

OPERA

WANTED



ADAPTACIÓN DE



NEED FOR SPEED

PARA



OPERA RPG

FOR **Koj**

OPERA: Most Wanted

Adaptação das corridas e fugas do vídeo-game "Need for Speed" para as regras do OPERA RPG.

Olá, eu sou Roj, co-autor do OPERA RPG e desenvolvedor deste netbook.

Neste cenário de RPG, os limites de velocidade estão lá para serem desrespeitados, mas na vida real, dirija com responsabilidade, utilize o cinto de segurança e ah, qualé, eu não estou escrevendo para retardados... Se você fizer m##### no trânsito, assumo que você é um navalha f##### e não venha jogar a responsabilidade por suas c##### ao volante nos jogos de RPG.

Para jogar OPERA: Most Wanted, você precisa de cópias de algumas fichas presentes neste netbook, lápis, borracha, de 2 a 4 jogadores, e das regras do OPERA RPG.

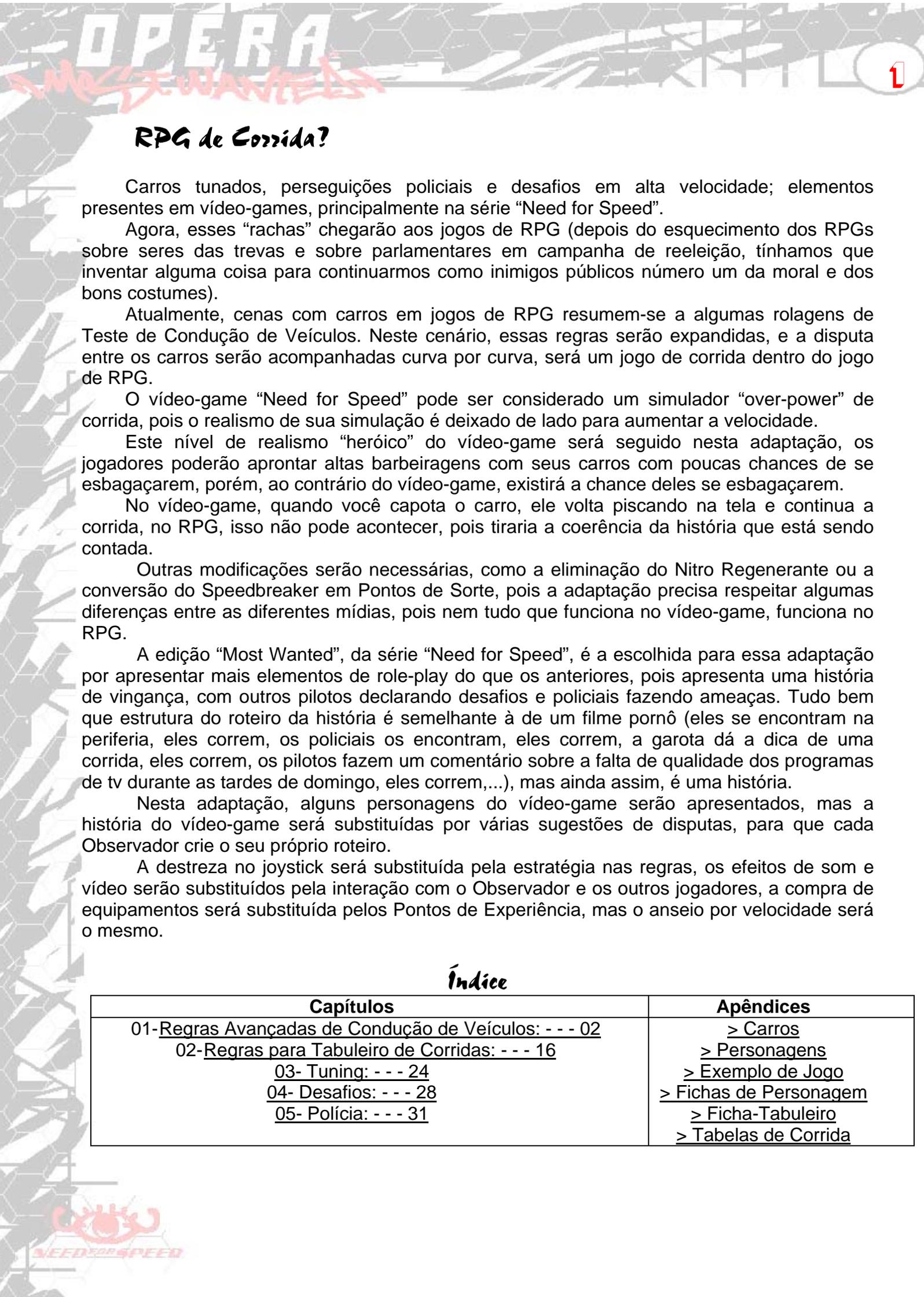
Se você ainda não comprou o seu OPERA RPG, você pode se virar com o Shareware do OPERA, disponível para download em www.rpgopera.com



Agradecimentos para "Canecão e Rodrigo – Som e Acessórios" pelas informações técnicas e pelo Gol turbinado que foi utilizado durante os testes das regras.

*Menção Honrosa para
Belleti, o lendário Às do Volante Catanduvense,
Luizinho, o homem que comprou o Batmóvel,
e outros apaixonados por veículos cujos nomes não podem ser revelados,
pois este netbook foi inspirado em suas histórias de dedicação e falta de noção do perigo.*

Agradecimentos também para a Polícia Rodoviária, que não estava presente no dia que o teste das regras foi feito com o Gol turbinado.



RPG de Corrida?

Carros tunados, perseguições policiais e desafios em alta velocidade; elementos presentes em vídeo-games, principalmente na série “Need for Speed”.

Agora, esses “rachas” chegarão aos jogos de RPG (depois do esquecimento dos RPGs sobre seres das trevas e sobre parlamentares em campanha de reeleição, tínhamos que inventar alguma coisa para continuarmos como inimigos públicos número um da moral e dos bons costumes).

Atualmente, cenas com carros em jogos de RPG resumem-se a algumas rolagens de Teste de Condução de Veículos. Neste cenário, essas regras serão expandidas, e a disputa entre os carros serão acompanhadas curva por curva, será um jogo de corrida dentro do jogo de RPG.

O vídeo-game “Need for Speed” pode ser considerado um simulador “over-power” de corrida, pois o realismo de sua simulação é deixado de lado para aumentar a velocidade.

Este nível de realismo “heróico” do vídeo-game será seguido nesta adaptação, os jogadores poderão aprontar altas barbeiragens com seus carros com poucas chances de se esbagaçarem, porém, ao contrário do vídeo-game, existirá a chance deles se esbagaçarem.

No vídeo-game, quando você capota o carro, ele volta piscando na tela e continua a corrida, no RPG, isso não pode acontecer, pois tiraria a coerência da história que está sendo contada.

Outras modificações serão necessárias, como a eliminação do Nitro Regenerante ou a conversão do Speedbreaker em Pontos de Sorte, pois a adaptação precisa respeitar algumas diferenças entre as diferentes mídias, pois nem tudo que funciona no vídeo-game, funciona no RPG.

A edição “Most Wanted”, da série “Need for Speed”, é a escolhida para essa adaptação por apresentar mais elementos de role-play do que os anteriores, pois apresenta uma história de vingança, com outros pilotos declarando desafios e policiais fazendo ameaças. Tudo bem que estrutura do roteiro da história é semelhante à de um filme pornô (eles se encontram na periferia, eles correm, os policiais os encontram, eles correm, a garota dá a dica de uma corrida, eles correm, os pilotos fazem um comentário sobre a falta de qualidade dos programas de tv durante as tardes de domingo, eles correm,...), mas ainda assim, é uma história.

Nesta adaptação, alguns personagens do vídeo-game serão apresentados, mas a história do vídeo-game será substituídas por várias sugestões de disputas, para que cada Observador crie o seu próprio roteiro.

A destreza no joystick será substituída pela estratégia nas regras, os efeitos de som e vídeo serão substituídos pela interação com o Observador e os outros jogadores, a compra de equipamentos será substituída pelos Pontos de Experiência, mas o anseio por velocidade será o mesmo.

Índice

Capítulos	Apêndices
01- <u>Regras Avançadas de Condução de Veículos: - - - 02</u>	> Carros
02- <u>Regras para Tabuleiro de Corridas: - - - 16</u>	> Personagens
03- <u>Tuning: - - - 24</u>	> Exemplo de Jogo
04- <u>Desafios: - - - 28</u>	> Fichas de Personagem
05- <u>Polícia: - - - 31</u>	> Ficha-Tabuleiro
	> Tabelas de Corrida

01-REGRAS AVANÇADAS DE CONDUÇÃO DE VEÍCULOS



Os Testes de Condução de Veículos serão mais complexos neste cenário.

As cenas de corrida terão a mesma importância que as cenas de combate, portanto, alguns novos atributos dos veículos serão levados em consideração: Além de *Controle*, *Chassi*, *Chassi/8*, *Blindagem* e *Tração*, os veículos passarão a ter números para *Marchas*, *Aceleração* e *Frenagem*.

E com os personagens, alguns atributos mudam também.

É como se fosse um personagem que passa de um cenário comum para um cenário de artes marciais, a Habilidade Briga não é o suficiente, pois os combates desarmados são mais detalhados neste cenário, portanto, ele precisa escolher uma Arte Marcial e anotar os golpes que ele pode dar.

Em um cenário com Disputas de Veículos, além da Habilidade Condução (tipo de veículo), o personagem precisará das Habilidades Aceleração (tipo de veículo), Acrobacia (tipo de veículo) e Colisão (tipo de veículo).

As corridas de carros serão um novo jogo dentro de um jogo de RPG, portanto, leia com atenção as regras e exemplos antes de tentar Observar esse cenário para seus jogadores.

Habilidades do Motorista

Para dirigir um veículo, o personagem contará com seus bônus na Habilidade *Condução de Veículos*, mas para uma melhor diversificação dos personagens neste cenário, essa habilidade foi dividida em:

Habilidade *Condução de Veículo*: É a habilidade básica que será contada em testes normais de direção, como ao fazer uma curva arriscada ou tentar evitar uma batida. É a habilidade normal de qualquer motorista.

Ela representa também qual é o máximo de *Controle* que o motorista pode exigir de um veículo. Um motorista medíocre não consegue se aproveitar de todos os recursos de um veículo com excelente *Controle*.

O máximo de *Controle* que um motorista consegue aproveitar em um carro é a soma de sua *Destreza* com sua Habilidade de *Condução*.

Exemplo: Um motorista com *Destreza*=6 e habilidade *Condução*=1 (Total de 7), considera um carro de *Controle*=9 como sendo um carro de *Controle*=7

Habilidade *Aceleração de Veículo*: É a habilidade necessária para acelerar o veículo de maneira eficiente e trocar as marchas no momento exato.

Porém, algumas vezes, o *Controle* do carro pode limitar a *Aceleração* do motorista, pois, por melhor que seja a sua habilidade, ele não tem como utilizá-la em um carro com aceleração fraca.

É uma limitação semelhante à da *Condução*, porém, na *Condução*, é a habilidade do motorista que limita o carro, e na *Aceleração*, é o potencial do carro que limita a habilidade do motorista.

Exemplo: Um motorista com *Destreza*=6 e habilidade *Aceleração*=1 (Total de 7), é considerado como de habilidade *Aceleração*=6 em um carro de *Controle*=6.

Caso alguma modificação interfira no motor do carro (turbo, nitro, etc), esse limite será aumentado.

Exemplo: Naquele mesmo exemplo anterior, caso um turbo de baixa pressão seja instalado no carro, sua aceleração aumentará em +2, portanto, o limite para a *Aceleração* do motorista para 8, sendo o suficiente para ele utilizar seus 7 pontos de *Aceleração*.

Habilidade *Acrobacia com Veículo*: Quando o motorista realiza saltos, derrapagens ou outras acrobacias com seu veículo, essa é a habilidade que será utilizada. Pode ser acumulada com a Habilidade *Condução* em Testes de Frenagem.

Habilidade *Colisão com Veículo*: Em algumas situações, o alvo precisa ser atingido, e o motorista com essa habilidade sabe os pontos certos para causar mais danos e sofrer menos. Cada nível dessa habilidade significa +1 para o *Teste de Colisão*, 1 ponto de dano a mais no alvo atingido e 1 ponto de dano a menos no próprio carro quando esse motorista consegue uma batida.

É interessante lembrar também que um personagem não adquire habilidades como *Colisão com Veículo* ou *Acrobacia com Veículo* dirigindo normalmente por aí. Algo em seu histórico deve justificar esse aprendizado.

Essas habilidades têm seu custo normal, tanto para criação como para evolução de personagem.

Atributos do Automóvel

Apesar do humano que ocupa o assento do motorista, um carro pode ser considerado como uma outra criatura, pois possui os seguintes atributos:

Controle: É o atributo *Destreza* do veículo. É uma média da estabilidade com a aceleração e os freios do veículo. Este é o número que será contado nos testes de *Condução*, *Acrobacia*, *Colisão* e *Aceleração*.

Chassi x8: Representa a quantidade máxima de danos que o veículo suporta antes de virar “ferro-velho”.

Chassi: Este será o número de referência para situações que envolvam dano.

Blindagem: É quantidade de danos que é absorvida pelo veículo, impedindo que o seu **Chassi** seja reduzido. Este valor também protege os ocupantes do veículo se o dano não for direcionado pelo vidro do veículo. Como *Armaduras*, a blindagem é representada por dois números: o primeiro representa a absorção de batidas ou armas brancas, o segundo, a absorção de projéteis de armas de fogo.

Marcha Baixa / Marcha Alta / Extra (Nível de Confiabilidade): Indicam a velocidade que o carro alcança na Marcha Baixa, na Marcha Alta e assumindo o risco da *Extra*. Carros andando nas velocidades *Extras* precisam de teste de *Nível de Confiabilidade* para não estourar o motor. As marchas serão explicadas com maiores detalhes no teste de *aceleração*.

Aceleração / Frenagem: São bônus ou penalidades para os testes de *Aceleração* e *Frenagem*.

Tração: São elementos como suspensão e flexibilidade da estrutura do veículo, que permitem ou não um melhor desempenho em pistas irregulares. O seu valor indica quanto deve ser reduzido ou acrescido à penalidade imposta pelo tipo de terreno que o veículo está trafegando. Sua utilização será exemplificada no tópico “Terrenos Irregulares”.

Peso Médio: Veículos de mesmo *Peso Médio* podem ter valores de *Chassi* diferentes, pois o *Chassi* não representa apenas o peso, mas também a eficiência da sua estrutura.

Nível de Realismo “Need for Speed”

Em “Need for Speed”, veículos sobem em calçadas e passam por trechos de terra sem muito abalo no controle, e muito menos, danos.

Para simular tal “invulnerabilidade” neste RPG, as penalidades de *Tração* podem ser desconsideradas.

Testes

Nos testes de controle de veículos sempre são contados a *Destreza* do motorista, mais o *Controle* do veículo e mais a *Habilidade* do motorista referente ao teste que está sendo feito. A *Velocidade* muitas vezes entra como penalidade, assim como os **Modificadores de Situação**, que muitas vezes são as condições do terreno ou de visibilidade.

Para agilizar os testes, a somatória da *Destreza*, da *Habilidade* do motorista e do *Controle* do veículo serão marcados na ficha de veículo no campo correspondente ao tipo de teste que será utilizado. Apenas as penalidades e os bônus variarão de acordo com cada jogada.

Teste de Condução: É o mais comum dos testes. É realizado quando o motorista tenta se desviar de outro veículo, tenta fazer uma curva em alta velocidade, tenta passar por um local estreito,...

Condução =

$$((\text{Destreza} + \text{Hab. Condução}) + (\text{Controle}) - (\text{Velocidade}) - (\text{Modificad. de Situação}))$$

O *Controle* do veículo será limitado pela *Destreza+Condução* do Piloto, ou seja, um veículo com *Controle*=8 será considerado 7 na soma para testes com um piloto com *Destreza+Condução*=7, pois o piloto não consegue arriscar o máximo de dirigibilidade do veículo.

Teste de Aceleração: É a grande diferença nas regras deste cenário.

Em histórias onde cenas com carros não são importantes, o jogador pode simplesmente declarar a velocidade que pretende dar ao seu carro, e o teste de *Condução* é feito baseado nisso, sem se importar com a distância percorrida. O jogo, neste caso, seria arriscar uma velocidade maior, e portanto, uma penalidade maior, do que o adversário para tentar pegá-lo ou fugir dele; ou então, manter uma velocidade igual ou menor, torcendo para que o adversário erre.

Neste cenário, a distância percorrida vai importar, e cada aceleração precisará ser conquistada, e não apenas declarada.

A cada round que o personagem quiser aumentar a velocidade do seu carro, ele faz um teste de *Aceleração* contra sua *Destreza*, *Habilidade Aceleração* e *Controle* do seu carro. Cada **1 ponto de sucesso** significa **10km/h acelerados** no carro.

Aceleração =

$$((\text{Destreza} + \text{Hab. Aceleração}) + (\text{Controle}) + (\text{Aceleração}) - (\text{Modificad. de Situação}))$$

A *Destreza+Aceleração* do piloto será limitada pela *Aceleração* do Veículo, ou seja, um veículo com *Controle+Aceleração*=6 reduzirá para 6 a *Destreza+Condução*=8 de um piloto na soma para testes, pois o piloto não consegue utilizar toda sua técnica na potência reduzida do veículo.

Este procedimento pode tomar muito tempo de jogo em uma corrida longa, portanto, **os rounds passam de 5 para 20 segundos.**

No primeiro round da corrida, ou sempre que o carro parar, seu aumento de velocidade por Teste de *Aceleração* parte do 0 e utiliza apenas 1D6, nos próximos rounds, a contagem de aumento de velocidade sempre começa na *Marcha Alta*.

Teste de Frenagem: Em algumas situações, o motorista pode precisar diminuir a sua velocidade ao invés de aumentar.

Faça um teste de *Condução*, não se esquecendo das penalidades de *Velocidade*, e os pontos de sucesso serão os *Pontos de Frenagem*. Cada **PdF** reduz em **-5km/h** a *Velocidade*.

Testes de Frenagens são permitidos depois de situações repentinas, como uma ultrapassagem que deu errado, um obstáculo que surgiu inesperadamente na pista ou que resulte de uma falha em um *Teste de Condução*.

Para curvas, ultrapassagens ou outros eventos previstos no início do round, o jogador deverá fazer os testes com as penalidades da velocidade com que ele decidiu avançar no início do round, o *Teste de Frenagem* servirá apenas para diminuir o dano depois da falha no *Teste de Condução*. Depois de ser feito o teste para se determinar se o veículo fora de controle atingiu ou não algo, o veículo terminará o round parado, mesmo que não atinja nada (se houver obstáculo, ele será atingido com a velocidade descontada a frenagem antes de parar).

Um teste de percepção pode ser exigido para permitir o *Teste de Frenagem*, como quando um carro surge inesperadamente em um cruzamento com pouca visibilidade.

Um personagem com a Habilidade *Acrobacia com Veículo* pode utilizar derrapagens laterais e outros recursos para incrementar essa frenagem, portanto, ele pode acumular seus bônus com essa Habilidade no teste antes de rolar os dados.

E os bônus pela Característica Física *Reflexos Rápidos* também entram nesse teste.

Observação:

Você pode dispensar esse teste se o motorista precisar de apenas 5 *Pontos de Frenagem* para reduzir à velocidade desejada.

Teste de Acrobacia: Sempre que o motorista optar por uma manobra fora do normal, como saltos ou derrapagens, este será o teste pedido.

Dependendo da precisão necessária, esse tipo de manobra pode ser impossível para motoristas sem a Habilidade *Acrobacia com Veículo*, e até mesmo para motoristas com essa habilidade que não tenham calculado o cenário da manobra antes.

Saltos perfeitos precisam de uma velocidade precisa; nem mais, nem menos; e precisam também de rampas com a distância e a inclinação exatas.

Derrapagens exigem um solo ideal, e podem precisar de um balanceamento especial no carro.

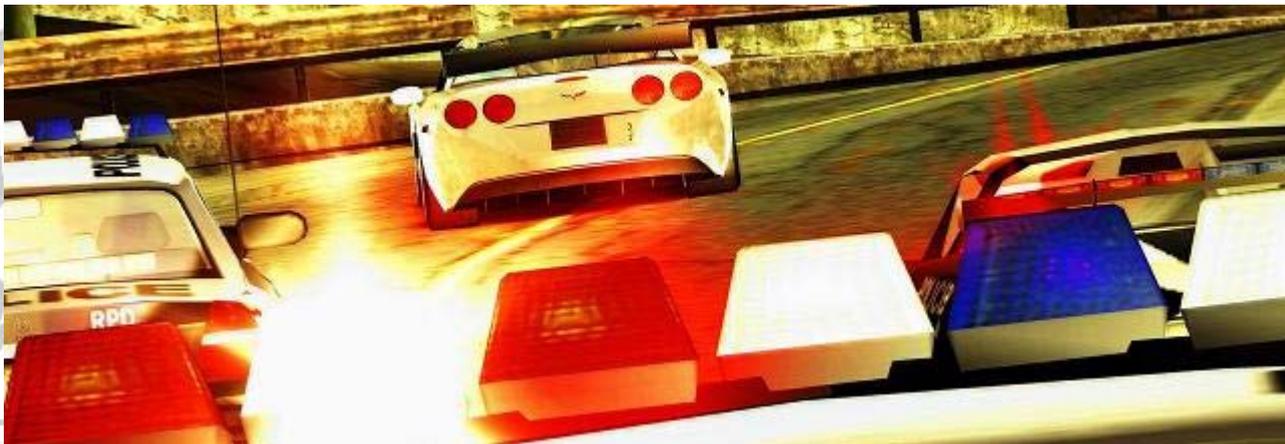
Você pode interpretar o cenário e dar penalidades ou bônus para esses motoristas acrobatas, de -6 para as mais difíceis à +6 para as precisamente calculadas.

Outra idéia interessante seria dar a Habilidade Psíquica *Acrobacia com Veículos*, para que ele possa ter bônus ao calcular esses shows automobilísticos.

Com rampas preparadas ou improvisadas, vamos ao resumo do teste:

Acrobacia =

$$((Destreza + Hab.Acrobacia) + (Controle) - (Velocidade) - (Modificad. de Situação))$$



Velocidade

Dependendo da velocidade em que o veículo se encontra podem ocorrer **Penalidades para Testes** ou **Aumento nos Danos**.

Velocidade	Penalidades / Danos
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8
Até 1.000 Km/h	9
Até 2.000 Km/h	10
Até 4.000 Km/h	11

Dificuldade de Manobras

A Dificuldade da Manobra é representada por um número que multiplicará a *Penalidade de Velocidade* do motorista que tenta (ou precisa) realizá-la.

Alguns exemplos de manobras que poderão multiplicar a sua Penalidade por *Velocidade*:

Fator	Manobra
x1	Curva de 40° a 80°
x2	Curva de 81° a 100°
x3	Curva de 101° a 140°
x1	Passar por local estreito
x2	Passar por local estreito em curva
x3	Passar em local estreito com muitas curvas
x1	Desviar de alvo repentino distante
x2	Desviar de alvo repentino próximo
x3	Desviar de alvo repentino por local estreito

Observação: A largura da pista pode interferir na dificuldade de uma curva.

Os valores da tabela foram definidos para uma pista normal; uma **pista estreita** pode aumentar em **+1** o fator de multiplicação da *Velocidade*, e uma **pista larga** pode reduzir em **-1** esse fator, sendo que o fator final de multiplicação sempre deverá respeitar os limites de x1 e x3.

Caso esteja sendo feita uma curva de um tipo de pista para outra, considere a largura da pista onde se está entrando para calcular esse modificador de fator de multiplicação.

Terrenos Irregulares

O tipo de terreno por onde o veículo está trafegando dificulta seu controle ou mesmo impede sua passagem.

A tabela abaixo apresenta alguns tipos de terrenos e suas penalidades.

Condição	Mod
Estrada em boas condições	0
Estradas ruim / esburacada / de terra	-3,-4
Estrada com asfalto quebrado, Estrada de terra com buracos e alguma lama	-6,-7
Estrada esburacada, molhada, enlameada, com inclinações e obstáculos	-9,-10

Em Testes de *Frenagem*, uma pista molhada ou suja de óleo pode reduzir os *Pontos de Frenagem* pela metade.

Os valores listados no parâmetro *Tração* apenas cancelam as penalidades sem nunca acrescentar bônus nas jogadas, isto é, um jipe (*Tração* +3) trafegando por uma estrada esburacada (-3) não tem nenhuma penalidade; mas o mesmo jipe trafegando em um trecho com obstáculos, buracos e muita lama (-9) tem uma penalidade de -1 ($3 - 9 = -6$).

Valores de *Tração* negativos, como em carros com suspensão rebaixada (-2) só devem ser aplicados se existir alguma penalidade, isto é, se o tal veículo baixo estiver trafegando em uma estrada normal, não sofre nenhuma penalidade no controle, mas se estiver trafegando em uma Estrada de terra (-3), tem uma penalidade total de -5 ($-3-2= -5$).

Terrenos muito inclinados também podem modificar o desempenho do veículo. O modificador básico nessas situações (independente da *Tração* do veículo) é a metade menor do *Chassi/8* do veículo; em descidas esse modificador é positivo para a *Aceleração* e negativo para o *Controle*, mas nas subidas, a metade menor desse modificador será negativa para ambos.



Perdendo o Controle

Sempre que o veículo tentar alguma manobra ou sofrer algum dano por colisão que ultrapasse sua blindagem, um *Teste de Condução* precisa ser feito para **manter o controle** do veículo.

No caso de *Testes de Condução* por colisão, os pontos de danos que ultrapassaram a blindagem serão uma **penalidade extra** para esse teste, o que tornará praticamente impossível o controle do veículo nas colisões em alta velocidade.

Se o motorista falhar em um teste de *Condução* ao tentar uma manobra significa que ele perdeu o controle do veículo. Esta perda de controle pode ir de uma retomada de marcha a um completo desastre.

É impossível de se prever todas as possibilidades de um acidente de trânsito, os veículos e os elementos do cenário são infinitos, e, portanto, impossíveis de se prever em apenas uma tabela.

Improvise os resultados, que podem variar de simples carros batidos na esquina à carros pendurados em árvores e motoqueiros esbagaçados no motor de um caminhão.

Em **motos, jet-skies** e demais veículos em que o piloto fica por fora, sempre que o piloto falhar em algum teste ou levar algum dano, é feito um *Teste de Equilíbrio*, envolvendo a *Destreza* com bônus de *Condução* para piloto e passageiros, e com eventuais pontos de dano como penalidade. Se falhar no teste, é tombo, e os danos da velocidade são causados de novo enquanto ele rola no asfalto ou na água (reduzir em 1/4 caso de equipamento de proteção ou superfície macia).

Como referência genérica para esses testes, você pode utilizar a seguinte tabela:

Falha por	Efeito
1 ou 2 pontos	O veículo erra a curva e demora para retomar, o que custa metade de sua <i>Velocidade Atual</i>
3 ou 4 pontos	O veículo derrapa e além de perder metade de sua <i>Velocidade Atual</i> , ele pode raspar em algum obstáculo. Role uma <i>Probabilidade de Cenário</i> , e caso exista algum obstáculo, ele sofrerá apenas a metade menor dos danos, mas precisará de um novo <i>Teste de Condução</i> para manter o controle após essa ralada.
5 ou 6 pontos	O veículo fugiu do controle e pode colidir. Um <i>Teste de Frenagem</i> pode ser feito antes da <i>Probabilidade de Cenário</i> para tentar diminuir a <i>Velocidade</i> , e o conseqüente dano, mas mesmo que não ocorra a colisão com algum obstáculo, o veículo roda na pista (ou fora dela) e sua <i>Velocidade Atual</i> zera no final do round. Ele levará D2-1 rounds para manobrar e voltar para a pista (se tiver condições).
Mais do que 6 pontos	O veículo fugiu do controle e pode colidir ou apenas capotar. Sem <i>Teste de Frenagem</i> , o veículo capota com danos iguais ao <i>Chassi/8</i> do veículo x <i>Velocidade</i> , e se o resultado dos dados desse teste for ímpar, o carro termina o capotamento com as rodas para cima. Além disso, é feita a <i>Probabilidade de Cenário</i> é feita, e mesmo que não ocorra a colisão com algum obstáculo, o veículo roda na pista e sua <i>Velocidade Atual</i> zera no final do round. Ele levará D3-1 rounds para manobrar e voltar para a pista (se tiver condições).
Falha Crítica	Sempre que o correr uma falha crítica que resulte em menos do que 7 pontos, um novo <i>Teste de Controle</i> deve ser feito para evitar que essa falha seja considerada como sendo maior do que 6 pontos.

Probabilidade do Cenário

Este é um fator aleatório e subjetivo em uma cena com veículos.

Sempre que uma *Probabilidade de Cenário* for pedida pela tabela de *Perda de Controle*, 2D6 são rolados e o resultado é buscado na seguinte tabela, que simula os elementos mais prováveis para um veículo “beijar” depois de uma perda de controle, e podem ser substituídos ou desconsiderados de acordo com alguma particularidade do cenário.

Um veículo perde o controle e a tabela indica colisão com um guard-rail, porém, na montanha em que houve essa perda de controle, não existem guard-rails nas curvas, logo, podemos substituir guard-rail por precipício... Quem quer ver um carro dando cambalhotas?!?).

2D6	Alvo Atingido (dano)
2	Nada, mas role outra vez se a pista for <i>Estreita</i> ou <i>Normal</i>
3	Nada, mas role outra vez se a pista for <i>Estreita</i>
4	Pedestre (Velocidade x1)
5	Veículo, apenas com <i>Pouco</i> ou <i>Muito Tráfego</i> (Diferença de Velocidades x Chassi/8 do alvo)
6	Se houver, Veículo no sentido oposto (Soma de Velocidades x Chassi/8 do alvo)
7	Veículo, apenas com <i>Médio</i> ou <i>Muito Tráfego</i> (Diferença de Velocidades x Chassi/8 do alvo)
8	Se houver <i>Tráfego</i> , Veículo; senão, Obstáculo na beira da pista (Velocidade x D6+2)
9	Proteção na borda da pista, mureta, guard-rail, etc (Velocidade x D3)
10	Se não houver proteção na borda da pista, Obstáculo fora da pista (Velocidade x D6+2)
11	Se não houver proteção na borda da pista, Obstáculo fora da pista (Velocidade x D3+5)
12	Role essa tabela outras 2 vezes.

Nível de Realismo “Need for Speed”

Em “Need for Speed”, veículos derrapando para fora da pista dificilmente batem em alguma coisa na beirada da pista, parece que as cidades foram planejadas especialmente para desordeiros promoverem rachas de carros por suas ruas, até os habitantes da cidade sabem disso, pois ninguém sai de casa enquanto os rachas estão acontecendo.

Para simular essas condições, você pode trocar os resultados dos números 4, 6, 8, 11 e 12 como sendo “Nada”.

Tráfego

Pedestres e outros veículos, além de servirem como obstáculos em *Probabilidades de Cenário*, servem para dificultar o desempenho dos motoristas, pois eles sempre tentarão evitar tais colisões.

De acordo com a intensidade do *Trafego*, uma penalidade genérica será aplicada em todos os *Testes de Aceleração* e de *Condução* (inclusive para aqueles cobrados em ultrapassagens e colisões).

Exemplos de *Pouco Tráfego* ocorre em bairros afastados ou durante a madrugada no centro da cidade. *Médio Tráfego* ocorre nas ruas principais de alguns bairros e nas ruas do centro fora do horário de trabalho. E *Muito Tráfego* ocorre no centro da cidade durante o dia.

Tráfego no sentido oposto pode aumentar ainda mais essa penalidade, e, em algumas situações, dependendo da interpretação do *Observador*, o trânsito pode estar congestionado, impedindo qualquer manobra ousada em alta velocidade dos jogadores.

Essa penalidade por tráfego não é decidida apenas pela quantidade de veículos; a largura da pista também interfere.

São consideradas *Pistas Largas* aquelas com aproximadamente 10m de largura, como uma rodovia com 2 faixas e bons acostamentos.

Pistas Médias são as com aproximadamente 7,5m, como as avenidas urbanas.

E *Pistas Estreitas* são as com aproximadamente 5m de largura, como as ruas de bairros.

Lembre-se que veículos estacionados na pista podem estreitá-las, por exemplo, uma *Pista Média*, com veículos estacionados em uma de suas bordas, passa a ser considerada uma *Pista Estreita*.

Para resumir essas penalidades, utilize essa tabela:

Tráfego / Pista	Estreita	Médias	Larga
Pouco	-2	-1	0
Médio	-4	-3	-2
Muito	-6	-5	-4

Com veículos no sentido oposto a penalidade aumenta em -2.

Dirigindo na contramão as penalidades (tráfego/pista + veículos em sentido oposto) são dobradas, e um teste pode ser exigido a cada 300 metros (3 marcas)

Danos

Geralmente, são $((\text{Danos de Velocidade}) \times (\text{Chassi}/8 \text{ do Alvo}))$.

Em **Colisões** de veículos, os *Danos de Velocidade* são baseados na velocidade do causador da batida, e o *Dano de Chassi/8* de um veículo é aplicado no outro.

Em colisões **Laterais** (quando um veículo colide frontalmente contra a lateral de outro, e não quando os veículos emparelhados se esbarram, lateral contra lateral) o veículo que é atingido lateralmente recebe 1 ponto de multiplicação a mais no *Chassi/8* (um carro que receberia danos ($\text{Chassi}/8=6 \times (\text{Velocidade}=3)$) receberá ($\text{Chassi}/8=7 \times (\text{Velocidade}=3)$), pois os carros geralmente têm estrutura para suportar apenas danos frontais ou traseiros.

Em colisões **Traseiras** (um carro alcança e atinge o outro por trás), o *Dano de Velocidade* será baseado na diferença da *Velocidade* dos carros envolvidos.

Em colisões **Frontais** (dois carros colidem de frente), o *Dano de Velocidade* será baseado na soma da *Velocidade* dos envolvidos.

Para cada meio metro de altura de **Queda**, o veículo leva o seu *Chassi/8* de dano, e é **descontado** do valor final dos danos o número da *Tração* do veículo.

Os **Passageiros** de veículos pequenos também sofrem os danos, sendo que apenas os danos acima de 6 são fixos, os danos abaixo de 6 são aleatórios (D6). Esses danos podem ser reduzidos em 25% (dano/4 é descontado dos danos) dependendo da estrutura de segurança do veículo (cabine reforçada, gaiola de proteção,...), e podem ser reduzidos pela metade se, além disso, outras medidas preventivas estiverem sendo utilizadas (cinto-de-segurança ou air-bag,...).

Em veículos muito grandes (ônibus, transatlânticos), alguns passageiros podem não receber alguns se eles ocorrerem em apenas uma área do veículo.

Utilize a regra de explosões nestes casos, onde o dano é diminuído em 1 ponto para cada metro de distância do ponto de impacto.

Os **Alvos não Fixos** (como humanos sendo atropelados), recebem os danos totais $((\text{Chassi}/8 \text{ do Carro}) \times (\text{Velocidade}))$. No caso de um alvo vivo, ele pode tentar um teste de Destreza para amortecer a queda e reduzir os danos pela metade.

Em alvos não fixos, os danos até 6 pontos são considerados aleatórios; só os acima disso são fixos.

Chassis dos Alvos

Quando seu veículo tromba em um objeto, o objeto leva os danos ((dano da *Velocidade*)x(*Chassi*/8 do seu veículo)) e o seu veículo leva ((dano da sua *Velocidade*)x(*Chassi*/8 do objeto)).

Eis os chassis de alguns objetos que insistem em não sair da frente do seu veículo:

Alvo	Chassi
urubu	1(x4)=4 como não chega em um número (x8), os <i>Danos de Velocidade</i> são divididos por 2
Humano (adulto)	1(x8)=8
Placa de trânsito	1(x8)=8 daqueles de alumínio, finos
Árvore Média	5(*8)=40
Parede Grossa	8(*8)=64
Parede Fina	5(x8)=40
Poste	7(x8)=48 daqueles fortões, de cimento
Muro Reforçado	8(x8)=64
Barraquinha de Feira	3(x8)=24
Cancela de Pedágio	2(x8)=16
Quiosque de Revistas	5(x8)=40
Degrau alto de Calçada	1(x8)=8

Danos Direcionados

Sempre que acontece uma batida, um disparo, ou até uma queda, esses danos amassam e arranham a lataria mesmo que absorvidos pela blindagem.

E sempre que algum ponto de dano ultrapassar essa blindagem, 1D6 deve ser rolado a cada 5 pontos de danos para determinar qual parte do veículo foi afetada.

D6	Danos Direcionados a cada 5 danos
1	O carro pára de funcionar porque o motor, o radiador, ou alguma outra peça quebrou.
2	Pneus, freio, suspensão ou eixo, -D3 no Controle do carro.
3	Algo está enroscando, -D3 no Controle e a <i>Velocidade</i> cai pela metade.
4	Combustível, água ou óleo está vazando, o carro só andar por mais d6 minutos
5	Danos na lataria, e, dependendo da posição da batida, lá se vão os faróis ou alguma porta pode travar.
6	Algum equipamento do carro quebrou, como limpador de vidros, computador de bordo, etc.

Se o Chassi do veículo baixar de 0, o carro não anda mais.

Nível de Realismo “Need for Speed”

No vídeo-game, o carro pode bater e capotar que não sofre nenhum dano, nem reduz o seu desempenho.

Porém, esse tipo de efeito prejudicaria muito o senso de realismo de um jogo de RPG, além de tirar parte da diversão de poder ver um personagem de jogador se espatifar num muro.

É por isso que, nessa adaptação, ao contrário dos vídeo-games, colisões podem matar.

E não existe aquele botãozinho para colocar o carro de volta na pista quando ele derrapa para fora. Mas tem sangue e cacos de vidro quando ocorre uma batida, não é uma boa troca?

Acrobacias

Acrobacias não são importantes para ganhar corridas, mas atraem muitas apostas quando são exibidas na preparação do grande evento.

Para saltos, ou para andar com metade dos pneus do veículo levantado, algum treino e preparação são necessários para uma finalização sem acidentes, mas para derrapagens, qualquer um pode começar, o problema é saber onde o carro vai parar depois que o giro começa.

Existem muitos fatores que influenciam o desempenho de um carro nessas manobras, tais como velocidade, intensidade da curva, pressão dos pneus e tipo de solo; e o conhecimento de todos estes elementos está na habilidade Acrobacia (veículo) do personagem. O jogador só precisará rolar o dado e torcer para que as penalidades não estraguem a festa.

Cada veículo tem a sua velocidade correta para cada manobra, o Observador poderá interpretar bônus (por conhecer o terreno, por ter o veículo modificado para essa manobra) ou penalidades (a velocidade está muito alta, o terreno está irregular), e as penalidades básicas de acordo com a manobra são:

Manobra	Penalidade
Derrapar 90°	-3
Derrapar 180°	-6
Derrapar de Ré	Acumular -2 ao tipo de derrapagem.
Empinar Moto	-3
Andar sobre 2 rodas de Carro	-9
Salto Calculado	-3
Salto Improvisado	-6
Salto Acidental	-9

Curvas podem ser feitas com derrapagens, mas a média de velocidade cai para a metade mesmo em caso de sucesso no teste.

Falhas por -1 ou -2 em Testes de Acrobacia significam que o veículo não terminou a manobra na posição que o piloto esperava.

Observação Saltos: Em saltos, não se esqueça de aplicar a regra de danos por queda e acumular esses danos na penalidade.

Nível de Realismo “Need for Speed”

Em saltos, esqueça de aplicar a regra de danos por queda e acumular esses danos na penalidade.

Brigas Sobre Rodas

Eventualmente, alguns motoristas podem querer partir para a ignorância com seus carros, e as possibilidades de colisão são várias.

Se um dos carros estiver fugindo, aquele que tenta a colisão deve alcançá-lo antes para que a colisão ocorra.

O motorista que realiza a manobra para tentar a colisão deve vencer um **Teste de Condução**, podendo sofrer as conseqüências normais por perda de controle do veículo em caso de falha.

Com o alvo em movimento, no caso de colisão **traseira** ou **frontal**, a penalidade por Velocidade é normal, mas no caso de colisão **lateral**, a penalidade por Velocidade é dobrada (a não ser em casos em que os veículos estão emparelhados).

Caso o alvo esteja tentando escapar da colisão, ele também pode manobrar e tentar um **Teste de Condução**. Neste caso, ocorrerá uma **Disputa de Diferenças**, aquele que conseguir a maior diferença em seu teste terá sucesso em sua intenção.

Dependendo de onde ocorre o confronto, as penalidades por Velocidade são alteradas em ambas as situações (com o alvo tentando escapar ou não):

- Se o confronto ocorrer em uma pista com 10m ou menos de largura (uma **pista larga**), o atacante tem sua penalidade por Velocidade dividida por 2.

- Se o confronto ocorrer em **área aberta**, o alvo tem sua penalidade por Velocidade dividida por 2.

Duelo

Caso ambos os motoristas estejam tentando se colidir, a colisão frontal é inevitável, a não ser que um tente pegar o outro pela traseira ou pela lateral. Neste caso, os envolvidos rolam uma **Disputa de Condução** como iniciativa e apenas o vencedor pode tentar um ataque.

Quando a disputa passa para esse nível, o round continua valendo 30 segundos, pois os carros precisam de muitas manobras antes de se mirarem novamente.

Diferença de Velocidade

Muitas vezes, a diferença de velocidade entre os veículos envolvidos na briga pode favorecer o veículo mais rápido depois que ele consegue controlar a manobra de seu carro.

Para utilizar esse elemento estratégico em seus jogos, veja na tabela de Penalidades por Velocidade qual a penalidade referente à diferença de velocidades dos veículos. Essa penalidade será somada aos pontos de sucesso do carro mais rápido (um veículo está a 100km/h e o outro está a 150km/h; são 50km/h de diferença, são 2 pontos de penalidade por estar a mais de 40km/h; são esses 2 pontos que serão descontados dos pontos de sucesso do veículo mais lento).

Lembre-se de que esses pontos por diferença serão descontados dos pontos de sucesso no teste, e, portanto, interferem apenas na comparação entre os dois motoristas, e não no sucesso ou não do teste (se algum dos pilotos falhar no teste, essa comparação nem precisa ser feita).

Resumindo:

Habilidades Físicas do Piloto:

- Condução de (veículo)
- Aceleração de (veículo)
- Acrobacia de (veículo)
- Colisão de (veículo)

Atributos do Veículo:

- Controle:** dirigibilidade do veículo
- Aceleraçã / Frenagem:** Modificadores para esses testes
- Tração:** Modificador de acordo com as irregularidades na pista
- Marcha Baixa / Alta / Extra (NC):** Velocidade básica para aumentar a velocidade depois de *Testes de Aceleração* / Velocidade máxima normal do carro / Velocidade máxima do carro forçada por acessórios (pode estourar o motor se o *Nível de Confiabilidade* falhar nessa velocidade *Extra*)
- Chassi:** Danos suportados
- Chassi/8:** Número que é multiplicado com o fator de velocidade para causar danos
- Blindagem:** Absorção de danos para batidas / tiros.

Testes:

- Teste de Condução:** Condução do Piloto + Controle (limitado pela Condução do Piloto) do Veículo
- Teste de Aceleração:** Aceleração (limitada pelo Controle+Aceleração do Veículo) do Piloto + Controle do Veículo + Bônus de Aceleração do Veículo.
- Teste de Frenagem:** Teste de Condução + Bônus de Frenagem + Nível da Acrobacia do Piloto + Bônus de *Reflexo Rápido*.
- Teste de Acrobacia:** Acrobacia (com veículo) do Piloto + Controle do Veículo
- Teste de Colisão:** Teste de Condução + Nível de Colisão do Piloto.

02-Regras para Tabuleiro de Corridas

O grande diferencial para a disputa de corrida com essas regras é a necessidade de um tabuleiro.

Este tabuleiro de corrida é uma ficha tabuleiro, pois a posição atual de cada veículo vai sendo anotada a cada round de corrida.

Marcar qual carro está na frente não é a única função deste tabuleiro, ele serve para mostrar qual a distância que o carro pode percorrer com cada velocidade e quais curvas o piloto terá que enfrentar no round, ou seja, a observação do tabuleiro tem função estratégica.



Tabuleiro

É aqui que os *Testes de Aceleração* farão a grande diferença.

A presença do tabuleiro será muito importante para as cenas de corrida.

Entenda por um **tabuleiro** o tracejado da pista com marcas a cada **100m**, ou então, marcas de **100m** segmentando um mapa.

Cada round neste tabuleiro ocorrerá em **20 segundos**.

O carro que estiver **na frente** realiza as suas ações **primeiro**. No caso de carros emparelhados, não faz diferença quem rolará primeiro, pois aquele que conseguir mais velocidade ultrapassará automaticamente o outro, sem necessidade de testes.

Os jogadores escolhem símbolos (de preferência, letras, ou qualquer outro elemento de escrita simples) que representarão seus veículos, e eles serão anotados no tabuleiro em suas marcas finais.

Observação: Lembre seus jogadores de apagarem suas marcas anteriores para não confundir os demais jogadores com marcar repetidas na pista.

Acelerando

Após um *Teste de Aceleração*, a *Média de Velocidade* do carro é determinada, e o carro ultrapassará **1 marca a cada 20km/h** desta *Média de Velocidade*, que deve ser anotada na ficha.

Observação: É importante que os jogadores marquem sempre em suas fichas a *Média de Velocidade* de seus veículos, pois a qualquer momento pode ocorrer um teste e esse valor de *Média de Velocidade* pode servir de comparação para outros testes, mesmo depois do seu round.

Existem dois tipos de *Testes de Aceleração*:

- O **Teste de Aceleração Normal** é o primeiro teste feito por cada motorista em seu round. Cada ponto de sucesso no Teste de Aceleração significa 10km/h a mais no final da Marcha Baixa do carro para determinar a sua *Média de Velocidade*, mas o jogador pode optar por uma *Média de Velocidade* menor para o round.

Exemplo: Um jogador rola **10** nos **2D6**, e como o seu **Teste de Aceleração** é **14**, ele ficou com **4 pontos de sucesso**. Sua **Marcha Baixa** termina em **100km/h**, logo, neste round sua **Média de Velocidade** pode ser de **140km/h**.

- O **Teste de Aceleração Inicial** é feito quando o carro está partindo do 0 km/h, o que ocorre na largada ou quando ele para durante a corrida após uma perda de controle.

É como um *Teste de Aceleração* normal, mas apenas **1D6** é rolado no teste, e cada ponto de sucesso significa 10km/h para a *Média de Velocidade* do veículo, partindo do 0km/h.

Exemplo: Um jogador rola **5** no **1D6**, e como o seu **Teste de Aceleração** é **14**, ele ficou com **9 pontos de sucesso**, portanto, ele vai poder iniciar com **90km/h** de **Média de Velocidade**.

Falha Crítica: Sempre que ocorrer uma falha crítica (**12** nos **2D6** ou **6** no **1D6**), mais 1D6 pode ser acrescentado ao teste, para diminuir ainda mais os pontos de sucesso. No caso de *Testes de Aceleração Inicial*, sempre um 6 for rolado, mais 1D6 é acrescentado, podendo até zerar a *Média de Velocidade*, o que significa que o motor morreu e o motorista está tendo problemas para ligá-lo novamente.

Ultrapassando os Limites do Carro

Carros normais são projetados para funcionarem de maneira segura, com o mínimo de desgaste; mas, carros projetados para ter a maior velocidade a qualquer custo castigam o motor sem dó.

Alguns recursos fazem com que o veículo ultrapasse a sua *Marcha Alta* e atinjam a velocidade *Extra*. Porém, enquanto estiver na *Extra*, o motor sofre um desgaste absurdo, e existe o risco dele quebrar.

Sempre que o motorista conseguir *Pontos de Aceleração* suficientes e optar por ficar na velocidade *Extra* por mais de um round seguido, o *Nível de Confiabilidade* do motor é testado com **2D6**, e se o número rolado nos dados atingir esse *nível*, ocorre a quebra do motor.

Correndo no Tabuleiro

Após determinar a *Média de Velocidade* do veículo por meio de teste e possível redução para facilitar os testes, o jogador conta quantas marcas ele vai ultrapassar no tabuleiro e faz seu símbolo, porém cada veículo, curva ou situação que exija um teste neste caminho do veículo, o respectivo teste deve ser feito (*Teste de Ultrapassagem* no caso de veículo, *Teste de Condução* no caso de curvas).

Em algumas perdas de controle (causados por falhas em testes), a *Média de Velocidade* do veículo pode diminuir, diminuindo também a quantidade de marcas percorrida pelo veículo.

Porém, em algumas situações, essa redução de *Média de Velocidade* pode indicar uma posição anterior à posição onde ocorreu o teste. Nesses casos, o veículo fica na marca onde foi feito o tal teste, mas sua *Média de Velocidade* é reduzida normalmente, podendo até mesmo chegar a 0km/h.

Veículos com 0km/h podem ser ultrapassados sem a necessidade de teste, contando que exista espaço na pista.

Observação: Alguns jogadores inexperientes poderão querer reduzir a sua *Média de Velocidade* no meio do round, quando descobrirem a penalidade que terão em algum teste. Fica a cargo do *Observador* permitir ou não essa mudança.

Lembre-se de que o jogador pode não ter muita idéia do que está fazendo quando planeja seus atos, seja por desconhecer as regras ou por desconhecer o funcionamento de carros, mas o personagem que ele está representando pode ter alguma experiência, e seria uma falha na realidade do seu jogo ele bobear em alguma curva. Se o jogador se assustar quando fizer as contas no meio do round, dê uma chance nas primeiras vezes.

Eu disse: Nas primeiras vezes...

Velocidade

Com essa Velocidade,...	... o carro percorre esta Distância em 1 round de 5 segundos...	... esta em 1 minuto...	... e esta em 20 segundos.
10km/h	12,5m	150m	50m
20km/h	25m	300m	100m
40km/h	50m	600m	200m
80km/h	100m	1.200m	400m
120km/h	150m	1.800m	600m
160km/h	200m	2.400m	800m
200km/h	250m	3.000m	1.000m
220km/h	275m	3.300m	1.100m
240km/h	300m	3.600m	1.200m
280km/h	350m	4.200m	1.400m
300km/h	375m	4.500m	1.500m
320km/h	400m	4.800m	1.600m
360km/h	450m	5.400m	1.800m
400km/h	500m	6.000m	2.000m
440km/h	550m	6.600m	2.200m

Considerando que cada marca equivale a 100m, a cada 20km/h que o carro alcança em sua *Média de Velocidade*, ele ultrapassa uma marca.

Ultrapassagens

Sempre que um carro tiver condições de ultrapassar outro, ele pode precisar passar por um *Teste de Ultrapassagem* para ter sucesso.

Se a pista for **normal** (3x a sua largura, 7,5m no caso de um carro), faça um *Teste de Condução* normal.

Uma passagem **estreita** (2x a sua largura, 5m no caso de um carro) dobra as penalidades de *Velocidade* no *Teste de Condução*.

Se um veículo terminar o round na mesma marca que outro, mas com velocidade superior, ele precisa fazer um *Teste de Ultrapassagem*, mas mesmo tendo sucesso, ele terminará o round emparelhado com o outro.

Lembre-se que vários carros emparelhados no mesmo ponto de uma pista larga podem impedir a passagem.

Se esta ultrapassagem ocorrer em uma **curva**, aumente em 1 o número de multiplicação da *Velocidade*.

Observação:

Uma pista **normal** para um carro será considerada **estreita** para um caminhão e **larga** para uma moto.

Fechando a porta

Porém, pode ser que o carro que está sendo ultrapassado tente impedir essa manobra.

Nestes casos, um teste precisa ser realizado pelos envolvidos.

O normal seria um *Teste de Disputa de Condução*, mas como existe a possibilidade de algo dar errado para qualquer um dos veículos neste momento, ambos os envolvidos precisarão passar por um *Teste de Condução*. Aquele que conseguir a maior diferença no teste, terá sucesso em bloquear ou ultrapassar. Essa é a *Disputa de Ultrapassagem*, uma Disputa de Sucessos dos Testes de Condução.

Um empate de sucessos significa que ambos terminaram o round emparelhados (quem estava tentando ultrapassar perdeu muita velocidade tentando a ultrapassagem e fica com a mesma velocidade do outro veículo).

Se a **pista for larga** (4x a sua largura, 10m no caso de um carro), os testes serão normais.

Se a **pista for muito larga** (mais de 4x a sua largura), o carro que está tentando fechar a pista precisará ousar muito, e sua penalidade de *Velocidade* será dobrada.

E se a **pista for média** (3x a sua largura, 7,5m no caso de um carro), o carro que está tentando ultrapassar terá uma penalidade de *Velocidade* dobrada.

Em uma **pista estreita** essa manobra é quase impossível, o carro que está tentando ultrapassar terá uma penalidade de *Velocidade* triplicada.

E é bom lembrar que veículos com *Média de Velocidade* zerada não podem entrar em uma *Disputa de Ultrapassagem*.

Diferença de Velocidade

Muitas vezes, a diferença de velocidade entre os veículos envolvidos na ultrapassagem pode favorecer quem está ultrapassando.

Para utilizar esse elemento estratégico em seus jogos, veja na tabela de Penalidades por Velocidade qual a penalidade referente à diferença de velocidades dos veículos. Essa penalidade será somada aos pontos de sucesso do carro que está ultrapassando (um veículo está a 100km/h e o outro está a 150km/h; são 50km/h de diferença, são 2 pontos de penalidade por estar a mais de 40km/h; são esses 2 pontos que serão descontados dos pontos de sucesso do veículo que está tentando o bloqueio).

Lembre-se de que esses pontos por diferença serão descontados dos pontos de sucesso no teste, e, portanto, interferem apenas na comparação entre os dois motoristas, e não no sucesso ou não do teste (se algum dos pilotos falhar no teste, essa comparação nem precisa ser feita).

Quando a ultrapassagem não dá certo

Se a ultrapassagem ocorrer, o motorista que está sendo ultrapassado pode tentar um esbarrão. Essa regra já foi vista em brigas sobre rodas.

Mas se o sucesso de motorista que estiver tentando evitar a ultrapassagem for maior do que o do motorista que está tentando ultrapassar, a ultrapassagem não ocorre.

E o que o motorista que não conseguiu ultrapassar faz com aquela velocidade que ele tinha a mais?

Ele pode tentar um *Teste de Frenagem* para reduzir sua Velocidade à uma intensidade igual ou inferior à do veículo da frente, e em caso de fracasso, temos uma colisão na pista e um conseqüente *Teste de Controle* para os envolvidos, com a diferença entre as velocidades servindo para multiplicar os Chassi/8 para a determinação dos danos de cada um.

Ou então, o motorista pode tentar **passar na marra!!!**

Sim, se as regras da corrida no seu cenário de jogo não citarem esse tipo de atitude, a agressão pode ser uma solução. Deixe bem claro para os seus jogadores o tipo de cenário em que eles estão jogando e explique no momento do evento, caso o personagem dele conheça as regras e saiba se isso é proibido ou não (em alguns tipos de corrida, essa atitude pode até ser elogiada!).

Para tentar passar na marra, o jogador deve declarar sua intenção antes da rolagem de dados. Sua multiplicação de penalidade por Velocidade será reduzida em 1 (sempre respeitando o limite mínimo de 1), e depois, os Testes de Condução e suas Disputas de Sucesso são feitas normalmente.

Em caso de derrota, ocorre colisão com a traseira do veículo da frente sem oportunidade de frenagem. E mesmo em caso de vitória, caso a diferença entre os sucessos seja menor ou igual à penalidade por Velocidade que o carro ultrapassante teve no teste, ocorre a ultrapassagem, mas ocorre também uma colisão lateral, com direito à multiplicação de chassis/8 pela diferença de velocidade para causar danos e seus conseqüentes Testes de Controle.

Ações

Apesar de ter tempo para vários rounds de ação normal nos 20 segundos de um round dirigindo, o personagem terá dificuldades para realizar outra ação enquanto dirige (atirar, trocar o CD do CD-player, olhar um mapa).

Caso o personagem tente realizar uma ação ao mesmo tempo em que dirige, ele precisará decidir qual ação terá penalidade de -4, a ação extra ou o teste de direção (que, mesmo em uma reta, será pedido quando o personagem tenta fazer outra atividade ao mesmo tempo).

Situações de Tabuleiro

Estamos lidando com um jogo que tenta representar a realidade, porém, com a necessidade de ser uma atividade divertida e prática, sem muitas complicações técnicas.

Essas regras permitem uma boa interação com essa situação de disputa de volantes e motores, com várias possibilidades estratégicas e uma razoável liberdade de ação, porém, alguns detalhes devem ser compreendidos e considerados para que a diversão do jogo não se perca em discussões sobre cálculos exatos.

Média de Velocidade

A primeira situação que deve ser entendida por todos é que a velocidade atingida pelos veículos através dos *Testes de Aceleração*, são **MÉDIAS DE VELOCIDADE**, e não a velocidade com que o veículo percorreu todo o trajeto. Exemplo: Ao chegar na curva, o piloto reduz a velocidade, mas tenta retomá-la rapidamente na saída da curva para não baixar muito essa média.

Por conveniência, a velocidade considerada para os testes sempre será essa da Média, independente de ser uma curva ou um retão.

Pista Limpa

Todo round o personagem precisa de um *Teste de Aceleração* para determinar essa *Média de Velocidade*, porém, esse teste pode parecer desnecessário em uma pista reta sem tráfego.

Sim, nessa situação, em que o piloto não precisa fazer teste algum no round, a velocidade máxima do carro pode ser alcançada sem a necessidade de testes no próximo round.

Terreno Ruim

Em algumas pistas, existe a penalidade de tração, porém, se não existirem curvas essa penalidade nem será sentida no jogo.

Lembre-se de aplicar as penalidades por tração no *Teste de Velocidade* (que precisa ser feito todo round nesse caso, mesmo que seja uma *Pista Limpa*), e determine algum ponto da pista onde existe alguma irregularidade e todos deverão fazer um teste para passar por lá (multiplicando a velocidade por 1).

Cruzamentos

Eventualmente, algum piloto desmiolado pode estar correndo dentro de uma cidade, com carros passando em cruzamentos sem suspeitar que tem um alucinado à solta.

Em cruzamentos com movimento, todo início de round, assim que o primeiro veículo da competição passar por lá, 1D6 pode ser rolado, e o resultado determinará se existe ou não algum carro atravessando a pista e qual será a penalidade no *Teste de Condução*.

Determine a chance de veículo atravessando a pista como sendo um número de 1 a 6.

Considere 1 para ruas com pouco movimento e 6 para ruas movimentadas, com todos os níveis intermediários sendo simulados pelos outros números.

Se o número rolado no dado for maior do que esse limite, não tem carro passando, mas se o número rolado for igual ou menor ao limite, esse número rolado será a penalidade que o piloto terá em seu *Teste de Controle* para se desviar desse carro.

O jogador pode pedir um *Teste de Frenagem* para reduzir a velocidade de seu veículo nessa situação repentina. Se ele tiver sucesso em um *Teste de Percepção*, libere o *Teste de Frenagem* para ele, e ele poderá continuar normalmente seu caminho com sua nova velocidade reduzida se conseguir se desviar.

Os demais pilotos terão a mesma penalidade se passarem por esse cruzamento, porém, deverão decidir sua *Média de Velocidade* antes, pois não terão direito ao *Teste de Frenagem*.

Emparelhados

Se dois pilotos estiverem na mesma marca, eles deverão decidir suas *Médias de Velocidade* ao mesmo tempo, caso contrário, o segundo jogador terá a vantagem de saber o que aconteceu com o primeiro jogador e poderá mudar sua *Média de Velocidade*, mas em uma corrida, ele não teria tempo de adotar essa estratégia.

Caminhos Diferentes

Eventualmente, dois pilotos poderão tomar caminhos diferentes para chegar em um mesmo ponto.

O problema ocorre quando ambos estão chegando nesse ponto de reencontro. Quem rolará os dados primeiro?

Conte quantas marcas faltam para cada um chegar até esse ponto. Aquele que estiver a menos marcas de distância joga primeiro.

Linha de Chegada

Passará primeiro na linha de chegada aquele que passar por ela tendo 1 ponto de deslocamento suficiente para ultrapassar mais uma marca, chegando à casa posterior à da linha de chegada.

Mesmo que outro piloto passe depois por essa marca com uma velocidade maior, quem passou primeiro pela ordem de jogada de dados (quem está na frente joga primeiro) passa primeiro pela linha de chegada.

Apenas quando dois veículos terminam suas jogadas empatados na linha de chegada pode ocorrer a vitória de um veículo que jogou depois, contando que sua velocidade seja maior do que a do veículo que chegou primeiro e contando também que ele consiga ultrapassar o veículo que estava na frente (uma emocionante ultrapassagem a poucos metros da linha de chegada!).



Ficha-Tabuleiro de Corrida

As fichas-tabuleiro servirão não só para marcar o desempenho dos jogadores, mas também, para ilustrar melhor o cenário de jogo.

Apesar de serem apenas traços sobre fundo branco hexagonado, essas linhas simulam a estrutura de uma cidade, e mesmo sem indicações ou ilustrações, alguns pontos de referência poderão surgir.

Você escolhe qual será o mapa de sua cidade de jogo, podendo até combinar as bordas de alguns para criar cidades maiores, e com o passar das histórias, surgirá a necessidades de alguns pontos de referência, como boates, clubes, oficinas mecânicas ou até mesmo a residência de alguns dos personagens.

Mesmo sem desenhos na ficha-tabuleiro (que atrapalhariam a anotação das iniciais dos corredores), esses pontos de referência podem ser marcados em uma ficha-tabuleiro do Observador, que pode passar essas informações conforme os personagens de seus jogadores precisem interagir com elas, ou então, sempre que surgir um novo ponto de referência durante o jogo, o Observador pode marcá-lo em seu mapa para futura consulta.

Resumindo

Tabuleiro com marcas a cada 100m e rounds de 20 segundos

Quem estiver **na frente** rola os dados **primeiro**.

Na sua vez, o jogador faz um *Teste de Aceleração*, decide qual será a sua *Velocidade*, calcula quantas marcas passará no cenário (**1 a cada 20km/h**) e faz os testes necessários pelo caminho.

Intensidade de tráfego, largura e estado da pista, dificuldade da curva, e outros fatores entrarão com penalidades ou multiplicadores para a tabela de velocidade.

Velocidade	Penalidades / Danos
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Numa ultrapassagem em uma pista normal, um *Teste de Condução* normal é feito. Se o veículo ultrapassado dificultar as coisas, uma *Disputa de Testes de Condução* entre os envolvidos é feito, e o veículo tentando a ultrapassagem terá sua penalidade por velocidade multiplicada por 2. Caso passe no teste, quem está ultrapassando terá somado ao seu sucesso a penalidade referente à diferença entre as velocidades dos carros.

03-Tuning

Marchas e Velocidade

Duas informações importantes para determinar o desempenho do seu carro são o **final de sua Marcha Baixa e o final de sua Marcha Alta**.

O final da Marcha Alta, e representa a velocidade máxima que o veículo consegue desenvolver sem forçar o motor.

As marchas têm relação direta com os *Testes de Aceleração*.

Em *Testes de Aceleração Normais*, cada **1 Ponto de Aceleração** (ponto de sucesso no Teste de Aceleração) é o suficiente para aumentar a *Média de Velocidade* em 10km/h, mas a soma de velocidade sempre parte do final da Marcha Baixa do carro, independente da velocidade desenvolvida no round anterior.

A Marcha Alta do carro geralmente é a terça parte final da velocidade do carro.

Um carro que termina sua Marcha Alta em 200, começa em 140 ($200/3=66$, $200-66=134$)

Um que termina sua Marcha Alta em 260, começa em 160 ($250/3=86$, $250-86=164$).

Baseado nisso, podemos calcular que, quanto maior o final da Marcha Alta, mais longa ela será, e, portanto, mais *Pontos de Aceleração* serão necessários para atingi-la.

Regulando as Marchas

Uma das maneiras de aumentar a velocidade que um carro pode atingir é regulando suas marchas.

Aquela conta de Marcha Alta= $1/3$ final da Velocidade indica a configuração normal da marcha.

Sobre essa configuração, o final da Marcha Alta pode ser aumentado ou diminuído, porém, isso interfere no início da Marcha Alta também.

Se você quiser aumentar o final da Marcha Alta em 20km/h, o início da Marcha Alta será reduzido em 20km/h. E o inverso também acontece: Se você diminuir o final da Marcha alta em 20km/h, o seu início será aumentado em 20km/h. Uma oficina mecânica pode fazer esse serviço por \$200.

Exemplo: Um carro Marcha Baixa=160/Marcha Alta=240, 20km/h a mais na Marcha Alta resultariam em Marcha Baixa=140/Marcha Alta=260.

O máximo de modificação que a regulagem permite são 20km/h.

Essa regulagem aumenta as estratégias que podem ser criadas dependendo da capacidade do piloto e da situação da pista.

Dica de Garagem: Cada motorista deve analisar a sua relação com o carro antes de optar por uma regulagem de marchas.

Um motorista com boa *Aceleração* deve arriscar uma marcha alta mais longa, pois apesar de enfrentar a marcha alta antes, ele pode conseguir a maior velocidade final que ela proporciona.

Já um motorista com *Aceleração* fraca, deve evitar a marcha alta longa, e, dependendo do carro, pode até optar por uma marcha curta para melhorar sua média de velocidade.

Upgrading

Suspensão Progressiva, Metais de Liga Leve, Freios ABS, Spoilers, etc. As melhorias são várias para melhorar o *Controle* do seu carro.

Todas essas peças, com suas características analisadas em separado consumiriam muito tempo para serem calculadas no *Controle* do carro, e, é claro, demandariam de um curso de mecânica para que o jogador soubesse qual as melhores peças para o seu carro.

Esse é um trabalho para o mecânico de confiança do seu personagem motorista. Eis uma lista dos valores aproximados para cada melhoria em seu carro:

Upgrade	Custo
De 4 para 5	\$1.000
De 5 para 6	\$2.000
De 6 para 7	\$5.000
De 7 para 8	\$20.000
De 8 para 9	\$50.000
De 9 para 10	\$200.000

Esse upgrade nunca passará de 10, e você pode optar por impedir um upgrade maior do que 2 para a configuração original de fábrica de cada carro.

Esquentando o Motor

Existem alguns recursos que forçam o motor a extrapolar os seus limites. Como resultado, A velocidade final do motor aumenta, o veículo passa a contar com a Velocidade *Extra*, porém, ele pode fundir.

Sempre que o motorista ultrapassa sua Marcha Alta e alcança a sua Velocidade Extra, um Teste de NC (Nível de Confiabilidade) deve ser feito. Se o número rolado nos dados for maior do que o NC, o motor estoura.

Modificação	Otimização do Motor	Turbo Baixa Pressão	Turbo Alta Pressão
Aumento de Velocidade	+10%	+20%	+30%
Aumento de Aceleração	+1	+2	+4
Nível de Confiabilidade	11	11	10
Descontrole	0	-1	-2
Custo	\$800	\$3.000	\$4.000

A "Otimização do Motor" é um conjunto de peças e modificações que permitem que o motor alcance o seu limite.

A peça principal do "Turbo" força a entrada de ar no motor, e, portanto, acelera o seu funcionamento.

Em todas essas modificações, a porcentagem para Aumento da Velocidade (a Velocidade Extra) é calculada após uma possível regulagem de Marcha Alta.

Exemplo: Um carro 120/160 que faça a Otimização do Motor passará a ser um carro 120/160/170(11).

Além dessas modificações, garrafas de Nitro podem ser instaladas no carro, para que o motorista controle a mistura de Óxido Nitroso no motor, reforçando quimicamente a sua explosão.

O Nitro aumenta ainda mais a *Aceleração* do veículo, e seu bônus é cumulativo com outras modificações no motor.

Porém, o arranque repentino que o Nitro proporciona pode causar descontrole do carro ou quebra de motor. Penalidades são dadas para a *Condução* e um teste de *Nível de Confiabilidade* precisa ser feito.

A penalidade por descontrole é cumulativa com a de outras modificações, Caso o veículo já tenha Turbo instalado, o *Nível de Confiabilidade* do Nitro é que será utilizado, e caso o teste seja feito na *Velocidade Extra* do veículo, o NC cai -1 ponto.

O Nitro não é permanente, cada garrafa custa \$100 e dura 2 minutos (6 rounds de corrida); mas o jogador pode escolher em quais rounds irá ativar o nitro mesmo depois de rolados os dados do Teste de Aceleração.

Por alterar apenas temporariamente as características do veículos, o Nitro tem seus números de teste marcados em separado na ficha.

Duas garrafas de nitro podem ser colocados no mesmo carro, porém, elas podem ser utilizadas ao mesmo tempo, resultando nas informações da tabela abaixo; ou uma de cada vez, duplicando o tempo de duração (12 rounds).

Modificação	1x Nitro	2x Nitro
Aumento de Aceleração	+4	+6
Nível de Confiabilidade	10	9
Descontrole (cumulativo com outras modificações)	-2	-3
Custo	\$1.000	\$1.500

Nível de Realismo “Need for Speed”

No vídeo-game, os motores não estouram, mas no RPG, essa opção de *Nível de Confiabilidade* deixa o jogo bem mais divertido, principalmente quanto é o seu adversário quem abusa do motor e faz fumaça preta.



OPERA

WANTED

Detectores de Radar

Por \$2.000,00, pode ser instalado no veículo um detector de radar, que avisa se algum sinal de radar está batendo no carro.

Esse equipamento é ilegal, e pode colocar o motorista em problemas se for localizado pela polícia.

Nível de Realismo "Need for Speed"

Ao contrário do vídeo-game, esse aparelho não capta a aproximação de carros da polícia, e muito menos gera uma imagem GPS com a localização de todos os carros da polícia na proximidade.

O único sinal que é recebido é um apito intermitente, indicando que de algum lugar vem um sinal de radar que está atingindo o carro.

Rádio Comunicadores

Por \$1.500,00, um sistema de rádio-amador com botão de acionamento no próprio volante pode ser instalado no carro, para permitir troca de ofensas durante as corridas ou captação do rádio da polícia.

Consertos

Batidas e raladas ocorrem o tempo todo, e consertos saem caro.

O custo dos consertos depende dos danos sofridos. A porcentagem de danos sofridos comparada com o *Chassi* total será a porcentagem do valor do veículo novo a ser paga pelo conserto.

Exemplo: Um carro com *Chassi*:48 com preço 0 Km de \$15.000,00, ao sofrer 24 danos (50% do *Chassi* total), precisará pagar \$7.500,00 de conserto (50% do valor 0 Km).

Se o motor do veículo for destruído (na rolagem de *Danos Direcionados*), todo o investimento em modificações do motor serão perdidos.

E existe um outro problema: Se o mecânico responsável pelo conserto falhar em seu teste de mecânica, além do conserto demorar mais para ser realizado (o tempo básico é de 1 dia para cada 10 danos, cada ponto de falha é um dia a mais no conserto), o veículo ficará com -1 em seu *Nível de Confiabilidade* ao atingir o máximo de sua *Marcha Alta* ou mais.

04-Desafios

Nível de Realismo Need for Speed

No vídeo-game, as corridas ocorrem durante o dia, e as áreas centrais da cidade quase não tem trânsito...

Ah não, né!...

Final de semana, começo da madrugada, a galera amontoada na frente das lojas de conveniência e no estacionamento da boate da avenida. Som alto saindo dos carros e minas circulando.

Aos poucos, alguns carros tunados começam a desfilar pelas ruas, o ronco diferenciado de seus motores avisa a sua chegada.

Aparência do Carro:

Os participantes desses rachas só tiram seus carros preparados das garagens para se exibir e correr, e não costumam parar muito para se exibir.

Mesmo escondendo as suas placas para evitar a identificação pela documentação, a aparência customizada torna únicos esses carros, que não passam despercebidos por aí.

Depois de algum tempo infernizando a vida de policiais, seus carros ficam marcados, e só de passar tranquilamente pelas ruas eles já são capazes de atrair vários carros em sua perseguição.

Para resolver isso, pode-se investir \$5.000,00 numa nova customização da aparência do carro, dando uma cara diferente na charanga para confundir os policiais.

Olhares dos "street racers" se cruzam, a circulação dos boatos sobre quem é o melhor aumenta, todos esperam um confronto.

Desafios são feitos, celulares tocam, desafios são aceitos, as apostas começam a aparecer, tudo é feito nos bastidores, quem não tem grana para apostar, ou não conhece ninguém que tem, nem se toca da grana que está se acumulando nas apostas e nem da corrida que está prestes a acontecer.

Apostas e Prêmios

Dinheiro para equipar os carros, dinheiro para fazer as apostas, dinheiro para pagar os consertos, dinheiro é o que faz girar esse carrossel de cavalos velozes e barulhentos.

Nos bastidores, existe toda uma estrutura profissional de apostas, que utiliza celulares, internet e webcams, tudo com transmissão segura de dados, para aceitar apostas de todo o mundo.

Dessas apostas, uma porcentagem é separada para pagar um prêmio para o vencedor da corrida, que varia de \$1.000,00 a \$50.000,00, podendo aumentar se o corredor também fizer apostas.

Quanto maiores as apostas, maiores os prêmios, portanto, quanto mais famosos os feitos de um corredor, mais público (e mais grana) ele atrairá para as corridas que ele participa.

A entrada da polícia em uma corrida não é motivos para interromper o evento: Se ninguém conseguir chegar na linha de chegada, os apostadores do carro que chegou mais perto do final levam toda a grana, e se algum carro conseguir completar a corrida, mesmo com a polícia na sua cola, ele recebe o dobro da premiação.



De repente, os celulares tocam, quem apostou é avisado do local da corrida, que começará em menos de dez minutos.

A agitação dos baladeiros dá uma esvaziada, quem sabe, corre para o ponto de largada, quem não sabe, tenta seguir alguém que sabe.

Em 5 minutos, todos estão lá: em uma rua escura do bairro industrial, num ponto da rodovia afastado da cidade, ou em qualquer outro local que tenha asfalto mas não tenha tráfego.

Os corredores alinhados, a platéia fazendo o cerco, de algum lugar, chega a ligação de que as apostas já foram feitas, e que a corrida pode começar.

Uma garota anda entre os carros levantando um lenço preto e branco, a torcida sai da pista, os motores roncam, o lenço cai da mão dela, o desafio começa, e pode ser:

Arrancada: É disputada em uma avenida com poucas curvas, com no máximo 2km de distância.

É um desafio com poucas possibilidades de dar tempo para uma intervenção policial.

Circuito: É determinado um caminho que começa e termina no mesmo ponto, e os carros devem dar um número combinado de voltas neste trajeto.

É o desafio preferido da torcida, pois podem ver os carros passando várias vezes, porém, é o desafio com a maior possibilidade de intervenção policial.

Corrida: É determinado o ponto de largada, o ponto de chegada, e o caminho que se deve seguir de um ponto a outro, sem a permissão para tomar atalhos.

Duelo: Ocorre quando a rivalidade entre dois corredores extrapola os limites.

É qualquer tipo de desafio, mas só os dois rivais podem participar.

Na largada, cada piloto entrega o documento do seu carro, e aquele que ganhar o desafio, leva o carro do adversário.

Pega-Radar: É como um Rally, mas nem sempre ganha quem chega primeiro.

Os checkpoints são radares de tráfego, aqueles postes que mostram a velocidade dos veículos que passam e tiram fotos daqueles que estão acima do limite de velocidade.

As velocidades indicadas pelos radares são anotadas e somadas no final da prova.

A cada round que se chega depois da chegada do primeiro carro, 50 pontos são descontados da soma.

Aquele com a maior soma vence o desafio.

Rally: São determinados o ponto de largada, o de chegada, e vários checkpoints.

Ganha aquele que sair da largada, passar por todos os checkpoints (pelo caminho que quiser) e chegar primeiro no ponto de chegada.

Juízes

Pontos chaves dos desafios sempre são ocupados por pessoas que confirmam a passagem dos veículos com fotos enviadas por celular. Alguns fazem isso só para poder participar um pouco mais do evento, outros, por ordem direta dos organizadores do evento. Uma porcentagem das apostas vai para eles.

Ética nos Rachas

Apesar de ilegal, os rachas tem seu código de ética, e a boa etiqueta diz que não se “fecha a porta” para amigos.

Se você tentar impedir uma ultrapassagem fechando o caminho de um adversário, além de possibilitar uma colisão, você vai ganhar um inimigo.

Pode-se alegar que não viu, que estava manobrando para fazer a curva, mas que o tempo esquenta, esquenta.

Algumas dessas indelicadezas podem até ter desdobramentos fora das pistas.

Em algumas situações, dependendo do prêmio, ninguém se importa em ganhar um inimigo.

Observação: Limites de Participantes

As regras round a round deste jogo envolvem muitas decisões de cada jogador com relação aos níveis de dificuldades que podem ser escolhidos para se fazer uma curva, portanto, não é recomendável que mais do que 4 veículos participem da mesma cena.

Mais do que quatro participantes podem reduzir o ritmo do jogo, pois cada jogador precisa esperar muito tempo até que volte à sua ação.

O fato de 4 jogadores participarem do jogo não quer dizer que todos os quatro precisem participar de todas as corridas. Geralmente, os desafios envolverão personagens do cenário, e metade do grupo participando já garante a diversão dos outros que ficarão na torcida.

Quando a polícia entra em cena, o número de elementos pode aumentar muito. Para agilizar a cena, é recomendável que se faça round normal apenas com aqueles que estão na frente. Veículos que ficaram para trás podem apenas acompanhar a perseguição com um eventual teste de condução para ver se eles ainda estão lá.

05-Polícia



Carros da polícia podem entrar na corrida, e para fugir, o corredor precisa conseguir 1km de distância do policial, ou então, terminar o round com dois ou mais cruzamentos de distância entre eles.

Os policiais tentarão induzir o fugitivo ao erro, ou então, tentarão fechá-lo em alguma passagem estreita.

Cabe ao Observador interpretar a situação para avaliar se podem chegar reforços, se os policiais podem desistir da perseguição, quanto tempo os policiais poderão procurar o fugitivo pelas redondezas.

Perseguições muito longas, com os policiais não conseguindo fechar o fugitivo e com o fugitivo não conseguindo se distanciar dos policiais, podem deixar o jogo chato, portanto, tente resumir a perseguição com a desistência policial ou com furgões policiais bloqueando a frente do fugitivo.

Nível de Realismo Need for Speed:

Para não deixar o jogador muito tempo sem o carro em caso de apreensões, libere o veículo assim que o personagem conseguir o dinheiro para pagar a retirada.

Multas

Quanto maior o tumulto causado, maior será o prejuízo para o motorista, isso é, se conseguirem pegá-lo.

Infração	Punição
Excesso de Velocidade	\$100
Participar de Racha	\$1.000,00
Fugir de Abordagem Policial	Apreensão do veículo. Liberação após D4 semanas e pagamento de \$500,00, podendo aumentar para \$2.000,00 se envolver perseguição longa.
Destruição	\$500 + Prejuízos causados
Atropelamento	Apreensão do veículo e processo criminal. Liberação do veículo após D4 semanas e pagamento de \$500,00. Pagamento de \$5.000,00 para responder o processo em liberdade.
Alteração do Veículo	Apreensão do veículo e retirada das alterações (turbo e nitro). Liberação do veículo após 2D4 semanas e pagamento de \$1.000,00.
Alteração na Placa	Apreensão do veículo e processo criminal. Liberação do veículo após D4 semanas e pagamento de \$500,00. Pagamento de \$1.000,00 para responder o processo em liberdade.
Sem carteira de motorista	Apreensão do veículo e \$1.000,00 Liberação do veículo após 4 semanas, pagamento de \$500,00 e apresentação da carteira de motorista.
Reincidência	A primeira reincidência inclui: - Apreensão do veículo. Liberação após D4 semanas e pagamento de \$500,00. A segunda reincidência inclui: - Apreensão da carteira de motorista. A terceira reincidência inclui: Processo criminal. Pagamento de \$1.000,00 para responder o processo em liberdade.

Veículos

Os veículos, apesar de serem considerados como equipamentos contam com atributos que devem ser combinados com os do seu motorista, dando origem a uma nova ficha, a união homem-máquina.

The Most Wanted

Essas são as verdadeiras estrelas do cenário. É essa a cara que os personagens terão nas ruas, isso é, se tiverem recursos para comprar essas máquinas.

Lexus: IS300 \$ 54.000,00 1.000Kg

Controle: 6 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/+1

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8= 48

Marchas 140 / 210 / ()



Fiat: Punto \$ 54.000,00 900Kg

Controle: 6 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 130 / 200 / ()



Chevrolet: Cobalt SS \$ 52.000,00 1.000Kg

Controle: 6 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 150 / 220 / ()



Volkswagen: Golf GTi \$ 70.000,00 1.200Kg

Controle: 6 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/+1

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 150 / 220 / ()



Audi: TT 3.2 quattro \$ 70.000,00 900Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 150 / 230 / ()



Audi: A3 3.2 quattro \$ 64.000,00 1.200Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 150 / 230 / ()



Mitsubishi: Eclipse \$ 60.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 240 / ()



Audi: A4 3.2 FSI quattro \$ 70.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 150 / 230 / ()



Toyota: Supra \$ 80.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 250 / ()



Renault: Clio v6 \$ 80.000,00 1.100Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 240 / ()



Mazda: RX-8 \$ 64.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 240 / ()



Cadillac: CTS \$ 64.000,00 1.000Kg

Controle: 6 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/+1

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 240 / ()



Ford: Mustang GT \$ 72.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 240 / ()



Mitsubishi: Lancer Ev VIII \$ 72.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 250 / ()



Mercedes-Benz: SL 500 \$ 150.000,00 1.100Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 260 / ()



Pontiac: GTO \$ 70.000,00 1.000 Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 180 / 270 / ()



Vauxhall: Monaro VXR \$ 70.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 180 / 270 / ()



Porsche: Cayman S \$ 120.000,00 900Kg

Controle: 8 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 250 / 260 (-) turbo especial de fábrica



Subaru: Impreza WRX STi \$ 84.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: +1/+1

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 250 / 260 (-) turbo especial de fábrica



Mazda: RX-7 \$ 62.000,00 900Kg

Controle: 7 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 250 / 270 (-) turbo especial de fábrica



Mercedes-Benz: CLK 500 \$ 150.000,00 1.100Kg

Controle: 8 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 260 / ()



Lotus: Elise \$ 96.000,00 1.000Kg

Controle: 8 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 240 / 250 (-) turbo especial de fábrica



Aston Martin: DB9 \$ 180.000,00 1.000Kg

Controle: 8 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 250 / 260 (-) turbo especial de fábrica



Porsche: 911 Carrera S \$ 150.000,00 900Kg

Controle: 8 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/+1

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 260 / 270 (-) turbo especial de fábrica



Dodge: Viper SRT 10 \$ 196.000,00 1.000Kg

Controle: 8 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 180 / 260 / 280 (-) turbo especial de fábrica



Lamborghini: Gallardo \$ 240.000,00 1.000Kg

Controle: 9 Tração: -2
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 170 / 250 / 260 (-) turbo especial de fábrica



Porsche: 911 Turbo S \$ 210.000,00 900Kg

Controle: 9 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 180 / 260 / 280 (-) turbo especial de fábrica



Chevrolet: Corvette C6 \$ 160.000,00 1.000Kg

Controle: 9 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 180 / 260 / 280 (-) turbo especial de fábrica



Lamborghini: Murciélago \$ 530.000,00 1.000Kg

Controle: 9 Tração: -2
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 200 / 290 / 310 (-) turbo especial de fábrica



Ford: GT \$ 540.000,00 1.100Kg

Controle: 9 Tração: -2
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 210 / 310 / 330 (-) turbo especial de fábrica



M-Benz: SLR McLaren \$ 600.000,00 1.100Kg

Controle: 9 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 190 / 280 / 290 (-) turbo especial de fábrica



Porsche: Carrera GT \$ 5600.000,00 900Kg

Controle: 9 Tração: -1
Aceleração/Frenagem: +1/+1

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 200 / 290 / 300 (-) turbo especial de fábrica



BMW: M3 GTR \$ 180.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: +1/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 180 / 270 / 290 (-) turbo especial de fábrica



Veículos Genéricos

São aqueles carros que circulam pelas ruas, sem nem desconfiar da batalha que está acontecendo.

Seus atributos mais utilizados durante os jogos provavelmente será o Chassi, durante as colisões com corredores que não conseguirem se desviar, pois é impossível tentar competir pra valer com um veículo desses.

Nível de Realismo "Need for Speed"

No vídeo-game, uma colisão com um veículo de passeio só serviria para reduzir a velocidade do corredor e mandar longe o pobre carrinho de passeio.

Num RPG, isso não é possível (a não ser que o nível de realismo tenha sido alterado absurdamente pela Matrix); as leis da física se fazem presentes, e qualquer batida pode tirar o participante da corrida.

Mas, se você quiser insistir em fantasiar essas batidas, reduza os danos pela metade e retire os testes de controle por colisão.

Carro de Passeio		\$16.000,00 800Kg
Controle: 7 Tração: +1 Aceleração/Frenagem: -	Blindagem (3 / 1) Chassi: 6 x8= 48 Marchas 80 / 120 / ()	
Furgão		\$30.000,00 1.600Kg
Controle: 5 Tração: +1 Aceleração/Frenagem: -1/-1	Blindagem (3 / 1) Chassi: 7 x8= 56 Marchas 80 / 120 / ()	
Caminhão de Bombeiros		\$90.000,00 3.000Kg
Controle: 4 Tração: +1 Aceleração/Frenagem: -2/-1	Blindagem (4 / 1) Chassi: 8 x8=64 Marchas 120 / 140 / () (marcha curta de fábrica)	
Caminhão Grande		\$300.000,00 10.000Kg
Controle: 2 Tração: +2 Aceleração/Frenagem: -3/-3	Blindagem (4 / 1) Chassi: 17 x8= 136 Marchas 80 / 120 / ()	

Força Policial

Quem procura, acha, aqui!

É só abusar muito no vandalismo ou na duração da corrida que eles aparecem, com intensidade proporcional aos finais de semana em que os "street racers" andam aprontando no asfalto urbano.

Ao contrário dos super-policiais do vídeo-game, no RPG a força policial será mais defasada do que os corredores, não só para manter o realismo da situação como também para manter a praticidade do jogo, pois carros policiais no mesmo nível dos equipadíssimos carros dos jogadores poderiam acabar com a diversão mais do que se espera.

Mas, nada impede o Observador de inserir algum agente federal com uma máquina mais poderosa para se tornar o pesadelo dos corredores.

Lembre-se que no RPG as batidas causam muito mais danos do que no vídeo-game, portando, um só carro policial pode dar conta de vários corredores, ao contrário do vídeo-game, onde era necessário todo um time de basquete pilotando carros de polícia para imobilizar um fugitivo.

Apoio Aéreo

Helicópteros podem dar apoio a uma perseguição, e se o fugitivo não tiver uma área coberta com várias saídas para se esconder, dificilmente ele escapará.

Se no seu cenário de jogo não existirem muitos túneis, ou complexos industriais cheios de barracões sem porta abandonados, um helicóptero dando apoio para a perseguição pode tirar as chances de fuga e a diversão dos jogadores.

O combustível dos helicópteros dura menos do que em carros, mas, em termos de jogo, seria muito chato ficar rolando dados por horas e horas até acabar o combustível do perseguidor.

Portanto, se você não tiver muitos túneis em seu cenário, e se não quiser estragar o ritmo do jogo (e as chances de fuga), evite helicópteros, ou então, faça o combustível deles acabar rapidinho.

O comportamento agressivo do fugitivo pode fazer com que o helicóptero se afaste para evitar maiores danos ao patrimônio.



Carro Policial \$46.000,00 1.200Kg

Controle: 7 Tração: +1
Aceleração/Frenagem: -

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8= 48

Marchas 140 / 200 / ()



Carro Policial Federal \$ 60.000,00 1.000Kg

Controle: 7 Tração: 0
Aceleração/Frenagem: 0/0

Blindagem (3 / 1)
Chassi: 6 x8=48

Marchas 160 / 240 / ()



Furgão Policial \$240.000,00 3.000Kg

Controle: 5 Tração: +2
Aceleração/Frenagem: -1/-1

Blindagem (6 / 6)
Chassi: 8 x8= 64

Marchas 120 / 180 / ()



Personagens

Para montar personagens neste cenário, os jogadores contarão com **18 Pontos de Atributo**, **3xInteligência +10 Pontos de Criação** e, o mais importante, **10 Pontos de Sorte**.

Atenção para as Habilidades com Veículos (Condução, Aceleração, Acrobacia e Colisão) e a Característica Psíquica *Recursos*.

Neste cenário, a Característica **Recursos** será particularmente importante, pois ao montar o personagem, ele poderá gastar apenas 5x a sua Reserva Monetária em seu carro e seus tunings.

E na montagem do personagem, o histórico do personagem precisará estar de acordo com possíveis níveis altos desta característica (pode vir de um emprego, família, empréstimo, roubo, loteria... putz, loteria é fraquinho, hein...).

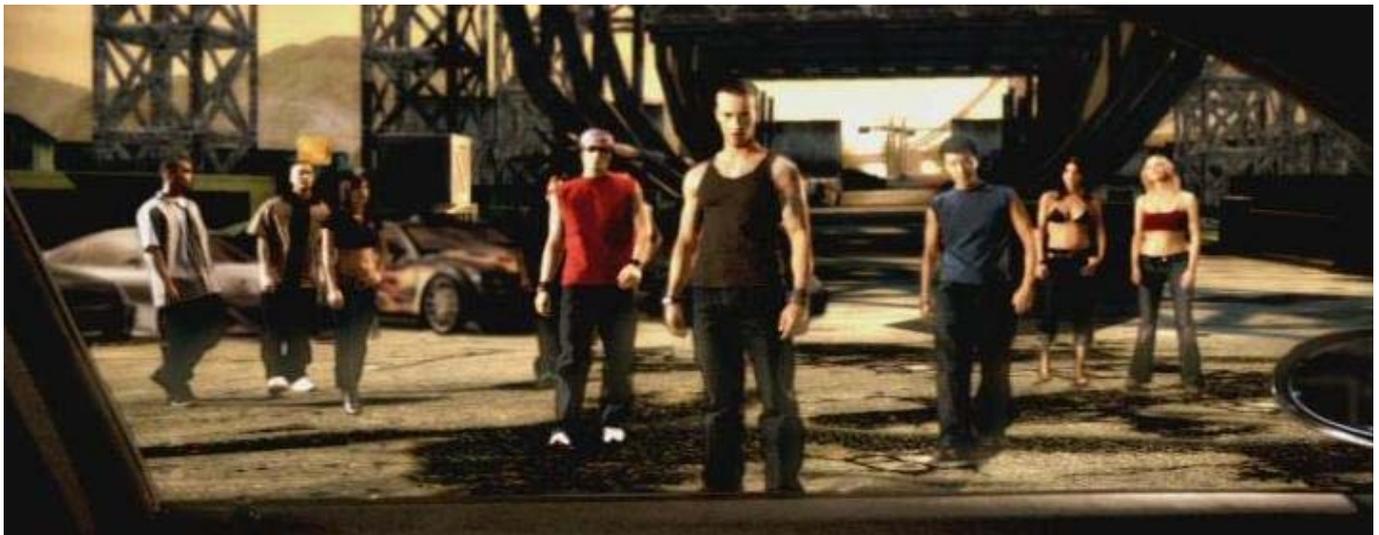
Nível de Realismo Need for Speed:

E para dar uma forcinha na sobrevivência desses corredores sem noção, sempre que uma rolagem de dados resultar em colisão do veículo, **Pontos de Sorte** poderão ser gastos **depois da rolagem** dos dados, porém com custo dobrado (cada 2 Pontos de Sorte resultam em 1 ponto de alteração póstuma nos dados).

Neste cenário, Pontos de Sorte se recuperam 1 a cada hora, e podem ser aumentados com 5 Pontos de Experiência.

E os jogadores não precisarão correr apenas entre eles, alguns personagens não-jogadores podem dividir as ruas com eles.

Como a ênfase do cenário está mais nas corridas do que em outros elementos, faça a ficha desses personagens já unidos com seus carros, e improvise seus atributos ou habilidades de acordo com seus comportamentos, conforme esses testes se tornarem necessários na história.



Como exemplos, diretamente de Need For Speed: Most Wanted, alguns personagens prontos para queimar borracha num asfalto perto de você!



Sonny (Ho Seun)

Este cara despejou muita grana no carro. Aquilo é bem trabalhado, não se engane, ele é um foguete.

Ele faz qualquer coisa para conseguir peças antes que elas cheguem no mercado.

Fis: 6 Des: 6 Int: 6 Per: 7 Sorte: 10

Condução: 8 Aceleração: 6 Acrobacia: 6 Colisão: 0

Tuning & Upgrades: Otimização do Motor, 1x Nitro.

Veículo: Volkswagen: Golf GTi

Controle:	6
Tração:	0
Aceleração:	+1
Frenagem:	+1

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
150 / 220 / 240 (11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (13) + 4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (14) - 2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (12) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (14) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (14) Condução + Nível Colisão



Taz (Vince Kilic)

Esse maluco é famoso por aqui. Ele odeia os tiras, e os tiras o odeiam.

Cuidado com este cara. Ele espreita as ruas da cidade procurando por novatos.

Fis:6 Des:7 Int:5 Per:7 Sorte:10

Condução:7 Aceleração:6 Acrobacia:7 Colisão: -

Tuning & Upgrades: Otimização do Motor, 2x Nitro Marcha Reduzida

Veículo: Lexus: IS 300

Controle:	6
Tração:	0
Aceleração:	+1
Frenagem:	+1

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
150 / 200 / 220 (11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (13) + 6 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (13) - 4 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (13) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (13) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (13) Condução + Nível Colisão



Vic (Victor Vasquez)

Este cara está segurando a 13ª posição por muito tempo. Ele nunca sai do surto, e ninguém consegue tira-lo.

Ele é folgado e perigoso, mas sabe dirigir seu carro. Ele vai te deixar na fumaça se tiver a chance.

Fis:7 Des:6 Int:5 Per:6 Sorte:11 Condução:7 Aceleração:7 Acrobacia:6 Colisão: +1

Tuning & Upgrades: Otimização do Motor, 1x Nitro

Veículo: Toyota: Supra

Controle: 7
Tração: 0
Aceleração: +1
Frenagem: 0

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
160 / 250 / 270 (11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (15) + 4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (14) - 2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (13) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (14) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (15) Condução + Nível Colisão



Izzy (Isabel Diaz)

Izzy definitivamente é uma garota com quem não se deve mexer.

Ela sabe tudo que há sobre carros, nas pistas e fora delas. O carro dela é bem ajustado.

Ela vem de uma grande família de fanáticos por corridas, sempre corre com primos, amigos ou tios, e eles sempre estão por perto, logo, não a deixe brava.

Fis:5 Des:7 Int:5 Per:7 Sorte:11 Condução:9 Aceleração:8 Acrobacia:7 Colisão: -

Tuning & Upgrades: Upgrade de Controle, Otimização de Motor, Marcha Reduzida, 1x Nitro

Veículo: Mazda: RX-8

Controle: 8
Tração: 0
Aceleração: +1
Frenagem: 0

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
180 / 220 / 240 (11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (17) + 4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (17) - 2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (15) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (17) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (17) Condução + Nível Colisão



Big Lou (Lou Park)

Essa tora de músculos coreana se acha o gostosão. É todo exibido.

Dizem os boatos que ele aterroriza os policiais e entra em todas as corrida na primeira chance que tem.

Dizem também que ele tem problemas com as marchas, por isso, demora nas largadas, mas eu não contaria com isso se fosse você.

Fis:8 Des:6 Int:5 Per:6 Sorte:12 Condução:7 Aceleração:8 Acrobacia:6 Colisão: -

Tuning & Upgrades: motor otimizado, 2x nitro

Veículo: Mitsubishi Eclipse

Controle:	7
Tração:	0
Aceleração:	+1
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi:6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
160 / 240 / 260 (11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo:(16) + 6 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo:(14) - 3 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia:(13) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem:(14) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão:(14) Condução + Nível Colisão



Baron (Karl Smit)

Esse malando se chama de "Baron", é um riquinho do litoral.

Ele acha que ajustes de garagem são desculpas de quem não tem grana para comprar originais. Segundo ele, se não for de marca, não é nada.

Mostre para ele o que carros ajustados em casa podem fazer.

Fis:5 Des:7 Int:7 Per:7 Sorte:12 Condução:8 Aceleração:7 Acrobacia:7 Colisão:+1

Tuning & Upgrades: 2 upgrades de controle, turbo baixa pressão, 1x nitro

Veículo: Porsche Cayman S

Controle:	10
Tração:	-1
Aceleração:	+2
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi:6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
170 / 250 / 300 (11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo:(19) + 4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo:(16) - 2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia:(17) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem:(16) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão:(17) Condução + Nível Colisão



Earl (Eugene James)

Esse cara correu da zona leste ao litoral.
É um grande fã de importados, e para tudo para pegar novidades.

Fis:7 Des:6 Int:5 Per:6 Sorte:13

Condução:8 Aceleração:7 Acrobacia:7 Colisão: -

Veículo: Mitsubishi: Lancer E VIII

Tuning & Upgrades: upgrade de controle, turbo baixa pressão, 1x nitro

Controle:	7
Tração:	0
Aceleração:	+2
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1)	Danos:
Chassi: 6 x8 = 48	

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
170 / 250 / 300	(11)

Aceleração+Turbo: (16) + 4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)
Condução-Turbo: (14) - 2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (14) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (15) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (14) Condução + Nível Colisão



Jewels (Jade Barret)

Esta doçura se chama Jewels, ela é toda grandes motores e potência.

Ela tem muitas milhas de estrada no volante, logo, não fique tentado a fazer alguma estupidez, ela tem muita potência sob o capô.

Fis:5 Des:7 Int:6 Per:6 Sorte:13

Condução:8 Aceleração:9 Acrobacia:7 Colisão: -

Veículo: Ford: Mustang GT

Tuning & Upgrades: 2 upgrades de controle, turbo baixa pressão, 1x nitro, marcha reduzida.

Controle:	9
Tração:	0
Aceleração:	+2
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1)	Danos:
Chassi: 6 x8 = 48	

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
170 / 230 / 280	(11)

Aceleração+Turbo: (20) + 4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)
Condução-Turbo: (16) - 2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (16) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (16) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (16) Condução + Nível Colisão



Kaze (Kira Nakazatto)

Kaze é louca, o que ela não pode conquistar com habilidade, ela destrói com velocidade.

Não deixe o olhar meigo dela te enganar, ela arruína tudo que vê, incluindo você. Ela não tem medo de arriscar o carro dela para te colocar fora do jogo.

Fis:5 Des:7 Int:5 Per:7 Sorte:14

Condução:8 Aceleração:7 Acrobacia:7 Colisão:+2

Veículo: M-Benz: CLK 500

Tuning & Upgrades: 2 upgrades de controle, turbo baixa pressão, 1x nitro

Controle:	10
Tração:	0
Aceleração:	+2
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
170 / 260 / 310 (11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo:(19) + 4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo:(16) - 2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia:(17) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem:(16) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão:(18) Condução + Nível Colisão



Ming (Hector Domingo)

Este é o Ming, se orgulha de manter seu carro com aparência original de fábrica.

Ele é rápido e esnoba radares sempre que pode.

Não o encare antes de se preparar.

Fis:6 Des:7 Int:6 Per:7 Sorte:14

Condução:9 Aceleração:9 Acrobacia:7 Colisão: -

Veículo: Lamborguini: Gallardo

Tuning & Upgrades: upgrade de controle, turbo alta pressão, 2x nitro, marcha esticada

Controle:	10
Tração:	-2
Aceleração:	+4
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) **Velocidade:**
160 / 260 / 340 (10)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo:(23) + 6 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo:(17) - 3 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia:(17) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem:(17) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão:(17) Condução + Nível Colisão



Webster (Wes Allen)

Webster está sempre falando de carros, performance, corredores, e por aí vai. Nunca cala a boca.

Ele tem umas idéias loucas que tenta aumentar.

Quando não está correndo, está pendurado nas lojas. Seu carro é tunado ao máximo, ele arrancou todo o interior do carro que não ajudava na velocidade.

Fis:6 Des:7 Int:7 Per:7 Sorte: 15

Condução:8 Aceleração:8 Acrobacia:8 Colisão:+1

Veículo: Chevrolet: Corvete C6

Tuning & Upgrades: upgrade de controle, turbo baixa pressão, 1x nitro

Controle:	10
Tração:	-1
Aceleração:	+2
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1)	Danos:
Chassi: 6 x8 = 48	

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
180 / 260 / 310	(11)

Aceleração+Turbo: (20) +	4 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)	
Condução-Turbo: (16) -	2 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))	

Acrobacia: (18)	Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (16)	Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (17)	Condução + Nível Colisão



JV (Joe Veja)

Não sei como ele consegue. Passa a noite nas boates e os dias nas ruas.

Este cara tem muita reputação. Os tiras odeiam ele, e os corredores querem ser como ele.

Seu brilhante Dodge Viper verde tem tiras na cola o tempo todo.

Fis:7 Des:6 Int:6 Per:6 Sorte:15

Condução:7 Aceleração:9 Acrobacia:7 Colisão: -

Veículo: Dodge: Viper SRT-10

Tuning & Upgrades: 2 upgrades de controle, turbo alta pressão, 2x nitro

Controle:	10
Tração:	0
Aceleração:	+4
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1)	Danos:
Chassi: 6 x8 = 48	

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
180 / 260 / 330	(10)

Aceleração+Turbo: (23) +	6 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)	
Condução-Turbo: (14) -	3 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))	

Acrobacia: (17)	Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (15)	Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (14)	Condução + Nível Colisão



Ronnie (Ronald McCrea)

Você conhece Ronnie, é daquele tipo de playboy que se acha mano, e ele definitivamente não é mano: ganhou o carro de presente de formatura dos pais.

Porém, não se engane: ele sabe dirigir, esteve em toda escola de direção que você possa imaginar.

Fis:7 Des:6 Int:5 Per:6 Sorte:16

Condução:8 Aceleração:6 Acrobacia:7 Colisão: +2

Veículo: Aston Martin: DB9

Tuning & Upgrades: 2 upgrades de controle, turbo alta pressão, 2x nitro, marcha reduzida

Controle:	10
Tração:	0
Aceleração:	+4
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1)	Danos:
Chassi: 6 x8 = 48	

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
190 / 230 / 300	(10)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (20) + 6 Nitro Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)
Condução-Turbo: (16) - 3 Nitro Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (17) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (17) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (18) Condução + Nível Colisão



Bull (Toru Sato)

Se não fosse por Razor, Toru ainda estaria nas docas sonhando com a Blacklist.

A única coisa original de fábrica no seu carro é a pintura. Ele gosta de mantê-la impecável... Dê uma ralada nele quando você puder.

Fis:7 Des:7 Int:5 Per:7 Sorte:16

Condução:9 Aceleração:9 Acrobacia:8 Colisão: +1

Veículo: M-Benz SLR McLaren

Tuning & Upgrades: upgrade de controle, turbo alta pressão, 1x nitro, marcha esticada

Controle:	10
Tração:	-1
Aceleração:	+4
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1)	Danos:
Chassi: 6 x8 = 48	

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
180 / 290 / 380	(10)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (23) + 4 Nitro Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)
Condução-Turbo: (17) - 2 Nitro Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (18) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (18) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (18) Condução + Nível Colisão



Razor (Clarence Callahan)

Ele fará de tudo para continuar no topo, inclusive, confundir sua cabeça.

Lembre-se, você não pode acreditar no que ele diz.

Fis:6 Des:7 Int:7 Per:6 Sorte:17

Condução:10 Aceleração:8 Acrobacia:8 Colisão:+1

Veículo: BMW: M3 GTR

Tuning & Upgrades: 2 upgrades de controle, turbo baixa pressão, marcha esticada, 2x nitro

Controle:	9
Tração:	0
Aceleração:	+2
Frenagem:	0

Blindagem (3 - 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
160 / 290 / 350	(11)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (19) + 6 Nitro

Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (18) - 3 Nitro

Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (17) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (19) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (19) Condução + Nível Colisão



Mia

Aparentemente, uma garota de atitude que curte baladas em alta velocidade, mas na verdade, é uma agente policial sob disfarce coletando provas para identificar e incriminar participantes de racha que possam estar envolvidos em outras atividades criminais.

Ela sabe que, sozinha, pode não ter muito sucesso, por isso, sempre procura aliados entre os corredores para manter seu disfarce.

Fis:6 Des:7 Int:7 Per:7 Sorte:17

Condução:9 Aceleração:8 Acrobacia:7 Colisão: -

Veículo: Mazda: RX-7

Tuning & Upgrades: upgrade de controle, 1x nitro

Controle:	8
Tração:	-1
Aceleração:	+1
Frenagem:	-

Blindagem (3 / 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
170 / 250 / 270	(-)

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (17) + 4 Nitro

Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (17) - 2 Nitro

Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (15) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (17) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (17) Condução + Nível Colisão



Força Policial

Se os rachas forem muito longos, ou se os corredores abusarem da velocidade sempre no mesmo local, policias podem aparecer para tentar acabar com a festa.

A cada barbeiragem que os corredores cometem na frente dos policiais, mais carros da polícia são chamados, e se a perseguição ficar longa, eles podem tentar montar barreiras de carros para segurar os corredores.

Fis:6 Des:6 Int:6 Per:6 Sorte:0

Condução:7 Aceleração:7 Acrobacia:6 Colisão:+1
Tuning & Upgrades:

Veículo: Carro Policial

Controle: 7
Tração: +1
Aceleração: -
Frenagem: -

Blindagem (3 / 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) Velocidade:
140 / 200 / ()

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (14) + Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (14) - Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (13) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (14) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (15) Condução + Nível Colisão



Força Bruta Policial

Grupo especial da polícia que não tem medo de arranhar a pintura quando sai em perseguições.

Só aparece quando algum corredor irrita muito a paciência da Força Policial.

Fis:7 Des:6 Int:6 Per:6 Sorte:0

Condução:9 Aceleração:8 Acrobacia:7 Colisão:+2
Tuning & Upgrades:

Veículo: Furgão Policial

Controle: 5
Tração: +2
Aceleração: -1
Frenagem: -1

Blindagem (6 / 6) Danos:
Chassi: 8 x8 = 64

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) Velocidade:
120 / 180 / ()

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (8) + Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)

Condução-Turbo: (14) - Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (12) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)

Frenagem: (14) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia

Colisão: (16) Condução + Nível Colisão



Agente Delamare

Agente Federal que pode participar de algumas perseguições quando criminosos procurados estão envolvidos.

E corredores que se envolvem em acidentes ou em destruição de patrimônio público também podem ser considerados criminosos procurados.

Fis:6 Des:7 Int:7 Per:7 Sorte:15 Condução:9 Aceleração:8 Acrobacia:7 Colisão: -
Tuning & Upgrades:

Veículo: Carro Policial Federal

Controle:	7
Tração:	0
Aceleração:	-
Frenagem:	-

Blindagem (3 / 1) Danos:
Chassi: 6 x8 = 48

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
160 / 240 / ()	

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (14) + Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)
Condução-Turbo: (16) - Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (14) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (16) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (16) Condução + Nível Colisão



Sargento Cross

Geralmente, fica nos bastidores, coordenando as ações policiais.

Ainda nos bastidores, ele tenta intimidar os corredores por meio de recados ou telefonemas, e quando suas intimidações não funcionam, ele parte para a ação pessoalmente.

Fis:7 Des:6 Int:7 Per:7 Sorte:15 Condução:8 Aceleração:8 Acrobacia:7 Colisão: +2
Tuning & Upgrades: blindagem, 2x nitro, marcha esticada

Veículo: Chevrolet: Corvette C6

Controle:	8
Tração:	-1
Aceleração:	+1
Frenagem:	-

Blindagem (6 / 6) Danos:
Chassi: 7 x8 = 56

Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)	Velocidade:
120 / 230 / 250 ()	

Velocidade	Penal .
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

Aceleração+Turbo: (17) + 6 Nitro
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)
Condução-Turbo: (16) - 3 Nitro
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))

Acrobacia: (15) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)
Frenagem: (17) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia
Colisão: (18) Condução + Nível Colisão



NO PICTURE
AVAILABLE

Rog

É o cara por trás da circulação de dinheiro nessas corridas clandestinas..

Tem “amigos” espalhados entre a galera, e sem aparecer, consegue organizar os eventos, recolher as apostas, avisar quando dos tiras estão desconfiados e entregar os prêmios para os corredores vencedores.

Dizem que ele é um dos corredores famosos da cidade, que utiliza esse apelido para poder administrar a grana com imparcialidade, mas existem suspeitas de que ele seja um policial lucrando com essa atividade paralela.

Este netbook é dedicado à:

“Escortão GL 91/91”

...in memoriam...

★ 1991 - † 2005

Rest in Pieces, ol' pal...

Exemplo de Jojo

Santo Antônio é uma metrópole com vida noturna agitada. Boates, lojas de conveniência, barzinhos, clubes e calçadas impregnadas por baladeiros.

Som de motores e de música eletrônica, olhares em busca de possibilidades de sexo, e a avenida ou a pista de dança servem como vitrine para esses olhares.

Drogas legais e ilegais multiplicam as emoções, criando prazeres ilusórios que espantam o sono e as conseqüências de seus atos.

Marcelão está curtindo a noite. Já passou pela boate, beijou uma ex-amiga na boca, brigou com a namorada, dirigiu seu Grey Horse turbinado com a capota abaixada pela avenida e parou no estacionamento de uma loja de conveniência, onde localizou alguns conhecidos e muitas desconhecidas.

Fumando, bebendo e rindo das bobagens ditas por colegas que já estão bebendo a mais tempo do que ele, Marcelão divide sua atenção com as meninas no local, e elas, por sua vez, dividem sua atenção entre a aparência dos motoristas e de seus veículos.

Com tantos veículos em exibição, a conversa gira sobre eles, e Marcelão abre o capô para exibir o turbo instalado em seu Grey Horse, capaz de fazê-lo rivalizar com os 260Km/h de um Rastan.

A conversa é interrompida por um ronco de motor diferente, uma moto Renegade estaciona perto do pessoal.

Um pedestre que estava participando da conversa soltou que essa moto corre mais que um Rastan, e uma candidata a passageira chamou o T.J. para confirmar.

Tiago José, o piloto da Renegade que não gosta que o chamem por esse nome, confirmou, e, empolgado com a sensualidade com que ela fez a pergunta, aumentou que com ele pilotando, essa Renegade corre mais do que qualquer carro.

Todos os olhares voltaram para Marcelão, que era o centro das atenções até então. Será que ele iria deixar barato?

- Mais do que o meu Grey Horse, não.

Era o que o pessoal queria ouvir! E mesmo que Marcelão não quisesse problemas para essa madrugada, ele iria dizer isso, pois já estava empolgado de cerveja.

Independente da cerveja, Marcelão queria problemas, afinal, ele não instalou o turbo no seu carro por nada.

E agora, T.J. não poderia engolir sua palavra. E palavras não valem nada sem os giros do motor. Só tinha uma maneira de decidir essa conversa:

Racha!

E agora, aqui estão eles, emparelhados, na avenida em frente à loja de conveniência Procê, eles deverão chegar até a última rua do bairro industrial, voltar, passar em frente à Procê do outro lado da avenida, fazer a rotatória no final da avenida e quem passar pela Procê de novo prova que seu argumento está certo.

Enquanto o pessoal reforça esses argumentos com apostas, vamos conhecer um pouco mais sobre os dois “palestrantes”:

Marcelão não é um bom piloto. E o carro dele também não é tudo aquilo que ele fala. É um carro comum de alta performance, e o turbo o empurra para perto dos carros verdadeiramente esportivos, mas o controle médio do carro não colabora muito quando chegam as curvas.

Um trunfo que Marcelão esconde é a garrafa de nitro que aumenta a queima de combustível quando acionada em um botão escondido do lado do câmbio de troca de marchas. É um recurso que ele só utilizará em último caso, pois sabe o risco que corre utilizando esse recurso juntamente com o turbo.

Outro detalhe interessante sobre Marcelão nesse momento é o nível de álcool interferindo em seus atributos. Ele consumiu uma dose normal enquanto conversava com a galera, e seus testes que envolvem *Percepção*, *Destreza* estão reduzidos em -1 ponto (isso mesmo, todos os testes de sua ficha de piloto terão uma penalidade de -1); Marcelão não sabe disso, afinal, os testes envolvendo *Inteligência* também estão reduzidos em -1 ponto, e além do mais, ele se considera mais do que preparado para arrasar nesse racha, afinal, a dose de álcool também aumentou seu *Excesso de Confiança (leve)* para *Excesso de Confiança (grave)*.

Personagem: Marcelão
 Fis: 6 Des: 6 Int: 6 Per: 6 Sorte: 5 **Condução: 7 Aceleração: 8 Acrobacia: 6 Colisão: +0**

Veículo: Grey Horse
 Tuning & Upgrades: Turbo Baixa Pressão (+20% +2/-1 (11)) - 1xNitro (+4/-2 (10)) – Pintura Azul com faixas laterais brancas.

Controle: 6 Tração: 0 Aceleração: - Frenagem: -	Blindagem (3 / 1) Danos: Chassi: 6 x8 = 48	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Velocidade</th> <th style="text-align: left;">Penal .</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Até 20 Km/h</td><td>1</td></tr> <tr><td>Até 40 Km/h</td><td>2</td></tr> <tr><td>Até 80 Km/h</td><td>3</td></tr> <tr><td>Até 120 Km/h</td><td>4</td></tr> <tr><td>Até 160 Km/h</td><td>5</td></tr> <tr><td>Até 220 Km/h</td><td>6</td></tr> <tr><td>Até 300 Km/h</td><td>7</td></tr> <tr><td>Até 500 Km/h</td><td>8</td></tr> </tbody> </table>	Velocidade	Penal .	Até 20 Km/h	1	Até 40 Km/h	2	Até 80 Km/h	3	Até 120 Km/h	4	Até 160 Km/h	5	Até 220 Km/h	6	Até 300 Km/h	7	Até 500 Km/h	8
Velocidade	Penal .																			
Até 20 Km/h	1																			
Até 40 Km/h	2																			
Até 80 Km/h	3																			
Até 120 Km/h	4																			
Até 160 Km/h	5																			
Até 220 Km/h	6																			
Até 300 Km/h	7																			
Até 500 Km/h	8																			
Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) Velocidade: 120 / 180 / 220 (11)																				
Aceleração+Turbo: (16) + 4 Nitro <small>Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)</small>	Acrobacia: (12) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)																			
Condução-Turbo: (12) - 2 Nitro <small>Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))</small>	Frenagem: (12) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia																			
	Colisão: (12) Condução + Nível Colisão																			

Tiago José, ops, **T.J.** conseguiu se tornar um bom motoqueiro depois de algumas raladas (apesar de ser um personagem jovem com 6 *Pontos de Sorte Originais*, sua *Sorte* já foi reduzida para 4 ao escapar da morte em uma falha que foi reduzida por *Pontos de Sorte Retroativos*).

Sua Renegade também é boa, com melhor controle e velocidade próxima do turbo do Grey Horse do Marcelão. Ele seria o grande favorito dessa disputa se não fosse a necessidade de um *Teste de Equilíbrio* (Destreza + Condução de motos, 10 no caso dele) a cada falha de controle para evitar que ele role no asfalto, rasgando sua roupa de marca e quebrando alguns ossos.

T.J. sabe desse risco, perdendo 2 *Pontos de Sorte* ele aprendeu essa lição, mas não aprendeu tão bem assim, pois olha lá ele emparelhado com um carro fazendo a mesma brincadeira de novo.

Ele só entrou nessa porque não tinha como voltar atrás depois do rumo que a conversa tomou e por todas aquelas meninas olhando e torcendo por ele. Ele vai ser cuidadoso, mas poderá arriscar um pouco se perceber que o risco valerá a vitória.

Personagem: T.J.
 Fis: 5 Des: 8 Int: 5 Per: 6 Sorte: 4 **Condução: 10 Aceleração: 10 Acrobacia: 9 Colisão: +0**

Veículo: Renegade
 Tuning & Upgrades: Pintura Vermelho-escuro e adesivos tribais pretos

Controle: 8 Tração: 0 Aceleração: +3 Frenagem: +3	Blindagem (-) Danos: Chassi: 2 x8 = 16	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: left;">Velocidade</th> <th style="text-align: left;">Penal .</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Até 20 Km/h</td><td>1</td></tr> <tr><td>Até 40 Km/h</td><td>2</td></tr> <tr><td>Até 80 Km/h</td><td>3</td></tr> <tr><td>Até 120 Km/h</td><td>4</td></tr> <tr><td>Até 160 Km/h</td><td>5</td></tr> <tr><td>Até 220 Km/h</td><td>6</td></tr> <tr><td>Até 300 Km/h</td><td>7</td></tr> <tr><td>Até 500 Km/h</td><td>8</td></tr> </tbody> </table>	Velocidade	Penal .	Até 20 Km/h	1	Até 40 Km/h	2	Até 80 Km/h	3	Até 120 Km/h	4	Até 160 Km/h	5	Até 220 Km/h	6	Até 300 Km/h	7	Até 500 Km/h	8
Velocidade	Penal .																			
Até 20 Km/h	1																			
Até 40 Km/h	2																			
Até 80 Km/h	3																			
Até 120 Km/h	4																			
Até 160 Km/h	5																			
Até 220 Km/h	6																			
Até 300 Km/h	7																			
Até 500 Km/h	8																			
Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) Velocidade: 150 / 220 / ()																				
Aceleração+Turbo: (21) + Nitro <small>Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)</small>	Acrobacia: (18) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)																			
Condução-Turbo: (18) - Nitro <small>Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))</small>	Frenagem: (22) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia																			
	Colisão: (18) Condução + Nível Colisão																			

Apostas feitas e trajeto combinado, a galera se afasta, afinal, não é bom ficar chamando a polícia parando uma das pistas da avenida por mais do que 5 minutos.

Uma loirinha entusiasmada corre para a frente dos veículos (M1 e T1), o pessoal escolheu ela para dar a largada.

Ela levanta um pano branco e os motores aceleram. Os pilotos deixaram de fazer pose se encarando com sorrisos intimidadores e fixam o olho no pano branco erguido pela loirinha.

É um sutã que ela está erguendo? Sim, é!!! Parece que já temos um troféu. Os motores roncam ainda mais e as luzes altas dos veículos piscam comemorando a futura generosidade dela.

Ela solta o sutã branco, a primeira marcha é encaixada na rotação do motor e os pneus empurram o asfalto para trás.

Ambos fazem um *Teste de Acleração Inicial*, Marcelão consegue um 3 no D6. Descontado de sua *Aceleração* (16-3=13), ele consegue 130km/h na largada, ops, 120km/h, afinal, ele está com -1 por conta do álcool.

T.J. Consegue um 2 no D6, (Aceleração 21-2=19) 190km/h de saída...

Quase empinando sua moto, T.J. faz a curva sob o viaduto da rodovia e entra no bairro industrial à 190km/h.

Marcelão sai à 120km/h, está na cola de T.J. mas decide mudar a rota, ele sabe de duas curvas fechadas logo a frente, e prefere mudar de rua enquanto ainda não está no topo de sua velocidade.

Ele consegue fazer a curva aberta do viaduto quase saindo do traçado, consegue fazer a primeira curva fechada, mas derrapa na segunda, se algum carro estivesse passando por lá, teríamos uma batida.

T.J. sai com mais velocidade, então, seus testes são feitos primeiro.

190km/h significam 9 marcas ultrapassadas (20km/h por marca, e sobram 10km/h para desempatar caso outro veículo terminasse na mesma marca que ele).

A única curva que ele encontra é sob a rodovia, e é uma curva aberta, penalidade de Velocidade x1, neste caso, -6. Sua *Condução* é 18, -6 passa para 12, ele rola um 5 nos 2D6 e passa por essa sem problemas.

Marcelão, com 120km/h, anda 6 marcas, na curva aberta sob a rodovia ele terá penalidade de -4, que passa para -5 por causa da bebida, e reduz seu teste de *Condução* de 12 para 6. 1 Ponto de Sorte é gasto e esse número sobe para 7, os 2D6 são rolados e um 7 é conseguido, a curva é feita no limite, mas o pior ainda está por vir.

Fazendo de tudo para tentar manter essa média de 120km/h, Marcelão tem 2 curvas fechadas (Velocidade x2 pela frente) e para piorar, esse bairro não tem um asfalto tão regular assim, uma penalidade de -1 por tração será acrescentada ao teste; como sua tração é 0, a penalidade será total, -1, e somada com sua penalidade por bebedeira, -2.

Só a penalidade pela velocidade já é -8, somados com os -2 da tração e da bebedeira, -10, só com um sucesso crítico ele faz essa curva. 4 Pontos de Sorte são gastos para subir o teste para 6, os 2D6 resultam em 5 e a curva é feita.

Porém, falta a última curva, e não sobrou nenhum Ponto de Sorte (sim, no primeiro round do racha ele já queimou todos os seus Pontos de Sorte do final de semana). Penalidade de -10, só um 2 nos 2D6 o salva, e ele tira um 5! Falhou por 4 pontos. De acordo com a Tabela por Perda de Controle, sua velocidade cai para a metade durante a derrapagem (60km/h deve ser marcado na ficha depois dos 120km/h iniciais) e existe a possibilidade dele colidir em algo e sofrer a metade dos danos.

Para ver no que ele colidiu, a Tabela de Probabilidade de Cenário é consultada com um 6 nos 2D6. Para a sorte dele, nessa hora da madrugada o tráfego é considerado nulo nessa parte da cidade, portanto, ele só atravessou a rua derrapando mas não bateu em nada.

T.J. sabe que duas curvas fechadas se aproximam, portanto, mesmo tendo possibilidades de acelerar mais, ele vai se segurar para fazer as curvas em segurança.

Sentindo as irregularidades do asfalto a cada rua atravessada, ele procura o adversário pelo retrovisor mas não o encontra (não percebeu que ele tinha feito a curva, e o ronco da moto o impediu de ouvir o motor do Grey Horse se afastando e a derrapada à quatro quarteirões de distância), ele sabia que

estava na frente, mas não sabia que a vantagem era tanta, mais um motivo para fazer as curvas com segurança.

Marcelão também agirá com segurança, pois o som dos seus pneus gritando espantou a excesso de confiança gerado pela bebida, e até mesmo a sua auto-confiança normal foi abalada.

Novo round, novos Testes de Aceleração, mas dessa vez, testes normais, e não iniciais, pois os veículos já estão em movimento.

Apesar de estarem em rotas separadas, podemos considerar que T.J, fará todos seus testes primeiro.

Ele nem fará Teste de Aceleração, pois pretende seguir à 80km/h, e isso é menos do que sua Marcha Básica.

Ele chega nas duas curvas com penalidade de -7 (Velocidade x2 dá -6, e o asfalto irregular dá -1), portanto, sua Condução cai para 11; só uma falha crítica o prejudica.

Os 2D6 são rolados 2 vezes, 8 e 4 como resultados, ele avança as 4 casas dos 80km/h, saindo de sua antiga marca (T2) e chegando na casa depois das curvas (T3)

Marcelão consegue um 5 no Teste de Aceleração, sua Aceleração é 16, então ele conseguiu um sucesso de 11, reduzido para 9 pela bebida e pelo asfalto ruim.

9 pontos de sucesso significam que ele pode aumentar sua Marcha Baixa (120km/h) em 90km/h, chegando à 210km/h, percorrendo a distância entre M2 e M3.

Porém, o limite do motor do Grey Horse é 180km/h, um Teste de Nível de Confiabilidade deve ser feito. Os 2D6 são rolados e o resultado é um 12.

DOZE!!!! O limite é 11, não pode ser, o motor vai estourar, e Marcelão não pode admitir isso, estourar o motor tentando ganhar de uma moto... Ele gasta 1 Ponto de Sorte Retroativa para baixar esse número de 12 para 11. E seu atributo Sorte baixa de 5 para 4.

A sorte que poderia ser utilizada para conseguir um bom emprego, para conquistar uma garota ou para escapar de um acidente mais sério foi reduzida para sempre para impedir o motor de estourar em uma disputinha de Sábado à noite...

É esse o espírito da “Rebeldia sobre Rodas”, desperdiçar todo o seu futuro no presente, pois apenas o “Agora” é que importa.

T.J. faz tranqüilamente as curvas entre os quarteirões, e a redução na rotação do motor permite escutar o Grey Horse urrando pela rua lateral. Talvez a corrida não seja tão fácil quanto ele achava...

Ambos seguem velozes, mas sabem das duas curvas fechadas que os aguardam no final do bairro.

A liderança agora é de Marcelão, e ele não quer fazer as curvas com uma média de velocidade maior do que 40km/h, portanto dispensa o Teste de Aceleração e mantém a sua velocidade em 120km/h.

Você percebeu a estupidez de tudo isso? Se Marcelão tivesse planejado melhor seus movimentos, ele saberia que não adiantava correr como um foguete, pois sua média de velocidade precisaria ser reduzida no final da reta, ou seja, ele tinha condições de correr mais agora para não precisar extrapolar o motor no round passado.

São essas pequenas bobearias que tornam o ser humano uma atração tão divertida em “reality shows”.

T.J. Precisa de 10km/h no Teste de Aceleração para chegar nos 160km/h que deseja. Com penalidade de asfalto de -1, seus 21 caem para 20. Um 10 nos 2D6 são mais do que suficientes, somente um 12 deveria ser evitado (pois reduziria a velocidade para apenas o final da Marcha Baixa).

De maneira reta e tranqüila, ambos chegam em M4 e T4

Com velocidade reduzida, ambos pretendem contornar o último quarteirão do bairro. É impressão minha ou ambos irão se encontrar de frente?

Não é impressão não, eles irão se encontrar, e na opinião do Marcelão, esse será um “pusta dum pobrema” para o cara com o veículo menor, neste caso, o T.J., e o T.J. também sabe disso.

Parte da galera que ficou sabendo do pega na Procê veio para esse ponto esperando presenciar um ponto quente da corrida, e conseguiram.

Mais do que torcer para um ou para outro, eles deveriam torcer para ninguém perder o controle e subir na calçada para cima deles, mas, o que importa no momento é a diversão...

Os dois pilotos estão quase empatados (pequena vantagem para o T.J.), portanto, existem 2 maneiras para você lidar com isso.

Você pode assumir um empate, e fazer as rolagens de dados de ambos ao mesmo tempo e calcular um ponto de encontro no meio da distância entre ambos, ou então, continuar seguindo o esquema do jogador na frente primeiro, e assumir que o ponto de encontro será o local onde o segundo jogador terminou o round passado.

A segunda alternativa é mais prática e não contém contra-indicações.

Seguindo essa segunda alternativa, T.J. segue à 80km/h, com penalidade de -7 nas curvas fechadas (-6 da velocidade x2 e -1 do asfalto). Sua condução é reduzida para 11, ele consegue 7 e 9 nos 2D6, faz as curvas sem problemas e dá de frente com o Grey Horse.

Se Marcelão quisesse se desviar de T.J. também, ele declararia sua velocidade para esse round (precisando de um Teste de Aceleração se necessário) antes de fazer um teste de controle normal, mas como esse não é o caso, ele só se segurou firme no volante e acompanhou o desempenho do T.J.

A pista é normal, e mesmo se estivesse com um carro, ele precisaria de um teste sem multiplicadores para passar por qualquer um dos lados.

Com penalidade de -4 (velocidade x1 e -1 do asfalto), ele consegue um 7 nos 2D6 e passa sem problemas no Teste de condução, chegando até T5.

Marcelão segue com uma cautelosa média de 40km/h, com penalidade total de -6 (-4 da velocidade x2, -1 da bebida e -1 do asfalto), reduzindo sua Condução para 6.

Ele consegue um 3 nos 2D6 da primeira curva e um 7 na segunda, reduzindo sua velocidade para 20km/h, mas sem prejudicar muito seu desempenho, pois chegou até M5 como ele havia planejado para o final desse round.

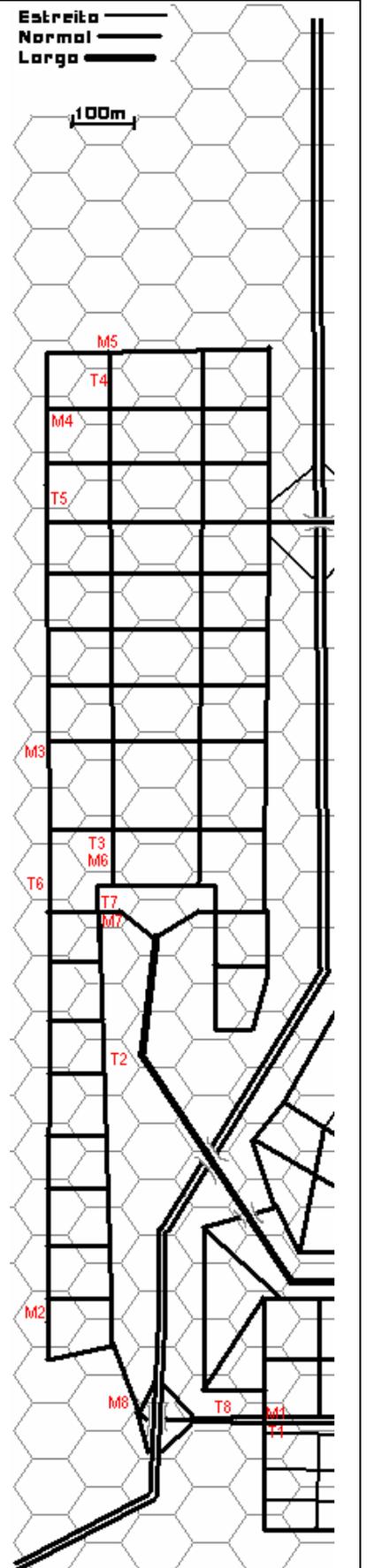
Agora, o caminho é de volta, o encontro no final do bairro mostrou que a disputa estava com pouca vantagem para T.J.

Marcelão não vai dar o máximo de sua máquina pois sabe das curvas fechadas que evitou na vinda e não tem como evitar agora, mas T.J. não tem motivos para segurar a aceleração, exceto talvez, por um erro na troca de marchas.

T.J. leva um 12 no Teste de Aceleração, sua velocidade fica reduzida à 150km/h, e só chega até T6.

Marcelão consegue um 7 no teste de aceleração, com Teste 16 e -1 de penalidade pelo asfalto, são 8 pontos de sucesso.

Ele poderia acelerar até a 200km/h, mas ele só precisa de 180km/h para chegar até M6



Marcelão têm outras 2 curvas pela frente e T.J. pretende reduzir a velocidade para fazer as curvas de volta para a rua agora, pois pretende acelerar na volta para a avenida.

T.J. percebe tarde que cometeu um erro.

Mais uma vez, os concorrentes parecem estar empatados em pistas diferentes, mas T.J. declara que pretende voltar para a pista de entrada na avenida (a que passa por baixo da rodovia) na primeira oportunidade.

Com essa informação, se tem o ponto de reencontro dos veículos, e T.J. está distante 1 casa desse ponto, mas Marcelão está ao lado desta casa, portanto, Marcelão rolará os dados primeiro.

Marcelão não quer arriscar, nem rola Teste de Aceleração pois pretende fazer a curva à 20km/h, com penalidades de -4 (-2 da Velocidade x2, -1 da bebida e -1 do asfalto).

Seu Teste de Condução cai para 8 (12 - 4) e os 2D6 dão 7 e 6 nos testes, as duas curvas são feitas e Marcelão está em M7.

T.J. também dispensa o Teste de Aceleração, pois pretende seguir a 80km/h. As curvas são feitas com penalidades de -7 (-6 da velocidade x2 e -1 do asfalto), sua Condução cai para 11, e ele consegue um 8 e um 7 nos 2 testes com os 2D6.

Ele faz as curvas, mas existe um Grey Horse em seu caminho. Este foi o erro, ele poderia ter optado por fazer essa curva mais a frente, entrando na frente de Marcelão, mas agora, ele vai ter que ultrapassá-lo em uma curva.

Para piorar a situação, Marcelão vai fechar o T.J., uma atitude desonrosa nessas disputas, mas com ninguém vendo, pode ser difícil de resistir.

Em uma situação normal, nesta pista normal, que está tentando a ultrapassagem teria penalidade de velocidade x2 no teste, porém, essa pista é considerada larga para uma moto, portanto, a penalidade cai para velocidade x1, porém, como T.J. está em uma curva, a penalidade volta a ser velocidade x2.

Com Condução 11 (18 - 6 (velocidade x2) - 1 (asfalto)), T.J. consegue um 9 nos 2D6, portanto, têm um sucesso de 2.

Com Condução 9 (12 - 1 (velocidade x1) - 1 (asfalto) - 1 (bebida)), Marcelão rola um 3 nos 2D6, conseguindo um sucesso de 6.

Mesmo com o bônus pela diferença das velocidades (T.J. estava à 80km/h, Marcelão estava à 20km/h, portanto, com diferença de 60km/h, o que dá bônus extra de +3 para T.J., de acordo com a Tabela de Velocidade), T.J. perde a disputa por 1. Marcelão fica na frente dele.

E ele está 60km/h mais rápido do que Marcelão...

Um Teste de Frenagem é feito para tentar evitar a batida.

T.J. consegue um 7 nos 2D6, diferença de 14 no seu Teste de Frenagem (22 - 1 (asfalto)), com 5km/h reduzidos por ponto de sucesso, ele poderia reduzir até 70km/h, mas 60km/h são o suficiente para evitar a batida. A Média de Velocidade do T.J. passa a ser 20km/h.

Reclamando com a buzina e a luz alta, T.J. acelera para tentar de novo a ultrapassagem nesse retão, e Marcelão também acelera, pois não pretende dar outra chance.

Marcelão na frente, 7 nos 2D6, 7 pontos de sucesso no Teste de Aceleração (16 - 1 (asfalto) - 1 (bebida)), +70km/h na Marcha Baixa (120km/h).

Apesar de rolar os dados depois, T.J. precisa declarar sua Velocidade ao mesmo tempo que Marcelão, pois ambos estão próximos demais para modificarem a estratégia baseados na falha do outro.

Marcelão poderia ir à 190km/h, pensa em injetar o Nitro para chegar aos 220, mas se lembra da curva sob a rodovia no final da rua, e decide marcar 180km/h na Velocidade de sua ficha.

T.J. consegue um 2 nos 2D6, portanto, pode escolher a velocidade que quiser no Teste de Aceleração. Ele duvida que Marcelão vá encarar a curva, portanto marca 220km/h na Velocidade da ficha, pois sabe que tem potencial para fazer aquela curva nessa média de velocidade.

Marcelão declara sua decisão e marca sua decisão no mapa, M8.

A suspeita de T.J. se confirma, Marcelão não teve as manhas de encarar a curva, agora ele vai tentar a ultrapassagem.

Marcelão percebe o farol da moto vindo pela esquerda no retrovisor, mas sabe também que se ele tentar um zigue-zague para tentar fechar a moto ele pode até perder o controle do carro nessa velocidade. Decide deixar a passagem aberta e torce para que ele erre durante a ultrapassagem.

T.J. tem um Teste de Condução com penalidade de (-6 (Velocidade x1) -1 (asfalto)) para ultrapassar Marcelão, e outra de apenas -6 para fazer a curva sob o viaduto. Sua Condução é 18. Fácil.

8 e 4 nos dois testes com 2D6, ele passa Marcelão e chega em T8.

Marcelão começa a sentir que perdeu o argumento nessa discussão, mas não vai decidir, pretende fazer pressão para ver se o T.J. erra alguma curva e rola pela calçada.

A turminha do Procê acompanha animada a passagem da Renegade e do Grey Horse, beirando os 200km/h, e os poucos motoristas que passam pelo local nesse horário, acompanham assustados a aproximação desses irresponsáveis.

Observação: Para facilitar a marcação, as duas iniciais voltaram a partir do 1 no próximo mapa, mas em seus jogos, não se preocupe em marcar o número próximo das iniciais de cada competidor, após cada jogada, apague a marca do round anterior, tendo o cuidado para não apagar a marca de início desse round, pois alguma falha no teste pode exigir que uma nova velocidade tenha sua contagem a partir desse ponto.

Exemplo: O jogador consegue deixar seu carro com 200km/h, marca sua posição final e faz o teste das curvas no meio do caminho. Um dos testes falha, e sua velocidade é reduzida para 100km/h, portanto, ele precisará daquela marca inicial para ver qual será o seu novo desempenho nesse round. Lembrando que se a falha ocorrer em um ponto que ele não alcançaria com 100km/h, o ponto onde ocorreu a falha passa a ser seu ponto final, mas ele precisa marcar em sua ficha que sua velocidade ficou em 100km/h

O asfalto é bom nesse ponto da cidade, porém, alguns veículos ainda circulam pela avenida durante a madrugada.

Segundo a regra de tráfego, pouco movimento em uma pista média dá -1 de penalidade para as rolagens.

T.J. testa sua Aceleração 21 (-1 (trafego)), consegue um 10 nos 2D6, poderia acelerar até 250, mas sua moto só vai até 220 e ele não pretende fazer a rotatória nessa velocidade, portanto, reduz para 180km/h.

Seria só um Teste de Condução por causa de uma curva aberta até T2, mas existe um cruzamento com movimento no caminho. Existe a chance do semáforo estar fechado e algum veículo estará atravessando despreocupadamente a avenida.

É rolado um D6, por serem poucas as chances, mas não tão mínimas assim, afinal, essa avenida é um dos últimos redutos dos baladeiros, portanto, 1 ou 2 significam algo atravessando a avenida.

O D6 é rolado e 2 é o resultado!!! Um veículo está atravessando a pista e a penalidade será -2.

Que veículo? Vamos rolar o D6 e analisar o local: 1 é um pedestre, 2 é uma moto, 3, 4 ou 5 é um carro e 6 é uma caminhonete, aliás, pedestre não; penalidade de 2 é muito trabalho para se desviar de um pedestre; fica sendo 1 para moto, 2 para caminhonete e o resto para carro. O resultado no D6 é um 3, portanto, um carro está fechando a frente de T.J dando -2 de penalidade para seu teste.

Situação difícil? Nem tanto para a habilidade de T.J.; 18 de Controle -1 do tráfego, -2 do carro e -6 da velocidade dão um teste de 9 para ele sair ileso dessa.

Os 2D6 são rolados e o resultado é um 10. Ele falhou. Por 1 ponto.

Isso significa que sua velocidade foi reduzida para a metade menor ao tentar se desviar, porém, por estar em uma moto, ele precisa passar por um Teste de Equilíbrio para escapar do tombo.

Seu Teste de Equilíbrio é baseado em sua Condução de Moto (10), sem contar com o controle do veículo, portanto, um 11 ou um 12 nos 2D6 serão um beijo sangrento no asfalto.

Antes de rolar os dados, T.J. gasta 2 pontos de sorte (agora ele lembrou que tinha pontos de sorte para gastar...), portanto, o teste sobe para 12. Os dados nem precisam ser rolados, pois Pontos de Sorte sendo gastos em um teste eliminam a possibilidade de crítico.

Cair, ele não caiu, mas a sua velocidade diminuiu para 90km/h, só 4 casas de deslocamento, não daria nem para chegar no cruzamento onde ocorreu o imprevisto, mas como foi aqui que foi feito o teste, foi aqui em T2 que T.J. chegou.

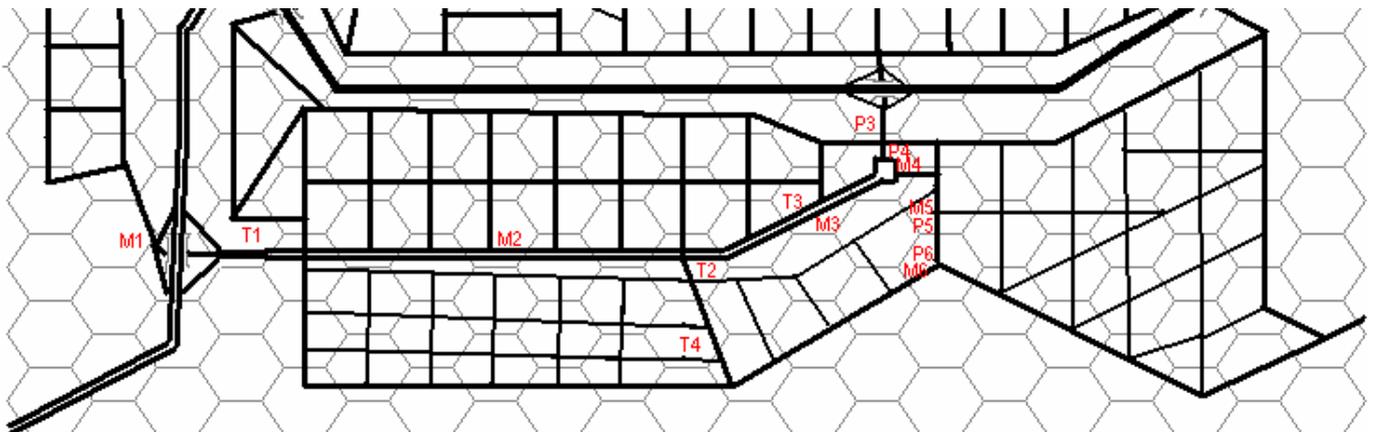
Marcelão está percebendo que não tem chance nas curvas, e segue a 120km/h, dispensando o Teste de Aceleração.

Curva aberta com penalidade de -4 (velocidade x1) e -1 (bebida), teste baseado em 7, 2D6 rolados e 7 como resultado, fez a curva na risca e chega em M2.

Observação: Onde estava escrito que esse cruzamento teria algum movimento? No mesmo ponto em que estava escrito que essa avenida teria pouco movimento nesse horário, na imaginação do Observador.

E o mesmo vale para o tipo de obstáculo que poderia aparecer no cruzamento. Antes mesmo de começar uma corrida, é interessante que o Observador conte certas particularidades da pista, tais como condições do asfalto ou tráfego.

Os tais cruzamentos perigosos não precisam ser informados com antecedência, afinal, eles são uma surpresa no trajeto, mas a advertência de que áreas com tráfego estão sujeitas a esses cruzamentos deve ser dada para tentar despertar um pouco de consciência nessas cabeças ocas.



T.J. joga o corpo e passa quase deitado pelo cruzamento para evitar o RK Luxor que entrava na avenida, e Marcelão lá atrás, achando que ainda tem chance.

T.J. não vê mais ameaça nos faróis distantes do Grey Horse, e vai fazer a rotatória com tranquilidade.

Se segurando em 80km/h, T.J. faz o contorno da pracinha da rotatória, 2 curvas abertas e 3 fechadas, testes com penalidade de -4 (-3 (velocidade x1) -1 (tráfego)) para as abertas e -7 para as fechadas (-6 (velocidade x2) -1 (tráfego)), portanto, testes de 14 e 11, respectivamente.

5, 9, 10, 7 e 7 nos 2D6 permitem que essas curvas sejam feitas sem problemas, mas...

Enquanto se preparava para fazer a 4ª curva, T.J. faz um teste de Percepção (6) com bônus de +2 (por causa do brilho e barulho das sirenes) e penalidade de -1 por causa do capacete. 3 nos 2D6 e T.J. percebe com certeza: um carro da polícia está descendo pelo trevo da autopista, e parece estar com pressa.

T.J. continua seu caminho pronto para pegar um desvio dependendo do que acontecer em seu retrovisor.

Marcelão não sabe de nada disso, e vem chegando a 100km/h (também é dispensado de Teste de Aceleração).

No cruzamento perigoso o RK Luxor ainda está parado se recuperando do susto, portanto, impedindo a entrada de outros carros, o que dispensa um teste para checar algum imprevisto no cruzamento, a curva aberta dá penalidade de -5, com um 4 nos 2D6 ele a faz sem problemas, escapando da morte mais uma vez pois seu teste era 7 (Condução 12 -4 (velocidade x1) -1 (tráfego)), e um 10 ou mais poderiam lhe trazer alguns problemas.

Ele também faz o Teste de Percepção e tem sucesso em identificar o carro da polícia se aproximando.

É, um novo competidor entra na corrida, e ele não está a fim de cruzar a linha de chegada:

Personagem: Policial Santana		Fis: 6 Des: 6 Int: 6 Per: 6 Sorte: 2		Condução: 9	Aceleração: 8	Acrobacia: 6	Colisão: +1																		
Veículo: RK Super		Tuning & Upgrades:																							
Controle: 7	Tração: +1	Blindagem (3 / 1)		Danos:																					
Aceleração: -	Frenagem: -	Chassi: 6 x8 = 48																							
		Marchas Baixa / Alta / Extra (NC)		Velocidade:																					
		140 / 200 / ()		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Velocidade</th> <th>Penal .</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Até 20 Km/h</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Até 40 Km/h</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Até 80 Km/h</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Até 120 Km/h</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Até 160 Km/h</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Até 220 Km/h</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Até 300 Km/h</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Até 500 Km/h</td> <td>8</td> </tr> </tbody> </table>				Velocidade	Penal .	Até 20 Km/h	1	Até 40 Km/h	2	Até 80 Km/h	3	Até 120 Km/h	4	Até 160 Km/h	5	Até 220 Km/h	6	Até 300 Km/h	7	Até 500 Km/h	8
Velocidade	Penal .																								
Até 20 Km/h	1																								
Até 40 Km/h	2																								
Até 80 Km/h	3																								
Até 120 Km/h	4																								
Até 160 Km/h	5																								
Até 220 Km/h	6																								
Até 300 Km/h	7																								
Até 500 Km/h	8																								
Aceleração+Turbo: (14) + Nitro		Acrobacia: (11) Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)																							
Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo)) + Aceleração (veículo)		Frenagem: (16) Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia																							
Condução-Turbo: (16) - Nitro		Colisão: (17) Condução + Nível Colisão																							
Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))																									

A polícia foi informada por algum motorista incomodado que uma pista da avenida estava interdita por jovens na altura da loja de conveniência Procê.

O policial Santana, suspeitando se tratar de mais um racha, assumiu a ocorrência e foi para o local com seu parceiro, o policial Aragão. Um outro policial também atendeu a ocorrência, e está chegando pela rodovia.

Um quilômetro antes de chegar ao local, eles identificam uma moto e um carro passando em alta velocidade pela rotatória da avenida.

A moto já passou, era uma Renegade, e o carro, um Grey Horse, está se aproximando, mas saiu da rotatória por uma rua lateral.

Observação: Assumindo que o Policial Santana é um personagem do Observador, os dados podem ser rolados para decidir quem ele perseguirá, ou então, o Observador pode assumir que seu personagem conhece carros e motos, e acha que o Grey Horse dará menos trabalho, optando por segui-lo sem consultar os dados.

T.J. testa sua aceleração, 2 nos 2D6, mais uma vez, ele pode acelerar o quanto quiser, mas decide que precisa só de 180km/h para fazer a alegria da galera.

Ele faz a curva aberta com penalidade de -7, consegue 10 nos 2D6 e passa sem problemas, porém, um Teste de Percepção é pedido assim que ele entra na reta principal da avenida, dessa vez sem bônus.

T.J. cisma que esse Teste de Percepção é importante, e ele sabe que tem -1 de penal por causa do capacete. Ele faz mais 2 risquinhos perto do Atributo Sorte para indicar que gastou seus 2 últimos pontos nesse teste.

Tira um 7 nos 2D6 (consegue sucesso em cima do teste) e percebe as luzes de sirene no começo da avenida, perto da rodovia.

T.J. acha que esses Pontos de Sorte gastos foram um excelente investimento, e decide chegar na Procê por uma rota alternativa.

Para isso, ele precisa atravessar o cruzamento da avenida e descer para o bairro ao sul, porém, considera sua velocidade alta para uma curva fechada.

Ele alega que essa não era sua rota original, que tem um tempinho para diminuir a velocidade antes de chegar nesse cruzamento, e situações novas no jogo podem exigir algum imprevisto.

Nesses casos, você pode combinar o seguinte, que uma Velocidade pode ser baixada a qualquer momento se o piloto tiver tempo para tal ação, ou seja, menos em uma situação de emergência (como um carro surgindo em um cruzamento), e essa nova velocidade é que determinará o deslocamento final do carro, ou seja, ele não pode reduzir a velocidade depois que já ultrapassou o deslocamento dessa velocidade.

Porém, aumentar a velocidade durante o trajeto, não.

Neste caso do T.J., ele percebeu a situação bem perto do desvio que ele pretende fazer, portanto, ao invés de deixá-lo escolher uma nova velocidade, vamos dar-lhe um Teste de Frenagem e ver como ele se sai.

O Teste de Frenagem é 22, penalidades por tráfego não entram nesse tipo de teste, 9 rolado nos 2D6, ele consegue sucesso de 13, a 5km/h por ponto de sucesso, ele poderia reduzir até 60km/h, reduzindo sua Velocidade de 180 para 120.

A penalidade para a curva fechada agora é -9 (-8 da velocidade x2 e -1 do tráfego), reduzindo sua condução para 9, ele consegue um 7 nos 2D6 e lá está ele no T4, onde ele decidiu parar de vez para pensar no que fazer.

Marcelão iria fazer a rotatória a 20km/h, certinho, nem precisaria de teste, mas viu o carro da polícia diminuindo a velocidade ao entrar na rotatória, como que esperando ele chegar. Repentinamente, ele vira para a direita, numa saída da rotatória, e não é que o carro da polícia entra na contramão da rotatória só para segui-lo (M4 e P4).

Marcelão poderia parar e inventar alguma desculpa, pois não sabia se até então, os policiais já tinham alguma prova de sua participação em um racha, mas, optou por tentar fugir. Mal acompanhou uma Renegade e acha que vai escapar de um carro da polícia, são coisas que o álcool faz na cabeça de uma pessoa, ou então, empolgação de um jogador novato...

Ele acha que um simples policial não será páreo para seu Grey Horse, e se esquece que a profissão daquele homem é dirigir em alta velocidade no meio do trânsito e em situações de tensão.

O final de sua noite está próximo, acelera para tentar fugir e erra a primeira curva, ficando sem condições de fechar o RK Super preto e branco com sirene ligada.

Marcelão sai à 40km/h, e tem que fazer uma curva fechada em um bairro com asfalto (-1), ou seja, -6 de penalidade (tem a penalidade de -1 da bebida ainda), que reduz sua Condução para 6.

8 rolado nos 2D6, ele erra a curva e perde metade da Velocidade, ficando nessa mesma casa com 20km/h.

O policial já tinha escolhido 80km/h como Velocidade nesse round (lembra daquela regra de veículos emparelhados, que a Velocidade deve ser anotada na ficha ao mesmo tempo para que um não se baseie na estratégia do outro?), faz a curva com penalidade de -6 (a penalidade do asfalto é anulada pela Tração +1 do RK Super), tira um 7 nos 2D6 e faz a curva, pois sua Condução havia sido reduzida para 10.

O Grey Horse está errando a curva, portanto, o policial Santana só precisa de um Teste de Condução para ultrapassá-lo, porém, a ultrapassagem está ocorrendo na curva, a penalidade por velocidade será x2.

De novo a penalidade é -6, 4 rolado nos 2D6 e o Grey Horse fica para trás.

Porém, os policiais não querem que o velocista desajeitado fique tão para trás assim, e fazem um Teste de Frenagem (16). 4 rolado nos 2D6, conseguem um sucesso de 12 pontos e podem reduzir 60km/h, ficando com 20km/h na mesma casa que Marcelão (M5 e P5), porém, na sua frente.

O policial Santana reduz a velocidade, quase parando, e Marcelão acha que essa será a oportunidade para ultrapassá-lo e escapar de vez.

Marcelão pisa fundo, ignora a curva fechada que tem à sua esquerda e se assusta quando percebe que mesmo com baixa velocidade, os policiais estão manobrando para fechar a pista e impedir sua ultrapassagem.

Mais uma vez, as velocidades foram escolhidas ao mesmo tempo. Santana escolheu 10km/h, e Marcelão escolheu 120km/h.

O policial ficou manobrando o carro para tentar fechar Marcelão antes da bifurcação no final da rua, e Marcelão precisará vencer uma Disputa de Testes de Velocidade para ultrapassar o RK Super.

É uma pista normal e o carro da frente está tentando impedir a passagem, a penalidade por velocidade é x2 (-8), e além disso temos a influência do asfalto ruim (-1) e da amiga bebida que tentou puxar Marcelão para a vala durante toda essa história (-1). Penalidade total de -10. A Condução do Marcelão cai para 2.

E os Pontos de Sorte já foram para o saco faz tempo...

Só com um Sucesso Crítico o Marcelão sai dessa... E os 2D6 dão um 5. Ai... Falhou por 3 no teste, de acordo com a Tabela de Perda de Controle, ele perdeu metade da sua velocidade e bateu raspando em um obstáculo (metade dos danos). Em uma situação normal, poderíamos rolar uma Probabilidade de cenário para ver no que ele bateu, mas com o carro da polícia na frente em uma situação de ultrapassagem, dificilmente o alvo será outro. Vamos rolar a tal Probabilidade, mas vamos considerar que qualquer outra coisa que não seja obstáculo na beira da pista será o carro da polícia.

2D6 rolados dão um 8, se houver tráfego... Bom, existe um, o carro da polícia.

Eles estavam a 10km/h, Marcelão reduziu para 60 antes de bater, diferença de 50km/h (fator 3 de velocidade). Ambos os veículos têm Chassi/8 = 6, portanto, (3x6) 18 danos, ops, foi só metade, 9 danos em cada um dos veículos, ambos absorvem 3 danos pela blindagem, 6 danos passam.

Já dá para rolar danos direcionados para cada um dos envolvidos (5 pontos de dano foram causados). O D6 dá 3 para a polícia e 5 para Marcelão.

Parece que o RK Super levou a pior, pois perdeu velocidade e controle, enquanto que o Marcelão só danificou a lataria, mas, ainda não acabou! Os veículos estavam em movimento quando ocorreu a batida, portanto, mais um Teste de Condução com penalidades extra iguais aos danos precisa ser feito.

Os policiais estavam em velocidade baixa, portanto, mesmo falhando, eles poderão optar por uma frenagem com grandes chances de sucesso, portanto, vamos ganhar tempo e considerar que eles frearam assim que levaram a batida. Já que estamos falando deles, vamos ver os danos nos policiais: a cabine do RK Super é reforçada (como todos os carros atuais) e eles estavam com cintos de segurança (foram colocados assim que atenderam a ocorrência), portanto, metade dos danos, 3 danos, e ainda assim aleatórios. Os D3 são rolados e dão 1 dano para o policial Aragão e 2 para o policial Santana.

Mas, para Marcelão, o acidente continua, bateu raspando à 60km/h e levou 6 danos, portanto, novo Teste de Condução com penalidade de -11 (-3 da velocidade, -6 do dano, -1 do asfalto e -1 da bebida). Só escapa no 1. HááááHahahahaha!!!

10 rolado nos 2D6, olha só que bacana... Capotou.

60km/h pode parecer pouco para que ocorra a capotagem, mas como a brincadeira começou a 120km/h, ele capotou.

Danos de velocidade x chassi/8 por causa do capotamento, já são 18 pontos, 15 por causa da absorção do chassi, e tem a Probabilidade de cenário. 5 nos 2D6, infelizmente não tem tráfego para ele colidir, (bater no carro da polícia de novo não dá).

Pela regra, o número que causou o capotamento foi um 10, portanto, o carro termina de capotar de rodas para baixo, mas temos mais 3 rolagens de Danos Direcionados para rolar (por causa desses novos 15 pontos de dano causados). 5, 6 e 1; o Grey Horse (que dó...) amassou ainda mais, perdeu sua parte elétrica e ficou sem motor. Opa, falta ver se ele ficou sem piloto também.

Foram 21 pontos de dano no total (os danos no piloto e passageiros é calculado somado no final do round, pois no primeiro impacto ele até tenta se proteger, nos outros, ele vira um saco de batatas chacoalhando pelo interior do carro), a cabine do carro é reforçada e... e o cinto? Marcelão estava de cinto? O jogador está dizendo que sim, mas em nenhum ponto do jogo ele disse que seu personagem tinha colocado o cinto.

O jogador está dizendo que colocar o cinto-de-segurança seria uma coisa normal, por isso, ele nem citou essa ação, porém, nós sabemos que nem sempre é tão normal assim essa ação, principalmente pelo fato do Marcelão ter entrado suavemente alcoolizado no carro.

Vamos acertar o seguinte, colocar o cinto seria um Teste de Inteligência +2, mas como ele estava bêbado, vai ser sem bônus, ok?

O resultado de 9 nos 2D6 informa que ele estava sem cinto-de-segurança, mas o Gray Horse é um carro de alta performance, portanto ele tinha air-bag, e toda essa discussão por causa de cinto foi à toa... Ele vai levar só metade dos danos, ou seja 10 danos, e ainda assim, 6 pontos serão aleatórios, portanto D6+4 danos serão sofridos nesse acidente.

4 rolado no D6, 8 danos para Marcelão.

Será que a consciência do Marcelão também capotou? Teste de Consciência (Físico=6) com penalidade de -2 (pontos negativos do Físico). 5 nos 2D6 significam que o Marcelão apagou enquanto sangra deitado no air-bag do seu Grey Horse aleijado.

Se recuperando da batida, os policiais assistem o Grey Horse azul capotando ao lado deles, parando alguns metros à frente.

Com sucesso em um Teste de Percepção, o policial Aragão consegue ver a cabeça avermelhada do motorista do Grey Horse descansando no air bag.

O policial Santana, escutando o ruído de eixo entortado do seu RK Super, o conduz até 10m de distância do carro acidentado, interditando a pista.

Lembrando do relatório que vai ter que preencher sobre o fato, e do tempo que vai perder na oficina por ser o responsável pelo carro nesta noite, o policial Santana puxa o fio do rádio do carro e comenta com seu parceiro:

- Olha só que coisa... Parece que na batida, o fio do radio se soltou, e não vai dar pra gente chamar o socorro para esse civil aí tão cedo...

- É, e parece que a minha porta emperrou com a batida, não vou forçá-la para não quebrar nada mais ainda.

- E eu acho que desloquei alguma coisa aqui nas costas, não vou sair desse banco não, vai que eu arrebeno alguma vértebra...

- Isso, não se mexe não, fica sossegado aí... Parece que o rapaz lá está sangrando na cabeça, né?...

- É...

- ...

- ...

- Você assistiu o jogo ontem?

- É, assisti...

- Teu time levou um golaço, hein...

E o T.J.? Vamos voltar para o round 4

T.J. mal parou sua moto quando viu 5 faróis brilharem 2 quarteirões à frente, na rua desse bairro.

Ele desconfia daqueles faróis e vira a moto para fugir, pouco antes dos "Palhaços", uma gangue local de motoqueiros arruaceiros chegar.

Observação: Eventualmente, você pode não estar interessado em rolar tantos testes para saber o que vai acontecer, ou então, a aventura já passou do meio-dia e aquele fiscal bem-educado do Encontro de RPG está expulsando você e seu grupo da mesa, para que ela fique vazia por uma hora até a chegada do grupo de jogo da tarde.

Nesses casos, você pode improvisar algumas rolagens para acelerar o jogo, o importante é manter o ritmo da história.

A moto do T.J. é bem melhor do que a dos palhaços, porém eles já estavam acelerando quando ele partiu do 0km/h, portanto, existe a chance de alguns deles chegarem até a Renegade.

Vamos testar a Condução do T.J. (Só a dele, que é 10, sem contar a da moto). Um 8 nos 2D6 dá um sucesso por 2 pontos, o que indica que ele pilotou bem, acelerando e fazendo bem as curvas, porém sempre existe a chance de algum dos perseguidores ousar e fazer bem alguma curva.

Role 1D6, até o 4, ninguém chegou, no 5, 1 palhaço chegou, e no 6, 2 chegaram.

5 no D6, 1 palhaço está emparelhado com T.J., e vai tentar derrubá-lo com sua corrente.

Você está vendo a ficha desse motoqueiro palhaço? Será que o diagramador se enganou de novo? Não procure, não tem ficha do motoqueiro. Vamos improvisar os números.

T.J. só está correndo, portanto, não existe a necessidade de iniciativa, e o palhaço vai tentar seu golpe. Antes de testar o golpe, ele precisa ter sucesso em um teste de Agir Dirigindo.

Qual número será testado? Considere o seguinte: se o personagem sabe fazer alguma coisa, seu número será 7; se o personagem sabe fazer bem alguma coisa, seu número será 9.

No caso deste palhaço, a vida dele é tentar acertar os outros em movimento, portanto, o teste será baseado em 9. 8 nos 2D6, ele conseguiu soltar o golpe. Falta ver se ele acertou.

Vamos dar um 10 de teste para a correntada também, afinal, o palhaço sabe mexer com ela e ela dá um bônus de acerto por ser uma arma, porém, por estarem perto dos 100km/h, a penalidade para o teste será de -4. O teste é de 6, 4 rolado nos 2D6, o golpe acerta e causa 1 dano (rolado no D2).

Levar uma nas costas e continuar dirigindo a moto não é fácil. Teste de Equilíbrio (que é a Condução do T.J. (10)) com penalidade do dano (-1) e lá vamos nós. 8 nos 2D6, T.J. continuou de pé.

A Renegade sendo perseguida pelas R2X se aproxima da avenida, que marca o fim do território dos palhaços, Vamos rolar um Teste de Condução para ver o desempenho de T.J.: 3 nos 2D6, sucesso por 7 pontos, ops, por 6, pois tinha um -1 do asfalto, mas ainda assim, ele está muito bem, sem chance para os palhaços.

T.J. sabe que os Palhaços não ousarão perseguí-lo pela avenida, pois isso despertaria a vingança da gangue local, os Pinheads, e, lembrando-se dos carros da polícia que ele viu na avenida, ele reduz sua velocidade e entra na avenida normalmente.

Pelo retrovisor, ele vê os palhaços parando no cruzamento, volta a prestar atenção na pista, percebe o brilho das sirenes um quilômetro adiante.

Faz um cruzamento e segue no sentido da Procê, onde a galera vibra ao vê-lo vencer a disputa à 40km/h, logo após a passagem de um carro da polícia.

E Marcelão? Onde estará Marcelão? – A galera se pergunta – Será que ele ficou com vergonha e correu para se esconder em casa?

Os policiais Santana e Aragão, de dentro do seu RK Super com o eixo entortado, sabem muito bem onde ele está...

- Mas se aquela cambada de mercenários se dedicasse mais ao futebol, e não ao dinheiro, a coisa seria diferente.

- Mas que seu time perdeu, perdeu.

- É, perdeu, eu concordo...

- Concorda?! Hehei! Essa é boa, só faltava você assistir aquele 3 à 1 e não concordar que seu time perdeu.

- Ah, vai se f####, Aragão!

- Hahaha! F##### mesmo está aquele lá...

- Será que está morto?

- Acho que ainda não... Ih, mas olha lá os curiosos chegando. Vamos sair e mostrar serviço, vai...

- Ok, vai lá, eu vou ficar aqui fingindo que a batida ainda está doendo nas costas.

- P####, você vai enforçar serviço no Pronto-Socorro de novo?

- Mas é claro! E depois eu vou entrar com a papelada para ver se recebo auxílio-saúde.

- Olha, é verdade, hein... Pensando bem, o meu braço aqui também está doendo da batida.

- Então fica aí, olha outra viatura chegando lá atrás; deve ser o Almeida...

- É verdade, deixa ele trabalhar um pouco, eu vou sair e fazer pose de ferido em ação.
- Isso, isso, vai lá... Vixi, parece que tem sangue escorrendo da boca do “rapidinho”, deve ter dado hemorragia interna...
- Hein?
- Nada não, Aragão; fica fazendo cara de dor aí fora, fica.
- Ok, ok.

Personagem:
 Fis: Des: Int: Per: Sorte: **Condução: Aceleração: Acrobacia: Colisão:**
 Tuning & Upgrades:

Veículo:

Controle: Tração: Aceleração: Frenagem:	Blindagem (/) Danos: Chassi: x8=	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Velocidade</th> <th>Penal .</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Até 20 Km/h</td><td>1</td></tr> <tr><td>Até 40 Km/h</td><td>2</td></tr> <tr><td>Até 80 Km/h</td><td>3</td></tr> <tr><td>Até 120 Km/h</td><td>4</td></tr> <tr><td>Até 160 Km/h</td><td>5</td></tr> <tr><td>Até 220 Km/h</td><td>6</td></tr> <tr><td>Até 300 Km/h</td><td>7</td></tr> <tr><td>Até 500 Km/h</td><td>8</td></tr> </tbody> </table>	Velocidade	Penal .	Até 20 Km/h	1	Até 40 Km/h	2	Até 80 Km/h	3	Até 120 Km/h	4	Até 160 Km/h	5	Até 220 Km/h	6	Até 300 Km/h	7	Até 500 Km/h	8
Velocidade	Penal .																			
Até 20 Km/h	1																			
Até 40 Km/h	2																			
Até 80 Km/h	3																			
Até 120 Km/h	4																			
Até 160 Km/h	5																			
Até 220 Km/h	6																			
Até 300 Km/h	7																			
Até 500 Km/h	8																			
Aceleração +Turbo: () + Nitro <small>Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)</small>	Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) Velocidade: / / ()	Acrobacia: () Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)																		
Condução -Turbo: () - Nitro <small>Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))</small>		Frenagem: () Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia																		
		Colisão: () Condução + Nível Colisão																		

Personagem:
 Fis: Des: Int: Per: Sorte: **Condução: Aceleração: Acrobacia: Colisão:**
 Tuning & Upgrades:

Veículo:

Controle: Tração: Aceleração: Frenagem:	Blindagem (/) Danos: Chassi: x8=	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Velocidade</th> <th>Penal .</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Até 20 Km/h</td><td>1</td></tr> <tr><td>Até 40 Km/h</td><td>2</td></tr> <tr><td>Até 80 Km/h</td><td>3</td></tr> <tr><td>Até 120 Km/h</td><td>4</td></tr> <tr><td>Até 160 Km/h</td><td>5</td></tr> <tr><td>Até 220 Km/h</td><td>6</td></tr> <tr><td>Até 300 Km/h</td><td>7</td></tr> <tr><td>Até 500 Km/h</td><td>8</td></tr> </tbody> </table>	Velocidade	Penal .	Até 20 Km/h	1	Até 40 Km/h	2	Até 80 Km/h	3	Até 120 Km/h	4	Até 160 Km/h	5	Até 220 Km/h	6	Até 300 Km/h	7	Até 500 Km/h	8
Velocidade	Penal .																			
Até 20 Km/h	1																			
Até 40 Km/h	2																			
Até 80 Km/h	3																			
Até 120 Km/h	4																			
Até 160 Km/h	5																			
Até 220 Km/h	6																			
Até 300 Km/h	7																			
Até 500 Km/h	8																			
Aceleração +Turbo: () + Nitro <small>Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)</small>	Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) Velocidade: / / ()	Acrobacia: () Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)																		
Condução -Turbo: () - Nitro <small>Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))</small>		Frenagem: () Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia																		
		Colisão: () Condução + Nível Colisão																		

Personagem:
 Fis: Des: Int: Per: Sorte: **Condução: Aceleração: Acrobacia: Colisão:**
 Tuning & Upgrades:

Veículo:

Controle: Tração: Aceleração: Frenagem:	Blindagem (/) Danos: Chassi: x8=	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Velocidade</th> <th>Penal .</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>Até 20 Km/h</td><td>1</td></tr> <tr><td>Até 40 Km/h</td><td>2</td></tr> <tr><td>Até 80 Km/h</td><td>3</td></tr> <tr><td>Até 120 Km/h</td><td>4</td></tr> <tr><td>Até 160 Km/h</td><td>5</td></tr> <tr><td>Até 220 Km/h</td><td>6</td></tr> <tr><td>Até 300 Km/h</td><td>7</td></tr> <tr><td>Até 500 Km/h</td><td>8</td></tr> </tbody> </table>	Velocidade	Penal .	Até 20 Km/h	1	Até 40 Km/h	2	Até 80 Km/h	3	Até 120 Km/h	4	Até 160 Km/h	5	Até 220 Km/h	6	Até 300 Km/h	7	Até 500 Km/h	8
Velocidade	Penal .																			
Até 20 Km/h	1																			
Até 40 Km/h	2																			
Até 80 Km/h	3																			
Até 120 Km/h	4																			
Até 160 Km/h	5																			
Até 220 Km/h	6																			
Até 300 Km/h	7																			
Até 500 Km/h	8																			
Aceleração +Turbo: () + Nitro <small>Aceleração (piloto) (limitado por Acl+Tur (veículo))+Aceleração (veículo)</small>	Marchas Baixa / Alta / Extra (NC) Velocidade: / / ()	Acrobacia: () Acrobacia (piloto) + Controle (veículo)																		
Condução -Turbo: () - Nitro <small>Condução (piloto) + Controle (veículo) (limitado por Condução (piloto))</small>		Frenagem: () Condução + Nível Reflexos + Nível Acrobacia																		
		Colisão: () Condução + Nível Colisão																		



100m

Estreito —
Normal —
Larga —

Rockport City

OPERA
NINE WANTED

Tabelas de Corrida

Velocidade	Penalidades / Danos
Até 20 Km/h	1
Até 40 Km/h	2
Até 80 Km/h	3
Até 120 Km/h	4
Até 160 Km/h	5
Até 220 Km/h	6
Até 300 Km/h	7
Até 500 Km/h	8

PISTAS:

Estreita: 2x carro, 5m

Normal: 3x carro, 7m

Larga: 4x carro, 10m

ULTRAPASSAGEM:

Em pista normal, o Teste de Condução é normal, em pistas estreitas ou quando o adversário tentará impedir, a penalidade por velocidade é multiplicada por 2.

Curvas aumentam em 1 a multiplicação da velocidade em ultrapassagens para todos os envolvidos.

Fator	Manobra
x1	Curva de 40° a 80°
x2	Curva de 81° a 100°
x3	Curva de 101° a 140°
x1	Passar por local estreito
x2	Passar por local estreito em curva
x3	Passar em local estreito com muitas curvas
x1	Aterrissar depois de salto calculado
x2	Aterrissar depois de salto improvisado
x3	Aterrissar depois de salto acidental
x1	Desviar de alvo repentino distante
x2	Desviar de alvo repentino próximo
x3	Desviar de alvo repentino por local estreito

Condição	Mod.
Estrada em boas condições	0
Estradas ruim / esburacada / de terra	-3,-4
Estrada com asfalto quebrado, Estrada de terra com buracos e alguma lama	-6,-7
Estrada esburacada, molhada, enlameada, com inclinações e obstáculos	-9,-10

Alvo	Chassi
urubu	1(x4)=4 como não chega em um número (x8), os <i>Danos de Velocidade</i> são divididos por 2
Humano (adulto)	1(x8)=8
Placa de trânsito	1(x8)=8 daqueles de alumínio, finos
Árvore Média	5(*8)=40
Parede Grossa	8(*8)=64
Parede Fina	5(x8)=40
Poste	7(x8)=48 daqueles fortões, de cimento
Muro Reforçado	8(x8)=64
Barraquinha de Feira	3(x8)=24
Cancela de Pedágio	2(x8)=16
Quiosque de Revistas	5(x8)=40
Degrau alto de Calçada	1(x8)=8

D6	Danos Direcionados a cada 5 danos
1	O carro pára de funcionar porque o motor, o radiador, ou alguma outra peça quebrou.
2	Pneus, freio, suspensão ou eixo, -D3 no Controle do carro.
3	Algo está enroscando, -D3 no Controle e a Velocidade cai pela metade.
4	Combustível, água ou óleo está vazando, o carro só andar por mais d6 minutos
5	Danos na lataria, e, dependendo da posição da batida, lá se vão os faróis ou alguma porta pode travar.
6	Algum equipamento do carro quebrou, como limpador de vidros, computador de bordo, etc.



Falha por	Efeito
1 ou 2 pontos	O veículo erra a curva e demora para retomar, o que custa metade de sua <i>Velocidade Atual</i>
3 ou 4 pontos	O veículo derrapa e além de perder metade de sua <i>Velocidade Atual</i> , ele pode raspar em algum obstáculo. Role uma <i>Probabilidade de Cenário</i> , e caso exista algum obstáculo, ele sofrerá apenas a metade menor dos danos, mas precisará de um novo <i>Teste de Condução</i> para manter o controle após essa ralada.
5 ou 6 pontos	O veículo fugiu do controle e pode colidir. Um <i>Teste de Frenagem</i> pode ser feito antes da <i>Probabilidade de Cenário</i> para tentar diminuir a <i>Velocidade</i> , e o conseqüente dano, mas mesmo que não ocorra a colisão com algum obstáculo, o veículo roda na pista (ou fora dela) e sua <i>Velocidade Atual</i> zero no final do round. Ele levará D2-1 rounds para manobrar e voltar para a pista (se tiver condições).
Mais do que 6 pontos	O veículo fugiu do controle e pode colidir ou apenas capotar. Sem <i>Teste de Frenagem</i> , o veículo capota com danos iguais ao <i>Chassi/8</i> do veículo x <i>Velocidade</i> , e se o resultado dos dados desse teste for ímpar, o carro termina o capotamento com as rodas para cima. Além disso, é feita a <i>Probabilidade de Cenário</i> é feita, e mesmo que não ocorra a colisão com algum obstáculo, o veículo roda na pista e sua <i>Velocidade Atual</i> zero no final do round. Ele levará D3-1 rounds para manobrar e voltar para a pista (se tiver condições).
Falha Crítica	Sempre que o correr uma falha crítica que resulte em menos do que 7 pontos, um novo <i>Teste de Controle</i> deve ser feito para evitar que essa falha seja considerada como sendo maior do que 6 pontos.

2D6	Alvo Atingido (dano)
2	Nada, mas role outra vez se a pista for <i>Estreita</i> ou <i>Normal</i>
3	Nada, mas role outra vez se a pista for <i>Estreita</i>
4	Pedestre (Velocidade x1)
5	Veículo, apenas com <i>Pouco</i> ou <i>Muito Tráfego</i> (Diferença de Velocidades x Chassi/8 do alvo)
6	Se houver, Veículo no sentido oposto (Soma de Velocidades x Chassi/8 do alvo)
7	Veículo, apenas com <i>Médio</i> ou <i>Muito Tráfego</i> (Diferença de Velocidades x Chassi/8 do alvo)
8	Se houver <i>Tráfego</i> , Veículo; senão, Obstáculo na beira da pista (Velocidade x D6+2)
9	Proteção na borda da pista, mureta, guard-rail, etc (Velocidade x D3)
10	Se não houver proteção na borda da pista, Obstáculo fora da pista (Velocidade x D6+2)
12	Se não houver proteção na borda da pista, Obstáculo fora da pista (Velocidade x D3+5)
12	Role essa tabela outras 2 vezes.

Tráfego / Pista	Estreita	Médias	Larga	
Pouco	-2	-1	0	Veículos no sentido oposto aumentam em -2 a penalidade. Dirigindo na contramão as penalidades (tráfego/pista + veículos em sentido oposto) são dobradas, e um teste pode ser exigido a cada 300 metros (3 marcas)
Médio	-4	-3	-2	
Muito	-6	-5	-4	

Modificação	Otimização	Turbo -	Turbo +	Modificação	1x Nitro	2x Nitro
+ Velocidade	+10%	+20%	+30%	+ Aceleração	+4	+6
+ Aceleração	+1	+2	+4	N.C.	10	9
N.C.	11	11	10	Descontrole (cumulativo com outras modificações)	-2	-3
Descontrole	0	-1	-2	Custo	\$1.000	\$1.500
Custo	\$800	\$3.000	\$4.000			

