

Dominus Fighter

Criado por Giovane do Monte
Layout por Eric "Musashi" Souza

Este jogo foi feito utilizando uma adaptação de Dominus, um sistema de RPG sem mestre. Você encontrará todas as regras desta versão do Dominus ao final deste conteúdo.

AMBIENTAÇÃO

No final dos anos 1980, início dos anos 1990, torneios de artes marciais ocorrem secretamente no submundo, cartéis criminosos se erguem para tomar governos e gangues espalham o caos pelas ruas das grandes cidades. Somente lutadores valorosos podem atuar como heróis, erguendo seus punhos contra tiranos, lunáticos e bandidos em nome da justiça, da honra e do bem comum! Vamos ao encontro do mais forte! Esta será a Luta Final!

TRAMA

D10	ALGO ACONTECEU...
1	Um cartel criminoso montou uma nova base
2	Uma gangue atacou um prédio público
3	Uma pessoa importante foi sequestrada
4	Ocorreu um desastre num local lotado
5	Um mestre de artes marciais desapareceu
6	Um laboratório científico anunciou algo espantoso
7	Uma ilha-nação fez declarações sobre algo perigoso
8	Chegou uma carta misteriosa
9	Um mestre lendário organizou um torneio
10	Um torneio de artes marciais foi sabotado

D10	VOCÊ PRECISA...
1	Investigar o ocorrido
2	Ajudar a(s) vítima(s)
3	Impedir que ocorra novamente
4	Proteger alguém
5	Enfrentar o vilão
6	Encontrar algo
7	Fugir
8	Lutar contra um adversário
9	Desistir de Algo
10	Resgatar alguém

D10	SENÃO...
1	Você morrerá
2	Haverá muitas vítimas
3	Algo pior pode acontecer
4	Um amigo/aliado morrerá
5	Você perderá tudo!
6	Haverá caos
7	Você terá uma péssima reputação
8	O poder de um vilão aumentará
9	Haverá destruição
10	Alguém o trairá

D10	ARQUÉTIPOS
1	Esportista High Society: Vantagem em tudo que puder ser obtido com dinheiro e para seduzir
2	Investigador(a) Policial: Vantagem para obter informações, entrar em locais e conseguir reforços
3	Agente Secreto(a): Vantagem para disfarçar-se, usar tecnologia e dirigir perigosamente
4	Atleta Olímpico(a): Vantagem para saltar, correr, nadar, escalar, fazer acrobacias e levantar peso.
5	Monge (Monja) Asceta: Vantagem para manter a concentração, prender a respiração e usar Poderes Especiais em combate.
6	Ninja Contemporâneo(a): Vantagem para esconder-se, andar furtivamente e usar armas brancas.
7	Pugilista Decadente: Vantagem para intimidar e usar golpes comuns em combate
8	Lutador(a) Idolatrado(a): Vantagem para obter favores de pessoas comuns e agendar lutas
9	Mutante Selvagem: Vantagem para resistir a doenças e venenos
10	Herói(heroína) militar: Vantagem para armar e desarmar explosivos e pilotar qualquer veículo

CENAS

D10	LUGAR
1	Ruína/Prédio Abandonado
2	Monumento/Museu
3	Fábrica/Depósito
4	Mata/Docas
5	Hospital/Cemitério
6	Shopping Center/Mercado Público
7	Aeroporto/Estádio
8	Avenida/Quartel
9	Metrô(ou trem)/Estação de metrô(trem)
10	Navio/late

D10	(1-5) PERSONAGEM
1	Médico(a) (de ringue/plantão)
2	Valentão(valentona)
3	Policial (à paisana ou não)
4	Repórter
5	Apostador(a)
6	Empresário(a) (de lutas/Corporativo(a))
7	Lutador(a) Adversário(a)/Guerreiro(a) Mundial
8	Bandido(a)
9	Gângster
10	Fã/Tiete

D10	(6-10) EVENTO
1	Cercado(a) por uma gangue
2	Som distante de uma explosão
3	Alguém pede socorro
4	Informação de algo ilegal ocorrendo
5	Uma perseguição policial por perto
6	Uma luta entre Competidores está ocorrendo
7	Pistas sobre a Trama
8	Honra e/ou reputação postas em cheque
9	Uma acusação injusta ou caluniosa
10	Um ataque de inimigos/vilões

BANCO DE PALAVRAS

D10	ASSUNTO
1	Política
2	Guerra
3	Tráfico
4	Mistério
5	Competição
6	Rivalidade
7	Poder
8	Vingança
9	Traição
10	Mentira

D10	AÇÃO
1	Procurar/Observar/Espiari
2	Obter
3	Destruir/Finalizar
4	Matar/Liquidar
5	Roubar/Tomar
6	Raptar
7	Esconder/Sumir
8	Escapar/Libertar
9	Energizar
10	Conduzir/Pilotar

D10	COISA
1	Chave/Cartão de acesso
2	Disquete/Microfilme
3	Jóia/Relíquia
4	Farrapos/Lixo
5	Baú/Caixa
6	Colete de kevlar
7	Exoesqueleto armado
8	Arma branca/Arma de fogo
9	Veículo
10	Aeronave

D10	QUALIDADE (COISA OU PESSOA)
1	Feio(a)/Desagradável
2	Bonito(a)/Agradável
3	Novo(a)/Intacto(a)
4	Velho(a)/Desgastado(a)
5	Brilhante/Extrovertido(a)
6	Opaco(a)/Calado(a)
7	Simples/Humilde
8	Sofisticado(a)
9	Exótico(a)/Excêntrico(a)
10	Impressionante

• **Regra X Alpha:** você pode utilizar as regras de Dominus Fighter de modo independente, ou associar suas listas/tabelas com o sistema de Street Fighter - O Jogo de RPG. Use este documento para guiar suas aventuras e cenas, enquanto SFRPG fará a resolução de testes, cenas de ação, desafios, combates e evolução do personagem.

• **Regra X The World Warrior:** Ao utilizar Dominus Fighter de modo independente, registre Saúde 5, Energia 7. Quando tiver uma luta, resolva como um Desafio cada troca de golpes (turno); se você tem sucesso causa a perda de 1 de Saúde do adversário em golpes comuns, ou perde 1 de Saúde em caso de falha. Golpes acrobáticos e Poderes Especiais são mais difíceis (sucesso com 7+ e custo de 1 Energia), mas causam perda de 2 de Saúde por sucesso. Inimigos e adversários podem ter de 3 a 10 de Saúde, conforme sua importância no enredo. No fim de cada cena, você recupera toda Saúde e 1 de Energia.

• **Regra X Champion Edition:** Ao utilizar Dominus Fighter de modo independente, ao fim de cada cena, você recebe 1 XP, se tiver feito algo que avance a história. Receba 1 Xp extra ao fim de cada aventura. Você pode gastar XP para subir sua Saúde e Energia. O custo é igual ao nível atual do personagem naquela característica.

• **Regra X Hyperfighting:** Ao utilizar Dominus Fighter de modo independente, sempre que enfrentar vários adversários/inimigos, você tem duas opções. Ou você os enfrenta como se fossem um inimigo/adversário único, ou realiza cada combate separadamente.

REGRAS

Estas são as regras do sistema Dominus.

• **Regra 1:** Preparação Escolha (ou role) um Arquétipo na tabela e dê um nome para seu personagem. Depois role um dado para cada uma das três colunas na tabela de Trama.

• **Regra 2:** História Para começar a sua história, escolha (ou role) um Lugar na tabela de Cenas. Sempre que entrar em uma Cena, role um dado (d10). Se cair 5 ou menos, role um Personagem. Se cair 6 ou mais, role um Evento. Você pode ir para uma nova cena se achar apropriado (e tenha resolvido qualquer conflito aparente).

• **Regra 3:** Desafio Sempre que seu personagem tentar fazer algo que possa dar errado, você tem um Desafio: role um dado (d10). Se tirar 6 ou mais, você conseguiu vencê-lo. Se houver algo nesta situação que lhe dê vantagem nesse Desafio, role 2 dados e escolha o maior. Caso algo lhe dê desvantagem, role 2 dados e escolha o menor.

• **Regra 4:** Dilema Sempre que tiver uma dúvida cuja resposta não seja óbvia, determine duas opções possíveis (sim ou não, esquerda ou direita, acontece A ou acontece B etc) e role um dado (d10). Se cair 5 ou menos é a primeira opção, e se cair 6 ou mais é a segunda opção.

• **Regra 5:** Banco de Ideias Sempre que precisar elaborar melhor um Lugar, Personagem ou Evento, role no Banco de Ideias e interprete o resultado de qualquer coluna de acordo com o Cenário.

• **Regra X:** Especial O Cenário pode ter regras especiais e únicas dele.

