

Rally Mortal

**Um RPG Pós Apocalíptico de maquinas mortíferas,
zumbis, mutantes e alienígenas.**

Versão 0.1

Rodrigo Semente

<http://guerrasdraconicas.wordpress.com/>

Após o “fim do mundo” em 2012 a civilização se esfacelou em **tribos**, cada uma guerreando por alguns dos poucos recursos naturais que restam no mundo, em especial a gasolina.

Para acabar a guerra, um grande conselho das grandes tribos, quatro grandes tribos dominantes, resolveram criar um **esporte** para resolver suas querelas: O Rally Mortal.

O Rally Mortal além de um esporte é o meio com que as tribos conseguem recuperar/descobrir um ponto em especial de recurso no vasto mundo em ruínas. Consiste em uma **jornada/labirinto** por uma região “inexplorada” onde perigos espreitam os participantes a cada momento.

O jogo usa dominós para definir o cenário e para definir alterações pelos jogadores no cenário chamadas de **navegação**.

O Rally Mortal é pouco parecido com o Rally do mundo antigo. Consiste geralmente no uso de grandes veículos blindado capaz de levar grande quantidade de combustível e armamento e em especial de um veículo menor e mais rápido.

O Fim do Mundo

Em 2012 o mundo parou. A humanidade se viu de uma hora para outra na idade das trevas. Nenhum equipamento eletro-eletrônico funcionava mais. Mas isso foi apenas o começo. Aos poucos coisas estranhas começaram a acontecer, como surgimento de mutantes, os mortos começavam a andar, e estranhas criaturas de outro mundo surgiam para atacar a humanidade.

Alguns atribuem todo o mal a alienígenas, outros dizem ser culpa de experiências secretas das super nações pré-apocalípticas, a verdade agora pouco importa.

Apenas a sobrevivência importa.

Apesar de todos os perigos que surgiram no mundo, a humanidade sobreviveu e se reuniu em tribos, cada uma com uma própria filosofia de sobrevivência. Os primeiros a se reunirem em segurança foram milícias fortemente armadas, os **Homens de Armas**. Em seguida a exploração da mulher fez com que eles se juntassem criassem a tribos de amazonas, as damas de ferro, **Iron Maidens**. Quando os primeiros mutantes surgiram aqueles que conseguiram sobreviver a caçada inicial formaram os **Morlocks**. Anos depois quando alguns sobreviventes conseguiram dominar tecnologia e obter algum conhecimento concreto dos alienígenas eles formaram os **Spacers**. Surgiram também algumas centenas de outras tribos pequenas e independentes sobrevivendo dos restos das grandes tribos.

Diante da situação os governos moribundos, representados por tropas que se mantiveram coesas depois do apocalipse tentam combater as tribos, ameaçando a nova civilização

No meio de tudo isso uma tribo secreta surgiu entre as demais tribos, a **Tribo das Sombras**, se escondendo para realizar seus rituais macabros em segredo e tentar destruir o pouco de civilização que as tribos conseguiram manter.

Estamos em 2022, o Rally Mortal é o esporte mais importante do para decidir disputas de território e recursos, e os **Capitães** são os heróis desse mundo.

Os desafios no fim do mundo

Ninguém sabe de quem foi realmente a culpa do fim do mundo só sabe que vários tipos de problemas percorrem o mundo. No fim do mundo os mortos se levantam e atacam os vivos, felizmente diferente dos filmes de **zumbis** da época antes do apocalipse uma pessoa ferida por um não se torna um, apenas se morrer (mas qualquer um que morrer volta). Outro perigo foram os ataques nucleares, não se sabe se os culpados foram os humanos ou os alienígenas, mas eles criaram diversos **mutantes**, todos muitos perigosos. Sem uma verdadeira ordem mundial (ou local), **gangues** ameaçam os poucos locais que mantiveram um pouco de civilização, mas estes são os menores dos problemas. Os antigos governos ainda existem, ou acham que existem e os **exércitos** que se mantiveram unidos (obedecendo seus últimos comandos, ou simplesmente generais tirânicos) não aceitam os rallies, atacando todos que são contra se unir a eles em suas “cidades livres”. Por fim diversas aberrações forma lançadas do espaço por **alienígenas**, e estes ainda tentam atacar-nos de vez em quando (só não se sabe se é por que nós sempre atacamos primeiros).

O Jogo

O jogo consiste em uma competição, que pode ser amistosa ou não entre os jogadores, e cada um faz o papel de um Capitão, o comandante de uma equipe. Através do uso de dominós e dados de 6 faces o jogadores criam um percurso que devem atravessar.

A Regra Básica

A regra mais simples desse jogo é: Descreva antes de rolar. Tudo que alguém for fazer deve descrever como irá fazer, antes de rolar qualquer que seja o dado. Partir da descrição o mestre decide o que será rolado e indicar a dificuldade do teste, ai sim o jogador irá rolar os dados.

Rolando dados

Depois do mestre ou jogador descrever a ação e o mestre decidir quantos dados o jogador deverá rolar e qual a dificuldade, o jogador rola os dados e cada dado que obtiver igual ou acima da dificuldade é contada como um sucesso, cada dado a baixo é contado como uma falha. Cada um (1) é contado como uma falha crítica, que reduz a quantidade de sucessos obtidos independente da dificuldade e causa dano direto ao personagem/veículo do jogador.

Se o personagem obtiver um (1) ou dois (2) sucessos ele obtém um **sucesso normal**.

Se o personagem obtiver mais de dois ele obtém um **sucesso crítico**, eliminando qualquer dano sofrido por falhas críticas (o que nem sempre é bom).

Caso a quantidade de dados falhos forem iguais a dados de sucesso o personagem obtém uma **falha normal** e nada acontece.

Caso a quantidade de dados falhos forem maiores que os sucessos o personagem obteve uma **falha completa** e sofre o dano indicado pela quantidade de dados falhos.

Estes efeitos são efeitos básicos, mas os tipos de desafios podem mudar o tipo de efeito (permitindo deslocamento ou não em uma falha normal...).

A Partida

Cada jogo é realizada em pelo menos três etapas: Aquecimento, Corrida, Conclusão.

O aquecimento é o momento em que o jogador decide o que o seu personagem faz antes da corrida, procurar novos membros para equipe, concertar/aprimorar o veículo, comprar peças/veículos, obtém informação sobre a corrida, sabota oponentes, entra em briga de bares, e qualquer coisa mundana que o jogador queira que o personagem faça...

A corrida é onde ocorre a principal ação, onde vários entram em apenas um é o vencedor.

A conclusão é onde o fechamento é feito, os recursos e experiência são distribuídos, e a evolução do personagem possa ser realizada.

Muitas vezes o jogo pode haver mais de uma corrida, assim a parte de aquecimento e conclusão entre as corridas são uma só.

Contando sucessos e falhas

Sempre que fizerem testes os personagens devem contar às vezes que se obtiveram **sucessos críticos** e **falhas completas**, a fim de evoluir o personagem. Para crescer uma característica é preciso obter um número de sucessos críticos e falhas completas igual ao nível atual da habilidade. Isso faz com que seja fácil sair dos valores iniciais, mas bem mais difícil evoluir atributos altos, precisando sempre de riscos grandes para ter o risco de obter uma falha completa.

Preparação do jogo

Para jogar Rally mortal é preciso ter algumas coisas: Um conjunto de pelo menos seis dados de seis faces. Um dominó normal (48 peças). Ficha de personagem para cada jogador. Lápis e Borracha (preferencialmente um por jogador). Folhas para anotação do mestre.

Com isso os seguintes passos devem ser seguidos:

- 1) Jogadores devem criar os personagens ou atualizá-los.
- 2) Mestre deve separar as peças com valor 0 do conjunto inicial.
- 3) Mestre deve criar o cenário com as peças restantes. A quantidade é definida pela dificuldade da corrida (jornada/labirinto), veja no capítulo corrida.
- 4) Os jogadores devem puxar uma quantidade de peças igual ao valor de navegação do personagem.
- 5) As peças restantes são colocadas na pilha reserva.



Uma corrida em andamento

As corridas

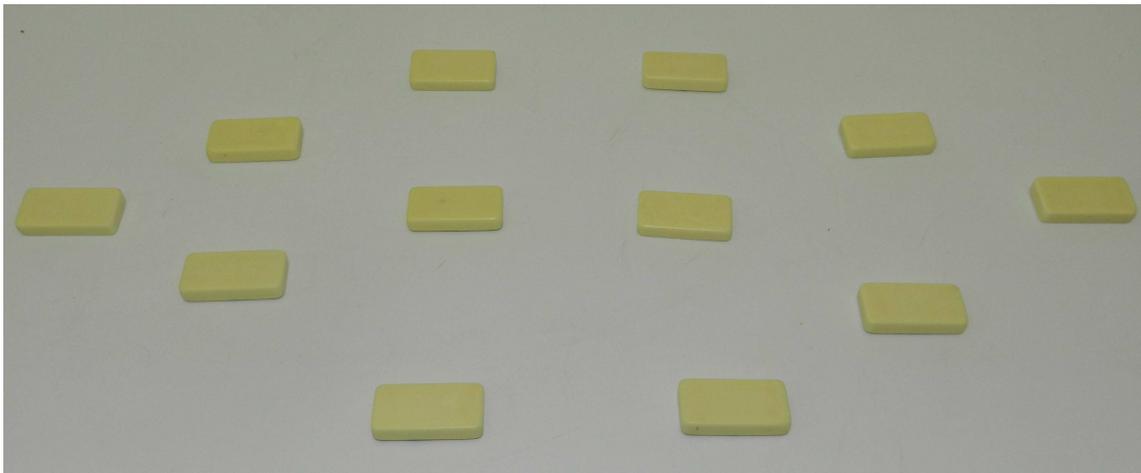
Existem várias modalidades de corridas, corrida de velocidade/obstáculo, rally/jornada (o principal tipo), circuito, Busca...

Cada modalidade tem uma forma de montar o trajeto com dominós. Algumas são trajetos bem conhecidos (as peças são viradas para cima), outras são corridas em arenas similares a autódromos (peças são colocadas em filas com uma peça de largura e dando volta), mas as mais comuns são os grandes rallies em um percurso desconhecido.

Mortodromos: São autódromos apocalípticos, com obstáculos perigosos e percorrendo um trajeto relativamente conhecido (similar a corrida de POD em Star Wars-Episódio I).



Rally: São percursos onde só se sabe o ponto inicial e vagamente o ponto final (geralmente um ponto conhecido de mapas pré apocalípticos).



Duelo: São eventos únicos onde um personagem enfrenta outro. Dois personagens jogadores ou um personagem jogador e um Personagem NPC completo se enfrentam em uma corrida similar a um mortodromo.

Em algumas histórias os jogadores são obrigados a agir fora das competições. Guerras, fugas e perseguições, são algumas das situações que os personagens podem se encontrar fora das corridas oficiais. Elas seguem regras próprias que o mestre deve definir.

Fora das Corridas

Antes de todas as corridas e entre elas os personagens possuem uma vida, uma vida voltada para as corridas, mas que muitas vezes não envolve nenhum carro.

Nesse momento uma primeira rodada é jogada com todos os personagens, é chamada de aquecimento, onde cada um pode realizar três ações fora das pistas, como comprar equipamentos e modificar o carro, arranjar dinheiro (ganhando créditos), contratar membros para a equipe (restaurando o time), cuidar de si próprio, tratar de ferimentos (recuperando corpo) e de frustrações (recuperando a mente) passando a noite em um bom bar ou uma cama de motel.

Para isso há duas formas de fazer, a primeira é a direta, onde se realiza uma ação simples e direta e se recupera 1 ponto da característica para cada dois pontos na característica, outra é correndo riscos.

Da forma correndo riscos o personagem deve descrever o que irá fazer, geralmente uma ação que envolve perdas de outros personagens no mundo (como em um jogo de apostas, ou o roubo de peças de uma loja de ferro velho, ou pegar a mulher gostosa do capitão do outro time). Após a descrição o mestre indica qual a característica que deve-se rolar e a dificuldade, caso tenha um sucesso se recupera o numero exato da característica que se deseja aumentar (que pode ser diferente da característica testada), caso falhe nada acontece, caso seja uma falha completa o personagem perde pontos temporários, e caso seja um sucesso critico ele recupera o valor +1 (para uso na próxima corrida).

Conclusão da partida

A ultima parte antes de terminar uma partida é a conclusão. Nessa parte os personagens aumentam os valores de características que obtiveram sucessos críticos e falhas completas um numero de vezes igual a característica. Depois de aumentar a característica inicia-se o contador do zero, apagando todas os sucessos e falhas que acumularam.

Regras

Rally Mortal é acima de tudo um jogo de contar história, mesmo havendo muitos elementos de um jogo de tabuleiro. Para isso duas regras importantes devem ser ditas:

O mestre narra o desafio do trajeto: sempre que um jogador alcança uma nova peça de dominó o mestre deve descrever qual a dificuldade que o jogador deverá sobrepular (descrevendo a partir da peça virada o cenário e desafio, e da próxima peça a dificuldade).

Se a narração do jogador for muito boa (de acordo com o julgamento do mestre), ele pode sacar uma peça da pilha reserva para navegação, com o limite de peças de acordo com o numero de navegação.

Ações

O personagem pode realizar três ações em uma rodada, exceto pela ação defesa que pode ser realizadas quantas vezes for preciso e não conta nesse limite. O personagem só pode realizar uma ação de pilotagem por turno, mas ações que usem equipe (caso possua alguma) ou outras características podem ser realizadas simultaneamente. O jogador pode decidir não usar todas as ações em seu turno para se defender de problemas em turnos de oponentes.

Deslocamento: A ação mais simples de se executar. Não requer teste e permite andar uma distancia igual a velocidade do veiculo.

Pilotagem (PILOTAGEM): Ação para realizar manobras difíceis de pilotagem, como alcançar um atalho que o inimigo acabou de entrar, saltos impossíveis, ficar com duas rodas (para deslocar normalmente por um turno caso os pneus de um lado do carro sejam furados)...

Evasão (PILOTAGEM): Permite adicionar aumentar a dificuldade de um ataque, é preciso não ter usado todas as ações no seu turno anterior.

Ataque C/ Veículo (PILOTAGEM + ART.): Causa dano em oponentes com o armamento do veículo.

Colisão (PILOTAGEM + ARMADURA): Permite causar dano no oponente mais leva metade do dano.

Ataque pessoal (DANO): Permite que o capitão use alguma arma em algum ponto específico do oponente (corpo, motor...).

Ataque da equipe (EQUIPE + ARTILHARIA)

Defesa (ARMADURA +1): Toda vez que o personagem é atacado por um oponente e não quiser usar uma das outras ações ou não tiver mais ações na rodada ele pode usar a defesa. Esta ação é a única ação que não conta no limite de três ações, ela é considerada uma ação passiva, isto é, o jogador não decide usá-la a qualquer momento, mas apenas quando alguém o ataca.

Perceber o ambiente (MENTE): Permite perceber atalhos encontrados por outros personagens e recursos no meio do caminho.

Reparar (EQUIPE + MENTE): Permite reparar alguma parte do veículo, restaurando a quantidade de sucessos da parte indicada.

Sofrendo dano

Sempre que uma ação que cause dano no veículo o personagem que sofreu pode descrever como recebeu tal dano. Ele deve descrever o efeito do dano indicando pedaços do carro caindo (caso decida armadura), motor perfurado (caso escolha motor), membros da equipe caindo/morrendo (caso escolha time) e assim por diante. Todo esse dano é temporário, recuperando depois da corrida, mas sempre que uma característica chegar a zero ela é reduzida em um ponto definitivamente.

Significado dos dominós: Os Desafios

O dominó é utilizado no jogo para montar o percurso das corridas, seja de forma aleatória ou não. Para isso cada peça possui um significado na ordem em que é colocado. As peças são colocadas em fileiras, número com número, a fim de formar uma linha, apenas como peças com números iguais aparecerem é que a peça é deitada, formando uma cruz.

O primeiro número (que aparece antes na seqüência) significa o tipo de desafio e o segundo significa a distancia do trajeto. A próxima peça ainda escondida ou virada significa a dificuldade em relação ao trajeto da peça anterior, subtraindo o primeiro do segundo. Caso essa subtração tenha resultado positivo o mestre deve narrar a dificuldade de acordo com o valor, caso o resultado seja negativa ele deve ocultar a dificuldade, indicando que é mais fácil do que realmente é. Se a subtração for 0 a dificuldade será 1.

A única diferença a essa regra é a peça com valores iguais, que indicam uma pista livre com aquela distancia.

As peças de valor zero não são utilizadas na pista, mas sim pelo mestre para representar outros corredores, colocando peças onde achar apropriado.

1 – **Gangue:** Desafio normal

2 – **Zumbis:** Desafio não permite se mover quando obtém uma falha normal e causam danos apenas no time.

3 – **Mutantes:** Permite se mover quando obtém uma falha mas é preciso testar novamente no próximo turno (os mutantes estão em cima do veiculo e continuam atacando).

4 – **Exércitos:** Normal.

5 – **Alienígenas:** Quando sofrer dano o é causado em duas características ao mesmo tempo.

6 – **Recursos:** São ferro velhos, sucatas, destroços, galpões abandonados, vilas pequenas, etc... Não há empecilho, mas pode-se procurar recursos (caso achar ocupe 1 de carga).

Os dominós com valores 0 pertencerão ao mestre, e ele poderá utilizar para alterar o rumo da corrida, caso ache que ficou fácil demais ou caso esteja difícil demais. Ele poderá alterar a dificuldade de um desafio, distancia ou natureza, o que achar melhor.

As Tribos

Na nova civilização a unidade mias fortes são as tribos, um grande grupos de pessoas que dividem a mesma cultura e crenças, mas sem nenhuma grande divisão hierárquica a não ser os lideres de cada comunidade (geralmente pequenas cidades fortificadas ou local escondido e protegido dos perigos do mundo externo).

No início dezenas de tribos surgiram, cada uma menor que a outra, tentando desenvolver praticas e filosofias para sobreviver ao novo mundo. Mas as tribos entravam em guerras constantemente pelos seus ideais, e principalmente recursos, e quatro delas se sobrepujaram sobre as demais.

Iron Maidens (amazonas):



Homens de Guerra (artilheiros):



Spacers (estudam a tecnologia alienígena):



Morlocks (Mutantes com poucas mutações que conseguem se socializar):



Tribos Menores: Tribos pequenas que de vez em quando conseguem montar uma equipe para correr e conseguir recursos.



Tribo das Sombras (Tribo proibida que quer destruir todas as outras, agindo em segredo para matar os outros competidores sempre que possível – PROIBIDA PARA JOGADORES),

Além de definir uma filosofia e estilo de carros (mas não é uma regra fixa, visto que a necessidade é mais importante do que qualquer estilo) alguns equipamentos são mais facilmente encontrados por uma tribo do que outra. Sempre que o jogador fizer um teste seguindo a orientação de sua tribo ele reduz em 1 a dificuldade. As tribos permitem comprar alguns itens especiais no início do jogo.

A Navegação

Navegação é uma das características mais importantes do personagem, ela permite alterar de forma drástica o andamento de uma corrida, criando atalhos ou substituindo percursos. É uma ferramenta importantíssima para o jogador interferir diretamente no jogo.

O jogador após a criação do percurso deve pegar uma quantidade de peças igual a seu valor de navegação.

Essas peças podem ser usadas na rodada do jogador, alterando uma peça antes (ele deve descrever uma ação de como ele bloqueou o caminho obrigando os oponentes atrás a seguir o novo), criando desvios (caminhos alternativos que ele pode seguir), ou substituindo percurso onde estiver ou depois. Depois da descrição ele deve mostrar a peça do novo caminho e colocá-la no local adequado da corrida.

Essa peça também pode ser usada apenas para mudar a dificuldade de um desafio, como uma se o capitão tivesse encontrado uma passagem segura por entre o inimigo (e só funcionará com ele).

Após usado ele só ganhará outra peça durante a corrida se fizer uma ação com uma narração muito boa e com um efeito em jogo surpreendente (preferencialmente se houver algum sacrifício de sua parte).

Criação de personagens

Escolha o sexo do personagem, escolha a idade do personagem, escolha a tribo do personagem, escolha o nome do personagem.

Escolha uma característica para seu personagem possuir três 3 pontos, e duas para possuir 2 pontos.

Construa seu veículo:

Compre o chassi.

Escolha o motor.

Decida a armadura e artilharia.

Compre itens especiais.

Calcule a carga e o deslocamento.

O Capitão

O capitão é um piloto de grande habilidade que se tornou um herói para sua tribo. Ele é bastante conhecido entre os seus e consegue.

Tribo: **Iron Maidens** (amazonas), **Homens de Guerra** (artilheiros), **Spacers** (conseguem roubar um pouco de tecnologia alienígena), **Morlocks** (Mutantes com poucas mutações que conseguem se socializar), **Tribo das Sombras** (Tribo proibida que quer destruir todas as outras, agindo em segredo para matar os outros competidores sempre que possível – PROIBIDA PARA JOGADORES), **Tribos Menores** (tribos pequenas que de vez em quando conseguem montar uma equipe para correr e conseguir recursos).

Corpo:

O corpo é uma das características menos importantes para se vencer em Rally Mortal, mas uma das mais importantes para se manter vivo. Ela também indica quais armas de mão você pode usar (veja armas pessoais).

Mente:

A Mente é uma das características mais importantes na resolução de problemas, perceber coisas (procurar recursos, perceber sabotagens), e mexer em equipamentos (Construir uma arma, concertar um carro...).

Social: =>Time:

Esta característica possui bastante importância, pois permite a montagem da sua equipe. Quanto maior for seu nível de social, mais membros da equipe e melhores qualificados eles serão. A quantidade exata e nível de treinamento da equipe não é definida exatamente, cabendo ao jogador descrever NPCs e como eles são. Um leal cachorro vira-lata, um mecânico barrigudo velho e experiente, uma amazona valente e gostosa, um pequeno grupo do BOPE, bando de arruaceiros bêbados... sua imaginação é o limite.

Pilotagem:

A pilotagem é a característica mais importante em quase todos os momentos do jogo. Ela permite as manobras mais arriscadas e pilotar veículos mais pesados.

Navegação:

Esta característica é a segunda mais importante do jogo, funcionando como um coringa no jogo. Cada ponto nessa habilidade concede uma peça de domino ao jogador.

Recursos: =>Montar o veículo

Esta é a terceira característica mais importante do jogo, pois indica quanto o personagem poderá montar seu veículo inicial. Os pontos de recursos podem ser perdidos temporariamente, mas a fonte não seca de uma hora para outra. Cada ponto de recurso dá 7 créditos iniciais ao jogador. No início de cada nova partida (depois do primeiro jogo) o personagem ganha uma quantidade de créditos igual ao seu nível de recurso.

Criação de personagens

Escolha o sexo do personagem, escolha a idade do personagem, escolha a tribo do personagem, escolha o nome do personagem.

Escolha uma característica para seu personagem possuir três 3 pontos, e duas para possuir 2 pontos.

Construa seu veículo:

Compre o chassi.

Escolha o motor.

Decida a armadura e artilharia.

Compre itens especiais.

Calcule a carga e o deslocamento.

Veículo

Os veículos são criados com créditos (5 créditos por pontos de recursos inicial). Caso um equipamento ou parte do veículo tenha custo 3 você deverá remover três créditos de sua pilha de crédito.

Chassi : Carro (Agi. 0 – Carga: 4-8 – **Custo:** 2), Caminhonete (Agi. -2 – Carga: 9-15 – **Custo:** 6) ou Caminhão (Agi. -4 – Carga: 16-25 – **Custo:** 10)

=> Agi.: Agilidade (retira pontos de pilotagem).

O chassi indica que tipo de veículo que você possui. Isso inclui na agilidade do veículo, removendo dados de suas jogadas de pilotagem. Ele indica também a quantidade de carga que pode ser levado com ele, limitando assim o tamanho do motor e outros equipamentos.

Motor: Mínimo 3

O motor indica a força e velocidade do veículo, ou seja quanto ele carrega e quanto é seu deslocamento. O motor não possui peso para questões de calculo, ele mesmo já garante suportar seu próprio peso :P. Cada nível de motor garante três pontos para carga e velocidade. O veículo sempre deve ter um nível de motor em dois pontos a mais que a carga. **Custo:** 1 por ponto.

Armadura (Arm.): Mínimo 1

Indica quão grossa é a camada de proteção do veículo, o que influencia na defesa e na carga. Para cada ponto de armadura aumente uma carga e um dado para defesa. **Custo:** 1 por ponto.

Artilharia (Art.): Mínimo 0

Aqui indica as armas montadas no veículo, geralmente são metralhadoras dos mais variados tipos. Cada ponto adiciona um dano no ataque. **Custo:** 1 por nível.

Carga (Arm. + Art. + Equipamento): Definido pelo chassi (SEM CUSTO)

Aqui é uma característica secundária que é o somatório de quanta armadura, artilharia e outras tranqueiras no veículo, influenciando o deslocamento do mesmo.

Velocidade (Motor – Carga): Só depende do motor, **Mínimo 2** (SEM CUSTO)

Essa característica indicando quão rápido é o veículo, indicando quantas casas o veículo consegue se mover por ação.

Itens especiais

Alguns veículos possuem equipamentos especiais. Lança chamas, motos e carros auxiliares, armaduras com espinhos, sistemas alienígenas, tripulante com poder especial... cada uma dessas geralmente são mais facilmente conseguidas por algumas tribos que outras. Caso um jogador decida comprar um equipamento que não é preferencial de sua tribo ele gasta o dobro dos créditos indicados.

Motos (Tribos Menores): Enquanto são levadas no veículo adicionam 1 de carga. Permitem checar um terreno a frente antes de passar, e atacar veículos em outros terrenos (3 dados). Se atingidas são perdidas, só podem ser utilizadas duas vezes (depois acabam autonomia). **Custo:** .

Nitro (Tribos Menores): Adiciona 2 deslocamento extra. **Custo:** 1 crédito cada carga.

Reboque (Tribos Menores): Adiciona carga além da máxima ao chassi de um veículo. **Custo:** 2 créditos por carga extra.

Lança-Chamas (Homens de Armas): . **Custo:** .

Milícia (Homens de Armas): . **Custo:** .

Armadura de Espinhos (Iron Maidens): .Custo: .

Eunuco (Iron Maidens): Um dos membros da tripulação é um eunuco, capaz de se matar pela corrida, carregando armamento pesado, pulando de veículo em veículo, funciona com se fosse um personagem com corpo 3. **Custo:** 3 créditos por eunuco.

Mutante Saltador (Morloks): São mutantes bem fortes geralmente com garras e capazes de pular grandes distancias. Permitem elimina membros da equipe oponente facilmente. Role 3 dados para determinar quantos membros da equipe forma eliminado. **Custo:** Custo 3 por saltador.

Mutantes Barreiras (Morloks): São Custo: .

Stealth (Spacers): Permite andar sem ser visto por dois turnos para cada sucesso retirado em um teste de mente. **Custo: .**

UFO (Spacers): Esta pequena nave foi resgatada por Spacers **Custo: .**

Radar (Spacers):Poucos equipamentos eletrônicos funcionam no mundo de 2022, mas os spacer conseguem reciclar de naves radares, e com tecnologia alienígena concerta este equipamento . +2 nos testes de percepção para detectar quantidade. **Custo:** 3

Carro Extra (Qualquer): Adiciona pelo menos 4 de carga. **Custo: .**

RPGs (Qualquer): **Custo: .**

Streps (Qualquer): **Custo: .**

Mecânico Chefe (Qualquer): **Custo: .**

Espinho na Roda (Qualquer): **Custo: .**

Serra (Qualquer): Permite dano +1 contra veículos e +2 contra mutantes, gangues e zumbis em manobras de colisão. **Custo:** 2.

Armas pessoais:

As vezes é mais indicado o personagem usar uma arma pessoal do que uma arma do veículo. O corpo indica o mínimo para usar a arma, o custo quantos créditos para ter a arma e o dano quantos dados rola para o ataque.

| | | | |
|----------|----------|----------|---------------------|
| Faca: | Corpo: 1 | Custo: 0 | Dano: 1 |
| Pistola: | Corpo: 1 | Custo: 1 | Dano: 2 |
| Shotgun: | Corpo: 2 | Custo: 2 | Dano: 4 |
| Rifle: | Corpo: 3 | Custo: 3 | Dano: 3 (área) |
| Fuzil: | Corpo: 2 | Custo: 3 | Dano: 3 (distancia) |

| | | | |
|----------------|----------|----------|----------------------------|
| Granada: | Corpo: 1 | Custo:1 | Dano: 4 (área) |
| Lança mísseis: | Corpo: 3 | Custo: 3 | Dano: 4 (área e distancia) |
| Minigun: | Corpo 3 | Custo: 4 | Dano: 4 (área e distancia) |

Os Oponentes

Evidentemente as corridas não possuem apenas os personagens dos jogadores como competidores, mas criar personagens completos para suprir uma concorrência nas corridas dificultaria e muito uma partida.

Apenas em nos Duelos ou em situações especiais é que devem ser criados personagens e veículos completos para servir como oponente aos jogadores, como nos duelos.

Nos demais casos os oponentes controlados pelos mestres são representados por um marcador que geralmente é um (1) dado de 6 lados. O máximo de trabalho sugerido que o mestre tenha é definir os nomes dos oponentes a aparência da equipe (veículo, capitão, times...) para manter o clima narrativo do jogo.

O nível de dificuldade do oponente deve ser indicado pelo dado e toda a ação que for realizada por ele é indicada pelo dado. Ele sempre se desloca o quanto o dado indica. A medida que jogador for obtendo sucessos o oponente vai sofrendo dano reduzindo o nível de seu marcador (em 1 para dois sucessos e em 2 para três sucessos ou mais).

EXEMPLO: O Jogador está enfrentando Hulk, O Verde, um capitão com um grande caminhão verde (DIF 3). Hulk ataca tentando colidir com o jogador (que possui defesa 4). O jogador rola 4 dados e obtém 1, 2, 4, e 6, ou seja, dois sucessos. Hulk sofre 1 de dano o que reduz sua dificuldade de 3 para 2. Na próxima oportunidade o jogador decide atacar Hulk, com ataque 3. Ele rola 3 dados e obtém 1, 1 e 3, obtendo apenas 1 sucesso, o que faz sofrer um dano, o mestre decide que a arma explodiu, o que reduz 1 da artilharia do veículo.

Props

Props são qualquer coisas que o jogador queira usar para incrementar a partida.

O props mais interessante para uso nesse jogo são carrinho para representar os personagens nas corridas, em especial carrinhos no estilo Hot Wheels, pelo tamanho reduzido e pela variedade e alguns bem ao estilo punk apocalíptico.

Outro props que podem ser usados são mini dioramas dos desafios, estes mais difíceis de fazer e conseguir, mas um cenário co zumbis, outros com militares, outro com alienígenas e outros com mutantes (pode ser apenas uma foto com visão de cima).

Personagens Prontos

Nome: Crazy Catx **Sexo:** Feminino

Tribo: Menor **Idade:** 27 anos

Corpo: 2 **Mente:** 1 **Social:** 1

Pilotagem: 3 **Navegação:** 1 **Recursos:** 2

Equipamento: Shotgun

Time: 1 (uma gata do mato de nome Mad).



Veículo: White Cobra (custo 12)

Chassi: Carro **Motor:** 7

Armadura: 1 **Artilharia:** 0

Carga: 1 **Deslocamento:** 6

Especial: Nitro x 2



Nome: Ridley Spot **Sexo:** Masculino
Tribo: Spacers **Idade:** 33 anos
Corpo: 1 **Mente:** 1 **Social:** 2
Pilotagem: 2 **Navegação:** 3 **Recursos:** 2
Equipamento: --
Time: 2 (Equipe de caçadores de UFOs).

Veículo: Armored Plataform Carrier (custo 14)
Chassi: Pickup **Motor:** 7
Armadura: 2 **Artilharia:** 2
Carga: 1 **Deslocamento:** 3
Especial: Radar 3



| | | |
|--|------------------------|---|
| Nome: Capitão Born | Sexo: Masculino | Veículo: Big Skul (custo 18) |
| Tribo: Homens de Armas | Idade: 39 anos | Chassi: Pickup (Van) Motor: 8 |
| Corpo: 2 Mente: 1 Social: 1 | | Armadura: 3 Artilharia: 2 |
| Pilotagem: 2 Navegação: 1 Recursos: 3 | | Carga: 3 Deslocamento: 3 |
| Equipamento: Fuzil (3) | | Especial: -- |
| Time: 2 (Equipe de fuzileiros). | | |

Nome: Christine **Sexo:** Feminino

Tribo: Iron Maidens **Idade:** ? anos

Corpo: 1 **Mente:** 2 **Social:** 1

Pilotagem: 3 **Navegação:** 1 **Recursos:** 2

Equipamento:

Time: 1 (Arnie, um devotado amante).



Veículo: Fire Blood Plymouth (custo 14)

Chassi: Carro **Motor:** 9

Armadura: 3 **Artilharia:** 0

Carga: 3 **Deslocamento:** 6

Especial: Serra



Referencias

Antes de jogar Rally Mortal é interessante que o mestre e jogadores se familiarizem com algumas referencias para o jogo.

A principal referencia é a série de filmes Mad Max. O primeiro filme de 1976 é bastante interessante por ter iniciado com o mundo, mas suas corridas influenciaram apenas uma parte do cenário, é a partir do segundo filme que realmente Rally Mortal foi influenciado, na verdade ele é exatamente uma partida de Rally Mortal, quase 100% do que acontece no filme pode ser adaptado para Rally Mortal, mas nem tudo de Rally Mortal está presente em Mad Max. O Ultimo filme da franquia é bem interessante, mas acaba ficando ainda mais fantasioso e com menos carros do que os anteriores, o que foge um pouco do tema de Rally Mortal (mas é positivo pelo clima ainda mais ferro velho).

Outro filme que carrega bem o clima de Rally Mortal é Corrida Mortal, com seu torneio de carros com armamentos e blindagens, em uma competição onde carros são destruídos a torta e a direita.

A segunda inspiração é o filme de 1986, Aliens: O Resgate, mas não todo o filme, apenas a colocação de alienígenas e tecnologia mais avançada. Mas existem outras inspirações para os alienígenas de Rally Mortal: Aliens Storm, Predador, Monsters e principalmente Guerras dos Mundos com seus tripods destruidores de tanques... A imaginação é o limite.

A terceira parte de referencias é no que se diz aos Zumbis. O filme Madrugada dos Mortos com seu ônibus matador de zumbis, e até um jogo Zombie Drive. E no final das contas estamos em 2012, o fim do mundo está próximo e zumbis não podiam ficar de fora.

A quarta parte de Mutantes é mais sutil, na verdade apenas mais uma inclusão dos holocaustos nucleares que podem existir no fim do mundo, criando mutações bizarras como no filme Mutante Cronicles, ou os mutantes de marte de Total Recall.

Quanto a corridas uma das séries de filmes que podem ser imprescindíveis para inspirá-las é Velozes e Furiosos, sim todos os filmes (talvez possamos retirar o terceiro), possuem cenas de perseguições, roubos e tudo mais com carros (inclusive entre carros e caminhões), que com certeza ajudarão a desenvolver a estimular a narração de cenas explosivas.

RPGs

Poucos RPGs são sobre carros, o único que de fato conheço é o Cars Wars. Mas algumas regras foram inspiradas em outros RPGs. Mouse Guard Inspirou a regra de evolução de personagem. Dungeon World inspirou a regra de rolagem de dados e sucessos e fracassos.