

Este panfleto tem como objetivo dinamizar um pouco mais a experiência de jogar o **Super Fighter! RPG**. Você não precisa utilizar todas as regras, tão pouco utilizar este panfleto. Para muitos, talvez o jogo base seja completamente suficiente. Se você sentiu falta de uma ou outra coisa no panfleto base, talvez encontre aqui o que procura.

OPCIONAIS

- 1) Testar iniciativa a cada nova rodada.
- 2) Nenhum dano recebido poderá ser menor que 1.
- 3) Sempre que um alvo falhar em um teste de defesa (não funciona com empates) e também em um teste de dano, receberá o status **ATORDOADO**. Ele não poderá ser o primeiro a agir na rodada seguinte. (Ver Opcional 1)
- 4) **Estratégia:** 2 Pontos de Participação ou 1 Ponto de Recompensa, podem eliminar uma vantagem do oponente pela duração de um uso.
- 5) **Lutando em Trio:** Ao lutar em trios, cada lutador poderá revezar sempre que possível com seus outros dois aliados (a menos que já estejam nocauteados). Para acionar o revezamento, basta efetuar uma movimentação para longe (testar JKP e obter sucesso) caso o oponente queira impedir a troca. Após 3 turnos fora de combate, o lutador que já tiver recebido dano terá recuperado um pouco do fôlego (1 PP).
- 6) **Regra de Torcida:** Sempre que alguém vencer no JKP ao testar o dano, a torcida vibra e concede +1 de PP a quem executou o golpe.
- 7) **Regra de Arena:** Ao lutar em sua própria arena, o lutador poderá cobrir uma especialização do oponente de modo a anulá-la. Ex: Marreta está em sua própria arena, a garagem de caminhões. Jackson Bomb é um exímio pugilista e sua especialidade ágil o torna rápido o suficiente para quase sempre atacar antes dos seus oponentes. Mas não aqui... Não hj. A graxa no chão é um dos segredos da arena de Marreta, e com isso fica difícil

se movimentar e atacar com a eficácia habitual. Jackson Bomb não poderá utilizar sua especialização nesta arena.

8) **Trocando o JoKenPô pelo D6**

Para algumas pessoas utilizar quaisquer mecânicas que não seja a rolagem de dados pode ser desconfortável. Pensando nisso, fiz esse esquema abaixo para que de modo simples, seja possível deixar o JoKenPô de lado e as famigeradas rolagens possam ser efetuadas.

Assim como Tesoura>Papel; Papel>Pedra e Pedra é maior que tesoura...

5 ou 6 > 3 ou 4 > 1 ou 2 > 5 ou 6

9) **Arenas & Armadilhas**

Algumas arenas vão além do propósito inicial de sediar um combate, e passam a ser elas mesmas o grande desafio a ser vencido. Explosões, movimentação repentina, ataques com lâminas, colunas de chamas... Tudo pode acontecer quando a criatividade dos organizadores é posta a prova. Nestes casos, no início de toda rodada par ou ímpar os lutadores devem testar o JKP para evitarem ser vítimas de algum ataque ambiental. Defina previamente em duas palavras os tipos de armadilha que a arena pode acionar.

ESPECIALIZAÇÕES MEDIANTE ESTILO DE LUTA

As sugestões abaixo servem para dar uma direção na hora de criar um personagem. Modifique da maneira que achar melhor as listas e quando chegar a hora de escolher novas especializações, siga de acordo com o que for mais adequado para os objetivos do lutador. Para escolher estilos de maneira aleatória, dispute uma adedonha entre 2 pessoas (com as duas mãos) ou role **1d20** e confira o resultado:

1) Karatê: Socos, Chutes, Defesas de Soco e Chute, Devastador ou Incansável...

2) Kung-Fu: Socos, Chutes, Defesa de soco e chute, Arremeter ou Ágil...

3) Jiu Jitsu: Apresamento, Defesa Anti Apresamento, Derrubar, Defesa Contra Derrubar, Ágil...

4) Muay Thai: Soco, Chute, Defesa de Soco e Chute, Apresamento ou Queixo de Granito ou Devastador...

5) Boxe Ocidental: Soco, Defesa de Soco, Arremeter, Devastador, Queixo de Granito...

6) Aikido: Apresamento, Defesa de Soco, Chute, Arremeter, Apresamento...

7) Capoeira: Chute, Arremeter, Defesa de Soco Chute e Arremeter ou Devastador...

8) Judô: Derrubar, Defesa contra Derrubar, Apresamento, Defesa contra Apresamento, Queixo de Granito...

9) Luta Livre: Soco, Derrubar, Arremeter, Defesa contra Derrubar, Queixo de Granito ou Devastador...

10) Sumô: Derrubar, Defesa contra Derrubar, Arremeter, Defesa contra Arremeter, Queixo de granito ou Defesa contra Soco ou Defesa contra Chute ou Defesa contra Apresamento...

11) Ninjutsu: Soco, Chute, Defesa contra Soco e Chute, Arremeter ou Ágil ou Ataque a Distância...

12) MMA: Soco ou Chute, Defesa de Soco e Chute, Derrubar, Apresamento ou Arremeter, Queixo de Granito ou Incansável...

13) Kickboxing: Soco e Chute, Defesa contra Soco e Chute, Arremeter ou Defesa contra Arremeter...

14) Forças Especiais: Socos e Chutes, Defesa de Soco e Chute, Derrubar ou Devastador ou Queixo de Granito...

15) Kabbadi: Defesas de Soco e Chute, Arremeter ou Ataque a distância, Apresamento e Defesa contra Apresamento ou Evasão...

16) Taekwondo: Chute, Defesa contra Chute, Arremeter, Ágil, Devastador...

17) Sambo: Soco, Derrubar, Defesa contra Derrubar, Apresamento ou Devastador, Queixo de Granito...

18) Savate: Soco e Chute, Defesa contra Soco e Chute, Arremeter ou Defesa contra Arremeter...

19) Jeet Kune Do: Soco ou Chute, Defesa contra Soco e Chute, Defesa contra Derrubar, Ágil ou Apresamento...

20) Estilo Próprio: Escolha 5 especializações livremente

Obs (1): Em sessões com pouco realismo, Ataques a Distância (chi, pressão do ar, bolas de fogo...) e Evasão tornam-se muito mais comuns nas listas acima.

Obs (2): Seria impossível descrever todos os estilos de luta existentes em um simples panfleto como esse. Para isso, basta valer-se da opção 20 ESTILO PRÓPRIO e desfazer quaisquer injustiças que a falta de espaço tenha gerado.

PAÍSES COM ALTO ÍNDICE DE COMBATES!

Faça Adedonha ou role 1d12:

- 1- Brasil - Espanha
- 2- EUA - Itália
- 3- África - China
- 4- Japão - Egito
- 5- França - Oriente Médio
- 6- Inglaterra - Portugal
- 7- Rússia - Argentina
- 8- Alemanha - Coreia
- 9- Grécia - Irlanda
- 10- Austrália - Canadá
- 11- Índia - México
- 12- Tailândia - Outros Países

EXEMPLO DE FICHA SIMPLES

Nome do Personagem: _____

Estilo: _____

Pontos de Participação: OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO

Especializações:

- | | |
|----------|------------------|
| 1- _____ | Graduação: _____ |
| 2- _____ | Graduação: _____ |
| 3- _____ | Graduação: _____ |
| 4- _____ | Graduação: _____ |
| 5- _____ | Graduação: _____ |
| 6- _____ | Graduação: _____ |
| 7- _____ | Graduação: _____ |
| 8- _____ | Graduação: _____ |
| 9- _____ | Graduação: _____ |

Pontos de Recompensa:

OOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO

UM HACK SOBRE COMBATES SUJOS &
LUTADORES INCANSÁVEIS

CONJUNTO DE REGRAS
OPCIONAIS

DENNYS LYRA