



DRAGON BALL

○ COMEÇO

Capítulo I – Historia



Tudo começou no vale de uma montanha onde morava um rapazinho chamado Son Goku. Son Goku era um rapaz inculto que nunca tinha visitado nenhuma cidade, a única pessoa que ele tinha visto na sua vida foi o seu avô Son Gohan. Mas ele tinha uma coisa em especial, tinha uma cauda e uma força sobrenatural. Num dos seus dias normais em que ia buscar a sua comida, quando regressava a casa ouviu um barulho esquisito, um barulho que nunca tinha ouvido, parou e pôs-se a escutar, o som parecia estar cada vez mais perto até que certo momento viu um monstro a aproximar-se a grande velocidade, a tanta velocidade que o Son Goku não se conseguiu desviar. Mas Son Goku não se deixou abater e pegou no monstro (carro) e atirou-o assustando uma garota que estava lá dentro. Essa garota pegou na sua pistola e tentou--o matar, mas mais uma vez Son Goku aguentou-se e a garota ficou muito impressionada. Son Goku como nunca tinha visto uma garota pensou que ela era um monstro,

mas a tal garota disse o seu nome e explicou que era um ser humano. Son Goku para se mostrar simpático pede-lhe para ir a casa dele e quando chegam na casa, Bulma vê a quarta Dragon Ball. Son Goku, como pensava que essa Dragon Ball era o seu avô, Bulma conta-lhe a lenda das Dragon Ball. Nesse mesmo instante três malvados encontram uma das Dragon Ball e fica todo contente por pensar que vai ser o mais forte, mas sua aliada explica-lhe que há sete Dragon Ball e quando elas reunidas, aparecerá o dragão Shen-Lon, ao qual se pede um desejo que ele o realiza, seja ele qual for. Agora voltando à casa do nosso herói. Como já tinha dito, Bulma contou a lenda a Son Goku e mostrou-lhe as suas duas Dragon Ball, mas ele não lhe deu a sua. Então foi que Bulma pensou que se ele viesse com ela ia-lhe dar muito jeito. Então os nossos dois heróis partem para a aventura. Nas suas aventuras os dois jovens conhecem Mestre Kame ao lhe devolverem a sua tartaruga perdida, então ele, um mestre perito em artes marciais oferece uma Dragon Ball a Bulma e uma nuvem voadora a Son Goku. Também vão conhecer Yamcha, que é um rapaz que tem medo das garotas, o porco Oolong que amaldiçoava uma pequena aldeia com os seus

poderes de transformação e uma garota chamada ChiChi e seu pai que moravam num castelo, mas que agora está em chamas, por isso pai de ChiChi pede a Son Goku que peça ao Mestre Kame para apagar o incêndio, e é o que ele faz, apaga o incêndio com a famosa técnica Kamehameha, que a ensina a Son Goku. Quando os nossos heróis conseguem seis das 7 Dragon Ball vão ao encontro de Pilaf, o malvado de que falei no princípio, ele prende os nossos amigos (Yamcha, Oolong, Bulma, Pual e Son Goku) no seu castelo e apodera-se das sete Dragon Ball e invoca o dragão, mas nesse instante Oolong intervém e pede umas calcinhas, o dragão realiza-lhe o desejo e vai-se embora e o Pilaf não realiza o seu desejo de ser o dono do mundo. Mas os problemas não acabam, como nessa noite estava lua cheia Son Goku transforma-se num gigantesco gorila, mas Pual que também tinha o poder de se transformar, transforma-se em tesoura e corta-lhe a cauda e é assim que Son Goku volta ao normal e diz que para ficar mais forte vai treinar com Mestre Kame enquanto as bolas estão em forma de pedra.

Poderes de luta:

Goku -102
Yamcha-79
Shu-56
Mai-54
Pilaf -5
Kurilin -85

O Tenkaishi Budokai

Son Goku que se despediu dos amigos vai agora em direcção a casa de Mestre Kame para se treinar. Quando Son Goku lá chega aparece também um rapaz careca chamado Kurilin que também quer ser treinado, mas Mestre Kame só concorda em treiná-los se lhe trouxerem uma garota bonita, é então que conhecem Lunch, uma garota que quando espirra muda de personagem. Os treinos com Mestre Kame foram duros, mas valeu a pena, porque agora os nossos amigos estão prontos para participar no Campeonato Mundial. Son Goku, Kurilin e Mestre Kame partem para a ilha das Papaias, que é onde vão encontrar os seus amigos.

Poderes de luta:

Jackie Chun (Mestre Kame disfarçado) - 180
Goku - 152
Kurilin - 112
Nam - 87
Yamcha - 92
Ranfan - 14
Guilan - 70
Bacterian - 20

Capítulo II – Novas regras

Mudamos algumas regras para construção de personagem (você não vai começar DB com o mesmo numero de pontos que um personagem normal começaria em SF)

Primeiro passo: Conceito do Personagem

Escolha um conceito e raça.

Segundo passo: Selecione Atributos

Priorize as três categorias: Físico, Mentais e Sociais (5/4/2)

Terceiro passo: Selecione Habilidades

Priorize as três categorias: Talentos, Perícias e Conhecimentos (7/5/2)

Quarto passo: Selecione Vantagens

Escolha Antecedentes (5), Técnicas (6), Manobras Especiais (7)

Quinto passo: Toques Finais

Seu personagem começara sempre com Saúde (6), Força de Vontade (3) e Ki (1)

Obs.: você usara essa regra para construir qualquer personagem independente da raça.

Capítulo IV – As Raças

Dragon Ball e Dragon Ball Z possuem muitas raças. Em geral, elas podem ser facilmente representadas pelo Antecedente Único Híbrido Animal, como seria o caso de Poal ou Piccolo (um namekuseijin seria um Híbrido Animal 4 ou 5 com a Habilidade Natural Regeneração). O caso à parte é o dos Saiya Jins: embora pareçam humanos, eles funcionam como um Antecedente Único que dá acesso a alguns poderes especiais – as suas temíveis transformações em Oozaru e Super Saiya Jin.

Os Saiya Jins, como uma raça guerreira, classificam seus membros em classes. Quanto mais pontos no Antecedente, maior a classe. E o Antecedente atua como limitador de acesso às suas Manobras Especiais.

Antecedente Classe

- Nunca poderá se transformar em Super Saiya Jin, e seu Ki, Força de Vontade e Saúde têm como limite o poder dos humanos +20%.
- Nunca poderá se transformar em Super Saiya Jin, e seu Ki, Força de Vontade e Saúde têm como limite o poder dos humanos +50%.
- Nunca poderá se transformar em Super Saiya Jin, e seu Ki, Força de Vontade e Saúde têm como limite o poder dos humanos +70%.
- Pode se transformar em Super Saiya Jin, e seu limite em Ki, Força de Vontade e Saúde é igual ao poder dos humanos x2.
- Pode adquirir qualquer forma de Super Saiya Jin (1, 2 ou 3) e não possui limite em Ki, Força de Vontade e Saúde.

Um Saiya Jin só pode aumentar seu Antecedente a um custo de nível atual x10.

Oozaru

Essa forma é adquirida quando um Saiya Jin (que ainda possui cauda) olha para a Lua Cheia, recebendo ondas que vão para a cauda e causam uma reação, fazendo com que ele torne-se um enorme macaco. O primeiro a adquirir essa forma foi Goku (na série Dragon Ball). Na série DBZ, o primeiro foi Vegeta, quando o mesmo esteve na Terra.

Quando um Saiya Jin vira Oozaru, ele entra num frenesi destrutivo, buscando unicamente dizimar a população do planeta, recebendo dois níveis de Mega Atributo em Força e Vigor, além de dobrar a sua saúde. É um efeito muito perigoso, devendo ser utilizado com cautela pelo Narrador.

Capítulo IV – Novo Antecedente

Transmorfo

Este é um Antecedente Único para representar Transmorfos. Para aumentar seu antecedente transformação custará, nível atual x 4

- Fraco: nem sempre seu personagem se transforma.
- Médio: você já se transforma com mais frequência.
- Bom: você se transformar com facilidade.

- Excelente: você esta no nível de Pual e Oolong.
- Excepcional: sem duvida você é o melhor Transmorfo de todos os tempos.

Capítulo II - Itens

Você já deve ter percebido que os itens são bem mais usados em DB do que em DBZ por isso resolvemos citá-los novamente.

Radares de Dragon Balls: esses radares foram criados por Bulma. Eles localizam as sete Dragon Balls no mundo, se não estiverem em forma de pedra. Cada turno que fique ligado consome uma carga da bateria do radar. Quando acabarem (ele tem 2000 cargas), deve-se comprar uma nova bateria (U\$ 2). Para operar o radar, deve-se ter pelo menos 1 ponto em Computador. O radar também pode ser quebrado (Vigor 1, Saúde 4). Se ele ficar com até 1 ponto de Saúde negativo, pode ser consertado (Inteligência + Computador; 4 sucessos), e se sofrer mais de um ponto negativo, estará inutilizado.

Criar outro (Inteligência + Computador; Dificuldade 8, 4 sucessos) leva em média 2 horas.

Cápsulas Especiais: estas cápsulas incríveis, criadas por Bulma, podem guardar praticamente qualquer coisa. Cada cápsula libera um objeto contido nela (casa, moto voadora, etc.).

Esferas do Dragão: estas sete esferas são inúteis se separadas, mas juntas, elas permitem ao personagem fazer um desejo. O personagem não pode pedir a morte de ninguém, mas pode trazer alguém de volta da morte. Se usada para aumento de poder, o máximo de bônus que as esferas podem dar é cinco pontos (seja em técnicas ou características) ou dois pontos de Mega Atributo. Um personagem não pode pedir, por exemplo, para ficar invulnerável.

Bastão Mágico: Este é o bastão usado por Goku durante sua infância. Ele é um item único, que funciona como um bastão longo comum, mas tem um efeito especial: pode acertar um oponente a até 8 hexágonos de distância. Técnica básica e modificadores são iguais ao do bastão longo.

Capítulo IV – Manobras

Foco

12 Olhos (Aka Shishin no Ken)

Pré-requisitos: Foco 5, Mistérios 5

Pontos de Poder: Kabaddi 4; Kung Fu, Tai Chi Chuan 5

Esta técnica é utilizada por Tenshinhan para se dividir em quatro partes diferentes. Cada um dos clones criados é, não só uma imagem igual ao criador, mas também pode lutar e ser atacado. O único inconveniente desta técnica é o fato de cada uma das imagens ter apenas um quarto do poder e da velocidade do original.

Sistema: o lutador revela a carta de combate no turno que deseja atacar, e então pode fazer 4 ações por turno, mas cada um tem 1/4 do poder total (Destreza, dano, etc.), e se levar uma queda (o verdadeiro), o poder acaba.

Custo: 2 Ki no 1º turno, e +1 em cada turno seguinte.

Velocidade: -1

Dano: Nenhum

Movimento: 1 para cada cópia

Ataque Cortante

Pré-requisitos: Foco 5, Sonic Boom

Pontos de Poder: Kung Fu 5

É um tiro ki em forma de disco, que pode ser usado para cortar através do adversário com grande precisão. O "Kienzan" pode também ser controlado pelo utilizador.

Sistema: é um ataque de projéteis. Metade de seu dano é agravado. O alcance é calculado como no Sonic Boom, mas o alvo tem +1 dificuldade para tentar se esquivar.

Custo: 2 Chi

Velocidade: -3

Dano: +7

Movimento: Nenhum

Ataque Suicida

Pré-requisitos: Chi Push

Pontos de Poder: Kabaddi, Tai Chi Chuan 5

É o ataque ki mais forte de Tenshinhan. Ele põe as pontas dos dedos das duas mãos juntas, formando como que um "O" entre os dedos e os polegares. Então ele dispara um poderoso raio ki através do "O". Embora seja muito poderoso, também provoca grandes danos a ele próprio, podendo até matá-lo.

Sistema: Funciona como o Chi Push, exceto que o lutador troca pontos de Saúde pelo alcance da manobra, não afetando o dano. O dano é Inteligência + Foco + 3 + 1 por cada Ki gasto.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: +0

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

Redução de Ki

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: 4

Essa técnica é utilizada para abaixar seu Ki, e seu Poder de Luta.

Sistema: Você escolhe em quanto seu Controle do Ki será abaixado, e então, certas manobras não serão possíveis (veja Pré-requisitos de cada uma). Cada ponto abaixado abaixa um pouco seu poder de luta. Para abaixar, se gasta um turno.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Técnica de Voo

Pré-requisitos: Foco 5

Pontos de Poder: Kabaddi, Tai Chi Chuan 4; Kung Fu 5

Não é exatamente uma técnica de combate; é a capacidade de voar utilizando o ki. Já que quase todas as lutas na segunda série (Dragon Ball Z) tiveram lugar no ar, esta técnica é bastante utilizada durante os combates, assim como também para se deslocar de um lugar para o outro.

Sistema: há duas formas do Voo. Uma é sem utilizar todo o Ki. Nela o personagem luta normalmente, mas voando. Ele não pode ser atingido por ninguém que esteja no solo, e gasta 1 Ki por turno. A segunda, usando o Ki ao máximo, confere ao personagem um bônus de +2 Velocidade, +3 Dano e soma seu Foco ao movimento de suas manobras, ao custo de 2 Ki por turno.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Capítulo V – Guerreiros

Todos os guerreiros estão na época do 21º torneio de artes marciais.

Son-Goku (Goku)

História: Goku foi achado por Son Gohan, um velho mestre de artes marciais. Mas Goku era muito agressivo, e durante um ato de rebeldia, caiu numa cachoeira e bateu sua cabeça, perdendo a memória. Foi educado por Son Gohan. Goku aprendeu as suas primeiras técnicas com ele. E uma noite de lua cheia, o nosso herói transformou-se em Oozaru e matou o seu avô, sem saber o que estava fazendo. Anos mais tarde conhece Bulma que conta a lenda das sete bolas de cristal. É ao longo desta jornada que conhece os seus amigos de sempre e o seu mestre, Tartaruga Genial. Agora acha que esta pronto para participar do 21º torneio de artes marciais.

Interpretação: você treina com seriedade, e busca acabar com o mal do mundo. Não tem maldade no coração, e por isso recebeu sua nuvem voadora. É brincalhão e muito ingênuo.

Aparência: Goku é baixo, tem um cabelo esquisito, rosto com feições comuns e tem um rabo. Veste suas roupas de treinamento, vermelhas, que usa desde quando era treinado por Kame.

Estilo: Kung Fu, **Escola:** Várias, **Conceito:** Lutador Profissional, **Assinatura:** Cabelo Estiloso



- Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 1
- Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 1, Luta Às Cegas 2, Sobrevivência 2, Estilos 2
- Antecedentes: Aliados 6, Mascote 5 (Nuvem Voadora), Saiya Jin 5
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 2, Esportes 5, Foco 5, Controle do Ki 5
- Manobras: Fireball, Improved Fireball, Double-Hit Kick, Double Dread Kick, Jump, Kippup
- Ki 3, Força de Vontade 3, Saúde 8
- Equipamento: Nuvem Voadora.

Kurilin



História:

Farto das humilhações dos seus companheiros, Kurilin abandona o mosteiro na esperança que Tartaruga Genial o aceite como um dos seus discípulos. Foi com Goku que aprendeu o valor da amizade tornando-se num dos seus fiéis amigos. Agora já terminou o treinamento com o mestre Kame e vai para o torneio de artes marciais.

Interpretação: você gosta muito de artes marciais, quer ser o melhor na luta, mas sabe que não poderá passar Goku. Seus poderes estão bem próximos aos dele, e você sabe disso.

Aparência: Kurilin é anão. Ele não tem cabelos, tem 6 pintas na testa, em duas fileiras, uma em cima de duas. Gosta de se vestir como Goku.

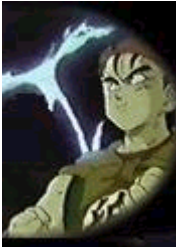
Estilo: Kung Fu, **Escola:** de Kame Sennin, **Conceito:** Monge anão, **Assinatura:** Seis pintas no rosto

- Atributos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
- Habilidades: Prontidão 1, Perspicácia 1, Manha 1, Luta Às Cegas 1, Condução 1, Liderança 2, Estilo 3
- Antecedentes: Sensei 4, Aliados 1

- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 5
- Manobras: Double-Hit Kick, Power Uppercut, Jump, Kippup
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 10

Yamcha

História:



Yamcha vivia junto com Pual, sendo um ladrão do deserto que roubava cápsulas corps dos viajantes. Certa vez, eles se atreveram a tentar roubar de Bulma e Goku. Ele e Goku ficaram lutando por um bom tempo sem se tocarem, até que Goku acertou uma voadora em seu rosto, e arrancou seu dente. Após o incidente, Yamcha ficou sabendo sobre as Dragon Balls, e deu um carro para Goku e Bulma, mas os seguiu de longe. Yamcha tinha uma timidez incontrolável com as mulheres, e quando Oolong escondeu as roupas da Bulma, e ela teve de dormir pelada. Yamcha, pensando que seus seios eram duas Dragon Balls (ela estava coberta), os apertou até que ela acordasse. Hoje ele vai lutar no torneio de artes

marciais.

Interpretação: Gosta muito de seu amigo, Poau. Você gosta de lutar, e, às vezes, demonstra muita confiança, e pode se dar mal com isso.

Aparência: Yamcha é alto, tem longos cabelos negros, e se parece com Goku, apesar de ser mais velho. Yamcha gosta de vestir um kimono vermelho, e tem 2 cicatrizes no rosto.

Estilo: Kung Fu, **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Lutador Profissional, **Assinatura:** Cicatrizes na face

- Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 2, Interrogação 1, Intimidação 2, Manha 2, Lábria 2, Liderança 1, Condução 2, Sobrevivência 2, Arena 1, Computador 2, Investigação 1, Estilo 2
- Antecedentes: Aliados 5, Mascote 4
- Técnicas: Soco 4, Chute 4, Bloqueio 4, Apresamento 4, Esportes 4
- Manobras: Knife Hand Strike, Wounded Knee, Jump
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 10

Nam



História:

Esse estranho competidor veio de uma vila com um sério problema de seca, só estava no torneio para ganhar 50 mil Zeni e, assim, poder comprar água para seu povo.

Interpretação: Você é um cara sério e a única coisa que te interessa é o dinheiro para ajudar sua tribo você fará de tudo para pegar o dinheiro.

Aparência: Nam decididamente não se parece com um personagem de Dragon Ball. Ele sempre esta com uma cara seria e preocupada. Mas claro que isso tem uma justificativa.

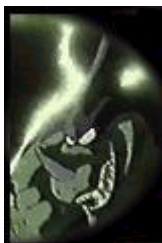
Estilo: Kabaddi, **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Cidadão de uma vila, **Assinatura:** Ponto na testa

- Atributos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 2
- Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 1, Intimidação 1, Luta as Cegas 2, Liderança 1, Sobrevivência 3, Arena 1, Estilo 2

- Antecedentes: Arena 3
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 3, Apresamento 4, Esportes 5
- Manobras: Flying Body Spear, Brain Cracker, Jump
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 10

Guilan

Historia:



Guilan é o chefe de uma aldeia de seres como ele, feios e maus. A grande diversão desse povoado é aterrorizar as aldeias vizinhas. Ele se inscreveu no torneio para mostrar para o povo da aldeia que é o mais forte.

Interpretação: Guilan é muito trapaceiro e metido.

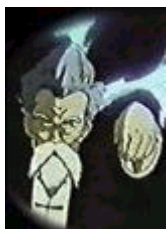
Aparência: Ele tem 1,97 metro de altura e 210 quilos além disso ele pode voar com suas poderosas asas.

Estilo: Nenhum, Escola: Desconhecida, Conceito: Ditador, Assinatura: Seu tamanho

- Atributos: Força 6, Destreza 3, Vigor 6, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 2
- Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 3, Liderança 4, Sobrevivência 2, Furtividade 2
- Antecedentes: Arena 3, Híbrido Animal 5, Recursos 1
- Técnicas: Soco 3, Bloqueio 3, Apresamento 3, Esportes 4
- Manobras: Bite, Claw, Tail Slash, Jump, Head Butt
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 10

Jackie Chun (Mestre Kame)

História:



Também conhecido como Mestre Mutenroschi, ele é o maior especialista em artes marciais do planeta. Apesar de parecer um velho, ele ainda tem muita força e poder. Ele é, provavelmente, o homem mais forte do mundo. A melhor coisa que fez na vida foi ter ingressado na escola de artes marciais, aos 18 anos, e aprendeu várias técnicas. Kame tornou-se mestre de Son Goku, que recebeu um treino magnífico, permitindo que participasse no 21º torneio.



Interpretação: você só pensa em ganhar garotas, e a luta vem em segundo lugar. Você é muito interessado em Bulma, e confia no potencial de Goku.

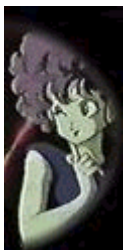
Aparência: Kame é baixo, tem um casco de tartaruga nas costas, é careca e tem uma barba branca. Gosta de usar roupas de lazer e óculos escuros. Sempre é visto atrás de um rabo de saia...

Estilo: Kung Fu, Escola: Escola de Artes Marciais, Conceito: Sensei, Assinatura: Casco de tartaruga nas costas

- Atributos: Força 3, Destreza 6, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 3, Interrogação 2, Intimidação 1, Manha 2, Líbia 3, Luta Às Cegas 3, Sobrevivência 4, Condução 2, Liderança 2, Arena 4, Medicina 2, Computador 2, Estilo 5
- Antecedentes: Aliados 8, Fama 3, Mascote 2

- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 5
- Manobras: Fireball, Improved Fireball, Double-Hit Kick, Jump, Kippup, Punch Defense, Deflecting Punch, Kick Defense
- Ki 4, Força de Vontade 7, Saúde 10

RanFan



História: Esta ardilosa lutadora usa sua beleza como maior arma para vencer seus inimigos. Apesar de possuir ataques fracos, ela chora durante os combates para enganar os seus oponentes e deixa-os sem ação para logo depois dar um golpe e arremessa-los para fora do ringue e ganhar a luta. Conforme a situação ela pode apelar para truques mais sujos.(tirar a roupa, assediar o inimigos e outras coisas de acordo com a mente suja do mestre).

Aparência: Ela tem o cabelo ruivo e é alta e muito atraente.

Interpretação: Você tende a ser trapaceira. Finge estar mal para que o inimigo chegue perto e ela dê um soco.

Estilo: Nenhum, **Escola:** Desconhecida, **Conceito:** Rica, **Assinatura:** Aparência

- Atributos: Força 1, Destreza 2, Vigor 1, Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 1
- Habilidades: Perspicácia 1, Manha 1, Lábia 1, Condução 2, Furtividade 1
- Antecedentes: Recursos 3
- Técnicas: Soco 3, Bloqueio 2, Esportes 2
- Manobras: Jump
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 7

Bactéria



Historia:

Desde de criança ele nunca tomou banho, deve ser por isso que ninguém gosta dele.

Aparência: Ele é muito grande e feio alem disso ele fede muito ele usa seu odor para derrotar seus inimigos.

Interpretação: Você acha que só porque é fedorento é muito forte.(sé fosse assim ele seria o mais forte)

Estilo: Nenhum, **Escola:?**, **Conceito:** Fedorento, **Assinatura:** Cabelo Seboso

- Atributos: Força 5, Destreza 1, Vigor 4, Carisma 0, Manipulação 1, Aparência 0, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 1
- Habilidades: Intimidação 3
- Antecedentes: Nenhum
- Técnicas: Soco 3, Bloqueio 2, Esportes 1
- Manobras: Foot Sweep, Power Uppercut
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 10

Capítulo III – Antagonistas e Secundários

Bulma



História:

Filha do inteligente Dr. Brief, fundador da Corporação Cápsula, Bulma era uma miúda normal que estudava numa escola. Mas, um certo dia, deparou-se com a lenda das sete bolas de cristal quando uma delas lhe foi parar às mãos. Foi nas bolas de cristal que Bulma viu a possibilidade do seu grande sonho se concretizar: arranjar um noivo perfeito. Mas, primeiro, inventa o radar Dragon para localizar mais facilmente as bolas de cristal. É a primeira pessoa na Terra - depois do avô Son Gohan - a conhecer Son Goku o Utiliza os seus engenhos eletrônicos, que serão muito úteis em várias situações.

Interpretação: você é super CDF. Ama o Yamcha, sendo muito ciumenta. É muito implicante, se achando sempre a melhor.

Aparência: Bulma está em plena forma. É uma gata de cabelos azulados com lindas pernas! Usa roupas curtas, sempre com grande estilo.

Estilo: Nenhum, Conceito: Super-dotada, Assinatura: Implicante

- Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 1, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 1, Inteligência 5, Raciocínio 3
- Habilidades: Interrogação 2, Manha 4, Lábia 4, Condução 5, Liderança 3, Medicina 2, Computador 7
- Antecedentes: Aliados 5, Fama 4
- Técnicas: Armas de Fogo 2
- Manobras: Nenhuma
- Ki 1, Força de Vontade 7, Saúde 4

Chi Chi

História:

Ela é a filha do Rei Cutelo. A maior alegria da vida dele foi o nascimento da filha, mas logo esse sentimento transformou-se em tristeza, pois a mãe de Chi Chi morreu poucos meses depois de dar à luz a criança, que foi criada apenas pelo pai que lhe ensinou artes marciais.

Interpretação: Chi Chi também é muito ingênua tem a mesma idade de Goku. Ela ama muito seu pai.

Aparência: Chi Chi é muito bonita e esta longe de ser indefesa. Ela usa um capacete que solta uma lamina e dispara raios.

Estilo: Kung Fu, Escola: Prof. Particular, Conceito: Noiva de Goku, Assinatura: Ingenuidade

- Atributos: Força 2, Destreza 4, Vigor 2, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 5, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 2
- Habilidades: Prontidão 2, Perspicácia 2, Manha 2, Lábia 1, Luta Às Cegas 1, Sobrevivência 2, Estilos 2, Mistérios 1
- Antecedentes: Aliados 4
- Técnicas: Soco 2, Chute 3, Bloqueio 3, Apresamento 1, Esportes 3, Foco 4

- Manobras: Fireball, Jump
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 8

Rei Cutelo



Historia: Ele foi o segundo discípulo do grande especialista em artes marciais, Mestre Kame, e teve como companheiro de classe o avô de Goku, Son Gohan. Graças ao tamanho vantajoso e as aulas, o Rei Cutelo tornou-se muito forte, ficando praticamente imune a ataques fracos e médios e tendo um grande poder de destruição devido a força de seu braço. Após o treinamento resolveu usar suas habilidades para construir um reino em volta da Montanha de Fogo e no topo dela um castelo para guardar suas riquezas. Mas como ele era muito avarento, a montanha incendiou-se ao redor do castelo, quando ele saiu para dar uma volta, e lá ele não mais podia entrar. Ele e sua filha tiveram que viver nos arredores da montanha, protegendo –se de saqueadores e esperando que algum dia pudessem apagar o fogo, o que aconteceu graças ao Mestre Kame.

Interpretação: Você gosta muito de sua filha e fará de tudo para ajudá-la.

Aparência: Rei Cutelo usa um capacete com dois chifres.

Estilo: Kung Fu, Escola: Mestre Kame, Conceito: Gigante, Assinatura: Força

- Atributos: Força 7, Destreza 1, Vigor 7, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 2
- Habilidades: Prontidão 2, Intimidação 3, Perspicácia 2, Manha 2, Lábria 1, Luta Às Cegas 1, Sobrevivência 2, Estilos 2, Mistérios 1
- Antecedentes: Aliados 4
- Técnicas: Soco 3, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 1
- Manobras: Jump, Power Uppercut
- Ki 1, Força de Vontade 3, Saúde 12

Pual



Historia: Pual é um Transmorfo assim como Oolong. Pual estudou na mesma escola que Oolong lá que eles aprenderam a controlar a transformação. Pual era sempre judiado por Oolong até que um dia Pual fugiu da escola e encontrou Yamcha com quem vive até hoje.

Interpretação: Você adora o Yamcha e não poupara esforços na hora de ajudá-lo.

Aparência: Pual é um gato azul que sabe voar.

Estilo: Nenhum, Escola: Desconhecida, Conceito: Ajudante, Assinatura: mancha branca na ponta do rabo

- Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 1, Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 1
- Habilidades: Sobrevivência 2
- Antecedentes: Transmorfo 4, Aliados 1
- Técnicas: Foco 5
- Manobras: Técnica de Vôo
- Ki 10, Força de Vontade 1, Saúde 4

Oolong

Historia:



Quem poderia imaginar que um monstro malvado que assolava vilas indefesas roubando-lhes garotas e comidas era um doce e simpático porquinho? Realmente ninguém. Mas ele foi desmascarado por Goku e obrigado por Bulma a acompanhá-los na busca das Esferas do Dragão.

Interpretação: Claro que ele não é doce e simpático, como dissemos no começo. Ele apenas aparenta ser. Na verdade, é um safadinho que tenta se aproveitar das situações que possam favorecê-lo. Além disso ele é um grande covarde.

Aparência: Oolong é um transmorfo e por isso tem aparência de um porquinho.

Estilo: Nenhum, Escola: Desconhecida, Conceito: O conquistador, Assinatura: Aparência de um porco

- Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 1, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 1, Inteligência 2, Raciocínio 1
- Habilidades: Manha 1, Lábria 1, Condução 3, Furtividade 2
- Antecedentes: Transmorfo 4, Aliados 2
- Técnicas: Nenhuma
- Manobras: Nenhuma
- Ki 1, Força de Vontade 1, Saúde 4

Rei Pilaf

Historia:



Ele chegou a Terra em 715 e logo se proclamou rei, tornando-se um tiraninho bem arrogante que vivia da exploração dos povos das vilas próximas ao castelo. O plano do não tão grande Rei Pilaf é recolher todas as esferas do dragão para tornar-se o imperador do universo. No ano de 749, ele roubou as esferas de um grupo de viajantes, sem saber que Goku estava no meio. Pilaf juntou-as e quase fez o pedido, mas por sorte, Oolong chegou a tempo e pediu uma calcinha de presente. Depois de ter seu castelo foi destruído por um enorme macaco (Goku com seu probleminha com a lua) ele sumiu e até agora não apareceu mais.

Interpretação: Você se acha o máximo apesar de ser um baixinho arrogante que só sabe mandar nos outros. Pilaf e capas de qualquer coisa para se tornar imperador ele não desistira e voltara a enfrentar Goku varias outras vezes.

Aparência: Pilaf é um anão que veio de outro mundo usa um gorro com uma estrela (ele nunca tira isso da cabeça).

Estilo: Nenhum, Escola: Nenhuma, Conceito: O dono do mundo, Assinatura: Chapéu com uma estrela

- Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 1, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 1, Percepção 1, Inteligência 3, Raciocínio 3
- Habilidades: Condução 3, Liderança 3, Computador 5, Cibernetica 3
- Antecedentes: Híbrido Animal 3, Recursos 5, Staff 2
- Técnicas: Nenhuma
- Manobras: Nenhuma
- Ki 1, Força de Vontade 1, Saúde 5

Shu



Historia: Antes do grande Rei Pilaf chegar a Terra Chu Trabalhava para o exercito, assim sendo treinado desde criança . Quando o Rei Pilaf chegou Shu se juntou a ele para reunir as esferas do dragão se tornando assim seu ajudante.

Interpretação: Você é muito calado só escuta e cumpre as ordens.

Aparência: Você tem aparência de um cachorro que usa um kimono preto e uma espada.

Raça: Monstro, Escola: Desconhecida, Conceito: Ajudante, Assinatura: Kimono preto

- Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 1, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1
- Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 1, Condução 3, Computador 3
- Vantagens: Apoio 3, Híbrido Animal 3
- Técnicas: Soco 2, Bloqueio 1, Esportes 3
- Manobras: Bite, Claw
- Ki 1, Força de Vontade 1, Saúde 8

Lunch(Boa/Má)



Historia:

Lunch desde de pequena teve esse problema de personalidade dupla. A vida dela foi sempre a mesma coisa, a Má vai lá e faz alguma coisa errada e a Boa tem que concertar, até que um dia a Má estava fugindo de uns policiais e de repente aparecem o Kurilin e Goku em cima de uma nuvem voadora a pegam e a levam para a ilha do Mestre Kame cumprindo assim o combinado com ele. E lá ela vive até hoje.

Interpretação:

*Má: Ela só pensa nela não esta nem aí para ninguém adora uma sombra e água fresca, por isso rouba.

*Boa: Ao contraria da Má ela pesa em todo mundo e não liga para o que vá acontecer a ela desde que seja para o bem dos outros.

Aparência:

*Má: Ela tem o cabelo laranja usa uma blusinha azul e um laço azul quase sempre é vista com uma metralhadora na mão.

*Boa: Ela tem o cabelo azul e usa uma blusinha laranja e toda vez que e vista esta com um sorriso no rosto.

Estilo: Nenhum, Escola: Desconhecida, Conceito: Dedicada/Ladra, Assinatura: Mudança de comportamento

- Atributos: Força 1/2, Destreza 1/4, Vigor 1/2, Carisma 4/1, Manipulação 1/1, Aparência 5/5, Percepção 1/3, Inteligência 1/2, Raciocínio 1/3
- Habilidades: (as 2) Condução 3, (Má) Lábria 2, (Má) Furtividade 4
- Antecedentes: (Boa) Aliados 3
- Técnicas: (Má) Armas de Fogo 3
- Manobras: Nenhuma
- Ki 1, Força de Vontade 1/10, Saúde 5/7

Mai

Historia:

Mai teve uma grande desilusão quando criança ao saber que não iria ser aceita no exercito, por ser mulher, mas não desistiu fez um teste e provou ser melhor que muitos outros homens, mas mesmo assim não foi aceita, então conheceu o Grande Rei Pilaf e junto a ele esta até hoje.

Interpretação: Você faz de tudo para que Pilaf se sinta feliz, pois você gosta muito dele.

Aparência: Ela é uma mulher de cabelos negros até a cintura.

Estilo: Forças Especiais, Escola: Desconhecida, Conceito: Ajudante, Assinatura: Braço direito de Pilaf

- Atributos: Força 1, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2, Percepção 2, Inteligência 1, Raciocínio 1
- Habilidades: Prontidão 1, Intimidação 1, Condução 3, Computador 3
- Vantagens: Apoio 3
- Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 1, Apresamento 2, Esportes 2
- Manobras: Jump
- Ki 1, Força de Vontade 1, Saúde 7

Capítulo IV – O Final

Logo na primeira luta Kurilin pega o fedorento Bactéria que tenta derrubar Kurilin com seu odor, mas não e páreo para Kurilin e ele vence. Na Segunda batalha Jackie Chun (Mestre Kame) derrota Yamcha com muita facilidade. Na Terceira batalha Nam enfrenta Lanfan, mas ela não tem a mínima chance contra os Tenku-pekeji-kens de Nam. Na Quarta e ultima luta da rodada Goku enfrenta Guilan que acaba desistindo após ver toda a força de Goku. Na próxima rodada Jackie Chun (Mestre Kame) enfrenta Kulilin, mas Kulilin cai inconsciente. Na Segunda luta dessa rodada Goku enfrenta Nam, mas a diferença de poderes é muito grande. Finalmente chega a hora da grande final: Goku contra Jackie Chun (Mestre Kame). Essa luta foi Kamehameha a Kamehameha (pau a pau). Após uma emocionante batalha onde Goku se transformou em Oozaru e Jackie Chun destruiu a Lua com um Kame-hame-ha, Jackie Chun (Mestre Kame) quase perde o torneio para Goku, mas venceu e levou todo o dinheiro. Goku então partiu em busca da esfera que seu avô deixou para ele.

Epílogo

“**DRAGON BALL**” é um Suplemento para caso você queira começar a jogar desde o começo da serie **Dragon Ball** para tentar acompanhar Goku e seus amigos em numero de pontos de experiência. É uma adaptação para *Street Fighter: O Jogo de RPG* feita por **Yuri Brandão** e com revisão de **Eric H. de Souza** encontrada na [Shotokan RPG Web Page](#), disponível livremente para Download.