

Inspirado em Admirável
Mundo Novo
de Aldous
Huxley

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



PROTOKOLO
SUMMA

Um
RPG de
Rê e SirLockee

SOBRE O JOGO

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 enevoar 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 **Entrepasto**, eternos seguidores do **Setor**, sem questionar, sem ponderar, apenas seguindo o flow da subsistência.

Este é um jogo de resistência à máquina intransponível do **Setor**, 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

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

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

Pecúnias: chips utilizados como dinheiro. Uma refeição custa 1; um Revólver custa 30; um carro custa 500 Pecúnias. Os **Personagens** começam com 10.

Agentes: responsáveis por julgar e capturar os infratores. São os antagonistas.

Entrepasto: megalópoles sobre platôs 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**).

ENTE

COMO JOGAR

Um jogador assume o papel de **Narrador**, que conduzirá todos os **NPC's** (Non Playable Character, ou Personagem Não Jogável), e descreverá o mundo do jogo. Cada um dos outros **Jogadores** assumirá o papel de um **PJ** (Personagem do Jogador).

O **Narrador** não rola dados!

Role pouco, narre mais! Deixe as rolagens para eventos de perigo iminente ou de urgência, desde que exista a possibilidade de falha.

CRIE SEU PERSONAGEM

Um **PJ** é formado por 6 elementos: **Nome**, **Atributos**, **Focos**, **Inventário**, **Faculdades** e **Protocolo**.

O **Jogador** pode escolher qualquer Nome para seu **PJ**.

Os Atributos (marcados de vermelho) e Focos (de verde) são registrados na **Matriz de Atributos**.

MATRIZ DE ATRIBUTOS

A	REAÇÃO	◇	AÇÃO	C
	CORPO			
	3	1	2	3
	1	0	0	1
	2	0	1	2
	2	0	1	0
	1	0	0	1
	3	1	2	3
B	MENTE			D
	REAÇÃO	◇	AÇÃO	

Os **Focos** são utilizados **APENAS** para definir o valor dos **Atributos**.

Note que dentro de cada caixinha de **Foco** há 4 números.

A	3	1	C
B	1	0	D

As letras **A**, **B**, **C** e **D** colocadas

servem para indicar qual é o **Atributo** associado (mesmo canto). Ou seja, se este **Foco** da imagem for marcado, ele vai permitir colocar **+3** no **Atributo** com a letra **A**, **+1** no **Atributo** **B**, e assim por diante.

Os Atributos são organizados em **Corpo** e **Mente**. **Jogador** e **Narrador** devem decidir qual deles usar nas rolagens. Empurrar um furgão seria **Corpo**, resistir ao enevoamento da pílula seria **Mente**. Há duas dinâmicas para cada **Atributo**: **AÇÃO** e **REAÇÃO**. Rolagens ativas (**PJ** faz o ato) são realizadas com **AÇÃO**. Rolagens reativas (**NPC** ou cenário agem contra o **PJ**) demandam uma rolagem de **REAÇÃO**.

AÇÃO Corpo: disparar contra um adversário.

REAÇÃO Corpo: tentar desviar de um disparo.

AÇÃO Mente: convencer alguém que você é veterinário.

REAÇÃO Mente: perceber uma mentira.

Focos são a forma de atribuir valor aos **Atributos** (veja página 3). Para criar um **PJ** o **Jogador** deve marcar 3 Focos com um **X** e somar seus valores aos **Atributos**. O exemplo abaixo mostra 3 Focos marcados e seus valores (pequenos números dos cantos) utilizados para somar o valor dos **Atributos**.

MATRIZ DE ATRIBUTOS

REAÇÃO Corpo
2+1+1=4

REAÇÃO Mente
0+0+3=3

AÇÃO Corpo
2+3+0=5

AÇÃO Mente
0+1+1=2
Exemplo: veja os círculos vermelhos.

	REAÇÃO	VITALIDADE		AÇÃO		
4	CORPO				5	
	3	1	2	2	1	3
	1	0	0	0	0	1
	2	0	1	1	0	2
	2	0	1	1	0	2
	1	0	0	0	0	1
	3	1	2	2	1	3
3	MENTE				2	
	REAÇÃO		VITALIDADE		AÇÃO	

Se guie pelas cores do exemplo para entender como **somar** os valores dos **Focos** nos **Atributos**.

Os itens de Inventário atribuem +0 ou +1 nas rolagens. **Itens +0** geralmente servem para habilitar alguma ação, como por exemplo, um **Revólver** ou um **Computador**.

Quais itens podem existir no jogo?

Imagine-se em um futuro retrô que data dos anos 70. Podem existir laptops, mas são pesados e amarelados. Pode existir genética, mas é realizada com tubos fumacentos e painéis com luzes coloridas. Há rádios barulhentos para comunicação, calças boca de sino e carros amarronzados no estilo fastback. Para criar um **PJ** o **Jogador** deve escolher **2 ITENS**. Seguem exemplos **NÃO** taxativos a seguir.

Espingarda +1 Rádio Comunicador +0 Algemas +0

Binóculos +1 Material de Escritório +0

Revólver +0 Enciclopédia +1

Laptop +1 Moto Bonneville +0

Kit Laboratório +1 Remédios +1

Kit Escalada +1 Ocular-Bit +1

Material de Detetive +1 Chave Mestra +1 Colete +1

ENTRE

As Faculdades permitem aos **Jogadores** rolarem **2d10** e usarem o **maior valor**. Para usá-las, a cena deve conter elementos cujo conhecimento da **Faculdade** seja aplicado. O **Narrador** tem a última palavra. O **Jogador** deve escolher **1 Faculdade** para o **PJ**.

Advocacia Antiquário Armipotente (treino em armas)

Arquivologia Artista Atletismo Bibliotecário

Biologia Teologia Contabilidade Criminoso Diletante (amante de literatura)

Engenheiro Farmácia História Investigador

Jornalista Medicina Política Professor Psicologia

Química Radiação (ciência) Tecnologista Zoologia

Cada **PJ** possui **3 espaços** de Protocolo. Todos começam com **1 espaço** marcado. O **Jogador** pode **consumir 1 espaço** para ter SUCESSO AUTOMÁTICO (anunciando **depois**). O **PJ** passará a lacrimejar azulado se **zerar** seus **espaços**. Consumir **1 Pílula Soma** aumenta **1 espaço**, porém exige teste de **REAÇÃO Mente**. FALHAR inflige **Vitalidade** de **Mente**. Os **espaços** preenchidos somam **bônus** (+1 à +3) nas **Rolagens** contra **Ocular-Bit**. FALHAR em vistoria **Ocular-Bit** marca o **PJ** como INIMIGO do **Setor**. **1 espaço** é consumido **por dia** em jogo.

EVOLUIR PERSONAGEM

Os **Personagens** iniciam no nível 1 e avançam 1 nível por sessão, podendo avançar até o **nível 10**. A cada novo nível **PAR** o **Jogador** deve marcar **+1 Foco** da **Matriz de Atributos**. A cada nível **ÍMPAR** o **Jogador** pode escolher **+1 Faculdade** para o **PJ**, devendo haver uma justificativa narrativa.

POSTO

VITALIDADE

Cada **PJ** possui **2 caixas** de Vitalidade, que são referentes aos **Atributos Corpo** e **Mente**. Caso receba um **dano físico**, marca-se a **caixa** de **Corpo**; caso seja um **dano à psique** marca-se **Mente**. Quando um **Atributo** está marcado, as **Rolagens** associadas são realizadas com **Desvantagem** (2d10 usando o menor valor). **Vantagens** (**Faculdade**) e **Desvantagens** se anulam. Para se recuperar (desmarcar uma **caixa**), deve-se realizar tratamento (**Rolagem**) médico (**Corpo**) ou psicológico (**Mente**), ato que consome 1 hora de repouso. Quando receber um 2º dano no **Atributo** já marcado, o **PJ** estará Morrendo (**Corpo**) ou em Pânico (**Mente**). Se estiver Morrendo e não for socorrido, o **PJ morre**. Caso esteja em Pânico, o **Jogador** deve narrar algo condizente. Após a cena ele volta a si ainda com **Mente** marcada.

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