

Em **SUPER FIGHTER!** os personagens serão artistas marciais obstinados a caminho da glória pessoal. No entanto, muitos buscam o mesmo objetivo ainda que seja impossível para a maioria chegar ao topo. Existem também aqueles que se valem da força e da vilania para subjugar os mais fracos... o que para alguns lutadores é inaceitável no que diz respeito a honra e ao código do guerreiro. Dentre estes, os mais proeminentes pertencem a uma organização criminoso enraizada no submundo das lutas, conhecida como **A SOMBRA**.

- Os lutadores iniciam com 10 pontos de participação (PPs).

- Os lutadores devem escolher uma profissão, ocupação ou perícia.

- Os lutadores descrevem suas roupas, aparência e a forma como deseja ser chamado ou é conhecido.

O TURNO

Em um turno os personagens podem se **MOVER** e efetuar uma **AÇÃO**. Se mover em combate exige um teste com dificuldade variável. Ação é tudo aquilo que o movimento não abrange. Quase sempre será salvar alguém do perigo, executar um teste de profissão ou similar, e na grande maioria das vezes **COMBATER**.

AINDA SOBRE SE MOVER...

Caso o personagem esteja caído, distante, ou de alguma forma precise se aproximar ou afastar do alvo (ou de algum outro ponto) durante um combate ou situação adversa, será necessário empregar uma ação de **MOVER**, visto que existe uma força oposta tentando evitar o sucesso. A dificuldade irá variar entre empate no JKP (na maior parte do tempo) ou vitória no JKP (quando houver algum dificultador para o movimento).

Teste/Escolha até 5 ESPECIALIDADES :

1) Especialista em socos: vantagem no ataque com socos.

2) Defesa contra socos: vantagem na defesa contra socos.

3) Especialista em chutes: vantagem no ataque com chutes.

4) Defesa contra chutes: vantagem na defesa contra chutes.

5) Especialista em Arremeter: vantagem ao atacar lançando o próprio corpo contra o oponente. Permite aproximação imediata em caso de sucesso.

6) Defesa contra arremetida: vantagem contra o ataque arremeter.

7) Especialista em Derrubar: vantagem ao atacar derrubando o oponente.

8) Defesa Anti-Queda: vantagem ao se defender do ataque derrubar.

9) Especialista em Apresamento: visa prender o oponente e causar dano contínuo. É necessário um teste para iniciar a submissão. Somente no turno seguinte, caso a submissão não tenha sido desfeita, o personagem testa dano automaticamente (0/1/2). Quando a submissão for desfeita, o personagem precisará reiniciar todo o processo. **Não é possível causar dano de submissão no mesmo turno em que a mesma foi iniciada.** É preciso especificar o tipo de apresamento especializado. Ex: Chaves, Torções, Clinch, Sufocamento...

10) Defesa Anti- Apresamento: vantagem para se livrar de submissões.

11) Ataque a distância: capacidade e vantagem para atacar a distância.

12) Evasão: vantagem em defesa a distância.

13) Incansável: vantagem ao se reerguer.

14) Devastador: +1 de dano

15) Queixo de Granito: -1 de dano

16) Ágil: vantagem em iniciativa

- Um lutador pode ainda, gastar até 1 ponto de participação no turno (Chi) para:

1) Causar +1 de dano com seu golpe especial

2) Aproximar-se/afastar-se automaticamente.

Obs: Quando as **ESPECIALIDADES** se anularem completamente, os jogadores deverão decidir no par ou ímpar.

ATENÇÃO!

- Todo ataque pode causar dano
- Uma mesma especialidade pode ser obtida até duas vezes.
- Duas vantagens em empate superam uma.

Um! Dois! Três!... : O personagem que cai após perder todos os seus pontos de participação, pode pedir um JKP para tentar se **reerguer**. Em caso de vitória, o personagem testa outro JKP para saber quantos pps recupera (1/2/3) e a luta prossegue. Não é possível recuperar mais PPs do que o recuperado na última vez. Após cair 3x em lutas oficiais, o juiz declara o final do combate.

Decisão por pontos: Quando um round termina, o personagem que menos perdeu PPs receberá 1 ponto de vitória. Ao final do combate os pontos serão somados para revelar o vencedor da luta.

2) ESTILOS

Seja Kung-Fu, Jiu-Jitsu, Savate ou até mesmo o Sumô, é sabido que toda arte marcial possui variantes, o que torna difícil especificar quais ESPECIALIDADES se encaixam

melhor. Isso seria assunto para muitas discussões, e ainda assim restariam dúvidas ao final de tudo. Desta maneira, a escolha do estilo será meramente alegórico, não especificando nada e deixando isso a cargo da explicação do jogador. Para mais informações, faça uma breve pesquisa sobre o estilo desejado.

As artes marciais mais conhecidas são as seguintes:

Aikido; Boxe Ocidental; Boxe Tailandês; Capoeira; Full Contact; Forças Especiais; Jiu-Jitsu; Judô; Kabaddi; Karatê; Kickboxing; Kung Fu; Krav Maga; Luta Livre; MMA; Ninjutsu; Sanbo; Savate; Sumô; Taijutsu; Tai Chi Chuan; Wu Shu; Wing Chun...

3) COMBATE!

TIPOS DE ATAQUE

1) Ataques de curta distância exigem um teste de aproximação caso o alvo esteja distante.

2) Ataques de longa distância sempre exigem sucesso (nunca o empate) quando utilizadas contra alvos muito próximos.

DANO

Ao testar o JKP...

- ... derrota causa 1 de dano
- ... empate causa 2 de dano
- ... vitória causa 3 de dano

Descrevendo cenas de combate: Ao descrever cenas de combate, é preciso impor o clima de adrenalina visto nos games que dão origem ao estilo. Ao invés de dizer que o lutador desferiu um soco, diga que ele acerta três socos rápidos na direção do rosto, enquanto se movimenta lateralmente e simula uma joelhada pouco antes de desferir um soco baixo. Cenas dinâmicas são importantes quando o foco do jogo é o próprio combate.

RECUPERAÇÃO

Após cada combate, os personagens recuperam metade dos pontos de participação perdidos. Descansar um dia inteiro recupera todos os pontos de participação.

LACAIOS, LUTADORES & DESAFIOS

a) 1 **Lacaio** pode causar 1 de dano no máximo sendo derrotado com 1 ataque.

b) 1 **Grupo de lacaios** possui X PPs (a critério do mestre) e causa dano normalmente.

Obs: Atacar ou se defender de **lacaios** sempre garante o empate aos jogadores. Lacaios normalmente são membros da máfia, muitas vezes enviados para enfrentar os lutadores, ou ainda servindo como guardas em algum plano vilanesco.

c) **Lutadores** são construídos da mesma maneira que os Personagens Jogadores (incluindo as regras de evolução).

d) **Desafios** são quaisquer problemas que não requeiram um combate. Sua dificuldade varia e a mesma será influenciada pelos conhecimentos do personagem. Falhar em um desafio gera perda de 1 PP.

EVOLUÇÃO DOS LUTADORES

Quando uma aventura **Ímpar** se encerra (não a sessão), os jogadores recebem 2 pontos de participação (PPs). Ao final de toda aventura **Par**, o lutador poderá testar ou escolher, caso tenha treinado com alguém capaz de ensinar o desejado, mais uma ESPECIALIDADE.

PONTOS DE RECOMPENSA

Quando um lutador conquista uma vitória oficial, recebe um ponto de recompensa. Com esse ponto, ele poderá fazer um re-teste, ou mesmo uma inserção narrativa.



UM HACK SOBRE COMBATES SUJOS & LUTADORES INCANSÁVEIS

Um Suplemento para SuperJoKenPower

Dennys Lyra

