



Speronamenti

Collisione laterale (pg 57)

Tiro di verifica:

- 1-3 fallisci e resti in corsia
- 4-6 tamponi l'avversario
- Paraurti laterale: aggiungi +1 al risultato

Tiro per i danni:

- 1-2 l'attaccante subisce 1 danno
- 3-4 Nessun danno
- 5-6 il difensore subisce 1 danno
- se il difensore muove in una casella occupata tira di nuovo con le stesse regole, ma se ottieni 6 il difensore e l'auto che occupa la casella subiscono 1 danno.

Collisione frontale (pg 58)

Tira 1 dado per ogni movimento inutilizzato:

- Per ogni 1 e 2 entrambi subiscono 1 danno
- Per ogni 3 solo il difensore subisce 1 danno
- Per ogni 4, 5 o 6 nessun danno
- Paraurti da combattimento: i risultati 3 e 4 danneggiano il difensore

Collisionsi

Scontri con ostacoli fissi (pg 59)

Velocità:

- 4-5: subisci 1 danno
- 6-16: tira i dadi indicati per la marcia innestata
Il risultato più alto o più basso sono i danni
- 18: subisci 6 danni

Se sei ancora vivo devi fare un cambio di corsia

Rottami (pg 58)

Tira 1 dado:

- 1-3 subisci 1 danno e prosegui
- 4-6 nessun danno e prosegui

Turbo: (pg 61)

- A scelta del giocatore aumenta il movimento da 1 a 3
- Per ogni movimento usato tira 1 dado
- Per ogni 1 o 2 ottenuto aumenta il calore di 1

Paraurti laterale (pg 61)

- Aggiungi 1 quando tenti una collisione laterale
- Segui la tabella apposita

Punti turbo (pg 56)

Ogni punto speso incrementa la temperatura di 1

Equipaggiamento

Paraurti da combattimento (pg 60)

- Segui la tabella per le collisioni frontali

Lanciafiamme (pg 61)

- Colpisce fino a 3 spazi dietro la vettura
- Tira 3 dadi se distante 1, 2 se distante 2 e 3 se distante 1.
- Ogni 1 o 2 incrementa di 1 la temperatura

Sega circolare (pg 61)

- Tira 1 dado rosso quando collidi lateralmente
- se ottieni 4+ il difensore subisce 1 danno anche se il tentativo di collisione fallisce.

Mitragliatrice (pg 61)

- Colpisce fino a 3 spazi davanti alla vettura
- Tira 3 dadi se distante 1, 2 se distante 2 e 3 se distante 1.
- Ogni 1 o 2 conta come danno.

Posamine (pg 60)

- Può essere usato solo 1 volta a turno durante il movimento. E solo 4 volte per gara.
- Segna le caselle con i segnalini rossi
- Quando una vettura scontra una mina tira:
 - 1-3 subisce 1 danno e la mina è rimossa
 - 4+ nessun danno e la mina rimane in gioco