

Sorte: a capacidade de alterar o resultado de situações improváveis a favor da personagem. Esta Conduta é diferente: ela permite rerolar um número de dados igual ao valor da Sorte em qualquer rolagem durante uma Etapa de Corrida ou uma cena de interação fora da corrida.



Verbetes

Representam as capacidades dos pilotos e seus carros, diminuindo o número alvo padrão de Sucesso de 5 para 4 caso tenha 1 ponto no Verbete, ou para 3 caso tenha 2 pontos no Verbete. Todos os Verbetes estão expostos nos Cartões de Personagens que acompanham este panfleto. Os Verbetes dos carros marcados com o ícone  também definem seu número de uso na corrida (ou seja, quantas vezes pode usar).

Habilidades

As Habilidades são exibidas nos Cartões de Personagens. Some o bônus +1 ou +2 de acordo ao bônus descrito na Habilidade, a todos os dados lançados pelo corredor, do Verbete que a situação descrita se encaixe na corrida.

3

de Intromissão equivalentes ao número de jogadores, ele pode ativar um Evento de Intromissão durante a Etapa da Pista. Cada etapa possui um Evento de Intromissão específico. Note que a ativação do evento fica a cargo do mestre, podendo ele acumular ativações.

Ações: Em cada etapa o jogador tem 2 Ações. Ele deve escolher as Conduas e Verbetes que justifiquem suas ações. Exemplos: acelerar, atirar, bater o carro no oponente, soltar armadilhas, consertar...

Batalha entre Corredores: os corredores em conflito devem fazer um teste resistido. Para cada grau de sucesso acima do valor de Defesa do alvo, adicione o bônus da arma utilizada (leve ou pesada) e subtraia o bônus da Blindagem do alvo. O resultado representa a quantidade de Passos de Vitória que o alvo perde.

Passos de Vitória e Pódio: Em cada etapa os corredores somam sucessos e subtraem falhas e danos sofridos para calcular seus Passos de Vitória. O total acumulado ao longo de todas as etapas determina a colocação final dos corredores. O jogador com maior Passos de Vitória ocupa o 1º lugar, seguido pelos outros de acordo com seus totais. Os quatro melhores colocados sobem ao pódio e recebem suas recompensas, que podem variar conforme a pista e a importância do evento.

5



Definições



Pista de Corrida: o desenho da pista define o número de etapas para a conclusão do desafio. Cada Etapa da Pista demanda um teste para definir sua posição na corrida. Após a definição inicial cada jogador terá 2 ações para escolher o que quer fazer. Estas ações não são seguidas, mas sim em rodadas com ordem definida pela posição dos corredores.

Etapas da Pista: a cada Etapa da Pista os corredores devem realizar testes de corrida utilizando Conduas e Verbetes correspondentes às suas ações para definir sua posição. Esta fase é obrigatória pois os carros estão sempre em movimento.

Nesta etapa também acontecem os Eventos de Intromissão do mestre.

Eventos de Intromissão: sempre que um jogador rolar 1 o mestre ganha um Ponto de Intromissão. Quando o mestre acumular Pontos

LARGADA

DESFECHO

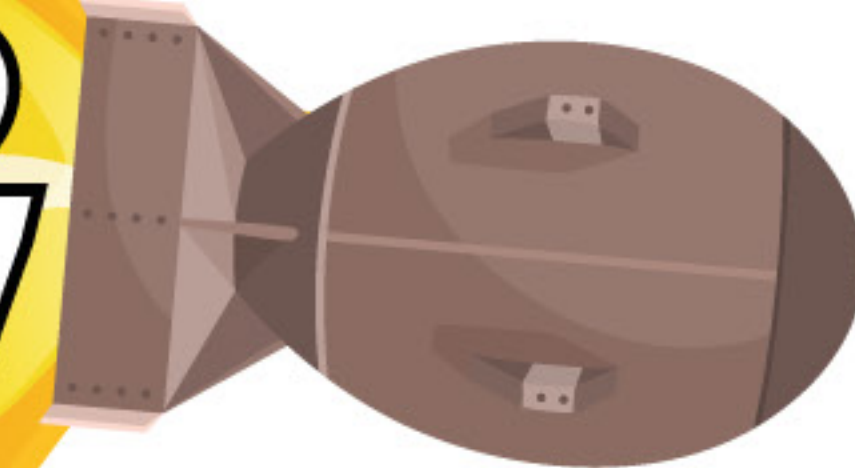
BOOM!

CURVAS

RETA

GP DE INTERGATOS

Realizando a Corrida!



1

Comece pela fase das Etapas da Corrida (vide página 7). Cada etapa tem um descritivo de acordo com o formato da pista. Note se há Eventos de Intromissão.

2

Passe para a fase das ações dos personagens.

3

Contabilize os Passos de Vitória, e descreva o posicionamento dos carros para o início da próxima etapa.

4

Ao final de todas as etapas defina o pódio e distribua as premiações.

6