

# Tenchi Muyo RPG



Livro básico de Tenchi Muyo Role Playing Game, por Rodrigo Jeferson.

**EQUIPE RPG ANIME BRASIL**



<http://br.geocities.com/djjaragua/index.htm>  
**SEM NECESSIDADE PARA TENCHI MUYO**

## “SEM NECESSIDADE PARA ROLE PLAYING GAMES...”

### NOTIFICAÇÃO ESPECIAL:

O Livro que você tem em mãos é uma adaptação do universo de Tenchi Muyo, um anime criado pelo desenhista **Kajishima Masaki**.

Uma vez que Tenchi Muyo é uma coletânea muito complexa e de várias séries correndo com os mesmos personagens principais, o que fiz por enquanto é um "básico" para se inserir essa adaptação para RPGs, para que haja mais conteúdo e para que você possa conhecer muito mais sobre essa série (que é o meu anime preferido). Em breve colocarei mais suplementos para falar de assuntos mais importantes.

Os personagens e históricos aqui apresentados são relativos da série OVA (a mesma do mangá e que a BAND não passa mais) e se fosse não conhece muito bem, irá conhecer agora!

Para dúvidas, críticas ou sugestões sobre a série ou mesmo sobre o RPG que montei baseado nela vou deixar o meu e-mail de contato: Rodrigo Jeferson (e-mail [aurak60@redejovem.net](mailto:aurak60@redejovem.net))

Espero que tenham uma boa diversão!!



Tenchi Muyo hoje é um produto multimídia, nele conta-se mais de três séries de anime, uma série de mangás, uma série de jogos eletrônicos (principalmente Snes e Play-Station), um Trading Card Game próprio (lançado antes mesmo do TGC dos Cavaleiros do Zodíaco!), livros e outras mídias.

Anime criado em 92 por Kajishima Masaki como uma série em formato OVA (Original Video Animation) com apenas seis episódios. Episódios que seriam "experimentais", pois a continuação da saga viria apenas com uma boa reação do público.

Devido ao enorme sucesso que a saga de Tenchi fez, mais episódios foram montados além de contar com uma série especialmente para a TV.

Tenchi Muyo vem a expressão "Tenchi, o inútil", pois é que ele é basicamente, mas com o tempo se mostra como um bom espadachim. Treinado como Mestre um dos mais respeitados na área, Yoshō; concerteza há muito o que contar, e eu farei agora! Pois amo esse anime e teria que ser assim, fazer um jogo doujin sobre ele.

Espero que leia esse net-book e entendam como funciona o mundo de Tenchi e companhia. (E agora teremos o prazer de ver Ryoko e Aeka brigando de perto!)

### O QUE TEM NESSE E-BOOK?

O que fiz foi apenas reunir material de campanha para RPG, juntando os personagens da série, além dos personagens vistos nos filmes (nos próximos suplementos), tudo para jogar em conjunto com o Anime RPG. Pesquisei muito para construir esse livro (e os demais mais pra frente). Espero que se não for usado para campanhas de RPG, seja utilizado como um guia simples sobre Tenchi Muyo.

O RPG e seus personagens principais descritos são aqueles vistos na série OVA, a melhor série já feita de Tenchi Muyo (e também é a mesma do mangá), pois tem tanto gráficos e animações melhores, como históricos. E para quem não conhece essa série, leia a veja do que se trata!

### O Mundo de Tenchi Muyo

O mundo visto nesse anime é muito parecido com o que vimos em "Guerra nas Estrelas", aqui vemos batalhas de naves espaciais, lojas construídas em pleno espaço, organizações que se alastram pelas mesmas, conflitos de inimigos mortais, etc. Vemos armas de última geração e outras coisas.



Em Tenchi Muyo, encontramos várias atrocidades no universo à fora, a começar pelo protagonista, **Tenchi**, um rapaz tímido do campo, que não tinha sorte com garotas, mas que por sorte do destino ficou rodeado delas: um monte de meninas que vieram do espaço; outro choque pro garoto foi descobrir que seu avô e mestre na arte da espada **Yosho** não era um terráqueo e sim um príncipe de um planeta distante: o planeta **Jurai**.

O engraçado na série e nesse universo é que vemos pessoas totalmente opostas/inimigas atuando juntas, como é o caso da pirata espacial/híbrida **Ryoko** e da princesa do planeta Jurai **Aeka**, ambas rivais pelo coração do tal Tenchi.

### O planeta Jurai

O planeta que o avô de Tenchi veio. O planeta Jurai é um planeta possuidor de um grande Império, tanto que essa monarquia domina grande parte do universo. É o mesmo planeta também das princesas **Aeka Jurai Masaki** e **Sasami Jurai Masaki**. Planeta influente e composto por um repetido e temido império.

O Império Jurai é coordenado pela **Família Real de Jurai**, realeza que iniciou-se a milhares de anos atrás por um grupo pirata organizado em quatro clãs "ou casas" (clãs **Masaki**, **Kamiki**, **Tatsuki** e **Amaki**, mas isso não é muito importante saber agora, não é?).

Planeta mais importante e influente do universo, seus guerreiros são temidos, seus

exércitos imbatíveis (até que se prove o contrário). Dele vem o misterioso **poder Jurai**.

Dizem as más línguas por aí, que o Planeta Jurai tem tanto poder que pode passar o poder de Deus. Talvez seja por essa lenda que o império juraiano influencia o universo. Tanto que a moeda corrente utilizada nas galáxias é a mesma do planeta: a moeda **Jurai**, que é a mesma coisa que o dólar americano que tanto conhecemos, só que distruído e utilizado apenas do universo. O Império Jurai também manipula muitas organizações, uma delas, é a GP ("Galaxy Police" ou **Polícia Galáctica** em Português).

Império que conta com várias colônias espalhadas do planeta Jurai em vários lugares do universo, em muitos planetas (só para se ter uma idéia, o planeta **Kanemitsu** e o nosso planeta **Terra** são colônias de Jurai).

Planeta também que nascem as poderosas **árvores Reais**, árvores que se concentra o misterioso "poder Jurai" (mais detalhes adiante).

### O que é Poder Jurai?

*"-É uma espécie de magia "espiritual" que apenas os membros da realeza juraiana são capazes de fazer."*

Poder necessário para que o nobre possa invocar as lendárias e poderosas **Asas do Falcão da Luz**, lâminas de energias incríveis e imbatíveis que o juraiano cria com seu poder (mais detalhes adiante) e operar as chaves das árvores reais (árvores que apenas nascem no planeta Jurai, ver mais detalhes adiante).

Em RPGs, Juraianos da Família Real podem disparar poder jurai, que causa 1d6+1 por nível de personagem. Pode-se também invocar um escudo que gera 1d6+1 IP por nível de personagem. Mas é preciso gastar pontos, algo que chamamos de pontos de jurai. Gasta-se 1 ponto para disparar essa energia mística ou mesmo criar um escudo dela. Pontos de jurai são ganhos 1 ponto por dia.

### O que é Asas do Falcão da Luz?

São as armas espirituais poderosas criadas a partir do poder jurai. Consiste em lâminas de energia poderosas que podem assumir diversas funções (se forem moldadas para isso, é claro!). O juraino pode também mudar o seu poder das Asas do Falcão da Luz para criar um poderoso Escudo de Defesa ou mesmo

## Tenchi Muyo RPG

dividir o poder para ataque e defesa, mas para isso deve estar em conexão com sua árvore real. Caso o juraiano utilize seu poder para usa-lo de forma ofensiva, ficará muito fraco e pode causar problemas em um duelo de espadas de vida ou morte, por exemplo.

Em Role Playing Games, um juraiano que tenha invocado uma Asa do Falcão da Luz, usando a lâmina como arma, esta oferece 1d6+2400 pontos de dano por lâmina invocada.

**Caso prefira usar uma invocação da Asa do Falcão da Luz para criar um Escudo, também oferece 1d6+2400, só que no IP. E caso alterne de ataque e defesa (tornando ofensivo), reduza o poder de defesa pela metade (quer dizer: 1d6+1200 no dano da arma e 1d6+1200 no IP do escudo).**

É claro que todo esse poder não nasce em árvores (sacou?) , é preciso que o juraiano gaste de uma vez 10 pontos de jurai para isso. (Pontos que são ganhos 1 por dia)

Sua transformação dura até 1 hora por Lâmina invocada, ou seja, se meu juraiano da Família Real invocou duas Asas do Falcão da Luz, o máximo de tempo da transformação é de 2 horas.

Para você que não conhece a série pode até achar estranho, mas os juraianos que invocam o poder das Asas do Falcão da Luz são realmente poderosos, mas do que se possa imaginar.

Eu vi recentemente um filme de Tenchi Muyo no YouTube e vi o juraiano vilão da estória combater sozinho centenas de naves espaciais e vencê-las sem um único arranhão.

### Árvores Reais

Todo juraiano membro da Família Real de Jurai tem sua **Árvore Real**.

Árvores especiais que acumulam poder jurai para seu dono além de ser também um computador. Muito utilizado em naves juraianas.

Podem guardar quanto poder Jurai quanto quiser (em regras, o jogador pode ir colocando quantos pontos de jurai queira, como se a árvore fosse um banco!), o poder jurai inserido na árvore pode ser retirado apenas pelo seu proprietário na hora que ele bem entender, mas ele precisa tocar a árvore para depositar/retirar poder jurai.

A seiva dessas árvores tem propriedades medicinais, curando doenças e ferimentos. A casca e sua seiva cristalizada podem ser moldadas para fazer uma **\*chave** para controlar naves pessoais. Não vivem fora de terras juraianas, a menos que a árvore seja alojada como cerebro de uma nave espacial.

**\*CHAVE:** É o nome dos dispositivos que controlam as árvores reais. São feitas através da casca e da seiva cristalizada que sai da própria árvore, essa chave só dá o controle da própria árvore do juraiano da família Real.

É moldada na forma de um item pessoal a gosto do próprio Juraiano. A única chave do mundo que pode controlar qualquer Nave (pilotar) é a "chave-mestra", que tem forma de espada. Na verdade, essa chave-mestra é a espada de Yosho, avô de Tenchi.

### MAIS DETALHES SOBRE AS ÁRVORES REAIS

As árvores reais descendem da **Tsunami**, a árvore original de Jurai, é dela que vem todas as outras árvores reais e seu poder vem dependendo da geração da própria árvore. Uma árvore real vinda da Tsunami for de 2° geração, esta será mais forte que outra árvore de 3°, 4° ou gerações abaixo. Essas gerações também definem o limite de **Asas do Falcão da Luz** invocada pelo dono da árvore real. Um juraiano que tenha uma árvore real de 1° ou 2° gerações, invocam até 3 Asas, árvores de 3° precisam se unir (com outra árvore) para gerar um pequeno poder jurai, e árvores de gerações abaixo **NÃO GERAM ASAS DO FALCÃO DA LUZ**.

Em RPGs, os pontos de jurai inseridos na árvores por rodada dependem da geração da própria árvore. Faça assim: árvores de 1° geração podem ser colocadas até 20 pontos de jurai por vez; 2° geração podem ser inseridas 15 pontos de jurai por vez; de 3° podem ser colocadas até 5 por vez e gerações abaixo podem ser colocadas até 3 pontos de jurai por turno.

### A Família Real de Jurai

A Família Real do planeta é tremendamente respeitada por onde quer que vá por tamanho de sua importância, (afinal, eles são nobres do planeta mais forte de desenvolvido do universo).

Todo Juraiano da Família Real teoricamente sempre será mais poderoso que os habitantes do seu planeta (os Juraianos Comuns, juraianos que não tenham o sangue real no corpo) porque além de ter o

sangue real correndo em suas veias, os juraianos reais tem a capacidade de manipular o poder Jurai e ter a habilidade de Invocar as Asas do Falcão da Luz, graças a habilidade de possuir uma árvore Real própria.

Juraianos Reais também tem o costume de promover casamentos entre os membros reais. (No anime, **Yosho**, irmão de **Aeka**, teria que se casar com sua irmã, mas ao perseguir **Ryoko** após dela ter atacado sozinha o planeta, evento ocorrido há 700 anos.)

### **Guarda-Costas dos nobres da Família Real: GUARDIÕES**

Guardiões são robôs que servem oferecem proteção aos juraianos da Família Real, mas precisamente o seu senhor. Tem aparência de grandes tocos de árvores com um kanji (letra japonesa) com o próprio nome do guardião.

Suas habilidades mais comuns são voar (em RPGs, como se tivesse o aprimoramento Levitação e Vôo 2), criar campos de força de grande poder de defesa (Em RPGs, o escudo feito por eles oferece IP 26) e Disparar raios laser (em RPGs, o dano dos raios laser equivale a 4d6 de dano, sem limite de munição).

Guardiões só são existentes para juraianos da Família Real, e cada um tem um custo de 1 ponto de aprimoramento por Guardião.

No anime, os guardiões **Azaka** e **Kamidake**, são os guardiões das princesas **Aeka** e **Sasami**.

### **Polícia Galáctica**

Policiais que caçam bandidos por todo o universo. São os "oficiais" que tem a função de impor a lei e a ordem no cosmo. Bons agentes em serviços que já foram até elogiados pelo poderoso Império de Jurai. Quartel general cujo compõe numa grande estação espacial.

Uma ótima opção para personagens jogadores é sendo policiais galácticos, agentes da GP (Galaxy Police, no original).

Uma organização igual a policia terráquea, só que ao invés de carros, temos naves e ao invés de estradas e bicos, temos galáxias e planetas, missões mais mais alucinantes (e também mais difíceis).

Na GP, os patrulheiros são divididos por classes, seus soldados agem em duplas e tem para ambos uma nave espacial pessoal (Esta que é comprada com pontos de aprimoramento se assim o mestre de RPG preferir).

No anime, a habilidosa **Kiyone** e a atrapalha **Mihoshi**, são policiais espaciais.

**OBS para personagens oficiais da GP:** Com apenas uma base. Os policiais galácticos devem avisar com a GP suas descobertas e mudanças na sua investigação, para isso deve se escrever relatórios parciais, mudando com as mudanças e as novas descobertas no caso. Uma vez que há apenas uma base sede e que as viagens estelares demoram muito!

### **Academia Galáctica de Ciências**

Instituto de pesquisa renomado, conhecido por todo o universo.

Instituição por onde já passaram os maiores nerds que já se viram existir. Todos os seus membros ganham a vida criando invenções para melhoria dos povos do universo, sendo que as experiências mais mortais são reservadas (e bem pagas) apenas para o Império Juraiano e para a GP (Polícia Galáctica).

No anime, a grande cientista **Washu** foi expulsa, por causa de suas experiências perigosas.

### **Curiosidades sobre o universo**

**Anos Galácticos:** Unidade de tempo conhecida. Isso chamamos de anos galácticos, anos que equivalem a 2,5 anos terrestres. Então se você tem 18 anos, lá no espaço, você teria 7 (e mesmo com essa idade, o que conta lá fora é a mentalidade e aparência do indivíduo).

**Sinalização espacial:** Mesmo sendo infinito, grandes áreas do universo são mapeadas e nomeadas como "rotas", assim como nas estradas da Terra. Também há sinais e limite de velocidade imposta para cada rota, é melhor seguir direitinho a sinalização (que tem direito até a semáforos).

### **Jogando RPG de Tenchi Muyo**

A primeira coisa a se começar quando pretendemos iniciar uma campanha de RPG em um mundo específico são os personagens dos jogadores que irão interpretar. Se você pretende iniciar uma campanha de RPG baseado em Tenchi Muyo, nesse capítulo vamos oferecer regras para criar seus personagens para a aventura a seguir, também cabe a você Mestre de RPG, lê não só o conteúdo sobre esse anime nesse e-book mas sim buscar mais material sobre o mesmo na internet, pois há mais informações e mais inspirações para campanhas de RPG do que se imagina.

## Raças de Personagens em Tenchi Muyo!

Nesse anime, não vemos muitas raças.

Mesmo que existam umas infinidades de planetas a explorar, a maioria desses astros tem as mesmas raças como habitantes. Então vamos lhe apresentar as espécies mais comuns de habitantes. As raças descritas aqui são compradas com pontos de aprimoramento.

### :Raça Humana:

Dizer mais o quê? São nós mesmos, os seres humanos. A mesma raça que habita nosso planeta Terra.

**Não Há custos em aprimoramento!**

### :Juraiano Comum:

Apesar de fisicamente parecido com os humanos, os juraianos se diferenciam pela força e resistência física elevada.

#### Juraiano Comum

**2 pontos:** Com este aprimoramento racial, indica que seu personagem nasceu no Planeta Jurai ou mesmo é filho de Juraianos Comuns. Juraianos tem +20 em FR e CON.

### :Juraiano da Família Real:

Além da força física dos juraianos comuns, aqueles que pertencem a Família Real são os únicos que podem usufruir a energia que emana as árvores Reais e ter o poder jurai.

#### Juraiano da Família Real

**4 pontos:** Com este aprimoramento racial, indica que seu personagem nasceu no Planeta Jurai e que faz parte da Família Real desse planeta ou mesmo é filho de um dos nobres da Família Real. Todo Juraiano da Família Real tem +25 em FR e +20 em CON além de ter a habilidade de controlar o poder Jurai e ter usufruir o poder de uma árvore real própria.

(Extra: Quando uma pessoa comum consegue-se sincronizar com uma árvores real, significa que ela tem o sangue real correndo pelas veias. Além de dar o poder jurai, a árvore também preserva a juventude de seu parceiro. A árvore real mantém um vínculo vital com seu parceiro. Se um dos dois for destruído, o outro inevitavelmente será.)

### :Wau:

Raça dos Homens felinos. Também força física elevada, além de uma agilidade sobre-humana.

#### Wau

**3 pontos:** Com este aprimoramento racial, indica que seu personagem é um membro da raça Wau, raça de homens felinos donos de grande força e velocidade sobre-humana. Waus tem +20 em FR e +30 em AGI.

## Dados para sua campanha em Tenchi Muyo!

Para iniciar uma nova Campanha no universo de TM, os jogadores tem para montar seus personagens 100+1d10 pontos de atributos, 8 pontos de aprimoramento (sendo no máximo -3), 400 Pontos de perícia e 2d100 de Jurais (moeda corrente do universo) iniciais + o valor do aprimoramento Recursos e Dinheiro (se tiver).

### Nova regra: A Troca Equivalente

Não, isso não é **Full Metal Alchemist**, mas bem que parece. A regra da troca equivalente existe muito em animes, aqui os personagens não importando o mangá sempre trocam alguma coisa por outra habilidade melhor (mas os próprios personagens NÃO SABEM DISSO, seus corpos fazem isso sem querer).

Essa regra foi feita para adaptar para RPG o mundo de Tenchi Muyo da melhor e mais fiel maneira possível, um exemplo é a princesa Sasami, sendo que ela é uma Juraiana da Família Real, a tendência é que a mesma seja MUITO FORTE, algo que ela não é. Faça as trocas seguindo a tabela abaixo da maneira em que preferir:

**Cada 1 ponto de atributo vale:** 1 ponto de aprimoramento; 10 pontos de perícia

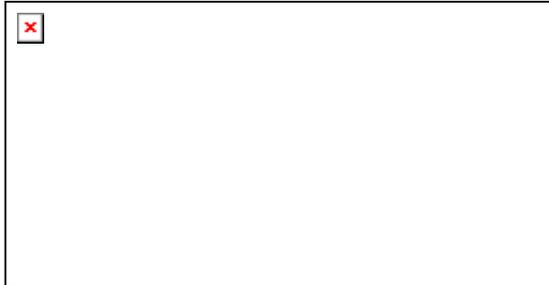
**Cada 10 pontos de perícia vale:** 1 ponto de atributo; 1 ponto de aprimoramento

**Cada 1 ponto de aprimoramento vale:** 1 ponto de atributo; 10 pontos de perícia

**OBS: PONTOS DE ATRIBUTOS RACIAIS para a regra troca equivalente:** Essa tabela equivale principalmente para a raça humana. Caso queira fazer a troca equivalente com os pontos ganhos por ser de uma raça poderosa, Juraiano Comum por exemplo, que oferece +20 em FR e CON. Esse valor terá o triplo do custo, isso só na hora de montar um novo personagem (1° nível).

## Tenchi Masaki

Protagonista do anime, é um garoto tímido e sem sorte com as mulheres e com um pai "tarado" que não perde a oportunidade de espiar as amiguinhas de seu filho. Tenchi faz parte da poderosa e influente Família Real de Jurai (por isso o garoto é capaz de invocar 3 Asas do Falcão da Luz e de manipular a Tenchi-Ken).



**Con 15, Fr 16, Dex 17, Agi 18, Int 14, Will 14, Car 13, Per 13**

**Profissão:** Estudante; **Altura:** 1,60m **Idade:** 17 anos; **Nível de Personagem:** 3; **Pontos de Vida:** 18+12; **Índice de Proteção:** 0; **Aprimoramentos:** Juraiano da Família Real, Pontos Heróicos 4, Mestre (Yosho), Timidez -1; **Perícias:** Kenjutsu 47/47, Esquiva 58%, Pesquisa 30%, Ciência (Agricultura 64%, Matemática 44%, Geografia 44%, História 44%, Química 44%), Manipulação (Empatia 53%, Lábria 33%); **Asas do Falcão da Luz:** Pode invocar até 3 Lâminas; **Reserva de poder jurai:** 12

### O QUE É TENCHI-KEN?

Também conhecida como espada Tenchi, era a antiga espada de Yosho. Uma arma poderosa e também uma "chave-mestra". Essa espada consiste em um cabo que invoca uma lâmina de luz, assim como um sabre de luz dos Jedis de Guerra nas Estrelas, lâmina que consiste em 6d6+4 de dano, mas a arma só funciona inserindo nela as três pedras da Ryoko. Além de ser usada como chave para controlar qualquer nave espacial.

## Ryoko

A maior Pirata Espacial do Universo, Ryoko é uma das ameaças contidas no universo. Rival da "certinha e frágil" princesa de Jurai Aeka pelo coração de seu amado Tenchi.

Ryoko atacou o planeta Jurai há 700 anos e ficou aprisionada por todo esse tempo, se o Tenchi não tivesse libertado "sem querer".

É uma garota rebelde, preguiçosa, beberona e MUITO FOGOSA, jogando todo o seu charme para cima de seu amado. Ryoko não pertence a raça humana, foi uma criação da "louca" cientista Washu, então ela é considerado pelos "padrões" científicos como Híbrida. Mas quem liga?

### HABILIDADES GERAIS DE RYOKO

**Espada e Tiros:** Ryoko pode usar seu poder espiritual para disparar tiros vermelhos em seus inimigos (dano de 4d6 ignorando IP por tiro) ou criando uma poderosa espada laser. (de dano equivalente a 2d6+ mod. FR)

**Invocar demônios:** Ryoko pode invocar um demônio (sua planilha e poderes dependem do próprio Mestre) se tiver usando uma das "Jóias da Ryoko", mas não terá o controle do diabo invocado. Veja o porque em O que é Jóias da Ryoko?

**Intangibilidade:** Ryoko pode ficar intangível, ou seja, se tornar como fantasma, podendo atravessar paredes. Mas nessa forma nela não causará dano e nem receberá dano.

**Clonar a Si mesmo:** Ryoko pode clonar a si mesmo, e esse clone invocado age como se fosse outra pessoa, tudo de acordo com a vontade da própria Ryoko.

**Teleportar:** Ryoko pode desaparecer em um lugar e reaparecer em outro, numa distância máxima de 200m<sup>2</sup> por utilização do teleporte.

**Voar:** Ryoko pode voar livremente como se tivesse o Aprimoramento Levitação e Vôo 3.

**Regenerar Membros Perdidos:** Devido dela ser uma híbrida, Ryoko pode curar membros do seu corpo que foram decepados no mesmo instante.

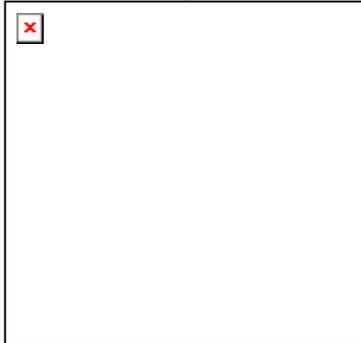
### O QUE É JÓIAS DA RYOKO?

São três pequenas jóias vermelhas que parecem bolas de gude. Elas são a fonte de Energia da Ryoko, sem elas, ela não pode usar os seus poderes.

As jóias são inseridas uma em cada pulso da Pirata: Com apenas uma jóia no pulso esquerdo, Ryoko apenas pode invocar demônios, mas só irá fazer isso, não terá controle sobre os demos invocados; Já com um acréscimo com outra jóia no pulso direito, dá o controle dos demônios invocados e os demais poderes; E caso

## Tenchi Muyo RPG

tenha colocado a última jóia no pescoço, ela consegue invocar 10 asas do Falcão da Luz, se tornando um ser da Raça Deus (aqueles capazes de invocar 10 Asas do Falcão da Luz).  
Uma pena que Washu nunca deixa Ryoko usar as três jóias. Será que o mestre de RPG faria isso?



**Con 40, Fr 60, Dex 35, Agi 25, Int 14, Will 14, Car 19, Per 20**

**Profissão:** Pirata Espacial; **Altura:** 1,62m; **Idade:** 5000 anos e poucos; **Nível de Personagem:** 8; **Pontos de Vida:** 68+40; **Índice de Proteção:** 0; **Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 4, Deflexão, Inocência 2, Levitação e Vôo 3, Saúde de Ferro, Sedutora, Alcoólatra -1, Má Fama -1, Inimiga (Aeka Jurai)-1; **Perícias:** Briga 125/125, Arrombamento 95%, Camuflagem 65%, Condução (Naves Espaciais 85%), Disfarce 49%, Escutar 60%, Esportes (Acrobacia 85%, Arremesso 65%, Natação 55%, Salto 85%), Furtar 75%, Furtividade 85%, Informática (Computação 30%, Internet 30%, Hacker 30%), Manipulação (Lábria 50%, Manha 50%, Sedução 80%, Tortura 29%), Navegação (Espaço 69%), Pesquisa 54%, Procura 54%, Sobrevivência (Espaço 74%)

### Aeka Jurai Masaki

Primeira princesa da Família Real de Jurai. Aeka é a rival de Ryoko pelo coração do jovem Tenchi. É uma menina prendada, meiga, educada, responsável e calma (atitude que muda quando discute com Ryoko). Irmã mais nova de Yosho e ex-noiva dele.

Aeka pode invocar até 3 Asas do Falcão da Luz, mas para criar escudos, pois seu poder vem de defesa.

#### HABILIDADES GERAIS DE AEKA

**Escudo refletor:** Aeka pode criar um escudo que protege a si mesmo (IP 22!), que reflete ataques disparados, ou seja, reflete ataques a longa distância.

**Escudo de Aprisionamento:** Aeka pode com a ajuda de seus guardiões Azaka e Kamidake, criar um escudo que protege um alvo específico e prender-lo ao mesmo tempo. O cativo não tem como sair e caso tente, pode levar 3d6 pontos de dano pela eletricidade contida no escudo.

**Azakas e Kamidakes Boom:** Aeka pode invocar uma infinidade de pequenos tocos de madeira que podem cercar até uma área de 50 m<sup>2</sup>, esses tocos podem causar um tremendo choque de 6d6 de dano por toda essa área.



**Con 12, Fr 13, Dex 14, Agi 14, Int 15, Will 15, Car 19, Per 15**

**Profissão:** Princesa da Família Real de Jurai; **Altura:** 1,61m; **Idade:** 720 (com aparência de 20) anos; **Nível de Personagem:** 7; **Pontos de Vida:** 19+14; **Índice de Proteção:** 0; **Aprimoramentos:** Juraiana da Família Real, Boa Fama, Status 7, Pontos Heróicos 2, Obsessão -1 (conquistar Tenchi), Inimigo -1 (Ryoko); **Perícias:** Ciências (História de Jurai 75%), Disfarce 50%, Escutar 55%, Esportes (Natação 54%), Etiqueta

## Tenchi Muyo RPG

(Nobreza 59%), Furtividade 34%, Informática (Computação 30%), Manipulação (Empatia 59%, Impressionar 59%); **Asas do Falcão da Luz:** 3; **Reserva de poder jurai:** 45

### Sasami Jurai Masaki

É a irmã mais nova de Aeka e também uma das grandes celebridades do Império Juraiano. Porta de uma alegria e inocência de uma menina da mesma idade e tem um grande talento para cozinhar. Vive brincando com Ryo-Oh-Ki, o coelho-gato que se torna nave espacial.

#### HABILIDADES GERAIS DE SASAMI

**Magical Pretty Sammy:** Sasami pode usar seu poder Jurai para se torna a “Magical Pretty Sammy”, uma menininha mágica parecida com a Sailor Moon Serena (será plágio ou homenagem?). Concedendo a habilidade de não só modificar seu quimono tradicional para uma roupa estilo “Sailor”, mas também possuir um arco que dispara flechas mágicas, cujo o poder das flechas além de dar dano converte ódio para amor. (Tanto que um dos episódios de **Tenchi Universe**, Sasami usa essa flecha mágica em Ryoko e Aeka, e já que o ódio de ambas era muito grande, elas chegaram a ser apaixonar e dar um beijo na boca, claro que o beijo não foi mostrado!)



**Con 08, Fr 08, Dex 09, Agi 08, Int 08, Will 12, Car 16, Per 12**

**Profissão:** Princesa da Família Real Jurai; **Altura:** 1,23m; **Idade:** 708 (com aparência de 8) anos; **Nível de Personagem:** 5; **Pontos de Vida:** 13+10; **Índice de Proteção:** 0; **Aprimoramentos:** Juraiana da Família Real, Boa Fama, Status 7, Pontos Heróicos 2, Talento (em Culinária); **Perícias:** Arco 40/0, Faca 39/29, Arte (Culinária 90%, Canto 36%), Disfarce 28%, Esquiva 18%, Jogos (Vídeo Games 49%), Primeiros Socorros 18%, Procura 22%; **Asas do Falcão da Luz:** Não se vê Sasami usufruir do poder jurai e invocar Asas do Falcão da Luz, por isso vamos dizer que ela não invoca essa habilidade; **Reserva de poder jurai:** 2

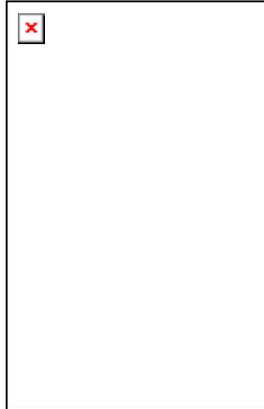
### Washu Hakubi

É o maior cerebro do universo, mas também é uma gênica totalmente insana que AMPLIA DEMAIS suas invenções que de tão perigosas, graças a elas que foi expulsa da Academia Galáctica de Ciências há muito tempo atrás. Ela foi a quem criou Ryoko.

#### HABILIDADE GERAL DE WASHU

**Invenções Malditas e Indestrutíveis:** Washu é o maior gênio do universo, mas ela é louca. Essa habilidade concede a cientista espacial a capacidade de inventar QUALQUER COISA, podendo até criar NPCs fortíssimos. O problema que suas invenções, pelo menos 80% delas serão perigosas demais (principalmente armas) para uso.

## Tenchi Muyo RPG



**Con 13, Fr 14, Dex 13, Agi 14, Int 34, Will13, Car 12, Per 17**

**Profissão:** Cientista Espacial; **Altura:** 1,33m; **Idade:** mais de 20.000 (com aparência de 12) anos; **Nível de Personagem:** 15; **Pontos de Vida:** 28+30; **Índice de Proteção:** 0; **Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 2, Má Fama (por ser uma cientista conhecida por todo universo como "louca")-1; **Perícias:** Armadilhas 47%, Artes (Arquitetura 40%, Canto 32%), Ciências (Anatomia 74%, Arqueologia 84%, Botânica 79%, Física 94%, Geografia 64%, História 41%, Matemática 124%, Química 109%, Zoologia 74%), Engenharia (Aeronáutica 50%, Computação 60%, Demolição 60%, Elétrica 60%, Mecânica 60%, Naval 60%, Produção 40%, Química 55%), Eletrônica 80%, Informática (Computação 80%, Internet 100%, Hacker 60%, Manutenção 60%, Programação 80%), Mecânica 80, Pesquisa 55%

### Mihoshi Kuramitsu

É o verdadeiro "oficial-desastre". Mihoshi é uma menina loira de pouca inteligência, atrapalhada e chorona. Ela só não é despedida de seu emprego graças a influência de seu avô, que é Marechal de grande renome. Mihoshi faz dupla com Kiyone, que por causa de sua parceira NUNCA AVANÇA de cargo. Ambas pilotam a nave Espacial Yagami. Na série do mangá, Mihoshi tem sua própria nave!

#### HABILIDADE GERAL DE MIHOSHI

**Pouca Pontaria e Muita Sorte!** Mihoshi é uma oficial que não tem nenhuma pontaria se quer, mas quando ela acerta o seu inimigo, acerta logo no seu ponto mais vital (por sorte sempre!). Em regras de RPG, sempre que Mihoshi conseguir acertar alguém com um tiro, considere o ataque como acerto crítico, mesmo que não tenha acontecido isso.



**Con 16, Fr 16, Dex 10, Agi 15, Int 06, Will 12, Car 15, Per 8**

**Profissão:** Detetive Espacial de Primeira Classe (oficial da GP); **Altura:** 1,68m; **Idade:** 23 anos; **Nível de Personagem:** 2; **Pontos de Vida:** 13+2; **Índice de Proteção:** +1(colete policial); **Aprimoramentos:** Contatos e Aliados 1 (seu avô), Pontos Heróicos 1, Patrono (Polícia Galáctica), Sortuda, Má Fama (por ser uma escória da polícia galáctica)-1, Defeito físico (desajeitada -1) ; **Perícias:** Armadilhas 18%, Artes (Canto 40%), Condução (Naves Espaciais 46%), Disfarce 26%, Escutar 23%, Esquiva 45%, Salto 25%, Furtividade 25%, Informática (Computação 30%, Internet 30%), Pesquisa 26%, Procura 28%, Rastreo 18%, Armas de Fogo (revólver 20%, pistolas 20%, granadas 20%)

## Kiyone Makibi

É a verdadeira lenda na GP. Uma policial competente, bonita, inteligente, que sabe lidar contra o crime e NUNCA PERDE o controle diante dos bandidos que enfrenta. Tem como parceira a “maldita” Mihoshi, que se não fosse por ela, Kiyone estaria num cargo melhor.

### HABILIDADE GERAL DE KIYONE

**GP Epic:** Kiyone é uma excelente policial, poderia estar num cargo melhor se não tivesse Mihoshi como parceira. Essa habilidade consiste em oferecer a policial galáctica um acerto crítico em um teste (não importando se for de perícia ou ataque) sem mesmo rolar os dados, uma vez a cada hora, pois Kiyone é uma excelente policial, pena que sempre quando usa essa habilidade vem sua parceira e acaba com tudo.



**Con 18, Fr 17, Dex 18, Agi 18, Int 16, Will 15, Car 16, Per 19**

**Profissão:** Detetive Espacial de Primeira Classe (oficial da GP); **Altura:** 1,74m; **Idade:** 23 anos; **Nível de Personagem:** 3; **Pontos de Vida:** 17+9; **Índice de Proteção:** +1 (Colete policial); **Aprimoramentos:** Deflexão, Patrono (Polícia Galáctica), Pontos Heróicos 3, Azarada -1, Código de Honra-1, Obsessão -1 (Se livrar de Mihoshi como sua parceira); **Perícias:** Armas de Fogo (Revólver 78/0, Pistolas 78/0, Granadas 78/0), Ciências (Direito 71%), Condução (Naves 48%), Disfarce 36%, Escutar 44%, Esportes (Acrobacia 48%, Natação 48%, salto 48%), Furtividade 38%, Informática (Computação 30%), Manipulação (Lábia 26%, Manha 51%), Pesquisa 59%, Procura 59%, Rasteio 59%

## Ryo-Oh-Ki

Criatura portadora de uma raça que vem da mistura de um gato e um coelho e que tem habilidade de se transformar em uma Nave Espacial. Criaturas que não são mamíferos e que nascem em ovos, ovos que deixam antes de morrer.

**Ryo-Oh-Ki** é a “nave” da Ryoko, uma criatura carismática que vive brincando com Sasami e que adora (e MUITO) comer cenouras.

No anime não fala que tipo de criatura pertence, mas para RPGs, construa sua ficha usando a regra para Monstros de Bolso.

### HABILIDADE GERAL DE RYO-OH-KI

**Ryo-Oh-Ki Ship:** É a habilidade de transformar desses tipos de criaturas, basta apenas oferecer o comando e arremessa-la (a Ryo-Oh-Ki) bem longe que ela se transforma em uma poderosa nave de combate.

**Ryo-Oh-Ki Mecha:** Não considere essa habilidade, mas como eu quero fazer um guia sobre Tenchi Muyo e como se trata de partidas de RPG, Ryo-Oh-Ki Mecha é a transformação da coelha-gata em uma versão Mecha dela mesma, robô de grande força e que pode alojar dentro de si mesma uma pessoa. Essa versão aparece no anime **Tenchi Muyo In Tokyo** apenas.



## Tenchi Muyo RPG

**Con 03 (09)\*, Fr 03 (08)\*, Dex 12 (08)\*, Agi 12 (10)\*, Int 01, Will 01, Car 18, Per 15**

**Profissão:** Pirata Espacial; **Altura:** 35 cm; **Idade:** a que você achar que ela tem; **Pontos de Vida:** 20; **Ataques:** Garras (dano de 1d6), Mordida (dano de 1d6); **Capacidades:** nenhuma específica

*\*Os valores do atributos físicos em parentêses são de acordo quando Ryo-oh-ki está em sua forma humana, que surge as vezes (tão presente no mangá e na série OVA). Nessa forma, ela não pode utilizar a habilidade Ryo-Oh-Ki Ship!! Para aqueles que não entendem a forma humana desse mascote, espere pelos próximos suplementos ou me mande e-mails que eu tenho o prazer de explicar! Ou mesmo buscar nos inúmeros sites sobre Tenchi Muyo da internet.*

## Outros personagens Nobuyuki Masaki

É o pai tarado do protagonista Tenchi, vive procurando uma chance de ver as amigas de seu filho sem roupa. E adora a companhia das garotas em uma “casa só de homens” como ele mesmo disse. É um humano comum que trabalha e desenha casas.

**Con 14, Fr 16, Dex 13, Agi 13, Int 16, Will 16, Car 11, Per 20**

**Profissão:** Arquiteto; **Idade:** 43 anos; **Nível de Personagem:** 5; **Pontos de Vida:** 15+10; **Índice de Proteção:** 0; **Aprimoramentos:** Pontos Heróicos 2, Recursos 2, Código dos Cavaleiros -1, Obsessão -1 (Ver as amigas de Tenchi sem roupa); **Perícias:** Artes (Arquitetura 30%), Ciências (Shintoísmo 46%), Disfarce 36%, Escutar 60%, Furtividade 53%, Informática (Computação 20%)

## Yosho Jurai Masaki

Juraiano da Família Real e um dos maiores espadachins do universo. Irmão mais velho de Aeka, que além de irmã, seria sua esposa, pois ambos eram noivos seguindo a tradição da Família Real, só que a poderosa Pirata Espacial Ryoko atacou o planeta Jurai e Yosho a impediu, só que a pirata resolveu fugir e o espadachim a seguiu até o planeta Terra onde prendeu Ryoko e resolveu morar naquele planeta, adotando o nome **Katsuhito** e nunca mais voltou para o planeta Jurai, isso há 700 anos atrás. Na Terra ele casou-se com **Itsuki Masaki**.

**Con 20, Fr 68, Dex 20, Agi 30, Int 19, Will 17, Car 10/16\*, Per 20**

**Profissão:** Príncipe de Jurai; **Idade:** mais de 20.000 anos; **Nível de Personagem:** 10; **Pontos de Vida:** 44+40; **Índice de Proteção:** 0; **Aprimoramentos:** Boa Fama (entre os juraianos), Deflexão, Pontos Heróicos 4, Saúde de Ferro; **Perícias:** Kenjutsu 100/100, Ciências (Agricultura 49%, Astronomia 44%, Herbalismo 59%, História de Jurai 39%, Shintoísmo 59%), Disfarce 39%, Escutar 50%, Esportes (Acrobacia 65%, Salto 70%), Furtividade 60%, Informática (Computação 30%), Procura 45%

## Funaho: A árvore real de Yosho

É a árvore real pessoal de Yosho, tem esse nome em homenagem a mãe do próprio príncipe juraiano. É a árvore mais jovem e poderosa das árvores reais de primeira geração, ela se situa no templo Masaki. Dizem que ela sobrevive em terras que não sejam de Jurai graças as Jóias da Ryoko, que ficam na Chave da própria árvore (que é a Tenchi-Ken). Entendeu?



## Tsunami

É o espírito da mais poderosa árvore real de Jurai. É o único ser que pode invocar as 10 Lendárias Asas do Falcão da Luz e ser (pelo menos temporariamente) da raça Deus. É a imagem adulta de Sasami e vive no

## Tenchi Muyo RPG

corpo dela, pois a mesma perdeu a vida, só que para salvar a princesa, o espírito da árvore real primordial entrou no corpo da Sasami e com isso fez ela retornar a vida.

**Profissão:** Espírito da mais poderosa Árvore Real de Jurai; **Idade:** mais de 20.000 anos; **Asas do Falcão da Luz:** 10 ; **Reserva de poder jurai:** 300

### **Azaka e Kamidake**

São os guardiões da princesa Aeka e da princesa Sasami, como todo guardião, são robôs de inteligência artificial que voam, tem a forma de tocos de madeira gigantes com um Kanjin japonês dizendo o seu nome.

### **Tenchi Muyo para Anime RPG**

*Esse livro tem o propósito de divulgar o fascinante universo de Kajishima Masaki no Brasil. E assim como os títulos de nossa Equipe RPG Anime Brasil, é claro que virão suplementos ricos de informações.*

*Esse livro serve como um "básico" para emocionantes partidas no mundo de Tenchi Muyo. E mostrar-lhe a aqueles que não conhecem a série. Para qualquer dúvida, crítica ou sugestões nos próximos livros mande um e-mail para [aurak60@redejovem.net](mailto:aurak60@redejovem.net)*

**ATÉ LÁ!!**

**RODRIGO "Tenchi" JEFERSON**

