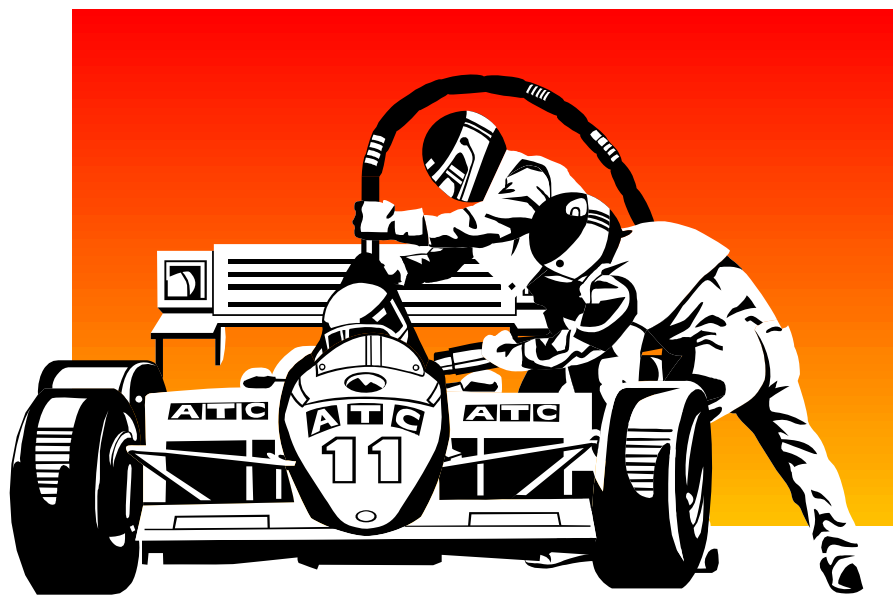


FORMULA DÉ

CAMPEONATO DO MUNDO

DO HOMEM AZUL



REGRAS DO CAMPEONATO

ÉPOCA

O Campeonato é constituído por 16 corridas de 2 voltas cada. O condutor e a equipa que tenham ganho o maior número de pontos no fim da época são sagrados campeões nas categorias de Pilotos e Equipas respectivamente, tendo direito a todas as honras de tal feito. Uma equipa é constituída por 3 pilotos e 2 carros. Podem participar no máximo 10 equipas.

REGRAS DE CORRIDA

Uma corrida do Campeonato usa todas as regras opcionais de Formula De à excepção dos treinos cronometrados, mais as documentadas no presente campeonato.

DISTRIBUIÇÃO DE PONTOS

Os pilotos serão pontuados da seguinte forma :

	Pontos
1º classificado	10
2º classificado	8
3º classificado	6
4º classificado	5
5º classificado	4
6º classificado	3
7º classificado	2
8º classificado	1
Concluir a prova	1
Participar na prova	1
Ganhar a Pole Position	1
Concluir a prova 3 ou mais posições acima da posição inicial	1
Concluir a prova 7 ou mais posições acima da posição inicial	1
Concluir a prova 12 ou mais posições acima da posição inicial	1
Concluir a prova 17 ou mais posições acima da posição inicial	1

Um piloto que começa em 10º e atravessa a linha de chegada em 2º ganha um total de 12 pontos para a sua classificação no campeonato : 8 (2º classificado) + 1 (concluir a prova) + 1 (participar na prova) + 1 (concluir a prova 3 ou mais posições acima da posição inicial) + 1 (concluir a prova 7 ou mais posições acima

da posição inicial).

A equipa acumula os pontos dos seus pilotos nessa corrida. Se uma equipa não conseguir estar presente numa prova recebe 0 (zero pontos), enquanto que uma equipa só pelo facto de participar numa prova, mesmo que nenhum dos seus 2 pilotos conclua a prova recebe no mínimo 2 pontos, bem como 1 ponto para cada um dos seus pilotos.

ESCOLHA DA BOX E PARAGENS DURANTE A PROVA

As boxes correspondem unicamente a um espaço (em vez dos normais 2). A escolha da Box é feita antes do início da prova, por ordem inversa da classificação de Equipas, em caso de empate decide-se pelo maior de um D20 quem selecciona primeiro.

Quando se encontra um piloto da equipa na Box o outro só pode entrar quando o seu colega sair da mesma.

SKILLS DE PILOTO

Às dos travões – este piloto usa todo o carro e a pista para conseguir reduzir a sua velocidade nas alturas mais críticas, sabendo escolher quando deve forçar o motor, ou a carroçaria, ou a suspensão para se conseguir manter em pista apesar da sua velocidade.

Fangio – este piloto parece que tem asas e apesar de desgastar um pouco o seu motor ou gastar mais um pouco de combustível, tem alturas em que parece voar baixinho à frente de todos.

Sortudo – apesar da pericia que tem, este piloto nunca se esquece do seu pé de coelho, do trevo de quatro folhas e do seu primeiro dente de leite quando se mete no carro, e quando se vê em embrolhadas lá aparece aquela mãozinha milagrosa que o faz passar o obstáculo mesmo por um milésimo, desde que se desconte a pequena batidela, ou o desgaste de pneus que poderia ter evitado.

Papa-léguas – quando dão por ele no espelho retrovisor, já os seus adversários o deixaram de ver a fazer a próxima curva

Demónio da embraiagem – este piloto consegue fazer recuperações incríveis apesar do desgaste extremo que provoca no carro

Se no fim de uma corrida a classificação no campeonato de um piloto tiver alcançado 15, 30, 45, etc, pontos tem oportunidade de alterar os seus skills. Caso lhe saia um skill numa experiência igual à que já tem ou inferior pode lançar outra vez o dado. Caso saia um skill dois ou mais níveis de experiência acima da que tem actualmente, pode ficar automaticamente com o nível acima do que tem

actualmente ou lançar o dado outra vez. Caso saia um skill que não tem fica com esse skill no nível mais baixo.

Exemplo: um piloto já é Às dos Travões Júnior e chega aos 30 pontos, lança 1D20 e sai-lhe 1, como é o skill de experiência igual ou inferior decide lançar outra vez o dado e sai-lhe 4 (Às dos Travões Elite), pode-se decidir por passar a Às dos Travões Senior ou lançar outra vez o dado. Decide-se a lançar o dado e sai-lhe 16 (Papa-leguas Elite), e tem de se ficar por Papa-leguas Junior.

1D20	Skill	Descrição
1	Às dos Travões Júnior	Permite 1 vez por corrida andar menos 1 espaço gastando 1 ponto de motor e carroçaria
2	Às dos Travões Senior	Permite 2 vezes por corrida andar menos 1 espaço gastando 1 ponto de motor e carroçaria
3	Às dos Travões Veterano	Permite 3 vezes por corrida andar menos 1 espaço gastando 1 ponto de motor e carroçaria
4	Às dos Travões Elite	Permite 4 vezes por corrida andar menos 1 espaço gastando 1 ponto de motor e carroçaria
5	Fangio Junior	Permite 1 vez por corrida andar mais 1 espaço gastando 1 ponto de combustível e motor
6	Fangio Senior	Permite 2 vezes por corrida andar mais 1 espaço gastando 1 ponto de combustível e motor
7	Fangio Veterano	Permite 3 vezes por corrida andar mais 1 espaço gastando 1 ponto de combustível e motor
8	Fangio Elite	Permite 4 vezes por corrida andar mais 1 espaço gastando 1 ponto de combustível e motor
9	Sortudo Junior	Permite 1 vez por corrida fazer o re-roll de 1 dado de velocidade, gastando um ponto de qualquer componente do carro à escolha do piloto
10	Sortudo Senior	Permite 2 vezes por corrida fazer o re-roll de 1 dado de velocidade, gastando um ponto de qualquer componente do carro à escolha do piloto
11	Sortudo Veterano	Permite 3 vezes por corrida fazer o re-roll de 1 dado de velocidade, gastando um ponto de qualquer componente do carro à escolha do piloto
12	Sortudo Elite	Permite 4 vezes por corrida fazer o re-roll de 1 dado de velocidade, gastando um ponto de qualquer componente do carro à escolha do piloto
13	Papa-leguas Junior	Permite 1 vez por corrida ao efectuar um Overtake andar 4 espaços em vez de 3
14	Papa-leguas Senior	Permite 2 vezes por corrida ao efectuar um Overtake andar 4 espaços em vez de 3
15	Papa-leguas Veterano	Permite 3 vezes por corrida ao efectuar um Overtake andar 4 espaços em vez de 3
16	Papa-leguas Elite	Permite 4 vezes por corrida ao efectuar um Overtake andar 4 espaços em vez de 3
17	Demónio da Embraiagem Junior	Permite 1 vez por corrida fazer uma passagem de caixa para cima saltando uma posição, gastando 1 ponto de embraiagem, 1 ponto de pneus, 1 ponto de motor e 1 ponto de carroçaria
18	Demónio da Embraiagem Senior	Permite 2 vezes por corrida fazer uma passagem de caixa para cima saltando uma posição, gastando 1 ponto de combustível, de pneus, de motor e de carroçaria
19	Demónio da Embraiagem Veterano	Permite 3 vezes por corrida fazer uma passagem de caixa para cima saltando uma posição, gastando 1 ponto de combustível, de pneus, de motor e de carroçaria
20	Demónio da Embraiagem Elite	Permite 4 vezes por corrida fazer uma passagem de caixa para cima saltando uma posição, gastando 1 ponto de combustível, de pneus, de motor e de carroçaria

POLE POSITION

A Pole Position é determinada pelo d20 adicionado pela posição em que o piloto se encontra no campeonato, quem tiver o valor mais elevado ganha a pole position, o segundo valor mais elevado ganha o segundo lugar, etc. Exemplo: um piloto em 1º lugar no campeonato fica com $1d20 + 1$, o segundo no campeonato fica com $1d20 + 2$, etc. Na primeira corrida do campeonato não existem modificadores.

SAÚDE DOS PILOTOS E CARROS

Quando um piloto tem um acidente é necessário verificar se o mesmo fica em condições de continuar a correr durante o resto do campeonato. No final da corrida um piloto que tenha sido eliminado no decorrer da prova por uma colisão, rebentamento do motor, falha de pneus, etc, lança $1d20$, caso saia 1 tem de ficar de fora das próximas 2 corridas, caso saia 2 a 4 tem de ficar de fora da próxima corrida, caso saia 20, o acidente foi tão grave que terá de se retirar da competição o resto da temporada.

Quando um piloto não pode participar numa corrida, poderá ser utilizado o 3º piloto da equipa.

Como os carros são muito mais fáceis de arranjar do que a recuperação física dos pilotos estes têm menos problemas em serem substituídos. Assim no final de uma corrida em que um carro tenha sido eliminado lança $1d20$ e num 1 a equipa de mecânicos não conseguiu preparar eficazmente a 100% o carro antes da próxima corrida, assim na próxima corrida (e só nessa) o carro anda sempre menos 1 espaço por cada lançamento de dado em 5ª ou 6ª velocidade (20 e 30 em 5ª e 6ª velocidade obrigam à mesma à verificação de quebra do motor conforme as regras normais). A equipa decide qual o piloto que fica com este carro.

