

Carros e Família

A Lasers & Feelings hack by Petri Leinonen, v 1.0.2; Um hack que foi inteiramente traduzido e aprimorado por Vila Nova ;)

JOGADORES: CRIEM SEUS PERSONAGENS!

1. Escolha o estilo do seu Carro: Clássico, Moderno, Robusto, Estilizado, Militar, Muito caro ou Atraente
2. Escolha o seu papel em sua família: Corredor de rua, Mecânico, Novato, Espião/Policial/Mafioso treinado, Senhor das Armas, Nerd de computador ou Juvenil do Von
3. Escolha o seu número, de 2 a 5. Um número maior que dizer que você é melhor com CARROS (Fazer coisas por você mesmo, cabeça-quente, coisas físicas, brutal). Um número baixo quer dizer que você é melhor com FAMÍLIA (trabalhando em conjunto, ações calmas e precisas, coisas sociais, carisma).
4. Dê para o seu personagem um codinome de corrida maneiro, como por exemplo “Magrão das Pistas” ou algo assim.

Você tem: Seu carro e sua família. Isso já é suficiente para quase tudo. E algumas coisas que o mestre escolher que combine com o seu estilo e papel.

Objetivo do jogador: Se divertir vendo seu personagem se envolver nas loucuras da aventura e tirar o melhor disso.

Objetivo do personagem: *Virar o próximo chefão, Dar um fim nos caras maus, Provar que você é o mais forte/mais veloz/mais maneiro, Limpar seu nome, Descobrir o que aconteceu com o Von, Terminar os trabalhos ou Continuar dirigindo.*

VOCÊS SÃO UM GRUPO DE LADRÕES INTERNACIONAIS QUE USAM OS CARROS E AS HABILIDADES DE CORRIDA PARA FUGIR DE GRANDES ROUBOS. O chefão da gangue, Von Petrol, se meteu num terrível acidente de trânsito enquanto corria num racha ilegal e foi parar no hospital. E vocês continuam no trabalho que DEVEM completar ou começar!

JOGADORES: CRIEM SUA FAMÍLIA!

Como um grupo, escolham duas vantagens para a gangue: **Ainda ter dinheiro do trabalho anterior, Não ser detectados nos radares, Muitas peças de automóveis, Bem conectados, Bem informados, Bem treinados para essa missão, Experiência por fazer isso há muito tempo juntos.**

E também um problema que vocês estão sempre lidando com ele: **Gastando muita grana (pagando muito suborno para não serem presos), Estamos sem tempo (O acidente do Von bagunçou o plano), Inimigos em todo o lugar (Rivalidade contra outras gangues) ou Sendo caçados pela polícia.**

Cars & Family pode ser encontrado aqui:

<http://gogam.eu/>

O original Lasers & Feelings (by John Harper) aqui:

http://onesevendesign.com/lasers_andFeelings_rpg.pdf

This game is licensed under a CC BY-NC-SA 3.0 license.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>

ROLANDO OS DADOS

Quando você estiver fazendo alguma coisa arriscada, role **1d6** para ver como as coisas se dão. Role **+1d6** se você estiver preparado e **+1d6** você for um **especialista**. (O Mestre do Jogo diz quantos dados você rola, baseado na situação e no seu personagem.) Role seus dados e compare cada resultado com o seu número.

- Se você tá rolando **CARROS** (fatores individuais ou físicos), você quer rolar abaixo do seu número.
- + Se você tá rolando **FAMÍLIA** (fatores em grupo ou mentais), você quer rolar acima do seu número.
- 0 Se nenhum dado teve sucesso, as coisas saíram mal. O MJ diz como tudo fica pior.
- 1 Se um dado teve sucesso, você conseguiu, mas com algum custo. O MJ define isso.
- 2 Se dois dados tiveram sucesso, você se saiu bem! Boa.
- 3+ Se três dados ou mais tiveram sucesso, você tirou um crítico! O MJ adiciona algum efeito extra e te diz como isso funciona.
- ! Se você rolar exatamente no seu número, você sentiu o **CARRO** da **FAMÍLIA**. Você consegue mergulhar na situação e lembra de quando você dirigiu com Von Petrol. Você tem direito a perguntar alguma coisa para o MJ e ele vai te dizer alguma coisa que Von te ensinou.
- NOS Uma vez por sessão, você pode **Ligar o Nitro** e conseguir um sucesso extra. Quando você ativa o nitro, você rola 1d6. Se você conseguir seu número, isso acontece sem problemas. Depois da sua ação, as coisas **EXPLODEM AO SEU REDOR**. (o nitro e as explosões podem ser metafóricos ou reais)

MJ: CRIE O GOLPE EM PROGRESSO

Role ou escolha algo das tabelas abaixo (ou simplesmente faça isso com sua própria versão)

O inimigo que é...

(1) Uma gangue rival	(2) A máfia
(3) Um hacker de carros	(4) Algum bilionário mau
(5) O irmão de alguém	(6) Algum Agente da polícia

E esse inimigo tem...

(1) Um carro SUPER furtivo	(2) Um parceiro do Von
(3) MUITO dinheiro seguro	(4) Um míssil
(5) Uma peça protótipo	(6) Um caminhão com drogas

...que irá ser...

(1) explodido	(2) dado para alguém
(3) usado para o crime	(4) desmontado
(5) ser transformado em algo ainda pior	(6) vendido para seus inimigos

...a não ser que a gangue pare eles, e com parar eles, quer dizer ter uma corrida que passa por...

(1) uma metrópole cheia	(2) um festival no deserto
(3) uma floresta congelada	(4) uma favela/bairro pobre
(5) um arranha-céu	(6) os canais de Veneza

MJ: MESTRE O JOGO

Jogue para descobrir como eles lidam com as adversidades. Comece no meio das coisas, com um contexto já preparado. Descubra o que eles estão pensando fazendo perguntas aos jogadores e desenvolvendo os personagens. Avise os jogadores algumas das coisas que vão acontecer e trabalhe com as reações deles. Peça para que os jogadores rolem os dados quando alguma situação for incerta.

Não fique só na aventura pronta—Improvise, use da imaginação, das situações e circunstâncias do agora. Use falhas e sucessos para desenvolver ainda mais a história. A situação sempre muda depois de uma rolagem, pro bem ou pro mau.

NOTAS DO TRADUTOR...

Eu realmente venho observando, traduzindo e jogando *Lasers and Feelings* e suas várias adaptações. Venho gostando muito.

No entanto, às vezes, sinto que alguns sistemas faltam. Sei que é para ser simplificado, mas aí vai uns sistemas desenvolvidos por mim (isso mesmo, um hack do hack hahah), para acrescentar na mesa.

Pontos de Vida [PV]: Todos os jogadores começam com 8 PV e seus carros com 3d6 PV.

Batalhas com os personagens se darão mais por lutas ou armas brancas. Violência não é totalmente o foco do jogo. Entre carros, rola-se 2d6 iniciais para ver quem começa dando a investida. E assim vai desenvolvendo... Cada batida perde 3 PV, dependendo do nível do carro. Use o estilo do carro como efeito e dê algum bônus por isso.

Carros e Família

A *Lasers & Feelings* hack by Petri Leinonen, v 1.0.2; Um hack que foi inteiramente traduzido por Vila Nova

