

# A Cidade do Poço

LUCAS PEIXOTO

VERSÃO 1.4.2

Escavada no solo da Terra 2014, essa cidade vertical que ocupa toda a superfície do planeta é organizada em incontáveis níveis. O status social é que define em qual deles você mora: os aristos ficam nos mais altos possíveis enquanto que os inferiores abrigam os de reputação duvidosa. E é aqui onde você mora, em um futuro que obviamente não deu certo. Para você.

## TEMAS

Os jogadores poderão encontrar os seguintes temas:

- Ficção Científica
- Luta de Classes
- Aventura
- Combate (violência)
- Espionagem
- Traições

**Ferramenta de segurança:** recomenda-se utilizar o sistema de farol: vermelho para os temas a serem evitados; amarelo para os temas a serem tratados com cuidado e verde para os temas que devem aparecer durante o jogo.

## PERSONAGENS

Para criar seu personagem, escolha ou role um **Traço** em cada uma das 6 categorias à direita. Tente evitar a repetição de traços entre os jogadores. Você também pode criar o seu próprio, se preferir.

Dê ao seu personagem um nome, pronomes e uma breve descrição. Converse com o grupo sobre o que você acha que seus traços significam e crie conexões entre seus personagens. Estabeleça verdades e expectativas e dê vida aos seus personagens. Tudo bem não saber tudo sobre seu personagem ainda. Deixe lacunas para serem preenchidas durante o jogo

### DOM

- 1 Irresistivelmente feio e desajeitado
- 2 Tão indiferente que jamais perde o controle
- 3 Às do equilíbrio social
- 4 Simpático até com quem não merece
- 5 Expert em tecno-tecnologia velha
- 6 Perito em rebeldia bem colocada

### ORIGEM

- 1 O Centro-Terra
- 2 Ribeirinho do Lago de Ácido
- 3 Cohab de Conaptos
- 4 Círculo Vermelho dos Prazeres
- 5 Movimentada Alameda do Suicídio
- 6 Superfície Aristos

### EXPERIÊNCIA

- 1 Mediocre Detetive Particular Classe "R"
- 2 Aristos Calejada em Múltiplos Níveis
- 3 Gentil e Implacável Máquina de Matar
- 4 Carismático Revolucionário Brutamontes
- 5 Lixeiro Rebelde Sem Causa
- 6 Ativista da Sabedoria Pré-Tecna

### MARCA

- 1 Tem medo do Céu de Jodorow
- 2 Não dá um passo sem o seu Tarot
- 3 Adorador do Ovo Andrógino
- 4 Seguidor de Orh
- 5 Não confia em Orgarganos
- 6 Ama Uísque, SPV e Homeoputas

### PERTENCE

- 1 Fiel pássaro de cimento como mascote
- 2 Auréola Ectoplasmática
- 3 Katana Cromovibrante
- 4 Pistola Phaser com Xenocalibre
- 5 Caixa de Ferramentas Neurotecno
- 6 Amorina e Cocaloca

### VÍNCULO

- 1 Ser notado pelo Diavaloo
- 2 Conquistar a Luz de Garra
- 3 Acabar com os planos de Kill Cara-de-cão
- 4 Pagar o que deve ao Gorgo-o-sujo
- 5 Desbancar as Necrocorps
- 6 Se tornar um Metabarão

## MECÂNICA BÁSICA

Sempre que seu personagem tentar algo que você considera dramaticamente interessante, role 1d6. Confira seu resultado:

- 7 ou mais é uma **FALHA**: ocorre uma complicação
- 5 ou 6 é um **SUCESSO**: você consegue o que quer
- 4 ou menos é um **SUCESSO PARCIAL**: você consegue o que quer, mas há um custo ou uma complicação. Você pode escolher rolar +1d6. Se fizer isso, você **deve** adicioná-lo ao resultado.

### COMPLICAÇÕES

- 1 Um personagem é afetado negativamente
- 2 Um personagem fica em perigo
- 3 Um personagem perde/estraga algo
- 4 Uma ameaça atual se agrava/intensifica
- 5 Uma nova ameaça ou barreira surge
- 6 Uma reviravolta ou verdade inconveniente é revelada

## O ORÁCULO

Quando você tiver uma questão para a qual o grupo não tem uma resposta inequívoca, formule-a como uma questão de Sim ou Não. Decida qual é a resposta mais provável e depois role 1d6. Confira o resultado:

- 7 ou mais é um **INFORTÚNIO**.
- 5 ou 6 é a resposta **IMPROVÁVEL**.
- 4 ou menos é a resposta **PROVÁVEL**, mas você pode escolher rolar +1d6. Se fizer isso, você **deve** adicioná-lo ao resultado.

# A AVENTURA

## MISSÃO

Sem querer, você se vê dentro de um grande esquema que pode arruinar a vida de todas as pessoas. Por nenhuma razão, você é o único capaz de tomar uma atitude contra o mal maior e ser responsabilizado caso falhe ou desista de cumprir os seus objetivos. O bastião da esperança. A gota de fé. O retorno do aguardado. Você deve descobrir, afinal, do que é feita a Cocaloca?

## AGENDA

Estes são os **objetivos** que se espera que seu grupo alcance durante a missão:

- Fazer aliados para te ajudarem na missão
- Denunciar todo o esquema para a mídia
- Descobrir o ingrediente secreto
- Acabar com o fornecimento do ingrediente
- Destruir as fábricas da Cocaloca
- Sobreviver sem ser clonado

## RECOMPENSAS

Ao final da missão, cada jogador é recompensado com:

- **+1 novo traço** pelo primeiro, terceiro e quinto objetivos alcançados pelo grupo.
- **+1 aprimoramento de traço** pelo segundo, quarto e sexto objetivos alcançados pelo grupo.

**Novo traço:** escolha, role ou crie um novo traço para qualquer uma das 6 categorias. Ligue-o com as experiências que seu personagem acabou de vivenciar durante a aventura.

**Aprimoramento de traço:** reescreva um dos traços do seu personagem como uma versão melhorada, que apresente um novo poder, nível, habilidade ou aspecto. Desenhe uma estrela ao lado dele.

# COMO JOGAR

## 1. Role na tabela de elementos

Role 2d6 na tabela à direita para selecionar um elemento aleatório. Esta é a semente para sua cena. Discuta o que você acha que isso significa.

## 2. Estabeleça um desafio

Defina o que você quer aqui e o que está no seu caminho. Se travar, escolha algo da lista abaixo:

*barreira, competição, tarefa, luta, armadilha, perseguição, debate, mistério, negociação, resistência, ameaça, enigma*

## 3. Elabore a cena

Escolha alguns elementos adicionais para adicionar à descrição da cena:

*cheiros, sons, cores, visões, pessoas, criaturas, clima, humor, materiais, ornamentos, atitudes, ações, luz e tempo*

## 4. Realize suas ações

Pergunte a si mesmo: *"O que devemos fazer?"* Cada jogador então descreve como seu personagem ajuda a superar o desafio. Olhe para seus traços e para a agenda para se inspirar. Se você sentir vontade de rolar os dados, faça-o.

## 5. Consulte o Oráculo

Se precisar fazer qualquer tipo de pergunta, consulte o Oráculo. Se você sentir que a cena acabou, siga em frente. Se não tiver certeza, pergunte também ao Oráculo. Quando uma cena estiver pronta, risque o elemento inicial sorteado da tabela à direita.

## 6. Recomece

Escolha ou role na tabela à direita para iniciar uma nova cena. Se você sentir que é hora de terminar a história, elabore a cena que contenha o desafio final. Quando terminar, receba suas recompensas e se prepare para sua próxima aventura!

1

1

O decreto de Imperadoratriz

2

O levante das trogosocialiques

3

Técnico-Tecnos bajuladores

4

Olhokanas por toda parte

5

A Invasão dos Corcundas do Prez

6

Bergs, Bergs, Bergs!

3

1

A exaltação da Treva

2

O conluio dos suprarrobôs

3

O ataque do vírus biófago

4

A Igreja do Tecnopapa

5

Comandos do Cérebro Central

6

O passeio de Sua Ofidade Suprema

5

1

Metamorfose do Biomecacorpo

2

Iniciação Alquímica do Kolbo-5

3

O Grade Segredo Neo-Esotérico

4

Desdobramentos metrossinérgicos

5

Genealogia do Pseudoinconsciente

6

Império dos Polissonhos

2

1

Arrastão de psicorratos

2

Nas mãos dos robkanas

3

O famigerado mecamutante

4

Nada escapa da Necrossonda

5

A fuga da Protorrainha

6

Destruição pelo Benthacodon

4

1

Nos arredores da Igreja Neuroemocional

2

Por dentro do Paleoinferno

3

Presos na Police Central

4

O núcleo da Aristomaternidade

5

Nos Jardins de Möbius

6

Interna Floresta dos Cristais Cantantes

6

1

Amizade além dos psicotempos

2

Estruturante Organização Social

3

Guerras Cósmicas do Incal

4

Exaltação dos Humilhados

5

Alienação da Telerrealidade

6

Viagens Anarcopsicóticas

NOME

PRONOMES

IDADE

DOM

- 
- 
- 
- 

ORIGEM

- 
- 
- 
- 

EXPERIÊNCIA

- 
- 
- 
- 

MARCA

- 
- 
- 
- 

PERTENCE

- 
- 
- 
- 

VÍNCULO

- 
- 
- 
- 

ANOTAÇÕES

NOME

PRONOMES

IDADE

DOM

- 
- 
- 
- 

ORIGEM

- 
- 
- 
- 

EXPERIÊNCIA

- 
- 
- 
- 

MARCA

- 
- 
- 
- 

PERTENCE

- 
- 
- 
- 

VÍNCULO

- 
- 
- 
- 

ANOTAÇÕES