

Vocês são mercenários e aventureiros ambiciosos em busca de tesouros, poder e glória em um mundo brutal e selvagem, que vive uma era de trevas e caos, resultante da decadência do império dos feiticeiros Atlantes, com cidades-estados corruptas regidas por déspotas e ruínas que guardam tesouros suntuosos e conhecimentos perdidos, assim como horrores inomináveis.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

1. Determine dois adjetivos, um positivo e negativo, que definem o caráter e a personalidade do personagem
2. Escolha um papel para o seu personagem: **Bárbaro**, **Feiticeiro**, **Ladrão**, **Sacerdote**, **Alquimista** ou **Soldado** (o jogador também é livre para criar o seu próprio arquétipo).
3. Escolha seu **número**, de 2 a 5. Um número alto quer dizer que você é melhor em **ESPADA** (intuição; combate, tática; sedução; ação selvagem, passional). Um número baixo significa que você é melhor em **FEITIÇARIA** (saber sobrenatural ciência; diplomacia, racionalismo frio; ação calma, precisa).
4. Dê para o seu personagem um nome marcante ou alcunha, como *Nanoc, o Selvagem*

VOCÊ TEM: um traje característico, uma lâmina afiada (punhal, espada ou machado), um punhado de moedas de prata, além de itens pessoais e de ofício.

OBJETIVO DO JOGADOR: envolver seu personagem em aventuras brutais em um mundo selvagem.

OBJETIVO DO PERSONAGEM: escolha um ou crie o seu. **Tornar-se Capitão**, **Encontrar Tesouros**, **Vingar-se de um Inimigo**, **Conquistar um Reino**, **Desvendar os Segredos da Feitiçaria Atlante**, **Provar seu Valor** ou **Continuar Sendo um Mercenário** (você não precisa provar nada pra ninguém).

ROLANDO OS DADOS

Quando você faz alguma coisa arriscada, role 1d6 para saber como foi. Role +1d6 se você está **preparado** e +1d6 se você é um **especialista**. **Role seus dados e compare o resultado com seu número**

↑ Se você está rolando **ESPADA** (empatia, paixão), você quer rolar acima do seu número.

↓ Se você está rolando **FEITIÇARIA** (magia, razão), você quer rolar abaixo do seu número.

0. **Se nenhum dos seus dados for bem-sucedido**, dá errado. O Mestre diz como as coisas ficam de alguma forma piores.

1. **Se um dado for bem-sucedido**, você consegue por pouco. O Mestre determina uma complicação, dano ou custo.

2. **Se dois dados forem bem-sucedidos**, deu tudo certo. Bom trabalho!

3. **Se três dados forem bem-sucedidos**, você teve um sucesso decisivo! O Mestre diz algum efeito extra que você ganha.

4. **Se você rolar exatamente o seu número**, significa que algum elemento sobrenatural ou feito extraordinário ocorreu, fica a cargo do jogador dizer o que houve.

AJUDANDO: Se você quiser ajudar outra pessoa, que está rolando os dados, diga como você está ajudando e role os dados. Se for bem-sucedido, dê +1d6 para a pessoa.

MAGIA

A magia é uma força misteriosa e obscura advinda de seres e entidades cósmicas, que sempre cobra um preço pelo seu poder.

Um personagem que decida praticar magia, pode descrever o efeito que bem entender, as características e natureza dele ficam a cargo do jogador contudo, uma magia sutil requer uma rolagem bem sucedida em **FEITIÇARIA**, enquanto um poder mais chamativo ou poderoso exige uma rolagem bem sucedida em **ESPADA**.

Em caso de falha o efeito da magia é proporcionalmente inverso do desejado.

MESTRE: CRIE UMA AVENTURA

Role ou escolha nas tabelas a seguir.

UMA AMEAÇA...

1. Nobre/Guerreiro Carismático
2. Poderoso Feiticeiro
3. Culto Misterioso
4. Sindicato do Crime/Piratas
5. Homens-Serpente
6. Antigo Inimigo/rival

QUER...

1. Destruir/Corromper
2. Roubar/Capturar
3. Se envolver com...
4. Proteger/Fortalecer
5. Conquistar/Decifrar
6. Invadir/Dominar

O...

1. Governante de uma Cidade
2. População de uma Cidade
3. Livro de Erebos
4. Tesouro Lendário
5. Ruína Antiga
6. Artefato Ancestral

QUE IRÁ...

1. Converter pessoas a sua Causa
2. Escravizar um povo/Dominar uma Região
3. Torná-lo invencível/rico
4. Começar uma guerra/invasão
5. Despertar um Ser Antigo
6. Resolver tudo

MESTRE: ROLE O JOGO

Jogue para descobrir como eles derrotam a ameaça. Introduza a ameaça mostrando evidência de sua maldade recente. Antes que uma ameaça faça alguma coisa contra os jogadores, mostre sinais de que está para acontecer e então pergunte o que eles vão fazer.

“Khalar, o feiticeiro louco, ergue seu anel de serpente e começa a recitar um feitiço. O que você faz?”

“Amandara, a rainha pirata se aproxima e senta-se no seu colo. O que você faz?”

Peça uma rolagem quando a situação for incerta. Não planeje acontecimentos – deixe a bola rolar. Use falhas para manter a ação fluindo. Se a situação mudar peça uma rolagem, para bem ou para mal.

Faça perguntas e se aproveite das respostas. *“Algum de vocês já encontrou um cultista do Grande Inominável antes? Onde? O que aconteceu?”*

LASERS & FEELINGS: THE DOUBLECLICKS TRIBUTE RPG (v1.2) por John Harper (oneseven@gmail.com, onesevendesign.com).

Este é um hack de (Stefan Plínio da Costa) baseado na tradução para português de Lasers & Feelings de Thiago Rosa Shinken (@true_shinken). Layout baseado no modelo de Bruno Prosaiko (CC-BY). Imagem de capa por Luigi Castellani.

Este jogo é licenciado sob uma licença CC BY-NC-SA 3.0 conforme a versão original. (creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/)



Espada & Feitiçaria

UM HACK DE LASERS & SENTIMENTOS
POR STEFAN PLÍNIO DA COSTA