

**DARK™  
DUNGEONS**

# CIDADE DO ZOOCOO



Uma Aventura de RPG Sobre Revolta.



**É HORA  
DO REINO  
QUEIMAR**

# CLUBE DO SOCO

Você agora sabe de um segredo que precisa ser guardado. Você agora conhece o Clube do Soco. Só por saber dessa informação, talvez o rei irá te caçar como barata. E aí, você vai entregar a Guilda, como um traidor ou vai aproveitar as lutas e tocar fogo no reinado tirano?

Produzido por

**DARK™  
DUNGEONS**

Distribuído por

 **Clube do RPG**

Escritor

**ÁLEC OPER**

Tabelas

JORDAN TABOSA

Game Designer

HUGO TAVARES

Designer

ÁLEC OPER

Map Maker

LBM Mapmaker

# O Cenário

## Da Taverna Suja à Coroa de Ouro

Em uma vila pacata, pouco distante da capital do reino, fica a pouco famosa **Taverna do Olho Roxo**. A vila é pequena, há poucos atrativos para ela, mesmo assim, de tempos em tempos, uma grande quantidade de brutamontes de todos os tipos enchem a vila. Ninguém sabe ao exatamento o que traz todos aqueles sujeitos brutos para a vila, mas é fato que até hoje nenhum desses viajantes que entrou na Taverna do Olho Roxo, saiu de lá sem um olho roxo.

Em verdade, o que poucos sabem, digo poucos pois realmente um punhado dos moradores sabe a verdade; é que a única taverna da vila abriga em seu subterrâneo um ringue de lutas clandestino. Não se pode fazer as estatísticas desse ringue de luta, mas alguns dizem que a Taverna do Olho Roxo, sem querer, tornou-se um dos **melhores locais para se tornar um grande lutador**.

Apesar de tudo ser segredo, nos últimos meses tem se tornado cada vez mais comum os boatos que afirmam certas coisas sobre esta

taverna. Por isso, o dono, assim como os organizadores das lutas e seus principais lutadores, precisa de algum plano rápido e perspicaz para driblar as autoridades que há muito buscam a **secreta sociedade do Clube do Soco**.

O Clube do Soco é uma sociedade fundada pelos melhores lutadores de todo o reino, que anos atrás decidiram que para se tornar um bom guerreiro, era preciso coragem, astúcia, resistência e ter sempre a mão, um belo soco.

Mas o rei, por temer que a sociedade se torne poderosa demais e que um dia ela se revolte contra ele, tornou **crime de traição** fazer parte, buscar ou cooptar com o Clube do Soco ou suas ramificações e agora o rei tirano faz buscas pelo reino para encontrar este clube secreto, torturando, matando e subornando pessoas para que revele o local, sendo assim alguns membros do clube se reúnem para lutar contra este reinado tirano, fazendo missões contra a coroa e livrando o povo da soberba do atual rei cruel e tirano.

E você? Será que você carrega um belo soco no bolso?

---

### A supremacia e ditadura do reinado

O reino está em caos. O rei cobra impostos excessivos e quando os aldeões não conseguem pagar, tomam seu gado, sua terra e eventualmente seus filhos. Soberbo e carrasco, o rei e seus lordes ficam festeando em seu castelo regado a vinho e boas comidas enquanto o povo passa fome.

### Rumores do Clube do Soco

Não se sabe até onde é verdade, mas há rumores que dizem que o Clube do Soco sugiu para eleger os mais fortes, para assim tirarem o rei do poder. Alguns mencionam que existe uma Guilda secreta dentro do Clube do Soco que busca essa queda do rei e alguns dizem que o Clube é apenas para diversão.

# Ideias de Imersão

---

## A Arena Luta Mágica

A arena de combate não é apenas uma plataforma de madeira velha, mas sim uma arena de lutas MÁGICA, ela cria cenários e ambientes inimagináveis. Quem olha a primeira vista, percebe apenas uma plataforma de madeira velha e gasta, mas nesta madeira está imbuído uma magia ancestral de ilusão e espaçamento.

Quando os lutadores sobem na plataforma e começa a luta, a base de madeira emana uma magia de modo que os lutadores possam estar em um ambiente diferente.

A luta pode ser no topo de uma montanha nevada ou entre as dunas de um deserto escaldante de dois sois.

A plataforma de luta simula o visual com uma magia de ilusão, que penetra todos dentro do platô de madeira. Ela também possui uma magia de espaço que faz com que os lutadores tenham espaço para correr, conjurar magias, pular e voar.

Quem está de fora, acompanhando, observa os lutadores entrando no “ringue” e transpassando uma parede mágica quase invisível, uma camada ilusória que possibilita assistir tudo o que acontece e (quase) nunca são atingidos pelos golpes e quedas dos lutadores.

As vezes os jogadores podem ser arremessados para fora do ringue, assim como alguns golpes quando sai do controle. Mas em geral quem está dentro da arena pode ouvir tudo o que se passa do lado de fora, assim como a torcida e os gritos de emoção.

## Regras do Clube do Soco

1. Você não fala sobre o Clube do Soco.
2. Você não fala sobre o Clube do Soco.
3. Somente duas pessoas por luta.
4. Uma luta de cada vez.
5. Use o que tiver para ganhar.
6. As lutas duram o tempo que for necessário.
7. Quando alguém gritar “para!”, sinalizar ou desmaiar, a luta acaba.
8. Se for sua primeira noite no Clube do Soco, você tem que lutar.

### DICA DE CENÁRIO

Você pode jogar esta aventura de diversas maneiras, jogue utilizando um cenário que mais lhe agrada, seja ele medieval cheio de fantasia, medieval realista e sem magia nenhuma ou até mesmo multiversal, onde criaturas como robôs, ciborgues, replicantes e outras raças de outros universos possam coexistir nesta taverna multimencional.

## Regras do Clube do Soco

Altere, modifique, exclua e inclua coisas neste cenário. Este material foi criado para ser Hackeado da maneira que achar melhor. Não indicamos nenhum sistema de RPG, para que você utilize o sistema que quiser, o que for mais agradável para você! O importante é lutar... quero dizer JOGAR!

# Combates e Personagens

---

## NPCs Importantes (role 1d12)

- 1 Georguy:** Um artista falido que tenta ganhar dinheiro apostando nas lutas.
- 2 Earith:** Lutadora que tem que vencer 100 batalhas para ganhar sua liberdade.
- 3 Kater:** Camponesa que tenta pagar uma dívida trabalhando para a Guilda.
- 4 Dwari:** Soldado Real corrupto que garante a segurança dos convidados.
- 5 Peona:** Alquimista que trata dos ferimentos dos lutadores.
- 6 Axleued:** Uma doppelganger que às vezes se passa pelo líder da Guilda.
- 7 Nikolas Dente D'ouro:** Respeitado Dono da Taverna do Olho Roxo.
- 8 Guimas Punho Frouxo:** Organizador das lutas e combates de campeonatos.
- 9 Capitão Throm:** Líder da Guarda Real que caça o Clube do Soco e seus integrantes.
- 10 Grima Muque de Carvalho:** Lutadora favorita para vencer o 10º Circuito do Soco.
- 11 Bartholomew DedoVelho:** Pirata aposentado que organiza as apostas.
- 12 Lívia Pandorine:** Fada que sobrevoa as redondezas da taverna, sempre alerta a soldados de ronda.

## Lutadores na Arena (role 2d6)

- 2 Brupin:** Goblin Mago
- 3 Marey:** Humano Clérigo
- 4 Robern:** Halfling Ranger
- 5 Brane:** Elfo Paladino
- 6 Lala:** Gmono Arqueiro
- 7 Inchor:** Minotauro Lutador
- 8 Kadda:** Anã Bárbara
- 9 Inwegno:** Tiefling Necromante
- 10 Doronael:** Orc Monge
- 11 Rhogar:** Draconato Guerreiro
- 12 Gunttar:** Meio-Gigante Meio Troll

## Loot dos cofres:

Além dos itens importantes para a missão os cofres também podem ter:

- Uma estatueta de jade adornada com pequenas joias brilhantes e valiosas.
- Martelo de guerra banhado em ouro cravejado de diamantes azuis.
- Robes de veludo costurados com fios de ouro.
- Chapéu de comerciante em veludo com plumas raras de fênix.
- Cetro de marfim incrustado com rubis.
- Cinto de pele de dragão trabalhado com o brasão da família real.

# A Taverna do Olho Roxo

---

Abaixo de uma taverna pouco frequentada dizem que fica a sede de uma guilda secreta chamada Clube do Soco, onde ocorrem as maiores e melhores lutas clandestinas do reino.

## Subterrâneo da Taverna

- 1** Na dispensa da taverna existe um alçapão pesado de ferro que leva os visitantes ao porão, onde as lutas clandestinas acontecem.
- 2** Nessa antessala são realizadas reuniões com comerciantes e fornecedores.
- 3** Aqui fica um escritório onde são armazenados os documentos. Há um cofre secreto atrás da estante de livros.
- 4** Local onde é armazenado suprimentos que a guilda usa no dia a dia. Há um cofre escondido nessa sala.
- 5** No salão principal são realizadas as reuniões da guilda e jantares.
- 6** Uma cela onde são colocados prisioneiros da Guilda.
- 7** Uma escada para um andar inferior.
- 8** Aposentos onde os lutadores podem descansar depois de uma luta.
- 9** Arena onde as lutas clandestinas são realizadas.
- 10** Apertando a pedra certa da parede, abre uma passagem para um mezanino. Uma área superior de onde os espectadores podem ver a luta que cima, que está ocorrendo na arena.

## Motivações (role 1d10)

- 1** Roubar um item mágico.
- 2** Libertar uma pessoa importante.
- 3** Vencer uma série de combates.
- 4** Matar alguém importante que está assistindo uma luta.
- 5** Roubar documentos importantes.
- 6** Ajudar um lutador a vencer todos os combates. Luta em dupla.
- 7** Revelar a verdade do Clube do Soco.
- 8** Vencer o Torneio "Circuito do Soco".
- 9** Destruir um posto avançado da Guarda Real, que está de olho no Clube do Soco.
- 10** Conseguir uma informação secreta que apenas um dos lutadores tem.

## MOMENTUM (role qualquer dado)

**ÍMPAR** (AZAR) Cuidado! Guardas da Realeza estão rondando a vila, parando pessoas na rua e questionando o que estão ou vão fazer. Mais cuidado e tensão nas ruas!

**PAR** (SORTE) Está acontecendo um festival no vilarejo, isto trás muitos curiosos, andarilhos, viajantes, visitantes e claro, bagunça. Mais liberdade e mais hidromel!

# CLUBE DO SOCO





**Clique aqui e receba**  
Livros de RPG por R\$ 10/ mês

**Entre no grupo do Whatsapp**

**Caso o botão acima não funcione cole link abaixo no seu navegador e entre no grupo:**

<https://chat.whatsapp.com/EuVcURLgMuX5EhmOIBnauA>