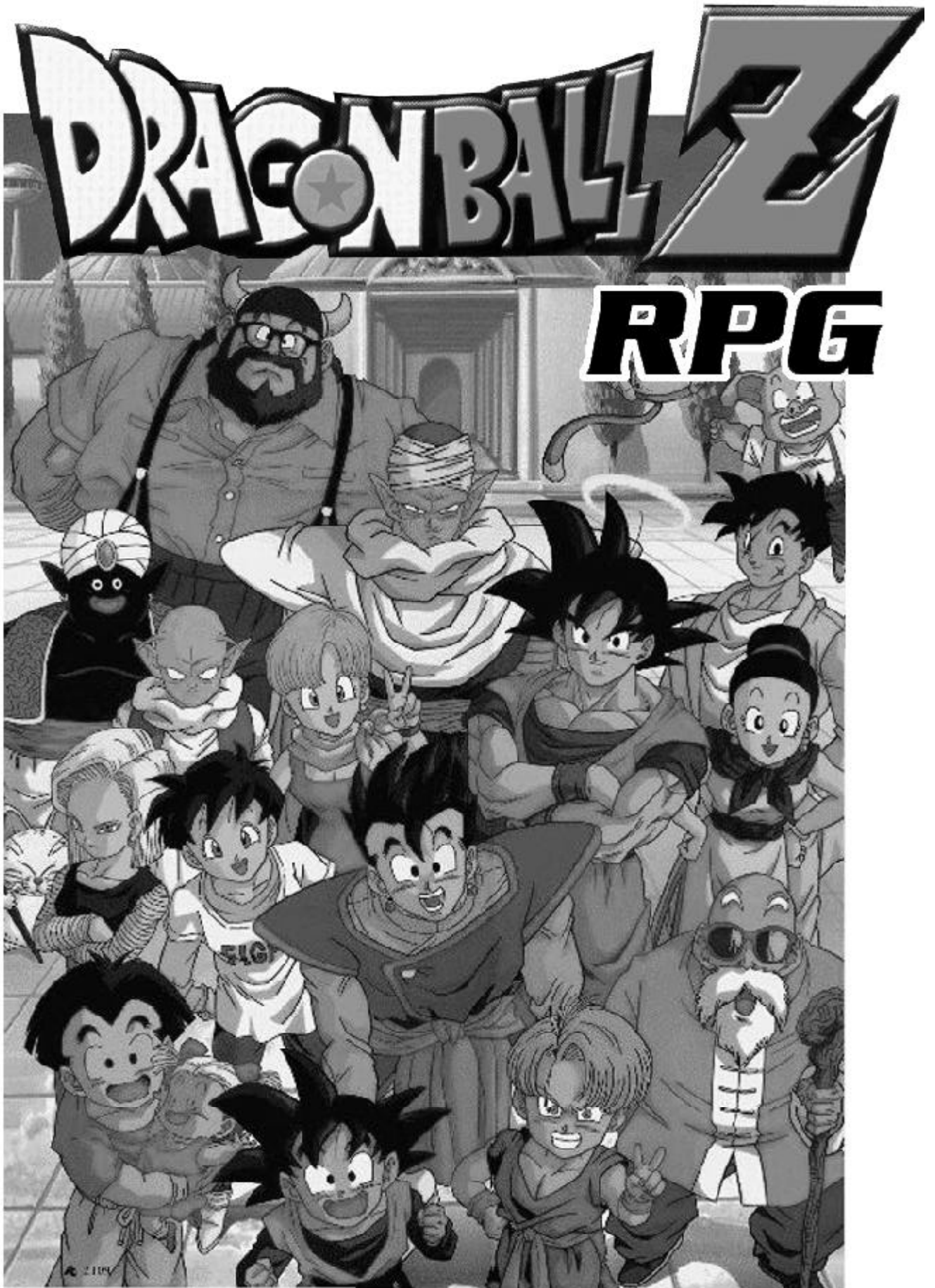


2ª Edição



Marcelo de Matos, O Guaxinim.

Editorial

Este livro virtual (ou E-BOOK) foi escrito por Marcelo de Matos, mas conhecido como “Guaxinim”, que não está lucrando com nada aqui presente, pois a distribuição deste é gratuita. Este livro utiliza o sistema de RPG aberto da Daemon, que pode ser encontrado no endereço <http://www.daemon.com.br>. Se você quer criar seu próprio RPG de Anime, não deixe de visitar esta página!

Agradecimentos:

- Em primeiro lugar a minha família por me dar tudo que preciso tanto materialmente como espiritualmente.
- Ao meu irmão Alexandre (Keenn) que sempre me apóia nos meus projetos e me ajuda a continuar tentando...
Visite o site dele www.photographer.hpg.com.br.
- Ao meu eterno amor a Angra que eu tanto amo e que me ama também, aturando minhas insanidades às vezes não tão temporárias assim... EU TE AMO!
- Ao meu grupo que é formado por Alexandre (já citado), ao Wagner (o grande músico da Costeira, e um dia você ainda vai ouvir falar dele) e ao meu primo Bruno (que eu acho ser o maior fã do meu trabalho...).
- Ao Gizmo, que respondeu minhas questões sobre o Sistema Daemon (porque lidar com seres que destroem paredes com socos não é nada fácil) e pelas fontes!
- Ao Marcelo Del Debbio, que revisou as regras para que ficassem compatíveis com o sistema de super-heróis, mas pediu encarecidamente que os Mestres NÃO usem Guerreiros-Z em campanhas de Arkanun/Trevas :).
- Ao grande Wullfgar, Lorde dos pesadelos e Web Master do melhor site do sistema Daemon o: Grimorium Verum: www.grimoriumverum.hpg.com.br (na minha opinião é claro).
- A todos os meus amigos.
- A toda galera que curte meu site: www.d20rpg.hpg.com.br (sobre outro sistema de fantasia medieval, não o Sistema Daemon)
- A todos que, como eu, amam este incrível jogo.
- Aos etc...
- E a você que esta prestigiando meu mais novo projeto, obrigado.

Considerações

Não Venda Este Livro!

Este livro foi criado com o intuito de divulgar nosso site e todo nosso trabalho como fanáticos por este maravilhoso mundo que é o Dragon Ball Z, pois não estamos ganhando nada por este livro e você também não pode ganhar nada por ele, além é claro da diversão.

Direitos Reservados:

Tudo aqui contido são somente para o uso de divulgação. As marcas e nomes aqui citados pertencem as suas respectivas empresas (Deamon Editora e Toei Animation).

Visite Nosso Site:

Guaxinim's D20: www.d20rpg.hpg.com.br

Um site criado por Marcelo de Matos “O Guaxinim” e Alexandre de Matos “Filhote_de_Guaxinim”, Também responsáveis por este livro virtual, esperamos que goste. O site acima citado é relaciona ao sistema D20, mas vale a sua visita, eu garanto.

Duvidas ou sugestões:

d20rpg@ieg.com.br

DRAGON BALL Z

RPG

A Historia de Dragon Ball

Conta uma lenda chinesa que, espalhados pelo mundo, encontram-se sete artefatos mágicos conhecidos como as esferas do dragão. Aquele que conseguir reunir as sete esferas terá o direito de invocar Shen Long, o deus dragão, e dele exigir a realização de um desejo, qualquer que seja.

Foi inspirado nessa lenda e em outra origem indiana, que falava de um macaco humanizado que voava em uma nuvem e carregava um bastão mágico, que o roteirista e desenhista Akira Toriyama criou uma das séries de maior popularidade da história do mangá e do anime: Dragon Ball.

A série apareceu pela primeira vez em 1984 nas páginas da revista semanal Shonen Jump. Seu grande sucesso fez com a Toei Animation iniciasse em 1986 a produção de uma versão em anime.

E foi nesse formato de desenho animado, que Dragon Ball ganhou o mundo. Seus 508 episódios produzidos entre 1986 e 1997 contaram ao mundo a vida e feitos do herói Son Goku, desde a sua infância até a sua idade adulta quando se torna um dos guerreiros mais poderosos do universo.

A primeira fase, composta de 153 episódios, cobre a vida do herói, desde a infância até o início da sua idade adulta.

As Esferas do Dragão

Tudo começa quando Bulma, uma adolescente cientista, encontra-se com o menino Goku no interior da China. Bulma está atrás das esferas do dragão e descobre que Goku é portador de uma delas, a de quatro estrelas, que herdou de seu falecido avô. Com a força do menino, Bulma convence Goku a ser seu protetor na busca das Dragon Balls. E assim, ambos partem para incríveis aventuras.

Mas o caminho dos dois não seria fácil. Afinal haviam muitos outros pretendentes às esferas do dragão e que, ao contrário de Bulma que queria apenas arranjar um namorado, possuíam desejos muito menos singelos como, por exemplo, dominar o mundo. Nessa lista encontravam-se figuras como patético imperador Pilaf e o poderoso exercido sem-pátria, conhecido como Força Red Ribbon.

Para enfrentar essas ameaças, Goku precisou aprimorar muitas as suas habilidades de lutador e, para tanto, acabou sendo treinado por três grandes mestres. O primeiro deles foi Kame Sennin, que já havia sido mestre de Son Gohan, o falecido avô do herói. Mestre Kame ensinou a Goku o golpe Kame Hame Há e o presenteou com a nuvem dourada voadora. O segundo foi Karin, Guardião da água divina e das sementes dos deuses, que preparou o herói para vencer o assassino Taopaipai e a Força Red Ribbon. E o terceiro foi Kame Sama, guardião da Terra e criador das esferas do dragão, que treinou Goku durante três anos para que este pudesse vencer o poderoso Piccolo Daimao, o que acabou ocorrendo no final do 23º Torneio de Artes Marciais.

A essa altura, Goku já estava bem crescido. Tanto que, após concretizar seu sonho de se tornar campeão do torneio de artes marciais resolveu cumprir a promessa que havia feito anos atrás a Chi Chi, filha do Rei Cutelo, de casar-se com ela.

E assim, Goku e Chi Chi se casaram e logo em seguida tiveram o seu primeiro filho: Son Gohan, assim batizado em homenagem ao avô de Goku. A terra estava finalmente em paz e o futuro parecia tranquilo. Mal sabiam eles o que estava por vir...

Dragon Ball Z

Consagrada como a mais famosa e popular fase da série, Dragon Ball Z narra as aventuras de Goku na idade adulta, dando destaque às suas batalhas épicas contra inimigos incrivelmente poderosos e a sua transformação no lendário Super Saiyajin.

Composta por 291 episódios, Dragon Ball Z se divide em quatro arcos de história: Saiyajin, Freeza, Cell e Boo. Sua principal diferença em relação à fase anterior está no estilo do roteiro, mais dramático e com menos espaço para situações cômicas.

Primeira Saga: Os Saiyajins

A história se inicia cinco anos após a vitória de Goku sobre Piccolo. Nos anos que se seguiram, a terra viveu um período em paz. Só que esta paz é repentinamente quebrada com a chegada ao planeta do poderoso alienígena Raditz, um membro da raça dos Saiyajins e que revela ser o irmão mais velho de Goku.

O herói descobre ser também ele um Saiyajin, enviado a terra ainda bebê para conquista-la. Como Goku não cumpriu sua missão original, seu irmão decide fazer o serviço. Para obrigar Goku a ajudá-lo na conquista da terra, Raditz seqüestra Gohan. O herói se vê obrigado a unir forças com seu velho inimigo Piccolo para tentar libertar seu filho. Após uma grande batalha, Raditz é morto e Gohan salvo, porém com o sacrifício da vida de Goku.

Entretanto, uma ameaça maior está por vir: Vegeta e Nappa, dois Saiyajins ainda mais poderosos de Raditz, chegarão a Terra dentro de um ano para destruir a humanidade.

Orientado por Kame Sama, Goku parte para treinar no "Outro Mundo" com o famoso senhor Kaio, enquanto Kurilin, Yamcha, Tem Shin Han e Chaos vão treinar no templo sagrado com Kame Sama. Na terra, Piccolo encarrega-se do treinamento de Gohan. Um ano se passa. Os Saiyajins chegam. As esferas do dragão são usadas para ressuscitar Goku que, no entanto, precisa de um certo tempo para retornar. Enquanto isso os outros heróis enfrentam os Saiyajins. Em meio às batalhas, Yamcha, Ten Shin Han, Chaos e Piccolo acabam caindo mortos.

Goku finalmente chega e, utilizando a sua nova técnica, o Kaioken, derrota Nappa com facilidade. A partir daí ele parte para enfrentar Vegeta e é travada a primeira batalha épica da série.

Gohan, Kurilin e Yajirobe também entram na luta e, após uma interminável sucessão de golpes, raios e técnicas especiais com

direito até a transformação de Vegeta e Gohan em macaco gigante, a luta termina em uma espécie de empate, pois os lutadores estão tão feridos que sequer se agüentam de pé.

Kurilin tenta se aproveitar da prostração de Vegeta para mata-lo, mas Goku pede ao amigo que deixe o inimigo fugir, pois pretende enfrenta-lo de novo. E assim, Vegeta parte da terra em sua pequena nave.

Segunda Saga: Freeza

É chegada a hora de consertar os estragos. Com a morte de Piccolo, Kami Sama e as Dragon Balls desapareceram, não sendo possível utilizar Shen Long para ressuscitar os mortos. A única saída é ir até o planeta natal de Piccolo, para usar as esferas do dragão originais.

Desse modo, enquanto Goku se recupera na Terra, Bulma, Kurilin e Gohan partem em uma nave para o planeta Namekusei.

Após uma serie de enganos e imprevistos, os heróis chegam ao planeta. Entretanto, eles não são os únicos a estarem atrás das esferas. Há dois outros pretendentes: um deles é o já recuperado Vegeta e o outro é Freeza, um impiedoso conquistador de planetas dotado de um poder monstruoso.

Azar do pobre povo de Namekusei, que é impiedosamente massacrada pelos dois sem que Kurilin, Gohan e Bulma possam fazer nada para impedir.

Enquanto isso na Terra, Goku se recupera e parte para Namekusei em outra nave. Um equipamento criado pelo DR. Briefs, pai de Bulma, permite que ele vá treinando no caminho em uma gravidade cem vezes maior que a normal.

De volta a Namekusei, Freeza resolve dar um gasta na situação e convoca seu esquadrão de elite: as forças especiais Gyniu. Vegeta, Kurilin e Gohan se unem para enfrenta-las, mas sofrem uma violenta derrota ficando às portas da morte.

Nesse momento, Goku chega a Nameku Sei. Recupera os feridos com as sementes dos deuses e parte para cima das forças Gyniu. Quando está perto da derrota, o capitão Gyniu, líder da equipe, usa uma mágica e troca de corpo com Goku.

Com a ajuda de Vegeta, Kurilin e Gohan, Goku recupera o seu corpo. As forças Gyniu estão definitivamente vencidas, mas Goku está muito ferido e precisa ser colocado em uma cápsula de recuperação. Vegeta também está esgotado e vai descansar. Kurilin e Gohan aproveitam-se disso para invocar Porunga, o deus dragão de Namekusei que lhes concederá três pedidos. Gohan pede que Piccolo seja ressuscitado e enviado ao planeta, mas na hora do terceiro pedido, Freeza e Vegeta aparecem.

Nesse momento, o patriarca de Namekusei, criador das esferas do dragão daquele planeta morre, e Puronga desaparece sem realizar o terceiro pedido.

Piccolo chega à Nameku Sei e, após fundir o seu corpo com o do guerreiro Namekuseijin Nail, parte para enfrentar Freeza.

Após uma dura batalha, Freeza derrota Piccolo. Vegeta também parte para o ataque, mas acaba sendo morto pelo vilão.

Goku se recupera e é chegada a hora dele enfrentar Freeza. Vai começar a segunda batalha épica da serie e que durará cerca de vinte episódios. Nesse meio tempo, Kurilin também será morto por Freeza e Goku manifestará pela primeira vez o seu poder de Super Saijin.

Enquanto isso, o Sr. Kaio tenta salvar a situação com um brilhante estratagemas. Ele pede a Kami Sama que use o poder de Shen Long para ressuscitar todos aqueles que foram mortos por Freeza em Nameku Sei, inclusive o Patriarca. Com a ressurreição deste ultimo, Puronga também reaparece e seu pedido restante é utilizado para enviar todos os habitantes do planeta, menos Goku e Freeza, para a terra.

Sozinhos no planeta, Goku e Freeza continuam sua luta

titânica até que, finalmente, Freeza é derrotado. Logo após esse fato, Namekusei explode.

A principio imaginava-se que Goku morreu na explosão. Mas depois descobre-se que ele esta voltando para casa são e salvo, aproveitando o tempo da viagem de volta para treinar.

Enquanto isso, na Terra, o poder de Porunga é novamente utilizado. Desta vez para ressuscitar Yamcha, Ten Shin Han, Chaos e Kurilin. Feito isto, os Namekuseijins partem para seu novo planeta.

Um ano se passa e Goku ainda não voltou. Subitamente uma terrível notícia abala os heróis: Freeza está vivo e está rumando a terra acompanhado de seu pai, o Rei Cold.

Os heróis, reforçados por Vegeta, montam uma linha de defesa. Mas quando Freeza chega ao planeta, quem o recebe para enfrentá-lo é o jovem Trunks, um guerreiro de origem desconhecida e que também possui o poder de Super Saiyajin. Sem muito esforço Trunks derrota Freeza e o Rei Cold, e acaba salvando a Terra.

Terceira Saga: Cell

Trunks revela ser o filho de Bulma e Vegeta. Ele veio do futuro com duas tarefas: alertar os heróis sobre terríveis andróides que ameaçarão a Terra dentro de três anos e entregar a Goku um remédio que salvará de uma mortal doença no coração.

Goku chega do espaço e apresenta uma nova técnica que aprendeu com alienígenas: o tele-transporte.

Três anos se passam e o alerta de Trunks se confirma. Disposta novamente a tentar a conquista do mundo, a Força Red Ribbon lança mão de um grupo de novos e poderosíssimos andróides criados e comandados pelo Dr. Gero.

Os guerreiros, agora reforçados por Vegeta e Trunks, topam a parada de enfrenta-los, e o resultado é uma série de furiosos combates.

Mas, é do futuro que chega a verdadeira ameaça a nossos heróis: Cell, o andróide perfeito. Uma criatura biomecânica gerada a partir das células dos guerreiros Z.

Isso faz com que Cell, tenha a capacidade de duplicar com perfeição todas as técnicas e ataques dos heróis, tornando-o praticamente invencível.

Extremamente auto-suficiente Cell encara suas lutas como se não passasse de um simples jogo. É por isso que esta fase de DBZ também é conhecida como Cell Game (o jogo de Cell). Ele chega mesmo a criar um torneio para seus desafiantes.

A tarefa de botar abaixo a banca do vilão caberá não só a Goku mas também a Gohan, agora já bem mais crescido e pronto para manifestar o poder de Super Saiyajin 2.

Quarta Saga: Majin Boo

Sete anos se passam após a derrota de Cell e a novidade é o nascimento de segundo filho de Goku e Chi Chi: Son Gothen.

Como sempre, quando tudo parece calmo, algo acontece para perturbar a vida dos heróis. A encrenca começa quando o poderoso demônio Majin Boo libertado de sua prisão chega para destruir a Terra.

Os guerreiros Z tentam deter o seu avanço, mas Majin Boo é tão poderoso que derrota a todos sem dificuldade. Nem mesmo o fantástico poder Super Saiyajin 3 de Goku parece ser suficiente para enfrentar a criatura.

A ultima esperança dos heróis parece ser a nova técnica de fusão de corpos, que aumenta incrivelmente o nível de poder deles.

Portanto, prepare-se para conhecer Gotenks, mistura de Goten e Trunks (não o do futuro, mas o jovem Trunks no presente), e Vegeto, mistura de Vegeta e Kakaroto (nome Saiyajin de Goku).

Conseguirão os heróis vencer a batalha com este novo artifício? É só esperar para ver... (Não vou revelar estraga toda a graça...)

Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados, para se poder jogar. O RPG não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses conceitos termos usados no sistema de técnicas e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem: antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo de DBZ-TREVAS. Um Jogador pode criar um Personagem mago ou guerreiro, conforme desejar. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai voar pela janela ou lutar contra um Nanekusei.

Ficha de Personagem: planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se junto do arquivo zipado deste livro, cada Jogador deve imprimir uma cópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador: É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso ou fracasso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura: Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha: Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs (Non Player Character): Personagens Não-Jogadores. Designa Personagens que são controlados pelo Mestre e não pelos Jogadores. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Atributos: Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. Os Atributos físicos são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e os mentais são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Os Atributos variam de acordo com seus dados de comparação (ver Dados de Comparação).

Pontos de Aprimoramento: São pontos que um Jogador possui para “refinar” a história de seu Personagem. Podem ser utilizados para conseguir aliados, mais riquezas, mais poder, Magia; e depende de cada Jogador gastar seus pontos da maneira que achar melhor. Os Jogadores começam com 5 pontos de Aprimoramento por Personagem. Aprimoramentos são vantagens que um Jogador pode comprar para melhorar seu Personagem, ou desvantagens que pode comprar para limitar Personagens muito poderosos.

Perícia: determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom ele é em determinada profissão. As Perícias são representadas em porcentagem.

Perícia com armas: Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. É composta de dois números, ataque e defesa. (Espada longa 35/30). Esses números são utilizados em Testes de ataque e defesa, quando seu Personagem está lutando com as armas. Também é utilizado para Perícias de Combate.

Pontos de Ki: São os pontos utilizados para acionar técnicas, sem eles os Guerreiros Z não são nada!!!

Pontos de Treinamento: São pontos conseguidos através árduos treinamentos e servem para evoluir seu personagem.

Dados: Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados e não somente os tradicionais dados de 6 lados. Neste RPG usaremos dados de 6 e 10 lados. As notações utilizadas são 1d6 e 1d10. Jogar 1d3 não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima. 1d100 quer dizer dois dados de 10 lados, sendo que um deles será a dezena e o outro a unidade, obtendo-se assim um número entre 1 e 100. Um resultado de 00 significa 100.

Dados de Comparação: É uma forma comparativa de estimar o quão poderosos as criaturas e os Personagens são. Os dados de comparação dizem quantos dados de 6 faces (d6) um Personagem possui naquele Atributo. Por exemplo, um humano possui normalmente 3D em todos os Atributos, o que lhe dá uma variação de 3 a 18 em seus Atributos.

Pontos de Vida, ou PV: É a forma como representamos “energia” que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo.

Pontos de Técnica: São utilizados para comprar técnicas para seu guerreiro Z.

Dano: Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0, ele desmaia e perde 1 PV por rodada, até chegar em -5, quando o Personagem morre.

Rodada: Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena: Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma “cena” Pode ser de 3 a 10 rodadas, ou chegar a até dois ou três minutos.

Teste: Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber para que lado foi aquele maldito Challenging. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos com porcentagens. Joga-se 1d100 com os modificadores e verifica-se se o número sorteado nos dados foi MENOR ou IGUAL ao número de Teste. Neste caso o Teste foi bem sucedido.

Ataque e Defesa: No Sistema Daemon, ataque e defesa são muito simples. Basta observar-se a Perícia de ataque ou de defesa com determinada arma. Joga-se 1d100 e se o número obtido for MENOR ou IGUAL ao valor da Perícia, considera-se o ataque ou defesa corretamente efetuado.

Índice Crítico: Divida o valor de Teste de ataque por 4. O valor, arredondado para baixo, é o índice crítico. Se a jogada de 1d100 for igual ou menor do que o índice crítico, considera-se que o golpe foi desferido contra um centro vital (cabeça, coração, pulmão, garganta...). O dano, nesse caso, é jogado duas vezes e somado aos bônus de força e outros.

IP (Índice de Proteção): A ‘armadura’ que seu personagem está utilizando. No caso dos guerreiros Z esta Armadura geralmente é natural.

Poder de Luta: É o poder de um guerreiro medido em pontos.

Criação de Personagem

Na maioria dos RPGs, os Jogadores são os únicos responsáveis pela criação de seus Personagens. No Sistema Daemon isto também é permitido, mas recomendamos que os Personagens sejam construídos apenas pelo Mestre ou com grande participação deste, para haver uma coesão à história e o grupo.

Você sabe, o Personagem não!

Interpretar um papel é bem mais do que mudar o tom de voz e ficar repetindo frases de efeito. Quando se joga RPG, você precisa se tornar outra pessoa. Fazer o que ela faria, agir como ela agiria e, principalmente lembrar-se do que ela lembraria.

Uma das coisas mais importantes ao interpretar um Personagem é separar as coisas que você sabe das coisas que ELE sabe. Lembre-se, seu Personagem é uma pessoa que está apenas começando a descobrir os seus poderes, e os seres poderosos que se escondem.

Você, por outro lado, conhece mais sobre o mundo de DBZ (porque assistiu o anime).

Quando cria seu Personagem, você precisa imaginar quais são suas lembranças e não pode excedê-las. O Personagem provavelmente sabe que existem Sayajins, Demônios, Extra-Terrestres, mas dificilmente saberá de início como derrotá-los, ou terá poder para isso.

Um Mestre realmente habilidoso pode conduzir o jogo de modo que os Jogadores NUNCA saibam mais do que seus Personagens. Para isto, basta mudar o que está no livro. SIM, Sacaneie!

O Mestre PODE e DEVE fazer isto! Jogadores que confiam demais nas informações contidas aqui podem se arrepender mais rápido do que imaginam.

Passo 1: Campanha e Cenário

Este primeiro passo servirá para determinar o tipo de Personagens a serem criados, bem como limitará a escolha de Perícias e Aprimoramentos compatíveis com a campanha escolhida. O Mestre sempre deve vetar Perícias ou Aprimoramentos que julgar não compatíveis com a Época e Local escolhido para o Início da Campanha. O cenário que aconselho a jogar seria um cenário alternativo, em um mundo idêntico ao do anime mais sem seus personagens, onde raças como Sayajins ainda existem aos montes.

Passo 2: Passado

Imagine o que aconteceu com seu Personagem desde o seu nascimento até a data do início da Campanha. Escreva a história primeiro, depois se preocupe com os detalhes numéricos. Números não são importantes, o importante é criar um Personagem coerente. Escolha um nome, idade, local de nascimento, o nome de seus pais e irmãos (se tiver), como foi seu crescimento, que tipo de educação teve, e seu objetivo na vida. Para facilitar, fornecemos um pequeno questionário que deve auxiliar os Jogadores na construção de seus Personagens.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?

6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Quem foi seu mestre.
14. Quem o ensinou as suas primeiras técnicas?
15. Por que ele escolheu essa profissão?
16. Como ele é fisicamente em detalhes?
17. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como as outras pessoas descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual é a atitude de seu Personagem em relação ao mundo?
4. Qual é a atitude dele em relação as outras pessoas?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. Que coisas ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?

O Mestre deve recompensar uma história bem construída, permitindo ao Jogador que utilize os amigos e familiares como contatos, caso seu Personagem necessite de ajuda durante o curso de uma Aventura.

Nosso personagem-exemplo será o Guerreiro Z Dum Dum um combatente que treinou com o Mestre Tsuru, mas se rebelou e fugiu. Atualmente vive em uma caverna onde treina suas técnicas, ele tem consigo uma esfera com uma estrela bem no centro ele sente que aquilo ali não é comum e que um dia poderá trazer problemas. Atualmente possui 25 anos.

Passo 3: Atributos

Como estamos trabalhando com DBZ, os Personagens possuirão 150 pontos para distribuir em seus oito Atributos.

Os Atributos devem ser distribuídos de acordo com a sua concepção do Personagem. Como você imagina que ele é? Forte como um touro, ou magro e franzino? Inteligente? Um perito em acrobacias? Os Atributos servem para colocar suas idéias no mundo imaginário de sua Campanha... Coloque estes valores ao lado de cada Atributo correspondente, onde está escrito Valor Original.

Os números de Teste são usados para fazer testes referentes a um determinado Atributo. Para encontrar o Valor de Teste, multiplique o Atributo por QUATRO.

Atributos	Valor	Teste (%)
Fr	29	116
Con	25	100
Dex	18	72
Agi	17	68
Int	19	76
Will	20	80
Per	14	56
Car	8	32
Total	150	

Passo 4: Aprimoramentos

A próxima etapa é lapidar um pouco mais a história de seu Personagem. Para isto servem os pontos de Aprimoramento. No caso desta Campanha, cada Personagem dispõe de 5 pontos de Aprimoramento, (podendo chegar até a 8 positivos, com Aprimoramentos Negativos para balancear a conta).

De acordo com a história, o Jogador decidiu escolher os seguintes Aprimoramentos, com os custos já calculados. Sua ficha ficará assim:

Arena de treino (sua caverna) 2
Guardião de Artefato (dragon ball) 3

Passo 5: Profissão e Perícias

Assuma que o seu Personagem pode ser qualquer coisa que você quiser (desde que não atrapalhe a Campanha ou o Background dos outros Personagens).

Uma profissão não é obrigatória.

Os pontos de Perícia são calculados da seguinte maneira:

Pontos = 10 x Idade + 5 x INT

OBSERVAÇÃO: Recomenda-se distribuir PRIMEIRO os pontos de Perícia "brutos" (ou seja, aqueles que seu Personagem tem direito) e DEPOIS acrescentar os bônus iniciais de Atributos. Isto lhe poupará muito tempo e cálculos.

Dum Dum possui 25 anos e INT 19 (345 Pts no total).

Perícias:	Gasto	Atributo	Total
Condução (naves)	20	17	37
Leitura de Ki	36	14	50
Controle de Ki	50	20	70
Conhecimento de planetas	15	0	15
Manipulação (intimidação)	50	20	70
Total	171		

Passo 6: Perícias de Combate

Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa.

Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Exemplos de Perícias de combate incluem Artes Marciais (Karate, Judo, Aikido, Kung-Fu, jiu-Jitsu, Capoeira, etc.) e Armas Brancas (Espada, Machado, Adaga, Lança, etc.)

Dos 174 pontos que sobraram, Dum Dum gastou seus pontos da seguinte maneira:

Perícias:	Gasto	Original	Final
Briga	50/50	18/18	68/68
Disparo de Energia	37	0	37

Passo 7: PVs, PKs, IP

Agora é só uma questão de matemática. Pontos de Vida são iguais à soma de Força mais Constituição divididos por 2 e arredondando para cima.

Os Pontos de Ki são iguais à soma de Inteligência mais Força de vontade divididos por 2 e arredondando para cima.

O Índice de Proteção (IP) depende das armaduras que o Personagem estiver usando ou da sua constituição Z, confira no capítulo atributos.

Dum Dum possui 28 PVs, 22PK e IP 2d6+Armadura.

Passo 8: Pontos Heróicos

Pontos heróicos funcionam como um reforço aos PVs do Personagem. São pontos que podem ser usados em situações que envolvam atos heróicos. O Personagem recebe 5 pontos mais duas vezes sua WILL.

Dum Dum é um personagem do primeiro nível, com WILL 20, portanto possui 45 Pontos Heróicos.

Passo 9: Pontos de Técnica

Cada jogador começa com cinco pontos de técnica, que ele deve utilizar para comprar os seus poderes iniciais. Maiores informações no capítulo de mesmo nome.

Dum Dum possui 5 pontos de Técnicas, que ele gastou em Disparo de Energia 3 e Proteção de Ki 2

Passo 10: Equipamentos

As posses de um Personagem vão depender da história e do contexto da Campanha, bem como de sua profissão, contatos, Aprimoramentos e Perícias. A suprema regra do bom senso deve ser seguida.

Dum Dum Possui poucas coisas porque teve de fugir rapidamente do Mestre Tsoru, alguns moveis velhos que encontrou em um lixão publico e outras bugiangas que gosta de pegar.

Atributos (versão Z)

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Depois da descrição de cada atributo esta o tópico efeito Z que mostra quais as regras extras, para um dos atributos nas mãos de um guerreiro z.

Atributos Físicos

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos, fadiga e rigores climáticos e físicos.

Efeito Z: A constituição determina a resistência de sua pele de seu corpo (IP).

	CON	IP
1D, 2D	1-12	1d2
3D	13-18	1d3
4D	19-24	1d6
5D	25-30	2d6
6D	31- 36	3d6
7D	37 - 42	4d6
8D	43 - 48	5d6
9D	49 - 54	6d6...

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição um lutador magrinho de karatê pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela mais abaixo.

Efeito Z: A força indica varias coisas entre elas o dano causado por socos e chutes, o resto você encontra na tabela extra no fim deste capítulo. Por enquanto veja a tabela de dados de dano:

	Atributo	Dano
1D, 2D	1-12	1d2
3D	13-18	1d3
4D	19-24	1d6
5D	25-30	2d6
6D	31- 36	3d6
7D	37 - 42	4d6
8D	43 - 48	5d6
9D	49 - 54	6d6...

Destreza (DEX)

Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Efeito Z: Uma destreza alta lhe garante um ataque extra por rodada para cada 20 pontos neste atributo.

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Efeito Z: Uma destreza alta lhe garante uma defesa extra por rodada para cada 20 pontos neste atributo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Efeito Z: Modificador de dano em suas técnicas.

	Atributo	Bônus
1D, 2D	1-12	0
3D	13-18	0
4D	19-24	+1
5D	25-30	+2
6D	31- 36	+1d6
7D	37 - 42	+2d6
8D	43 - 48	+3d6
9D	49 - 54	+4d6...

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a energia espiritual, pois junco com a inteligência decidem o numero de pontos de Ki que você possui.

Efeito Z: Um guerreiro Z ganha um número de pontos heróicos extra igual a sua 2 vezes sua Força de Vontade.

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

O Carisma também define a Sorte de um Personagem. Não existe um Atributo Sorte, mas em situações complicadas, o Jogador pode pedir ao Mestre que Teste sua Sorte. Afinal de contas, pessoas de “alto astral” costumam ser mais afortunadas que os pessimistas resmungões.

Efeito Z: O atributo de Goku, este atributo serve para que inimigos derrotados se tornem seus amigos, funciona assim ao vencer um combate você deve diminuir seu carisma pela WILL do oponente multiplicar por 4 e fazer um teste se passar o inimigo passa a respeitá-lo e acompanha-lo.

OBS: resultados acima de 100 são acertos automáticos, e resultados negativos são erros automáticos.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Efeito Z: Percepção serve para detectar o Ki de um ser vivo, seja um amigo ou um oponente. O Personagem faz um teste de PER versus a PER da pessoa (se estiver tentando esconder seu Ki) caso contrário, é automático caso passe no Teste.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; “levar no papo” uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 30 (inicialmente é claro). Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%, isso apenas indica que é um Atributo sobre-humano).

Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

Tabela de Comparações

	Atributo	Carregar (kg)	FR Levantar (kg)	AGI (m/s)
1D	1-2	15	30	1,5
	3-4	20	40	2,0
	5-6	25	50	2,5
2D	7-8	30	60	3,0
	9	35	70	3,5
	10	40	80	4,0
	11	45	90	4,5
	12	50	100	Caminhar
3D	13	55	110	5,5
	14	60	120	6,0
	15	70	140	7,0
	16	80	160	8,0
	17	90	180	9,0
	18	100	200	Atleta Olímpico
	19	110	220	11
4D	20	125	250	12
	21	140	280	14
	22	160	320	16
	23	180	360	18
	24	200	400	20
	25	225	450	22
	26	250	500	25
	27	280	560	28
	28	310	620	100km/h
	29	355	710	35
5D	30	400	800	40
	31	450	900	45
	32	500	Carro	50
	33	560	1120	56
	34	630	1260	63
	35	710	1420	Ferrari
	36	800	1600	80
	37	900	1800	90
6D	38	Carro	2000	100
	39	1100	2200	110
	40	1250	2500	125
	41	1400	2800	140
	42	1600	3200	160
	43	1800	3600	180
	44	2000	4000	200
	45	2200	4400	220
	46	2500	ônibus	250
	47	2800	5600	280
7D	48	3200	6400	Som
	49	3600	7200	360
	50	4000	8000	400
	51	4400	8800	450
	52	5000	10000	500
	53	5600	11200	Mig-21
	54	6400	12800	Mach 2
	55	7200	14400	710
8D	56	8000	16000	800
	57	8800	17600	900
	58	10000	20000	Mig-21
	59	11200	22500	1100
	60	12800	25000	Mach 3
	61	14400	28800	1400
	62	16000	32000	1600
9D	63	17600	35000	1800
	64	20000	40000	2000
	65	22500	45000	2200
	66	25000	50000	Mach 4
	67	28800	57600	2800
	68			

E assim por diante...

Perícias

Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito.

No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar. Esses pontos de Perícias podem ser gastos com quaisquer Perícias deste capítulo, mas sempre com a aprovação do Mestre.

Pontos de Perícia: Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender de sua idade e sua Inteligência.

- Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
- Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos, não importando sua idade ou INT.

Subgrupos: Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece. Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial: Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja, elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas. Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Se você tentar navegar na Internet, quais suas chances de conseguir algum resultado se nunca lidou com um computador antes? Nenhuma. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo?

Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas de Fogo e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um tiro, mas reflete uma pessoa que nunca atirou na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO

Pistolas para 25%, com o acréscimo de 13 pontos de Perícias, mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas de Fogo para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Lista de Perícias

A lista de Perícias está apresentada no seguinte formato:

Grupo*

Subgrupos

Observação: o símbolo * só aparecerá em casos nos quais a Perícia tiver subgrupos. Quando isso ocorrer, você deve escolher apenas UM dos subgrupos correspondentes.

Animais*

Alguns subgrupos possíveis: Treinamento de animais (0), Montaria (AGI), Doma (0), Veterinária (0).

Armadilhas (PER)

Armas Brancas* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Facas, Adagas, Punhais, Espadas, Machados, Chicotes, Manguais, Maças, Martelos, Arcos, Bestas e Lanças. Existem armas brancas que não se encaixam nesses subgrupos, como nunchakus, boleadeiras, redes, armas orientais bizarras ou armas demoníacas. Neste caso, cada arma será considerada um subgrupo próprio.

Armas de Fogo* (DEX)

Alguns subgrupos possíveis: Revólveres, Pistolas, Armas Antigas, Submetralhadoras, Escopetas, Rifles de Caça (Espingardas), Rifles Militares, Metralhadoras, Armas Pesadas, Granadas e Armas Experimentais.

Artes*

Alguns subgrupos possíveis: Arquitetura (0), Atuação (CAR), Canto (CAR), Culinária (PER), Dança (AGI), Desenho e Pintura (DEX), Escapismo (AGI), Escultura (DEX), Fotografia (PER), Ilusionismo (DEX), Instrumentos Musicais (DEX), Joalheria (DEX), Prestidigitação (DEX), Redação (INT).

Alguns subgrupos possíveis: Antiguidades, Gemas, Metais Valiosos (Ourives), Obras de Arte.

Camuflagem (PER)

Ciências* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Agricultura, Anatomia, Antropologia, Arqueologia, Astronomia, Botânica, Direito ou Jurisprudência, Ecologia, Filosofia, Física, Genética, Geografia, Geologia, Herbalismo, História, Literatura, Matemática, Psicologia, Química, Sociologia, Teologia ou Religião, Ufologia.

Condução* (AGI)

Alguns subgrupos de Condução: Automóvel, Ônibus, Caminhão, Empilhadeira, Guindaste, Carruagem, Motocicleta. Alguns subgrupos de Pilotagem: Carro de Corrida, Motocicleta de Corrida, Helicóptero, Avião Comercial, Avião Militar, Ônibus Espacial, Lancha, Iate, Veleiro, Navio Cargueiro, Ultraleve e Asa Delta.

Conhecimento de Planetas (0)– Você conhece outros planetas, outras raças, entre outras curiosidades de cada uma, sabe distinguir hierarquias, conhece que tipos de técnicas eles pode utilizar, etc...

Controle de Ki (Will)– Com um sucesso no teste você pode esconder seu Ki, ou seja, abaixa-lo a zero, e impedir que seja detectado ou rastreado.

Disfarce (INT)

Disparo de Energia (0) - Esta é a perícia utilizada para acertar qualquer técnica do tipo disparo de Ki. **Obs:** Como é considerado um disparo, então utiliza as regras de armas de fogo, ou seja, a cada dois pontos gastos são equivalentes a um ponto de porcentagem (1%).

Eletrônica (0)

Engenharia (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Aeronáutica, Alimentos, Civil, Computação, Demolições, Elétrica, Eletrônica, Materiais, Mecânica, Mecatrônica, Naval e Química.

Escutar (PER)

Esquiva (AGI)

Esportes*

Outros subgrupos possíveis: Acrobacia (AGI), Alpinismo (AGI), Arremesso (DEX), Artes Marciais (AGI), Basquete (DEX), Boxe (AGI), Caça (PER), Canoagem (CON), Corrida (CON), Esqui (AGI), Futebol (AGI), Mergulho (CON), Pára-queda (AGI), Pesca (PER), Natação (AGI), Salto (AGI), Salto Ornamental (AGI), Tênis (DEX) e Voleibol (DEX).

Etiqueta (CAR)*

Alguns subgrupos possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Explosivos (0)

Falsificação* (INT)

Alguns subgrupos possíveis: Documentos, Escultura, Fotografia, Joalheria, Pinturas.

Furtar (DEX)

Furtividade (AGI)

Idiomas/ Línguas (0)*

Alguns subgrupos possíveis: Humanos (vários), Nanekusei, etc... (é estranho ressaltar que tirando os Naneks todas as outras raças falam a mesma língua, estranho não?).

Informática* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Computação, Internet (0), Hacker (0), Manutenção (0), Programação (0).

Jogos*

Alguns subgrupos possíveis: Cartas (PER), Tabuleiro (INT), Videogames (DEX), RPG (INT).

Leitura de Ki (PER) – Com um sucesso no teste pode-se detectar os Kis a sua volta, e se você já conhecer o dono do KI saberá que é ele, além disso, pode-se saber o que está acontecendo em uma luta apenas examinando, os Kis envolvidos.

Manipulação*

Alguns subgrupos possíveis: Empatia (CAR), Hipnose (0), Impressionar (CAR), Interrogatório (INT), Intimidação (WILL), Lábria (CAR), Liderança (CAR), Manha (CAR), Sedução (CAR), Tortura (INT).

Manuseio de Fechaduras (0)

Mecânica (DEX)

Medicina*

Cirurgia (DEX), Primeiros Socorros (INT), Especialidades (INT): cada especialidade médica entra como um subgrupo. Algumas delas são: Oftalmologia, Dermatologia, Psiquiatria, Cardiologia, Neurologia, Urologia, Ortopedia, Oncologia, Gastrologia, Otorrinolaringologia, Veterinária, entre tantas outras.

Mineração* (0)

Alguns subgrupos possíveis: Cristais, Gemas, Metais.

Negociação*

Alguns subgrupos possíveis: Barganha (CAR), Burocracia (INT), Contabilidade (INT), Marketing (INT).

Pesquisa ou Investigação (PER)

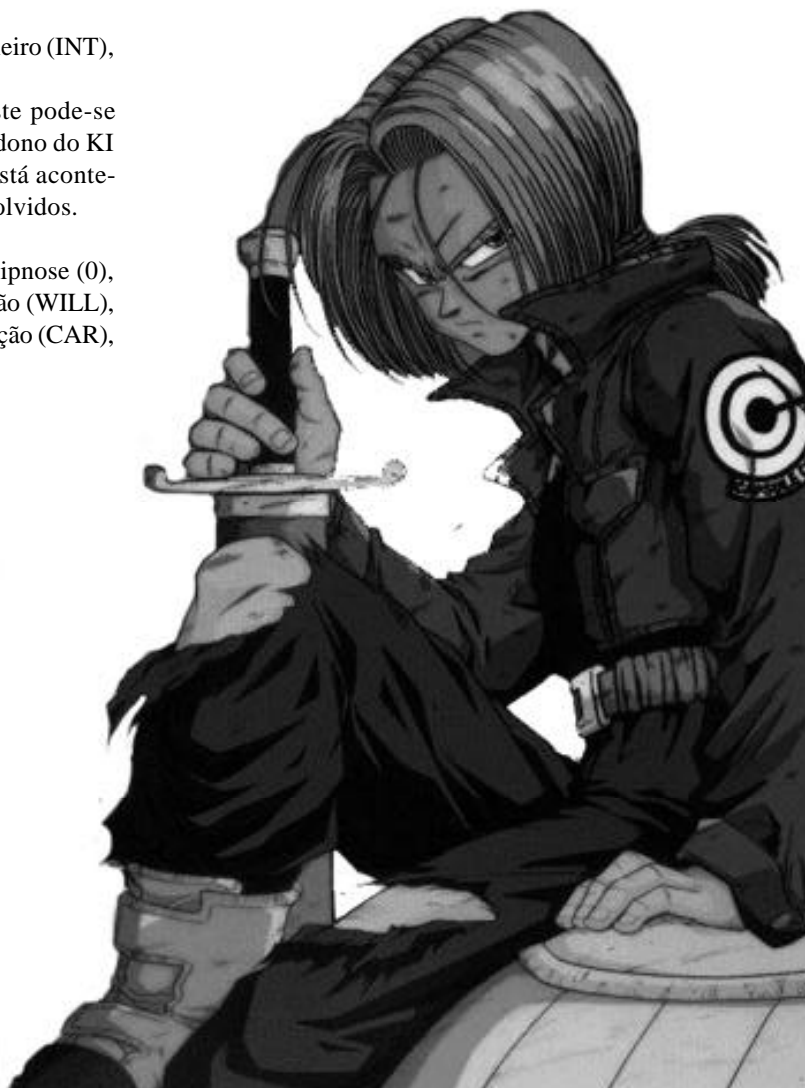
Procura (PER)

Rastreio (PER)

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.

Sobrevivência (PER)*

Alguns subgrupos possíveis: Deserto, Floresta, Gelo, Montanha, Planície e Selva.



Aprimoramentos

Aprimoramentos são detalhes incomuns, raros ou até mesmo sobrenaturais que tornam o Personagem diferente dos demais, além de conceder certas vantagens em jogo.

Esses pontos não podem simplesmente serem “gastos”, mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem “vantagens” e “desvantagens”.

Pontos Negativos

Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos, na base de um Ponto Negativo para cada Ponto Positivo.

Positivos

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, bestas, lanças, a maioria dos machados e martelos e as grandes espadas. A ambidestria afeta apenas Perícias baseadas em Destreza, não em Agilidade: boxe, artes marciais e outras não recebem benefícios pela ambidestria.

Amor Verdadeiro

1 Ponto: você tem alguém que te ama de verdade, pode ser um amigo verdadeiro, um parente, uma namorada, etc, e seria capaz de tudo por você (esse alguém é uma pessoa comum).

2 Pontos: Tudo que está acima, mas esse alguém, é poderoso (a) como você e deve ter uma ficha criada com o mesmo número de pontos da sua.

Arena de Treino

Para maiores informações consulte o capítulo Treinamento

1 ponto: Você tem um lugar para treinar começa com mais 10 pontos de treinamento extra.

Armas de Fogo

Não importa o quão rico ou poderoso seu Personagem possa ser, para carregar armas de fogo, uma destas duas condições deve ser satisfeita: ou seu Personagem as adquiriu legalmente, possui certificados e licença (o que não é uma desculpa para entrar em um tiroteio) ou as adquiriu no mercado negro (e portanto, pode ser indiciado criminalmente por porte ilegal de armas). Qualquer que seja a razão, ela deve estar explicada em Background.

1 ponto: o Personagem possui revólveres ou pistolas, rifle ou arma semi-automática dentro do limite da lei.

2 pontos: submetralhadoras, carabinas calibre 12, armas automáticas ou reservadas.

3 pontos: metralhadoras pesadas, outras armas militares, armas pesadas.

Arma ou Amuleto Mágico

Possuir uma arma ou objeto mágico é algo incomum. Ao escolher este Aprimoramento, o Jogador deve definir o que especificamente deseja:

1 ponto: o Personagem pode possuir uma arma mágica pequena ou média (adaga ou espada curta), com bônus de +1 (+1 para dano e +10% para dividir entre ataque e defesa), ou um objeto mágico simples.

2 pontos: o Personagem pode possuir uma arma mais poderosa, com bônus de até +3 (+3 para dano e +30% para dividir entre ataque e defesa, conforme a arma).

Pode ser um amuleto de sorte ou um amuleto de proteção contra um elemento.

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros.

Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe.

Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.

2 pontos: 6 Subgrupos

3 pontos: 10 Subgrupos

Boa Fama

1 Ponto: Você é conhecido por algum feito seu. Uma luta em especial ou algo parecido.

2 Pontos: Você é um herói conhecido mundialmente.

Bom Senso

1 ponto: todas as vezes que um Personagem que tenha bom senso for fazer alguma coisa obviamente estúpida, o Mestre pode dizer a ele que o que ele pretende fazer é uma besteira.

Este Aprimoramento é muito útil para Jogadores iniciantes, como uma forma de justificar a ajuda que o Mestre dá aos Personagens que estão começando, sem enfurecer os demais Jogadores. O Mestre também pode obrigar aquele Jogador “menos esperto” a comprar este Aprimoramento.

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo. Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também têm seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos.

1 ponto: um aliado importante.

2 pontos: dois aliados importantes.

3 pontos: quatro aliados importantes.

4 pontos: oito aliados importantes.

Guardião de Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE. Aqui se encaixam coisas como Espada Z, Brincos Potala, etc...

Mestre

Para maiores informações consulte o capítulo Treinamento.

1 ponto: Você tem alguém que treina com você ele deve ter mais ou menos os seus atributos.

3 Pontos: Você tem alguém muito poderoso que te treina e ensina novas técnicas, você começa com 20 pontos de treinamento extra.

5 Pontos: Você tem alguém muito poderoso que te treina, você começa com mais 30 pontos de treinamento extra.

Pactos

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Alguns Guerreiros oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Ki, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios podem incluir: habilidades especiais, Pontos sejam de KI, vida, atributos comuns, Z

ou perícias, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Pele resistente

X pontos: Para cada ponto gasto nesse aprimoramento, você ganha 1 IP extra.

Recursos e Dinheiro

É quanto de dinheiro, jóias e posses seu Personagem conseguiu reunir ao longo de seus anos de vida. Inclui propriedades e outras fontes de renda que levam tempo até serem convertidas em dinheiro. O Personagem possui ao todo cerca de 50 vezes o valor de sua renda.

1 ponto: renda de até US\$ 2.000 mensais.

2 pontos: renda de até US\$ 4.000 mensais.

3 pontos: renda de até US\$ 8.000 mensais.

4 pontos: renda de até US\$ 16.000 mensais.

Regeneração

1 ponto: Você regenera 1 PV para cada 12 horas.

2 pontos: Você regenera 1 PV para cada 6 horas.

3 pontos: Você regenera 1 PV para cada 3 horas.

4 pontos: Você regenera 1 PV para cada hora.

5 pontos: Você regenera 1 PV para cada ½ hora.

6 pontos: Você regenera 1 PV para cada rodada.

7 pontos: Você regenera 2 PVs para cada rodada.



Sábio

1 ponto: existe uma Perícia (exceto Perícias de combate) na qual seu Personagem conhece absolutamente tudo o que existe a respeito. Considere que ele tenha 90% nessa Perícia, além de experiência, contatos e conhecimentos relacionados a essa área.

Cada Personagem pode escolher este Aprimoramento somente UMA vez e no máximo dois Personagens de cada grupo podem escolhê-lo.

Durante o Jogo, o Mestre pode ajudar o Personagem em questões relacionadas a Perícia escolhida, com idéias, sugestões e o melhor procedimento a ser tomado.

Sedutor

1 ponto: seu Personagem recebe +25% em qualquer Teste envolvendo sedução. Além disso, ele exerce uma sedução natural em qualquer membro do sexo oposto (e em algumas pessoas do mesmo sexo também!).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito. Esses quadros devem ser usados pelo

Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.

2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização de um objeto perdido.

Senso de Direção

1 ponto: seu Personagem sabe se orientar, mesmo sem bases visuais ele não precisa de bússola, do Sol, estrelas ou outros pontos de referência para saber onde ficam os pontos cardeais. Sempre será capaz de lembrar-se de um caminho que tenha percorrido.

2 pontos - O mesmo que a habilidade acima, mas funciona em importa em que planeta o Personagem esteja.

Senso Numérico

1 ponto: o Personagem é capaz de contar imediatamente grande quantidade de objetos, com muita precisão. Pode contar cabeças de gado, quantos palitos de fósforo caíram de uma caixa, cartas de baralho e coisas assim.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a “sorte” da sessão).

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Negativos

Gula

-1 ponto: Você come muito e nunca se sente saciado.

Espírito Guerreiro

-1 ponto: Você nunca desiste de uma luta.

-2 pontos: Você sempre procura enfrentar guerreiros mais fortes, nem que isso custe toda vida na terra...

Megalomania

-2 pontos: Você acha que é indestrutível que não há pessoa mais forte que você no universo inteiro.

Falta de Controle

-3 pontos: Você precisa passar em um teste de Will para poder carregar seu KI, caso contrário você não poderá tentar por uma hora, ou até ver algo que te deixe furioso.

Não gosta de lutar

-1 ponto: Apensar de ser um grande guerreiro você prefere conversar a lutar.

Má Fama

-1 Ponto: Você é conhecido por algum feito seu. Que deixa todos que o conhecem com raiva de você

-2 Pontos: Você é um vilão conhecido mundialmente.



Regras

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém (espera aí... isso é DBZ os jogadores sempre vão enfrentar alguém!!!!).

Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes.

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste.

Os Testes são sempre feitos jogando-se 1d100, onde o resultado 00 significa 100.

O Jogador precisa tirar um número MENOR ou IGUAL ao valor que está sendo testado para ser bem sucedido no Teste.

Em QUALQUER situação, independentemente do valor que está sendo testado, um resultado nos dados superior a 95 significa falha, SEMPRE.

Teste de Atributo

Este é o mais simples de todos os Testes. Quando um Personagem é submetido a uma provação simples e direta, o Mestre pede para que ele faça um Teste de Atributo. Esse tipo de Teste deve ser solicitado quando nenhum tipo de treinamento pode ajudar o Personagem no momento de dificuldade. O valor do Teste é calculado como sendo o valor do Atributo vezes quatro.

Ethan possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é $15 \times 4 = 60$. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A Aventura continua a partir dessa ação.

Para ter certeza de que o Teste se encaixa nesta categoria, verifique se não há alguma Perícia que poderia ser usada na situação. Se a resposta for afirmativa, trata-se de um Teste de Perícia.

Cada situação tem suas próprias particularidades. Alguns Testes são simples e o Personagem tem uma chance grande de passar no Teste. Outras são complexas e as chances deveriam ser mínimas. Para diferenciar essas situações, o Mestre pode aplicar modificadores. Os modificadores podem ser valores a serem somados/subtraídos do valor de Teste ou divididos/multiplicados pelo valor de Teste.

Teste Fácil

Este modificador é aplicado quando o Teste é considerado muito simples. Nesse caso, o Teste é feito com o Dobro do valor da Perícia ou Atributo respectivo.

Obs: Note que, em combates, mesmo se o valor do Teste seja maior do que 100%, considere o feito um erro se o valor do dado estiver entre 96 e 00.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser $48 \times 2 = 96$, ou quase um sucesso automático.

Teste Difícil

Em outras situações, o Teste pode se tornar mais difícil do que de costume. Falta de luz, pressão (um Guerreiro poderoso se aproximando enquanto o Personagem tenta achar a saída daquele maldito labirinto), falta de equipamentos adequados e outras razões configuram um Teste Difícil. Nesse caso, o Teste é feito com Metade do valor.

Márcio Alexsunder possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo, mas como está muito escuro, o Mestre decide que o Teste é Difícil.

O valor normal de Teste seria $12 \times 4 = 48$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $48 / 2 = 24$.

Teste Impossível

Este teste foi criado exclusivamente para esta adaptação, para definir quando algo é realmente impossível, como levantar uma montanha inteira sem que ela se destrua, parar um meteoro com o dedo indicador, etc... Este teste é feito um $\frac{1}{4}$ do valor original.

Bruno possui Força 50. Ele está tentando socar uma cachoeira tão forte que a faça correr para cima. O mestre decide que isto é impossível.

O valor normal de Teste seria $50 \times 4 = 200$, mas como o Mestre julgou o Teste Difícil, o valor passa a ser $200 / 4 = 50\%$.

Caso Especial : Força

A Força é um Atributo diferente. No capítulo de Atributos, há uma tabela que relaciona pesos (em quilos) com os Atributos. Quando um Personagem deseja levantar um peso qualquer, essa situação deve ser tratada como se ele estivesse combatendo uma Força oposta. Se o peso é 100 kg, ele está combatendo uma Força 12. Nesse caso, consulte o item: Atributo vs. Atributo.

Atributo vs. Atributo

Existem situações onde há o confronto de dois Atributos. Já foi citado o caso de um Personagem tentando levantar um peso. Há diversos outros exemplos: dois Personagens tirando um braço de ferro para saber quem é mais forte (FR), ou uma competição para testar qual Personagem consegue ficar mais tempo embaixo da água sem respirar (CON) ou um Personagem disparando um Raio em Outro (DEX vs. AGI).

Verifique os Atributos a serem testados de cada Personagem. Escolha um deles para ser a Fonte Ativa; o outro será a Fonte Passiva. Verifique a diferença entre os Atributos.

Se a Fonte Ativa tiver um valor maior, o resultado será positivo, caso contrário, será negativo. Multiplique esse valor por 5 e some 50%. Esse será o valor de Teste final.

Kevin e Andreas estão tirando um braço de ferro. Kevin tem FR 16 e Andreas tem FR 13. No primeiro caso, Kevin será

a Fonte Ativa. A diferença de FR é 16-13=3. Assim, $3 \times 5 = 15\%$. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Kevin) vencer será $15+50 = 65\%$. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Kevin vence a disputa.

Esse Teste também pode ser feito com Andreas como Fonte Ativa. Assim sendo, temos a diferença de FR de 13-16 = -3, assim temos $-3 \times 5 = -15\%$ e a chance de Andreas vencer é de 35%.

Antony tem FR 11 e quer levantar uma pedra de 100Kg que está sobre sua mochila. O peso de 100Kg é equivalente a uma FR 12. Vamos considerar o Personagem como Fonte Ativa. A diferença de FR é 11-12 = -1. A chance será $50\% - 5\% = 45\%$.

Se você odeia fazer contas, consulte a tabela abaixo:

Escolha a Fonte Ativa e a Fonte Passiva e cruze os valores. Essa é a chance da Fonte Ativa vencer o Teste.

Sucesso e Fracasso automáticos

Existem casos onde não há chances de vitória. Isto acontece quando a diferença entre os Atributos é igual ou maior que 10. Neste caso, considera-se o Teste um sucesso automático, sendo desnecessário jogar dados.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentando fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens REALMENTE podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Robert, Janus, Gabriel e Luigi estão tentando levantar uma estátua de 400Kg. Eles têm FR 11, 16, 17 e 8, respectivamente. Somando-se os menores, $16+11+8=35$. Dividindo por 2, fica 18 (já arredondado). Agora somamos os 17 de Gabriel. Total 35. A estátua tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a estátua são boas: 75%.

Como acertar os Raios

Qualquer que seja a técnica empregada, o Atacante deve utilizar sua DEX contra a AGI do oponente, para ver se conseguiu acertar o disparo.

Kurilin dispara durante o Torneio de Artes Marciais um raio de energia contra Dum Dum. Kurilin possui Destreza 20 e Dum Dum possui AGI 17. A chance de Kurilin acertar o raio em Dum Dum é de 65%

Teste de Perícia

O Teste de Perícia acontece da mesma forma que os demais, com uma vantagem: não é preciso fazer contas. O valor de Teste será IGUAL ao valor que o Personagem tem na Perícia.

Robert deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Furtividade.

Felizmente, Robert tem algum treinamento e possui [Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Tabela de Disparos de Raios

		Atacante (DEX)																				
		17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
Defensor (AGI)	17	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	18	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	19	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	20	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
	21	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
	22	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
	23	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
	24	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
	25	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
	26	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
	27	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
	28	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	29	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	30	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	31	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	32	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	33	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	34	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	35	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	36	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
37	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	
38	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	45	
39	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	40	
40	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	10	15	20	25	30	35	

Combate

No RPG, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

- 1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
- 2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
- 3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
- 4- Calcula-se os acertos e os danos.

1 - Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo.

O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez). O Mestre também deve decidir o que os NPCs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

Regra Opcional: Ação condicionada. O Jogador pode condicionar sua ação a alguma situação do combate.

Rupert é um humano Z que conhece a Técnica disparo de KI no 3 nível.. O Jogador de Rupert quer lançar um disparo, mas tem medo de acertar seus companheiros. O Jogador então declara que Rupert fará um disparo de ki se não houver nenhum amigo seu perto do inimigo. Se, no momento de fazer a ação, for percebido que ela não é uma boa idéia, Rupert não fará nada nessa rodada, mas pelo menos não irá ferir seus aliados.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos NPCs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem.

As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante, nesse capítulo.

4- Acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante. Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno compreende cerca de 5 a 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (como da Destreza Z).

Uma ação pode ser:

- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Utilizar uma técnica.
- Usar pontos de Ki se curar ou gerar algum efeito.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.
- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Largar um objeto que está segurando com as mãos.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Modificador de Técnica

Cada nível de uma técnica, não importando qual seja diminua sua iniciativa em -1 para cada nível utilizado.

Valor de Ataque e Defesa

Cada tipo de arma possui dois valores a serem considerados: o valor de ataque e o valor de defesa. Ambos são tratados como Perícias tendo o Atributo DEX como valor inicial. Algumas armas não proporcionam valor de defesa e escudos não têm valor de ataque.

Quando chegar a vez do Personagem realizar o ataque (ver as Fases do Combate e Iniciativa acima), o Mestre deve verificar o valor de ataque da arma ou técnica de combate do Personagem ou NPC que fará o ataque.

Depois, é preciso saber o valor de defesa da arma utilizada pelo seu oponente. Caso o oponente esteja usando escudo, o valor de defesa será o valor da Perícia Escudo. Caso ele esteja apenas se desviando dos golpes, utilize o Atributo Agilidade (ou a Perícia Esquiva no caso dele ter esse treinamento) como valor de defesa.

Uma vez conhecidos os valores de ataque e defesa (note que eles não costumam mudar de uma rodada para outra), faça um Teste de Perícia usando o valor de ataque como fonte ativa e o valor de defesa como fonte passiva.

Luther está usando seu [machado 40/25] para acertar um vilão do Red Ribbon que usa [espada curta 30/50]. O valor de ataque de Luther é 40 e o valor de defesa do Vilão é 30. Sua chance de acertar é $50\% + 40\% - 50\% = 40\%$. Basta rolar 1d100.

O contra-ataque do vilão é mais perigoso: o valor de ataque dele é 30 e o valor de defesa de Luther é 25. As chances do vilão acertar são melhores: $50\% + 30\% - 25\% = 55\%$.

Existem situações especiais de combate que podem proporcionar importantes modificadores nos valores de ataque e defesa. Elas são descritas detalhadamente neste capítulo. Note que algumas delas podem acontecer em conjunto. Quando acontecer, não se preocupe: simplesmente aplique todos os modificadores conjuntamente.

Lembre-se que, se um Jogador tirar nos dados um valor maior que o necessário para acertar, não significa que ele errou o golpe, mas apenas não causou dano no oponente. O oponente pode ter esquivado ou aparado o golpe. Cabe ao Mestre descrever a cena levando isso em conta.

Muitas vezes, no desenho, vemos os lutadores se engalfinhando no ar e desferindo dezenas de socos e desenas de defesas ao mesmo tempo. Cabe ao Mestre decidir se o ataque foi desviado ou defendido pelo lutador.

Salvo em casos especiais, cada Personagem tem direito a um ataque e uma defesa por rodada.

Dano

Se um golpe atingir o oponente e ele não for capaz de se defender, o golpe causará dano. Cada arma tem sua própria capacidade de causar dano e em sua descrição esse valor pode ser encontrado. O dano nunca é um valor fixo: é preciso rolar algum dado para saber qual foi o valor do dano. O valor deve ser descontado dos Pontos de Vida de quem receber o golpe.

Alguns Personagens são tão fortes que possuem a capacidade de causar mais dano do que os demais. Isso é chamado Bônus de Força e uma tabela com os bônus pode ser encontrada no capítulo Atributos. Se o Personagem possui bônus de Força, acrescente este valor ao dano da arma.

Luther está atacando um robô com seus golpes. Luther possui FR 27 e INT 19, portanto, causa 2d6+1 pontos de dano com sua técnica.

Acerto Crítico

O índice crítico de um Personagem é o valor da Perícia com arma em ataque dividido por 4, arredondado para cima.

Se o valor tirado no 1d100 for IGUAL ou MENOR do que o índice crítico, trata-se de um acerto crítico. Significa que o atacante atingiu algum ponto vital do oponente. Pode ter atingido um pulmão, a garganta, ou simplesmente ter acertado com mais força ou em um ponto fraco.

Em termos de jogo, a consequência é que o dano é rolado duas vezes e somado. **Note que bônus mágicos ou de Força NÃO são somados duas vezes!**

Já vimos que Luther causa 2d6+1 pontos de Dano com seus golpes. Seu índice crítico é de 10%. Assim, caso em um ataque o Jogador consiga tirar menos do que 10 no 1d100, Luther causará 4d6+1 pontos de dano.

Observação: Nestes casos, pode ser aplicado um dano especial como uma fratura ou o Personagem fica atordoado durante a rodada seguinte.

Índice de Proteção (IP)

O índice de proteção existe para representar algum tipo de proteção contra dano. Em DBZ os Guerreiros Z com grande Constituição ganham um IP natural, fora aqueles conseguidos através de armaduras e outros meios.

De uma maneira ou de outra, quando um golpe atinge uma pessoa, parte do dano pode ser absorvida por sua proteção. Do valor do dano, subtraia o valor do IP. O IP de Guerreiros Z é utilizado reduzir TODO tipo de dano.

Luther está enfrentando Dum Dum em combate. Cada vez que Luther acerta um golpe, ele causa 2d6+1 pontos de dano, PORÉM, como vimos na criação de Personagem, DumDum possui CON 25, que lhe garante um IP de 2d6 para DIMINUIR o dano causado a ele!

Situações Especiais

Entendeu tudo até agora? Ótimo... Mas as regras só falaram até agora de um combate simples, um contra um, mortal, sem armas de distância ou outros complicadores.

No entanto, o Sistema Daemon resolve facilmente esses casos especiais, podendo-se, inclusive, associar mais de um deles sem nenhuma dificuldade.

Não utilizar Poder Máximo

Quando seu personagem por algum motivo qualquer não quiser revelar seu verdadeiro poder ele pode simular atributos menores, por exemplo, um guerreiro com Força 100 pode simular que sua força é 25, diminuindo seu dano, e etc, isto diminui também seu poder de luta.

Não é preciso fazer nenhum teste. O jogador anuncia que está diminuindo sua FR ou CON ou DEX ou AGI para o valor que desejar e utiliza este valor para o combate.

Atravessando paredes

Como cansamos de ver nos desenhos, muitas vezes os oponentes são arremessados a distâncias enormes, quebrando tudo à sua volta. Para descrever esta situação, considere que um golpe bem dado pode mandar o oponente 1m de distância para cada ponto de dano causado (a critério do Mestre).

Para cada 10 pontos de dano causado (MESMO que ele tenha absorvido o dano no IP), o adversário consegue atravessar uma parede de concreto ou afundar 5m na terra, abrindo crateras com raio de 1m para cada 3 pontos de dano

OBS: estes valores podem variar de acordo com o tipo de solo, parede (concreto ou aço ou tijolos...), etc.

Vegeta golpeia Goku durante uma luta, causando 60 pontos de dano. Apesar do IP de Goku conseguir absorver este dano, o impacto do golpe faz com que Goku seja arremessado em direção a uma montanha. Goku bate na montanha com tanta força que abre uma cratera com 20m de raio.

Múltiplos Oponentes

Ocorrem casos em que um Personagem está enfrentando dois ou mais inimigos. Quando isso acontece, ele terá problemas em utilizar sua defesa. Nesses casos, é permitido ao Personagem numericamente inferiorizado:

- Dividir seu valor de defesa em quantas partes desejar. Se, por exemplo, ele possui 60% de defesa, ele poderá realizar duas defesas com 30% cada.

- Decidir quais golpes ele tentará defender. Isso deve ser decidido e anunciado ANTES dos atacantes realizarem seus respectivos ataques.

Ataques Fora de Alcance

São Ataques que sempre erram o alvo. No caso de flechas, elas caem no chão antes de chegar ao alvo. No caso de balas, elas passam pelo inimigo, mas a distância é tão grande que não há precisão suficiente no Ataque para acertar o alvo.

Há um fator importante nisso. O fato de um Ataque estar fora de alcance não significa que o inimigo saiba disso. Pode ser uma atitude interessante atirar em inimigos fora de alcance para obrigá-los a procurar cobertura, na medida em que, por mais que os tiros não tenham precisão, o som do tiroteio é inconfundível. Isto pode ganhar tempo para outras ações.

O chamado fogo de cobertura pode ser usado para forçar o inimigo a procurar abrigo ou mantê-los abaixados por tempo suficiente para um colega percorrer determinada distância.

Ocasionalmente, podem ocorrer balas perdidas, que atingem pessoas aleatórias, mas isto fica a cargo do Mestre.

Desarme

O Desarme é um golpe localizado. O atacante declara que está atacando o oponente com o intuito de lhe tirar a arma. Se o golpe for um acerto, o atacante não causa dano ao defensor, mas este perde sua arma, que é arremessada fora do alcance das mãos dos lutadores. Se o defensor estiver usando duas armas, é preciso desarmar uma arma de cada vez.

Se o número tirado no 1d100 for um acerto crítico de desarme, o atacante não apenas desarma o defensor, mas o faz de modo humilhante. Isso quer dizer jogar a arma do inimigo longe, em cima de uma mesa, ou até mesmo pegar a arma do defensor no ar. Um desarme humilhante deve ter efeitos práticos em jogo, sempre decididos pelo Mestre.

Mark está usando um bastão contra Eris. Eris não quer machucar seu companheiro descontrolado, então decide tirar o bastão de Mark. Eris tem Artes Marciais 45/40, precisando de 23 em 1d100 para derrubar o bastão de Mark no chão.

Ataque Total

Também conhecido como Carga. O Personagem esquece todas as recomendações sobre prudência e ataca seu inimigo. Ele realiza um único ataque e não tem direito a defesa.

Seu valor de ataque aumenta em +50% e o da defesa em -50 e o dano em +1d6 para cada 10 pontos de WILL.

Os capangas de Freeza mataram um amigo de Dum Dum. Irritado, ele parte para cima do soldado em um ataque total. Ele possui Artes Marciais 68/68, mas em um ataque total ficará com 118/18. Caso ganhe a iniciativa, ele atacará primeiro e poderá atingir seu oponente com dureza, mas caso erre ou ele defenda, estará com a guarda baixa para uma defesa efetiva.

Defesa Total

Se o Personagem decidir que não pretende atacar o oponente e irá somente se defender, ele pode realizar uma Defesa em lugar de cada Ataque a que tiver direito. Desta forma, poderá se defender DUAS vezes em uma rodada (normalmente) ou mais, caso possa realizar múltiplos Ataques.

Ataque Surpresa

Existem casos nos quais um (ou mais) Personagem prepara uma emboscada. A idéia básica é surpreender o inimigo, fazendo um Ataque sem que ele possa se defender. As situações mais comuns são em estradas que cortam matas densas ou em subúrbios

de cidades, em becos e outros locais escuros. Para que se configure o Ataque Surpresa, é necessário que a vítima não saiba que está sendo espreitada e nem tenha motivos para suspeitar. O ataque surpresa é realizado como um **Ataque Fácil** e o lado surpreso não tem direito a defesa (mas tem direito à proteção de seu IP!).

Ataque pelas Costas

Existem dois tipos de Ataque pelas Costas. A diferença é se a vítima está ou não ciente do ataque. Se estiver, aplique uma penalidade de metade na defesa, devido à dificuldade de ver o oponente. Se a vítima não pode ver o oponente, considere um ataque surpresa. Quando alguém faz este ataque, considere o ataque um Teste Fácil se a vítima estiver distraída ou prestando atenção a outras coisas.

Victor surpreende Ronald atacando-o pelas costas. Ronald, que luta com [Artes Marciais 30/30] ficará com valor de defesa 15 nessa rodada.

Mira

Um Personagem pode perder uma rodada inteira mirando um inimigo e, com isso, receber bonificações.

As condições são as seguintes:

- O atacante não pode estar envolvido em combate próximo. Se estiver acontecendo uma batalha, recomenda-se que ele se afaste pelo menos 20 ou 30 metros.

- Durante a rodada em que está mirando e na roda em que vai atacar, o Personagem não pode sofrer nenhum tipo de ameaça ou distração (na rodada do ataque, ele não pode ser atacado por ninguém com Iniciativa maior que a dele. Se a Iniciativa for menor, um eventual ataque não atrapalha o ataque que aconteceu antes).

- O defensor também não pode estar envolvido em combate próximo na rodada em que está sendo feita a mira.

Se estas condições forem satisfeitas, o atacante faz um teste Fácil para o Ataque mirado. Esta técnica é utilizada por guerreiros que querem acertar um disparo de ki em alvos poderosos sem serem percebidos.

Após mirar o alvo por uma rodada inteira, chega a hora de Eder fazer um disparo de Ki. Como ele não foi atrapalhado nem ameaçado durante a mira, pode fazer uso das vantagens de sua ação. Eder tem [disparo de ki 35%], podendo agora fazer um ataque com 70% de chance de acertar.

Luta às Cegas

Por algum motivo qualquer, o Personagem pode estar sem condições de enxergar. Pode estar escuro ou ele pode estar sob efeito de um veneno ou de uma Magia. O escuro pode ser tanto para um Personagem como para todos. Esta situação se aplica para cada Personagem impedido de ver. Se o Personagem possui a manobra de combate Luta às Cegas (ver Perícias), ele continua lutando normalmente enquanto seus outros sentidos estiverem funcionando.

Se o Personagem não possui a Manobra de Combate Luta às Cegas, aplique uma penalidade metade tanto nos valores de ataque quanto nos de defesa.

Robert e Ozaki lutavam quando a luz subitamente é apagada. Robert, que tem a manobra luta às cegas, continua a usar [briga 40/40], mas Ozaki enfrentará dificuldades: sua [briga 35/50] fica agora reduzida a apenas [briga 18/25]. Ozaki está em sérias dificuldades.

Posição Desvantajosa

Acontece com alguma frequência de um dos combatentes estar em posição desvantajosa no combate. Ele pode estar sentado em uma mesa quando é surpreendido pelo inimigo ou pode ter caído no chão. Existem uma infinidade de situações que podem ser consideradas desvantajosas.

Nestes casos, o Mestre deve aplicar uma penalidade tanto no valor de Ataque quanto no valor de Defesa. O modificador METADE (reduz os valores à metade) costuma funcionar bem.

O modificador deve perdurar enquanto o Personagem estiver em situação desvantajosa, mas deve ficar claro ao Jogador o porquê da penalidade.

Phil está no meio de um pátio sendo alvejado por 3 atiradores-robô do Red Ribbon no telhado de uma casa. Phil atira de volta enquanto corre buscando abrigo, mas está em posição desvantajosa. Seu [revolver 25%] fica penalizado em Metade: apenas 13% de chance de acertar.

Combate não Mortal

Dois Personagens podem estar brigando e não lutando. São os casos clássicos de Personagens da Campanha que se desentenderam por algum problema da Aventura e acabam perdendo a paciência um com o outro ou durante um Torneio de Artes Marciais no qual não se pode matar um oponente.

As lutas de Artes Marciais também se encaixam nesta categoria. Nenhum dos Personagens pretende matar o outro: vencer é suficiente.

Trate todas as regras normalmente, à exceção do dano. Considere que apenas um terço do dano é real e o resto é temporário. Se um Personagem chegar a zero ou menos Pontos de Vida (somando o dano real e o temporário), ele desmaia. Irá acordar dentro de 1d6 horas totalmente recuperado do dano temporário, mas ainda com o dano real.

OBS: Note que os Guerreiros Z precisam informar que o ataque e dano que estão desferindo não será mortal.

Sufocar

Um Personagem é capaz de ficar CON/2 rodadas sem respirar. Isso se aplica se ele estiver sob efeito de gases ou embaixo da água. Passado esse tempo, se ele estiver em uma sala com gases, ele IRÁ respirar o gás, mesmo sabendo que pode ser mortal. Se estiver embaixo da água, sofrerá 1d6 pontos de dano por rodada.

Andrew esconde-se em um lago para fugir de Vegeta. Andrew tem CON 14, podendo ficar apenas 7 rodadas submerso. Vegeta passa pelo local voando mas não consegue detectar o Ki de Andrew, que consegue escapar desta vez...

Quedas

Existem duas maneiras de um Personagem sofrer uma queda: intencional ou acidental. Em casos de queda acidental, o Personagem não espera sofrer a queda e seus músculos não estavam preparados para absorver o impacto.

O dano é 1d6 a cada metro de queda, com direito a Teste de AGI para reduzir o dano à metade. Já um pulo permite ao Personagem amortecer a altura com um bom movimento de pernas. Se passar no Teste de AGI, reduz o dano em 1d6 para cada dado de comparação do Personagem.

Lembre-se que humanos têm 3D, enquanto guerreiros Z ou Saiyajins podem ter 4, 5, 6 ou mais dados de comparação.

Note que Personagens que estejam VOANDO e recebam golpes que façam eles caírem não entram nesta categoria. Calcule o dano do impacto e a cratera aberta pelas regras normais de **Atravessando Paredes...**

Venenos

Existem uma infinidade de venenos conhecidos. Eles podem ser paralisantes, debilitantes, soníferos ou mortais. Eles podem ser ingeridos, inalados, injetados ou apenas tocados para serem efetivos. Independentemente de qual efeito e método de aplicação, os venenos SEMPRE dão direito a um Teste de Resistência para evitar o pior.

Dano Localizado

Se um Personagem sofrer dano equivalente a mais que metade de seus Pontos de Vida em uma única parte do corpo, o Jogador deverá fazer um Teste de CON. Se ele passar no Teste, o membro ficará temporariamente debilitado, incapaz de ser utilizado. Falha no Teste pode significar perda permanente do membro.

Durante a luta com os Saiyajins, Piccolo recebeu tanto dano de um raio em seu braço que ele foi desintegrado.

Morte Inevitável

Existem situações onde a morte é inevitável. Uma queda de um prédio alto, ou um golpe do Freeza no meio da cabeça...

Se tivermos situações extremas como essas, não é recomendado obrigar os Jogadores a rolar dados dezenas de vezes se o Personagem vai mesmo morrer. Lembre-se, porém, que esse tipo de situação é frustrante. Desaconselhamos que tal situação aconteça ao Personagem de um Jogador.

Cura

Um Personagem recupera um 1 PV por nível por dia, e 5 Pontos Heróicos por dia completo de descanso.

Lembre-se que o Personagem também pode sofrer danos especiais como torções, ruptura de ligamentos ou fraturas de ossos. Nesses casos, considere um tempo maior em semanas ou até meses para uma recuperação completa.

Estas regras não se aplicam para curas através das Sementes dos Deuses, que curam qualquer dano instantaneamente.

Morrendo

Apesar de todos os esforços, seu Personagem pode morrer quando os Pontos de Vida dele chegam a -10.

Qualquer Personagem que tenha seus Pontos de Vida zerados cai imediatamente desmaiado, perdendo 1 PV por rodada devido ao ferimento, até chegar em -10 e, se ninguém fizer nada por ele, será a morte certa!

OBS: Algumas regras da versão original do sistema da daemon foram excluídas por não terem muito sentido com a adaptação (elas são feitas para humanos normais!), mas caso o mestre queira utilizar estas regras fica a sua vontade e total liberdade.

Regras Z

É claro que as lutas e poderes cósmicos dos guerreiros Z precisavam de novas regras para abrigar as suas aventuras e aqui estão elas.

Carregando seu Ki

Sabe aquele brilho que os Guerreiros Z fazem antes dos combates? Pois é ali eles estão carregando seu ki, quando fazem isto seus pontos de ki ficam disponíveis para serem utilizados para as técnicas. Todo Guerreiro Z é obrigado carregar seu ki caso contrario fica impossibilitado de utilizar as suas técnicas. O Ki funciona da seguinte maneira, antes de um combate você carrega seu ki (aquela aura brilhante) estes pontos de ki são gastos para utilizar as técnicas, caso estes pontos cheguem a zero você fica fraco e todos os seus testes de atributos ficam difíceis e você mal conseguira se mover.

Dum Dum possui 22 Pontos de Ki, que ele usa para carregar seus ataques especiais e suas técnicas (Disparo de Energia e Proteção de Ki)

Coisas Que seu Ki Pode Fazer

- Você pode utilizar um ponto de Ki para dar bônus em seus ataques. Cada ponto de Ki gasto causa um dano de 1 PV no oponente que não pode ser defendido pelo IP.

Você pode gastar 5 pontos de Ki para lhe dar +5 pontos de dano em uma técnica, ou ataque comum.

- Você pode utilizar os pontos de ki para lhe dar um bônus igual a 10% em perícias que não sejam de combate mas que sejam baseadas em atividades físicas

Você quer escalar um paredão de pedras, sua perícia escalar tem um é 30 então você gasta 1 ponto de ki e fica com um valor final de 40%

- Você pode se curar trocando pontos de ki por pontos de vida, na razão de 1 por 1. Esta técnica de meditação NÃO pode ser usada em combate, porque demora demais (cada PV recuperado demora dez minutos).

- Todas as técnicas gastam pontos de Ki para serem ativadas. Se você não possui pontos de Ki, não pode usar suas técnicas.

Recuperando Ki

O personagem recupera (ou carrega) seu Ki se concentrando (aquela aura brilhante que envolve os Saiyajins antes dos combates). Você consegue recuperar seu Ki na razão de 1 Ponto de Ki por nível por rodada

Poder de Luta

O poder de luta é a comparação das habilidades de combate de cada Guerreiro. Pode ser medido com um aparelho especial ou através de Sentir o Ki ou de testes de Percepção.

Os Guerreiros Humanos (Personagens Jogadores) possuem valores que variam de 100 a 5000, enquanto Sayajins ou demônios como Buu podem chegar a muitos milhões!!!!

Como calcular seu Poder de Luta

Um Guerreiro Z possui aproximadamente um Poder de Luta igual à soma de todos os seus Atributos Físicos, dividido por 2, somado por $X \times 6$ sendo X o total de Ki que possui (varia durante a luta e a cada golpe poderoso que aplica). Quando está pronto para a batalha, o máximo de seu poder de luta pode ser medido pela fórmula Poder = (Atributos Físicos / 2) + 6* PK.

Dum Dum possui um poder de luta igual a 221 no começo da Campanha, mas que poderá aumentar com treino árduo.

Exemplos de Poder de Luta

Goku no começo do Dragon Ball	10
Goku em Oozaru durante DB	100
Jackie Chun	139
Goku durante o 22º torneio	180
Tein-Shinhan durante o 22º torneio	180
Mestre Tsuru	120
Goku (vs. Piccolo)	260
Piccolo Daimao	260
Goku com roupas especiais	322
Piccolo c/ roupas especiais	334
Krillin no final de DB	206

Após cinco anos...

Raditz	1.500
Gohan durante a luta contra Raditz	1.307
Goku durante a luta contra Raditz	416
Piccolo durante a luta contra Raditz	408
Mestre Kame após luta com Raditz	139
Tein-Shinhan após luta com Raditz	250
Yamcha após luta com Raditz	172

Após um ano de treino árduo...

Krillin na luta contra os Saiya-jins	1.083
Yamcha na luta contra os Saiya-jins	1.480
Tein-Shinhan contra os Saiya-jins	1.830
Piccolo na luta contra os Saiya-jins	3.500
Saibaiman	1.200
Napa	4.000

E os NPCs...

Vegita recém chegado à Terra	18.000
Goku na luta contra Vegita	8.000

Neste ponto, os valores das Fichas de Personagens não podem mais ser em medidas em termos humanos e o resultado dos combates ficará à cargo do Mestre.

Freeza	530.000
Goku Super Saiya-Jin	15 milhões!

Técnicas

Nesta adaptação decidi por utilizar o sistema de pontos de técnicas que são utilizados para comprar as técnicas abaixo, veja como sera a notação de cada técnica:

Cada técnica gasta 2 Pontos de Ki por nível para ser disparada. Assim sendo, para disparar um Raio de Energia Ki de nível 3, o Personagem gasta 6 pontos de Ki.

Nome da técnica

Custo: Custo em Pontos de Técnica, para cada nível.

Nível Máximo: o maior nível que pode ser comprado.

Descrição: O que a técnica faz.

Disparo de Energia Ki

Custo: 1 Ponto por nível.

Nível Máximo: 30

Descrição: Você possui uma técnica que possibilita concentrar uma grande energia em um disparo de Ki. Cada Nível do Disparo de Energia causa 1d6 pontos de dano no alvo, dividido entre todas as pessoas que estiverem em um raio de 3m do ponto de impacto. Também chamada DonDonPa, Masenko, DeathBall...

Proteção de Energia Ki

Custo: 1 Ponto por nível.

Nível Máximo: 30

Descrição: Você possui uma técnica que possibilita concentrar uma grande energia em um escudo de Ki. Cada Nível do Proteção de Energia permite defender-se de 1d6 pontos de dano de um raio disparado contra você.

Também é chamado de Campo de Força.

Ataque Explosão

Custo: 1 Ponto por nível.

Nível Máximo: 10

Descrição: Trunks do futuro inventou este poder. Ele faz com que um globo de luz ofuscante afete todas as pessoas em um raio de 10m por nível, cegando-as por uma rodada e permitindo a ele (ou a seus aliados) atacarem como se o oponente estivesse cego.

Kaio-Ken

Custo: 5 Pontos por nível.

Nível Máximo: 4

Descrição: Cada nível deste poder dobra o dano de um ataque realizado imediatamente após a liberação do Kaio-Ken, até um máximo de 100 pontos de dano no total (o Kaio-Ken é utilizado para aumentar o dano de técnicas mais simples)

Kame Hame Ha

Custo: 3 Pontos por Nível

Nível Máximo: 30

Descrição: O Kame-Hame-Ha causa 7 pontos de dano por nível desta técnica em um oponente. Para isto, o Guerreiro Z precisa concentrar todas as suas energias neste golpe e liberar sua técnica de uma só vez.

O Guerreiro pode, ainda, libertar uma quantidade de Ki que quiser para aumentar ainda mais o dano deste ataque, causando +2 pontos de dano por Ponto de Ki canalizado.

Absorção de Ki

Custo: 1 Ponto de Técnica por nível.

Nível Máximo: 20

Descrição: Você possui uma técnica que possibilita absorver um Disparo de Energia Ki disparado contra você. Você recebe o dano (que passar pelo IP) mas pode absorver 1 Ponto de Ki para cada 6 pontos de dano que o Disparo causar.

Desviar o Ki

Custo: 1 Ponto por nível

Nível Máximo: 30

Descrição: Você pode desviar um ataque de energia que foi disparado contra você, fazendo um teste de Desviar contra o dano do ataque. Se for igual ou maior, você consegue desviar o ataque em até 60°. Com um pouco de treino, pode ser usado para tentar atingir oponentes dentro do campo do raio.

Kienzan (disco cortante)

Custo: 2 Pontos de Técnica por nível.

Nível Máximo: 20

Descrição: Concentrando energia na palma de sua mão você consegue reunir energia suficiente para disparar um disco cortante ou um tiro perfurante que causa 1d6 de dano por nível. caso o dano seja critico role 1d10 na tabela abaixo e verifique o multiplicador extra de dano e o membro que foi arrancado.

Resultado	Membro Atingido	Dano
1	Cabeça	Morte ou x5
2~3	Braço Dir.	x2
4~5	Braço Esq.	x2
6~7	Perna Esq.	x3
8~9	Perna Dir.	x3
0	Tronco ou Cauda	x4

Metralhadora Ki

Custo: 1 Ponto de Técnica por nível.

Nível Máximo: 20

Descrição: Você pode disparar vários mini raios de Ki contra seu adversário que se acertar causará um dano constante.

Com esta técnica ao invés de você lançar toda a energia de seu ataque você pode lança-la aos poucos, fazendo com que seu oponente perca sua próxima ação no turno. Funciona assim, você anuncia sua ação como uma "Metralhadora Ki", então você faz o teste para acertar normalmente, quando chegar ao turno do atacado ele pode fazer um teste de Agilidade difícil, se passar leva apenas metade do dano, se falhar não poderá se mover (perde o turno), quando o turno do atacante chegar novamente, ele pode escolher em cessar seu ataque, ou continuar (pagando novamente o custo de pontos de Ki), se continuar não precisa fazer outro teste para acertar, mas o atacado a cada turno tem direito a um novo teste de Agilidade...

Auto-Destruição

Custo: 5 Pontos de Técnica.

Descrição: Concentrado seu ki em si mesmo você se torna uma bomba capaz de destruir uma grande área a sua volta. Com a explosão seu corpo causará um dano igual à 1d6+1 vezes TODOS os seus Pontos de Ki (o seu valor total, não o valor que está durante a luta!).

Você morre no processo.

Divisão de Corpo

Apenas Namekuseijins podem desenvolver.

Custo: 10 Pontos por nível

Nível Máximo: 10

Descrição: Você consegue dividir seu corpo em X+1 vezes, (sendo X o nível desta técnica), cada um com 1/X do poder original. Esta técnica tem suas vantagens, com a divisão você ficará com múltiplas cópias idênticas de seu corpo, que terão todas técnicas e Atributos do original, mas com suas desvantagens, pois todos os seus pontos de vida e pontos de Ki serão divididos por quatro.

Caso uma das cópias morra ela pode se unir novamente e se curar de forma normal.

Explodir o Mal

Custo: 2 Pontos de Técnica por nível.

Nível Máximo: 25

Descrição: Uma onda de energia é liberada de sua mão e causa grande dano a pessoas malignas. Este raio causa 1d3 por nível em pessoas boas e 1d10 pontos por nível em pessoas malignas.

Explodir o Bem

Custo: 2 Pontos de Técnica por nível.

Nível Máximo: 25

Descrição: Uma onda de energia é liberada de sua mão e causa grande dano a pessoas boas. Este raio causa 1d3 por nível em pessoas malignas e 1d10 pontos por nível em pessoas boas.

Força PSI

Custo: 2 Pontos de Técnica por nível.

Nível Máximo: 25

Descrição: Você pode utilizar uma espécie de poder Psíquico, para mover coisas e paralisar seres vivos. A FR equivalente é igual a 1d6 x o nível desta técnica.

Bukujutsu (Voar)

Custo: 1 Ponto por nível.

Nível Máximo: 25

Descrição: Você pode voar pelos céus com esta técnica. A velocidade máxima é dada pela tabela de Atributos (pg 9). Você rola os dados referentes ao seu nível e vê a velocidade máxima que consegue atingir. Para aumentar sua velocidade, você pode usar esta técnica novamente em vôo, ignorando se o resultado for menor que a sua atual velocidade.

Absorver Energia

Custo: 5 Pontos por nível

Pré-Requisitos: Ser andróide ou robô.

Descrição: Sugar a energia do seu adversário para si mesmo

Com esta técnica você faz um teste de ataque. Caso acerte, ao invés de causar dano normal você pode escolher absorver pontos de ki (um para cada 3 pontos de dano que faria) ou de vida (além de causar dano você absorve 1 PV para cada 3 que tira).

Matar Seres Insignificantes

Custo: 20 Pontos

Descrição: Você faz criaturas fracas explodirem.

Você pode tentar matar qualquer criatura que tenha uma quantidade de Pontos de Vida totais menor que a metade dos seus. Mesmo assim quando a técnica é acionada o oponente tem direito a um teste de Will difícil se passar vive, se não passar morre.

Controle de Crescimento

Custo: 10 Pontos por nível

Nível Máximo: 3

Descrição: Com esta técnica você pode trocar sua altura aumentando assim seus poderes, mas é claro isto também te tornará um alvo fácil... é o risco que se tem que correr... Os benefícios e penalidades dependem do nível da técnica.

Veja na tabela abaixo:

Nível	Aumento:	Bônus:	Penalidade
1	50%	+5 em FR e CON	-5 AGI
2	100%	+10 em FR e CON	-10 AGI
3	200%	+20 em FR e CON	-15 AGI

Encolher

Custo: 10 Pontos por nível

Nível Máximo: 3

Descrição: Com esta técnica você pode diminuir seu tamanho para se esconder de seus inimigos, ou para se tornar um alvo mais difícil de ser acertado. Os benefícios e penalidades dependem do nível da técnica veja na tabela abaixo:

Nível	Aumento:	Bônus:	Penalidade
1	50%	+5 em AGI	-5 FR
2	100%	+10 em AGI	-10 FR
3	200%	+20 em AGI	-15 FR

Prisão de Força

Custo: 2 Pontos por nível

Nível Máximo: 30

Descrição: Você pode criar um campo de força para prender seus oponentes. Com esta técnica você pode prender criaturas fracas dentro de um campo de força, quando executada você precisa fazer um teste se atingir o oponente ele ficará preso e terá direito a um teste de FR vs. Seu Nível em d6. Se passar, ele sai. Se falhar ele fica preso até a próxima rodada onde tem direito a um novo teste. Se ele for atacado ele será atingido automaticamente e a barreira será desfeita.

Espada Ki

Custo: 1 Ponto por nível

Nível Máximo: 3

Descrição: Com esta técnica você pode criar uma espada de sua mão com até 1m de comprimento por nível, esta espada funcionará como uma extensão da mão, causando dano à distância

Sono

Custo: 2 Pontos por nível

Nível Máximo: 30

Descrição: O oponente precisa passar em um teste de Will vs. o Nível do Poder x1d6. Se falhar, cai no sono.

Quatro Braços

Custo: 10 Pontos por nível

Nível Máximo: 1

Descrição: Você pode criar mais dois braços nos seus ombros, aumentando assim seus ataques e sua defesa.

Benefícios: Com esta técnica você cria mais dois braços em seus ombros, dando um bônus de +4 em AGIe DEX, além de ganhar um ataque extra por rodada (este ataque tem que ser um soco ou golpe utilizando os braços extras).

Parar o Tempo

Custo: 50 Pontos.

Nível Máximo: 1

Descrição: Você é capaz de parar o tempo por alguns minutos. Você não pode respirar enquanto o tempo está paralizado (CON /2 rodadas).

Troca de Corpo

Custo: 50 Pontos.

Nível Máximo: 1

Descrição: Com esta técnica você pode trocar de corpo com seu adversário. Esta técnica lhe dá o poder de, com um raio, trocar de corpo com seu oponente, esta trocará ira transferir para o outro corpo apenas seus atributos mentais e esta técnica serão mantidos, apenas isso no novo corpo você não pode utilizar nenhuma de suas técnicas (exceto essa) e nem as técnicas do oponente tomado!!!

Obs: se o raio não atingir o oponente, o mestre deverá fazer um teste para ver o que ele atingiu, pois o efeito só para quando alguém é acertado.

Tele-transporte

Custo: 50 Pontos.

Nível Máximo: 1

Descrição: Com esta técnica você pode se tele-transportar para qualquer lugar do universo desde que você conheça o local de destino. Humanos só podem se tele-transportar dentro de um mesmo planeta.

Genki-Dama

Custo: 50 Pontos.

Nível Máximo: 1

Descrição: Consiste em concentrar a energia de seres vivos em um único ataque (mesmo plantas e animais).

A Genki-Dama causa 1 Ponto de dano para cada ser que doar seu Ki (a critério do Mestre, Guerreiros Z podem fornecer mais pontos para a Genki-Dama). O máximo de energia que uma Genki-Dama absorve por rodada é de 50 pontos e, se você for atacado, ela é parcialmente dissipada.

Fusão

Existem três tipos de fusões, que são detalhadas abaixo:

Fusão de Corpos

Custo: 50 Pontos.

Nível Máximo: 1

Esta é um tipo de fusão executada apenas por nanukuseis e Andróides, nesta fusão os dois guerreiros da mesma raça se fundem, mais ao contrario das duas fusões anteriores isto não origina um novo guerreiro mais o aumento dos poderes de um deles que deve escolhido no caso dos nanekuseis (foi o caso de Neil e Piccolo que se fundiram e Piccolo manteve sua aparência mais somou os atributos de Neil), funciona da seguinte maneira: peque os atributos, níveis, perícias e etc, e some aquele que manterá sua personalidade. No caso dos andróides é praticamente a mesma coisa só que neste caso não há uma escolha e sim o mais forte pode absorver o outro e aumentar os seus poderes.

Fusão Metamaru

Custo: 50 Pontos.

Nível Máximo: 1

Esta é a fusão realizada com a técnica de fusão, para que funcione é necessário que alguns pré-requisitos sejam atendidos. Primeiro sua altura e pelo menos um Atributo dos dois tem que ser igual; Segundo devem possuir a técnica fusão; E por ultimo cada um lançará um dado (não importa de quantas faces), para que a fusão funcione é necessário que os dois tirem ou dois números pares ou os dois números impares. Se forem bem sucedidos pegue uma nova ficha e some todos os atributos dos dois envolvidos na fusão e some, (sim isto mesmo some a ficha inteira, desde PVs, Pontos de Ki, técnicas, perícias tudo, tudo deve ser somado).

Caso falhem faça o inverso peque o maior atributo entre os dois e subtraia, em tudo. Esta fusão dura meia hora e não há modo de pará-la antes ou prolongá-la.

Fusão Potala

Esta é a fusão utilizando os brincos potala, para aciona-la basta que dois guerreiros, não importando raça, poder ou altura, basta cada lutador ponha um brinco na orelha e o outro na orelha oposta. Funciona quase exatamente como a fusão anterior só que sem testes e sem falhas.

O valor maior de cada Atributo permanece como o **Dominante**, e você soma METADE do valor do Atributo menor à ficha do Novo Personagem que surgirá desta fusão. O personagem que possuir maior número de Atributos Mentais maiores fica como "base" para o novo Personagem (ex. o Supremo Sr. Kayo

Dura para sempre ou ate os brincos se quebrarem.



Outras Raças

Cada raça possui um custo em pontos de aprimoramento que devem ser pagos no momento de criação de personagem.

Uma vez escolhida, é para sempre. Você não pode adquirir uma raça durante a campanha!!!

Sayajins

Os sayajins são a raça guerreira que nasceu no planeta Vegita. No desenho apenas Goku, Vegeta, Nappa e Raditz são exemplos desta raça, pois seu planeta de origem e toda a sua raça foram destruídos por Frezza, mas o mestre pode criar uma realidade alternativa onde os sayajins ainda existam...

Personalidade: Muito autoconfiantes e apaixonados por combate, nada da vida de um sayajin vale mais que uma boa luta...

Descrição Física: Iguais a humanos comuns só que possuem algumas peculiaridades como os cabelos sempre negros e imutáveis, ou seja, nunca crescem sempre mantêm o mesmo penteado, além disso, possuem uma cauda de macaco que os permite se tornar Oozaru. Maiores informações na área níveis especiais.

Principais Representantes: Goku e Vegeta.



Meio-Sayajins

São os resultados do cruzamento de um humano e um Sayajin, ou outra criatura que tenha sangue sayajin, assim sendo aqui também se encaixa os ¼ sayajins, os 1/16 sayajins e assim continua, basta ter uma geração sayajins em sua família...

Personalidade: Variada como a humana, sem grandes diferenças, costuma-se dizer que dos humanos eles puxam a aparência e suas idéias e dos Sayajins a extrema força...

Descrição Física: Igual aos humanos, sendo que a única diferença notável seja uma cauda idêntica a dos Sayajins...

Principais Representantes: Gohan e Trunks.



Nanekuseijins

Os nanekuseijins são os nascidos do planeta Nanekusei, ou nova Nanekusei (depois da saga de Frezza).

Personalidade: Costumam ser mais calados e fechados, às vezes sérios demais, ou tímidos de mais como é o caso de Dendê.

Descrição Física: São verdes com os músculos amarelos, em cores que variam de rosa, roxos, ou marrom. Possuem antenas na

cabeça, e são sempre homens sendo o seu meio de reprodução é por vomito... Sim vomito, sendo que o patriarca (o mais velho entre os Nanekuseijins) quando precisa de mais gente ele vomita um novo ser (que será ainda uma criança) e com o tempo ele irá crescer e se tornar um adulto pronto para o trabalho ou para guerra...

Principais Representantes: Piccolo e Dendê.



Andróides

Seres criados a partir de corpos humanos misturando-os com pedaços robóticos formando assim andróides, ou cyborgs (eu prefiro andróides).

Personalidade: Frios e calculistas vivem sempre em constante conflito interno de personalidade...

Descrição Física: Idem a Humana.

Principais Representantes: Nº18 e Nº17



Challenging

A raça de Frezza, dos Challenging não se possui muita informação, apenas que é uma raça poderosa e voltada para a dominação das raças que eles consideram inferiores. Os challenging procuram se unir e ajudar.

Personalidade: Autoconfiantes demais o que muitas vezes acaba destruindo suas próprias vidas. Os Challenging são uma raça muito unida entre si, onde ferir ou matar um challenging famoso pode ser motivo para ser caçado por todos os outros de sua raça...

Descrição Física: Podem variar muito, veja as descrições mais detalhadamente na área níveis especiais.

Principais Representantes: Frezza



Treinamento

Bem, já criamos nosso Personagem e vamos viver as aventuras com nosso grupo, mas antes do mestre começar a Campanha, ele precisa saber que os Personagens em DBZ evoluem.

Por exemplo, o próprio Krillin. Ele começa a saga DB com um poder de luta de menos de 100 e no decorrer das sagas, chega ao máximo de 14.000 !!! O mesmo irá ocorrer com os Personagens Jogadores. Eles também irão se desenvolver durante a Campanha.

Aqui esta um capitulo que ira interessar seus jogadores o treinamento a evolução de um personagem por treinamento, existem varias formas de treinar vou abordar abaixo algumas que considero bem interessantes, e que são mostradas ao longo da serie:

Pontos de Treinamento

Os pontos de treinamento devem ser gastos para comprar pontos de Atributos e Técnicas.

Cada 100 **pontos de treinamento** podem ser trocados por um ponto de Técnica ou de Atributo. Cada 25 Pontos podem ser trocados por um PV ou PH e cada 50 Pontos podem ser trocados por um Ponto de Ki.

Treinamento Intenso

Este é o treinamento que servira de base para os próximos. O treinamento é contado por **Hora de Treino**.

Um guerreiro pode agüentar ate CON/5 horas de treino por dia (arredondada para baixo), ou ficará tão exausto que perderá pontos ao invés de ganhar. Para cada hora de treino intenso básico você ganha 1 **ponto de Treinamento**.

Treinos em Gravidades maiores ou com o auxílio de deuses, no Reino dos Mortos ou Mestres Supremos podem valer mais pontos por hora de treino, de acordo com o Mestre.

Treinando Perícias

Funcionam as mesmas regras básicas. Para cada hora de estudo (o máximo que alguém consegue aprender algo em um dia é igual a INT/5 arredondado para baixo) você acumula **1 Ponto de Treinamento** que deve ser usado APENAS em Perícias. Cada 10 Pontos de Treinamento equivalem a 1% em uma Perícia, até um máximo de 50%. Acima disso, apenas treinando com especialistas que tenham eles mesmos um valor maior do que este na Perícia que você está aprendendo.

Gravidade Ampliada

A gravidade ampliada multiplica o que está sendo evoluído pelo nível da gravidade, por exemplo, um mês treinando força na gravidade 10, por exemplo, ele irá ganhar 100 pontos de treinamento por hora ao invés de apenas 10.

OBS: Para calcular a Gravidade máxima que seu Personagem aguenta, você deve buscar na tabela de Atributos o valor máximo que ele consegue carregar e dividir pelo próprio Peso.

Dum Dum pesa 70 quilos e tem FR 29 (carrega 355kg). O máximo de gravidade em que ele pode treinar normalmente é 5G.. Durante curtos períodos de tempo ele pode treinar em ambientes de até 10G (o máximo que ele levanta é 710kg).



Locais Especiais do DBZ

Torre Karin

No topo da torre Karin mora nada mais nada menos que o Mestre Karin. Para chegar até lá é preciso ir à terra sagrada de Karin (que é protegida por uma tribo de índios guerreiros) e escalar a torre com suas próprias forças. Goku demorou quase um dia inteiro para escalar esta torre!

Uma vez lá em cima, você pode conseguir com ele as Senzu (Sementes dos Deuses): 1d6 Sementes dos Deuses para cada Personagem.



Templo de Kami-Sama

O Templo de Kami-sama flutua altamente no céu há algumas milhas da Torre do Mestre Karin. Nele vive o deus da Terra e seu assistente Sr. Popo. A sala do tempo também fica neste local.

Aqui no pátio você ganha +1 ponto de treinamento por hora.



Ilha do Mestre Kame

A ilha de Mestre Kame é muito pequena e vivem nela Mestre Kame, sua tartaruga e outros bichos. A ilha em si não influencia em nada o treinamento. Apenas a presença de mestre Kame é que faz, além disso é engraçado treinar por lá...



Casa de Kaio-Sama

A humilde casa de Kaio-sama, seu planeta fica situado no fim da serpente e tem 10x mais gravidade que a Terra. Kaio-sama vive aqui com seu macaco, Bubbles. Vide regras de Gravidade Ampliada.

Planeta Kaioshin

O planeta Kaioshin é onde Gohan treinou para lutar com Buu. Também, a última parte da luta de encontro com Buu ocorreu aqui. Goku treinou aqui também em DBGT para que a cauda dos ihs cresça para fora. O planeta possui uma energia estranha que dobra os pontos de treinamento aqui conquistados.



Sala do Tempo

A sala do tempo é um lugar estranho onde um ano equivale a um dia na Terra. Está localizada no Palácio de Kami-Sama.



Arena de Artes Marciais

É neste local que são realizados todos os torneios de Artes Marciais mais importantes.

Geralmente os torneios ocorrem em chaves de 128 competidores que se enfrentam em eliminatórias simples até chegarem aos 8 finalistas, que se enfrentam na Arena localizada no centro.



Itens

Nem um RPG é completo sem bons itens, então confira abaixo uma pequena relação deles:



Cápsula HoiPoi

É uma pequena e leve cápsula, que quando é apertado o botão no topo, explode de dentro uma estrutura ou um veículo.

Foram criadas pelo Dr. Brief.

Exemplos de Cápsulas:

Cap.1 - Casa Pequena - É uma das pequenas casas das cápsulas Hoipoi criadas pelo Dr. Briefs. Tem uma chaminé, três janelas, e uma porta com o número 1 no topo.

Cap.2031 - Mini Refrigerador - Quando o Future Trunks esperava com os guerreiros Z pelo Goku, ele usou uma cápsula que saiu um refrigerador. Dentro, tem vários tipos de refrigerantes. Tem o número 2031 nele.

Cap. 8 - Bote - Esse bote foi usado durante as aventuras de Goku e Bulma no Dragon Ball. É um simples bote com um motor atrás.

Cap. 82 - Bote de Dirigir - Esse é o bote de dirigir do Kame. Pode suportar três pessoas e tem uma cúpula de vidro para proteger os passageiros.



Radar do Dragão - É capaz de detectar todas as dragon ball na terra mostra no display onde está a dragon ball e apertando o botão no topo, você pode aumentar a área rastreada como um zoom

Colete de Lutar - Esse colete imita o design velho da armadura de vegeta isso só cobre o peito, o abdômen e as costas, garante também um bônus de +10 em seu IP, sem penalidades.



Máquina do Tempo - No futuro alternativo, Bulma inventou uma máquina para que Trunks volte ao passado para corrigir um fato. A máquina do tempo precisa aproximadamente 8 meses para recarregar para viajar no tempo a razão que leva muito tempo, é por causa da tecnologia avaliável no tempo (a capital do oeste foi destruída pelos andróides, onde estava a capsule corp.) cell também usou para retornar ao passado para absorver os andróides.

Doce Pipi - Esse é um doce que a bulma fez, que a pessoa que comer, tem dores de barriga e diarreia quando ouvir "pi pi". Foi dado ao Oolong pela Bulma para fazer ele obedecer aos seus comandos.



Nuvem Kintoun - É uma nuvem mística que é usada para voar. Você pode voar na nuvem subindo nela. Ela foi dada ao Goku pelo mestre Kame.

Somente pessoas com o coração puro podem voar nela.

Tapete Mágico - É um tapete pérsia que tem a habilidade de flutuar no ar. Sr. Popo usou o carpete em várias ocasiões.

Ele usa comandos para dirigir o carpete.



Bastão Mágico - O bastão mágico do Goku pode crescer ou diminuir usando comandos. Goku usou várias vezes quando ele era jovem, dano comum +1d6.



Brincos Potara - Os brincos são do kaio-shin e é usado para se fundir. Quando dois indivíduos usam os brincos no lado contrário da orelha, eles se fundiram em uma pessoa muito poderosa. Para se separar é preciso que tirem ou quebrem os brincos, maiores informações no capítulo destinado a fusões.

Semente dos Deuses - Essas sementes são usadas para restaurar a saúde ou energia de quem comer. Elas funcionam em qualquer um e a qualquer tempo, inclusive pessoas que estão próximas da morte. É o mestre Karin que planta as sementes. As sementes recuperam todos os Pontos de Vida e de Ki perdidos.



Rastreadores - Um aparelho para colocar em um dos olhos que é usado para determinar o poder, velocidade e distância do oponente. Todas as informações podem ser vistas na parte verde do aparelho. E também pode se comunicar. Essa tecnologia vem dos saiyajins e do Freeza.



Maca Médica - Uma maca com enchimento dentro para proteger o paciente. A única coisa é que não é coberto na parte da frente da face. Goku foi colocado depois da batalha com vegeta na terra. É uma tecnologia da terra.

Recupera 1 P.V por hora de descanso.

Máquina Médica - a máquina é usada para ajudar guerreiros a recuperar mais rápido do que o normal. Com o paciente na máquina, uma peça ligada ao topo com um líquido especial é colocada na boca. Essa é uma parte da tecnologia que estava na nave do freeza. Recupera 1 P.V por minuto de descanso.

Exemplos de NPCs



Bactéria

FR 15, CON 18, DEX 10, AGI 12
INT 5, WILL 10, PER 10, CAR 1
PVs 20, PH 10, Ki 1
Att. [1] Artes Marcias 30/30
Dano 1d3, IP 1d3

Poderes: Não toma banho desde que nasceu. Qualquer um perto dele deve fazer um teste de CON vs. 3D ou todos os ataques serão feitos com metade do Valor contra ele.

Pilaf

FR 10, CON 12, DEX 10, AGI 12
INT 25, WILL 30, PER 30, CAR 5
PVs 12, PH 20, Ki 1
Att. [1] Briga 30/30
Dano 1d3+2, IP 1d3

Poderes: Pilaf não conta com grandes poderes, mas possui uma infinidade de máquinas e robôs que farão todo o serviço sujo para ele, além de enfrentar os Guerreiros Z.



Nam

FR 20, CON 17, DEX 17, AGI 12
INT 15, WILL 12, PER 12, CAR 13
PVs 25, PH 25, Ki 3
Att. [1] Artes Marcias 50/50
Dano 1d6+1, IP 1d6

Poderes: Tenku-pekeji-ken
Golpe aéreo dos braços cruzados causa 3d6 pontos de dano.
Custo 1Ki



Pilaf Machines

FR 50, CON 52, DEX 10, AGI 5

PVs 100, PH 0, Ki 0
Att. [2] Garras 50/50
Dano 6d6, IP 25

Poderes: Muitas destas máquinas possuem lança mísseis (dano 4d6 cada míssel) ou metralhadoras (tiros 40% (x5) dano 1d10)



Guilan

FR 30, CON 30, DEX 7, AGI 10
INT 5, WILL 10, PER 10, CAR 5
PVs 35, PH 35, Ki 3
Att. [1] Briga 40/40
Dano 2d6+1, IP 2d6

Poderes: Guru-guru-gum

Gosma que envolve o adversário com FR 15, paralisando-o até que este consiga se libertar. Todos os ataques feitos em uma pessoa imobilizada são feitos com o dobro do valor de ataque.

Pode voar com velocidade de 10 m/s



Tsuru

FR 30, CON 30, DEX 19, AGI 22
INT 15, WILL 16, PER 15, CAR 12
PVs 30, PH 36, Ki 10
Att. [2] Artes Marciais 100/100 (x2)
Dano 3d6, IP 3d6

Poderes:

DoDonPa nível 7

Proteção de Energia Ki nível 7,

Absorção de Energia nível 7.

Jackie Chun

FR 32, CON 30, DEX 21, AGI 20
INT 15, WILL 16, PER 15, CAR 12
PVs 30, PH 36, Ki 10
Att. [2] Artes Marciais 110/90 (x2)
Dano 3d6, IP 3d6

Poderes:

BanKokubiKkurishon

Ataque que paralisa o adversário a menos que este passe por um teste de WILL vs. 5d6 e lhe causa 1d6 pontos de dano por rodada, durante 2d6 rodadas.

Kame-Hame-Ha nível 6,

Proteção de Energia Ki nível 6,

Absorção de Energia nível 6.



Tares

FR 58, CON 50, DEX 41, AGI 30
INT 12, WILL 16, PER 15, CAR 5
PVs 70, PH 40, Ki 20
Att. [3] Artes Marciais 150/190 (x3)
Dano 8d6, IP 6d6

Poderes:

Bukujutsu nível 10,

Disparo de Energia nível 8

Proteção de Energia Ki nível 6,

Absorção de Energia nível 7.

Ring Attack Nível 5

Com este poder, Tares pode atacar

vários oponentes que estejam ao

seu redor, formando um anel de energia onde todos que estejam neste anel recebem 1d10 pontos de dano por nível.



Dr. Kotchin

FR 10, CON 20, DEX 13, AGI 15
INT 25, WILL 26, PER 20, CAR 12
PVs 20, PH 52, Ki 0
Att. [1] Briga 30/30
Dano 1d3+2, IP 1d6

Poderes: Dr. Kotchin não possui poderes de luta, mas conta com uma infinidade de andróides, máquinas e ciborgues para utilizar para seus propósitos. Seu principal objetivo é trazer de volta à vida seu colega dr. Willow, inimigo do Mestre Kame.



Andróides

FR 50, CON 40, DEX 40, AGI 30
INT 0, WILL 0, PER 25, CAR 0
PVs 70, PH 40, Ki 0
Att. [3] Garras 100/120 (x3)
Dano 7d6, IP 6d6

Poderes:



Tao Pai Pai

FR 35, CON 45, DEX 30, AGI 40
INT 15, WILL 20, PER 25, CAR 10
PVs 50, PH 40, Ki 10
Att. [3] Artes Marciais 110/90 (x3)
Dano 7d6, IP 6d6

Poderes:

DonDonPa nível 10

Saibaiman

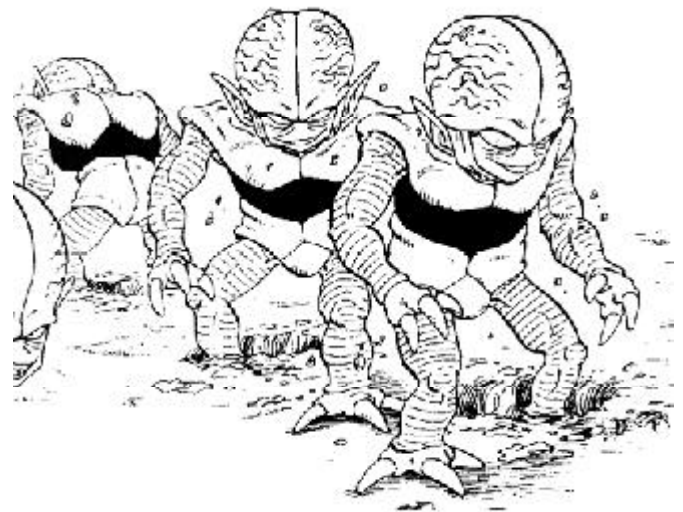
Os Saibaimans (homens-cultivados) nascem de uma semente especial que os Saiyajins carregam consigo no espaço. Eles utilizam os Saibaiman quando não querem entrar em combate com o adversário por considerá-lo muito fraco ou indigno.

Os Saiyajins que vieram após Raditz (Vegeta e Nappa) trazem para a terra seis Saibaimans, mas nada impede que alguma destas sementes tenha caído acidentalmente na Terra

FR 45, CON 45, DEX 45, AGI 45
INT -, WILL -, PER 10, CAR -
PVs 50, PH 50, Ki 0
Att. [3] Garras 90/100 (x3)
Dano 6d6, IP 6d6

Poderes: Ataque Kamikasi

Os Saibaiman podem efetuar um único ataque Kamikasi, agarrando sua vítima e explodindo junto a ela, causando 20d6 pontos de dano nela. O Saibaiman é destruído no ataque.



Raditz

Normal

FR 80, CON 70, DEX 50, AGI 50
INT 15, WILL 15, PER 15, CAR 5
PVs 100, PH 50, Ki 30
Att. [4] Artes Marciais 150/150 (x4)
Dano 10d6, IP 9d6+10

Poderes:

Bukujutsu nível 15,
Disparo de Energia nível 10
Proteção de Energia Ki nível 10,
Absorção de Energia nível 5.

Oozaru

FR 120, CON 100, DEX 50, AGI 20
INT 10, WILL 10, PER 25, CAR 5
PVs 150, PH 75, Ki 30

Att. [4] Garras 150/150 (x3) dano 10d6+36
Mordida 100% dano 8d6+10



As Esferas do Dragão

Na Terra existem sete esferas chamadas de Esferas do Dragão. Elas são de cristal translúcido e cada uma destas sete contém de uma a sete estrelas vermelhas dentro de si.

Quando qualquer pessoa consegue reunir estas sete esferas em um local e conjurar as palavras mágicas, um gigantesco dragão chamado Shen-Long aparece e concede ao dono das Esferas um desejo. Após este desejo ser atendido, as esferas voam e espalham-se pela Terra, transformando-se em pedaços de pedra durante um ano inteiro.

Após este tempo, as Esferas voltam a se tornar esferas de cristais e podem ser detectadas pelo Radar construído pela Corporação Cápsula.

Quando Dendê se torna o Kami-Sama, as Esferas do Dragão passam a conceder três desejos ao invés de apenas um.

As Esferas de Namek

Em Namek, existem também sete esferas, porém são muito maiores do que as esferas do Dragão da Terra.

Caso você consiga reunir as sete esferas do dragão e dizer as palavras mágicas (no idioma Namek), você pode fazer três desejos a Porunga, o Dragão de Namek. Após este desejo, as esferas tornam-se pedra durante um ano de Namek (que é igual a 130 dias na Terra).

