

1

Fotos e Furiosos é um RPG panfleto, onde os jogadores interpretam gatos que batalham em corridas explosivas com seus carros turbinados e armados até os dentes.

Regras

Rolagens: o sistema utiliza de 1 a 3 dados de seis faces (d6).

Quantidade de dados: a quantidade de dados lançados é determinada pelos pontos em Conduas (1 dado para cada ponto).

Sucesso: o dado deve exibir um número igual ou maior que o número alvo.

Qual alvo? Depende dos pontos no Verbeta.

Ponto no Verbeta	Número Alvo
Verbeta 0 (zero)	5
Verbeta 1	4
Verbeta 2	3

Crítico: o número 6 no dado vale por 2 sucessos! **Ponto de Intromissão:** todo número 1 rolado no dado confere ao mestre um ponto para ativar os Eventos de Intromissão em uma Etapa da Corrida.

2

Escolha uma das personagens disponíveis nos Cartões de Personagens que acompanham o jogo.

Personagens

As Conduas representam a maneira como uma personagem se comporta ao resolver uma ação. Mecanicamente o número de dados que uma personagem lança é determinado pelo nível de sua Conduas:

Conduas 1: 1 dado
Conduas 2: 2 dados
Conduas 3: 3 dados

Disposição: força física e mental, além da saúde e bem-estar.

Reflexos: capacidade da personagem de responder estímulos rapidamente.

Instintos: habilidade de agir inconscientemente para sobreviver e se adaptar às emergências.

Conhecimentos: compreender informações, seja por meio da razão ou da experiência acumulada.

Fofura: charme e atratividade da personagem, destacando-se por ser graciosa, interessante e cativante para os outros.

Etapas da Corrida

Etapa 1 LARGADA	Uma pista reta e uma curva na cor azul. Evento de Intromissão: Nenhum.
Etapa 2 CURVAS	Uma sequência de curvas fechadas e sinuosas na cor vermelha. Evento de Intromissão: Molas surgem do chão forçando teste de Reflexos + Saltar com Molas. Adicionar +1 no Número Alvo em casos de mudança de Verbeta, e +2 em casos de mudança de Conduas. O mestre ainda receberá Pontos de Intromissão.
Etapa 3 RETA	Uma reta na cor laranja. Evento de Intromissão: Flor de girassol surge do chão metralhando sementes: Disparo de Arma Leves + 2d6, alvo 4, +2 dano
Etapa 4 DESFECHO	Uma grande curva na cor violeta que te leva direto à linha de chegada. Evento de Intromissão: Rato veterano em um tanque de guerra. Disparo de Canhão (Arma pesada) no primeiro colocado: 2d6, com número alvo 5, e +3 de dano.
Etapa 5 PÓDIO	O mestre deve calcular as posições pelo pontos acumulados, indicar os vencedores, e distribuir as premiações:

1º 🏆 1000\$	2º 🏆 500\$	3º 🏆 400\$	4º 🏆 100\$
-------------	------------	------------	------------

7

FOFOS & FURIOSOS

Flecha Mágica

3V1L C4T

O'Neill Deatsu