

# FOFOS & FURIOSOS



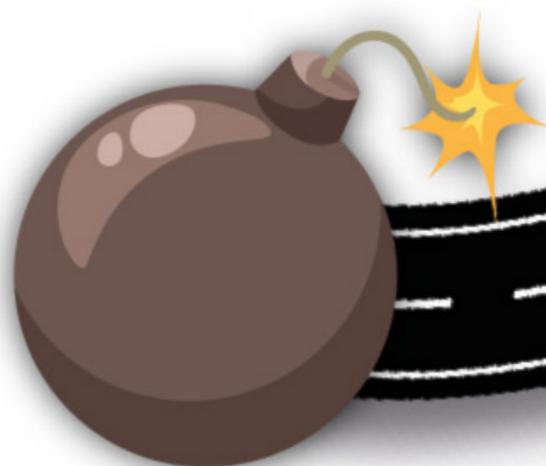
**O'neill Deatsu**



# O que é?

Fofos 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 Conduitas (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 Verbete.

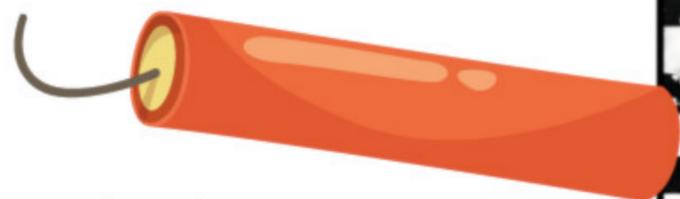
Ponto no Verbete	Número Alvo
Verbete 0 (zero)	5
Verbete 1	4
Verbete 2	3



**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.

# Personagens



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

## Conduitas

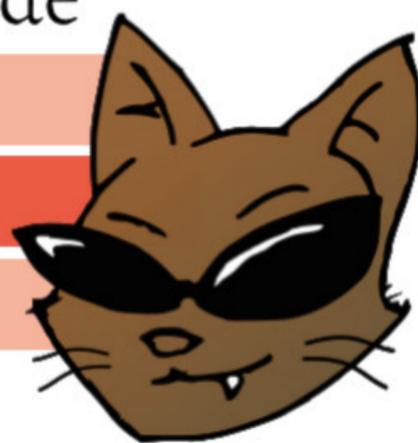


As Conduitas representam a maneira como uma personagem se comporta ao resolver uma ação. Mecanicamente o número de dados que uma personagem lança é determinado pelo nível de sua Conduta:

**Conduta 1:** 1 dado

**Conduta 2:** 2 dados

**Conduta 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.

**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

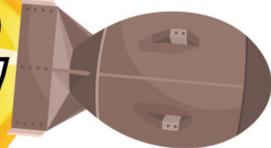
BOOM!

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

# 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 Verbete, e +2 em casos de mudança de Conduta. 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\$

# FOFOS & FURIOSOS



## TOREDO DORMINHOCO

Adora cochilar e é frequentemente encontrado dormindo em lugares inusitados, como dentro do capô do carro ou no porta malas. Apesar de seu amor pelo sono, ele está sempre pronto para acelerar na velocidade máxima em cada reta.

### CONDUTAS

<b>2</b> Disposição	<b>1</b> Conhecimentos
<b>2</b> Reflexos	<b>1</b> Fofura
<b>2</b> Instintos	<b>1</b> Sorte

### VERBETES DO PILOTO

<b>0</b> Curar	<b>0</b> Procurar
<b>1</b> Mover-se	<b>0</b> Fofocar
<b>1</b> Trapacear	<b>0</b> Analisar
<b>1</b> Consertar	<b>1</b> Conter-se

### VERBETES DO CARRO

<b>1</b> Acelerar	<b>1</b> <small>Disparar</small> Armas Leves
<b>1</b> Manobrar	<b>0</b> <small>Disparar</small>  Armas Pesadas
<b>0</b> Manter a Direção	<b>0</b> <small>Disparar</small>  Soltar Armadilhas
<b>0</b>  Saltar com Molas	<b>1</b> <small>Acionar</small>  Nitro/Turbo

### HABILIDADE DO CARRO

Adicione o Verbeta Acionar Nitro/Turbo nas rolagens do Verbeta Acelerar em todas as rolagens de ultrapassagem.

# FOFOS & FURIOSOS



## LETTY

Adora competir e nunca desiste de um embate. Determinada, Letty está sempre disposta a proteger aqueles que ama. Com seu talento especial, utiliza seu carro como uma extensão de si mesma.

### CONDUTAS

<b>2</b> Disposição	<b>1</b> Conhecimentos
<b>2</b> Reflexos	<b>1</b> Fofura
<b>1</b> Instintos	<b>2</b> Sorte

### VERBETES DO PILOTO

<b>0</b> Curar	<b>1</b> Procurar
<b>1</b> Mover-se	<b>0</b> Fofocar
<b>1</b> Trapacear	<b>0</b> Analisar
<b>1</b> Consertar	<b>0</b> Conter-se

### VERBETES DO CARRO

<b>1</b> Acelerar	<b>1</b> <small>Disparar</small> Armas Leves
<b>1</b> Manobrar	<b>0</b> <small>Disparar</small>  Armas Pesadas
<b>0</b> Manter a Direção	<b>0</b> <small>Disparar</small>  Soltar Armadilhas
<b>1</b>  Saltar com Molas	<b>0</b> <small>Acionar</small>  Nitro/Turbo

### HABILIDADE DO CARRO

Adicione o Verbetes Mover-se nas rolagens do Verbetes Manobrar em todas as rolagens de encontrão com carros engajados.

# FOFOS & FURIOSOS



## BIGODE O'CONNOR

Destemido e nunca recua de um desafio. É muito esperto e possui um talento natural para a estratégia. Sabe usar armadilhas como ninguém e sempre tem um bom plano em sua mente de gato.

### CONDUTAS

<b>1</b> Disposição	<b>1</b> Conhecimentos
<b>2</b> Reflexos	<b>2</b> Fofura
<b>2</b> Instintos	<b>1</b> Sorte

### VERBETES DO PILOTO

<b>0</b> Curar	<b>0</b> Procurar
<b>1</b> Mover-se	<b>1</b> Fofocar
<b>0</b> Trapacear	<b>1</b> Analisar
<b>0</b> Consertar	<b>1</b> Conter-se

### VERBETES DO CARRO

<b>1</b> Acelerar	<b>1</b> <sup>Disparar</sup> Armas Leves
<b>0</b> Manobrar	<b>0</b> <sup>Disparar</sup>  Armas Pesadas
<b>0</b> Manter a Direção	<b>1</b>  Soltar Armadilhas
<b>0</b>  Saltar com Molas	<b>1</b> <sup>Acionar</sup>  Nitro/Turbo

### HABILIDADE DO CARRO

Adicione o Verbeta Fofocar nas rolagens do Verbeta Soltar Armadilhas em todas as rolagens contra alvos engajados.

# FOFOS & FURIOSOS



## ROSNADO PEARCE

Apesar de sua natureza brincalhona, ele é astuto e se adapta rapidamente às situações, muitas vezes usando sua inteligência para sair de apuros ou até mesmo trapacear quando necessário.

### CONDUTAS

<b>1</b> Disposição	<b>1</b> Conhecimentos
<b>1</b> Reflexos	<b>2</b> Fofura
<b>2</b> Instintos	<b>2</b> Sorte

### VERBETES DO PILOTO

<b>0</b> Curar	<b>1</b> Procurar
<b>0</b> Mover-se	<b>1</b> Fofocar
<b>1</b> Trapacear	<b>1</b> Analisar
<b>0</b> Consertar	<b>0</b> Conter-se

### VERBETES DO CARRO

<b>0</b> Acelerar	<b>1</b> <sup>Disparar</sup> Armas Leves
<b>1</b> Manobrar	<b>0</b> <sup>Disparar</sup>  Armas Pesadas
<b>0</b> Manter a Direção	<b>0</b> <sup>Disparar</sup>  Soltar Armadilhas
<b>1</b>  Saltar com Molas	<b>1</b> <sup>Acionar</sup>  Nitro/Turbo

### HABILIDADE DO CARRO

Adicione o Verbeta Trapacear nas rolagens do Verbeta Manobrar em todas as rolagens de ultrapassagem.

# FOFOS & FURIOSOS



## MIAAAA!

Muito inteligente e tem um talento natural para resolver problemas com soluções criativas. Ela sabe como manter a calma sob pressão e se mantém sempre de prontidão nas situações difíceis da pista.

### CONDUTAS

<b>1</b> Disposição	<b>1</b> Conhecimentos
<b>1</b> Reflexos	<b>2</b> Fofura
<b>2</b> Instintos	<b>2</b> Sorte

### VERBETES DO PILOTO

<b>0</b> Curar	<b>1</b> Procurar
<b>0</b> Mover-se	<b>1</b> Fofocar
<b>0</b> Trapacear	<b>0</b> Analisar
<b>1</b> Consertar	<b>1</b> Conter-se

### VERBETES DO CARRO

<b>0</b> Acelerar	<b>1</b> <sup>Disparar</sup> Armas Leves
<b>1</b> Manobrar	<b>1</b> <sup>Disparar</sup>  Armas Pesadas
<b>1</b> Manter a Direção	<b>0</b> <sup>Disparar</sup>  Soltar Armadilhas
<b>1</b>  Saltar com Molas	<b>0</b> <sup>Acionar</sup>  Nitro/Turbo

### HABILIDADE DO CARRO

Adicione o Verbeta Conter-se nas rolagens do Verbeta Manter a Direção em todas as rolagens de derrapagens.

# FOFOS & FURIOSOS



# MENGATA

## MENGATA

Apesar de sua natureza elegante, Mengata é focada e uma excelente hacker. Possui conhecimento em tecnologia e gadgets, usando-os para melhorar seus disparadores, melhorando a precisão contra seus oponentes.

### CONDUTAS

<b>1</b> Disposição	<b>2</b> Conhecimentos
<b>1</b> Reflexos	<b>2</b> Fofura
<b>2</b> Instintos	<b>1</b> Sorte

### VERBETES DO PILOTO

<b>0</b> Curar	<b>1</b> Procurar
<b>0</b> Mover-se	<b>1</b> Fofocar
<b>0</b> Trapacear	<b>0</b> Analisar
<b>1</b> Consertar	<b>1</b> Conter-se

### VERBETES DO CARRO

<b>0</b> Acelerar	<b>1</b> <sup>Disparar</sup> Armas Leves
<b>0</b> Manobrar	<b>1</b> <sup>Disparar</sup>  Armas Pesadas
<b>0</b> Manter a Direção	<b>0</b> <sup>Disparar</sup>  Soltar Armadilhas
<b>1</b>  Saltar com Molas	<b>1</b> <sup>Acionar</sup>  Nitro/Turbo

### HABILIDADE DO CARRO

Adicione o Verbeta Consertar nas rolagens do Verbeta Disparar Armas Leves em todas as rolagens.

# FOFOS & FURIOSOS



## RABBOS

Com um forte senso de justiça, ele está sempre disposto a proteger os mais fracos e a combater trapaceiros. É um piloto forte e poderoso, capaz de controlar veículos com facilidade sejam eles grandes ou pesados.

### CONDUTAS

<b>2</b> Disposição	<b>2</b> Conhecimentos
<b>2</b> Reflexos	<b>1</b> Fofura
<b>1</b> Instintos	<b>1</b> Sorte

### VERBETES DO PILOTO

<b>0</b> Curar	<b>0</b> Procurar
<b>1</b> Mover-se	<b>1</b> Fofocar
<b>0</b> Trapacear	<b>0</b> Analisar
<b>1</b> Consertar	<b>1</b> Conter-se

### VERBETES DO CARRO

<b>0</b> Acelerar	<b>1</b> <small>Disparar</small> Armas Leves
<b>1</b> Manobrar	<b>1</b> <small>Disparar</small>  Armas Pesadas
<b>0</b> Manter a Direção	<b>0</b> <small>Disparar</small>  Soltar Armadilhas
<b>0</b>  Saltar com Molas	<b>1</b> <small>Acionar</small>  Nitro/Turbo

### HABILIDADE DO CARRO

Adicione sua Conduta Disposição a sua Blindagem.