

AUTOT JA PERHE

v2.1.8

PELAAJA: LUO HAHMOSI

1. Autosi tyyli on (valitse): **Klassikko, High Tech, Monsteri, Ekstratuunattu, Armeijatyylinen, Superkallis** tai **Seksikäs**.
2. Roolisi varkaiden perheessä on (valitse): **Eliittikatuajaja, Teknologianero, Ensikertalainen, Entinen vakooja/kyttä/yakuza/tms., Ase-ekspertti, Supliikkityyppi**, tai **Vonin muksu**.
3. Valitse **numerosi**: Minimi 2, maksimi 5. Iso numero tarkoittaa, että olet parempi **autoissa** (sooloilussa, kuumapäisessä touhussa, fyysisissä suorituksissa), kun taas pieni numero tarkoittaa, että olet parempi **perheessä** (yhteistyön tekemisessä, rauhallisissa ja tarkoissa hommissa, sosiaalisessa kanssakäymisessä).
4. Anna hahmollesi **cool katuajajan nimi**, kuten Joy McConnor.
5. Määritä hahmosi tavoite (valitse tai keksi parempi): **Nouse uudeksi pomoksi, Räjäytä pahiksia, Todista olevasi vahvin/nopein/coolein/tms., Puhdista maineesi, Kosta Vonin kohtalo, Jää eläkkeelle tämän keikan jälkeen**, tai **Jatka ajamista minne tie viekään**.

Sinulla on: Autosi ja perheesi. Sen pitäisi riittää melkein kaikkeen. Niiden lisäksi sinulla on muutamia olennaisia juttuja, jotka liittyvät rooliisi ja tyyliisi.

Pelaajatavoite: Nauti täysin rinnoin siitä, että pistät hahmosi keikalla tapahtuvan hulluuden keskelle ja yritä parhaasi mukaan pysyä mukana ja pitää kaasua pohjassa!

PELAAJAT: LUOKAA PERHEENNE

Porukkanne vahvuudet ovat (valitkaa yhdessä kaksi): **Taskut pullollaan edellisestä keikasta, Kukaan ei vielä tiedä teidän olevan täällä, Paljon siistejä leluja, Ystäviä joka puolella maailmaa, Tiedätte kohteestanne kaiken olennaisen, Olette ihan oikeasti harjoitelleet tätä keikkaa varten**, tai **Olette tehneet tätä jo pitkään yhdessä**.

Ja yksi ongelma, joka teillä on nyt riesananne (valitkaa yhdessä): **Tätä tehdään hyviksille** (Ryhmä on poliisien puolella välttääkseen vankilan), **Aika loppuu kesken** (Vonin kolari sotki aikataulukriittisen tehtävän), **Kilpa-ajo maaliin** (Joku vanha vihollisenne yrittää samaa keikkaa kuin te) tai **Organisaation metsästämä** (Oli se sitten CIA tai mafia, teidät halutaan kiinni keikasta riippumatta)

OLETTE JOUKKO KANSAINVÄLISIÄ VARKAITA, JOTKA NOJAAVAT USKOMATTOMIIN KATUAJOTAITOIHINSA TEHDÄKSEEN NÄYTTÄVIÄ JA USKALIAITA KEIKKOJA EKSOOTTISISSA YMPÄRISTÖISSÄ!

Ryhmänne pomo, **Von Petrol**, joutui driftausonnettomuuteen laittomassa katukisassa, ja makaa nyt tajuttomana sairaalassa. Ryöstönne on edelleen kesken ja se on keikka, joka teidän **pitää** hoitaa kunnialla loppuun, tai muuten!

PJ: LUO KEIKKA

Heitä alta tai keksi itse paremmat:

Kohteemme keikalle on..

[1] kilpaileva porukka	[2] Mafia, Yakuza, tms.	[3] ilkeä autohakkeri
[4] paha biljonääri	[5] yhden meistä sisarus	[6] agentti Hugh Calves

ja hänellä on..

[1] superhäiveauto	[2] prototyypimoottori	[3] ohjus
[4] kassakaapillinen rahaa	[5] Von Petrolin puoliso	[6] rekkalastillinen kokaa

..jonka hän aikoo..

[1] räjäyttää	[2] muuttaa paremmaksi	[3] purkaa osiin
[4] käyttää rikokseen	[5] antaa jollekulle	[6] myydä venäläisille

... ellei ryhmä pysäytä häntä! Ja ensimmäinen askel tähän on nyt käynnissä oleva kilpa-ajo, joka kulkee suoraa halki ...

[1] vilkkaan metropolin	[2] aavikkofestivaalin	[3] pilvenpiirtäjän kerrosten
[4] jäisen metsän	[5] värikkään slummin	[6] Venetsian kanavien

PJ: LUOTSAA PELIÄ

Älä ennakkosuunnittele liikaa. Kysele paljon hahmottaaksesi tilanteet ja rakenna peliä vastausten päälle. Aloita mahdollisimman myöhään kohtauksesta ja lopeta mahdollisimman aikaiseen. Anna noppien muuttaa tapahtumia. Anna hahmojen näyttää coolilta. Tasapainota räjähtävää toimintaa ja lämpimiä ryhmän sisäisiä hetkiä.

NOPANHEITTO

Kun teet jotain mielenkiintoista ja riskialtista, heitä 1d6 nähdäksesi, miten se sujuu kannaltasi. Heitä 1 noppa lisää, jos tämä on jotain, jossa olet **asiantuntija**, ja 1 noppa lisää, jos tämä on sinulle **henkilökohtaista**. Vertaa jokaisen nopan tulosta numeroosi:



Jos heität **autoja** (itsenäisiä tai kuumapäisiä asioita tai rähiset), osuma on alle numeroosi!



Jos heität **perhettä** (rauhallisia, sosiaalisia tai ryhmäjuttuja), osuma on päälle numeroosi!

OSUMAT:

0

Jotain menee pieleen. Et saa mitä yritit ja kärsit seurauksia. PJ kertoo mitä tapahtuu.

1

Onnistut, mutta sillä on hinta tai seurauksia. PJ kertoo, mitä joudut maksamaan.

2

Erinomainen onnistuminen! Saat sen mitä olit pyrkimässä tekemään!

3+

Kriittinen onnistuminen! PJ kertoo, mitä lisäetua saat tästä taidonnäytteestä!



Jos yksikin noppa osuu tasan numerollesi, olet tosiaankin osa **autoperhettä** ja saat näkemystä tilanteeseen, koska olet ajanut Von Petrolin kanssa. Kysy pelinjohtajalta yksi kysymys ja hän vastaa sinulle, mitä Von on siitä sinulle opettanut. Jos haluat vastauksen jälkeen vaihtaa lähestymistapaasi tilanteeseen (autoista perheeseen tai päinvastoin), voit heittää nopat uudelleen ja lasket numerosi tässä heitossa osumiksi.

NOS

Kerran pelikerrassa voit käyttää **Nitroa** ja kasvattaa painetta saadaksesi yhden lisäonnistumisen heitossa. Jos teet niin, heitä yhtä noppaa. Jos saat tasan numerosi, kaikki on cool. Muulla tuloksella asiat **RÄJÄHTÄVÄT YMPÄRILLÄSI** (nitro ja räjähdykset voivat olla konkreettisia tai vertauskuullisia, riippuen tilanteesta).