

# SUPER Jo-Ken-PoWER

RPG minimalista de supers pra jogar em qualquer lugar!

Mecânica: Pedra, Papel e Tesoura.

## INICIATIVA

- **(Opção 1)** em um combate deve ser tirada através de "zerinho ou cinco". O primeiro a sair é também o primeiro a agir. A seguir aquele que estiver a sua esquerda e assim sucessivamente.

- **(Opção 2)** todos disputam o Jan Ken Pô ao mesmo tempo. O primeiro a vencer todos os seus oponentes age primeiro, e assim sucessivamente.

- **(Opção 3)** quem gritar primeiro sua ação!

A ordem se mantém até o fim do combate.

## AÇÃO

- Ação é uma execução proposital não coberta pelo campo das movimentações (cobrir espaços em geral) ou reações.

Atacar, usar poderes, tarefas físicas/ mentais e sociais, são atividades cobertas pelo campo das ações.

- Em um turno é possível se movimentar para **Perto + Ação**.

- Os alcances são: **Perto** (de corpo a corpo até alguns poucos metros), **Longe** (um turno inteiro se movimentando) e **Distante** (Três turnos inteiros se movimentando).

## DANO

- No teste de dano, falha subtrai 1 ponto, empate 2 pontos e sucesso subtrai 3 pontos de participação. Ao perder todos os pontos de participação, o personagem estará foda de jogo.

1 Ponto de dano pode ser trocado pelos seguintes efeitos adicionais:

- Explosão (acerta oponentes próximos)
- Arremessar (joga o alvo para longe)
- Prender (desafia o alvo a se soltar)

😬 - Jogadores tem **5 pontos de participação**

😞 - Minions tem **1 pt de participação**, causam 1 de dano e perdem em todos os empates.

😈 - Boss tem **10 pontos de participação**



Um máximo de até **três minions**, podem se unir para atacar em um grupo. Neste caso, considera-se um inimigo com 3 pontos de vida, o super-poder “Bando” (para questões de argumento, podendo se beneficiar do empate), e disputa-se o Jô-Ken-Pô para dano normalmente (eliminando a restrição de dano mínimo).

### EXEMPLOS DE SUPERS:

- **Bomba Atômica** - *Indumentária*: Roupa de época (Anos 80)

**Origem**: Nascido - **Atributos**: Físicos

**Poderes**: Super força (**Poder Ofensivo**) e Super resistência (**Poder Defensivo**)

- **A Misteriosa** - *Indumentária*: Uniforme colorido

**Origem**: Transformado - **Atributos**: Mentais

**Poderes**: Rajadas de energia (**Poder Ofensivo**) e Vôo (**Poder de Movimento**)

### CRIANDO UM SUPER

1- Escolha um atributo em que é bom:

**Físico, Social ou Mental.**

2- Escolha **dois poderes** e identifique de que tipo eles são.

3- Defina uma **origem** e também o **benefício** recebido no **início de cada sessão/aventura**.



4- Defina a **aparência** e **indumentária**

5- Escolha um **nome** e vá para a missão!

### TAREFAS & COMBATES

👍 - **Tarefas Fáceis** não precisam de teste

👉 - **Tarefas Médias** podem obter sucesso com empate

👎 - **Tarefas Difíceis** somente obtém sucesso com vitória

Quando o teste envolve algo em que se é bom, é possível fazer um re-teste.

- Combates são tarefa comparativas que levam em conta os poderes dos personagens (mas não os atributos), para avaliar o benefício do empate. Em um combate, é possível utilizar cada um dos atributos existentes em **Super Jô-Ken-PoWer**, de modo a obter vantagens. Por esse motivo, não há atributos mais adequados para essa tarefa. Ao falhar em uma tarefa devido a um empate, o personagem pode riscar um ponto de participação para conseguir atingir seu objetivo. Isso é chamado de “**Esforçar**”. Todo jogador tem o benefício do empate até que se diga o contrário.

## TIPOS DE PODER

Poderes são habilidades especiais que diferenciam os "supers" das pessoas comuns. Pode ser o raio óptico de um mutante, o teletransporte de um ladrão ultra-tech cheio de equipamentos, ou ainda, a capacidade de destruir rochas com as mãos nuas e fechar seus próprios ferimentos de um lendário mestre de artes marciais.

Poderes devem ser utilizados como argumento para se beneficiar do empate em testes gerais. Quanto mais poderes (argumentos) ajudem na situação apresentada, mais chances de obter o benefício do empate. Além disso, veja o benefício direto de cada tipo de poder logo abaixo:

**1- Poder Ofensivo:** Garante 1 de dano extra (argumenta para ataque)

**2- Poder Defensivo:** Anula 1 de dano (argumenta para defesa)

**3- Poder de Movimento:** Garante a chegada até o oponente ou alvo, ou o distanciamento dos mesmos (argumenta para ataque e defesa)

**4- Poder Sensorial:** Garante 1 sucesso no teste de verificação ligada ao super sentido, ou aumenta seu alcance. (argumenta para defesa - a critério do roteirista)

**5- Poder de Controle:** Permite controle Mínimo, Parcial ou Total de algum tipo de energia, magia, elemento ou mesmo cura, copia e anulação de poderes. É um poder bem versátil, e tende a incentivar aplicações criativas. Poderes de controle podem, entre outros efeitos, simular efeitos de outra categoria de poder. O Roteirista tem a última palavra a cerca do funcionamento do poder.

**6- Escolha Livre:** Para rolagem aleatória de poderes

Após escolher o tipo de poder, o jogador deverá especificar os detalhes de seu funcionamento ou vice e versa.

**Ex 1:** João decidiu que terá um poder ofensivo e um poder de movimento. Então ele define que seu poder ofensivo será uma rajada de plasma e seu poder de movimento será voar com suas asas de fogo.

**Ex 2:** Alice decidiu que terá super audição e regeneração. Ela pede ajuda ao Roteirista, e esse lhe explica que a super audição é um Poder sensorial (garante 1 sucesso em este de verificação ligado ao sentido) e o segundo é um Poder de Controle. O Roteirista define que quando Alice usar um turno para se regenerar, poderá testar o Jun Ken Pô. Com falha ela não regenera nada, com empate regenera 1 ponto de vida e com vitória regenera 2 pontos de vida.

## PONTOS DE INSERÇÃO

- Crie um desafio para si mesmo, e receba 1 ponto de inserção. Com pontos de inserção, é possível fazer retcons ou mesmo inserir elementos não previstos em uma cena. O Roteirista deve vetar o uso do ponto caso haja algum excesso. Ao falhar em um desafio, o jogador deve perder pontos de vida, o benefício do empate por atributo, o



uso de um/mais poderes, ficar preso/imobilizado, ou ainda adquirir um desafio ainda maior (com mais chances de sacrifícios). O sacrifício em caso de falha em um desafio, deve ser previamente combinado. Um desafio sem chance de sacrifício, não deveria ter recompensas.

## ORIGENS

Escolher entre as seguintes origens:

- 1- Treinado; Artificial; Engenhocas
- 2- Transformado; Nascido; Deuses & Alienígenas\*

\*Em caso de rolagem aleatória de origem, Deuses & Alienígenas possuem 1 poder extra.

### **Benefício por origem (ao iniciar sessão/aventura):**

- 1- Estratégia: Começa com 1 ponto de inserção
- 2- Empenho: Começa com 1 reteste gratuito em qualquer teste (cumulativo)

## INDUMENTÁRIA

- Armadura (High-tech, Medieval, Carapaça)
- Uniforme (Sombrio, Colorido, Militar)
- Roupas de época (Medieval, Vitoriana, Anos 20, Anos 70, Anos 80, Futuro)



## **SOBRE RECUPERAÇÃO**

- Contra minions, ao perder todos os pontos de participação, o herói é nocauteado sem maiores consequências. Ao final do combate, ele recupera 2 pontos de participação.
- Em combates contra não-minions e Boss, um herói pode literalmente vir a morrer. Ao ser nocauteado, deverá testar. Se derrotado, o personagem estará morto ou incapacitado. De qualquer modo, ele não poderá mais voltar a vida de super-herói.

## **SOBRE O ROTEIRISTA**

Roteirista, é como o mestre de RPG é chamado nas sessões de **Super Jo Ken PoWer**. É ele quem insere



aventuras e desafios para que os jogadores possam viver as emoções de ser um super herói!

**Cinematic:** Caso o roteirista queira ignorar a chance de sucesso dos personagens em algum momento, ele deve conceder 1 ponto de roteiro (vale como um ponto de inserção ou re-teste).

### **SOBRE TESTES IMPREVISTOS**

O Roteirista tem a palavra final sobre quaisquer testes propostos pelos jogadores. No entanto, é importante deixar os jogadores explorarem sua criatividade. Vetar testes a todo instante pode frustrar e acabar gerando um efeito contrário na constante busca pela diversão.

#### EXEMPLOS DE PODERES DE CONTROLE:

**ABSORÇÃO:** Quando atacado, o personagem deve testar. Se perder, não absorve. Se empatar, anula o recebe uma aura (poder defensivo). Se vencer, a aura também funciona como um poder ofensivo. Um uso para cada poder.

**CONTROLE MENTAL:** O personagem deve testar contra seu alvo. Se empatar, o alvo fica confuso, travado, inerte e não poderá agir por uma rodada. Se vencer, o alvo deve executar movimento e ação determinados pelo controlador.

**CONTROLAR FORÇAS:** Quer sejam energias (Cinéticas, Gravitacionais, Elétricas, Som...), quer sejam elementos (Fogo, Frio, Terra, Ar...) o controle de forças é uma das aplicações mais notáveis dos chamados superpoderes.

Utilizando o magnetismo como exemplo, o personagem poderia arremessar destroços de metal como um efeito ofensivo, criar uma barreira com os mesmos destroços simulando um efeito defensivo, reproduzir um efeito de movimento locomovendo-se sobre uma plataforma



magneticamente erguida ou ainda perceber distúrbios no campo eletromagnético ao seu redor através de um efeito sensorial. No entanto, nem todas as possibilidades poderiam ser cobertas pelas descrições já citadas. As limitações de uso deste poder, devem ser discutidas diretamente com o Roteirista.

**TRANSFORMAÇÃO:** O personagem deve testar. Em caso de empate, sua aparência é modificada, mas se mantém corriqueira e sem grandes detalhes. Em caso de vitória, o personagem consegue simular perfeitamente a aparência desejada. Transformação poderia simular também efeitos ofensivos e defensivos.



### ESCALA SUPERIOR DE PODER (Poder de Controle)

Um personagem em uma escala superior de poder, deve testar e verificar. Em caso de...

- ...**Derrota** – Não conta para benefício do empate
- ...**Empate** – Conta como 2 argumento para benefício do empate
- ...**Vitória** – Conta como 3 argumentos para benefício do empate



- *“Quando houver empate de argumentos, só a vitória importa!”*
- *“Qualquer um pode tentar improvisar ao utilizar seus poderes, porém, é preciso a vitória no teste para obter o resultado desejado.”*

Por Dennys Diego A. Lyra