

Yu Yu Hakusho

RPG



***Por Marcelo Matos "Guaxinim",
Ajota & Grupo de RPG PVH***

v2.01

Editorial

Este livro virtual (ou E-BOOK) foi escrito por Marcelo de Matos, mas conhecido como “Guaxinim”, e por Ajota, do grupo de RPG PVH, que não estão lucrando com nada aqui presente, pois a distribuição deste é gratuita. Ele foi editado pelo GiZmo, que recebeu as duas edições do YuYu no mesmo dia e como ambas estavam ótimas, não sabia o que fazer, então decidiu pegar o melhor material de cada adaptação e reunir. 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

Guaxinim

- 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 quando eu preciso (ele é expert no tratamento de imagens e Designers de sites).
- Ao meu eterno amor a Angra que eu tanto amo e que me ama também, me aturando (pois ela odeia RPG e tudo relacionado a ele). Mais fazer o que? Ninguém é perfeito.
- 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 é o maior fã do meu trabalho...).
- Ao Gizmo, que me ensina como destruir montanhas e reduzir PVs a -100 desde a época da Guaxinim's Dark, Valeu!!!
- Ao Marcelo Del Debbio, que mais uma vez pediu encarecidamente que os Mestres NÃO usem Guerreiros Z, Guerreiras Mágicas, Pokemons, Wepons, Robôs gigantes, Onis, doutrinas, e outras coisas que o guaxinim costuma lhes mostrar em suas campanhas de Arkanun/Trevas :).
- Ao Petraak pelo apoio na adaptação.
- 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).
- Ao Albano, o “Necromante”, que aprendeu o sistema daemon por causa de mim e hoje tem o site de RPG que mais cresce, na net.
- A todos os meus amigos.
- A todos que, como eu, amam este incrível jogo.
- A todos os inscritos que participaram da versão na net do DB online, valeu!!!!
- Aos etc...
- E a você que esta prestigiando meu mais novo projeto

AJota

- Ao pessoal da Daemon por ceder o sistema.
- Ao site <http://www.yuyuhakushorpg.hpg.ig.com.br> por dar a base de montagem dos NPCs.
- Ao site <http://www.anipike.com> por ser o mais completo em Animes. Site em Inglês.
- Ao Thiago Lancelot Marinho pela adaptação das regras.
- Ao meu eterno amor!
- Ao meu grupo.
- A todos os meus amigos.

Antes de mais nada...

É mais uma nova edição do YuYu Hakusho RPG, só que esta edição é para o sistema Daemon. Já é a 2ª edição... esse é um suplemento não oficial que faz uso do sistema Daemon de RPG e da ambientação, personagens e poderes do anime YuYu Hakusho. Esse documento é freeware e não estou ganhando nada com isso. A posse dos direitos do sistema Daemon é da editora Daemon e a posse dos direitos de YuYu Hakusho é do seu criador, Yoshihiro Togashi. Esse documento não é, de forma alguma, desafio a essa posse.

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 são os Animes, 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 Capcom).

Visite Nosso Site:

Dragon Ball Online: www.dbdaemon.hpg.com.br

Um site criado por Marcelo de Matos “O Guaxinim” e Alexandre de Matos “Keenn”, Também responsáveis por este livro virtual, esperamos que goste. Este site tem o intuito de criar uma ótima ambientação para este incrível cenário que é o Dragon Ball.

Duvidas ou sugestões: Meu e-mail mudou!!! Agora ele é guaximim@uol.com.br (sim GUAXIMIM, pois a guria que fez a inscrição na UOL, era semi-analfabeta) para aqueles que tem os outros livros meus eu peço que usem este e-mail aqui!!!

Sistema Daemon

Bem para utilizar esta adaptação você precisará do sistema aberto Daemon (que pode ser encontrado nos seguintes sites: www.rpg.com.br, www.daemon.com.br ou www.dbdaemon.hpg.com.br) ou apenas conhecer o sistema em si.

Introdução

Vou usar só 30% do meu poder!
- Toguro (irmão mais velho)

Histórico do Anime

A série de TV tem 112 episódios, e estreou na Fuji Television em Novembro de 1992, essa série de Yoshihiro Togashi foi um sucesso no Japão, que se repetiu no Brasil pela falecida Rede Manchete. O nome Yu Yu Hakusho significa: “As aventuras do fantasma brincalhão” ou “A história do fantasma brincalhão”. No primeiro capítulo Yusuke Urameshi, o personagem principal, morre atropelado ao tentar salvar um garotinho. Ele é recebido por Botan, uma guia espiritual. Yusuke e Botan vão ao seu velório, ao ver a mãe chorando Yusuke resolve, voltar a vida. Mas para voltar ele tem que realizar tarefas, Yusuke era uma peste na terra. Ele será julgado por Koema, uma espécie de chefe do “inferno”, na verdade um plano espiritual mais inferior. Yusuke ganha um ovo de Koema, caso saia um monstro desse ovo, ele comerá a alma de Yusuke. Nosso herói consegue voltar e se torna um “detetive espiritual”, sendo ajudado por Kazuma Kuwabara, um antigo rival de brigas de sua escola. E por dois demônios: Kurama e Hiei. Além de Keiko a namorada do Yusuke. Na série ele resolve mistérios que afetam o mundo dos humanos e mundo espiritual, os quatro vão literalmente até o inferno por causa de uma briga. Enfrentam Suzako, Lando, Gim e os Irmãos Toguro.

Yu Yu Hakusho

Estamos em tempos de transição, o mundo está se despartando para o misticismo. Portais para o mundo dos espíritos são abertos e demônios e fantasmas andam entre nós, disfarçados de seres humanos, ou simplesmente invisíveis para nós, e poucas pessoas podem vê-los ou saber de sua existência. Essas pessoas serão chamadas aqui de espiritualistas. Por algum motivo, essas pessoas entraram em contato com o mundo espiritual e agora o conhecem.

Para aqueles que não sabem, YuYu Hakusho é uma série que mostra alguns garotos de 15 anos, juntando-se com demônios e seres do mundo espiritual em batalhas épicas e missões para o mundo espiritual.

O Início

Tudo começa quando Yusuke Urameshi morre atropelado após salvar a vida de um garotinho, mas é lhe dada a chance de retornar à vida já que não era a hora dele morrer (nada iria acontecer com o garotinho apenas umas leves escoriações e ninguém no mundo sobrenatural iria prever que Yusuke o salvaria).

Ele consegue passar no teste após diversas provações e ressuscita, acabando por se tornar detetive do mundo sobrenatural, tendo que resolver diversos casos para Koema, o filho do regente do mundo sobrenatural.

Depois ele resolve um pequeno caso de roubo de três artefatos do mundo espiritual, onde ele conhece seus futuros companheiros de aventura Hiei e Kurama.

Toguro & Genkai

Há algum tempo, os ainda jovens Toguro e Genkai começaram a aprender disciplinas de artes marciais. Na época, os dois queriam desenvolver suas capacidades de luta e aprimorá-las.

Mas como todo ser humano, com o passar dos anos, a idade foi chegando. Toguro, mesmo ainda jovem, tinha muita dificuldade para aceitar seu envelhecimento. O rapaz começava a trilhar o caminho para o lado das trevas.

Em pouco tempo, começaram a rolar varias desavenças entre Toguro e Genkai em função de seus objetivos para o futuro.

O grandalhão encanou que queria permanecer jovem para sempre. E isso não bastava para Toguro, ele queria ser o homem mais forte do mundo.

Na verdade, o gigante começou a conter suas ambições e passou a treinar outros jovens, uma vez que suas técnicas de luta eram perfeitas. Mas infelizmente seus discípulos acabaram morrendo em combates, faltando-lhes forças para vencer seus adversários. Toguro não agüentou o fracasso e a dor que sentia pelas mortes e decidiu rever seus antigos objetivos.

Sem pensar muito nas conseqüências, Toguro e seu irmão mais novo se levaram para o lado do mal. Eles ganharam muitos poderes mas pagaram um alto preço. Ambos se tornaram entidades malignas. Os irmãos Toguros passaram a rodar o mundo atrás de desafios.



Por onde passavam só espalhavam o terror. Dos poucos que conseguiram sair com vida dos combates contra a dupla mortífera estão Bui e Karasu. Exatamente esses dois que os Toguros escolheram para fazer parte de seu time no torneio das trevas, apesar de saberem da falta de confiança e o desejo latente de vingança de seus aliados contra eles.

Mesmo cheio de poderes, o Toguro mais velho não havia encontrado um desafio a sua altura. O antigo companheiro de Genkai queria testar sua força em 100% de capacidade.

Foi nessa época que os irmãos se associaram ao misterioso milionário Sakyō. Acostumado a fazer fortuna criando torneios de artes marciais entre poderosos guerreiros do mundo dos mortais, do mundo espiritual e do mundo inferior; o sinistro ricaço prometeu achar para os irmãos um grande adversário. O destino de Yusuke e Toguro estava sendo selado a partir daquele momento.

Enquanto Toguro marcava seu caminho com sangue de inocentes, Genkai seguia sua vida normal. Após a partida de seu colega, a mestra se dedicou a aperfeiçoar suas técnicas de luta. Tãmanha foi a perfeição alcançada, que Genkai desenvolveu sua própria doutrina, a Leihadô. Através desta técnica é possível maximizar o Rei-Ki, a aura espiritual, e assim disparar uma poderosa onda de luz, o golpe Leikôhadôuken, que chega até a ser mais forte que o Leigan de Yusuke.

Sentindo o peso dos anos, Genkai decidiu que não poderia morrer sem ter passado para alguém mais forte e confiável sua doutrina secreta. Para tanto a mestra criou um torneio de artes marciais para quem quisesse participar. Ao vencedor seria dada a honra de se tornar discípulo de Genkai e aprender os segredos do Leihadô.

Suzako, Landou & Yukina

Yusuke recebe a missão de ir ao mundo das trevas acabar com uma rebelião liderado por Suzako, essa turma de monstros queriam matar os homens, utilizando uma flauta que controlava os insetos das trevas. Ele recebe a ajuda de Kowabara, de Hiei e Kurama, que iriam ser perdoados pelo mundo espiritual se completassem essa missão e acabam derrotando esses monstros com alguma dificuldade.

Logo após isso. Yusuke recebe a missão de capturar Landou, um demônio ladrão de técnicas que havia se infiltrado no torneio de Genkai. Se Landou vencesse, ele ficaria com a doutrina de Genkai e a testaria nos homens, matando milhares deles.

Landou já havia roubado 99 técnicas de poderosos mestres, após aprender as técnicas ele os matava. Yusuke entra no torneio com a promessa de ganhar ingressos para ver um campeonato de luta, e vence; mas acaba não indo ao campeonato por ter que treinar para tornar-se sucessor da mestra Genkai. Já Kowabara, apesar de quase ter morrido despertou sua Espada Espiritual, a Leiken.

Após receber a doutrina Leikôhadôuken, Yusuke recebe a missão de resgatar a irmã de Hiei, Yukina, que estava presa por um inescrupuloso comerciante - Gonzou Tarukame, porque suas lágrimas tornavam-se pedras preciosas. Ao vencer a Organização Fantasma e os irmãos Toguro, a deusa das neves, por quem Kowabara se apaixonou foi solta.

O Torneio das Trevas

Nesse torneio Yusuke e seus amigos deveriam participar ou morrer, eles formaram o time Urameshi. Na primeira fase da competição, o Time Urameshi derrota o Time Rokuyukai (Kowabara perdeu para Linku; Kurama detonou Loto; Hiei arrepiou Zeru e Yusuke bateu o bêbado Tiyu).

O time comandado pelo Dr. Itigaki foi a adversário de Urameshi e sua turma na Segunda fase. Como os integrantes da equipe oponente não estavam lutando por vontade própria, a

Mascarada, que entrou na competição ao lado de Yusuke, consegue tirá-los do controle de Itigaki. O doutor ainda se transformou em um monstro mas foi detonado pelos heróis. Para prejudicar o avanço do time Urameshi os diretores do torneio decidiram colocar Yusuke e companhia logo na primeira luta da terceira fase.

Para complicar mais, Hiei e a Mascarada foram impedidos de participar da etapa contra o Time Mashoutsukai por serem reprovados no exame médico (o demônio estava com seu braço muito ferido por ter invocado as Chamas Negras e disparar as Chamas Negras Mortais e a Mascarada usou toda sua energia para salvar o pessoal da equipe Itigaki).

Kurama vence as duas primeiras lutas, contra Gama e Touya. Muito ferido o jovem de cabelos vermelhos perde a batalha contra Bakuken, mas o grandalhão é vencido em seguida por Yusuke. O Detetive Espiritual também vence Jin, que tem o poder de controlar os ventos e pode até voar. O herói, usando de grande astúcia, vence o adversário. Kowabara, empolgado com a chegada de Yukina no estádio, consegue superar seus ferimentos para derrotar Lishou.

O Time Urameshi se classifica para as semifinais do torneio. Enquanto a quarta etapa rola com Hiei detonando Masantarou, Yusuke é levado para fora do estádio pela Mascarada. A misteriosa amiga revela ser a mestra Genkai, a qual decide ensinar ao seu pupilo a técnica final de sua doutrina: Leikôhadouken.

A velha sábia coloca dentro do corpo de Yusuke uma bola energética que condensa sua força ao máximo. Só quem possui o corpo e a alma verdadeiros e puros pode receber tamanho poder, caso contrário morrerá. Genkai ainda endossa alertando que a absorção da energia pode levar dias e Yusuke sentira muita dor.

A maior preocupação da mestra era que o rapaz estava recebendo a doutrina muito cedo, apesar de ser qualificado. Yusuke corria o risco de ter seu espírito destruído. Nesse meio tempo o monstro do ovo dourado nasceu. O simpático Piu.

De volta aos combates. Hiei enfrenta Kuromomotarou. O integrante da equipe Uraotogi tem a capacidade de mudar seu corpo para evitar os golpes de seu oponente. Mas Hiei mostra sua verdadeira força e arrasa com o coitado. A luta seguinte é entre Kurama e Uraurashitoma.

O baixinho bochechudo cai na besteira de usar seu golpe que leva seu adversário de volta a forma original. O amigo de Yusuke assume sua forma de Yoko, o demônio raposa, e líquida com o oponente. Chega a vez de Kowabara encarar Shishiwakamaru. O grandalhão infelizmente não consegue fazer frente ao seu adversário. O demônio do time Uraotogi, entretanto, é derrotado por Genkai, que assume de novo sua forma jovem e mais forte. Kowabara volta a lutar e a ser derrotado, agora contra Onjin Suzuki – que se auto proclamava de Belo Guerreiro – mas Genkai mostra que o seu golpe pode ser belo mas não passa disso, de um belo golpe.

Ajudado por Piu – o monstinho que nasceu do ovo dourado usado em seu Teste da Ressurreição – Yusuke conseguiu receber a energia de Genkai e ficar vivo. Infelizmente tamanho poder não fez que com que o herói pudesse salvar sua Mestra. Fora do estádio, onde se realizaria a final do torneio, Toguro resolveu liquidar com sua antiga companheira. Usando quase seu poder total, o grandalhão não deu chances para Genkai. Yusuke, ainda fraco pelo tormento que passara para absorver o Leihadô, apenas pode assistir a morte de sua amiga e mestra – Genkai.

A final óbvia do Torneio se dá entre os times Urameshi e Toguro. Koenma, em sua forma humana, chega junto de Sakyō para saber quais são suas intenções com a competição. Yusuke continua muito triste pela morte de Genkai. Botan, mesmo sabendo com antecipação do que ocorreria com a Mestra, não

consegue se conformar com o fato recém ocorrido. Hiei volta a treinar para controlar sua Chamas Negras. Kurama é outro que esta se concentrando nas batalhas finais do torneio.

O demônio raposa sabe que enfrentará Karasu, o integrante do time Toguro é mais veloz e mais forte que ele em sua forma normal. Para vencer o inimigo, o herói de cabelos vermelhos sabe que deverá voltar a ser o impiedoso Yoko para sair vitorioso da luta mortal. Em meio as lembranças de seu último encontro com Karasu, Kurama é surpreendido por Kowabara e em seguida por Suzuki.

O integrante do time Uraotogi oferece ao demônio o Fruto do Passado – o alimento do Mundo das Trevas que dará a Kurama a capacidade de ficar na forma de Yoko durante quinze minutos – e a Espada Experimental que fará o Leiken de Kowabara ficar muito mais poderosa. Sem compreender a atitude de Suzuki, o demônio e Kowabara o indagam sobre o porque dos presentes. Suzuki conta que fora vencido e humilhado por Toguro no passado e pretendia chegar até a final para se vingar, como não conseguiu ele decidiu ajudar a moçada do time Urameshi.

Antes do início das batalhas finais, o Sr. Sakyō, revela suas intenções. Ele pretende usar todo o dinheiro para abrir um grande buraco entre o Mundo dos Humanos e o Inferno. Assim grandes demônios poderão vir para a Terra – assim eles poderão participar do próximo torneio, proporcionando mais perigo aos participantes e mais diversão a platéia. Já Toguro sabe que se vencer Yusuke ele só poderá encontrar um adversário a altura no Mundo das Trevas.

Koenma vai até onde Yusuke chora lastimas pela morte de Genkai. O filho do Rei Enma dá uma dura em Yusuke e conta que antes de morrer a mestra pediu que ele vencesse Toguro de qualquer jeito. A juíza Juli e a apresentadora Koto convoca os dois times para o centro do ringue. Mas há um problema: segundo as

regras da competição, devem ocorrer cinco confrontos e os times estão com apenas quatro integrantes. Para completar os times entram Sakyō, para o Toguro, e Koenma para o Urameshi.

Antes de iniciar os combates, Sakyō resolve fazer uma aposta. Ele aposta a própria vida e Koenma aceita. Antes de subir ao ringue Kurama revela ter tomado altas doses de fruto do passado. Kurama sabe que em sua forma humana não é páreo para Karasu, então ele tenta manter Karasu o mais distante possível mas isso é inútil contra as Bombas de Energia de Karasu.

Karasu lança suas bombas de energia contra Kurama. Uma grande explosão ocorre. O vilão repara que sua mão está perfurada por uma rosa. Quando ergue os olhos nota que em meio a fumaça há um aterrorizante semblante. É o cruel Yoko. Kurama em sua forma primitiva consegue repelir com facilidade as bombas de energia de Karasu. Yoko invoca as Mimosas Assassinas para tentar eliminar o seu oponente mas Karasu é muito ágil e consegue evitar os ataques.

As mimosas assassinas de Yoko finalmente aprisionam Karasu, este acaba por perder sua máscara. Numa concentração suprema de suas energias, Karasu consegue exterminar a planta. Karasu, com seus cabelos loiros, torna-se um verdadeiro armazém de explosivos. Então transformando-se numa verdadeira bomba demoníaca, Karasu se lança contra Yoko. A explosão detona metade do estádio, faz Yoko retornar a forma de Kurama.

O demônio raposa ficou com pouca energia e não consegue nem controlar plantas pequenas. Kurama parte para o corpo a corpo com seu oponente. Em meio aos golpes, Kurama tenta implantar uma semente da morte no peito de seu adversário. Mas o vilão percebe à tempo e retira a planta de seu coração. Karasu contra ataca com suas bombas subterrâneas e cria milhares de bombas ao redor de Kurama, esse por sua vez não pode ver as bombas por sua falta de energia.



Kurama sangrando muito e sem energias invoca a Planta Sanguessuga que finalmente dá fim ao vilão. A segunda luta tem início. Bui contra Hiei. Bui salta para atacar com seu grande machado, mas Hiei apenas esquiva deixando sua capa e revelando seu braço direito enfaixado de forma especial. Bui usa seu machado para lançar blocos do ringue contra Hiei. O herói quebra os blocos de concreto com suas chamas negras e o contra-ataque do demônio regenerado destrói o machado de Bui. Bui pela primeira vez fala para revelar que sua armadura não é para proteção, mas sim para reter sua energia.

Bui conta que prometeu retirar a armadura quando voltasse a enfrentar Toguro mas seria obrigado a fazer uma exceção. A luta recomeça, Hiei golpeia seu oponente. Irritado, Bui avisa que o matará se ele não usar as Chamas Negras. Hiei começa a desenfaixar o braço e a pedido de Bui invoca as Chamas Negras. Disparando o Dragão Negro contra Bui que por sua vez consegue mandá-lo de volta contra Hiei. Hiei finalmente domina o Dragão Negro ficando muito mais forte não dando chances a Bui. Derrotado, Bui pede para Hiei matá-lo mas Hiei diz para ele fazer isso sozinho.

Kowabara fica sabendo da morte de Genkai ficando irritado com Yusuke por não ter contado. Kowabara sofre ao enfrentar o irmão Toguro mais novo. O Toguro controla totalmente seu corpo sendo impossível derrotá-lo, mas Kowabara com a Espada Experimental dá fim ao Toguro.

É chegado a hora do combate tão esperado. Toguro contra Yusuke. A luta se equívale, mas Toguro utiliza os cem por cento de seu poder. Yusuke ainda sentindo a perda de Genkai não luta com vontade, então Toguro ameaça matar os amigos de Yusuke. Por fim Toguro acaba por matar Kowabara, liberando assim a fúria de Yusuke que dispara um super Leigan que Toguro tenta segurar mas acaba por sucumbir ao poderoso golpe de Yusuke.

O Time Urameshi acaba sendo campeão após duras penas. Durante esse torneio, Toguro mata a mestra Genkai, mas Koenma, como prêmio a Yusuke por vencer o torneio, devolve a vida da mestra. Durante o torneio é que Yusuke se torna o mestre do Leihadô recebendo a bola espiritual. Kowabara não havia morrido, já que Toguro nunca pretendeu matá-lo mas apenas fazer com que Yusuke utilize-se todo o poder do Leihadô.

Sansui & o Torneio de Ma-Kai

Após isso, ele deveria impedir Sansui Shinobu e sua turma de abrir um buraco que ligaria o mundo dos homens ao mundo das trevas, deixando livre passagem. Para isso, Yusuke e companhia teriam que derrotar Sansui e mais seis amigos dele. Durante essa missão Yusuke enfrenta os poderosos territórios.

Yusuke morre e ressucita como um demônio. Descobre-se então, que ele é filho de Reizen, um dos três Reis do Inferno. Yusuke vai até o Inferno para enfrentar Sansui e acaba por matá-lo, com alguém assumindo o controle de seu corpo.

Yusuke é procurado por dois demônios que vieram para busca-lo pois seu pai – Reizen – esta morrendo. Yusuke assume o lugar de Reizen que morreu por prometer não comer mais as almas dos homens. Kurama é procurado por Yomi, seu antigo amigo que foi deixado para morrer. Yomi perdeu a visão, e culpa Kurama por isso. Hiei é procurado por Mukuro.

Yomi pretende dominar o inferno, para isso ele conta com Shura seu filho. Hiei enfrenta o cirurgião das trevas e vence com alguma dificuldade – chegando a sacrificar um braço para vencer a luta. Mukuro resolve ajudar Hiei a recuperar-se, colocando-o num tanque de regeneração. Yusuke resolve fazer um torneio para decidir quem será o Rei de Ma-Kai. Aquele que vencer será o Rei de Ma-Kai por três anos, após esse prazo deve ser feito outro torneio para decidir quem será o novo Rei. Kurama vence Shura.

Yusuke enfrenta Yomi. Yomi invoca uma poderosa arte de defesa – a Defesa Perfeita. Yusuke na forma de demônio dispara vários tiros de Leigan mas é inútil contra a poderosa defesa de Yomi. Um dos Leigans consegue passar a defesa de Yomi, um a um os Leigans vão vencendo a barreira. Yomi contra ataca num combate corpo à corpo, por fim Yusuke perde a luta.

Hiei enfrenta Mukuro que com o Corte Espacial isola Hiei. Hiei não querendo matar Mukuro dispara o Dragão Negro que ela tenta segurar, após ela vencer o Dragão os seus grilhões são quebrados e é o fim do combate. Mukuro venceu.

Em outras fases do torneio: Yomi, Mukuro e Kurama perdem, sendo agora o Rei de Ma-Kai um antigo parceiro de lutas de Reizen. Todos voltam para à Terra, exceto Hiei que continua em Ma-Kai. O fim se dá quando Yusuke se encontra com Keiko na praia...

Retirado da Revista Herói números: 114, 119, 121, 128 & 129.

Atenção!

Para você poder criar Personagens, você deve possuir o Módulo Básico do Sistema Daemon, que pode ser obtido gratuitamente nos sites <http://www.rpg.com.br> ou <http://www.daemon.com.br>.

Optamos por não incluir as regras de criação de Personagens, Atributos, Conceitos Básicos e Perícias porque senão este suplemento ficaria muito grande e atrapalharia o download dele na maioria dos sites gratuitos, que possuem limite de espaço para armazenamento de programas.

Os Personagens podem ser criados como humanos normais de 101 pontos, 5 Pontos de Aprimoramentos e pontos de Perícia normais. Quaisquer Aprimoramentos, Kits ou regras do TREVAS, ANJOS, DEMÔNIOS ou ARKANUN podem ser utilizadas para a criação de Personagens

Raças

Humanos Doutrinados

Os Doutrinados são pessoas com uma grande quantidade de energia espiritual, chamada Rei Ki, e treinados por tempos no uso de esquecidas artes místicas. São lutadores ou quase isso, sempre andando por aí, procurando novos desafios ou um jeito de deixar essa vida de lutas. Os grandes mestres jamais podem deixar essa vida, pois sempre serão procurados por pessoas para fazer um pequeno tira-teima... Jamais terão paz outra vez. Eles tentam esconder o máximo possível o uso de seus poderes do resto do mundo, pois se as pessoas soubessem que esses poderes existem, não se sabe como reagiriam. Mas não existe uma espécie de castigo se usar seus poderes em público, apenas fazem isso por conveniência. Eles possuem tantos recursos com seu Rei Ki que não há adversários para eles a não ser outros doutrinados e onis. Detalhe: a maioria, se não todos os doutrinados são provenientes do oriente, sendo raros vistos no ocidente, mas nada impede que um personagem seja ocidental.

Custo: 2 Pontos de aprimoramento

Aprimoramentos Iniciais: Doutrinado (2)

Onis

Onis são os demônios do mundo de YuYu Hakusho, também conhecidos aqui no Brasil como fantasmas ou monstros das trevas. Aqui eles serão chamados por seu nome original japonês: Oni. Mas por que no Brasil não são demônios? Como explicado em uma revista especializada, a cultura ocidental se concentra muito no Preto e Branco, e se esquecem do cinza. Nossa cultura não aceitaria demônios em um desenho “infantil”, então virou fantasma. Mas nem todos esses demônios são maus, de acordo com a cultura oriental. Na cultura oriental, existem também demônios bons que ajudam os seres humanos e aqueles neutros, que não te importunarão a menos que sejam importunados.

Onis são originados do Mundo das Trevas (Ma-Kai), seres cuja aparência pode variar do grotesco ao belo. Alguns tem aparência inumana, outros, aparência quase humana, com pequenos detalhes diferentes e outros são idênticos aos seres humanos. Eles desenvolvem doutrinas mais facilmente que os seres humanos. Seus corpos funcionam diferente dos nossos. Neles não corre sangue bombeado por um coração, eles não precisam respirar e parece que não precisam comer, mas podem (comer) e vivem bem mais que os seres humanos. Todas as funções de seus corpos são feitas pelo seu núcleo de energia, ou o “coração negro”. Tudo é realizado por You Ki e não por funções corporais.

Os Onis são divididos também, por sua aparência física. Pode variar entre:

Reencarnados

Esses Onis são demônios que foram mortos ou banidos do Ma-Kai e assim fugiram para o Ningen-Kai Reencarnando no corpo de uma pessoa comum, e até mesmo vivendo como uma pessoa comum, indo a escola e talvez gostando da nova família. Esses Onis ainda guardam lembranças de sua vida passada, e uma vez que recobrem suas forças talvez voltem novamente ao Ma-Kai para ajustar contas.

Custo: 2 Pontos de aprimoramento

Aprimoramentos Iniciais: Adoção da Forma Youkai (5), Má Fama (no Ma-Kai) (-1) e Inimigo (a pessoa que o obrigou a ir para o Ningen-Kai, que deve ser equivalente ao inimigo de desvantagem -2).

Humanos

São Onis, mas que possuem uma forma muito parecida com a humana, tendo apenas poucas variações em sua aparência, como orelhas de raposa, cauda, etc... Todos esses Onis tem uma afinidade comum com as Doutrinas e facilmente usam seu You-Ki no Ma-Kai para vencer disputas ou apenas para sua própria defesa.

Custo: 1 ponto de aprimoramento

Aprimoramentos Iniciais: Doutrinado (2) e Esquisito (-1)



Monstruoso

Esses são os verdadeiros demônios. Eles são completamente inumanos, criaturas deformadas, com aparências bizarras (como o inesquecível touro de um olho só que enfrentou o time Dr. Itigaki). Esses Onis podem apenas vir ao nosso mundo se outros Onis mais poderosos os mandarem para cá. Eles podem assumir a forma Humana a hora que desejarem, mas isso consome 5 pontos de You-Ki, nessa forma todos os seus atributos baixam para 10 (caso o valor original seja menor que 10 o valor é conservado). Eles começam com +5 em Fr e Con.

Custo: -1 ponto de aprimoramento

Aprimoramentos Iniciais: Monstruoso (-2)

Deuses Menores

Deuses Menores geralmente são Guias Espirituais ou Deusas da Morte (no caso de Botan no início do Anime). Esses seres não chegam a ser realmente deuses, mas tem uma ligação com eles. Geralmente esses seres ficam encarregados de ajudar Detetives Sobrenaturais ou levam as almas dos mortos para o Rei-Kai. Deuses Menores tem o poder de materializar roupas e objetos, normais. Eles também são invisíveis a qualquer pessoa com Rei/You-Ki menor que 15 automaticamente. Esses seres também não envelhecem de uma maneira normal, cada 50 anos nossos equivale a um ano para eles. Deuses Menores também tem a grande vantagem de terem 3 chances de ressurreição caso morram no Ningen-Kai ou no Ma-Kai, mas se um Deus Menor morre pela quarta vez ele não pode ressuscitar sozinho, apenas o Imperador Enma-Daioh pode revive-lo a partir da terceira morte, e ele não tem esse costume. Deuses Menores também tem livre acesso ao Rei-Kai, podendo viajar pra lá a qualquer hora, mas sozinho (NÃO funciona como um Teleporte). Só mulheres podem ser Deuses Menores. Elas começam com mais +2 em Int e Will.

Custo: 4 pontos de aprimoramentos.

Aprimoramentos Iniciais: Aparência inofensiva (1), Invisibilidade (2), Mestre Koenma (4), Código de Honra: Honestidade (-1), Heróis (-1); Devoção (Proteger o Rei-Kai) (-2);

Descendente de Clã Maligno

Você é um descendente distante de um monstro do mundo dos trevas, e por isso você pode ser considerado um meio-demônio possuindo tanto Rei Ki quanto You Ki. O clã do qual você é descendente era um clã maligno, e o mundo espiritual vai passar a te caçar impiedosamente, pois eles têm medo que você reinicie uma linhagem de monstros malignos. Eles são muito fortes e impiedosos, fora seus agentes, detetives sobrenaturais... Ser um descendente de clã lhe assegura fantásticos bônus: Você começa com +20 pontos em todos os atributos, PVs e You/Rei Kis. Mas atenção: é necessário três condições para que elas comecem a fazer efeito: a primeira é que o personagem deve Ser mestre em pelo menos uma doutrina. A segunda é que ele seja um ser de Classe B Superior no mínimo. A terceira, e a mais difícil (para alguns é a mais fácil): você deve Morrer em uma batalha!. Mas tem que ser em Aventuras, Torneios ou Missões. Cabe ao Mestre decidir se o personagem cumpriu com todos os requisitos, principalmente por que o personagem NÃO SABE que é descendente de monstros, visto que o relacionamento entre monstros e humanos é considerado crime... Geralmente depois que o personagem cumpre os três requisitos acima, o personagem desenvolve algumas tatuagens estranhas, os cabelos crescem, anda sempre com um semblante de ódio...

Custo: -1 ponto de aprimoramentos.

Aprimoramentos Iniciais: Inimigo (-3)



Aprimoramentos

Espiritualistas

Os Espiritualistas são monges criados desde a infância para manipular sua energia espiritual. “Corpo e mente forte, para se obter espírito forte”, esse é o lema dos espiritualista. Eles escondem o uso de seus poderes do resto do mundo, pois se as pessoas soubessem que esses poderes existem, não se saberia como eles reagiriam. Eles possuem tantos recursos com seu Rei-Ki que não há adversários para eles a não ser outros Espiritualistas.

Eles têm mais 9 pontos para distribuir em atributos e recebem mais 1 ponto de Aprimoramento para cada 20 anos de vida e um inimigo a cada 50 anos de vida do personagem (mínimo 2 inimigos). Estabeleça um limite de Idade para os personagens, para que todos possuam poderes equiivalentes. No começo eles não tem poderes sobrenaturais, a não ser que comprem os aprimoramentos apropriados. Espiritualistas começam com 3 pontos de Rei-Ki, o poder espiritual, (explicado melhor mais para frente). Essas regras valem apenas para aqueles personagens que serão Espiritualistas. Pessoas que não serão Espiritualista são construídos com as regras normais de criação do sistema Daemon.

Os Espiritualistas, algum dia, serão tragados em alguma espécie de aventura, onde eles conhecerão o sobrenatural e desenvolverão poderes ou serão “doutrinados”. Então, a não ser que o narrador proíba que se comprem poderes de início para desenvolvê-los no desenrolar da história, é mais vantajoso se começar como um Espiritualistas já com poderes espirituais desenvolvidos.

Desperto

2 pontos: A pessoa com essa qualidade pode sentir o que uma pessoa é. Um ser do mundo espiritual disfarçado ou ver demônios que estejam escondidos pela invisibilidade. Deve-se explicar no prelúdio o porque de ser um despertado - talvez morreu e voltou, quem sabe ?

Demônio Bom

2 pontos: Você, por algum motivo, conseguiu se tornar um demônio que pode caminhar normalmente entre os homens e/ou ser como um deles.

Bad Boy

2 ponto: Você é daqueles brigões da escola. Você ganha +30% em Briga, além de +20% em Esquiva. Não precisa ser necessariamente mau, apenas uma pessoa que adora confusão e boas brigas. Você também possui Má Reputação como encenqueiro e geralmente os professores e outras pessoas estão pegando no seu pé. É o primeiro a ser acusado quando algo sai errado.

Recuperação Espiritual

3 pontos: Essa vantagem permite que, em horas de desespero, o personagem faça o teste de WILL para recuperar o Rei-Ki sem ter passado o prazo de recuperação. Isso só pode ser feito uma vez por aventura.

Energia Vital

1 ponto: O personagem que possuir essa vantagem, pode queimar pontos de vida como se fosse Rei-Ki. Para cada dois pontos de vida sacrificado lhe dará um ponto de Rei-Ki para utilizar nas Doutrinas, e em nenhum outro lugar.

Mestre

3 pontos: O personagem é mestre nas artes místicas. Eles recebem mais 5 pontos de Rei-Ki. Porém, apenas personagens com Rei-Ki 10 ou maior podem obter este aprimoramento. Deve-se escolher apenas uma doutrina para ser mestre. Mestres só podem ter a doutrina em que sejam mestres.

Soldado de Rei-Kai

3 pontos: Você faz parte do grupo de elite de proteção ao Rei-Kai e à Terra. Você ganha benefícios: Mundo Espiritual 3 pontos, e tem acesso à “Doutrina da Elite do Rei-Kai”. Além disso, você recebe o aprimoramento negativo Detetive Sobrenatural, num grau um pouco mais agravado - você deve pedir permissão sempre que quiser vir à Terra.

Doutrinado

Com esse aprimoramento, que deve ser comprada junto com o Espiritualista, a pessoa pode aprender as Doutrinas - ou as técnicas de luta e cura que usam o poder espiritual.

1 ponto: Aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de Rei-Ki. Possui 2 ponto para distribuir em uma doutrina. E começa com 1 pontos de Rei-Ki.

2 pontos: Doutrinado. Já pratica as artes de luta mística ha algum tempo. Possui 3 ponto para distribuir em uma doutrina. E começa com 2 pontos de Rei-Ki.

3 pontos: Mestre. Possui 4 ponto para distribuir em uma doutrina, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (a cargo do mestre). E começa com 3 pontos de Rei-Ki.

4 pontos: são personagens mais velhos, com muito poder acumulado e muito conhecimento sobre Rei-Ki. Possui 5 ponto para distribuir em uma doutrina, e pelo menos DOIS inimigos mortais a mais do que já possuiria (a cargo do mestre – e pode pegar pesado). E começa com 4 pontos de Rei-Ki.

5 pontos: um personagens bastante velho e com muita fama entre os Doutrinados (tanto Espiritualistas quanto Onis). Possui bastante poder acumulado e uma vasta coleção de inimigos (acrescente QUATRO, pelo menos). Possui 6 ponto para distribuir em uma doutrina e começa com 5 pontos de Rei-Ki.

Mundo Espiritual

O personagem com esse aprimoramento conta com a ajuda do mundo espiritual, não necessariamente como empregado, mas como aliado.

1 ponto: Pode contar com a ajuda de um deus menor.

2 pontos: Pode usar um item menor espiritual, como a bússola espiritual que detecta Rei-Ki.

3 pontos: Pode contar com a ajuda do próprio Koenma.

4 pontos: Pode usar algum item médio do mundo espiritual, como o anel do Leigan, que aumenta em +3 o dano do Leigan.

5 pontos: Pode usar qualquer item que Koenma permitir e se comunicar com o mundo espiritual e entrar nele livremente. Pode-se viajar por entre os mundos através do Rei-Kai.

Aura Espiritual

Pode usar sua aura para se proteger de ataques.

1 ponto: O personagem pode acrescentar 1 ponto ao IP para cada dois pontos de Rei-Ki gasto. Esse efeito dura um turno.

2 pontos: Pode-se acrescentar 2 pontos ao IP para cada 1 ponto de Rei-Ki gasto. Esse efeito dura dois turnos.

Saltos

O aprimoramento saltos é a explicação para aqueles bruta pulos que o pessoal dá no anime. Quanto maior seu nível nesse aprimoramento, mais alto e mais distante o personagem poderá pular.

1 ponto: O personagem pode pular, no máximo, mais um metro para cima e um metro para frente.

2 pontos: O personagem pode pular, no máximo, mais dois metros para cima e dois metros para frente.

3 pontos: O personagem pode pular, no máximo, mais três metros para cima e três metros para frente.

4 pontos: O personagem pode pular, no máximo, mais quatro metros para cima e quatro metros para frente.

5 pontos: O personagem pode pular, no máximo, mais cinco metros para cima e cinco metros para frente.

Categoria

Esse aprimoramento é o que mede o poder geral de um Oni: a categoria à qual ele pertence. Limita seu Rei-Ki e doutrinas. Nenhum Oni jogador pode chegar à categoria S...

1 ponto: Categoria E. Nível máximo de Rei-Ki - 9.

2 pontos: Categoria D. Mais um ponto de doutrina. Nível máximo de Rei-Ki - 12.

3 pontos: Categoria C. Mais um ponto de doutrina. Nível máximo de Rei-Ki - 15.

4 pontos: Categoria B. Mais um ponto de doutrina. Nível máximo de Rei-Ki -17.

5 pontos: Categoria A. Mais um ponto de doutrina. Nível máximo de Rei-Ki -21.

6 pontos: Categoria S. Mais um ponto de doutrina. Nível máximo de Rei-Ki - ilimitado.

Adoção da Forma Youkai

(máximo 2 jogadores por grupo)

5 pontos: Durante o combate, o personagem que for um demônio impedido de retornar à sua forma Youkai (Deus Guerreiro), pode usar essa vantagem para retornar à essa forma que deve ser diferente da humana (um meio raposa e meio humano como Kurama, um cabeludo cheio de tatuagens pelo corpo como Yusuke...). Enquanto permanecer nessa forma, o personagem volta a ter os mesmos atributos que tinha quando possuía aquela forma (+10 pontos em todos os seus atributos e um nível a mais da doutrina principal do seu personagem). O personagem deve dar pelo menos uma explicação para o motivo de ele não poder

estar em sua forma Youkai o tempo todo, como o fato de ele ter renascido humano, ser descendente de clã das trevas... Com essa Vantagem o personagem começa com a técnica inicial de sua Doutrina Principal que ele utilizava em sua forma Youkai (ou seja, recebe também o aprimoramento doutrinado).

Aparência Inofensiva

1 ponto: Por algum motivo você não parece perigoso. Talvez pareça muito pequeno, muito fraco, uma menininha segurando um pirulito... Você escolhe o motivo. Além de outros benefícios, como entrar em lugares protegidos sem levantar suspeitas, possuir uma Aparência Inofensiva também ajuda em combate. Ela vai surpreender seu oponente - você sempre ganha um ataque extra antes do primeiro turno de um combate. Esse truque NÃO funciona com ninguém que já tenha visto você lutar, e também não engana duas vezes a mesma pessoa!

Asas Retrâteis

(Permitida apenas para Onis)

1 Ponto: Como a Desvantagem Asas, a única diferença é que essas asas podem ser recolhidas para dentro do corpo do personagem sempre que ele quiser, mais sempre que forem invocadas causam 5 pontos de dano ao personagem, sendo que também podem rasgar as roupas que o personagem estiver usando. Essas asas apenas causam a Desvantagem Monstruoso quando são utilizadas, escondidas não constam nem como marcas nas costas do personagem, e também não aparecem em qualquer raio-x ou coisa do tipo.

Despertar a Besta

1 Ponto: A qualquer hora o personagem pode invocar a sua besta interior, tomando uma forma diferente da sua atual, ficando bem mais bestial. O único problema é que a besta é incontrolável e pode atacar a todos sem perdão, como se o personagem estivesse em Fúria. Recebe +5 em todos os atributos físicos, -5 em todos os atributos mentais e o personagem também não pode usar suas doutrinas.

Aprendiz

2 Pontos: De alguma maneira você, acidentalmente, descobriu como usar uma Doutrina. Você não tem conhecimento suficiente para desenvolvê-la sozinho, apenas pesquisando em livros antigos ou consultando Mestres nessa Doutrina que você poderá adquirir suas técnicas mais poderosas. Adote essa Doutrina como a sua Doutrina Principal. Os personagens criados dessa maneira começam com a primeira técnica da Doutrina escolhida.

Invisibilidade

2 pontos: Você pode ficar Invisível. Fora de um combate, pode usar essa habilidade durante quanto tempo desejar. Durante um combate, pode se manter invisível apenas durante um número de turnos igual à sua will dividida por 3. Quando você está invisível, seu oponente tem os mesmos redutores que um personagem sofre quando está cego. Invocar a invisibilidade leva um turno. Se a qualquer momento você sofre dano, volta a ficar visível.

Demônio Menor

2 pontos: Um encarregado dos serviços do mundo espiritual, talvez algumas papeladas, ou mesmo uma espécie de guarda-costas de Koenma. Não pode possuir nenhuma doutrina e o Rei-Ki máximo é 3.

Aprimoramentos Negativos

Detetive Sobrenatural

2 pontos: Você, por algum motivo, deve favores ao mundo espiritual e agora deve realizar serviços para eles. Não pode-se negar a atender as ordens de lá.

Odiado

3 pontos: Demônios conhecem você por sua fama e força ao derrotar alguns deles. Eles te odeiam e sempre que puderem vão te azucrinar ou testar seus poderes, te metendo em muitas lutas desnecessárias e perigosas.

Coração Mole

3 pontos: Você vai ajudar uma pessoa em necessidade SEMPRE que ver uma. Jamais poderá deixar ninguém na mão, mesmo que sua vida esteja a perigo.

You-Ki

2 pontos: Você possui um poder espiritual maligno e não poderá comprar o antecedente Aura Espiritual se não possuir Rei-Ki 10 ou mais.

Valioso para os Humanos

Variável: Você é um demônio com capacidades que interessam aos humanos (chorar lágrimas que se transformam em pérolas, por exemplo). Por isso você deve ter muito cuidado ao passear na Terra, pois pode ser capturado e forçado a usar suas capacidades, mesmo que não queira... O custo do defeito é a intensidade em que vão te caçar, vai depender de sua habilidade.

Deslocado

2 pontos: Só disponível para doutrinados que já tiverem alcançado um poder muito grande e tiverem se tornado mestres em pelo menos uma doutrina. Você se tornou tão forte que acredita que ninguém na Terra poderia te vencer, o que não é mentira.

Você já enfrentou tantos desafios que se tornou viciado em lutar e usar seus poderes. Por isso você se sente deslocado no mundo. Sua vida mortal não te agrada mais e tudo o que você quer é dar um jeito de ir para o mundo das trevas enfrentar os monstros. Mas isso é impossível, pois a barreira espiritual não permite que você trafegue pelos mundos (sua categoria é B ou superior). Subtraia três pontos de seu Carisma, pois você já perdeu a vontade de tratar bem os humanos há muito tempo...



Os Mundos

No cenário de YuYu Hakusho, vemos 4 diferentes mundos, cada qual com seus segredos, leis e governantes. Aqui darei uma breve explicação sobre cada um, de acordo com o que vemos no desenho.

Terra

A nossa querida casa, sempre invejada, e porque não dizer odiada pela maioria dos seres espirituais. Por termos alcançado uma civilização mais ou menos organizada e boa, ao contrário dos mundos espirituais, que são reinados pela discórdia e pelos mais fortes. Nosso planeta é constantemente visitado pelas criaturas espirituais, por diversos motivos (devorar almas, usar humanos como estoque de carne, e outras coisas tão fúteis...).

Poucas pessoas podem defender o planeta dos demônios, e a maioria dessas pessoas simplesmente não se importa em fazer isso, não atacando os demônios, a não ser que esses os incomodem. É na Terra, ou mais precisamente na Ilha do Enforcado, que ocorre o famoso Torneio das Trevas, que é controlado pelos ricos e poderosos do nosso mundo. Aquele que patrocinou o time vencedor ganha muito dinheiro, e se torna muito poderoso e influente.

Rei-Kai **Mundo Espiritual**

Esse é o lugar para onde as almas vão após morrer, guiadas por Botan, uma deusa menor da morte.

Esse lugar é governado por Enma, uma poderosa entidade, mas como o tempo todo ele está ocupado por assuntos que só Deus sabe, quem lida com a bagunça é Koenma, seu filho.

Apesar da aparência de bebê, ele tem mais de 80 anos. Explicação: Seres como ele vivem muito mais que seres humanos. Nesse lugar, os espíritos serão julgados. Indo para o céu ou para o inferno. Ele é como se fosse a metade da parte de cima do Ma-Kai (para você ver como o mundo dos demônios é maior...).

É um inferno burocrático, onde diversos onis menores trabalham o dia inteiro com papeladas e mais papeladas, como vemos no desenho. No Rei-Kai é mantida uma força de elite que eles usam para resolver grandes problemas. Eles agem em grupos de sete com um comandante, e são bastante poderosos, o suficiente para enfrentar demônios de classe A, mas não o suficiente para enfrentar um de classe S.

Ma-Kai **Mundo dos Demônios**

Esse é o lugar onde os espíritos maus vivem, é governado por demônios poderosos que só não invadem a Terra por causa de uma espécie de barreira (ou barreiras) que os impedem, mas infelizmente essas barreiras não impedem demônios fracos de entrarem na Terra. Esse é um lugar de dor e sofrimento, onde a luta jamais tem fim. É como se fosse o inferno: gigantesco com diversos

níveis. É impossível para um Oni de categoria igual ou superior à B (veja o capítulo personagens) atravessar essa barreira em qualquer um dos sentidos (Terra - Ma-Kai ou Ma-Kai - Terra.).

Como mostrado no anime, esse local parece ter diversos (centenas...) de níveis, ou andares, o que mostra o quão grande é o mundo dos demônios (ou Onis). Pouco foi mostrado dele no anime mas pelo que foi visto e explicado, é um lugar bem atrasado em tecnologia, na maioria dos cenários nós vemos florestas, montanhas ou desertos, e os Onis parecem se juntar em comunidades ou aldeias com um líder, que é um monstro de classe A ou S.

Essas comunidades são como Reinos, cada qual com seu rei que geralmente estão em conflito. A maioria das pessoas de dada comunidade respeita o rei e segue suas ordens fielmente, mas existem exceções. Três dos reis do mundo das trevas aparecem no desenho. São eles Reizen (ancestral de Yusuke), Mukuru e Yomi.

Durante o desenho, foi promovido um torneio no Ma-Kai para a escolha do novo rei do mundo das Trevas. Foi decidido que de agora em diante, a cada três anos, será realizado um novo Torneio das Trevas para se escolher o novo Rei das Trevas, que será respeitado e servido por aqueles derrotados no Torneio.

Reinos do Ma-Kai

Os reinos são povoações no Ma-Kai. Alguns se tornam grandes cidades cheias de tecnologia e cultura, mas outros servem apenas de moradia para Onis que cansaram de lutar e só querem descanso.

O Rei-Kai domina uma pequena parte do Ma-Kai (pequena mesmo) e nessa área foi instituída um posto de vigia e um Portal para os outros mundos, mas pelo qual apenas Soldados



de Elite do Mundo Espiritual e Detetives Sobrenaturais podem passar livremente, Doutrinados ou Onis de aparência humana, ou meio-humanos, podem passar apenas caso paguem uma taxa de 500 Zenny. Deste lugar foi demarcado um Ponto Zero do Ma-Kai. A distância para se chegar a um Reino é demarcada a partir deste ponto, no caso demoram X dias para se chegar a um Reino partindo deste Ponto Zero.

Existem alguns reinos conhecidos no Ma-Kai:

Reino Gandara

Descrição:

Um Reino com uma tecnologia muitíssimo avançada.

Quem Domina: Um demônio de classe S chamado Yomi.

Distância: 20 dias.

Reino De Mukuro

Descrição:

Um Reino com uma tecnologia um pouco avançada.

Quem Domina: Um demônio de classe S chamado Mukuro.

Distância: 23 dias.

Reino de Reizen

Descrição: Um Reino com pouca tecnologia.

Quem Domina: Um demônio de classe S chamado Reizen.

Distância: 30 dias.

País do Gelo

Descrição:

Um Reino bem isolado, acima das nuvens e muito frio para qualquer monstro ou pessoa normal agüentar por muito tempo, apenas Mulheres do Gelo vivem nesse Reino.

Quem Domina: Um conselho formado pelas mais velhas Mulheres de Gelo do Reino.

Distância: 100 dias, para encontra-lo também precisará da bússola do Detetive Sobrenatural para encontrar o You-Ki delas, ou então apenas usando o Jagan, fora isso é impossível, pois o Reino encontra-se acima das nuvens.

Obs: Não se pode permanecer mais que 30 dias no País de Gelo, por causa da baixa temperatura, exceto se o personagem for mestre na Doutrina Gelo.

Existem vários outros Reinos no mundo das trevas, pois ele é muito grande e o Rei-Kai apenas conhece pouca parte dele, por isso aventureiros podem partir em busca de novos reinos a serem conquistados, mas é melhor ir logo esperando pelo pior...

Mei-Kai *o Outro Mundo*

Esse é um mundo parecido com o Ma-Kai, mas é um lugar habitado por demônios poderosíssimos, a maioria de classe S superior. Antes de existir a barreira entre os mundos, esses demônios eram muito temidos.

Eles buscam certos itens que possibilitariam anular a barreira espiritual, e eles já tiveram várias tentativas fracassadas. O governante desse mundo era um demônio poderosíssimo, mais poderoso do que monstros da classe S, como Yusuke Urameshi. É um lugar muito mais terrível de se ver ou viver do que o Ma-Kai, dado o poder das criaturas que vivem por lá.



Doutrinas

As doutrinas só podem ser adquiridas de duas formas: No momento de criação de personagem comprando-se o aprimoramento Doutrinado, ou durante a aventura, através de um mestre e árduos treinamentos.

OBS 1: O nível citado na magia se refere sempre ao nível do personagem exceto quando dito o contrário.

OBS 2: As doutrinas que possuem um “*” (asterisco) duram até o fim do combate, ou o usuário acionar uma outra técnica. Caso ela não possua asterisco ela será instantânea iniciando e finalizando no mesmo instante, exceto em casos que a doutrina especificar o contrário.

Reikohadouken

Doutrina muito usada pelos Detetives Sobrenaturais, com ela a pessoa pode controlar as ondas da energia espiritual e realizar incríveis feitos, como disparar energia espiritual da ponta de seus dedos.

Nível 1: Reigun – O usuário aponta seu dedo indicador, como se fosse usando uma arma, acumula energia nele e depois dispara. O dano é arrasador nos níveis mais altos. Este disparo causa 2d6 de dano por nível e pode ser utilizado 1 vez por dia. Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Reigun 2 – Idem ao Reigun 1, mas pode ser utilizado 4 vezes por dia.

Nível 3: Shotgun – Nessa técnica o usuário pode disparar de sua mão vários raios na forma de socos que atingem um alvo de uma forma devastadora e sem chances de esquiva. Pode atingir vários usuários de uma só vez (máximo de alvos igual a sua inteligência dividida por cinco) causando em cada um 2 pontos de dano por nível. Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki, por alvo por nível.

Nível 4: Reigun 3 – Idem ao Reigun 1, mas pode ser utilizado quantas vezes o usuário quiser.

Nível 5: Reikodan – O usuário dessa técnica energiza seu corpo e dispara uma rajada de energia, bem fraco se for usado para atingir inimigos distantes, mas muitíssimo forte se atingir o alvo a queima-roupa. Dano de 3d6 por nível diminuindo 1d6 para cada meio metro de distância entre o atacante e alvo. Custo: 8 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 6: Reigun Tiro Rápido – O usuário pode disparar todas as cargas do Reigun que possui de uma só vez contra um alvo, e no mesmo turno! (máximo de 4 Reiguns). Custo: Todo o seu Rei/You-Ki (mínimo 20).

Nível 7: Reflexo Destrutivo Reiko - Essa poderosa técnica permite que o Doutrinado segure o ataque do adversário, deve ser uma técnica de alguma Doutrina, com as mãos e logo depois ele pode refletir esse golpe na forma de um raio com o mesmo poder. Custa: o mesmo numero de pontos de Rei/You-Ki usado pelo atacante na doutrina. Mesmo sendo uma manobra de contra-ataque ela gasta o turno de ataque do usuário. Só pode refletir uma técnica que cause menos dano que sua WILL vezes 5.

Nível 8: Sho – Técnica utilizada para testar a bondade em uma pessoa. O usuário ataca com a ponta dos dedos indicador e médio no coração da pessoa. Se a pessoa for má levará 5d6 pontos de dano por nível. Se a pessoa que recebeu o golpe for boa a parte má será arrancada. Custa todo o Rei/You-Ki do usuário e demora 3 turnos para ser concentrada. O personagem não pode fazer nada durante o tempo que está concentrando a Doutrina.

Reiken

Doutrina que consiste em transformar as ondas espirituais em uma espada de energia na mão do usuário. Ela sempre irá durar por uma luta depois de invocada.

Nível 1: Espada Simples* – Cria uma espada que causa 1d6 de dano (2d6 no B e 3d6 no Rank S). Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Espada-Vara* – Idem a anterior mais pode atacar com a espada a distancia. Custo 4 Rei/You Ki por nível.

Nível 3: Espada Dupla* – O usuário cria duas espadas ao mesmo tempo, ganhando assim um ataque extra as duas espadas tem o mesmo dano da Espada Simples e custo é idêntico a mesma, só que dobrado

Nível 4: Adagas Reiken – O usuário dispara de suas mãos raio, parecidos com adagas que atingem o alvo rapidamente e em grande quantidade. O dano causado é de 1d6 por nível. 3 Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Ataque Surpresa – O usuário encosta sua mão no chão e dispara seu Reiken fazendo com que esse Reiken apareça debaixo de seu oponente fazendo um ataque surpresa quase que impossível de se desviar totalmente. Dano idêntico ao que a Espada Simples causaria em seu nível atual. Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki por nível. Para desviar dessa técnica o adversário tem sua esquiva dividida pela metade.

Nível 6: Espada Maleável* – O usuário cria uma poderosa espada que pode atingir a grandes distancias e ser manipulada a vontade. Idêntica a espada – vara só que pode ser utilizada para fazer curvas e movimentos mais rebuscados. Custa 5 pontos de Rei/You Ki por nível.

Nível 7: Rajada Espiritual - De um ferimento em seu corpo o usuário puxa todo Ki que está armazenado dentro de si e dispara contra seu adversário gastando assim todo seu Ki, mas também causando um grande estrago em seu adversário. Dano de 1d6 (por nível) multiplicado por seus pontos de Rei/You KI. Custo: Todo o Rei/You-Ki. Depois de usar esse golpe o usuário fica impedido de usar seu Rei/You-Ki por 2 dias.

Nível 8: Jigen Tou (Espada Dimensional)* - O personagem pode criar uma espada multicolorida e muito poderosa capaz de atacar tanto de perto quando a uma certa distancia. Não pode ser manipulada como a Espada Maleável. Dano de 1d6 por nível. Custo: 10 Rei/You-Ki por nível.

Plantas Demoníacas

Doutrina usada para manipular as plantas e usa-las como armas, inclusive criando golpes especiais com elas.

Nível 1: Criar Arma Demoníaca* - Pode criar sua própria arma usando uma planta qualquer, mas esta arma deve ser de alguma maneira parecida com a planta, esta arma causa 1d6 de dano (2d6 no B e 3d6 no Rank S). Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Controle Vegetal - O usuário pode controlar as plantas ao seu redor como se fossem parte de seu corpo as plantas terão uma força de 1D para cada nível do usuário. Custo: 2 pontos de rei/You Ki por nível.

Nível 3: Kagon Retsuzan Shi - O usuário ataca com sua arma demoníaca como se tivesse 3 ações extras (da mais três ataques com a arma) . Custo - 15 Ki.

Nível 4: Shimaneki Sou - Invoca uma grama das trevas que paralisa o alvo por um número de turnos iguais a Int do personagem menos o Cons do adversário. Custo: 3 pontos de Rei/You Ki por turno que o personagem ficar preso.

Nível 5: Ojigisou - O usuário pode criar uma pequena semente de planta das trevas e coloca-la dentro do corpo do adversário, sendo bem sucedido em um teste difícil de Dex. Depois de 5 turnos o alvo começará a receber 1 de dano por turno, quando ficar com 10% de seus PVs as planta irá crescer e arrebentar com seu corpo, ficando no lugar apenas uma árvore do mundo das trevas. Custo: Igual a metade dos Pvs do oponente em pontos de Rei/You Ki. Esse golpe não pode ser usado duas vezes contra uma mesma pessoa, ou contra alguém que já conheça esse golpe.

Nível 6: Shoku You Shokubutsu - O usuário invocará uma planta demoníaca que irá tentar devorar o alvo causando 3d6 de dano automaticamente no turno em que for invocada. A planta ainda irá atacar um número de turnos igual a Will do usuário dividido por 5 (e arredondado para baixo). Custo: 30 Ki.

Nível 7: Fuka Enbu-Jin - O usuário cria em sua volta um campo de pétalas de rosas girando ao seu redor em alta velocidade. As pétalas cortam como se fossem navalhas e acertam a todos os alvos em um raio de 5 metros, sem chances de esquiva. Causa 1d6 de dano por nível. Custo - 5 Ki por nível.

Nível 8: Kyu Ketsu Shokubutsu - Essa planta só pode ser usada contra alvos que estejam feridos e sangrando. Essa planta irá atacar diretamente o local de onde o sangue jorra e irá sugar esse sangue até ser retirada ou até a morte do alvo. Para retirar a planta o alvo deve ser bem sucedido em um teste de Fr vs Fr 5 para cada nível do usuário, e para cada turno que a planta ficar sugando o sangue ela irá causar 2d6 de dano. Custo: 10 pontos de Rei/You Ki por nível.

Ja Ou En Satsu Ken

O Fogo Assassino do Rei Maligno, ou as Chamas Negras Mortais do Inferno, poder muito difícil de ser controlado, principalmente no Mundo dos Homens. Quando essa Doutrina é usada no Mundo dos Homens seu poder cai um pouco, e é mais difícil de ser manejada. Essa Doutrina só pode ser aprendida por Onis/Humanos e Onis/Monstruoso.

Nível 1: En Satsu Rengoku Shou* - O usuário mantém uma chama normal em suas mãos e ataca com socos contra um alvo. Acrescenta um bônus de +2 nos danos causados por nível do usuário. Custo: 1 Rei/You Ki por nível.

Nível 2: Ja Ou En Satsu Ken* - Tem o mesmo nome da Doutrina, mas aqui "Ken" significa espada ao invés de "Onda". O usuário com essa técnica cria em sua mão uma espada para atacar o seu alvo, parece muito com o Reiken, mas é feita com Chamas Negras e não com energia espiritual. A espada que causa 1d6 de dano (2d6 no B e 3d6 no Rank S). Custo: 3 Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Ja Ou En Satsu Ken 2* - Idêntica a anterior, mas esta espada causa 1d6 de dano por nível e tem um custo de 10 Ki por nível.

Nível 4: Rajada de Chamas Negras - O personagem concentra na palma da sua mão o poder de suas chamas negras e à dispara contra seu oponente na forma de um lança chamas constante e, claro, de chamas negras. Causa 1d6 de dano por nível e dura 1d6 turnos. Custo: 6 por nível.

Nível 5: En Satsu Koku Ryu Há - Técnica suprema dessa doutrina. Com ela o usuário dispara uma onda de fogo negro parecido com um grande dragão negro que irá causar grandes danos, tanto ao alvo quanto ao usuário. Causa 5d6 de dano para cada nível do usuário, mas causa 1/5 deste dano no próprio usuário. Custo 10 pontos por nível.

Nível 6: Absorver Chamas Negras - Caso a técnica acima seja devolvido contra o usuário, ou qualquer Doutrina relacio-



nada as chamas negras seja usada contra o usuário dessa arte ele poderá absorver os danos, convertendo 50% do dano que iria receber em PVs, e os outros 50% em You-Ki, isso se for bem sucedido em um teste de WILL para chamas negras e um teste difícil de Will para outros tipos de chamas, caso não passe ele receberá o dano normalmente.

Mistai

Essa Doutrina é a junção de diversas Doutrinas roubadas de diversos mestres em apenas uma só Doutrina, e é muito poderosa.

Nível 1: Bola de Fogo - O personagem pode disparar de suas mãos bolas de fogo contra seu adversário, no máximo um número de bolas iguais ao seu nível, por turno. Dano de 1d6 cada bola de fogo. Custo 2 Rei/You-Ki por bola disparada.

Nível 2: Invocação - Com essa arte o personagem pode invocar animais fracos do Ma-Kai. Cada personagem pode invocar um tipo diferente de animal. Esses animais causam 2d6 de dano por ataques e possuem ao todo 10 PVs, para acertar um alvo eles tem Briga 30/30, eles desaparecem quando seu PV chegar a zero ou quando a luta terminar. Pode invocar apenas um animal por turno e cada um custa 10 Pontos de Rei/You-Ki cada.

Nível 3: Vácuo Cortante - O personagem cria pequenos círculos de energia, que tem um efeito parecido com serras quando são atiradas contra seus inimigos. Causa dano por Retaliação. Dano de 2d6 por nível. Custo - 5 Rei/You-Ki por nível utilizado.

Nível 4: Encolhimento* - Essa arte possui o poder de encolher o adversário a uma altura de 15 centímetros, reduzindo assim todos os atributos físicos do personagem para 5. Qualquer dano causado a esse personagem tem seu total de dano dobrado. Essa arte precisa ser concentrada por 3 turnos e o atacado tem direito a um teste de Will. Custo: 50 de Rei/You-Ki.

Nível 5: Roubar Doutrinas* - Com essa arte o personagem pode aprender uma técnica ou uma arte de uma outra Doutrina apenas ao observar ela ser utilizada uma vez. O personagem pode aprender essa arte/técnica e usa-la até o final da luta. Para aprende-la deve passa em um teste difícil de Int. Custo: 5 de Rei/You-Ki para cada nível da doutrina.

Controle da Terra

O personagem com essa Doutrina passa a controlar as forças da Terra e usa-las para atacar seus inimigos.

Nível 1: Apedrejar - De suas mãos o personagem faz com que pedras voem contra seu inimigo para ataca-lo, causando 1d6 de dano pro nível. Custo: 3 Ki por nível.

Nível 2: Braço de Pedra* - O braço do personagem se torna de pedra, aumentando assim sua força (um bônus igual ao seu nível em sua força). Custo: 1 Ki por nível.

Nível 3: Shura Nendo Toui* - O personagem invoca uma armadura feita de pedra, argila, areia ou até mesmo poeira; isso aumenta sua proteção e seus ataques causam mais danos. Recebe um bônus de +1 nos seus dano e +2 pontos de IP por nível, dura por uma luta. Custo: 5 Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Bomba Shura - (é necessário que o personagem já esteja usando a técnica Shura Nendo Toui para usar essa técnica) O personagem concentra sua força em seu corpo e pula contra o inimigo atacando-o com uma ombrada devastadora. Dano dobrado por ataque corporal. Custo 5 Ki.

Nível 5: Pedra Explosiva* - Com essa técnica o corpo do personagem passa a ser todo de pedra, que pode desmontar e voar para cima do adversário em forma de várias pequenas pedras. Nessa forma o usuário não recebe danos, porque mesmo que seja atingido ele poderá se remontar ou se recuperar novamente com a fusão das pedras. Porém existe um Ponto Fraco

nessa Doutrina. Ao atacar e se desmontar uma pedra vermelha ficará exposta e essa é a chamada Pedra-Coração, se ela for destruída o personagem morre na hora, e se ela for arrancada do corpo dele ele ficará com dificuldade para se remontar e para atacar. Sem a Pedra-Coração o personagem terá todos os seus atributos divididos pela metade. O personagem pode atacar arremessando seu corpo em forma de várias pedras causando 3d6 por nível de dano. Durante esse ataque o adversário pode fazer um teste difícil de PER para tentar pegar a Pedra-Coração. O usuário da Doutrina também recebe um Bônus de +20 em Fr e Con, mas sua Agi e Dex cai em -10 pontos. Custo 40 Ki.

Mei Ko Shou Kai Há

Nível 1: O Grito da Destruição do Tigre - A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo, 1d6 de dano por nível. Custo 3 Ki por nível.

Nível 2: O Grito da Destruição do Tigre 2 - A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo, 2d6 de dano por nível. Custo 5 Ki por nível.

Nível 3: O Grito da Destruição do Tigre 3 - A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo, 3d6 de dano por nível. Custo 10 Ki por nível.

Nível 4: O Grito da Destruição do Tigre 4 - A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo, 4d6 de dano por nível. Custo 15 Ki por nível.

Nível 5: Absorção de Ki - O usuário pode absorver o Rei/You-Ki de um personagem quando solta seus raios, absorve 2d6 de Rei/You-Ki, deve ser utilizado em conjunto uma das técnicas anteriores, causando o mesmo dano mais com um custo aumentado em +2 por nível.

Ankou Rai Jin Ken

A Doutrina da utilização do controle do Trovão das Trevas é muito poderosa e o céu se enche de nuvens trovejantes quando alguém usa essa Doutrina.

Nível 1: Soco Trovão* - O usuário carrega a energia do trovão em suas mãos e a descarrega sobre seu adversário com um soco com um bônus igual ao seu nível vezes dois. Custo 1 ki por nível.

Nível 2: Arco do Trovão das Trevas - O usuário carrega sua energia, mas ao invés de descarregar essa energia com um soco dispara uma flecha contra seu alvo. Causa 1d6 por nível. Custo 3 Ki por nível.

Nível 3: Eletrocutar - O usuário toca no adversário e descarrega nele a força do Trovão, ou pode atacar a distância, disparando um raio de energia. Dano de 3d6 por nível. Custo 10 Ki por nível.

Nível 4: Ankoku You Rou Jin - Você poderá dividir seu corpo em um numero de cópias igual a seu nível e poderá fazer com que todas as suas cópias ataquem com o Arco do Trovão das Trevas. Custo: 10 pontos de Rei/You ki por nível.

Nível 5: Riku Goku Ankoku Rai Kou Há - Com essa técnica o usuário cria 6 cópias e faz com que essas cópias disparem ao mesmo tempo o golpe Eletrocutar, de uma vez só, fazendo assim um efeito devastador. Custo: 12 Ki por nível.

Devil Yo Yo

Essa é uma Doutrina bem parecida com o Reiken, pois lida com um controle tão perfeito de uma arma, no caso, o io-iô. Usando a energia espiritual o io-iô deixa de ser um simples brinquedo de criança, para ser uma arma mortal.

Nível 1: Aumentar Dano* – Com essa arte o personagem transfere seu Rei/You-Ki para a arma fazendo com que ela fique mais poderosa. Aumenta os danos do io-iô em +2 por nível do usuário. Custo: 1 ki por nível.

Nível 2: Io-iô Acrobático* – Com essa arte o usuário passa a ter um controle total do io-iô, podendo até fazer todas as manobras que um jogador profissional faz como se estivesse brincando. Essa técnica retira a penalidade normal do uso das Doutrinas, usando o io-iô. Custo: 1 Rei/You-Ki.

Nível 3: Arremesso – Com essa técnica pode-se usar o io-iô para agarrar um alvo, lança-lo para o alto e depois puxar para baixo com toda força. Dano de 2d6 por nível. Custo: 5 pontos de Ki por nível.

Nível 4: Energizar Io-iô* – Essa arte permite que o usuário aumente o poder de seu io-iô, deixando ele piscando com uma energia, dependendo do tipo do Rei/You-Ki essa cor muda. Aumenta em +1d6 o dano causado pelo io-iô por nível. Custo: 10 pontos de Ki por nível.

Nível 5: Serpente - Essa poderosa técnica consiste em agitar os io-iôs fazendo com que eles pareçam serpentes aticadas e prontas para o ataque. Quando ataca o adversário quando vai se esquivar recebe uma penalidade de -2% para desviar e causando 1d6 por nível. Custo: 4 Rei/You-Ki por nível.

Ka Shou Rappa Ken

O Fogo Dinamite, Doutrina que usa o fogo normal para controla-lo e atacar seus inimigos com ele.

Nível 1: Aquecer - O personagem faz com que um ambiente fechado comece a ficar tão quente quanto um deserto escaldante. Todos os personagens, exceto o usuário, deve fazer um teste de Con para não ficarem tontos com o calor, caso falhem ficam um turno sem poder atacar. Causa 1 ponto de dano por turno a todos que estiverem na arena. Dura 1 turno por nível do personagem. Custo: 1 Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Palma em Chamas* - Com essa técnica pode-se criar uma chama na palma da mão e atacar seu adversário com ela. Esta doutrina adiciona um bônus de +2 para cada nível do personagem. Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki para cada dois níveis.

Nível 3: Purgatório Flamejante - O usuário mantém uma chama normal em suas mãos e ataca com socos contra um alvo. Esta doutrina lhe garante um bônus de +5 para cada nível seu, em socos. Dura apenas um turno. Custo: 1 Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Aura de Fogo - O personagem começa a pegar fogo, literalmente, e isso aumenta o dano de seus ataques e essa aura de fogo também passa a protegê-lo. Aumenta o dano para ataques feitos com socos e chutes em +1 por nível. Ao ser atacado o personagem contra-ataca queimando seu alvo ao ser tocado, qualquer ataque físico que atinja o usuário causa ao seu agressor 1d6 de dano (2d6 no B e 3d6 no Rank S). Dura 1 Turno por nível. Custo: 4 Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Incinerar - Após agarrar um adversário o personagem pode fazer com que o corpo do adversário seja atingido por uma forte onda de calor, podendo reduzir o inimigo a cinzas. Dano de 2d6 por nível (mais você precisa agarrá-lo primeiro). Custo 4 Rei/You-Ki para cada nível utilizado.

Nível 6: Raio de Fogo - Com essa técnica o personagem concentra toda sua energia na palma das mãos e dispara um raio de fogo em seu adversário, causando um grande estrago. Dano de 3d6 por nível. Custo: 10 Ki por nível.

Sui Ken

Com essa Doutrina, o personagem bebe até ficar pra lá de muito doido, mas não é o que parece. Ele usa seu Rei/You-Ki

para transformar a bebida em uma energia poderosa, se tornando um grande lutador.

Nível 1: Movimentos Cambaleantes* - O personagem parece mesmo estar caindo de bêbado, e está mesmo mas nem tanto. Com esses movimentos ele recebe um bônus de +5% (para cada nível que possuir) nos testes de perícias de combate, tanto para desviar quanto para atacar. Custo: 3 Rei/You-Ki por nível utilizado.

Nível 2: Chute de Ondas - O personagem usa um chute giratório que cria ondas de energia e atinge a quem estiver perto dele, se esse golpe pegar em cheio o dano é muito forte, mas se acertar a distância o dano é bem reduzido. Dano 2d6 por nível, diminuindo em 1d6 para cada meio metro a mais distante de você. Custo: 4 Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Aumento de Energia Sobrenatural* - O personagem converte a bebida em mais força sobrenatural, tornando assim seus golpes mais fortes que o normal. Com esta técnica você pode aumentar um dos seus atributos físicos em +2 ponto por nível (estes pontos podem ser distribuídos do jeito que você quiser, por exemplo, se você está no nível 5, poderá utilizar esta técnica para dar um bônus de digamos: +4 Fr, +2 Dex, Agi e Con). Custo 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Bola de Energia - A energia transformada pela bebida pode ser usada para criar uma bola de energia luminosa que pode ser atirada contra o inimigo. Dano de 1d6 por nível. Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Gigante Bola de Energia - Funciona como a técnica anterior, sendo que seu tamanho e dano são maiores que a normal. Dano de 3d6 por nível. Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nem Baku Houju no Shou

É a maquiagem invocadora da prisão e selamento mágico. Com seu próprio sangue o personagem cria uma tinta sobrenatural que ele usa com seus pincéis. Ele pode, com essa Doutrina, aumentar sua força, prender o inimigo e até prender a energia sobrenatural dele também. Todas as técnicas dessa Doutrina têm a duração de 3 horas.

Nível 1: Maquiagem de Batalha - Usando a tinta sobrenatural o personagem pode fazer com que sua força aumente. Aumenta a Fr do personagem em +2 pontos por nível. Custo: 1 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Prender Membros - Com essa arte o personagem ataca seu inimigo com seus pincéis e pinta os braços ou as pernas do inimigo, fazendo com que ele receba penalidades em seus movimentos. Causa ao inimigo uma penalidade de -5% em suas perícias de combate por nível. Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Chave de Prisão - É como a arte anterior, sendo que com essa arte o personagem diminui mais ainda os movimentos de seu adversário. A recebe uma penalidade de -15% em suas perícias de combate por nível. Custo: 10 pontos de Rei/You Ki por nível.

Nível 4: Paralisar - Paralisa os movimentos do inimigo por 1 turno por nível. Custo: 10 pontos de Rei/You Ki por nível.

Nível 5: Trancar Energia Espiritual - O personagem afetado por esse poder não pode mais usar seu Rei/You-Ki até o efeito dessa técnica passar. Custo: o You/Rei Ki do oponente dividido por cinco é o custo em pontos de ki.

Gelo

Com essa Doutrina o personagem controla as forças congelantes, usando-as para atacar seu alvo.

Nível 1: Esfriar - Com essa arte o personagem pode fazer com que uma arena fique totalmente congelada e escorregadia, dando uma penalidade de -3% em suas perícias de combate por

nível em todos os outros personagens que estiverem na mesma arena. Dura 1 turno para cada dois níveis do personagem. Custo 4 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Espada de Gelo - O personagem pode criar uma espada de gelo em seu braço usando-a para atacar rapidamente. Cria uma espada que causa 1d6 de dano (2d6 no B e 3d6 no Rank S). Custo: 3 Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Congelar - O usuário pode congelar pequenas massas, nada maior que um cachorro ou uma perna. O alvo faz um teste de Cons, caso falhe terá alguma parte do corpo congelada, dependendo da parte do corpo congelada sofrerá uma penalidade diferente. Custo: 5 Rei/You-Ki.

Nível 4: Flauta Metralha Granizo - O usuário cria em suas mãos uma concentração de ar frio, e dispara farpas de gelo ao soprar esse ar frio. Dano de 1d6 por nível. Custo: 3 pontos de Ki por nível.

Nível 5: Espírito Maligno do Dragão Congelante - Uma onda de gelo arrasadora que congela tudo ao seu caminho. Dano de 2d6 por nível. Custo: 8 pontos de Rei/You-Ki por nível. O alvo deve fazer um teste de Cons dividido pela metade, caso falhe será congelado.

Shura Sempu Ken

O espírito do Furacão, quem usa essa Doutrina pode usar o vento para voar ou para atacar seu adversário.

Nível 1: Voar – Você poderá voar com uma velocidade igual ao seu deslocamentos na terra.

Nível 2: Braços de Ar - O personagem usa o vento como se fosse seu próprio braço para pegar coisas que estão longes ou mesmo para atacar a distância, este vento terá uma força de 1d por nível. Custo 2 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Fenômeno Turbilhão - O personagem desvia uma técnica disparada contra ele, mandando ela para outro lado (não de volta contra a pessoa que à atacou). Custo um quarto dos pontos de Rei/You-Ki que o oponente utilizou.

Nível 4: Furacão Shura* - O personagem cria em seu braço um pequeno furacão e pode atacar com ele. Este furacão lhe garante um bônus de +1d6 de dano (+2d6 no nível B, e +3d6 no S), em ataques de soco. Custo 3 pontos de Rei/You Ki por turno.

Nível 5: Duplo Furacão Shura* - Pode criar um furacão em cada um dos braços e atacar com eles. Isto lhe garante um bônus de +2d6 de dano (+4d6 no nível B, e +6d6 no S), em ataques de soco. Custo 10 pontos de Ki por nível.

Nível 6: Grande Furacão Shura - Com essa técnica o personagem pode disparar de suas duas mãos juntas, uma poderosa rajada de vento causando um efeito devastador. Dano de 3d6 por nível. Custo 10 Rei/You-Ki por nível.

Angelical Energy

Uma Doutrina poderosa por si só e capaz de causar vários estragos, ela faz com que os usuários possam manipular efeitos energéticos muito fortes.

Nível 1: Arma Energética - O personagem cria uma arma semelhante a um bastão feito com energia espiritual e utiliza essa arma para atacar seus adversários, esta arma causa 1d6 de dano por nível. Custo: 7 pontos de Rei/You-Ki por nível. O bastão dura por 3 turnos, desaparecendo em seguida.

Nível 2: Aumento Físico - O personagem aumenta sua musculatura ou a resistência de seu corpo, usando sua energia espiritual. O personagem recebe +5 ponto em Fr ou Cons para cada 5 Pontos de Rei/You-Ki gastos. Só podem ser usados no máximo 30 Pontos de Rei/You-Ki desta maneira. Dura por 7 turnos.

Nível 3: Auréola - Com essa técnica o personagem cria em

volta de seus dedos arcos dourados de energia que podem ser usados contra os inimigos, causando grandes estragos ao adversário, pois ela é como uma serra. Causa dano de 2d6 por nível, dano por retaliação. Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Energia de Fúria - O personagem pode usar seu Rei/You-Ki para elevar o nível de sua força e energia espiritual. O personagem recebe +5 em Fr e Will para cada 10 Pontos de Rei/You-Ki, no máximo 50 pontos podem ser gastos dessa maneira por luta. Dura por uma luta.

Nível 5: Golpe Devastador - O personagem reúne sua energia espiritual em seu punho e ataca violentamente seu adversário liberando toda a energia de uma vez só, causando um grande estrago em seu oponente. Dano de 3d6 por nível. Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Adaptação

Uma Doutrina que para ser usada precisa que o personagem use o item Bolinho das Trevas, para assim usar suas transformações. Essa Doutrina permite que o personagem memorize um golpe e fique invulnerável a ele. Além disso, permite que o personagem se transforme em 3 poderosos tipos de monstros após memorizar o golpe, são eles: o Macaco Monstro das Trevas, o Faisão das Trevas e o Cão Monstro das Trevas.

Nível 1: Resistência - Com essa arte o personagem pode memorizar um golpe e se tornar mais resistente a ele. O personagem faz um teste de Cons quando recebe o ataque, se for bem sucedido memoriza o golpe e caso seja atacado novamente por esse golpe ele recebe dano mínimo (é como se o personagem tirasse um em todos os dados de dano). Custo - 10 de Rei/You-Ki.

Nível 2: Invulnerabilidade - Nessa arte o personagem faz o mesmo que na técnica anterior, mas ele memoriza o golpe e se torna completamente invulnerável a ele, não levando mais dano algum. Após memorizar o golpe o personagem pode usar alguma transformação. O personagem só pode memorizar um número de golpes igual a sua WILL dividida por 3, arredondando para baixo. Após o final de uma luta o personagem não mais terá o golpe memorizado. Custo - 20 de Rei/You-Ki.

Nível 3: Macaco Monstro das Trevas - Após comer um Bolinho das Trevas o personagem muda sua forma, se tornando um monstro macaco das trevas. Ao fazer isso ele recebe: +5 em Fr, +7 em Dex e Agi e +5 em Cons até que ele volte ao normal. Custo - 15 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Faisão das Trevas - O personagem, novamente após comer o Bolinho das Trevas, adquire a forma de um monstro faisão das trevas. Ao fazer isso ele recebe: +10 em Fr, +14 em Dex e Agi e +10 em Cons, até que ele volte ao normal. O personagem também recebe o poder de voar, mais ela só pode ser usada enquanto estiver nessa forma, caso o personagem mude de forma ele perderá essa vantagem. Custo - 25 de Rei/You-Ki. Pode ser usado em conjunto com a técnica anterior, e os valores são cumulativos.

Nível 5: Cão Monstro das Trevas - O personagem se torna um monstro metade homem metade cão das trevas, novamente após comer o Bolinho das Trevas. Ao fazer isso ele recebe: +15 em Fr, +21 em Agi e Dex, +15 em Cons, até que ele volte ao normal. Custo - 40 de Rei/You-Ki. Pode ser usado em conjunto com as técnicas anteriores, e os valores são cumulativos.

Sombras Demoníacas

Essa é uma poderosa Doutrina que utiliza o poder dos abomináveis espíritos das sombras para atacar seus adversários. Essa Doutrina é raramente aprendida, pois poucos são aqueles que conseguem dominar o poder das Sombras.

Nível 1: Espada das Sombras* - Essa arte permite ao usuário envolver uma espada com a energia das sombras, tornando-a mais poderosa. Aumenta em +4 o dano da espada por nível. Custo - 3 pontos de Rei/You-Ki por nível. O personagem precisa estar portando uma espada para usar essa arte.

Nível 2: Espada Giratória - Com essa técnica o personagem pode girar sua espada de uma maneira muito veloz e assim fica capaz de se proteger de golpes usados contra ele utilizando uma espécie de barreira feita pela espada. A espada pode agüentar sua Will vezes 3 de dano. Custo em Rei/You-Ki. Igual a sua WILL(a espada não quebra se o dano ultrapassar a resistência da barreira)

Nível 3: Projeção Entre Mundos - O personagem é capaz de mandar um adversário para um lugar desconhecido, totalmente aleatório, nem mesmo o personagem que usou essa técnica sabe onde o seu adversário pode parar, talvez a quilômetros de distância ou talvez do seu lado. Custo 20 Rei/You-Ki.

Nível 4: Manipulação das Sombras* - As sombras dos adversários ganham vida e podem ataca-los de surpresa. As sombras possuem os mesmos atributos e técnicas de seus donos, mas todos os atributos divididos pela metade. Custo: 20 por sombra Rei/You-Ki.

Nível 5: Possessão das Sombras* - O personagem invoca o poder dos Demônios das Sombras, sendo assim possuído por eles, ficando com uma aparência assustadora e com uma aura negra emanando de seu corpo. Aumenta em +10 todos os atributos do personagem, mas o personagem passa a tomar 5 pontos de dano por turno, porque as sombras passam a consumir sua energia. Custo 25 Rei/You-Ki.

Nível 6: Espada Negra - O personagem faz o mesmo que na primeira técnica, sendo que dessa vez ela é bem mais forte, tornando a espada tão negra quanto o nanquim. Sendo que o personagem irá atacar em direção a sombra de seu adversário, aumentando assim seu bônus de acerto em +10% por nível por ser um ataque inesperado e causando +1d6 de dano por nível. Custo 20 pontos de Rei/you-Ki por nível.

Nível 7: Barreira Shobako - O personagem cria em volta de si mesmo e de seu adversário uma poderosa barreira impedindo assim a saída de ambos. Ao leve toque a barreira causa 30 pontos de dano, pode causar dano tanto no personagem quanto no adversário. Custo 40 Rei/You-Ki.

Nível 8: Espada Sonora das Trevas - (é necessário estar usando o Item Espada Experimental para utilizar essa técnica) O personagem puxa o cabo da espada fazendo aparecer uma espécie de monstro, mas que não passa de um efeito da arma. Após fazer isso o personagem pode começar a girar a espada fazendo sair dela um som horrível, parecido com o som da morte fazendo assim pessoas normais e monstros das classes E e D desmaiarem e causando um grande desconforto aos outros personagens que estiverem por perto, reduzindo assim em -5 todos os seus atributos. Custo: 20 Rei/You-Ki.

Nível 9: Onda de Sombras Demoníacas - O personagem invoca uma onda de sombras com aspectos demoníacos que avançam a frente do personagem. Elas atacam numa área de Rei/You-Ki vezes 5 em m², atacando a todos os personagens, exceto o usuário, sejam eles amigos ou inimigos. Dano de 3d6 por nível Custo 15 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Teleporte

A Doutrina do Teleporte é usada para se teleportar de um lugar para o outro, ou enviar um inimigo para outro lugar qualquer. Nas lutas essa Doutrina pode ser usada para a esquiva, mas o personagem precisa estar concentrando seu Rei/You-Ki

antes de usa-la. Ela pode fazer choque de Doutrinas com qualquer Doutrina, seja ela de socos ou de bolas de energia, o personagem recebe um bônus no teste de sua esquiva para rolar o d100 e desviar em seguida, mas essa Doutrina tem um custo bem elevado. A distância dada na descrição da técnica equivale ao seu uso fora das lutas.

Nível 1; Teleporte Menor - O personagem pode se teleportar a até 100 metros de distância. Bônus de +5%. Custo - 5 Rei/You-Ki.

Nível 2: Teleportar Itens Pequenos - O personagem pode teleportar itens pequenos, do tamanho de cadernos que estejam a até 1 Km de distância. Custo - 5 Rei/You-Ki.

Nível 3: Teleporte Maior - O personagem pode se teleportar a até 1 km de distância. Bônus de +10%. Custo - 10 Rei/You-Ki

Nível 4: Teleportar Itens - O personagem pode teleportar qualquer objeto que esteja a até 5 Km de distância. Custo - 10 Rei/You-Ki.

Nível 5: Teleporte Alheio - O personagem pode se teleportar ou à alguém que QUEIRA ser teleportado, a até 3 km de distância. Bônus de +7% caso esteja com alguém e +15% caso esteja sozinho. Custo - 15 Rei/You-Ki

Nível 6: Teleporte Contra a Vontade - O personagem pode teleportar um adversário a até 3 km de distância, contra a vontade dele, vencendo uma rápida disputa de WILL vs WILL. Custo - 15 Rei Ki

Nível 7: Teleporte Infinito - O personagem pode enviar o adversário a qualquer lugar da Terra, randonicamente, ou seja, ele não escolhe onde o adversário vai aparecer, e sim, o mestre. Isso custa 20 pontos de Rei/You-Ki e o usuário deve fazer uma disputa de WILL vs WILL com a pessoa que ele quer teleportar.

Bomba Espiritual

Uma terrível Doutrina que permite que o usuário transforme seu Ki em bombas espirituais. Uma Doutrina perigosa para os adversários do usuário dela, pois apenas pessoas com Per maior que 20 (ou que estejam no Rank A ou S) podem ver essas bombas. Caso o Ki do oponente não tenha nenhuma das duas exigências ele não poderá se esquivar dos ataques usados por essa Doutrina.

Nível 1: Toque Explosivo - O personagem toca o inimigo causando uma explosão no local tocado. Dano de 1d6 por nível (precisa tocar o oponente). Custo de 2 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Granada Espiritual - O personagem cria uma granada em sua mão e a arremessa contra seu adversário causando um bom estrago. Dano de 1d6 por nível. Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Pólvoras* - O personagem cria várias criaturas-bombas chamadas Pólvoras, elas podem voar com suas asas e obedecem todas as ordens de quem as criou. O usuário pode fazer no máximo sua Will dividido por 3 em número de criaturas por turno. Os Pólvoras podem ser usados também como espiões, pois o personagem poder ver e escutar tudo através deles. Dano 1d6 por criatura elas explodem ao contacto. Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por criatura.

Nível 4: Espírito Explosivo - O personagem carrega seu corpo com energia espiritual e parte para cima do alvo, para atingi-lo com seu próprio corpo, quando toca no adversário ou quando o usuário quer seu corpo explode por causa da energia espiritual acumulada, mas o usuário não recebe dano algum, mas o adversário vai sofrer um grande estrago. Dano de 5d6 por nível. Custo 30 Rei/You-Ki por nível.

Battle Aura

A Aura de Batalha, uma poderosa Doutrina em que o personagem cria uma aura esverdeada em torno dele, podendo fazer diversos efeitos.

Nível 1: Armadura - A aura envolve o personagem reduzindo os danos contra ele. Reduz em 1 ponto de qualquer dano contra o personagem para cada 1 ponto de Rei/You-Ki gastos. Só podem ser utilizados desta maneira no máximo 50 Pontos de Ki em cada luta.

Nível 2: Voar - O personagem pode usar sua Aura de Batalha para voar ou apenas flutuar. Custo 5 pontos de Rei/You Ki.

Nível 3: Criar Machados - O personagem usa sua energia espiritual para criar grandes, e pesados, machados para usa-los na batalha (quando a batalha termina eles desaparecem). O machado equivale ao Machado Gigante que está na sessão de itens. Caso o machado receba 10 pontos de dano ele é destruído. Custo 5 Rei/You-Ki por machado. O machado dura até o final da luta.

Nível 4: Ataque Energético - O personagem concentra sua aura e dispara uma estrela de energia esverdeada contra seu adversário, causando um grande estrago. Dano de 2d6 por nível Custo de 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Força Gigante - O personagem usa sua aura para aumentar ao mesmo tempo sua Força e sua Armadura, usando essa técnica numa perfeita combinação de ataque e defesa. Aumenta em +10 a Fr +10 em seu IP, para cada 20 pontos de Ki gastos. Só podem ser utilizados desta maneira no máximo 100 Pontos de Rei/You-Ki em cada luta e esse efeito pode ser usado em conjunto com a técnica Armadura, dessa mesma Doutrina.

Nível 6: Battle Aura Cross Attack - O personagem cria uma grande estrela, semelhante a técnica Ataque Energético só que muito mais poderosa, e a utiliza para atacar seu adversário causando um estrago muito, mas muito grande. Dano de 3d6 por nível. Custo de 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.



Butai (Apenas Toguro Ani pode utilizar)

Uma rara Doutrina que permite que seu usuário faça o que quiser com o próprio corpo, desde virar uma arma até virar uma poça de matéria orgânica.

Nível 1: Arma Menor - O personagem pode fazer com que seu dedo estique ou fazer ele virar uma lamina. Dano de 1d6. Custo 1 ponto de Ki.

Nível 2: Arma Maior - O personagem pode fazer com que seu braço vire uma espada, ou ele mesmo virar uma (isso é apenas um exemplo do que se pode fazer). Dano de 1d6 por nível. Custo: 10 pontos Ki por nível.

Nível 3: Arma Múltipla - Funciona como a técnica anterior, mas pode fazer com que os dois braços se estiquem e formem diversos fios cortantes que atingem um ou mais adversários e causam um grande dano. Dano de 1d6 por nível. Custo de 12 pontos de Ki por cada pessoa atingida. O usuário só pode atingir um número de adversários igual a sua agilidade dividida por 4 (arredonda para baixo).

Nível 4: Derretimento - Com essa técnica o personagem pode fazer com que seu corpo fique muito maleável, ajudando em muito na esquiva do personagem. Essa técnica também pode ser usada para passar por baixo de porta ou até pelo buraco da fechadura. Concede um bônus de mais 20% nos testes de esquiva. Custo - 10 Ki.

Nível 5: Imortalidade - O personagem é virtualmente imortal. Pode regenerar facilmente PVs perdidos (1 PV por turno de luta e/ou 5 PVs por dia, caso se passe fora de uma batalha). O personagem também não morrerá por causas naturais nem velhice. O personagem recebe a vantagem Imortal. Mas essa técnica tem um ponto fraco, o personagem ainda poderá morrer, caso seu coração ou seu cérebro sejam atingidos (um dos dois). Mas é muito difícil, pois o personagem pode modificar esses órgãos de lugar em seu corpo.

Kin'niku Souza (Apenas Toguro Ototo pode utilizar)

Controle Muscular. O personagem pode crescer e se tornar mais forte e resistente usando essa poderosa Doutrina. É uma técnica suprema, usada por poucos, mas temida por muitos. Ao utilizar uma das técnicas o personagem começa a manifestar uma certa porcentagem de seu poder, essa porcentagem é indicada ao lado do nome da técnica.

Nível 1: Reforço (10%) - Quando usada essa técnica faz com que os músculos do personagem aumentem bastante. Aumenta a Força do personagem em mais 5 a cada 5 Pontos de Rei/You-Ki, no máximo de 20 Pontos de Rei/You-Ki gastos dessa maneira. Dura 5 turnos. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Nível 2: Vigor (10%) - Como na técnica anterior, sendo que o personagem aumenta sua resistência. Aumenta Cons do personagem em mais 5 a cada 5 Pontos de Rei/You-Ki, no máximo de 20 Pontos de Rei/You-Ki gastos dessa maneira. Dura 5 turnos. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Nível 3: Armadura Corporal (15%) - Parecido com a técnica anterior, sendo que a pele do personagem ganha uma rigidez incrível, se tornando tão duro quanto aço! Aumenta em +5 pontos o IP do personagem para cada 10 Pontos de Rei/You-Ki, no máximo 50 Pontos de Rei/You-Ki gastos dessa maneira. Dura 10 turnos. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Nível 4: Força Suprema (25%) - Os músculos do personagem aumentam muito e o personagem passa a ter a aparência

quase que a de um gigante com os ombros bem mais largos e com os braços bem maiores. Aumenta a Força do personagem em 15 pontos para cada 10 Pontos de Rei/You-Ki, no máximo 50 Pontos de Rei/You-Ki gastos dessa maneira. Dura 10 turnos. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Nível 5: Guerreiro Perpétuo (40%)* - Personagem se torna uma monstruosidade cheia de músculos e com alguns tubos saindo de seu corpo. Aumenta a todos os atributos físicos em +5 pontos para cada 15 Pontos de Rei/You-Ki, só pode gastar no máximo 300 Pontos de Rei/You-Ki desta maneira por luta. Ao utilizar esse nível (apenas na primeira vez que utiliza na luta) o personagem é curado de todos os danos sofridos. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Nível 6: Absorção de Energia Vital - (para usar essa técnica o personagem antes precisa manifestar 100% da sua força) O personagem com essa técnica pode absorver a alma (energia vital) de seres do mundo das trevas ou homens e converte-las em Rei/You-Ki. Apenas a alma de humanos normais e Onis de categoria E ou D podem ser absorvidos dessa maneira. Cada alma absorvida recupera 5 Pontos de Rei/You-Ki do personagem. Para absorver uma alma o personagem deve ser bem sucedido em um teste difícil de WILL.

Mafukan (Apenas Koenma pode utilizar)

Essa é a doutrina suprema de Koenma. Com ela, ele pode paralisar o inimigo por uma certa quantidade de tempo. O teste é de WILL vs WILL do adversário. Um sucesso pode paralisar o adversário pelo tempo permitido pela técnica da Doutrina.

Nível 1 - O personagem pode paralisar o adversário por (1 a cada 5 de Rei/You-Ki gasto) turnos (em aventuras são segundos).

Nível 2 - O personagem pode paralisar o adversário por (3 a cada 10 de Rei/You-Ki gasto) turnos (em aventuras são minutos).

Nível 3 - O personagem pode paralisar o adversário por (5 a cada de 20 Rei/You-Ki gasto) turnos (em aventuras são minutos).

Nível 4 - O personagem pode paralisar o adversário por (10 a cada de 30 Rei/You-Ki gasto) turnos (em aventuras são horas).

Nível 5 - O personagem pode paralisar o adversário por (20 a cada de 40 Rei/You-Ki gasto) turnos (em aventuras são dias).

Cura Espiritual

Usando suas ondas espirituais o personagem com essa Doutrina pode curar os ferimentos de uma pessoa, ou dele mesmo.

Nível 1: Cura 10 PVs. Custo: 10 Rei/You-Ki.

Nível 2: Cura 20 PVs. Custo: 20 Rei/You-Ki.

Nível 3: Cura 40 PVs. Custo: 30 Rei/You-Ki.

Nível 4: Cura 80 PVs. Custo: 40 Rei/You-Ki.

Nível 5: Cura 150 PVs. Custo: 50 Rei/You-Ki.

Nível 6: Ressuscitar - Com essa arte o personagem pode reviver um personagem morto, mas apenas com a permissão do Mundo Espiritual. O personagem volta a vida com 1 PV. Custo de 70 pontos de Rei/You-Ki.

Lei Shu

Doutrina com uma técnica de ataque e defesa ao mesmo tempo e também é uma Doutrina muito usada pelos Detetives Sobrenaturais de alto nível. Ela também ensina a concentrar bolas de energia para que sejam usadas assim como o Reigun.

Nível 1: Contra-Ataque - O personagem defende o golpe do outro personagem, após isso o personagem recebe o dano, mas também manda um contra-ataque, faça uma jogada de ataque com um bonus de 10% para tentar atingir o adversário com

um chute. Essa Doutrina não gasta o turno de ataque do usuário podendo ser feita a qualquer momento. Dano: igual ao de seu chute comum. Custo - 5 Rei/You-Ki.

Nível 2: Bola Lei Shu - O personagem cria em seus punhos uma bola Lei Shu que aumenta os danos de seus socos. Aumenta +2 para cada 1 Rei/You-Ki utilizado (Máximo 25 pontos podem ser gastos dessa maneira). Duração - 3 turnos.

Nível 3: Bola Arremessavel Lei Shu - O personagem reúne seu Rei/You-Ki em sua mão na forma de uma Bola de Energia e depois arremessa ela com as mãos ou dando um chute, contra seu alvo. Dano de 1d6+2 por nível. Custo de 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Granada Lei Shu - O personagem reúne uma grande quantidade de pequenas bolas de energia formando uma grande bola de energia na sua frente e a chuta fazendo com que várias bolas voem contra seu inimigo. Dano 2d6+3 por nível. Custo de 8 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Gigante Bola Lei Shu - Juntando toda sua energia espiritual o personagem cria uma grande bola de energia e a chuta contra o adversário causando um dano devastador. Dano 3d6+3 por nível. Custo de 12 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Doutrina do Exército do Rei-Kai (apenas para soldados do Exército do Rei-Kai)

Possuída exclusivamente a personagens que tenham alcançado o status de Soldado do Imperador Enma. Essa doutrina permite que o usuário manipule seu Rei Ki em uma grande variedade de efeitos. Apenas Detetives Sobrenaturais tem alguma chance de conseguirem tornar-se Soldados do Imperador Enma.

Nível 1: Vôo - O personagem pode voar à uma velocidade incrível. Para cada 10 de Rei-Ki que ele gastar para ativar essa doutrina, ele pode voar a 100 km por hora, se transformando em energia. O efeito dura uma cena e o personagem não tem limite de quanto Rei Ki pode gastar dessa maneira. Sem testes.

Nível 2: Energizar - Com esse nível, ao custo de 10 Rei-Ki, o personagem pode cobrir sua mão ou seu pé com sua energia espiritual, podendo causar mais dano. Ele causa +10 de dano para cada 10 pontos de Rei-Ki gastos. Não há limite de quanto Rei Ki pode ser gasto dessa maneira.

Nível 3: Raio Menor - O personagem com esse poder pode arremessar um raio de energia espiritual, azul e que causa dano igual a duas vezes o Rei Ki gasto em sua execução. Para cada 10 pontos de Re-Ki gastos serão 20 pontos de dano, automáticos.

Nível 4: Abrir / Fechar Portal - O personagem pode abrir ou fechar pequenos portais que ligam o Rei-Kai, a Ningen-Kai e o Ma-Kai. Ele pode ir para qualquer um desses mundos, mas ele sozinho, ou uma única outra pessoa. Para fechar grandes buracos, deve-se aumentar o gasto em Rei-Ki. O custo básico em Rei-Ki são 15 pontos. Para se abrir ou fechar grandes buracos para passar muita gente, aumente esse custo para uns 10 pontos e muitas horas de trabalho. Não há teste.

Nível 5: Ataque Exterminador - O personagem pode fazer o mesmo que o Raio Menor, mas o raio vai causar 25 pontos de dano para cada 10 pontos de Rei-Ki gastos.

Rahiph Mukuro (Apenas Mukuro pode utilizar)

Essa é a doutrina usada pela Oni Mukuro, que comandava um dos reinos do mundo das trevas. É uma poderosa doutrina de manipulação de energia.

Nível 1: Punho Flamejante - Com essa arte o personagem envolve seus punhos com uma energia avermelhada, o que o permite causar mais danos, aumentando seu dano em +2 ponto para cada ponto de Rei/You-Ki gastos, só podem ser usados 50 pontos de Rei/You-Ki dessa maneira por luta.

Nível 2: Resistência - Parecido com a arte anterior, mas o corpo todo do personagem é encoberto pela energia vermelha, e ele passa a ganhar uma espécie de armadura que absorve 10 pontos de dano. Custa 10 Rei/You-Ki. Duração: 5 turnos.

Nível 3: Ataque Energético - Nesse nível, o usuário da Doutrina pode disparar a energia avermelhada contra seu alvo, causando um dano de 2d6 por nível. Custo 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Ataque Invisível - O personagem faz o mesmo que o anterior, porém o ataque é invisível, pode-se ver apenas a explosão que ele causa, dificultando a esquiva do oponente. O causa um dano igual a técnica anterior, sendo que o raio sai invisível, o que dificulta a esquiva do oponente, reduzindo sua defesa em -30% pontos. Custo idem ao anterior + 10.

Nível 5: Corte Espacial - Esse efeito é poderosíssimo. O Doutrinado corta o próprio espaço utilizando-se dessa doutrina, e cria uma barreira em volta de seu oponente ou dos dois. Isso custa 50 Rei/You-Ki e demora 3 turnos para a barreira ser completada (o usuário da Doutrina não pode fazer outras ações a não ser esquivar). Para atravessá-la, o adversário precisa passar num teste de Agi difícil. Se ele não conseguir, ele vai receber 30 pontos de dano automático, não absorvível por qualquer tipo de armadura (e fica preso). O usuário também pode utilizar essa técnica para atacar independentemente da barreira, ela custa 30 pontos de Rei/You-Ki e causa 5d6 de dano.

Yomis Saihs (Apenas Yomi pode utilizar)

A Doutrina usada pelo Oni Yomi, um dos Reis do Mundo das Trevas. Muito parecida com a de Mukuro, essa Doutrina, segundo dizem, é a que possui a melhor defesa e ataque.

Nível 1: Punho Flamejante - Como a técnica da doutrina de Mukuro de mesmo nome, mas a energia é esverdeada.

Nível 2: Resistência - Como a técnica da doutrina de Mukuro de mesmo nome, mas a energia é esverdeada.

Nível 3: Ataque Energético - Como a técnica da doutrina de Mukuro de mesmo nome, mas a energia é esverdeada.

Nível 4: Golpe de Defesa e Ataque Madoki - Com essa técnica, o usuário da doutrina pode criar uma barreira praticamente intransponível ao redor do seu corpo, na forma de uma esfera de energia esverdeada. A barreira age como se tivesse 200 PVs, absorve 10 pontos de dano disparados contra ela, sendo assim muito difícil de ser destruída, além disso o usuário absorve metade dos pontos de Rei/You-Ki gastos para a utilização de uma técnica utilizada contra sua barreira. Sem testes, custo de 100 Rei/You-Ki. Dura 1 cena. E pode ser invocada sempre que o usuário desejar, mas o custo só é requerido uma vez, a não ser que ela tenha sido destruída, aí o usuário não poderá mais invoca-la nessa luta.

Nível 5: Ataque Total - Com esse nível, o usuário pode concentrar energia dos ataques energéticos em um enorme ataque energético disparando uma grande rajada de energia que irá causar terríveis estragos. Dano de 3d6 por nível. Custo de 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Demon's Spirit

Com essa Doutrina o personagem utiliza todo o poder das trevas para atacar seus adversários sem nenhuma dó nem piedade. É uma das mais poderosas Doutrinas.

Nível 1: Dark Symbol - Este poder, não é necessariamente um poder propriamente dito, e sim, uma tatuagem que aparece na mão do Oni. Com essa tatuagem, ele é capaz de fazer movimentos telecinéticos, e também é utilizada na grande maioria dos poderes dessa doutrina. Custo de invocação 5 You-Ki. Dura uma cena/luta.

Nível 2: Dark Saber - Neste nível o Oni pode criar um sabre através das forças negras do You-Ki. O símbolo de sua mão brilha fazendo com que o sabre apareça espontaneamente. Se essa arma cair da mão do usuário ela desaparece precisando ser invocada novamente (o custo também deve ser pago novamente). Dano do sabre 2d6. Custo 8 You-Ki. (OBS: As armas criadas não podem ser usadas por outras pessoas).

Nível 3: Dark Axe - O Oni pode criar um machado negro com este poder. Dano do sabre 3d6. Custo 15 You-Ki. (OBS: As armas criadas não podem ser usadas por outras pessoas).

Nível 4: Dark Arrows - O Oni cria três flechas a cada 15 pontos de You-Ki gastos para invocar essa técnica (máximo 60 pontos podem ser gastos desta maneira). Essas flechas vão na direção do inimigo como se fossem teleguiadas, isso aumenta a dificuldade para o adversário se esquivar, reduzindo assim sua defesa em -15%. Dano de 1d6 (cada)

Nível 5: Ghost Lance Attack - O Oni aponta a palma de sua mão na direção do inimigo fazendo com que uma lança fantasma saia, em direção ao inimigo. Dano de 3d6 por nível. Custo de 10 pontos de You-Ki por nível.

Nível 6: Super Ghost Lance Attack - O mesmo que a técnica anterior, só que nesse poder, saem duas lanças na direção do inimigo, para cada 30 pontos de You-Ki gastos.

Nível 7: Dark Mist - Cria uma névoa que cobre um local de 5m² a cada 10 pontos de You-Ki gastos para invocar essa técnica. O Oni ganha um bônus de +10% em todas as ações de ataque e esquiva, e o inimigo, -10% em todas suas ações de ataque e esquiva.

Nível 8: Pseudo-Jagan - Com esse poder o Oni cria um "falso Jagan" no chão, em baixo do adversário, fazendo ele ficar paralisado. O usuário deve fazer um teste de Will Vs Cons do inimigo. Caso o usuário vença o personagem fica paralisado por 3 turnos, podendo apenas se defender, caso o adversário vença a disputa nada acontece. Custo - 15 You-Ki

Nível 9: Deadly Chains - É necessário acertar a técnica anterior para utilizar esta. Com ele, o Oni faz com que saiam várias correntes de dentro do Pseudo-Jagan. Caso o inimigo não consiga se libertar do poder anterior, desse aqui será quase impossível. As correntes amarram o inimigo por todos os lados, estrangulando-o até a morte. O adversário fica paralisado por mais 5 turnos, para cada 20 pontos de You-Ki gastos, e recebe 10 pontos de dano por turno. Custo- 40 You-Ki.

Nível 10 - You-Ko Hadouken - O Oni cria uma bola de energia das trevas com a palma da mão atirando no inimigo. Caso cause dano máximo, a bola de energia ao tocar no inimigo, cria um pilar negro a sua volta, causando morte instantânea. Dano de 3d6 (se provocar 18 pontos de dano, morte instantânea). Custo- 50 You-Ki.

Nível 11: Demon's Spirit Form - O poder definitivo do Oni. Sua aparência muda: Os olhos ficam vermelhos junto com os cabelos; aparecem várias tatuagens pelo seu corpo; garras crescem em suas mãos; aparece um par de asas negras, que fechadas cobrem todo seu corpo; e ele não tem mais a necessidade de andar, pois ele flutua naturalmente. Recebe +20 em to-

dos os atributos nessa forma e ganha um ataque de deslocamento de ar, que ele pode fazer com um simples movimento de garra (Igual o ataque que o Raizen faz contra o Yusuke) que causa 2d6 de dano. O dano de qualquer técnica dessa doutrina, enquanto o Oni estiver nessa forma, é somado a +20 de dano.

OBS: Apenas Onis/Humanos ou Onis/Monstruosos podem possuir essa doutrina. O manipulador dessa Doutrina, não pode possuir nenhuma outra e nem muito menos ensina-la a outras criaturas. Caso isso aconteça o Oni é morto na hora pelas chamas negras. O Oni começa com a Desvantagem Ponto Fraco, onde ele precisa escolher onde ficará a tatuagem que faz ele ativar os seus poderes. Ele só pode ter duas tatuagens no máximo, e caso o local onde está a tatuagem seja destruída, o Oni fica incapaz de realizar os seus poderes, até ele conseguir achar um cirurgião das trevas, para que ele faça uma nova tatuagem.

Tsai Ryo

Essa doutrina se Baseia no controle do pó e das cinzas, fazendo do usuário um perigoso adversário, pois combina um estilo das doutrinas do vento e da terra.

Nível 1: Poeira - Como essa técnica você pode soprar um ventinho na direção do adversário. Esse vento irá se transformar numa nuvem de poeira que dificultara os movimentos do seu adversário. O seu adversário ficara com uma penalidade de -6 em Dex e Agi. Custo: 6 Rei/You Ki. Dura uma luta.

Nível 2: Vento de Pó - O usuário é capaz de invocar um vento fraco, que arranca poeira do chão e o torna capaz de infligir dano no adversário. Dano de 1d6 de dano por nível. Custo de 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Toque Corrosivo - As Mãos do usuário tornam se roxa e seu soco passa a causar +5 pontos dano. Custo- 2 Rei/You Ki. Dura 4 turnos.

Nível 4: Torvelinho de Pó - Semelhante à Valsa das Rosas, essa doutrina cria um poderoso redemoinho de poeira que fica girando em torno do adversário. Se ele tentar se mexer, sofrerá um dano igual ao Rei/You Ki (máximo) do Usuário da técnica dividido por 5. O acerto é automático. Custa 20 Rei Ki e dura 2 turnos, ou se for cancelado antes.

Nível 5: Sufocação - O personagem é capaz de criar um Tornado de Poeira (só que em sentido horizontal, e não vertical) tão poderoso que é capaz de sufocar o adversário. O tornado causa 2d6 de dano por nível. Custa 5 Rei/You Ki e dura um turno.

Lazer Light

Essa doutrina consiste no controle de luzes com brilho intenso que são capazes de causar dano e até hipnotizar os inimigos.

Nível 1: Feixe de Luz - O usuário gasta 5 Rei/You Ki e é capaz de criar um feixe de luz. Esse feixe pode ser usado para atingir um alvo, causando 3d6 de dano. Ou ainda, o usuário pode iluminar um lugar pequeno que esteja escuro (proporção de um quarto).

Nível 2: Espectro - Com esse nível, pode-se criar um fantasma de uma cor à escolha. O espectro pode atacar seu adversário com 30/30 e dano de 2d6. Custo- 10 pontos de Rei/You-Ki. Duração- 3 turnos.

Nível 3: Aurora Hipnótica - O personagem é capaz de criar uma espécie de “chuva” de cores e brilhos que podem hipnotizar o inimigo. O personagem pode hipnotizar apenas um adversário por vez. Para isso, ele faz um teste Will Vs Will. A vítima deve obedecer todas as ordens plausíveis do personagem (como atacar os amigos, mas não matar-se). Custo- 20 Rei/You Ki. Dura 4 turnos.

Nível 4: Arma Radiante - Com essa doutrina, o personagem é capaz de revestir uma espada qualquer com uma luz intensa que afia a arma, mas que não causa nenhum infortúnio ao usuário, somente ao demais. Causa dois dados a mais de dano (+2d6 de dano na espada). Custo- 10 Rei/You Ki. Dura uma luta. Se acertar crítico o oponente ficara cego por um turno.

Nível 5: Ciclone Arco-íris - Com esse nível, o personagem é capaz de disparar uma rajada de luz colorida muito forte, capaz de cessar uma chuva comum (não causado por uma doutrina). O Arco-Íris ainda pode ser usado para dissipar alguns efeitos de outras doutrinas, como chuvas, ventos e pós. Dano de 2d6 por nível. Custo de 5 de Rei/You Ki por nível.

Gëiser

Essa doutrina é a que controla os ares quentes do interior da terra. Apenas os mais aptos conseguem desenvolver esta até o fim.

Nível 1: Ar Quente - O ar em torno do uma área igual à Rei Ki metro quadrados do usuário torna-se quente e pesado. A temperatura aumenta de 10 à 15 graus. O seu adversário ficara com uma penalidade de -6 em sua Agi e Dex. Custo: 6 Rei/You Ki. Dura uma luta.

Nível 2: Punhos Vermelhos - O usuário pode esquentar suas mãos a ponto de deixá-las vermelhas por causa do calor. Dano de +1d6 por nível. Custo 7 pontos de Rei/You-Ki. Duração 3 turnos

Nível 3: Parede de Água Quente - O Usuário é capaz de erguer uma barreira constituída de água quente. Essa barreira fica em torno do personagem, mas causa 3 de dano quando tocada por qualquer um, inclusive o personagem. Custo- 10 Rei/You Ki. Dura uma luta.

Nível 4: Cura Medicinal - O personagem é capaz de regenerar e cicatrizar mais rapidamente seus ferimentos. Custa 1 Rei Ki para cada 3 pontos de vida.

Nível 5: Vulcão d'Água - O personagem pode lançar um jato d'água quentíssimo em direção ao inimigo. O jato causa 2d6 de dano por nível. Custa 3 Rei/You Ki por nível.

Diabolical Hair

Difundida entre um antigo clã ninja, chamado Kei-Hen. Essa doutrina se manteve secreta até hoje. Ninguém jamais havia presenciado seu poder, exceto os ninjas Kei-Hen e suas vítimas. Uma técnica letal, bela e silenciosa.

Nível 1: Hair Whips - O personagem pode fazer seus cabelos crescerem e manipulá-los como um chicote. Para cada 2 pontos gastos nesta técnica seu cabelo ganha uma força de 1d (Maximo 6d). Dura 3 turnos.

Nível 2: Fios de Lâminas* - O usuário é capaz de transformar cada um de seus fios de cabelos em lâminas muito finas, mas que causam um estrago tremendo. Dano de 2d6 por nível (precisa possuir a perícia ataque com cabelos) Custo- 15 Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Setas de Cabelo - O usuário é capaz de disparar seus fios de cabelo como se fossem setas contra o adversário. Dano idêntico da técnica anterior (ela precisa ter sido acionada antes). Custo- 4 Rei/You Ki por nível.

Nível 4: Kawanaga - Essa técnica permite que seus cabelos se cresçam e avancem contra o oponente. Ao atingi-lo, seus cabelos passam a se enrolar pelo corpo dele, a fim de prendê-lo. Os fios prendem desde os pés à cabeça, e são manipulados pelas mãos do usuário que deve fazer um teste de Fr Vs 4d Fr por turno. O cabelo começa a apertar a pele do adversário, cortando-a como um fio de lâmina. Dano de 5d6 por turno. Custo 30 Rei/You Ki por turno.

Nível 5: Fio do Diabo - Essa técnica permite ao person-

gem lançar uma energia mortal através de um de seus fios de cabelo. Normalmente, é preciso prender o oponente usando alguma das técnicas anteriores, mas pode também ser usada em separado, fazendo o próprio fio tentar atingi-lo. Dano de 10d6. Custa 50 Rei/You Ki.

Brilho Sui Seiki (Apenas Seres da Classe S podem Possuí-la)

Uma lendária doutrina, cujos dominadores eram chamados de Anjos na idade média. Doutrina poderosíssima, e mortal.

Nível 1: Armadura Dourada - O usuário da doutrina cria uma armadura que passa a proteger seu corpo de danos menores ou iguais a sua Constituição vezes 5. Dano - aumenta o dano de ataques físicos em +5. Custo de 60 de Ki. Dura Uma Luta.

Nível 2: Golpe de Ruptura - O personagem pode criar, em seu turno de defesa e até três vezes por luta, um tornado que evita que seja atingido (destrói um ataque do inimigo) e ainda causa dano no adversário (3d6). Custo- 50 Rei/You-Ki.

Nível 3: Armadura Azul - O personagem se protege por uma armadura muito mais poderosa, e dessa vez azul. O seu corpo se torna protegido de danos menores ou iguais a sua Constituição vezes 10. Demora dois turnos para ser invocada. Precisa Estar com a Armadura Dourada pra usar esta técnica. Custo - 100 Rei/You Ki. Dura uma luta.

Nível 4: Brilho Sui Seiki - A técnica suprema dessa doutrina. Demora dois turnos de concentração para ser ativada. Com essa técnica, o personagem torna-se livre para voar. O usuário fica coberto por um brilho dourado. Qualquer ataque ganha mais 3 dados de dano. Custo 100 Rei/You Ki.

Olhos Demoníacos

A doutrina utilizada por Hiei, na qual o usuário pode usar seu olho demoníaco que fica na testa para enxergar pessoas conhecidas e até paralisar o adversário, além do personagem ficar bem mais rápido.

Nível 1: Olhar Além do Alcance - O personagem pode observar pessoas conhecidas a longa distância sem custos ou testes. Pode rastrear um inimigo fazendo um teste de Will vs Will do ratreado. Quando usando esse poder o terceiro olho do personagem aparece. Custo 5 Rei/You Ki.

Nível 2: Velocidade Sobrenatural* - O personagem pode se deslocar muito mais rápido. Você recebe um bônus +10 em sua Agi e Dex. Custo 10 Rei/You Ki. Dura uma luta.

Nível 3: Olho Demoníaco - O personagem desenvolve seu 3º olho na testa e pode paralisar pessoas testando sua Will vs a Will do oponente. Se você obtiver sucesso, a pessoa ficará paralisada até conseguir vencer o teste. Se os dois empatarem ou o adversário ganhar, não acontece nada. Custa 20 Rei Ki.

Nível 4: Verdadeiros Olhos Demoníacos - O personagem pode fazer brotar diversos olhos pelo seu corpo, fazendo um efeito parecido com o do nível 3, mas o inimigo terá que passar em um teste difícil de Will Vs Will. A Vitima ficara paralizada até conseguir vencer no teste. Custa 30 Rei Ki.

Nível 5: Dominação - O personagem pode dominar um número de pessoas igual sua Will dividido por 3. Para isso, ele faz um teste de Wil vs Will da vitima (uma vez para cada vitima). Se estiver Usando a Técnica Verdadeiros Olhos Demoníacos o teste passara a ser fácil. Se ele vencer o teste, a vítima estará completamente sob controle. Senão ele terá falhado. Para realizar isso, ele precisa gastar 10 Rei Ki por Vitima. A pessoa Ficara sob seu controle durante uma quantidade de horas igual ao seu Rei/You Ki dividido por 15.

Nível 6: Velocidade Máxima - O personagem pode se deslocar muito mais rápido. Você recebe um bônus +40 em sua Agi e Dex. Custo 50 Rei/You Ki. Sendo cumulativo com a Velocidade Sobrenatural. Dura uma Luta.

Meikai Power (Apenas Seres do Meikai podem usa-la)

Uma Doutrina Suprema, Vinda do Mundo Celestial do Inferno: O MeiKai. Apenas seres do Meikai Podem usa-la.

Nível 1: Voar – Você poderá voar com uma velocidade igual ao seu deslocamento em terra, sem custo de ativação.

Nível 2: Teleporte Alheio - O personagem pode se teleportar ou à alguém que QUEIRA ser teleportado, a até 3 km de distância. Bônus de +15% em testes de esquiva caso esteja sozinho(+7% caso esteja com alguém). Custo- 30 Rei/You-Ki

Nível 3: Teleporte Contra a Vontade - O personagem pode teleportar um adversário a até 3 km de distância, contra a vontade dele, vencendo uma rápida disputa Will vs Will. Custo- 30 Rei Ki.

Nível 4: Golpe de Ruptura - O personagem pode criar, em seu turno de defesa e até três vezes por luta, um tornado que evita que seja atingido (destrói um ataque do inimigo) e ainda causa dano no adversário (3d6). Custo- 50 Rei/You-Ki.

Nível 5: Bola Energética - O personagem reúne seu Rei/You-Ki em sua mão na forma de uma Bola de Energia e depois arremessa ela com as mãos ou dando um chute, contra seu alvo. Dano de 1d6+3 por nível. Custo de 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: Granada Energética - O personagem reúne uma grande quantidade de pequenas bolas de energia formando uma grande bola de energia na sua frente e a chuta fazendo com que várias bolas voem contra seu inimigo. Dano de 2d6+3 por nível. Custo de 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 7: Copiar Poderes - Com essa arte o personagem pode aprender uma técnica ou uma arte de uma outra Doutrina apenas ao observar ela ser utilizada uma vez. O personagem pode aprender essa arte/técnica e usa-la até o final da luta. Para aprende-la deve passa em um teste difícil de Int. Custo: 5 de Rei/You-Ki para cada nível da doutrina.

Nível 8: Despertar o Mal - Caso o seu adversário possua algum poder maligno, esta técnica faz ele liberar todo o seu mal, podendo ser controlado. Teste de Inteligência difícil para acionar esta tecnica. Custo- 30 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 9: Ilusão - Cria uma ilusão. Ele assume a forma de um ente querido de seu adversário, fazendo ele não podendo de atacar. Ele poderá te atacar se vencer num teste de inteligência. Custo - 25 de Rei/You-Ki.

Nível 10: Rajada de Energia - Uma rajada de energia similar ao dragão negro, mas a energia não assume a forma de um dragão. Causa 4d6 de dano para cada nível do usuário. Custo 15 pontos por nível.

Separação

O personagem que controlar essa doutrina pode fazer cópias de si mesmo sob seu comando, que atacam o adversário até a morte. Se um deles morrer, o usuário dessa doutrina perderá cinco pontos de Rei-Ki. Os clones custam dois pontos de Rei-Ki vezes o nível nessa doutrina. Pode-se fazer um clone por nível nessa doutrina. Cada clone têm três pontos a menos de atributos que o original.

Alongamento

Essa doutrina permite ao usuário alongar seus membros (pernas e braços) e pescoço, uma certa quantidade de metros, dependendo do nível da doutrina. O personagem recebe também uma grande flexibilidade, podendo se esquivar mais facilmente dos ataques. Para cada nível, o personagem pode esticar um metro. O nível máximo dessa doutrina é o quinto.

Territórios

Os territórios não serão utilizados como as doutrinas, com níveis, mas como aprimoramentos pagando-se pontos por eles. Terrenos são poderosos e não gastam Rei-Ki para serem utilizados. Só podem ser adquiridos na criação de personagem.

Paralisação (4 pontos de aprimoramentos)

Pisando em cima da sombra do inimigo, o usuário pode paralizá-lo por quanto tempo quiser. O ataque é feito como se fosse dar um golpe. Após pisar na sombra faça um teste de Will contra a Will do inimigo. Após isso, deve-se permanecer em cima da sombra do inimigo para mantê-lo imóvel.

Tabú (4 pontos de aprimoramentos)

O personagem com esse poder pode criar um território com regras de fala, como por exemplo proibir o uso de algumas palavras ou letras, podendo ser retiradas aos poucos e etc. Ele sempre deve avisar o inimigo das regras. Esse poder vai acabar virando uma disputa de intelectos entre os dois lados opostos, tentando fazer um quebrar a regra. Quem quebrar a regra perde seu espírito e vira um corpo sem vida e parado no chão.

Cópia (6 pontos de aprimoramentos)

O personagem que usa esse poder deve tocar em alguém e virará uma cópia exata daquela pessoa, com seus atributos, memórias e poderes. Essa cópia durará uma cena, ou até que o personagem queira voltar ao normal, ou se alguém causar nele 4 pontos de dano de uma vez só.

Navalha (5 pontos de aprimoramentos)

O personagem carrega suas mãos de energia, e elas se tornam cortantes como facas. Fazendo um ataque ele causa Bônus da força + 5 de dano ou pode ser usado para cortar diversas coisas.

Energia Cinética (5 pontos de aprimoramentos)

O personagem pode carregar algum objeto pequeno com energia e dispará-lo com a mão, fazendo-o ir a uma incrível velocidade. Causa Bônus da força + 5 de dano e o alcance é de no máximo 60 metros. Após atingir o alvo, o objeto volta ao normal.

Hidro Monstros (6 pontos de aprimoramentos)

O personagem pode criar pequenos monstros de água jogando um pouco de sangue em uma poça d'água qualquer. O monstro possui apenas 1/2 dos atributos do executor, 40% em Briga, dois ataques. Caso o Hidro Monstro absorver o oponente ele só poderá sair mediante à um teste com 1/6 da porcentagem em Força de Vontade ou se ele poder destruir a Barreira Dimensional com o poder Jigen Tou (Espada Dimensional) da doutrina Leiken. O personagem é que os comanda e testa iniciativa por eles.

Devorar Energia (5 pontos de aprimoramentos)

O personagem deve cometer canibalismo para utilizar esse território, que é dentro do seu estômago. O personagem devora uma pessoa e pode utilizar todas as doutrinas que ela possuía durante um mês no máximo. Desnecessário dizer que se alguém presenciarem esse ato desumano...

Telepatia (4 pontos de aprimoramentos)

O personagem pode ler a mente de uma pessoa a até 30 metros de distância. A não ser que o alvo disso seja doutrinado, não há resistência. Se for, faça um teste resistido de Will entre os dois. Se usado em lutas, o personagem irá sempre vencer a iniciativa, por saber anteriormente as ações do adversário. Isso não pode ser usado para "escanear" a mente do alvo, apenas ler os pensamentos que ele está tendo no momento.

Video Games (6 pontos de aprimoramentos)

Funciona como o território Hidro Monstros, mas o personagem faz um jogo de videogame, fazendo os inimigos e situações. Pode criar todo tipo de situações de perigo. Uma vez dentro deste território, todos devem jogar, no fim do jogo o derrotado morre. O mestre deve permitir ou não as ações ou criar algumas regras específicas na hora, já que as possibilidades são infinitas.

Novas Regras

REI-KI

O Rei-Ki é a energia espiritual que uma pessoa possui. Em termos de jogo, funciona como pontos de fé. Quanto maior seu Rei-Ki mais fácil é você ser percebido. Se dois Doutrinados/Espiritualistas estiverem em um mesmo lugar, faz-se um teste resistido de Will contra Will, acrescente +5% para o ativo para cada ponto de Rei-Ki que o passivo possui. Aquele que obtiver sucesso percebe se a outra pessoa é mais ou menos poderoso. Você usa Rei-Ki para acionar suas doutrinas.

YOU-KI

O You-Ki é como se fosse o lado negro do Rei-Ki. Os dois serão tratados apenas por Rei-Ki. Se tiver You-Ki ao invés de Rei-Ki, apenas troque o nome na ficha. Pessoas com alto Rei-Ki provocam sensações de poder em outras pessoas - o personagem pode possuir mais de 10 pontos de You-Ki. Não é necessária tanta explicação para o aumento do You-Ki, podendo ser simplesmente porque o personagem utiliza tanto sua energia espiritual que ela está sempre crescendo.

DANO E CURA

Os doutrinados curam-se mais rápido que as pessoas normais, por causa do grande conhecimento que têm de seus corpos e espíritos. O tempo necessário para curar é cumulativo. Se o personagem, por exemplo, perder 3 pontos de vida, ele demorará 9 horas e 10 minutos para se curar. Quanto mais ferido o personagem, mais devagar é sua recuperação...

PVs Perdidos	Tempo
1	10 minutos
2	1 hora
3	8 horas
4	1 dia
5	2 dias
6	3 dias
7	4 dias
8	5 dias
9	1 semana
10	2 semanas

E mais uma semana para cada PV perdido acima de 10...

PROJEÇÃO

A cada 8 pontos de dano que uma doutrina causar (antes de subtrair os sucessos do teste de absorção), o alvo da doutrina é arremessado 2 metros para trás, geralmente se chocando contra alguma parede ou objeto, que sempre é destruído. Esse impacto não causa dano, mas é uma maravilha para efeitos dramáticos em jogo...

DESESPERO

Os personagens, numa luta decisiva, ou hora de desespero podem gastar um ponto de Rei-Ki para fazer a doutrina causar mais um ponto de dano. Não existe limite para isso, mas apenas em batalhas épicas, batalhas finais que são o clímax de uma história. Aquelas doutrinas cujo dano pode ser aumentado com esse gasto de Rei-Ki normalmente aumentam em um dado de dano para cada três pontos de Rei-Ki gasto. Por exemplo, ao invés de gastar 6 Rei-Ki para causar mais 2 pontos de dano, ele gasta 6 pontos de Rei-Ki e irá causar mais dois dados de dano. O personagem também pode sacrificar todos os pontos de Rei-Ki para fazer aquele ataque da doutrina causar dano máximo, sem rolamento de dano. Além do Rei-Ki, ele queimará metade de seus pontos de vida. Após isso, em ambos os casos, o usuário da doutrina ficará muito cansado e sem energia espiritual alguma, sendo necessário pelo menos **Dois Semanas** para começar a recuperar seu Rei-Ki novamente. Antes de restaurar completamente seu Rei-Ki, o personagem não pode fazer nada que utilize a energia espiritual.

CHOQUE DE DOCTRINAS

O que acontece se dois personagens atacam ao mesmo tempo, disparam doutrinas que sejam bolas ou raios de energia? As duas doutrinas se chocam no ar. Aquela que causar maior dano no rolamento, passa com o dano da outra doutrina subtraído do dela. Por exemplo, um Leigan se choca com um Mei Ko Shoukai Ha, o Leigan provoca 8 pontos de dano e o Mei Ko Shoukai Ha causa 6. Se ninguém fizer nada, o Leigan irá atingir o adversário com 2 pontos de dano.

Quando uma coisa dessas acontece, o personagem que perdeu pode apelar energizando sua doutrina (colocando pontos de Rei-Ki nela). Cada ponto de Rei-Ki elimina um ponto de dano da doutrina do adversário, podendo fazer com que a sua prevaleça. Isso pode ser feito pelos dois, até acabar o Rei-Ki, até que um desista ou até que uma das doutrinas se acabe por seu dano ser reduzido até chegar a zero. Se no rolamento de dano, o dano das duas for igual, elas se anulam, causando uma pequena explosão de energia.

É possível também haver um choque de doutrinas se um personagem disparar uma e outro personagem, ao invés de esquivar ou bloquear, quiser disparar outra para que se cancelem. Use as mesmas regras. Isso é bem usado quando ele vê que vai ser perigoso tentar se esquivar...

REI-KI

Você recupera dois pontos de Rei-Ki a cada uma hora e trinta minutos. Para cada 5 horas de descanso, faça um teste com 1/6 da porcentagem de Will, o sucesso restaura todo o Rei-Ki. A cada nível que o personagem avança há um aumento de + 2 pontos de Rei-Ki.

Torneios

Também conhecido como o Torneio dos Monstros, poucas pessoas têm a honra de participar de tal evento. Os demônios batalham durante horas, perdendo suas vidas para algum adversário, e apenas poucos times podem entrar. Algumas pessoas também têm a honra de serem convidadas. Essas escapam das preliminares, entrando de cara nas eliminatórias.

Apenas monstros e homens ricos podem entrar para assistir esse torneio, sendo para qualquer outra pessoa uma façanha muito difícil estar lá dentro. O nome mais quente desse último torneio foi o time Urameshi, composto dos principais personagens do desenho: Kowabara, Yusuke, Hiei, Kurama e Genkai, a mestra de Yusuke. O time Toguro era o favorito.

As regras do torneio são bem mutantes dentro da arena, mas definidas fora dela. O time que desobedecer às regras será desclassificado. Geralmente entram de 9 a 10 times, e as chaves são formadas de forma estranha. O time considerado mais forte vai direto para as semifinais, e o time convidado deve passar por todas as fases. Algumas das regras são:

- * Os lutadores devem lutar numa arena redonda, até que um seja nocauteado ou arremessado para fora dela e tenha sido impedido de retornar até o fim da contagem que vai do um ao dez;

- * Os lutadores podem formar times de 3 a 5 pessoas;

- * A cada time é permitido um único reserva;

- * O estilo da luta é decidido na hora, todos de uma vez, um de cada vez, até ser eliminado ou vão entrando na arena pela

sorte (como no jogo de dados com o time Uraotogi) e o time que acumular mais vitórias vence, entre outros;

- * Apenas monstros, convidados e homens ricos podem entrar no estádio. Humanos que não atendam a essas condições devem estar acompanhados dos membros de algum time;

- * O time que for convidado e não aceitar participar será morto, mas se aceitar, ele não passará pelas eliminatórias, entrará direto no torneio.

Durante esse torneio, são realizadas diversas apostas entre homens ricos do mundo inteiro. É relativamente fácil se conseguir um ingresso para entrar, se você conhecer algum dos lutadores ou possuir contatos lá dentro. Os monstros não atacarão humanos que estiverem lá assistindo o torneio das trevas na Ilha do Enforcado.

O time vencedor do Torneio das Trevas pode pedir um desejo, qualquer desejo, que será atendido pelos organizadores do torneio. O desejo de Yusuke foi trazer a mestra Genkai de volta dos mortos. O desejo de Hiei era que os organizadores morressem para que ele nunca mais fosse convidado a lutar naquele torneio estúpido. Toguro havia cuidado disso um pouco antes... Os vencedores do último torneio foram os membros do time Urameshi, após uma dura batalha contra o time Toguro. Isso atraiu bastante atenção negativa para cima deles, junto com uma espécie de respeito dos monstros...



NPCs

YUSUKE URAMESHI

FR 18, CON 16, DEX 15, AGI 17,
INT 10, WILL 14, PER 17, CAR 13.
PVS 17 + 28 Rei Ki 12.

Att [1] Briga 65/55.

Dano 1d3+2 IP 0

Doutrinas: Reikohadouken 1

Principais Perícias: Investigação 20%.

Aprimoramentos Principais: Amor verdadeiro; Keiko (1) e Detetive espiritual (-1).

Histórico: Era um jovem sem perspectivas de vida. Morre atropelado na tentativa de salvar uma criança. Morto, ele conhece Botan e Koenma. Coloca suas atitudes à prova para voltar à vida, e começa sua verdadeira batalha como detetive espiritual. Aos poucos suas lutas já não são mais em nome do Mundo Espiritual, e sim a si próprio e seus princípios. No final da série ele descobre que é descendente de um dos 3 mais fortes do Mundo das trevas, e vai em busca deles. Seu antecedente é Raizen, que não se alimenta há muitos anos por causa de uma relação que teve com uma mulher e deseja vê-la novamente. Ele morre e deixa com Yusuke a prova de quem vai reinar no Mundo das Trevas. Em um torneio, luta contra Youmi e perde, mas volta para terra e deseja um dia vencê-lo.

KUWABARA KAZUMA

FR 15, CON 17, DEX 13, AGI 15,
INT 13, WILL 19, PER 14, CAR 14.
PVS 16 + 38 Rei Ki 16.

Att [1] Briga 45/50.

Dano 1d3+1 IP 0

Doutrinas: Nenhuma ainda (ele só recebe durante o episódio Genkai onde aprende Reiken 1)

Principais Perícias: Adestrar animais 20%, empatia com animais 20%.

Aprimoramentos Principais: Inimigo: Yusuke (-1)

Ele era colega de escola de Yusuke e viviam brigando, e sempre perdendo de seu principal rival. Quando volta à vida, Kuwabara começa a lutar ao seu lado até a o começo da última fase da série. Por ser o único humano, não tem uma participação nela. Ele é forte e descobre sua força em um concurso para saber quem seria o pupilo de Genkai. Não chega a combater grandes inimigos, mas tem uma grande honra e orgulho, e está sempre querendo ajudar os outros, e tem um espírito forte. No final da série, fica no Mundo dos Homens se empenhando em estudar para ser alguém na vida.

KURAMA YOUKO

FR 16, CON 17, DEX 21, AGI 20,
INT 18, WILL 15, PER 13, CAR 15.
PVS 20 + 40 Rei Ki 20.

Att [2] Chicote 60/40

Dano 1d6+1 (soco) IP 0

Doutrinas: Plantas demoníacas 3.

Principais Perícias: Herbalismo 30%, Primeiros Socorros 20%

Aprimoramentos Principais: Guardiã de Artefato: Espelho dos Desejos (-3), Aparência feminina (-1).

Conhecido também por Youko Kurama, é um jovem inteligente, estudioso e esperto, usa como arma uma rosa, ou outros tipos de plantas. Em sua vida passado foi uma raposa má, e teve laços passados com Youmi e encarnou como Shuichi Minamino. Ele conhece Yusuke quando rouba um dos três tesouros do Mundo Espiritual, para salvar sua mãe, que tem uma grande afinidade (se tornando uma pessoa boa). Tem uma pequena relação (amorosa?) com Hiei. No final, Youmi o convida para lutar ao seu lado, depois do torneio permanece no Mundo dos Homens junto de sua família.

HIEI

FR 23, CON 23, DEX 20, AGI 30,
INT 12, WILL 15, PER 12, CAR 9.
PVS 30 + 34 Rei Ki 30.

Att [3] Briga 100/60 Dano 1d6+5

Espadas 60/60 dano pela arma +5

Doutrinas: Mestre em Olhos demoníacos.

Principais Perícias: Tortura 30%

Aprimoramentos Principais: Guardiã de Artefato: Espada Kooma (-3)

Nasceu no país do gelo e foi expulso pelo argumento que não era uma pessoa pura, consigo levou uma lágrima de sua mãe. Foi criado por caçadores, aprendeu a lutar cedo e procurar por inimigos cedo. Ele tinha “prazer” em ver sangue e a carne se cortando. Possui uma grande força e habilidades, conheceu Yusuke quando rouba um dos três tesouros do Mundo Espiritual. Aos poucos ele vai mudando de sentimentos. Ele tem uma irmã gêmea, Yukina e no final da série luta contra Mukuro e tem seus sentimentos postos à prova, e fica no Mundo das Trevas.

Itens de Ma-Kai

Aqui se encontram listados e explicados alguns objetos com poderes espirituais. Esses não são todos os que existem, mas alguns exemplos dos que aparecem no anime. O mestre deve se sentir livre para criar mais itens, usando esses como base para os níveis de poder.

Anel do Leigan (1º nível)

Com esse item, o personagem pode elevar o dano do Leigan em +6 pontos.

Lupa do Detetive (1º nível)

Com essa pequenina lupa (com a lente do tamanho e uma moeda, o personagem pode ver através de materiais não muito grossos - no máximo uns 3 ou 4 centímetros - ou ganhar um bônus de + 10% em uma jogada de investigação. Geralmente, os detetives sobrenaturais recebem esse item.

Bola Gaki (2º nível)

O personagem em poder dessa bola pode absorver a alma de crianças. Útil para demônios que devoram a alma do ser humano para se alimentarem. O espírito sobrevive fora do corpo por até 24 horas, quando é digerido ao ser devorado, ou simplesmente se dissipa. Se o personagem assim desejar, ele pode devolver o espírito à pessoa. Uma pessoa sem espírito é como uma estátua viva. Quando o espírito se dissipa, a pessoa morre. O alvo tem direito a um teste difícil de Will.

Comunicador Sobrenatural (2º nível)

Com esses pequenos comunicadores - o personagem pode se comunicar com quem estiver com o outro aparelho, em qualquer lugar do mundo ou de outros mundos. Apenas pessoas que possuam Rei-Ki maior que 5 ou o aprimoramento Sensitivo podem usar esses comunicadores.

Espada Kouma (3º nível)

Com essa espada, o personagem corta o alvo e esse passa a ser controlado pelo usuário da espada. O alvo tem direito a um teste difícil de Will.

Bússola de Energia Espiritual (3º nível)

Essa bússola capta a energia espiritual de doutrinados ou demônios, indicando sua direção e quanto Rei-Ki eles possuem no momento. Se o Rei-Ki dele for maior que 10, a bússola enlouquece e estoura, tendo que ser consertada no Mundo Espiritual (Ma-Kai).

Fruto do Passado (4º nível)

Com esse fruto, o personagem pode fazer uma espécie de suco ou vapor, que fará quem o tomar ou respirar rejuvenescer uma quantidade de tempo igual à concentração da solução (o personagem decide qual será a concentração, mas o máximo que se pode rejuvenescer alguém é uns 40 à 50 anos). Esse fruto têm concentração suficiente para rejuvenescer 100. Se o personagem, por exemplo, fizer uma concentração que volte 10 anos, lhe sobrarão ainda 90 anos de concentração para ele ir gastando.

Espada Banshee (4º nível)

Com essa espada, o personagem pode utilizar um pavoroso golpe. Ele libera diversos espíritos que devoram qualquer um em seu caminho. Esse efeito causa 12d6 de dano. Pessoas com Rei-Ki maior que 10 podem simplesmente ignorar esses espíritos e eles não os incomodarão. Somente pessoas que possuem Rei-Ki maior que três podem ver esses espíritos.

Flauta das Trevas (4º nível)

Com essa flauta, o personagem pode controlar os insetos das trevas, que são criaturas que dominam facilmente pessoas comuns. Não há teste, eles simplesmente dominam. O personagem pode então controlar as pessoas dominadas pelos insetos. Não se pode controlar muito precisamente, apenas dar ordens simples, como atacar, proteger, pegar alguma coisa e etc. Doutrinados não podem ser dominados por esses insetos. A última pessoa que utilizou essa flauta foi Suzako.

Espada Espiritual (5º nível)

Esse item, que é na verdade apenas um cabo de uma espada, só pode ser utilizado por personagens que tenham a doutrina Leiken. Ao utilizar o Leiken com essa arma na mão, o personagem ganha, por uma cena, uma espada de energia que causa dano igual ao seu Rei-Ki +10 e uma espécie de campo de força em volta do seu corpo que aumenta seu IP em 3 pontos. Isso absorve todo o Rei-Ki do personagem, que ficará sem poder usar seus poderes espirituais (doutrinas) até que ele recupere todo o seu Rei-Ki e depois aumente ele em dois pontos.

Espelho das Trevas (5º nível)

Com esse item, o personagem pode fazer um desejo em uma noite de lua cheia. Pode desejar o que ele quiser, mas há um alto preço a pagar: sua vida ou a de outra pessoa. O espelho exigirá uma vida em troca do desejo, ou ele não será realizado. Após realizar o desejo, o personagem deve pagar 10 pontos de Rei-Ki para realizar outro desejo. O mestre não deve permitir que esse item caia na mão de jogadores.

Manto Amaldiçoado (5º nível)

Com esse item pode utilizar o quinto nível da doutrina Teleporte, em uma vez por dia. A manta se enrola e forma um círculo que “engole” o adversário e o envia a algum lugar aleatório. Pode ser feito apenas uma vez por dia.

Chupeta de Koenma (5º nível)

Essa chupeta parece com uma chupeta azul ordinária, mas é um poderoso artefato. O personagem que possuir esse item pode usá-lo para “depositar” energia espiritual (Rei-Ki). Não há limite para quanto Rei-Ki pode ser guardado nessa chupeta, mas o máximo que pode ser colocado por dia são três pontos de Rei-Ki.