



&



Apresentam

CHUTABUNDAS





Grasshopper Games é um coletivo anticapitalista de designers de jogos de RPG de mesa. No nosso processo de criação de jogos, colocamos o foco na alegria, no brincar, no processo, na colaboração e na comunidade, em vez de hierarquias, lucro, eficiência, competição ou cultura de exaustão. Criamos jogos juntos pela alegria e satisfação de fazê-los, não para obter lucro. Inspirados pelo livro "The Grasshopper" de Bernard Suifs, acreditamos que jogar e criar jogos pode ser um ato utópico e radical que desafia as lógicas opressivas do capitalismo. Venha ser um gafanhoto conosco!

Daniel da Rosa - Janaina Borges - Lucas Maia - Miranda Fedock



apresenta

CHUTABUNDAS

Por **Daniel da Rosa**

Uma adaptação de

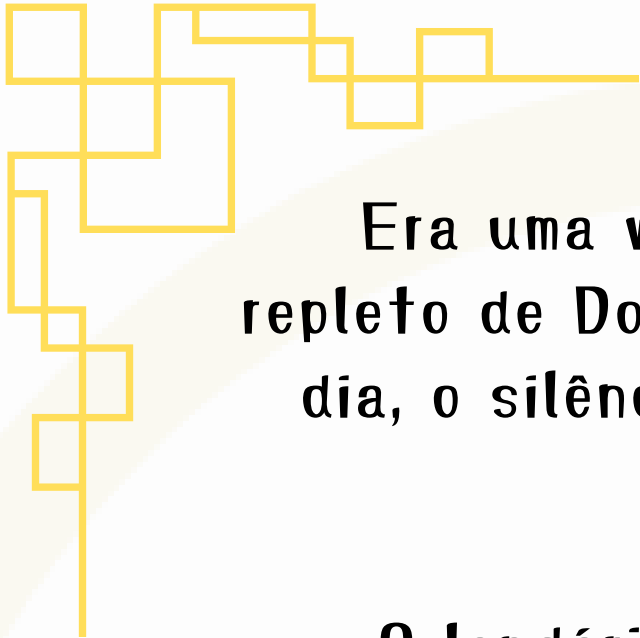
ROUBATUMBAS

Com ilustrações de **Fellipe da Silva**

E apoio da comunidade



RPGDOJO



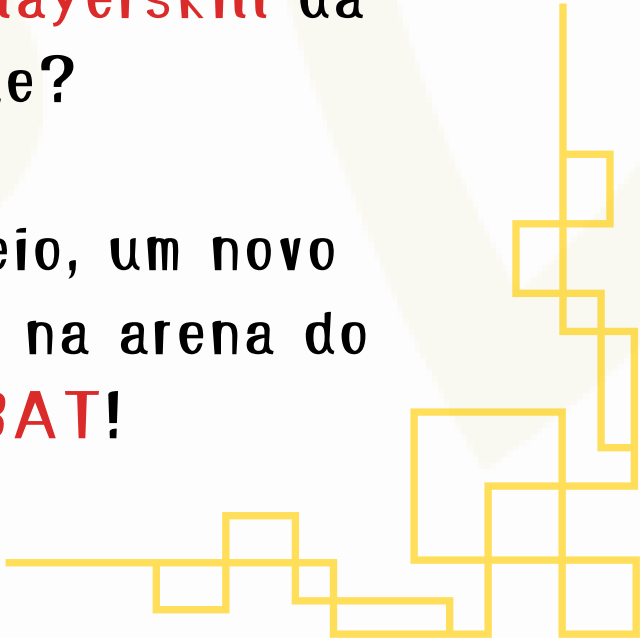
Era uma vez um **RPG Dojo**,
repleto de Dojotekas. Até que um
dia, o silêncio tomou conta do
Dojo.

O lendário **Mestre Shiran**
desapareceu sem deixar rastros.
Sem seu guia, os discípulos agora
se voltam uns contra os outros.

Um **torneio** foi instaurado.
Dojotekas de todos os cantos do
mundo ouvem o chamado.

Com cada golpe, uma verdade:
Quem tem a maior **playerskill** da
comunidade?

No fim deste torneio, um novo
mestre será forjado na arena do
DOJO KOMBAT!



Definições Importantes

Iniciativa: O lado que tiver o maior valor total age antes. Em caso de empate, rola-se de novo.

Ataque: Acerto vs. Defesa. Se o Acerto for maior, o alvo perde Pontos de Vida igual ao Dano reduzido por Proteção. Especiais e Supers também precisam de rolagem de Acerto a não ser que indiquem acerto automático.

Golpe: Qualquer tentativa de reduzir a vida de um Dojoteka via Ataque, Especial ou Super. 'Receber um golpe' significa receber dano de um golpe.

Aparar: Quem vence na Iniciativa pode optar por sacrificar sua ação para tentar bloquear o próximo Ataque ou Especial de um adversário, mas não Supers. Neste caso, ao ser atacado, o Dojoteka pode rolar 1d20 + seu bônus em Aparar. Se o valor for maior que 12, ele não recebe qualquer dano.

Manobra: Ação que não se enquadra como Ataque, Especial ou Super. Deve ser arbitrada e negociada coletivamente. O Árbitro tem a palavra final. Em **Chutabundas**, o uso de elementos do Estágio de Luta, movimentações exóticas, golpes capazes de causar Status ou efeitos especiais em jogo, tudo isso pode se encaixar como Manobras.

Especiais e Supers: Habilidades dos Dojotekas que consomem Energia.

Energia: O combustível do poder dos Dojotekas. Dojotekas ganham 1 Barra de Energia por Turno depois do primeiro e podem **Carregar**, isto é, abrir mão de se mover e agir para ganhar 1 Barra de Energia. Especiais custam 1 Barra de Energia, Supers custam 3 Barras de Energia

Distâncias: Agarrado, Corpo-a-Corpo, Longe ou Fora de Alcance. É possível se mover entre elas – desde que o Estágio permita.

Status: Condições às quais os Dojotekas podem ser submetidas.

O Confronto dos Dojotekas

1 – Verifique a **Iniciativa** de cada um dos lados da disputa! A partir do 2o turno, cada Dojoteka ganha 1 Barra de Energia!

2 – Na ordem da Iniciativa, cada Dojoteka pode realizar uma **Ação** e um **Movimento** ou **Carregar**.

2.1 – **Ações** podem ser Ataques, Especiais, Supers, Manobras ou Aparar.

2.2 – **Movimento** significa encurtar distância ou se afastar. É possível se movimentar uma única vez, antes ou depois da Ação.

2.3 – **Movimento Extra** significa abdicar da Ação para se mover uma distância adicional.

2.4 – **Carregar** faz o Dojoteka carregar 1 Barra de Especial, mas ele não pode se mover no turno.

3. Depois de eventuais rolagens e das ações de todo mundo, o Árbitro **descreve** o que aconteceu e como o turno terminou para que todo mundo entenda a posição e as condições de cada Dojoteka na luta. Depois de todo mundo entender o que aconteceu, caso o Confronto continue, parte-se para o próximo turno!



Construindo seu Dojoteka

Dê um **Nome** e descreva resumidamente o Dojoteka em **Conceito**.

Cada Dojoteka possui 5 **Pontos de Poder**

Distribua-os entre os seguintes **Estilos Marciais**:

Lutador, Atirador, Tanque, Destruidor, Estrategista, Acrobata, Predador

Cada um deles oferece bônus para o Dojoteka em um ou mais dos seguintes **Parâmetros**:

Iniciativa ($1d12 + X$)

Proteção (Mínimo 0, abaixo disso, reduza Pontos de Vida; Proteção é reduzida em 1 toda vez que o personagem é acertado por um golpe)

Aparar ($1d20 + X$, Dificuldade 12)

Corpo-a-Corpo: Acerto ($1d20 + X$), Dano ($1d6 + X$), Defesa ($10 + X$)

A Distância: Acerto ($1d20 + X$), Dano ($1d2 + X$), Defesa ($10 + X$)

Pontos de Vida, Energia

Pontos de Vida Iniciais: 20 Pontos de Vida

Energia Máxima Inicial: 3 Barras de Energia

Especiais (Escolha 3)

Counter - Ignore um ataque ou um especial

Disparo - Ataque à distância ($1d6 + X$)

Agarrão - Ignora Defesa e Aparar, não dá dano, causa Status

Combo - Dois ataques corpo-a-corpo consecutivos

Arremesso - Ignora Defesa e Aparar, joga 2 Distâncias, causa dano ($1d4 + X$)

Esquiva - Mova-se para Longe e evite ataques corpo-a-corpo

Especial Único - Efeito único do Dojoteka

Chamar Aliado - Use o Especial de outro Dojoteka

Super (Escolha 1)

Super Combo - Quatro ataques corpo-a-corpo consecutivos

Super Disparo - Um super ataque à distância ($3d6 + X$)

Super Arremesso - Ignora Defesa e Aparar, joga 2 Distâncias e causa dano

Super Riposte - Um super ataque corpo-a-corpo que ignora ataques comuns ou especiais e causa dano ($1d6 + X$)

Super Único - Efeito único do Dojoteka

Super Aliança - Use o Super de outro Dojoteka



Estilos Marciais



Sob os olhos do Shiran e dos Shifus, cada Dojoteka aflorou suas habilidades marciais à sua maneira. Dos mais jovens gafanhotos aos mais antigos senpais, no Dojo, todos puderam desenvolver sua própria forma de expressar seus talentos a partir de uma combinação de Estilos Marciais.

Enquanto alguns são mais puristas e se comprometem muito mais com um determinado estilo, outros optam pela versatilidade. No Dojo, o que realmente importa é a busca pelo seu próprio caminho.

Lutador

O estilo tradicional. Foco na luta corpo-a-corpo.

+1 Acerto (Corpo-a-Corpo), +1 Dano (Corpo-a-Corpo), +1 Defesa (Corpo-a-Corpo)

Atirador

O estilo do controle de espaços. Foco na luta à distância.

+1 Acerto (à Distância), +1 Defesa (à Distância), +1 Energia Inicial (**substitua este bônus por +1 em Dano (à Distância) a partir da segunda compra de Atirador**)

Tanque

O estilo do sobrevivente. Foco na resistência.

+2 Proteção, +1 Defesa (Corpo-a-Corpo), +3 Pontos de Vida, -1 Acerto (Ambos)

Destruidor

O estilo ofensivo. Foco no ataque.

+1 Dano (Ambos), +1 Dano (Ambos), -1 Defesa (Ambas)

Estrategista

O estilo ponderado. Foco nos especiais.

+2 em Aparar, +1 Energia Máxima, -2 Proteção

Acrobata

O estilo ágil. Foco na movimentação.

+2 Defesa (Ambas), +2 Iniciativa, -2 Proteção

Predador

O estilo agressivo. Foco em apresamento.

+2 Acerto (Corpo-a-Corpo), +2 Defesa (Corpo-a-Corpo), +1 Proteção, -2 Iniciativa, -1 Dano (à Distância), -1 Acerto (à Distância)



Especiais



As combinações de golpes Especiais diferenciam um Dojoteka do outro, representando seus poderes e habilidades. Cada Dojoteka escolhe até três Especiais, e cada Especial tem um efeito único.

Counter

Gaste 1 Barra de Especial para ignorar um ataque ou um Especial e concede +4 em Iniciativa no próximo turno. Pode ser usado após um oponente acertá-lo para cancelar o dano ou efeito.

Disparo

Gaste 1 Barra de Especial para realizar um ataque à distância que causa dano igual a $1d6 + \text{Bônus de Dano à Distância}$.

Agarrão

Gaste 1 Barra de Especial para realizar um ataque corpo-a-corpo que sempre acerta o oponente se ele estiver em distância Agarrado. Este ataque não causa dano, mas pode causar um Status a ser negociado com o Árbitro. O Status mais comum seria o de atordoamento, que causa vitória automática na iniciativa do próximo turno.

Combo

Gaste 1 Barra de Especial para realizar dois ataques corpo-a-corpo no mesmo turno.

Arremesso

Gaste 1 Barra de Especial para realizar um ataque corpo-a-corpo que sempre acerta o oponente se ele estiver em distância Agarrado. Este ataque causa dano de $1d4 + \text{Bônus de Dano Corpo-a-Corpo}$ e arremessa o oponente 2 distâncias – de Agarrado para Longe ou de Corpo-a-Corpo para Fora de Alcance.

Esquiva

Gaste 1 Barra de Especial para ir para Longe e evitar qualquer ataque corpo-a-corpo ou especial corpo-a-corpo. Só pode ser usada junto com Movimento e não pode ser usada se não puder se movimentar. Pode ser usado após um oponente acertá-lo para cancelar o dano ou efeito.

Especial Único

Crie um Especial junto com o Árbitro. Ele pode até ser igual a um Especial existente com uma pequena alteração, ou mais poderoso que os demais Especiais, e custar 2 Barras de Energia ou combinar 2 Especiais e custar 3 Barras de Energia.

Chamar Aliado

Escolha um outro Dojoteka que não esteja na luta. Se seu jogador estiver na Torcida, ele escolhe que Especial usar. Se não, role aleatoriamente entre os seus Especiais.

Supers



As técnicas supremas de cada Dojoteka são chamadas de Supers. Como seu uso é exaustivo, eles precisam ser usados com sabedoria. Cada Dojoteka tem um único Super, cada um deles com suas próprias características.

Super Combo

Gaste 3 Barras de Especial para realizar quatro ataques corpo-a-corpo no mesmo turno.

Super Disparo

Gaste 3 Barras de Especial para realizar um ataque à distância que causa dano igual a $3d6 + \text{Bônus de Dano à Distância}$.

Super Arremesso

Gaste 3 Barras de Especial para realizar um ataque corpo-a-corpo que sempre acerta o oponente se ele estiver em distância Agarrado. Este ataque causa dano de $2d6 + \text{Bônus de Dano Corpo-a-Corpo}$ e arremessa o oponente 2 distâncias - Agarrado para Longe ou Corpo-a-Corpo para Fora de Alcance.

Super Riposte

Gaste 3 Barras de Especial para ignorar um ataque ou um especial e acertar imediatamente quem o lançou com um contra-ataque que causa dano de $1d6 + \text{Bônus de Dano}$ (à Distância ou Corpo-a-Corpo, o que for maior). Pode ser usado após um oponente acertá-lo para cancelar o dano ou efeito.

Super Único

Crie um Super junto com o Árbitro. Ele pode ser como os outros Supers, mas com uma pequena alteração, ou até ser mais poderoso que os demais Supers e custar 4 Barras de Energia; ou combinar 3 Especiais e custar 5 Barras de Energia; ou combinar 2 Supers e custar 6 Barras de Energia.

Super Aliança

Escolha um outro Dojoteka que não esteja na luta. Se seu jogador não estiver na Torcida, ele apenas usa seu Super. Se seu jogador estiver na Torcida, ele pode escolher entre:

- usar seu Super e depois recuperar 1 Barra de Energia do Dojoteka,
- usar seu Super e recuperar $1d6$ Pontos de Vida do Dojoteka ou
- não usar seu Super e conceder 3 Barras de Energia adicionais que podem quebrar o limite de Energia Máxima do Dojoteka por 1 turno.

Status

Dojotekas podem ser colocados em diferentes Status durante a luta, seja por conta de Manobras usando elementos do Estágio de Luta, seja por conta de Especiais ou Supers como Agarrões ou Especiais Únicos.

Atordoadado

O Dojoteka perde automaticamente a Iniciativa do próximo turno e recebe -2 em todos os Parâmetros até a sua próxima ação.

Enraizado

O Dojoteka não consegue se mover na arena de luta pelo próximo turno, mas consegue agir. -2 em Defesa à Distância até o próximo turno.

Condenado

O Dojoteka recebe $Id10 + \text{Bônus de Dano}$ (o maior entre à Distância e Corpo a Corpo) dividido por $Id6$ turnos.

Paralisado

O Dojoteka não consegue agir pelo próximo turno ou até que receba dano. Ele não pode atacar nem se defender até lá.

Apresado

O Dojoteka não consegue sair da distância Agarrado pelo próximo turno ou até causar dano no oponente. -2 em Defesa Corpo-a-Corpo até o próximo turno.

Repelido

O Dojoteka não consegue se aproximar do oponente pelo próximo turno ou até causar dano no oponente.

Distâncias e Coberturas

Existem apenas quatro distâncias nos Confrontos entre os Dojotekas e elas são sempre relativas a dois oponentes dependendo de suas posições no Estágio de Luta. Um personagem pode estar em distância Corpo-a-Corpo de um adversário e Fora de Alcance de outro.

Estágios de Luta podem restringem e evitam que haja locais Fora de Alcance.

Obstáculos e coberturas podem colocar personagens Fora de Alcance à despeito da distância física entre eles. Nestes casos, é possível encurtar a distância de Fora de Alcance para Corpo-a-Corpo ou sair de Corpo-a-Corpo para Fora de Alcance. Coberturas oferecem bônus de +2 em Defesa. Coberturas frágeis são destruídas ao serem atingidas.

Agarrado

Só pode ser atingido por golpes corpo-a-corpo.

Corpo-a-Corpo

Pode ser atingido por golpes corpo-a-corpo ou à distância.

Longe

Só pode ser atingido por golpes à distância.

Fora de Alcance

Não pode ser atingido por golpe algum.



Golpe Crítico!

Quando um Dojoteka rola um 20 em seu dado de Acerto, ele obtém um incrível Golpe Crítico! Esse fetichismo mecânico delicioso faz com que seu golpe acerte e produza um efeito adicional à escolha da Torcida, caso haja, ou aleatoriamente, caso o Confronto não possua Torcida.

1. Olha o Carinho da Torcida!

A Torcida vibra com o golpe magnífico e o Dojoteka se enche de energia! +1 Barra de Energia adicional no próximo turno!

2. Golpe Perfeito!

O golpe do Dojoteka ignora a Proteção do adversário e causa 1d2 de dano adicional!

3. Dano Agravado!

O golpe do Dojoteka faz com que o oponente perca o dobro dos Pontos de Vida! O número de Pontos de Vida perdido é Dano - Proteção.

4. Golpe Esmagador!

O golpe do Dojoteka remove 1d4 Pontos de Proteção do adversário!

5. Golpe Devastador!

O golpe do Dojoteka causa um Status à sua escolha! O Status escolhido deve fazer sentido ficcional, hein?

6. DOJO ABSOLUTO!

Escolha entre: realize um golpe adicional, receba 3 Barras de Energia imediatamente ou recupere 10 Pontos de Vida! Este efeito só pode ser obtido caso haja unanimidade na Torcida ou se for rolando aleatoriamente.

Aparar Crítico!

Quando um Dojoteka rola um 20 em seu dado de Aparar, ele obtém um incrível Aparar Crítico! Quando isso acontece, ele é bem-sucedido e recebe 1 Barra de Energia adicional no próximo turno!

Falha Crítica!

Quando um Dojoteka rola um 1 em seu dado de Acerto ou Aparar, ele obtém uma terrível Falha Crítica! Quando isso ocorre, ele fracassa e a Torcida escolhe um dos efeitos adicionais abaixo ou, caso não haja Torcida, ele é escolhido aleatoriamente:

1. Olha as Vaías da Torcida!

A Torcida desanca o Dojoteka! Não recebe Barra de Energia no próximo turno!

2. Fracasso Devastador!

O Dojoteka recebe um Status à escolha do Árbitro!

3. Fracasso Desgraçado!

O Dojoteka recebe 1d6 de Dano!

4. Fracasso Absoluto!

O Dojoteka recebe 1d6 de Dano e recebe um Status à escolha do oponente!



Torcida



Qualquer pessoa que estiver assistindo uma disputa entre Dojotekas se torna automaticamente parte da Torcida e, como tal, se quiser, pode participar de decisões por meio de votos, palpites e, se tiver um Dojoteka próprio, até mesmo ser chamado para ajudar na porradaria.

Aliados

Alguns Dojotekas chamam Aliados para lhes ajudar em suas lutas via Especiais ou Supers. Existem três formas de tratar Aliados. O modo de tratamento deve ser definida antes do começo de cada luta:

1- Aliado Persistente - O Aliado entra no Estágio de Luta no momento em que é chamado, em uma distância à escolha do Dojoteka e permanece depois de ajudar. Este Aliado pode voltar a ajudar novamente, mas, se for atingido e receber qualquer dano, ele é despachado do Estágio de Luta e não volta. Um novo Aliado só pode ser chamado se o Dojoteka anterior tiver sido despachado;

2- Rei dos Aliados - Cinco Aliados são escolhidos por cada Dojoteka que possua um Especial ou Super que use Aliados. Dois destes são vetados por um Dojoteka rival que vá participar do Confronto. O primeiro destes Aliados escolhidos aparece, em distância à escolha do Dojoteka, quando é chamado no Estágio de Luta e depois sai para descansar, alternando para um novo membro do trio, sucedendo-se a cada chamado;

3- Líder de Party - Em um jogo mais RPG e menos jogo de luta, o Aliado vir, ajudar, o que e o quanto ele pode fazer depende menos das mecânicas de 'Chamar Aliado' e 'Super Aliança' e mais da ficção e de suas relações dentro do mundo de jogo. Neste caso, o uso destas habilidades passa a ser permitir que um Aliado escolhido use um Especial, no caso de 'Chamar Aliado', ou de usar um Super, no caso de 'Super Aliança'.

Especiais e Supers Únicos

Especiais e Supers Únicos podem servir possibilitar variações a partir de outros Especiais e Supers já existentes, como Combos à Distância ou pegar a mecânica de Super Disparo e trocar para um Ataque Corpo-a-Corpo que causa 3d6 + Bônus de Ataque Corpo-a-Corpo de dano.

Entretanto, para além disso, propomos também versões mais poderosas, com um custo maior em Barras de Energia. Para que possam ser usados, estes Especiais e Supers mais caros requerem níveis em Estrategista ou contar com o apoio de um Aliado no uso de Super Aliança - talvez as duas coisas?

Estas versões mais poderosas geralmente são construídas via combinações de outros Especiais ou Supers, mas nada impede que se converse com o mestre. Apenas tenha em mente que os Especiais e Supers devem estar balanceados com relação aos outros - afinal, este é um jogo de PvP, então o balanceamento é importante.

Balanceamento

Se você descobriu que algo está quebrado, conserte com o auxílio de sua mesa. Se há algo sendo abusado e há mais de uma pessoa reclamando, conserte. Se quiser criar algo, sempre tente usar elementos já existentes do jogo como referência.

Estágios de Luta

Estágios de Luta podem limitar ou aumentar as opções dos Dojotekas durante a luta.

Estágio Old-School

Do jeito que os mais antigos gostam! Os Dojotekas não podem utilizar elementos do cenário, nem ficar Fora de Alcance um do outro. Trocação franca 1x1 em dois rounds, com um terceiro em caso de empate.

Estágio de Torneio de Artes Marciais

Este estágio fica sobre uma plataforma lisa e os Dojotekas não podem utilizar elementos do cenário. 1x1 em um único round e se um Dojoteka ficar Fora de Alcance, ele é derrotado!

Estágio de Combate Mortal

As arenas mais edgy e grimdark possuem um ou mais elementos perigosos que podem causar dano ou causar Status caso um Dojoteka consiga usá-los contra seu oponente. Os Dojotekas podem inclusive se empurrar para outras variações Estágios de Luta de Combate Mortal a partir deste, tendo que lidar com outros perigos e ameaças. 1x1 em dois rounds, com um terceiro em caso de desempate - e quem perder, pode ficar sujeito a um Dojotekality!

Estágio de Jogos Devoradores

Diversos Dojotekas são colocados em uma arena imensa com uma série de obstáculos e desafios que vão ficando cada vez mais perigosos ao longo do tempo em uma competição por sobrevivência. Ela pode durar até que só sobre um ou por um tempo determinado. Ideal para competições televisionadas em ambientações distópicas, com patrocinadores e tudo!

Estágio de Luta-Livre Farofa!

Os Dojotekas se enfrentam em um ringue com cordas em grupos de 2x2 ou 3x3. Neste estágio, pode-se lutar dentro do ringue, sem utilizar elementos do cenário, ou pode-se lutar fora do ringue, utilizando elementos do cenário como cadeiras, mesas e forçadores. Demora-se um turno para alternar de posição entre dentro e fora do ringue. O lado que tiver ao menos um remanescente ao final da luta ganha!

Estágio de Liga de Lendas

Dois times de cinco Dojotekas se enfrentam em uma arena imensa, dividida em três vias - via de cima, via central e via de baixo. Estes estágios permitem o uso de furtividade, estratégia e imaturidade, mas tente evitar o vocabulário tóxico. Torres, minions, itens, NPCs enfrentáveis e evolução via XP para habilitar os Especiais e os Supers ao longo do tempo são opcionais.



Elementos de Estágio

Diferentes Estágios de Luta podem oferecer desafios e condições particulares. Estes abaixo são só alguns exemplos e estes elementos podem ser definidos aleatoriamente antes da luta começar ou podem ser reivindicados a partir da descrição do Estágio de Luta.



1. Coberturas

O Estágio de Luta possui diversos locais nos quais os Dojotekas podem se esconder. Uma cobertura frágil pode ser destruída bastando que um Dojoteka gaste seu turno anunciando que vai destruí-la. Coberturas concedem um bônus de +2 ao Dojoteka protegido.

2. Esconderijos

O Estágio de Luta permite que um Dojoteka se esconda de outro. Caso um esteja vendo o outro, ambos jogam Iniciativa para ver se o Dojoteka que quer se esconder consegue despistar o perseguidor. Caso obtenha um resultado maior, o gatuno consegue se esconder. Para que seja encontrado por um adversário que tenha visto ele se esconder, basta que ele gaste um turno tentando encontrá-lo. Se não tiver sido visto, o Dojoteka se esconde automaticamente e só vai ser encontrado se isso fizer sentido na ficção.

3. Perigos Ambientais

Espetos afiados, armadilhas assassinas, rios de lava: Estágios de Luta podem ter diversos riscos esperando pelos Dojotekas. Só para parametrizar, Perigos Ambientais são divididos entre Suspeitos, Terríveis e Extremos, causando 1d6, 1d10 ou 1d20 quando Dojotekas são empurrados, arremessados ou caírem neles.

4. Atalhos

Camas elásticas, carros passando, skates largados no caminho e bueiros que levam pro outro lado do Estágio: existem diversas formas de fazer com que um Dojoteka saia da distância Fora-de-Alcance para Corpo-a-Corpo e vice-versa em Estágios de Luta com atalhos.

5. Ambiente Desportivo

Alguns Estágios de Luta foram feitos para uma luta justa, impossibilitando que os Dojotekas fiquem Fora-de-Alcance um do outro e que eles usem qualquer outro elemento do cenário. Aqui, a trocação franca é sagrada!

6. Arsenal

Neste tipo de Estágio de Luta, os Dojotekas podem obter armas e armaduras. Armas causam +1 de Dano para cada -1 em Iniciativa e em Acerto que concederem - sendo que estes modificadores só valem para o tipo de distância que a arma alcança (quer dizer, Corpo-a-Corpo ou à Distância). Já armaduras adicionam +1 à Proteção para cada -1 em Iniciativa e -1 em Acerto (Ambos) que concederem.

7. Condições Inóspitas

Neste tipo de Estágio de Luta, os Dojotekas estão sujeitos a alguma intempérie que pode causar dano a ambos. A cada turno, os jogadores rolam 1d4, 1d6 ou 1d10, dependendo do quão inóspito é o local. Em caso de rolarem 1, eles perdem 1d4 Pontos de Vida.

8. Queda

Estes Estágios de Luta possuem limites que, se forem passados, determinam a derrota do lutador. Na maior parte dos casos, se um Dojoteka for forçado de Longe para a distância Fora-de-Alcance, ele foi derrotado. Mas outros estágios podem ser feitos sobre pontes, por exemplo, podendo ir para Fora-de-Alcance mesmo de uma distância Agarrado. Nestes estágios, se o lutador receber um arremesso ou um ataque poderoso o bastante para lhe arremessar (perdendo 10 ou mais Pontos de Vida em um único golpe), ele é derrotado.

Seja Como Óleo



Um PvP Oleoso

Por mais que cada Dojoteka tenha um Estilo Pessoal e tenha aperfeiçoado suas técnicas individuais, todos eles foram treinados no Oirufantaji-dô do Mestre Shiran.

Mesmo os mais rebeldes entre os Dojotekas respeitam o poder das ideias que dão força ao Estilo do Óleo Fantástico.

Para ser capaz de realmente desbloquear o poder de um Dojoteka, portanto, é necessário entender os seguintes princípios:

1- **Priorização Intraficcional** - A ficção vem primeiro. É mais importante que o mundo de jogo seja verossímil do que uma regra seja seguida. Regras servem a ficção. Regras podem ser negociadas.

2- **Arbitragem Acima de Regras** - A ficção gera situações imprevistas. É impossível prever a ficção. Não tente. Arbitre.

3- **Agência Participacional** - Todos os participantes devem ser respeitados. Não confunda competitividade com inconveniência. Vencer sendo desagradável é ser um perdedor.

A Batalha da Ficção no PvP

O Estilo do Óleo Fantástico foi criado para os Dojotekas se unirem contra os desafios que os mundos ficcionais colocam em seu caminho. Entretanto, com o sumiço do Mestre Shiran, os Dojotekas estão dispostos a usar o que aprenderam **uns contra os outros**.

Em Confrontos em que os Dojotekas se enfrentam, **a Batalha da Ficção se dá por meio de buscar por reivindicações que lhes beneficiem diretamente**. É natural, então, que os seus oponentes queiram problematizá-las.

Para que discordâncias não se tornem uma Batalha de 1.000 dias, **cabe ao Árbitro dar a última palavra** buscando estabelecer uma ficção que acirre o Confronto ao mesmo tempo em que respeita a agência de cada participante.

Entretanto, não cabe ao Árbitro, mas aos **jogadores descreverem como o seu personagem** desferiu um determinado golpe, como o seu personagem se defendeu, como é a aparência dos seus Especiais e Supers, etc. Nestes casos, o Árbitro atua apenas em caso de **discordâncias ou inconsistências com a verossimilhança**.

Exemplos de Dojotekas

Nome: Dani da Rosa

Conceito: Espadachim Criativo

Estilos Marciais: Lutador 2, Estrategista 2, Tanque 1

Iniciativa Id12, Proteção 0, Aparar Id20+4

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20+1, Dano Id6+2, Defesa 13

A Distância: Acerto Id20-1, Dano Id2, Defesa 10

Pontos de Vida Iniciais 21

Energia Máxima 5

Especiais: Counter [Vetado!], Combo, Chamar Aliado

Super: Super Riposte [Corte Estético!]



Nome: Menina Nina

Conceito: Kitsune Autêntica

Estilos Marciais: Destruidora 3, Acrobata 2

Iniciativa Id12+4, Proteção 0, Aparar Id20

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20+3, Dano Id6+3, Defesa 7

A Distância: Acerto Id20+3, Dano Id2+3, Defesa 11

Pontos de Vida Iniciais 16

Energia Máxima 3

Especiais: Combo, Disparo, Esquiva

Super: Super Combo [Ataque dos Drones!]



Nome: Maestro Maia

Conceito: Regente Maquinador

Estilos Marciais: Atirador 3, Tanque 2

Iniciativa Id12, Proteção 4, Aparar Id20

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20-2, Dano Id6, Defesa 12

A Distância: Acerto Id20+1, Dano Id2+2, Defesa 13

Pontos de Vida Iniciais 26

Energia Máxima 3, Energia Inicial +1

Especiais: Disparo, Esquiva [Não Pode!], Arremesso

Super: Super Disparo [Olha o Trem!]





Nome: Marcos Gonçalves
Conceito: Paladino da Tormenta

Estilos Marciais: Lutador 3, Predador 2

Iniciativa 1d12-4, Proteção 2, Aparar 1d20
Corpo-a-Corpo: Acerto 1d20+7, Dano 1d6+3, Defesa 17
À Distância: Acerto 1d20-2, Dano 1d2-2, Defesa 10

Pontos de Vida Iniciais 20
Energia Máxima 3

Especiais: Counter, Combo, Agarrão

Super: Super Único [Espada +3 (Causa 3d6+3 de Dano Corpo-a-Corpo)]

Nome: Isa Ramos
Conceito: Guardiã das Sombras

Estilos Marciais: Acrobata 3, Atiradora 1, Estrategista 1

Iniciativa 1d12+6, Proteção 0, Aparar 1d20+2
Corpo-a-Corpo: Acerto 1d20, Dano 1d6, Defesa 16
À Distância: Acerto 1d20+1, Dano 1d2+1, Defesa 17

Pontos de Vida Iniciais 12
Energia Máxima 4, Energia Inicial +1

Especiais: Combo, Counter, Esquiva

Super: Super Disparo [Chuva de Kunais das Sombras!]



Nome: Léo Fenhir
Conceito: Mestre dos Horrores

Estilos Marciais: Destruidor 3, Lutador 2

Iniciativa 1d12, Proteção 0, Aparar 1d20
Corpo-a-Corpo: Acerto 1d20+6, Dano 1d6+6, Defesa 11
À Distância: Acerto 1d20+6, Dano 1d2+6, Defesa 7

Pontos de Vida Iniciais 20
Energia Máxima 3

Especiais: Disparo, Agarrão, Arremesso [Tentáculos
Paranormais!]

Super: Super Arremesso [Condenado!]



Nome: Irmã Ceci

Conceito: Guerreira de Aço

Estilos Marciais: Atirador 2, Destruidora 2, Tanque 1

Iniciativa Id12, **Proteção** 2, **Aparar** Id20

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20+1, Dano Id6+2, Defesa 9

À Distância: Acerto Id20+3, Dano Id2+3, Defesa 10

Pontos de Vida Iniciais 23

Energia Máxima 3, **Energia Inicial** +1

Especiais: Disparo, Arremesso, Counter [Heresia!]

Super: Super Disparo [Pelo Império!]



Nome: Danilo Auriflamado

Conceito: Discípulo do Caminho do Óleo Fantástico

Estilos Marciais: Estrategista 3, Tanque 2

Iniciativa Id12, **Proteção** 4, **Aparar** Id20+6

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20-2, Dano Id6, Defesa 12

À Distância: Acerto Id20-2, Dano Id2, Defesa 10

Pontos de Vida Iniciais 20

Energia Máxima 6

Especiais: Counter, Esquiva, Especial Único [Bola de Fogo Cafeinada (Arremesso + Disparo, 3 Barras)]

Super: Super Único [Besuntado de Chamas (Super Riposte + Super Disparo, 6 Barras)]



Nome: Mr. Flowers

Conceito: Mutante Assimilado

Estilos Marciais: Tanque 3, Destruidor 2

Iniciativa Id12, **Proteção** 6, **Aparar** Id20

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20-1, Dano Id6+2, Defesa 11

À Distância: Acerto Id20-1, Dano Id2+2, Defesa 8

Pontos de Vida Iniciais 29

Energia Máxima 3

Especiais: Disparo, Counter, Arremesso

Super: Super Único [Brotaamentos Espinhosos (3d6 + Bônus de Dano Físico)]





Nome: Gui Vieira
Conceito: Raposa das Mil Faces

Estilos Marciais: Estrategista 3, Acrobata 2

Iniciativa $1d12+4$, Proteção 0, Aparar $1d20+6$
Corpo-a-Corpo: Acerto $1d20$, Dano $1d6$, Defesa 14
À Distância: Acerto $1d20$, Dano $1d2$, Defesa 14

Pontos de Vida Iniciais 10
Energia Máxima 6

Especiais: Counter [Quer um cookie?], Esquiva, Especial Único [Jogo de Representação! (Usa um poder aleatório de um Dojoteka aleatório)]
Super: Super Combo

Nome: Thi Martino
Conceito: Caçador das Trevas

Estilos Marciais: Estrategista 2, Atirador 2, Acrobata 1

Iniciativa $1d12+2$, Proteção 0, Aparar $1d20+2$
Corpo-a-Corpo: Acerto $1d20$, Dano $1d6$, Defesa 12
À Distância: Acerto $1d20+2$, Dano $1d2+1$, Defesa 14

Pontos de Vida Iniciais 14
Energia Máxima 5, Energia Inicial +1

Especiais: Combo, Especial Único [Marca Sombria (Disparo de $1d4$ + Bônus de à Distância + Status: Enraizado)]
Especial Único [Celeridade Trevosa! (Esquiva + Disparo), 3 Barras]
Super: Super Único [Escurecer o Sol! (Super Combo à Distância ao invés de Corpo-a-Corpo)]



Nome: Evaldo Pontual
Conceito: Lutador Fabuloso

Estilos Marciais: Lutador 5

Iniciativa $1d12$, Proteção 0, Aparar $1d20$
Corpo-a-Corpo: Acerto $1d20+5$, Dano $1d6+5$, Defesa 15
À Distância: Acerto $1d20$, Dano $1d2$, Defesa 10

Pontos de Vida Iniciais 20
Energia Máxima 3

Especiais: Disparo [Espírito Shounen!], Combo, Arremesso
Super: Super Disparo [Último Recurso!]



Nome: Mestre Grillo

Conceito: Mestre do Estilo Louva-a-Deus

Estilos Marciais: Lutador 3, Estrategista 1, Atirador 1

Iniciativa Id12, Proteção 0, Aparar Id20+2

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20+3, Dano Id6+3, Defesa 13

À Distância: Acerto Id20+1, Dano Id2, Defesa 11

Pontos de Vida Iniciais 18

Energia Máxima 3, Energia Inicial +1

Especiais: Disparo [Ponto de Destino!], Combo, Counter

Super: Super Disparo [Poder do Apocalipse!]



Nome: Tom

Conceito: Artista Phantástico

Estilos Marciais: Acrobata 3, Lutador 1, Atirador 1

Iniciativa Id12+6, Proteção 0, Aparar Id20

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20+1, Dano Id6+1, Defesa 17

À Distância: Acerto Id20+1, Dano Id2, Defesa 17

Pontos de Vida Iniciais 14

Energia Máxima 3, Energia Inicial +1

Especiais: Disparo [Estrela Phantástica!], Agarrão, Esquiva

Super: Super Arremesso [Sai, Capitalista!]

Nome: Renato Cordoni

Conceito: Mestre do Estilo do Coração Aethérico

Estilos Marciais: Predador 2, Atirador 2, Lutador 1

Iniciativa Id12-4, Proteção 2, Aparar Id20

Corpo-a-Corpo: Acerto Id20+5, Dano Id6+1, Defesa 15

À Distância: Acerto Id20, Dano Id2-1, Defesa 12

Pontos de Vida Iniciais 20

Energia Máxima 3

Especiais: Disparo [Adaga de Aetherium!], Counter

[Oops, Acertou um Clone!], Chamar Aliado

Super: Super Combo [Clones de Aetherium!]



Nome: João Burlamaqui
Conceito: Adorador de Relíquias

Estilos Marciais: Lutador 1, Atirador 1, Estrategista 1, Tanque 1, Acrobata 1

Iniciativa Id12+2, **Proteção** 0, **Aparar** Id20+2
Corpo-a-Corpo: Acerto Id20, Dano Id6+1, Defesa 13
À Distância: Acerto Id20, Dano Id2, Defesa 11

Pontos de Vida Iniciais 23
Energia Máxima 4, **Energia Inicial** +1

Especiais: Counter, Arremessar, Especial Único
[Curar Ferimentos Leves (Cura Id6 Pontos de Vida)]
Super: Super Único [Segurar Pessoa (Causa Status de Paralisado por 3 turnos)]



Nome: Naomi
Conceito: Fada Profetora

Estilos Marciais: Tanque 3, Lutador 1, Atirador 1

Iniciativa Id12+4, **Proteção** 6, **Aparar** Id20
Corpo-a-Corpo: Acerto Id20-2, Dano Id6+1, Defesa 14
À Distância: Acerto Id20-2, Dano Id2+1, Defesa 11

Pontos de Vida Iniciais 29
Energia Máxima 3, **Energia Inicial** +1

Especiais: Chamar Aliado, Disparo [Não Existem Lugares Seguros!], Esquiva [Bater de Asas!]
Super: Super Aliança

Nome: Thiago Augusto
Conceito: Monge do Caminho Valoroso

Estilos Marciais: Estrategista 3, Predador 2

Iniciativa Id12-4, **Proteção** 4, **Aparar** Id20+6
Corpo-a-Corpo: Acerto Id20+4, Dano Id6, Defesa 14
À Distância: Acerto Id20-2, Dano Id2-2, Defesa 10

Pontos de Vida Iniciais 18
Energia Máxima 6

Especiais: Agarrão, Combo, Counter [Defesa Dourada!]
Super: Super Combo [Barragem de Ouro!]



Nome: Gui Providello
Conceito: Guia Ancestral

Estilos Marciais: Acrobata 3, Estrategista 2

Iniciativa $1d12+6$, Proteção 0, Aparar $1d20+4$
Corpo-a-Corpo: Acerto $1d20$, Dano $1d6$, Defesa 16
À Distância: Acerto $1d20$, Dano $1d2$, Defesa 16

Pontos de Vida Iniciais 10
Energia Máxima 5

Especiais: Esquiva [Vamos Explorar!], Counter,
Arremesso [Bora se Tratar?]
Super: Super Disparo [Canhão Unicórnico!]



Nome: Caio Palma
Conceito: Explorador do Estrangeiro

Estilos Marciais: Lutador 2, Atirador 2, Acrobata 1

Iniciativa $1d12+2$, Proteção 0, Aparar $1d20$
Corpo-a-Corpo: Acerto $1d20+2$, Dano $1d6+2$, Defesa 14
À Distância: Acerto $1d20+2$, Dano $1d2+1$, Defesa 14

Pontos de Vida Iniciais 18
Energia Máxima 3, Energia Inicial +1

Especiais: Counter [Não Curti!], Esquiva [Virou Fumaça!],
Especial Único [Paciência Bruta! (Se tiver apenas 1 Ponto de
Vida, pode realizar um ataque $3d6$ + Bônus de Dano Corpo-a-
Corpo)]

Super: Super Riposte [Não Curti Porque É Ruim!]

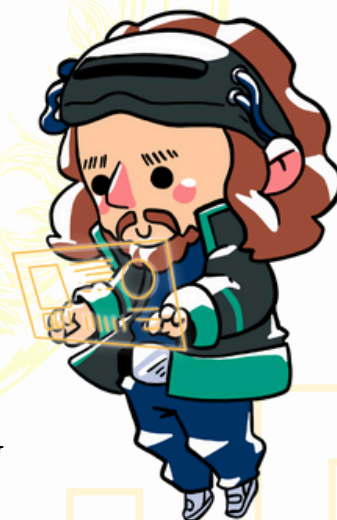
Nome: Rafael Bardal
Conceito: Trilharedes Cauteloso

Estilos Marciais: Tanque 3, Estrategista 2

Iniciativa $1d12$, Proteção 2, Aparar $1d20+4$
Corpo-a-Corpo: Acerto $1d20-3$, Dano $1d6$, Defesa 16
À Distância: Acerto $1d20-3$, Dano $1d2$, Defesa 10

Pontos de Vida Iniciais 29
Energia Máxima 5

Especiais: Esquiva [Rota de Fuga!], Arremessar, Chamar
Aliado
Super: Super Único [Estou no Ponto Seguro! (Counter à
Distância + Combo à Distância), 3 Barras de Energia]



Simplificando: Estilos de Luta

Estilo	Foco Principal	Bônus	Penalidades	Observações
Lutador	Corpo-a-Corpo	+1 Acerto (C-a-C), +1 Dano (C-a-C), +1 Defesa (C-a-C)	-	Estilo equilibrado para quem quer trocação justa
Atirador	Combate à Distância	+1 Acerto (Distância), +1 Defesa (Distância), +1 Energia Inicial ¹	-	¹ 2ª compra: substitui +1 Energia por +1 Dano (Distância)
Tanque	Resistência	+2 Proteção, +1 Defesa (C-a-C), +3 PV	-1 Acerto (Ambos)	Ideal para controle e sobrevida
Destruidor	Ofensiva Bruta	+1 Dano (Ambos), +1 Dano (Ambos)	-1 Defesa (Ambas)	Máximo dano, mínima proteção
Estrategista	Técnicas e Energia	+2 Aparar, +1 Energia Máxima	-2 Proteção	Ótimo para quem aposta em Especiais e defesa técnica
Acrobata	Velocidade e Evasão	+2 Defesa (Ambas), +2 Iniciativa	-2 Proteção	Build esquiva, fuga e controle de ritmo
Predador	Controle por Apresamento	+2 Acerto (C-a-C), +2 Defesa (C-a-C), +1 Proteção	-2 Iniciativa, -1 Dano (à Distância), -1 Acerto (à Distância)	Foca em controle de movimento (Agarrão, Arremesso, Status)



Simplificando: Especiais

Especial

Custo

Tipo

Efeito

Observações Táticas

Counter

1 Barra

Reação

Ignora um Ataque ou Especial recebido e dá +4 de Iniciativa no próximo turno

Defesa versátil. Ideal contra ofensivas explosivas.

Disparo

1 Barra

Ataque à distância

Causa 1d6 + Dano (Distância)

Pode ser feito mesmo fora de Corpo-a-Corpo. Excelente contra inimigos afastados.

Agarrão

1 Barra

Ataque de Apresamento

Sempre acerta quando Agarrado. Não causa dano, mas aplica Status

Ignora Defesa e Aparar. Excelente para controle e iniciação.

Combo

1 Barra

Ataque corpo-a-corpo

Realiza dois ataques corpo-a-corpo no mesmo turno

Sinergiza bem com builds de dano. Aumenta chance de acúmulo de Energia.

Arremesso

1 Barra

Ataque de Apresamento

Sempre acerta quando Agarrado. Causa 1d4 + Dano (C-a-C) e joga o alvo longe

Move o inimigo para Longe. Ignora Defesa e Aparar.

Esquiva

1 Barra

Reação + Movimento

Move para Longe e evita ataques corpo-a-corpo ou especiais

Escudo de emergência para lutadores rápidos. Combina bem com Acrobata.

Especial Único

2-3 Barras

Variável

Efeito definido junto ao Árbitro

Pode ser mais poderoso. Ideal para representar golpes icônicos ou únicos.

Chamar Aliado

1 Barra

Ação Especial

Usa o Especial de outro Dojoteka (controlado por um jogador ou aleatório)

Recurso criativo e de torcida. Traz variedade e imprevisibilidade.

ESCOLHA COM SABEDORIA!

Simplificando: Supers

Super

Custo

Tipo

Efeito

Observações Táticas

Super Combo

3 Barras

Ataque corpo-a-corpo

Executa 4 ataques corpo-a-corpo consecutivos

Ideal para builds agressivas; causa dano massivo se não for interrompido

Super Disparo

3 Barras

Ataque à distância

Executa um ataque à distância com dano: $3d6 + \text{Dano (Distância)}$

Ótimo para finalizar oponentes à distância; pressão constante

Super Arremesso

3 Barras

Controle + dano

Sempre acerta quando Agarrado. Causa $2d6 + \text{Dano (C-a-C)}$ e empurra o inimigo para Longe

Ignora Defesa e Aparar. Forte contra tanques e esquivadores

Super Riposte

3 Barras

Reação (contra-ataque)

Ignora um ataque ou especial e devolve $1d6 + \text{Dano (maior entre C-a-C e Distância)}$

Permite virar o jogo. Ideal para jogadores defensivos ou calculistas

Super Único

4-6 Barras

Variável

Criado junto ao Árbitro. Pode combinar 2 ou 3 Supers ou ter efeitos únicos

Representa a assinatura narrativa do Dojoteka. Clímax dramático e personalizável

Super Aliança

3 Barras

Suporte/Torcida

Usa o Super de outro Dojoteka. Se o aliado estiver na torcida, há 3 opções de bônus

Estimula interação fora do combate; pode quebrar o limite de Energia Máxima por 1 turno





Dojoteka



Nome:

Conceito:

Arte

Estilos Marciais

Lutador	Afirador	Destruidor	Tanque
Estrategista	Acrobata	Predador	

Parâmetros

Iniciativa	Proteção	Aparar	Acerto	Dano	Defesa	Acerto	Dano	Defesa
Corpo-a-Corpo						à Distância		

Barra de Vida

Barras de Energia

Especiais



Super



Placar

Estágio de Luta:

Turno:

Limite:

Round:

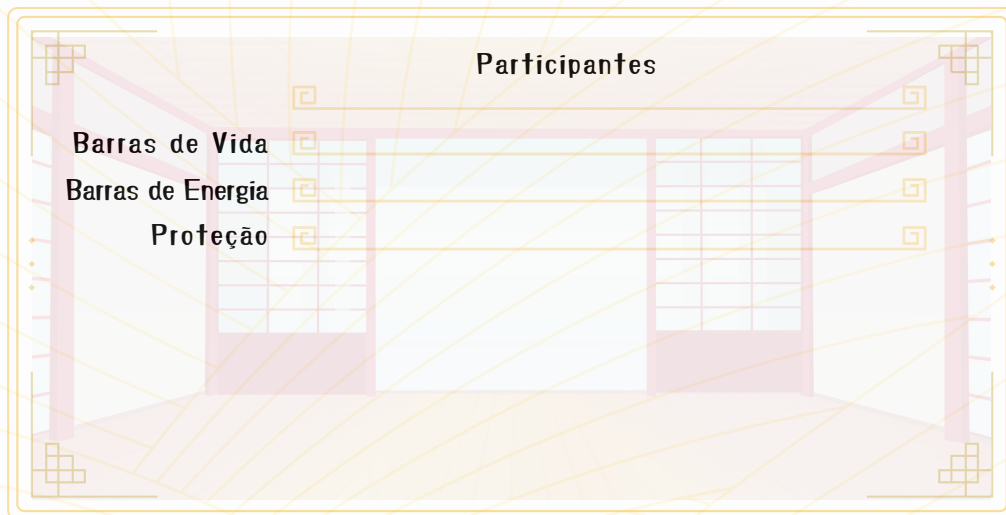
Fases

1 - Iniciativa +
Adição de Barra de
Energia (dps. 2o
turno)

2 - Ação +
Movimento
2.1 - Golpe (Ataque,
Especial ou Super)
2.2 - Manobra
2.3 - Movimento
Extra
2.4 - Carregar

3 - Descrição

Informações Importantes



Agarrado

Corpo-a-Corpo

Longe

Fora de Alcance

Estágio de Luta:

Turno:

Limite:

Round:

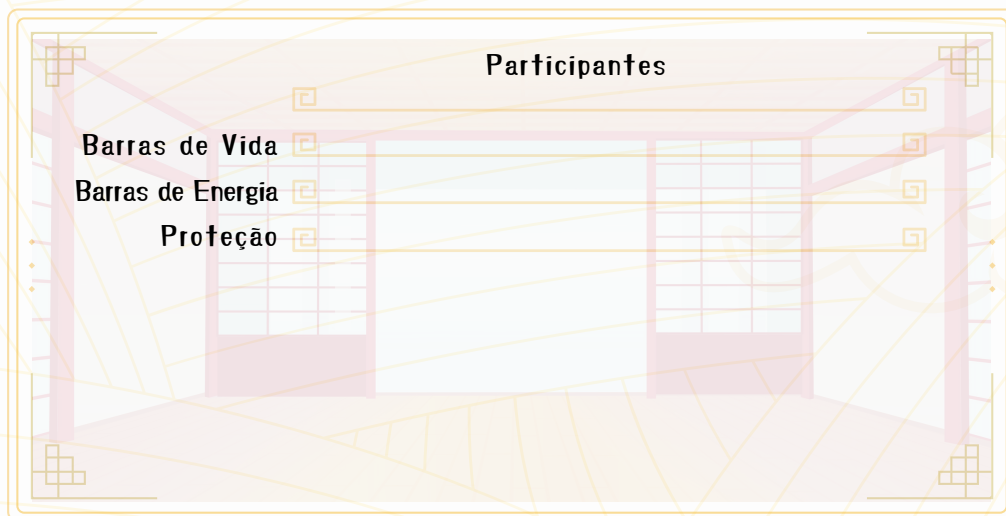
Fases

1 - Iniciativa +
Adição de Barra de
Energia (dps. 2o
turno)

2 - Ação +
Movimento
2.1 - Golpe (Ataque,
Especial ou Super)
2.2 - Manobra
2.3 - Movimento
Extra
2.4 - Carregar

3 - Descrição

Informações Importantes



Agarrado

Corpo-a-Corpo

Longe

Fora de Alcance

CHUTABUNDAS



Chutabundas é uma adaptação PvP de Roubatumbas para amantes de jogos de luta dos anos 90, para entusiastas de artes marciais de mentirinha e para quer sentir o calor dos duelos no tatame do RPG Dojo!

Então carregue o seu ki, vista-se com as suas melhores roupas e venha mostrar que você é quem tem a maior Playerskill dentre todos os Dojotekas!

