

FODÃO

O RPG QUE CHUTA A LÓGICA NA CARA!
POR JAY STEVEN ANYONG



STARGAZER
GAMES



UMA NOTA SOBRE PRONOMES

Para todos aqueles que prestam atenção a essas coisas, FODÃO usa o pronome masculino na escrita, mas não discrimina a viabilidade e NECESSIDADE de ter mulheres Fodonas.

Beleza então, vocês mulheres Fodonas de todas as partes, vocês têm o direito de serem sinistras.



CRÉDITOS

Design Fodão

Por Jay Steven Anyong

Namorada Sinistra

Christine Villarosa

Irmão em Fodonice

Heineken Ong Hoa

Edição Fodona

Andrew Modro e Michael Wolf

Layout Fodão

Michael Wolf, Stargazer Games

Arte Fodona

Dax Xenos Tee

Mancha de Sangue Fodona

iEniGmAGraphics, ienimagraphics.deviantart.com

Foto Sinistra do Horizonte de Hong Kong

David Iliff. Usado sob a licença Creative Commons Attribution 3.0 Unported.

CRÉDITOS TRADUÇÃO BRASILEIRA

Tradutor e Diagramador Fodão

Diogo A. Gomes, Toca do Coruja RPG

Revisor e Editor

Paulo "Faren" Lima, Toca do Coruja RPG

LICENÇA

Fodão é © 2011 Jay Steven Anyong. Alguns direitos reservados. Todo o conteúdo deste documento (exceto a arte) foi licenciado sob uma licença Creative Commons BY-NC-SA 3.0 Unported. Consulte creativecommons.org para mais detalhes.



www.tocadocoruja.com



ÍNDICE

Créditos	2
Uma Introdução ao FODÃO	4
Uma Palavra do Autor	4
Criação de Personagem Fodão	5
Momento Decisivo	5
Atitude	5
Pontos Fodões (PF)	5
Sinistrezas	6
Equipamento	6
Atitude	7
Atitudes Profissionais	8
Estilo e Equipamentos de Atitude	9
Atitudes Metajogo	10
Pontos Fodões	11
Recuperando PF	11
Por um Triz	12
Bônus por Trilha Sonora Épica	12
Botando pra Fod*r	13
Interlúdio	14
Combate	14
Iniciativa	14
Ações	15
Resolução de Ataque	15
Determinando o Dano	16
Exemplo de Combate	16
Alcance, Distâncias e Movimento	18
Perseguições	18
Sinistrezas	20
Tem que ter Atitude	20

Benefícios da Sinistrezas	21
Vilões e Capangas	21
Capangas	21
Vilões	21
Atitudes Sórdidas	21
Equipamento	22
Armas	22
Armaduras	22
Sendo um Mestre Fodão	24
Variantes de Gênero	24
Central City: Um Exemplo de Campanha Fodona	25
História de Central City	25
O Povo de Central City	25
Lugares para Visitar em Central City	25
Antagonistas Fodões	27
Inspirações	27

UMA INTRODUÇÃO AO FODÃO

FODÃO não é um jogo que você pode tentar compreender usando a lógica. Na verdade, FODÃO chuta a lógica na cara, torce seu braço para trás das costas e a faz chorar pela mãe.

Chutou uma porta corta-fogo de metal reforçada com dobradiças e tudo? FODÃO

Parou um tiro com os dentes? FODÃO

Cortou um tanque Abrams ao meio com sua katana? FODÃO

Isso faz sentido? NÃO! Tem que fazer? DE JEITO NENHUM!

Na verdade, o momento em que você começa a fazer sentido é o momento em que você perde seus Pontos Fodões, voltando a ser o patético frangote de 45 quilos que você realmente é.

Mas estamos nos adiantando. Antes de jogar FODÃO, você precisará fazer um personagem Fodão.

UMA PALAVRA DO AUTOR

FODÃO foi um jogo cozido com três ingredientes essenciais:

- Muito açúcar
- Muitas horas perdidas da minha juventude desperdiçadas em filmes de ação de sessão da tarde
- O incentivo incessante das pessoas incríveis no Bate-papo da #StargazersWorld

O objetivo era simples: fazer um sistema rápido, com poucas regras que pudesse servir como uma sátira à natureza absurda do gênero de filmes de ação. Eu queria que o FODÃO fosse o tipo de jogo que um Mestre cansado e exausto pudesse pegar, folhear e imediatamente ser capaz de mestrar para seus jogadores usando nada além de ideias genéricas e elementos de roteiro clichês e ainda se divirtirem. Ao mesmo tempo, a



criação de personagens tinha que ser tranquilo e deveria ser capaz de gerar alguns personagens realmente ultrajantes que inspirariam todos os tipos de situações bizarras.

Eu poderia continuar justificando meu trabalho, mas no final das contas, FODÃO é sobre diversão. Com isso, espero que aqueles que baixarem experimentem e se divirtam.

Jay Steven Anyong

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM FODÃO

Resumo da Criação de Personagem

1. Dê um nome ao seu Fodão (algumas pessoas gostam de fazer isso por último)
2. Crie um Momento Decisivo Fodão
3. Escolha que Tipo de Fodão seu personagem é
4. Escolha 2 Atitudes para o seu Fodão
5. Cada Fodão começa com 5 Pontos Fodões, anote isso.
6. Fodões também começam sem pontos em Sinistrezas. Não se preocupe, ela não ficará zerada por muito tempo.
7. Dê ao seu Fodão alguns equipamentos.
8. Peça ao seu Mestre para verificar o seu Fodão. Se você o impressionar o suficiente, ele pode lhe dar Pontos Fodões extras.

Momento Decisivo

Cada Fodão tem um momento que o define. É aquele ponto na vida do seu personagem Fodão em que algo deu errado, terrivelmente errado, e nada será o mesmo novamente.

Pode ser quando ele perdeu a família para terroristas armados, ou quando ela foi brutalmente espancada e deixada para morrer em um beco escuro na

parte perigosa da cidade, ou quando o garoto da vizinhança chutou seu cachorro.



Não importa qual foi o momento, isso mudou a vida de seu personagem para sempre, colocando-o no caminho irreversível da Fodonice. Pense sobre isso e anote em sua Ficha de Personagem Fodona.

Tipo

A base de ser um Fodão está no tipo de fodão que você é. Escolha uma das seguintes opções para ser a base de sua Fodonice:

Os tipos Marrentões ganham um bônus de +2 para todas as rolagens

Físicas. Esses caras variam de brigões magricelas a brutamontes musculosos.

Os tipos Espertalhões ganham um bônus de +2 para todas as rolagens

Mentais. Pensadores rápidos e planejadores habilidosos se enquadram neste tipo.

Os tipos Sabichões ganham um bônus de +2 em todas as rolagens Sociais.

Trambiqueiros e vigaristas são ótimos exemplos.

Atitude

Atitude é o que torna um Fodão diferente. Talentos, estilo, profissões, talvez até poderes especiais. Atitude é tudo o que torna uma pessoa única frente aos Zé-ninguém da vida. Saiba mais sobre Atitude na página 7.

Pontos Fodões (PF)

Os Pontos Fodões são uma mecânica de jogo que mede quanto potencial seu Fodão tem para ser incrível. Os PFs são usados de várias maneiras, desde determinar a Iniciativa em uma luta até dar ampliar certas Atitudes. Os Pontos Fodões são discutidos em mais detalhes na página 11.

Sinistreza

Sinistreza é a qualidade que todos os Fodões lutam para alcançar, quer saibam disso ou não. Ao executar atos de ousadia agressiva e de perfeição sem precedentes, o Fodão aumenta sua Sinistreza um Ponto Fodão de cada vez. A Sinistreza é descrita em mais detalhes na página 21.

Equipamento

Homem usa ferramentas, então não há razão para que um Fodão não as use também. Escolha o equipamento adequado ao seu conceito e mostre sua seleção ao seu Mestre. Ele tem a palavra final sobre se faz ou não sentido para o seu personagem começar com uma bazuca. Equipamentos e armas são discutidos mais adiante na página 23.





ATITUDE

Fodão não é apenas uma coisa. É todo tipo de coisas. Seu Fodão não é apenas um estereótipo. Em vez disso, Fodonitude é feita de várias atitudes, cada uma das quais permite que seu Fodão faça Merd*s Maneiras. Os Fodões iniciais começam com duas Atitudes (não se preocupe; você obtém mais Atitudes quando aumenta a Sinistrezza do seu personagem.) Como um barman do inferno, seu trabalho como jogador é fazer seu próprio coquetel molotov exclusivo de Atitudes para fazer o Fodão definitivo.

Atitudes Raciais - Normalmente Fodões são humanos, mas em algumas ocasiões, um Fodão aleatório vem de uma espécie inteiramente nova.

Dinossauro - Idade do Gelo? O que é isso? Meteoro? Pff! Você era um Fodão muito antes do termo ser cunhado. Na verdade, você tem chutado o traseiro e detonando muito antes dos Mamíferos aparecerem. O que você está fazendo na cidade grande é uma incógnita, mas quem diabos vai te impedir? Benefício: os dinossauros são grandes e resistentes. Eles negam 1 nível de dano físico por instância. Inconveniente: Dinossauros normalmente não podem se comunicar pela fala, nem usar ferramentas ou equipamentos destinados a mãos humanas com polegares opositores. Além disso, os Dinossauros sofrem -2 em todas as Rolagens Mentais.

Robô - Robôs são Fodões sinistros em virtude de serem máquinas sencientes. Os robôs vêm de todos os tipos de origens, de gênios excêntricos a megacorporações. Benefício: Os robôs têm um item Arma ou Equipamento que nunca pode ser tirado deles, pois está embutido em seus corpos. Inconveniente: os robôs são inerentemente não emocionais e são incapazes de realmente internalizar o significado de eventos importantes da vida. Robô Fodões recuperam apenas 1d3 PF de uma ação de Recuperação de PF em um Interlúdio em vez do usual 1d6 PF.

Aprendendo a ser um Humano - Ser um homem é uma tarefa difícil, mas o seu Fodão não humano está à altura do desafio! Benefício: Seu

Fodão supera um aspecto negativo de seus Inconvenientes com esta Atitude.

- *Dinossauro* - Aprende a falar ou Nega a penalidade para Rolagens Mentais
- *Robô* - Rola novamente as jogadas de Recuperação de PF uma vez por jogo

Atitudes Profissionais - Nem todos os Fodões são desempregados, Atitudes Profissionais mostram exatamente o que seu Fodão faz para viver.

Ninja - Você é um Ninja, um dos Fodões mais furtivos que existem. Quer você seja de um verdadeiro clã ninja no Japão, ou graduado em um curso de ninjitsu em alguma escola de balé transformada em um “dojo” improvisado na América urbana, você faz as roupas pretas parecerem boas. Benefício: Você faz com que se esconder pareça fodão. Ganhe um bônus de +3 em todas as tentativas de se esgueirar como uh, bem, como um ninja. Observe que você nem precisa de uma roupa preta para fazer isso.

Policial - Servir e proteger. Poucas coisas são realmente tão Fodonas quanto a dedicação necessária para se colocar na linha para servir ao bem maior. Dito isso, ter um distintivo pode ser muito legal. Benefício: +3 para situações sociais em que você pode exibir seu distintivo para obter benefícios, como intimidar bandidos de rua ou obter um desconto em um bar policial.

Médico - Todo mundo sabe que estar na profissão médica significa que você tem que ser fodão. Eles trabalham horas horríveis, têm que lidar com um estresse horrendo e não reclamam porque eles são simplesmente Sinistros. Benefício: Se um companheiro Fodão for abatido em uma luta (OPF, então ferido), o Médico Fodão pode gastar uma Ação Básica cuidando de seus ferimentos e pondo o Fodões abatido de volta à luta. O uso dessa atitude transfere qualquer quantidade de sua PA disponível dele para o paciente. Esta Atitude só pode ser usada em Fodões inconscientes. Fodões mortos continuam mortos.

Chef - Só porque você é um Fodão não significa que você não pode cozinhar. Fodões brotam dos lugares mais inesperados. Mal você sabe que o chef é na verdade um ex-Fuzileiro Naval, e que ele sabe como usar aquelas facas Ginsu em CARNE HUMANA. Benefício: +3 para impressionar/seduzir/apaziguar alguém com sua culinária. +3 para disfarçar tentativas de se infiltrar em um hotel ou restaurante.

Artista Marcial - Poucas profissões podem esperar emitir a aura de Fodão mais do que aqueles que sabem como matar um homem com as próprias mãos. Talvez você seja o último herdeiro de uma antiga escola de luta ou aprendeu a quebrar a cara de alguém na rua. Caramba, você pode ser qualquer coisa, desde um boxeador a um luchador, a única coisa que importa é que você saiba como machucar um homem quando e onde for importante. Benefício: Você pode gastar 1 PF para alterar as regras de dano para uma jogada de ataque corpo a corpo de forma que você cause 1 PF de dano para cada 2 pontos que você marcar sobre o defensor em vez dos 4 pontos de costume. Você pode optar por gastar este PF após ver o resultado da jogada de ataque.

Professor - Ensinar um Zé-ninguém a ser Fodão é Fodão por si só. Na realidade, alguns Fodões passam tempo ensinando em faculdades, dando cursos como Arqueologia quando não estão ocupados batendo em cultistas e socando nazistas na cara. Benefício: Uma vez por sessão de jogo, você pode realizar qualquer forma de planejamento deliberado ou cuidadoso sem perder um Ponto Fodão.

Político - O que você quer dizer com Fodões não podem ser políticos? Você viu o presidente Putin em um Urso ou o governador Arnold Schwarzenegger? Encerro minha explicação. Benefício: +3 de bônus ao tentar reunir uma multidão ou influenciar a opinião de um grupo sobre você ou sobre um determinado assunto.

Soldado - A primeira profissão que surge na cabeça de alguém quando se pensa em um Fodão é um soldado, e é fácil entender por quê. Treinado para saber lutar e matar, um Soldado tem as habilidades que todo Fodão precisa. Melhor ainda, um soldado nunca está sozinho, eles sempre têm um ou dois amigos para chamar quando as coi-

sas esquentam. **Benefício:** Um soldado ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque ao usar qualquer arma em uma luta. Além disso, como uma Ação de Interlúdio especial, um soldado pode convocar seus antigos Companheiros de Guerra. Esses Companheiros de Guerra contam como capangas sob o controle do GM e agirão pelos interesses do Soldado da melhor maneira possível.

Apostador - Às vezes, Fodão não é apenas sobre o que você faz, mas sobre a magia que emana quando você está por perto. A sorte adora esse Fodão, e até o improvável se torna possível com um pouco de ousadia. **Benefício:** Gaste 2 PF para rerrolar qualquer uma das rolagens que não envolvam combate que seu Fodão falhar. Não há limite para o número de vezes que você pode gastar para uma rerrolagem, mas rerrolagens sucessivas para a mesma tarefa custam o dobro do número de PFs da tentativa anterior. (ou seja, 2, 4, 8, 16, etc.). Esta rerrolagem afeta todos os dados usados na jogada, incluindo dados concedidos por Pontos Fodões.

Estilo e Equipamentos de Atitude -

Se há uma coisa que todo Fodão tem que ter, essa coisa é estilo. Este é um apanhado de Atitudes, pequenas coisas que seu Fodão pode fazer que o coloca acima dos Zé-ninguém.

Saco sem fundo - Seu Fodão é assustadoramente capaz de carregar itens, aparentemente puxando a coisa certa de lugar nenhum. Bene-

fício: Duas vezes por sessão de jogo, o Fodão pode gastar 1 PF para fazer um rolagem sem modificadores de 2d6 para determinar se ele está realmente carregando uma ferramenta ou item de que precisa no momento. O Mestre é livre para definir a dificuldade do teste com base na raridade do item. Ainda existem impossibilidades, e o Mestre pode vetar qualquer tentativa de usar a atitude Saco sem Fundo para fazer coisas como "Eu tiro uma bomba atômica de minha mochila".

Isso é Tudo que Você Tem? - Seu Fodão sabe como levar um golpe. Ele ignora socos pesados e até tiros, e fica muito bem com roupas rasgadas e pele suja.

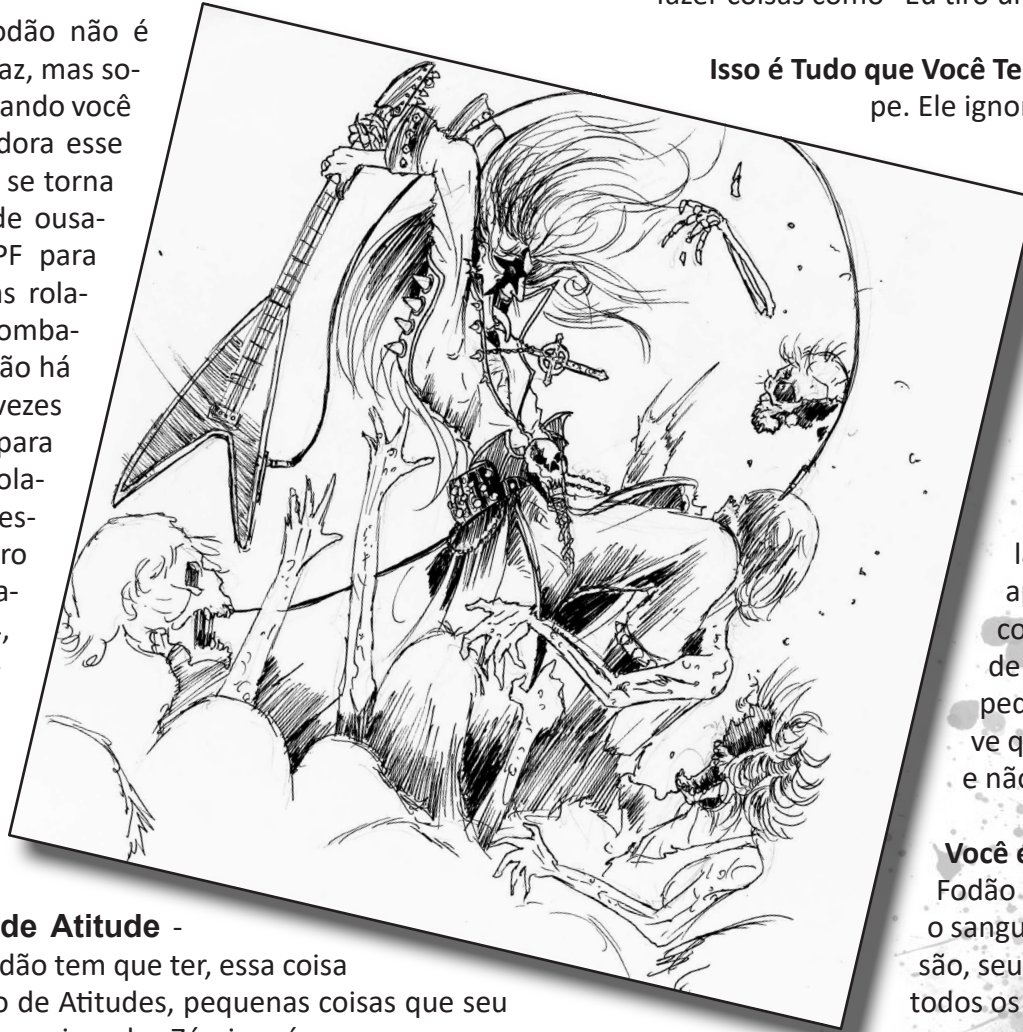
Benefício: Seu Fodão pode gastar 3 PF para negar todos os danos sofridos em uma instância.

Você Está Exatamente Onde eu Queria

- Fodões são tão incríveis que podem exibir uma forma viril de controle da mente. **Benefício:** Um Fodão com esta atitude pode gastar 2 PF como uma Ação Livre para incitar um capanga ou vilão com uma arma de longo alcance a se aproximar para uma distância de ataque corpo a corpo. Isso pode assumir a forma de qualquer coisa, desde insultar a mãe até pedir um cigarro ou um copo d'água. Observe que isso só pode ser usado em Combates, e não em cenas de Perseguição.

Você é sinistro e deve se SENTIR sinistro - Seu Fodão sabe exatamente o que dizer para fazer o sangue esquentar. **Benefício:** Uma vez por sessão, seu Fodão pode gastar 1 PF para conceder a todos os outros Fodões aliados 1 PF adicional.

Déjà Vu - Há uma diferença sutil, porém distinta, entre Repetição e Maestria - a saber, a primeira não é fodona, a última, muy fodona. Você mostra que repetir pode dar bom. **Benefício:** Como uma Ação



Básica, um personagem pode repetir o uso de uma ação Por um Triz que ele já tenha usado, uma vez por cena. Você continua ganhando só 1d3 PF com esta ação.

Espera aí, eu acho que conheço alguém - vale a pena ter uma rede de amigos. Benefício: Ao gastar uma Ação de Interlúdio para um Flashback, o Fodão pode optar por não ganhar 1d6 PF. Em vez disso, você narra uma cena em que conheceu um camarada que agora pode ajudá-lo em sua empreitada atual. Isso concede temporariamente ao seu Fodão um Contato que dura o resto desta sessão. Esta atitude só pode ser usada uma vez por sessão.

Deficiência Cinematográfica - Seu personagem é cego, surdo ou tem qualquer outro tipo de deficiência física ou mental, exceto quando CONTA. Benefício: Você ganha 1 PF no início de qualquer luta devido a eles subestimarem sua verdadeira fodonitude. Inconveniente: você é realmente tem uma deficiência, cegos não podem ler, surdos não escutam, etc.

Atitudes Metajogo - Às vezes não é suficiente arrasar os bandidos. Alguns Fodões arrasam o JOGO.

TRAGA! - O quê, o sistema básico de resolução de tarefas é muito pacato para você? Bem, os Fodões que compram esta Atitude acabam jogando sob um conjunto diferente de regras. Fodões que tenham TRAGA! jogam apenas 1d6 ao invés dos usuais 2d6 para tarefas. Os resultados desse dado são então dobrados, tornando possível rolar apenas Olhos de Cobra, 4, 6, 8, 10 ou Duplo-6, aumentando dramaticamente as chances de sucesso crítico em uma tarefa, bem como as chances de falhar miseravelmente.

Oh sim? Vamos Fazer uma Queda de Braços Então - Não está gostando das probabilidades? Então, levante-se, coloque o braço sobre a mesa e diga o nome desta Atitude. Fodões que compraram esta Atitude podem, uma vez por sessão, optar por mudar a resolução de uma tarefa por uma partida de Queda de Braços contra o jogador oponente ou Mestre. Se esta tarefa for uma jogada de ataque, o dano é assumido como 2 PF.

Todo Mundo tem um Preço - Às vezes, Fodão não é o que você é, mas o que você tem. Uma vez por sessão, um Fodão com esta atitude pode comprar uma rolagem bem-sucedida *ahem* subornando os outros jogadores fazendo um pequeno favor, como trazer bebidas para o jogo ou comprar uma pizza na noite de jogo.

"O que você não sabe é que eu sou um ROBÔ!" - Em vez de esperar pelo Interlúdio para poder comprar Atitudes, um Fodão com esta Atitude pode tirar proveito de suas 30 Sinistrezas a qualquer momento como uma Ação Básica. O único requisito é que o Fodão deve revelar qualquer atitude que ele tenha comprado com alguma forma de declaração em jogo.



PONTOS FODÕES

Pontos Fodões (ou PF para abreviar) são a própria fonte da Fodonice, é o ponto exato em que "foda" se torna superlativo para se tornar algo realmente mágico. Com isso, um personagem Fodão aumenta sua habilidade de descer a porrada nas pessoas e fazer coisas que meros mortais não podem sequer vislumbrar.

No entanto, os Pontos Fodões só surgem depois que um Fodão descarta dois fatores inconsequentes: Lógica e Medo. Enquanto essas duas coisas existiram em no pensamento de um Fodão, ele não poderá se dedicar à sua missão. Como tal, tomar qualquer ação que o Mestre considere covarde ou cautelosa a ponto de matar o clima Fodão da cena automaticamente reduz o PF total do Fodão em 1.

Portanto, para manter o PF fluindo como cerveja em festa universitária, o Fodão deve agir por puro instinto e audácia, e agir como um verdadeiro Fodão, mesmo que tenha que se arriscar. Caso contrário, a magia vai embora, e o Fodão é reduzido a ser um Zé-ninguém.

Zés-ninguém

Ser um Zé-ninguém (ou seja, um personagem Fodão com 0 Pontos Fodão) é uma situação perigosa. Privado da proteção de sua Armadura de Fodonitude, o Zé-ninguém pode realmente morrer se ele sofrer até mesmo um único nível de dano nesta forma vulnerável. Não existem níveis negativos de saúde. Assim que um Zé-ninguém recebe mais dano, ele é considerado Abatido e fora da luta.

Usos do Ponto Fodão

Mas para que servem? Os Pontos Fodões podem ser gastos em qualquer uma das situações seguintes:

- Uma vez por turno, o Fodão pode adicionar + 1d6 a qualquer um de seus testes. Este dado é lançado após o resultado básico de 2d6 e não pode ser usado para prevenir um resultado Olhos de Cobra.
- Pague pelos benefícios concedidos pela Atitude do Fodão.

Cada PF gasto dessa forma é adicionado à estatística de Sinistrezza do personagem Fodão em uma base de um para um. Sinistrezza é importante, pois denota quando um Fodão ganha o direito de adquirir uma nova atitude em jogo (veja Sinistrezza para mais informações).

Recuperando PF

Ninguém quer ser um Zé-ninguém Como tal, os personagens Fodões podem recuperar 1d6 PF uma vez por sessão, narrando isso como uma Ação de Interlúdio:

- *Montagem de Treinamento* - Ah, a opção clássica. Um Fodão pode recuperar PF narrando uma montagem de treinamento. Os jogadores devem se sentir à vontade para fazer tudo e descrever regimes de treinamento únicos e interessantes.
- *Momento de Auto-afirmação* - Às vezes, um Fodão precisa se sentir único. Estas podem ser cenas silenciosas onde um NPC aparece para encorajá-lo, ou ele descobre a fonte de uma confiança imprudente para enfrentar os desafios que têm pela frente.
- *Flashback* - Às vezes, até Fodões precisam se lembrar de lições de infância que mudaram sua vida. Quer seja um conselho de seu avô sobre como o Superman não é corajoso, até o dia em que aprenderam a amarrar os cadarços, flashbacks significativos e importantes têm o poder de restaurar PFs.

Por um Triz

E se um Fodão ficar sem PFs em uma luta? Ao contrário das opções acima, não há tempo para um Fodão pensar em momentos cruciais da vida, mas um Fodão tem outra fonte de PFs: a adrenalina do próprio combate!

Ao contrário dos outros tipos de regeneração de PF, restaurar PFs em combate é menos recompensador. Um Fodão restaura apenas 1d3 Pontos Fodões ao realizar qualquer uma das ações a seguir, uma vez por luta, como uma Ação Livre em seu turno:

- *Câmera Lenta* - O jogador narra um ataque ou troca com detalhes cinematográficos e exaustivos.
- *Piada de Tiozão* - O Jogador dá uma resposta espirituosa que arranca risos ou grunhidos dos outros Jogadores.
- *Peito à Mostra* - O jogador faz seu personagem rasgar sua camisa, descartando sua armadura.
- *Se Exibir/Encher o Peito/Firula* - O personagem gasta seu turno fazendo uma firula ou se exibindo.
- *Falando Merd** - O personagem insulta um alvo, não tenha papas na língua! Um Fodão pretende fazer seus inimigos se sentirem inferiores.
- *Entrada Dramática* - Se o Personagem entrar na luta quando ela já está acontecendo, o Jogador pode decidir narrar a entrada do personagem na luta de maneira ostensiva.

Se você nunca ouviu falar sobre rolar 1d3, na verdade, é apenas rolar 1d6 e, em seguida, dividir o resultado pela metade, arredondando para cima. Portanto, um resultado 5 seria ($5/2 = 2,5$, arredondando para 3.)

Os Fodões acumulam seus Pontos Fodões com eles para a próxima sessão. Portanto, não se preocupe se você conseguiu acumulá-los, isso apenas significa que você terá mais oportunidades de ser incrível na próxima vez que jogar FODÃO.

Bônus por Trilha Sonora Épica

Durante qualquer tentativa de recuperar PF, um jogador pode introduzir uma trilha sonora épica para acompanhá-la. O jogador pode ter a música em seu mp3 player ou laptop, ou pode apenas mencionar casualmente o título e o artista. Isso gera um adicional de 1 a 2 PF, dependendo de quão bem a música é recebida na mesa.

No entanto, você só pode usar uma determinada música uma vez por sessão de FODÃO, então não pense que obterá 2PF ao tocar “Dorime-Ameno” pela segunda vez consecutiva. Aqui, variedade é algo muito bom, então veja se consegue misturar um pouco.

Além disso, a música deve se encaixar com o clima. Qualquer coisa terrivelmente inadequada para a situação (digamos, a música-tema do Dolly Guaraná) poderia merecer uma penalidade de PF pelo Mestre.

BOTANDO PRA FOD*R

Já que FODÃO é um jogo, ele precisa ter regras. Para manter as coisas boas e justas, o jogo usa 2 dados de seis lados (aqueles que você pode roubar em jogos chatos e não-Fodões como o Banco Imobiliário).

Agora, se o seu Fodão quer botar pra foder, o Mestre tem que dizer a você o quão difícil isso é, atribuindo um Valor Alvo. Algo simples como, digamos, chutar o chihuahua de uma senhora idosa para mostrar que você fala sério terá um Valor Alvo de 4. Algo difícil, como desarmar uma bomba acionada por um interruptor de mercúrio com nada além de seus dentes pode ter um Valor Alvo 12 ou até maior!

Agora que você sabe como a tarefa é difícil, tudo o que você faz é pegar seus dois dados de 6 lados em uma mão, cerrar o punho (isso é importante) e rolar. Some os valores de ambos os dados a quaisquer bônus que você possa ter e veja se o seu total é igual ou superior ao Número Alvo. Se você rolar mais alto, seu Fodão será bem-sucedido. Caso contrário, ele falha na tarefa e sofre com as consequências que podem ocorrer ao fazê-lo.

Ah, e se você falhar em cerrar os punhos ao pegar seus dados? Então a jogada não conta e você perde um PF. Percebe? Dissemos que era importante.

Olhos de Cobra e Duplo-6

O problema de ser um Fodão é que às vezes as coisas acontecem do seu jeito, e às vezes, as coisas dão muito, muito errado. Se alguma vez você rolar Olhos de Cobra (ou seja, dois 1's), então seu Fodão estragou a tentativa e sofre com isso. Isso pode ser qualquer coisa, desde lesão física ou complicações que surjam. Talvez você sinta falta do Chihuahua com seu chute, e ele retalia, afundando seus minúsculos dentes ferozes onde o sol não bate. A vida pode ser uma merda mesmo.

No entanto, às vezes a Dona Sorte simplesmente decide que você é um lindo deus dourado e o recompensa com um sucesso desenfreado em uma única tarefa. Se o jogador rolar um Duplo-6 (dois 6), então o Fodão terá sucesso contra todas as probabilidades, e a confiança de tal sucesso retumbante concede um Ponto Fodão grátis ao personagem. Se o Duplo-6 acontecer em uma jogada de ataque bem-sucedida, o Fodão causa 2 níveis adicionais de dano.

Se ocorrer em uma jogada de ataque mal-sucedida, o ataque terá sucesso de qualquer maneira, causando 2 níveis de dano.

Contratemplos e Retornos Triunfais

Assistir um homem derrubar tudo só porque ele é um Fodão pode ocasionalmente ficar chato. Isso porque os CDFs que estudam literatura dizem que as histórias ficam impressionantes quando há tensão. Tensão pode acontecer naturalmente, como quando seu Fodão é repentinamente cercado por uma gangue de valentões de rua furiosos e armados com facas e canos de chumbo... ou se o jogador for fodão o suficiente, ele pode fazer com que isso aconteça sozinho!

Sim! Você também pode comandar as próprias forças da realidade e torturar seu Fodão com azar e complicações imprevistas com o uso de Contratemplos. Contratemplos são fáceis, tudo o que você precisa é declarar qual foi o contratempo seu Fodão experimenta durante a cena, e o Mestre separa alguns de seus Pontos Fodões e os reserva, tornando-os inutilizáveis pelo resto da cena. Exatamente quantos Pontos Fodões o Mestre reserva, depende de quão severo ele sente que o contratempo é. Exemplos de valores de Contratempo são:

- *Menor 1PF* - Não ter as chaves do carro quando você está perseguindo um bandido fugitivo
- *Moderado 2PF* - Não ter suas armas em uma luta importante
- *Severo 3PF* - Sofrendo dos efeitos de um veneno escondido na arma do inimigo

Mas por que se preocupar? Porque em qualquer cena após aquela em que o Fodão sofreu um Contratempo, ele pode escolher fazer um Retorno Triunfal. Um Retorno Triunfal basicamente usa o PF reservado durante o Contratempo, fazendo com que cada um deles contem como um resultado 6 no dado. Você só pode usar um único PF de um Contratempo em uma rolagem.

Interlúdio

De vez em quando, o Mestre dará uma pequena pausa, um pequeno momento que certamente não é pilotar motocicletas em uma rodovia enquanto atiram umas nas outras com submetralhadoras. Essa pausa na ação é chamada de Interlúdio e é frequentemente usada em filmes para o desenvolvimento de personagens.

O FODÃO segue esta tradição consagrada pelo tempo, permitindo que um Fodão execute uma Ação de Interlúdio por Cena de Interlúdio:

- *Recuperar PF gasto* - Um Fodão pode trazer de volta um pouco da magia por meio das opções apresentadas em “Recuperando PF” na página 13.
- *Adquirindo uma nova Atitude* - Um Fodão pode passar seu

Interlúdio trabalhando em uma nova Atitude. Isso pode ser qualquer coisa, desde descobrir que ele na verdade era um DINOSSAURO o tempo todo ou matricular-se em uma escola de kung fu. Um Fodão pode aprender uma nova Atitude para cada 30 pontos de Sinistrezza adquiridos.

- *Desenvolva um novo Contato* - Contatos podem ser muito úteis, e um Fodão pode declarar que está gastando seu Interlúdio trabalhando no desenvolvimento de um novo contato. Isso pode ser algo tão casual como convidar aquela bibliotecária gostosa para um encontro ou ganhar o respeito do campeão local de um circuito de ilegal de briga de rua dando uma surra nele. Um Fodão pode desenvolver um novo contato para cada 20 pontos de Sinistrezza adquiridos.



COMBATE

A luta é uma realidade inevitável de qualquer Fodão. Seja um duelo de vida ou morte de artes marciais em um monastério tibetano remoto, ou uma briga violenta em um beco escuro atrás de um bar, Fodões vivem para lutar.

Por isso, é importante entender como o FODÃO resolve conflitos aplicando dor.

Iniciativa

Em primeiro lugar, precisamos determinar a ordem de iniciativa por meio de um leilão aberto de PF com um Lance mínimo de 1 PF. Grupos de Capangas (discutidos posteriormente na página 23) têm um valor fixo de Iniciativa. Isso conta como seu Lance para a Iniciativa.

No entanto, Fodões dão lance PF para agirem primeiro. O Mestre começa declarando os Lances iniciais de seus Vilões (também discutidos na página 23). Os jogadores podem então optar por apostar mais alto para agir primeiro na luta. O Mestre então responde dando lances maiores para seus Vilões ou mantendo seu lance atual. Assim que um dos lados superar o Lance do outro, então a luta real começa, indo do personagem que deu o maior lance até o que deu o menor. Personagens que deram o mesmo valor de Lance agem simultaneamente.

Nos turnos seguintes, os jogadores podem optar por subir ou descer na Ordem de Iniciativa estabelecida. Só se pode melhorar seu Valor de Iniciativa no início do seu turno, não podendo realizar nenhuma outra ação nesse turno. Similar a dar um Lance, o jogador pode então gastar PF para igualar ou exceder outros na ordem de iniciativa.

Todos os PF apostados na iniciativa são considerados gastos e contam para a Sinistrezza do personagem.

Exemplo de Iniciativa:

Os Fodões David e Harley estão enfrentando O Ferrão, um Vilão, e seu bando de seis Assassinos Altamente-Treinados. O Mestre então revela que os Assassinos Altamente-Treinados têm um Valor de Iniciativa de 2. Além disso, O Ferrão está dando um lance inicial formidável de 4PF.

O jogador de David não está muito a fim de gastar muitos PFs no início da luta e opta por oferecer 3PF, apenas o suficiente para agir antes dos Assassinos Altamente-Treinados, mas não mais rápido do que O Ferrão.

O jogador de Harley, por outro lado, tem PF de sobra e decide que um golpe rápido e precoce contra Sting pode ser útil a longo prazo e decide fazer um lance de 5PF.

O Mestre decide que não pode permitir que Harley acerte primeiro sem risco e decide igualar a oferta de 5PF da Harley. Como os Assas-

sinos Altamente-Treinados são Capangas, eles são vedados a seu Valor de Iniciativa de 2 e não podem modificá-lo.

O jogador de Harley está com pouco PF, mas decide arriscar de qualquer maneira, aumentando sua oferta para 6PF. Harley vai estar Por um Triz nesta luta.

O Mestre cede e passa. Ambos os jogadores passam. A luta começa com a seguinte sequência:

- Harley - 6PF
- Sting - 5PF
- David - 3PF
- E os Assassinos Altamente-Treinados - 2

Alguns turnos mais tarde, David consegue acumular um número considerável de Pontos Fodões durante a luta, graças a alguns usos inteligentes das regras de Por um Triz e ao uso criterioso do Bônus de Trilha Sonora Épica (página 11).

Na esperança pegar de Sting no contrapé, o jogador de David decide gastar 3PF para subir seu lance de iniciativa para 6PF, igualando ao de Harley. Isso significa que na próxima rodada, Harley e David agem simultaneamente, possivelmente sincronizando seus ataques contra O Ferrão.

Ações

- Em cada turno, um personagem pode realizar:
- Uma Ação de Movimento (geralmente Correndo ou Dirigindo 1 incremento de distância), e
- Uma Ação Básica (geralmente um ataque)
- Qualquer número de Ações Livres únicas

Resolução de Ataque

Para fazer um ataque, o personagem rola 2d6 + Bônus (normalmente o bônus de +2 do Marrentão e outros bônus de Atitudes e armas). Pontos Fodões podem ser gastos para adicionar 1d6 a esta rolagem. Em resposta a um ataque, o Defensor rola 2d6 + Bônus (geralmente o bônus do Tipo Marrentão e outros bônus de Atitudes e Armadura). Novamente, Pontos Fodões podem ser gastos para adicionar 1d6 a este teste.

Se a rolagem do Atacante for maior que a do Defensor, o Atacante é bem-sucedido e prossegue para determinar quanto dano causou com o ataque.

Se a pontuação do Defensor for maior ou igual à jogada do Atacante, o ataque falha.

Determinando o Dano

O dano é determinado olhando em quantos pontos a jogada de Ataque excede a jogada de Defesa. A cada 4 pontos que a jogada de Ataque excede a jogada de Defesa, equivale a 1 nível de dano.

Exemplo de Dano: Uma jogada de ataque que excede uma jogada de defesa em 6 pontos causará 2 níveis de dano. Um nível para os primeiros 4 pontos e mais um nível para os 2 pontos restantes.

Os níveis de dano são aplicados diferentemente para Capangas e Fodões:

- Um grupo de Capangas conta como tendo um valor de Saúde igual ao número de indivíduos no grupo. Uma gangue de quatro bandidos, por exemplo, teria um valor de saúde de 4. Cada nível de dano que eles recebem reduz a pontuação de Saúde do bando, e o número correspondente de indivíduos no grupo é retirado da luta.
- Personagens Fodões e Vilões, por outro lado, usam seus totais de PF atuais como seu valor de saúde. Sua natureza Fodona os protege de uma morte vergonhosa. No entanto, uma vez que seus PFs caem para zero, o Fodão está mortalmente em perigo. Qualquer nível de

dano infligido a um Fodão com 0 PF matará ou incapacitará o Fodão, dependendo das preferências do agressor.

Exemplo de Combate:

John Matrix

Marrentão (+2 em todas as rolagens Físicas, incluindo combate)
Artista Marcial - John pode gastar 1 PF para alterar as regras de dano para uma jogada de ataque corpo a corpo de forma que possa causar 1 PF de dano para cada 2 pontos que tirar acima do defensor, ao invés dos usuais 4 pontos. Benefício: +3 para situações sociais em que você pode exibir seu distintivo para obter benefícios, como intimidar bandidos de rua ou obter um desconto em um bar policial.

Pontos Fodões: 5

Rolagem de Combate: 2d6+2

5 Bandidos de Rua [Capangas]

Iniciativa: 1

Saúde: 5

Armas improvisadas variadas: +2 nas jogadas de ataque

Rolagem de Combate: 2d6+2

Rodada 1:

O grupo de Bandidos de Rua conta como tendo um lance de Iniciativa de 1.

John oferece 2PF para ganhar a Iniciativa, reduzindo sua contagem de PF para 3.

John bufa, “Cinco contra um? Você deveria ir buscar mais amigos, apenas para tornar isso uma luta justa.” e ganha 1d3 PF por usar Falando Merd*. O jogador de John rola um 3, elevando seu PF total para 6

John então ataca, jogando um gancho de direita cruel na mandíbula de um dos bandidos de rua zombeteiros. John também gasta 1 PF para adicionar +1d6 ao seu teste.

Resultado do Ataque (3d6 + 2): 14

O bandido de rua tenta enrolar uma corrente de bicicleta em volta do braço de John para impedir a tentativa.

Resultado da defesa (2d6 + 2): 7

Normalmente, John teria infligido apenas 2 níveis de dano, mas ele escolhe gastar 1 PF e aplicar o Benefício da Atitude Artista Marcial. Isso significa que, por isso, John causa 4 Níveis de Saúde de dano.

No momento em que a primeira troca de golpes termina, o último bandido de rua percebe que ele é o único que resta de pé. A contagem de PF de John caiu para 4

Agora o Bandido começa. Ao contrário de John, ele não pode gastar PF, pois é um Capanga. Então ele grita com John, esperando ter culhões possa ajudar a parar esse Fodão.

Resultado do Ataque (2d6+2): 9

John já gastou seu bônus de PFs, e ele não tem nenhuma Atitude aplicável para ajudá-lo a se defender, então ele tenta o seu melhor com seu teste básico

Resultado da defesa (2d6+2): 9

Em caso de empate, a defesa vence. John, pensando rapidamente, tira a jaqueta e a usa para desviar o ataque do bandido e não sofre danos.

Fim da rodada 1

Rodada 2:

John retalia, na esperança de encerrar a luta imediatamente. O jogador de John opta por uma Câmera Lenta, descrevendo em detalhes quase pornográficos como John assume uma postura de combate que torna a expressão normalmente benigna dos policiais na de uma máquina assassina Fodona.

O jogador de John então rola 1d3 e obtém 1, o PF de John sobe para 5.

John vai com tudo, socando e chutando como um homem possuído pelo próprio diabo. O jogador de John também gasta 1 PF neste turno para se certificar de que acerta o mais forte que pode.

Resultado do Ataque (3d6+2): 12

O bandido tenta afastar John da melhor maneira possível.

Resultado da Defesa (2d6+2): 6

O jogador de John decide não ativar a Atitude Artista Marcial, já que ele normalmente já causaria 2 Níveis de Saúde de dano. Além disso, sua contagem de PF caiu para 4.

O último Capanga cai, e John se torna o vencedor nesta luta. Como Policial, ele poderia pedir reforços para prendê-los e começar a interrogá-los para saber a localização do traficante que os enviou para atacá-lo.

Alcance, Distâncias e Movimento

Uma consideração importante para o combate é o posicionamento. FODÃO chuta para longe medidas de pés ou metros, contando com distâncias. Essas distâncias são:

- *Corpo a corpo (0 incremento de distância; 0 penalidade de ataque a distância)* — O combate corpo a corpo só pode ser realizado quando os combatentes estão nesta distância.
- *Curta (1 incremento de distância; -1 penalidade de ataque a distância)* — Armas de arremesso como Shuriken podem funcionar a Curta distância.
- *Média (2 incremento de distância; -1 penalidade de ataque a distância)* — A maioria das pistolas funciona efetivamente até este ponto.
- *Longa (3 incremento de distância; -2 penalidade de ataque a distância)* — Armas longas, como rifles de assalto, funcionam efetivamente até este ponto.
- *Extrema (4 incremento de distância; -3 penalidade de ataque a distância)* — Rifles de precisão e outras armas especializadas funcionam efetivamente nesta Distância

Como mencionado anteriormente, um Fodão pode mover 1 incremento de distância em seu turno como uma ação livre. No entanto, se um Fodão decidir desistir de sua Ação Básica, ele pode mover 2 incrementos de distância. No entanto, desistir de sua jogada para a rodada não permite que você faça 2 Ações Básicas.

Perseguições

No caso de dois personagens estarem envolvidos em uma perseguição (seja a pé ou em veículos), então é necessário que utilizemos um sistema de perseguição.

Primeiro, determine os papéis das pessoas na perseguição. Aquele que está perseguindo é designado como Predador, enquanto aquele que tenta fugir é chamado de Presa. Estas são designações temporárias e podem mudar dependendo da situação. Um Fodão Presa que chegue a

um armário de armas, por exemplo, pode descobrir que agora é o Predador.

Em seguida, determine sua distância em incrementos. Algumas perseguições começam com um incremento de pelo menos 1, o que significa que os participantes estão em Curta Distância.

As Perseguições diferem ligeiramente do combate no sentido de que todas as partes agem ao mesmo tempo e não na ordem da iniciativa. Durante cada rodada de uma Perseguição, Predador e Presa fazem uma rolagem de atletismo de 2d6, adicionando bônus como Marrentão, ou bônus de equipamento de veículos ou utensílios. O Mestre também pode aplicar penalidades a esses testes, dependendo do terreno naquele turno. Um turno gasto correndo em uma feira de rua movimentada, por exemplo, pode exigir uma penalidade de -3 nas rolagens.

Compare os resultados da rolagem. Se o Predador rolar um valor mais alto que a Presa, ele diminui a distância entre eles, reduzindo 1 incremento de distância. Para cada 4 pontos que ele tira acima da jogada da Presa, ele consegue se aproximar por outro incremento de distância.

Se a Presa rolar um valor maior, ela pode aumentar a distância entre ela e o Predador. Da mesma forma, para cada 4 pontos acima da jogada do Predador, ele consegue avançar por outro incremento de distância.

Uma perseguição termina quando um Predador reduz o incremento de distância para 0, o que geralmente reverte para a cena para um combate padrão, ou quando uma Presa se distancia além de 4 incrementos, quando se presume que ele tenha escapado. No entanto, as cenas de perseguição não são apenas sobre corrida. Durante cada turno, Predador e Presa podem optar por realizar quaisquer ataques à distância que possam ter à sua disposição, considerando a distância entre eles. Por exemplo, se um Predador Ninja estiver a 1 incremento de distância (o equivalente à Curta Distância, com as penalidades de distância que o acompanha), ele pode optar por lançar uma shuriken na esperança de diminuir a velocidade da Presa.

Exemplo de Perseguição:

O astuto ladrão conhecido apenas como O Rapina está tentando escapar com um artefato de valor inestimável. Felizmente, o heróico Boxer Fodão Michael “Pistão” Hayes chega bem a tempo de enfrentar O Raptor no telhado do museu.

Por ser um ladrão, O Rapina não tem interesse em se envolver em uma luta contra alguém com um histórico de nocaute perfeito e decide picar a mula. Por se tratar de uma Perseguição, os dois personagens atuam simultaneamente. O Mestre anuncia que a distância inicial um do outro é 2. Agora vamos dar uma olhada nos personagens envolvidos:

O Rapina

Marrentão (+2 em todas as rolagens Físicas, incluindo combate)
Ninja - Ganhe um bônus de +3 em todas as tentativas de esgueirar-se
Apostador: Gaste 2 PF para rerrolar qualquer uma das rolagens que não envolvam combate que seu Fodão falhar. Não há limite para o número de vezes que você pode gastar para uma rerrolagem, mas rerrolagens sucessivas para a mesma tarefa custam o dobro do número de PFs da tentativa anterior. (ou seja, 2, 4, 8, 16, etc.). Esta rerrolagem afeta todos os dados usados na jogada, incluindo dados concedidos por Pontos Fodões.

Pontos Fodões: 5

Rolagem de Atletismo: 2d6+2

Michael “Pistão” Hayes

Marrentão (+2 em todas as rolagens Físicas, incluindo combate)
Artista Marcial — Michael pode gastar 1 PF para alterar as regras de dano para uma jogada de ataque corpo a corpo de forma que possa causar 1 PF de dano para cada 2 pontos que tirar acima do defensor, ao invés dos usuais 4 pontos.

Você está exatamente onde eu queria — Michael pode gastar 2 PF como uma Ação Livre para incitar um capanga ou vilão com uma arma de longo alcance a se aproximar para uma distância de ataque

corpo a corpo. Isso pode assumir a forma de qualquer coisa, desde insultar a mãe até pedir um cigarro ou um copo d'água. Observe que isso só pode ser usado em Combates, e não em cenas de Perseguição. Equipamento: Tênis de Corrida (+2 para testes envolvendo corrida)

Pontos Fodões: 5

Rolagem de Atletismo: 2d6+4

À primeira vista, pode parecer que Michael tem uma vantagem aqui com o bônus alto de +4 em suas jogadas de dados. No entanto, O Rapina ainda pode escapar devido à sua capacidade de rolar novamente os dados. Ambos os personagens fazem suas rolagens de atletismo: Michael decide que quer tirar proveito do seu bônus para tentar pegar O Rapina antes que ele tenha a chance de escapar, e então Michael declara que está gastando 1 PF para adicionar +1d6 à sua rolagem, resultando em um total de 15.

O Rapina gasta 1 PF para um extra de +1d6 e consegue um total de 11.

Michael vence esta rodada, marcando 4 pontos a mais que O Rapina, reduzindo a distância entre eles em 1 incremento de distância. Ambos os participantes estão agora em 4PF e o incremento de distância agora é 1.

Nesse ponto da perseguição, o Mestre anuncia que há uma grande lacuna que os dois devem cruzar para continuar correndo. O Mestre define a penalidade para o beco em -1 para os próximos testes de Atletismo.

Novamente os jogadores fazem suas jogadas. Michael, ainda determinado a manter a pressão, gasta 1PF novamente para o bônus de +1d6 para um total de 9.

O Rapina também gasta 1PF novamente para o bônus, e também consegue um 9! Frustrado, O Rapina decide arriscar e usar o benefício de sua Atitude Apostador, gastando 2PF adicionais para rolar novamente sua rolagem de Atletismo e consegue 15!

Com sua nova rolagem, O Rapina fica com 6 pontos a mais que Michael, avançando em 2 incremento de distância para uma distância total de 3. Se Michael não pensar em algo rápido ou conseguir alguns resultados fenomenais de Atletismo, O Rapina ainda pode fazer outra fuga milagrosa!

Ambos os personagens continuam até que O Rapina ultrapasse 4 incremento de distância, ou Michael consiga reduzir a distância para 0.

SINISTREZA

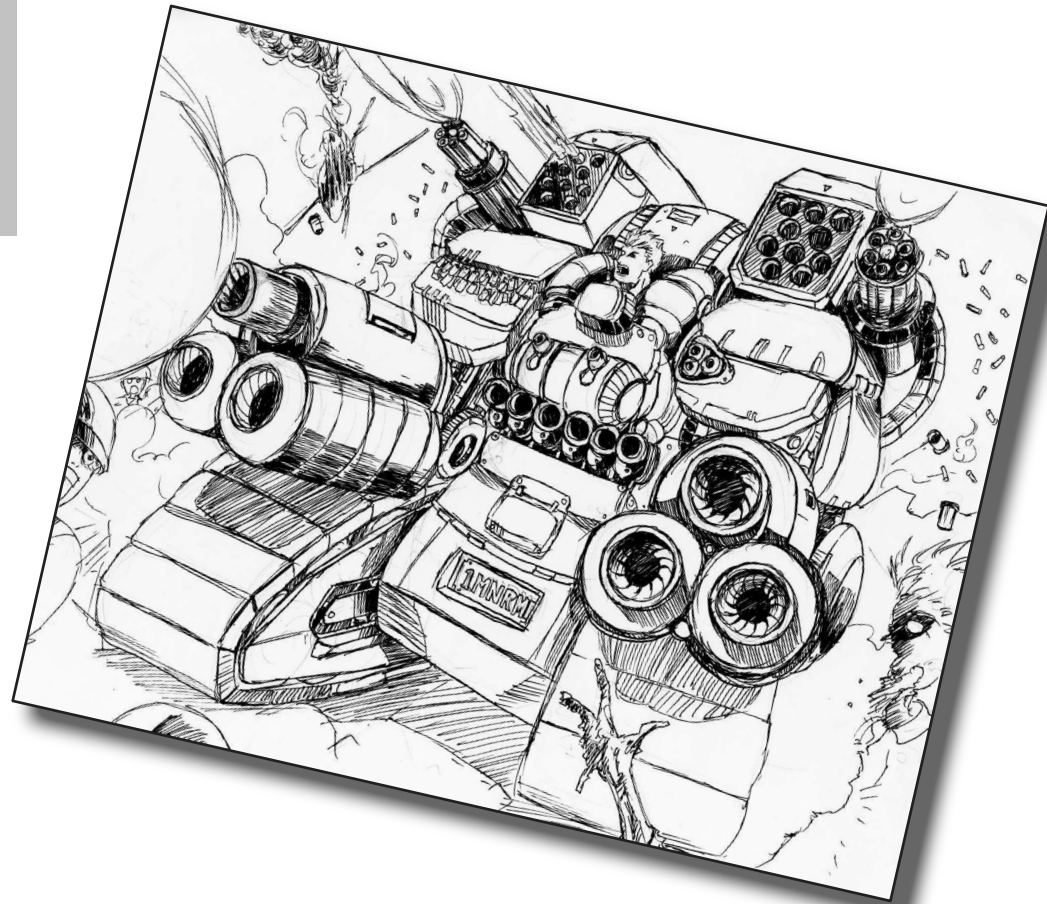
Você quer ser Sinistro? Claro que você quer! Todo mundo quer! Mas nem todo mundo pode ser Sinistro. Para um Fodão, aumentar a Sinistrezza é como criar músculos, você precisa constantemente continuar sendo um Fodão e gastar seus Pontos Fodões ou você não acabará em lugar nenhum. Cada ponto que você gasta para fazer algo ou ativar uma Atitude é adicionado ao seu total de Sinistrezza.

É uma fórmula muito simples, quanto mais Fodão você for, mais Sinistro você fica.

A Sinistrezza é aumentada gastando-se PF em:

- Bônus PF de +1d6 nas rolagens
- Ativar Atitudes
- Lances de PF na Iniciativa
- Gastar PF adicional em Iniciativa no meio de uma luta

Dito isso, a perda de PF devido a danos ou outras fontes nunca aumenta sua Sinistrezza.



Tem que ter Atitude

Finalmente, para cada 30 Sinistrezas que o Fodão acumulou, ele ganha o direito de comprar uma nova Atitude. Só se pode comprar novas Atitudes gastando Pontos Fodões em uma Ação de Interlúdio ou entre Sessões, a menos que seu Fodão tenha a Atitude "O que você não sabe é que eu sou um ROBÔ!" Atitude.

Benefícios da Sinistrezza

Sinistrezza Acumulada	Benefício Concedido
30	Nova Atitude
60	Nova Atitude
90	Nova Atitude
120	Nova Atitude
Cada 30 pontos a mais	Nova Atitude

VILÕES E CAPANGAS

Um Fodão é definido por seu antagonista. Sem algo para bater e humilhar, um Fodão é só um cara massa. No entanto, uma vez que alguém verdadeiramente desprezível se torna seu oponente, o Fodão se torna Sinistro.

Capangas

Capangas são os jagunços e buchas de canhão de qualquer conto heroico de um Fodão. Eles são numerosos, mas muitas vezes bem fracos. Como tal, os Capangas contam com a falsa sensação de segurança conferida pela superioridade numérica. Capangas têm as seguintes estatísticas:

- *Saúde* — Serve como um indicador geral de quantos Capangas ainda estão de pé. Portanto, um grupo de 5 capangas, contaria como tendo 5 de Saúde.
- *Iniciativa* — Este é um valor estático que conta como o Lance de Iniciativa do grupo.
- *Rolagem de Combate* — Descreve a capacidade básica de combate dos capangas para ataque e defesa.
- *Atitudes* — Ocasionalmente, os Capangas podem exibir proficiência com uma ou duas Atitudes. Não tendo Pontos Fodões, os Capangas raramente têm Atitudes que requeiram PF para serem ativadas. Aqueles que tem só podem acionar essas Atitudes uma vez por combate.

Uma vez que um grupo de Capangas tenha sido reduzido à metade de seu número original, pode ser possível fazer com que ele fuja da luta com uma Intimidação bem-sucedida ou outra rolagem semelhante.

Vilões

Vilões são os verdadeiros antagonistas dos Fodões, pelo fato de serem eles próprios Fodões! Ao contrário dos Capangas, os Vilões são totalmente capazes de fazer tudo que um Fodão faz, além de desfrutarem do benefício de ter uma reserva de PF muito maior para começar. Vilões começam o jogo com 5 PF, mais 1 PF adicional por Fodão que se opõe a eles.

Além disso, os vilões têm acesso a certas Atitudes Sórdidas:

Atitudes Sórdidas — Essas Atitudes vilanescas são a marca de ser o nêmesis de um Fodão.

“Apenas Você, Eu e Meus GUAAARDAS!” — Os vilões sempre parecem ter um grupo de Capangas por perto por algum motivo, muitas vezes emergindo de algum tipo de sala secreta. Benefício: Uma vez por combate, gastando 2 PF, um Vilão pode convocar um grupo de 10 Capangas com estatísticas determinadas pelo Mestre.

Eles Nunca Encontraram o Corpo — Vilões parecem nunca deixar cadáveres, por algum motivo, caso sua forma de morte não seja verificada. Explosões e quedas tendem a ser muito populares. Benefício: Uma vez por sessão, um Vilão pode gastar 5 PF como uma Ação Livre para garantir que ele retornará mais uma vez para atormentar os Fodões no futuro, mesmo após a morte.

Eu Sou Seu Pai — Vilões são uma turma cruel que se deliciam em infligir angústia sobre seus inimigos. Benefício: Uma vez por batalha, um vilão pode gastar 2 PF para fazer uma revelação impressionante que desequilibra o Fodão, com temor, medo ou desespero absoluto.

O Fodão alvo sofre uma penalidade de -2 em todos os testes pelo resto da cena enquanto ele luta contra essa surra emocional.

Minha Superpoder é GRANA — Alguns vilões são ricos o suficiente para desestabilizar a maioria das economias do terceiro mundo. Benefício: os vilões gostam de ter acesso a quase tudo que o dinheiro pode comprar. Isso significa bases secretas em vulcões, helicópteros e roupas sofisticadas. Ao contrário da crença popular, os vilões não são todos incrivelmente ricos, por isso essa Atitude.

Contemple Minha Forma VERDADEIRA! — Vilões nunca caem sem lutar. E alguns vilões podem ser duros na queda! Benefício: Uma vez por campanha, um único Vilão (designado como Último Chefe) pode ganhar instantaneamente 2 Atitudes e 10 PF assim que for reduzido abaixo de 0 PF por qualquer ataque.

EQUIPAMENTO

FODÃO não se trata de conseguir os melhores equipamentos. Não há dúvidas de que ter itens descolados e possantes fodões fazem parte da diversão, mas foque demais neles e isso se torna um jogo sobre as ferramentas, e não sobre o trabalhador.

Afinal, não foi Thulsa Doom que disse: "O que é o aço, comparado à mão que o empunha?"

No entanto, FODÃO não elimina inteiramente todos os equipamentos. Equipamentos e armas concedem bônus quando usados da maneira apropriada. Este bônus pode variar de +1 a +3, dependendo de quão prático, útil ou eficaz ele seja.

Exemplo de Equipamento:

Se um Fodão usar um canivete para desarmar uma bomba, o canivete pode dar-lhe um bônus de +1. No entanto, se o Fodão adquirisse de

alguma forma um kit de desarmar bombas, ele desfrutaria do benefício de um bônus de +3 em sua rolagem.

Armas

Nada se encaixa mais perfeitamente na empunhadura de um Fodão do que a garganta de um vilão odiado. Caso contrário, uma boa arma servirá. As armas também são avaliadas de +1 a +3, mas em vez de apresentar uma lista de armas, o Mestre que estiver executando FODÃO deve exercer seu julgamento sobre o tamanho do bônus que uma arma pode conceder em uma determinada luta.

Por exemplo, em uma briga na prisão, uma navalha improvisada pode dar um bônus respeitável de +2, mas ao lutar nas ruas quando todos têm facas, canos de chumbo, correntes e uma arma ocasional, a navalha cai para +1.

Alcance é característica para armas. Armas de fogo e outras armas de longo alcance, como arcos, são úteis no sentido de que podem disparar em várias distâncias. Embora elas sofram penalidades de distância (veja a subseção Alcances, Distâncias e Movimento em Combate), o fato de você poder matar um homem à distância mais do que compensa isso.

Exemplos de Armas:

Pistola — Distância Média +2; Coronhada +1

Faca — Distância Corpo a Corpo +2; Distância Curta +1; Intimidar +2

Taco de Beisebol — Distância Corpo a Corpo +2; Aparar Arma de Arremesso +1

Armaduras

Armadura não é tão comum em ambientes modernos, mas pode ocasionalmente aparecer de vez em quando. Armadura funciona mecanicamente como bônus nas rolagens de Defesa. Como as armas, isso varia de +1 a +3, dependendo da resistência do material.

Esta classificação pode aumentar ou diminuir dependendo do dano sofrido. Armadura de couro é legal, mas não fará diferença com um laser, por exemplo.

Exemplo de Armadura:

Jaqueta de Couro Sinistra — +2 na Defesa; +2 para Impressionar ou Intimidar

SENDO UM MESTRE FODÃO

Basicamente, FODÃO não é um jogo sério. Não se esforce para apresentar questionamentos e problemáticas relevantes para a condição humana. Não pensa, de verdade, nisto como qualquer forma de arte. Na verdade, FODÃO é pura adrenalina não manipulada injetada diretamente no coração. Ele dá uma bicuda na imaginação, dá moral para osados e ri dos covardes.

No entanto, o quão incrível um jogo de FODÃO pode ficar depende do Mestre. O Mestre é o homem que comanda o show. Ele é o vilão, os capangas e os outros PNJs. Como tal, ele carrega o fardo de ter que pensar em todos os tipos de enredos malucos apenas para mostrar o quão Fodões os personagens são. E então entregue para eles. Se a cena parecer ficar de vagar, dê-lhes alguns Capangas com armas. Quando eles encurralarem o vilão no telhado, deixe os enfrentar um helicóptero com nada além de seus punhos. Eles são durões e você sabe disso, então dê-lhes algo que lhes dê mais oportunidades de gastar PF e ganhar Sinistrezza.

Variantes de Gênero

Cansado da ambientação moderna de sempre? Bem, mete alguns elementos de outros gêneros num liquidificador junto com FODÃO e veja o que sai!

Disco Fodão — Bolas de Espelho, Black Power, Boca de Sino e FODÃO! Funciona melhor como um show temático de Policiais ou campanha de Artes Marciais contra bandidos de rua. Barões do Crime e o CARA são antagonistas interessantes

Fantasia Fodona — Espadas, Dragões, Biquínis de Cota de Malha! Os cenários de fantasia são uma mina de ouro das histórias de FODÃO. Histórias de Conan e Red Sonja são leitura obrigatória para este cenário, além de uma boa dose de Heavy Metal para manter o sangue pulsando.

Fodão Espacial — Não há nada para fazer o sangue fluir melhor do que chutar traseiros alienígenas. Lasers, naves espaciais e alienígenas peludos são apenas algumas das coisas em que um Fodão Espacial pode trazer.

Terror Fodão — Mate Drácula do jeito viril! Cenários de terror proporcionam boas histórias de FODÃO, já que o Fodão não foge dos terrores que fazem os homens se borrar de medo!

Pulp Fodão — Zepelins, tommy guns e socos na fuça do mal! Pulp é um terreno fértil perfeito para Fodões lutando a bom luta.



CENTRAL CITY: UM EXEMPLO DE CAMPANHA FODONA

História de Central City

Central City, outrora um farol brilhante de um futuro melhor na América, foi reduzida a uma galeria de esperanças despedaçadas e sonhos destruídos. O declínio urbano começou nos anos 80, quando a atividade criminosa, combinada com uma força policial corrupta, resultou na migração em massa de muitas empresas e moradores.

Como se atraído por esta carcaça purulenta em forma de cidade, o crime fez morada, desde os bandidos de rua comuns, aos chefes de gangue que banqueteiavam no topo dos poucos arranha-céus restantes que não foram abandonados.

Mas a vida encontra um caminho, e aqueles que chamam Central City de lar provaram ser um grupo de pessoas resistentes, com grandes corações e força de vontade. Central City é o lar de muitos Fodões, cada um dos quais trabalha para proteger seu pequeno bairro da predação da escória criminosa.

E agora, com a eleição de um novo prefeito com experiência policial e uma reputação imaculada, muitos cidadãos estão começando a sentir que há uma chance para Central City. Mais e mais pessoas estão iniciando suas próprias pequenas campanhas para recuperar sua amada cidade, quarteirão a quarteirão.

O Povo de Central City

Prefeito Maximilian “Máximo” Steele

Um ex-Policial da sitiada Força Policial da Cidade Central, Maximilian Steele foi ferido no cumprimento do dever, deixando-o com uma perna manca. Não podendo mais servir na linha de frente, Maximilian se esforçou para se tornar um servo do povo através de um cargo público.

Depois de uma vitória difícil (e muito controversa), Maximilian Steele foi empossado como prefeito e atualmente lidera uma nova campanha contra o crime.

Maximilian teve seu tempo de Fodão, até que a lesão que lhe custou sua carreira. A falta de exercícios adequados devido à lesão o fez dar uma engordada, mas sua determinação em limpar a cidade nunca diminuiu.

Jonathan Paine, também conhecido como “o Senhor da Guerra”

Jonathan Paine é rico, famoso e respeitado entre a nata da sociedade de Central City e é, secretamente, o mais implacável chefe da máfia que a cidade já viu. Nascer em uma família rica e influente pareceu não deter o gosto de Jonathan pelo crime, e foi preciso muito pouco para que o jovem sociopata conseguisse um nome para si no submundo de Central City.

Usando os contatos e recursos de sua família, o Senhor da Guerra é capaz de colocar em campo mais do que apenas bandidos de rua ou capangas com metralhadoras. O Senhor da Guerra chegou a empregar experimentos genéticos com DNA reconstruídos de dinossauros, bem como capangas robóticos para seus próprios fins loucos.

Lugares para Visitar em Central City

Ferro Velho do Jimmy — O Ferro Velho de Central City ganhou uma reputação desagradável por ser um local de desova de muitos dos desafetos da máfia. Além disso, vários bandidos de rua decidiram ficar de boeira no Ferro Velho e usá-lo para lutas ilegais e guerras de gangues.

DPCC - Assolado por uma má imagem pública por anos, o Departamento de Polícia de Central City está tentando atender às expectativas do povo graças à campanha anti-crime do prefeito Steele. Porém, a DPCC não tem só indivíduos honrados e íntegros. Policiais corruptos que trabalham lado a lado com os criminosos transformaram as prisões em portas giratórias.

Chinatown — Lar dos misteriosos Tongs, Chinatown é uma comunidade insular que tenta resolver seus problemas sem intervenção externa. Dito isto, alguns dos Fodões mais temíveis vêm daqui, nascidos neste lugar ou treinados por um misterioso sifu que reside aqui.

Ultra-Shopping — Este monólito maciço de mercantilismo domina a paisagem urbana de Central City. Apesar da crise econômica, a promessa de luxo e recompensa materialista nunca deixa de atrair as massas. O Ultra-Shopping é tão grande que possui sua própria força de segurança, treinada para lidar com qualquer coisa, desde situações de reféns até tumultos.

As Docas — A infinidade de armazéns nas docas faz dele o lugar perfeito para guardar mercadorias ilícitas ou para Fodões estabelecerem suas bases ou um esconderijo.

As Favelas — Se há algum lugar que absolutamente precisa da presença de um Fodão, é aqui. As pessoas nas favelas precisam de esperança e de uma presença forte para ajudá-las a melhorar sua situação. Embora o dinheiro e os bens de instituições de caridade ajudem por um curto período, apenas a presença de um verdadeiro Fodão pode elevá-los a uma vida melhor. Andar nas favelas pode representar perigo, mas conquistar o coração das pessoas vale a pena a longo prazo.

Parque de Central City — Parques normalmente não são as primeiras coisas em que as pessoas pensam quando você menciona Fodões, mas à noite esse ambiente calmo e amigável pode ser o lar de alguns dos predadores mais cruéis da cidade.

Hospital Geral da Central City — O hospital mais antigo e, de longe, o mais sobrecarregado da cidade é lotado de gente. Tendo quebrado os recordes de número de lesões por crimes violentos tratados versus doenças tratadas pelo oitavo ano consecutivo, o HGCC é o lar da equipe mais Fodona de médicos.

Loja de Armas do Micky — Micky costumava ser um pistoleiro de aluguel, mas após ser traído por seu empregador e perder vários metros de intestinos devido a tiros, Micky decidiu pendurar suas armas para

venda. Agora ele é um empresário respeitável, cuja loja vende mais do que apenas armas e munições, incluindo armas de artes marciais e DVDs, e alguns apetrechos de caça.

Prefeitura — A Prefeitura, que pretendia ser o farol da justiça e da lei, agora é um prédio de aparência lamentável, vandalizado e com as instalações desgastadas. No mínimo, a Prefeitura passou a representar Central City como ela é agora, incluindo seu núcleo férreo, que simplesmente não desiste. E mesmo aqui ainda existem vermes, onde políticos corruptos usam sua influência para roubar o povo bem debaixo de seus narizes.

ANTAGONISTAS FODÕES

Bandidos de Rua [Capangas]

Iniciativa: 1

Saúde: (Variável, com base no número de Capangas)

Equipamento: Armas Improvisadas Variadas: +2 nas rolagens de ataque

Rolagem de Combate: 2d6+2

Atitude: Nenhuma

Assassinos Altamente-Treinados [Capangas]

Iniciativa: 2

Saúde: (Variável, com base no número de Capangas)

Equipamento: Pistolas +2 para rolagens de ataque à distância, Disfarce

Sagaz +2 rolagens de disfarce

Rolagem de Combate: 2d6+2

Atitudes: Ninja

Mafiosos de Arma em Punho [Capangas]

Iniciativa: 1

Saúde: (Variável, com base no número de Capangas)

Equipamento: Pistolas +2 para rolagens de ataque à distância, Submetalhadoras +2 para rolagens de ataque à distância, +2 para intimidar

Rolagem de Combate: 2d6+2

Atitude: Nenhuma

Bandidos Kung Fu [Capangas]

Iniciativa: 3

Saúde: (Variável, com base no número de Capangas)

Equipamento: Nenhum

Rolagem de Combate: 2d6

Atitude: Artista Marcial

INSPIRAÇÕES

Rede:

Axe Cop - <http://axecop.com/>

Doctor McNinja - <http://drmcninja.com/>

Badass of the Week - <http://www.badassoftheweek.com/>

Filmes:

Guerreiro Americano - http://en.wikipedia.org/wiki/American_Ninja_Fatal

Fatal - http://en.wikipedia.org/wiki/Naked_Weapon

Quadrinhos /Mangá:

Nextwave - <http://en.wikipedia.org/wiki/Nextwave>

Metabarões - <http://en.wikipedia.org/wiki/Metabarons>

Outros:

Literary Nonsense - http://en.wikipedia.org/wiki/Literary_nonsense

O QUE É FODÃO?

FODÃO não é um jogo que você pode tentar compreender usando a lógica. Na verdade, FODÃO chuta a lógica na cara, torce seu braço para trás das costas e a faz chorar pela mãe.

Chutou uma porta corta-fogo de metal reforçada com dobradiças e tudo? FODÃO

Parou um tiro com os dentes? FODÃO

Cortou um tanque Abrams ao meio com sua katana? FODÃO

Isso faz sentido? NÃO! Tem que fazer? DE JEITO NENHUM!

Na verdade, o momento em que você começa a fazer sentido é o momento em que você perde seus Pontos Fodões, voltando a ser o patético frangote de 45 quilos que você realmente é.

FODÃO é um emocionante jogo de RPG desenvolvido por Jay Steven Anyong.

Este livro contém tudo para criar seu personagem FODÃO e vivenciar aventuras nas emocionantes ruas de Central City.

