

# MENOS SAMBA E MAIS TRABALHAR

Vocês são membros da Federação Organizada de Detectives, Agentes Secretos e Espiões (F.O.D.A.S.E) em uma missão importantíssima no Brasil durante o Carnaval. E não é fácil concentrar-se no objetivo havendo tanta festa nas ruas... Os jogadores procuram que o personagem se veja envolvido em quantas mais aventuras melhor enquanto cumpre a sua missão durante o carnaval.

## CÔMO CRIAR OS PERSONAGENS

1. Cada jogador escolhe uma nacionalidade para o seu personagem ou lança um d6: [1] alemão, [2] marroquino, [3] chinês, [4] mexicano, [5] índio ou [6] brasileiro.
2. Depois, escolhe um campo de experiência ou lança um d6: [1] sociedade, [2] transporte, [3] ciência, [4] engenharia, [5] medicina ou [6] armas.
3. Depois, escolhe o seu *mojo*, de 2 a 5. Um número alto indica que é melhor no tocante ao **SAMBA** (intuição, sentimento, reflexos, folga). Um número baixo indica que é melhor no tocante a **TRABALHAR** (conhecimento, concentração, focagem, profissionalismo).
4. Finalmente, nomeia o personagem com um código, como *Águia Negra*. Cada personagem começa com o equipamento básico esperável de um agente: uma pistola com seis balas, um distintivo, e um celular. Pode escolher se leva fato formal ou fato de carnaval.

## CÔMO RESOLVER AS AÇÕES

Quando um jogador quer fazer algo, lança 1d6 para averiguar que tão bem sai. Se a situação for propícia (é o seu campo de experiência, está preparado, alguém está a o ajudar), lança mais outro +1d6. Compara-se então cada dado co *mojo* da personagem.

- Se a ação estiver mais relacionada com o **SAMBA**, um resultado por baixo do seu *mojo* ou empatado é um sucesso.
- Se a ação estiver mais relacionada com **TRABALHAR**, um resultado por cima do seu *mojo* ou empatado é um sucesso.

O número de sucessos indica a resolução da ação:

- Se não houver nenhum sucesso, a ação saiu mal. O director de jogo informará como as coisas se complicam.
- Se houver pelo menos um sucesso, a ação saiu bem.
- Se um dos dados for um 1 e o outro um 6, é um **CARNAVAL**. Todos os jogadores têm de gritar "*carnaval!*". A ação sai bem graças a um imprevisto louco e inverosímil, como a chegada de um exército de vovozinhas pára-quadistas ou a entrada de um cortejo de samba na sala de banho de um sexto andar, que trai consequências inesperadas.

## CÔMO CRIAR A MISSÃO

O diretor do jogo lança dados ou escolhe nas tabelas abaixo:

### QUEM...

[1] Gomes Dias, a científica maluca	[2] Jair Bolsonaro
[3] Empresários ianques	[4] Piratas somalis
[5] O clã dos ninjas daltônicos	[6] Emilio, o primeiro robô inteligente

### QUER...

[1] Roubar	[2] Destruir
[3] Transformar	[4] Construir
[5] Copiar	[6] Potenciar

### O QUE...

[1] Uma garrafa de Guaraná Antarctica	[2] Maracanã
[3] O único papagaio albino do mundo	[4] A Xuxa
[5] Ruínas dos povos tupis	[6] O Papamóvel, que está de visita

### PARA...

[1] Explodir o sambódromo	[2] Fazer que Brasil perca a Copa do Mundo
[3] Talar o Amazonas todo	[4] Trazer para a vida o Cristo do Corcovado
[5] Ajudar uma invasão alienígena	[6] Recrutar um exército letal

## CÔMO DIRIGIR O JOGO

O diretor não pode ter uma ideia preconcebida de como vai resultar a missão: estamos no carnaval, todo pode acontecer! Quando a resolução de uma situação vire incerta, ele tem de solicitar um lançamento de dados e construir segundo o que saia: após um lançamento, a situação sempre mudará, para bem ou para mal.

As ameaças têm de serem introduzidas aos poucos para os jogadores poderem agir em resposta: «O cão mutante volta-se e aponta o seu laser cara vocês. O que é que fazem?». Também é importante não ter medo a perguntar aos jogadores e usar as suas respostas para inspirar-se: «Alguns de vocês se tivera enfrentado já a homens-tubarão anteriormente? Quando? Como arranjou o problema nessa ocasião?»

## COPYRIGHT E AGRADECIMENTOS

Este jogo está inspirado em *Lasers & Feelings*, com licença CC-BY-SA 3.0 de John Harper. As modificações são igualmente licença CC-BY-SA 3.0 de Xurxo Diz Pico. Feito com carinho para os povos do Brasil e para Emilio Aragón por popularizar [a frase que deu nome](#). Primeiro rascunho: novembro 2020.