

De volta à Arena de Escambópolis



Um jogo solo ou mano-a-mano de combate entre dois gladiadores em um futuro pós-apocalíptico

Autoria, revisão e diagramação
Lu Cavalheiro

Licença
Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional
https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR

Arte
Wasteland Weekend Jugger Match
Glenn Drancis, <https://www.pacificprodigital.com>
Licença CC-BY-SA 4.0 Internacional

Este jogo é uma narrativa ficcional sobre combate em uma arena entre dois gladiadores em um futuro pós-apocalíptico. Quaisquer semelhanças com a realidade são meras coincidências. Jogo não recomendado para menores de 14 anos, por conter descrições explícitas de violência e morte.

A Arena de Escambópolis

Após a Terceira Guerra Mundial, também conhecida como *A Guerra Nuclear*, a civilização humana como a conhecemos foi totalmente destruída. Os sobreviventes se reorganizaram como foi possível, pilhando dos destroços do mundo anterior à guerra os recursos necessários para continuarem suas vidas. Com o tempo, algumas cidades surgiram, mas na maioria dos lugares a única lei conhecida é *a quem pode mais, chora menos*.

Entre essas cidades, encontra-se Escambópolis, um território relativamente neutro no qual as pessoas podem se encontrar e trocar suas mercadorias por outras. Como o dinheiro como o conhecemos perdeu totalmente o sentido após a *Guerra Nuclear*, todas as trocas são feitas por base no escambo. Escambópolis é um dos poucos lugares que ainda possui um resquício de legislação, centrada no conceito de contratos individuais entre as pessoas.

Para sustentar esse estado de coisas, o governo de Escambópolis notou que precisaria oferecer algum tipo de circo para as pessoas. Daí nasceu a **Arena de Escambópolis**, um entretenimento sangrento mas muito eficiente. Basicamente, são combates até a morte entre dois gladiadores, que podem entrar na **Arena** em busca de fama e recursos ou como punição para crimes cometidos.

O seu personagem será um desses **gladiadores**, pessoas que, por alguma razão, entrarão na **Arena de Escambópolis** para lutar se-

guindo a única regra do jogo: *Dois entram, um sai*.

Criação de Personagens

Para jogar **De volta à Arena de Escambópolis**, você precisará de um baralho comum, do qual serão retirados os reis, damas, valetes e coringas. Você pode jogar contra um oponente humano ou no modo solo.

Primeiro, é preciso criar seu **gladiador**. Para tanto, sorteie uma carta de cada naipe e anote os valores conforme as instruções abaixo:

- **Espadas** representa sua habilidade em combate. É usado para realizar ataques que dependam mais de habilidade do que força;
- **Paus** representa sua força bruta. É usado para ataques em que a força bruta conte mais do que qualquer outro fator;
- **Ouros** representa sua capacidade estratégica. É usado pra realizar ataques que dependam de ludibriar o oponente mais do que qualquer outro fator;
- **Copas** representa seus pontos de vida. Durante a luta, permite recuperar pontos de vida.

Anote o valor das cartas sorteadas em cada um dos naipes correspondentes, lembrando que o Ás vale 1. Some 10 ao valor sorteado para **Copas** para determinar seus **Pontos de Vida**. Além disso, escolha um desses naipes para ser o seu **trunfo**. Uma vez por combate, você pode usar uma carta do naipe **trunfo** no

lugar da carta jogada pelo oponente.

Se você estiver jogando solo, reembalhe as cartas e crie seu oponente. Se você estiver jogando contra um oponente humano, reembalhe as cartas e será a vez dele de criar o **gladiador** dele.

Jogando o jogo

Modo solo

Reembalhe as cartas e pegue as cinco primeiras do topo do baralho. Esta será a sua **Mão**. Deixe as demais viradas empilhadas com a face virada para baixo para formar a pilha de compras. Jogue uma moeda para saber quem agirá primeiro, você ou o seu oponente.

Se seu oponente for o primeiro a agir, puxe uma carta da pilha de compras. Você deverá jogar uma carta do mesmo naipe para se defender do ataque dele. Se você não tiver uma carta do mesmo naipe, poderá jogar qualquer uma, mas não contará como defesa a não ser que você esteja usando o recurso do **trunfo** – lembrando que este recurso só pode ser usado uma vez por combate!

Se você for o primeiro a agir, jogue uma das cartas da sua **Mão**, e some o valor dela com o valor que seu **gladiador** tem naquele naipe, e então puxe uma carta da pilha de compras para representar o ataque do oponente, que deverá somar o valor que ele possui no naipe ao valor da carta puxada. Se as cartas **não forem** do mesmo naipe, seu oponente não conseguiu se defender corretamente do seu ataque e so-

frerá dano em seus **Pontos de Vida** igual ao valor da carta que você jogou mais o seu valor no naipe. Se as cartas **forem** do mesmo naipe, então compare as somas. Quem tiver a maior soma terá agredido seu oponente, que perderá um total de **Pontos de Vida** igual à diferença entre as somas.

Descreva como as ações sua e de seu oponente foram de acordo com os naipes usados. Após fazer as devidas anotações, mova as cartas jogadas para a pilha de descarte e compre uma nova carta.

Passe a vez para quem perdeu no cara ou coroa. Repita essa sequência até que ou o oponente, ou você tenham seus **Pontos de Vida** reduzidos a zero. Se necessário, reembalhe a pilha de descartes para formar uma nova pilha de compras. O gladiador que tiver seus pontos de vida reduzidos a zero ou menos será considerado o perdedor, e perderá até a vida em consequência de sua derrota. Narre como o personagem derrotado foi morto.

Modo mano-a-mano

Reembalhe as cartas. Decidam no cara ou coroa quem começa. O primeiro a começar compra cinco cartas da pilha de compras, seguido pelo segundo.

O vencedor do cara ou coroa deve jogar uma das cartas de sua mão, somar o valor que seu **gladiador** possui naquele naipe ao valor da carta, e descrever seu ataque de acordo com o naipe usado. O outro jogador deverá então jogar uma carta do mesmo naipe, somar o valor que ele possui naquele naipe ao valor da

carta, e descrever sua defesa de acordo com o naipe usado. Se o jogador defensor não tiver uma carta do mesmo naipe, ele poderá jogar qualquer uma, mas não contará como defesa a não ser que você esteja usando o recurso do **trunfo** – lembrando que este recurso só pode ser usado uma vez por combate!

Se as cartas **não forem** do mesmo naipe, o jogador defensor não conseguiu se defender corretamente do seu ataque e sofrerá dano em seus **Pontos de Vida** igual ao valor da soma entre o valor da carta e o valor do naipe do atacante. Se as cartas **forem** do mesmo naipe, então compare as somas. Quem tiver a maior soma terá agredido seu oponente, que perderá um total de **Pontos de Vida** igual à diferença entre as somas.

Após fazer as devidas anotações, mova as cartas usadas para a pilha de descartes. Cada jogador compra uma nova carta da pilha de compras. Inverta os papéis de atacante e defensor, e prossiga com essa sequência até um dos jogadores ser reduzido a zero ou menos **Pontos de Vida**. Aquele que tiver seus **Pontos de Vida** reduzidos a zero ou menos será considerado o perdedor, e perderá até a vida em consequência de sua derrota. Narre como o personagem derrotado foi morto.

Evolução do personagem

Se seu **gladiador** vencer, escolha uma das cartas da sua mão, subtraia 5 do valor dela, e adicione esse valor ao naipe correspondente do seu **gladiador**.