outro lado, mais pessoas demandam mais cuidado, dando ao PJ um acúmulo maior de **Cansaço por Período**.

Solteiro Possui **1 ponto de Fôlego**, acumula **1 Cansaço/Período**, e precisa pagar **10 Créditos** ao voltar.

Casado Possui **2 pontos de Fôlego**, acumula **2 Cansaços/Período**, e precisa pagar **20 Créditos** ao voltar.

Família Possui **3 pontos de Fôlego**, acumula **3 Cansaços/Período**, e precisa pagar **30 Créditos** ao voltar.

Exemplo de PJ Casado: toda sessão de jogo ele começa com **2 de Fôlego** para queimar e ganhar Vantagem. Todo **Período** passado, em cenas ou viagens entre **Blocos**, provocará **2 pontos de Cansaço**. Por fim, sempre que voltar ao Bastante-Alto-Center ele precisará pagar **20 Créditos**.

As **Habilidades**, **Armas** e **Equipamentos** estão na **Ficha do Personagem**. Este jogo **não** preconiza regras específicas destes elementos. Cabe ao **Narrador e Jogador** interpretá-los pela ficção. Existe apenas uma indicação com **#** ao lado das **Armas** para sugerir uma **Habilidade** normalmente utilizada.

Os PJs iniciam com **10 Habilidades (+1)**.

Cada PJ inicia com **100 Créditos** para comprar **Equipamentos** e **Armas**.

EVOLUÇÃO DO PJ

A cada sessão o **Jogador** deve escolher:

Marcar o segundo ponto em 1 Habilidade que tenha 1 ponto **OU** **Marcar 1 ponto em 2 Habilidades sem pontos**.

O **PJ** também pode alterar o **Status**. Há uma restrição: o **Status Família**, uma vez assumido, **não** pode ser alterado.

Combate

As cenas de combate são realizadas em **Rodadas**. Uma **Rodada** é uma abstração sem tempo fixo na qual todos os personagens envolvidos no conflito tem a opção de **Agir** (atacar, fugir, rolar **Habilidade**) e se **Movimentar** uma vez. Falar não consome ação e pode ser realizada a qualquer momento.

Ordem das Ações: Os PJs e os NPCs adversários devem intercalar entre si, um a um, até que todos tenham **Agido** e se **Movimentado**. Um PJ começa. Qual? O grupo decide. Em seguida um adversário age. Qual? O Narrador decide. E assim vai intercalando entre PJ e adversário até o fim da **Rodada**.

Ferimento e Morte

Todo personagem que acertar um ataque provoca um valor de **Dano** que deve ser **acrescido** aos pontos de **Cansaço** do alvo. Se a rolagem de ataque exibir um **número 6**, o atacante provoca um **Ferimento** no alvo. Um PJ ferido deve marcar a caixa **FERIDO** na ficha e, a partir daí, rolar com **Desvantagem**. Um teste bem-sucedido da **Habilidade Primeiros Socorros** cura um **Ferimento**. Um PJ que receber um segundo **Ferimento** estará **morrendo** (desmaia). Se ele não for curado até o final da cena (ou combate) ele **morrerá**.

As munições e armas de arremesso **NÃO** são contabilizadas. Se o Jogador tirar o **número 1** na rolagem de ataque, ele perde sua ação para simular a recarga ou reposição das armas. Armas e bombas utilizadas com a **Habilidade Explosivo e Lança-mísseis** possuem somente **1 unidade**, obrigando o PJ a comprar novamente o item.

Proposta do jogo

A ideia é ter semelhança com os jogos do tipo **West Marches**: a cada sessão os PJs devem deixar o **Bastante-Alto-Center** e, após a exploração por **Ferradópolis**, voltar ao prédio. Se não regressarem, o Jogador **perde** o PJ. **Não** pagar os **Créditos** exigidos pelo **Status** do PJ impede ele de voltar.

NPCs e Inimigos

NPCs e inimigos são simplificados. Eles **não** possuem **Habilidades**. Ao invés disso possuem um **Bônus** (letra **B**) geral que varia de 0 (fracos) à +3 (fortes). Eles **não** possuem **Cansaço**, mas possuem **Pontos de Vida (PV)** que são reduzidos ao receberem **dano**. Cada **6** obtido pelo Jogador no ataque acrescenta **+1d6 no dano final**. Os inimigos possuem **dano** fixo, indicado (página 7) pela letra **D**, alguns podendo atacar +1 de uma vez (**2x** ou **3x**). Inimigos mais fortes tem um alvo de acerto **ajustado para 9 ou 10** (em vez de 8). Isso é indicado (página 7) pela letra **A**.

Ex: Zé Pequeno B +1, PV 10, 2xD 1d3, A 8

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:

1 e 2 Não **3 e 4** Talvez **5 e 6** Sim

CASADOS & CANSADOS



PINK RANGER

STATUS

Solteiro

Casado

Família

NOME

CANSAÇO

CRÉDITOS

ferido

FÔLEGO

1 CANSAÇO POR PERÍODO

2 CANSAÇOS POR PERÍODO

3 CANSAÇOS POR PERÍODO

10 CRÉDITOS AO VOLTAR

20 CRÉDITOS AO VOLTAR

30 CRÉDITOS AO VOLTAR

combate

Habilidades

gerais

+1 +2

- Arco e Besta #1
- Arma de Arremesso #2
- Ataque Corpo-a-Corpo #3
- Explosivo e Lança-mísseis #4
- Fuzil e Rifle #5
- Revólver e Pistola #6
- Shotgun e Espingarda #7

+1 +2

- Abrir Fechaduras
- Alarmes e Armadilhas
- Empatia Animal
- Escalar
- Forja e Reparo de Armas
- Furtividade e Subterfúgio
- Hacker e Programação

+1 +2

- Investigar Pistas
- Lábia e Charme
- Percepção do Ambiente
- Persuasão e Deduzir Intenção
- Primeiros Socorros
- Reparo Elétrico
- Reparo Mecânico

inventário

- Adaga, Dano 1d2, 10c #2
- Alicates Multiuso Pesado, Dano 1d3, 50c #3
- Arbaletes (arpão e corda), Dano 1d3, 60c #1
- Arco Composto, Dano 2d2+1, 150c #1
- Arco de Caça, Dano 1d3, 40c #1
- Armadilha de Urso, Dano 1d3, 30c
- Bastão de Baseball, Dano 1d3, 10c #3
- Bateria de Lítio, 20c
- Besta Pequena, Dano 1d3, 50c #1
- Besta Pesada, Dano 1d6, 150c #1
- Binóculo, 40c
- Bypass de Invasão Digital, 80c
- Câmera Fotográfica Noturna, 100c
- Camisa com foto de gatinho, 20c
- Chave Mestra, 10c
- Conta de Influencer no TikTok, 100c
- Contador Geiger (radiação), 20c
- Coquetel Molotov, Dano 2d6, 10c #4
- Corrente, Dano 1d3, 30c #3
- Crachá de Coaching Motivacional, 30c
- Dardos, Dano 1d2, 10c #2
- Detector de Mentiras, 140c
- Dinamite, Dano 3d6, 200c #4
- Engrenagens, 30c
- Espingarda Winchester, Dano 2d3+1, 200c #7

- Estrepe, Dano 1d2, 10c
- Facão, Dano 1d3, 30c #3
- Ferramentas de Armaria, 80c
- Frango de Plástico, 1c
- Fuzil Automático, Dano 1d2 (6 alvos), 300c #5
- Fuzil Semiauto, Dano 1d3+1 (2 alvos), 300c #5
- Gancho de Escalada e Cordas, 40c
- Gazua, 1c
- Granada, Dano 4d6, 500c #4
- Injeção de Sedativo, 20c
- Jika-tabi (bota ninja), 30c
- Katana, Dano 1d6, 200c #3
- Kit de Soldagem, 50c
- Kit Médico, 40c
- Laço e Corda, Dano 1, 10c #2
- Lança-foguetes, Dano 3d6, 600c #4
- Lança-granada, Dano 3d6, 800c #4
- Lança-míssil, Dano 4d6, 1000c #4
- Laptop, 100c
- Lupa, 20c
- Machado de Incêndio, Dano 1d6, 60c #3
- Magnum, Dano 2d2+1, 200c #6
- Manto Impermeável, 30c
- Mapa da Cidade, 10c
- Marreta de Quebrar Pedra, Dano 1d6, 20c #3

- Martelo, Dano 1d3, 5c #3
- Óculos de Visão Térmica, 100c
- Pé de Cabra, Dano 1d3, 10c #3
- Pendrive com Vírus de Computador, 50c
- Petiscos, 1c
- Piolet (piqueta de escalar), Dano 1d3, 50c #3
- Pistola Glock, Dano 1d3, 60c #6
- Pistola Taurus, Dano 1d2+1, 70c #6
- Rastreador de Movimento (filme Alien), 100c
- Revólver Colt, Dano 1d3, 80c #6
- Revólver Taurus, Dano 1d3, 100c #6
- Rifle de Precisão, Dano 2d2+1, 150c (Desv < 30m) #5
- Roupas Camufladas, 30c
- Sensor Ultrassônico de Ruídos, 100c
- Serra Elétrica, Dano 2d2, 120c #3
- Shotgun Browning, Dano 1d6, 100c #7
- Shotgun Remington, Dano 2d3, 130c #7
- Shurikens, Dano 1d2, 20c #2
- Soco-ínglês, Dano 1d3, 10c #3
- Solventes de Manutenção, 30c
- Terno Risca de Giz, 80c
- Voltímetro, 20c
-
-
-