

Soma: pílula administrada legalmente a todos os indivíduos do **Sector**. Exames de retina via **Ocular-Bit** podem detectar cálcio. A abstinência causa lágrimas azuis.

Sector: megacorporação que controla os três poderes e exerce esta atribuição através dos **Agentes**.

Pecúnia: chips utilizados como dinheiro. Uma refeição custa 1; um Revólver custa 30; um carro custa 500 Pecúnia. Os **Personagens** começam com 10. **Agentes:** responsáveis por julgar e capturar os intrusos. São os antagonistas.

Entrepósito: megatopóles sobre placas de aço e concreto, onde todos do **século XXII** vivem. Fora delas tudo está devastado pela **radiação**, um deserto sem vida e sem esperança.

Faculdades: na essência da palavra, são aptidões para desenvolver algo. Ao rolar, se o **Personagem** possuir uma **Faculdade** associada, ele deve rolar 2 dados e usar o maior resultado (**Vantagem**).

AGENTE



Protocolo Soma é um jogo inspirado no romance **Admirável Mundo Novo** de **Aldous Huxley** que, apesar de datar dos anos 30, foi capaz de capturar elementos contemporâneos com um olhar único. Aqui também há o enovar das essências humanas para um suposto bem-estar coletivo através das pílulas **Soma**.

A condição sináptica dos humanos está sendo alterada através de estabilizadores moleculares moldados via ensaios alquímicos, tornando todos os moradores do **Entrepósito**, eternos seguidores do **Sector**, sem questionar, sem ponderar, apenas seguindo o flow da substância.

Este é um jogo de resistência à máquina intrinsecamente **Sector**, onde você será a poeira que tenta impedir o giro das engrenagens. Mas **este é apenas um jogo**, qualquer semelhança com sua vida é mera coincidência.

PALAVRAS CHAVES

SOBRE O JOGO

COMO ROLAR OS DADOS



Role 1d10 mais o valor do **Atributo**, mais o valor do **Item** (se houver). Em caso de **Vantagem (Faculdade)**, role 2d10 e fique com o **MAIOR** valor. Em caso de **Desvantagem** (uma ou ambas caixas de **Vitalidade** marcadas), role 2d10 e fique com o **MENOR** valor. **Vantagens** e **Desvantagens** se anulam.

SUCESSO: se o resultado da rolagem for **MAIOR** ou **IGUAL** a 10. Um 10 natural no dado é um **SUCESSO CRÍTICO**, que permite o jogador escolher uma das opções:

- ◆ Agir de novo
- ◆ Desmarcar 1 Vitalidade
- ◆ Ser imperceptível
- ◆ Obter mais informações
- ◆ Algum efeito narrativo sugerido pelo Jogador

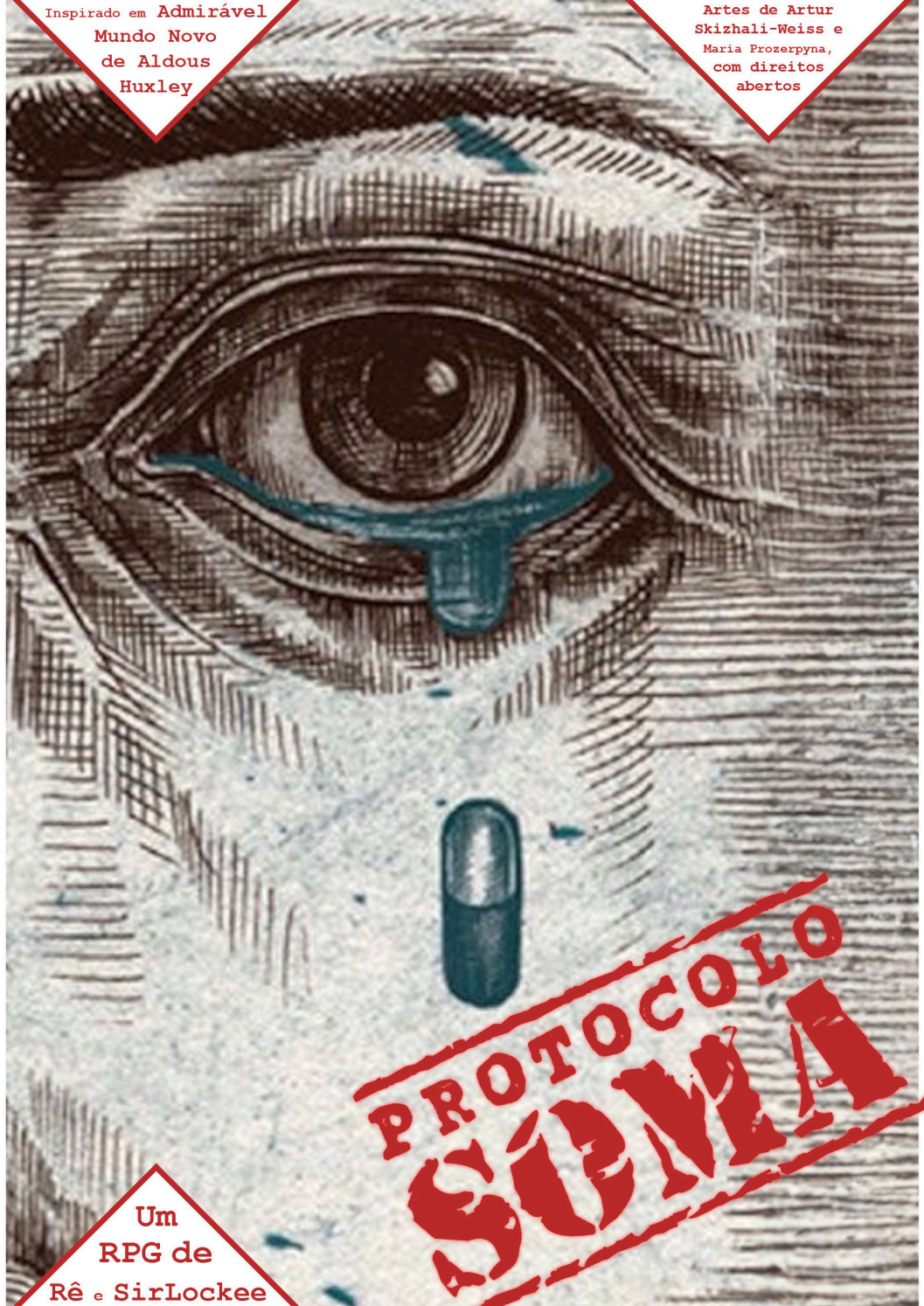
FALHA: resultado **MENOR** que 10. Um valor 1 natural no dado é uma **FALHA CRÍTICA**, no qual o Narrador escolhe um efeito narrativo prejudicial aos Jogadores.

Ações **CRIATIVAS** dos **Jogadores** podem ser favorecidas com **Vantagem**. Em **CONFLITOS**, **PJ's** sempre agem primeiro. O **Jogador** pode consumir um **espaço** de **Protocolo** para garantir um **SUCESSO AUTOMÁTICO**, podendo anunciar depois. **Protocolo** garante bônus contra testes de **Ocular-Bit**.

COMO CONTROLAR OS NPC'S

Neste jogo o **Narrador NÃO** rola dados. Ele anuncia as ações dos **NPC's** e os **Jogadores** rolam seus dados com **Atributos** de **REAÇÃO**. Se **FALHAREM**, o **NPC** realiza sua ação com êxito contra o **PJ**. Os **NPC's** podem **PREJUDICAR** as rolagens dos **Personagens** com **redutores de 1 a 5**, a critério da dificuldade que o **Narrador** quiser empregar. Os **NPC's** podem ter quaisquer itens. Seguem exemplos:

- Agente com Revólver** Sintético rústico com choque
- Tabelião investigando crimes políticos** **Vírus de Laptop**
- Câmeras de Vigilância com Laser** Fanático Burocrata



Inspirado em **Admirável Mundo Novo** de **Aldous Huxley**

Artes de **Artur Skizhali-Weiss** e **Maria Prozerpyna**, com direitos abertos

Um RPG de Rê. **SirLockee**