



Introdução

Dragon Ball Z em Street Fighter RPG. DBZ é sobre batalhas épicas em níveis insanos, sobre lutadores que podem explodir planetas, e mesmo em seu início, Raditz já era capaz de atirar uma bala com o indicador e matar um camponês, algo acima do que faz um Street Fighter.

A matemática de SFRPG funciona muito bem para seus propósitos. Assim, o ideal é que uma crônica de DBZ mantenha o funcionamento dos poderes e seus níveis. Os Guerreiros Z, obviamente, são muito mais fortes que Street Fighter. Contudo, para o bom funcionamento e a fluidez do jogo, eles serão construídos um pouco mais fortes que Street Fighters iniciantes, mas ainda mais fracos que os Guerreiros Mundiais.

Supervilões poderosos, como Freeza e Cell, terão estatísticas um pouco maiores que as de M. Bison. Na prática, é possível assumir que cada nível é o dobro do anterior em seus feitos, ou mesmo o triplo ou quádruplo, e uma rajada de energia de um supervilão com Foco 10, por exemplo, será capaz de condenar um planeta.

Qualquer que seja a opção escolhida, esta adaptação é conduzida para rodar tranquila e permitir uma campanha divertida e cheia de tensão, sem muitas complicações, com toda a dinâmica que os combates táticos de SFRPG podem oferecer.

E agora vamos à luta!

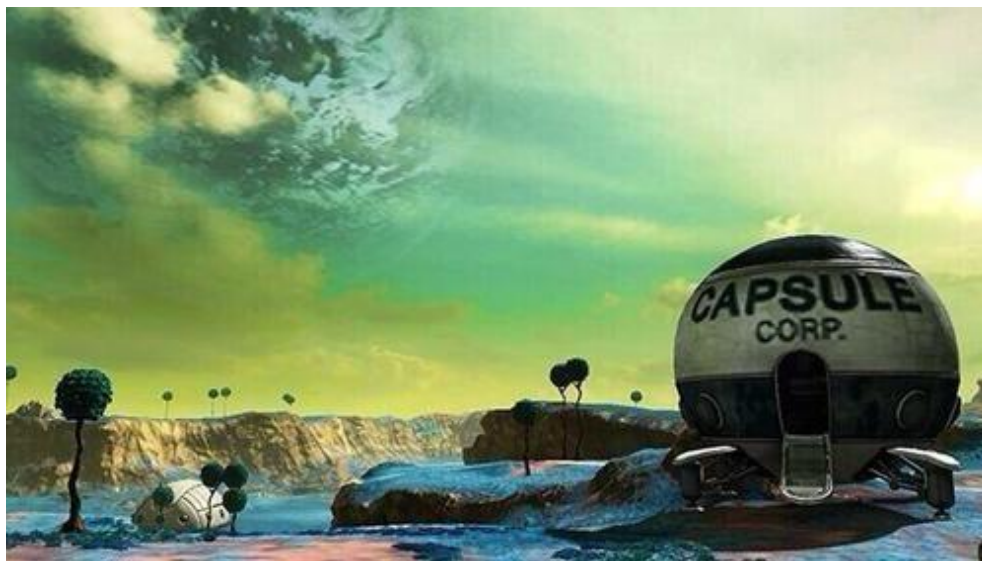
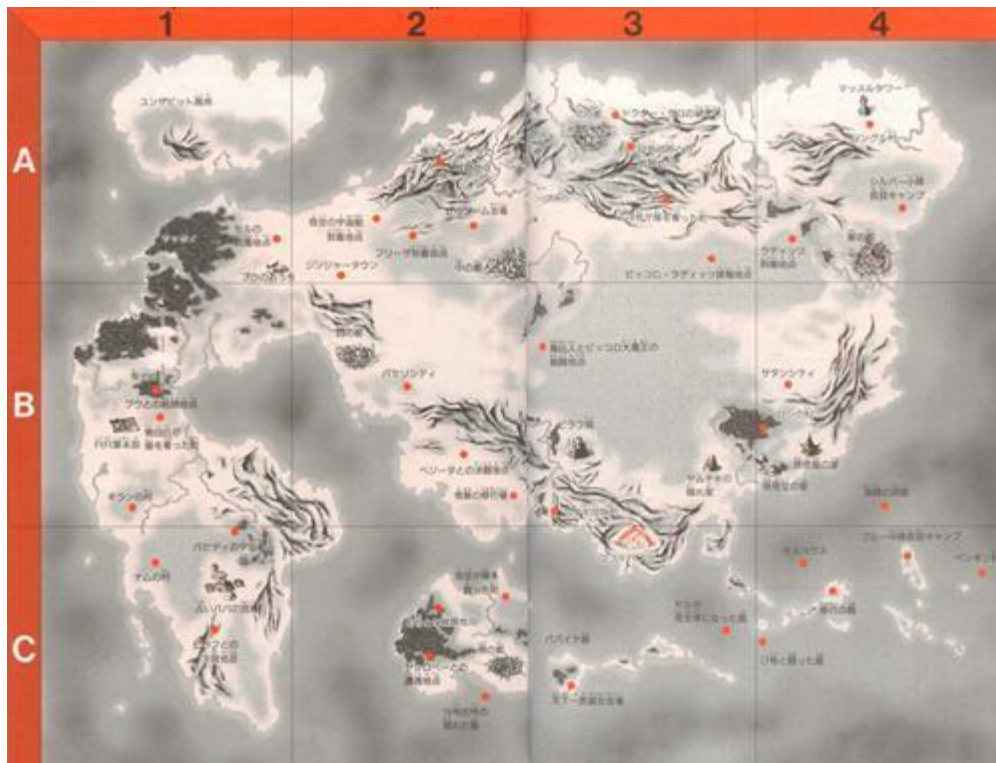


Capítulo I: O Mundo de Dragon Ball Z

Uma parte importante da trama de Dragon Ball tem lugar no planeta Terra. O mundo mescla características de ficção científica com fantasia. Ainda que sua cronologia dita que transcorrem os anos 749 d. C ao início da série, são encontrados diversos avanços tecnológicos, com tecnologias até mais impactantes que as encontradas no cenário de Street Fighter, como viagens espaciais e as cápsulas da Capsule Corp.

Os habitantes nativos do Dragon World podem ser classificados em três grupos: Humanos, Humanoides e Criaturas. Politicamente, encontra-se sob uma Monarquia absoluta mundial, e se encontra dividido geograficamente em 43 zonas. Excetuando sua cronologia, o calendário tem as mesmas divisões e longitude que o Calendário Gregoriano.

Toriyama concebeu o universo de seu trabalho como uma “grande esfera” dividida em dois setores: na parte inferior habitam todos os seres vivos (“terra dos vivos”), enquanto a parte superior é o “além”, o lugar para onde se dirige tal personagem depois de sua morte e lar de alguns espíritos e divindades. Entre os dois setores está o Inferno, destino daqueles seres do mal quando morrem. Quatro quadrantes podem ser distinguidos no reino dos vivos, cada um dos quais é governado por um ser divino conhecido como Kaioshin. Por sua vez, existem outros seres mais



poderosos que supervisionam os Kaioshins, considerado como “deuses da criação”.

Em contraste, existem os “deuses de destruição, que têm o objetivo de exterminar a vida, a fim de garantir o equilíbrio no universo. Existem 12 de universos; Terra é parte sétimo e designada como “Planeta 4032-877”, localizado na região nordeste do cosmos. É regida pelo deus Kami Sama — criador das Esferas do Dragão terrestres —, que é supervisionado pelo Kaioh do Norte.

Outros planetas notáveis na série são o Planeta Vegeta, de onde vêm os Saiyajins, guerreiros com força sobre-humana e habilidades de combate; Namekusei, de onde vem Kami e no qual existem outras esferas do dragão criadas por Saichoro, seu governante; ou o pequeno planeta habitado pelo Senhor Kaioh do Norte, localizado no além (originalmente um planeta de proporções normais, mas foi encolhido por Bills, o Deus da Destruição). Os eventos do anime Dragon Ball GT, cujo argumento não foi escrito por Toriyama, ocorrem principalmente no espaço e em outros planetas que não aparecem no mangá. Da mesma forma, outros universos e seus habitantes são descritos no anime Dragon Ball Super.

Os principais objetos da série são as Esferas do Dragão, sete esferas de cor alaranjada com um número distinto de estrelas vermelhas cada uma em seu interior. Existem quatro tipos diferentes: as da terra, as do planeta Namekusei, as

definitivas — estas últimas aparecem unicamente em Dragon Ball GT — e as Super Esferas do Dragão — que aparecem em Dragon Ball Super —. Quando todas estão reunidas, permitem convocar um dragão mágico diferente — Shenlong, Porunga, Shenlong Vermelho e Super Shenlong, respectivamente —, que podem cumprir um ou mais desejos para o responsável por reunir as esferas.

Capítulo II: Regras

Construção de Personagens

Em essência, um Guerreiro Z é criado como um Street Fighter iniciante. As aventuras vividas em Dragon Ball, enquanto Goku crescia, foram tendo perigos cada vez maiores, de modo que o confronto final entre Piccolo e Goku representa lutadores perto dos limites máximos apresentados em Street Fighter. Em Dragon Ball Z, portanto, os lutadores são muito experientes.

Se a campanha for curta, ou o Narrador desejar iniciar os combates nos níveis do começo de Dragon Ball Z, ele deve permitir que os personagens sejam criados com muito mais pontos. Uma pontuação adequada é a semelhante ao de Street Fighters de Posto 7, pelo menos:

Atributos: 10/8/6

Habilidades: 15/12/6 Antecedentes: 10

Técnicas: 20

Manobras: 25

Saúde: 18

Pontos de Bônus: 15

A grande diferença dos Guerreiros Z para os Street Fighters se dá por seus limites. Eles não são limitados em seus níveis de Atributos, Habilidades, Técnicas, Ki, Força de Vontade ou Saúde.

Choque de Energia

Em Street Fighter, cada poder tem sua velocidade e eles não se chocam. Em DBZ, porém, eles costumam ser ondas de energia contínua. Assim, o lutador mais rápido pode atirar seu projétil contra o do adversário, gerando um choque de energia.

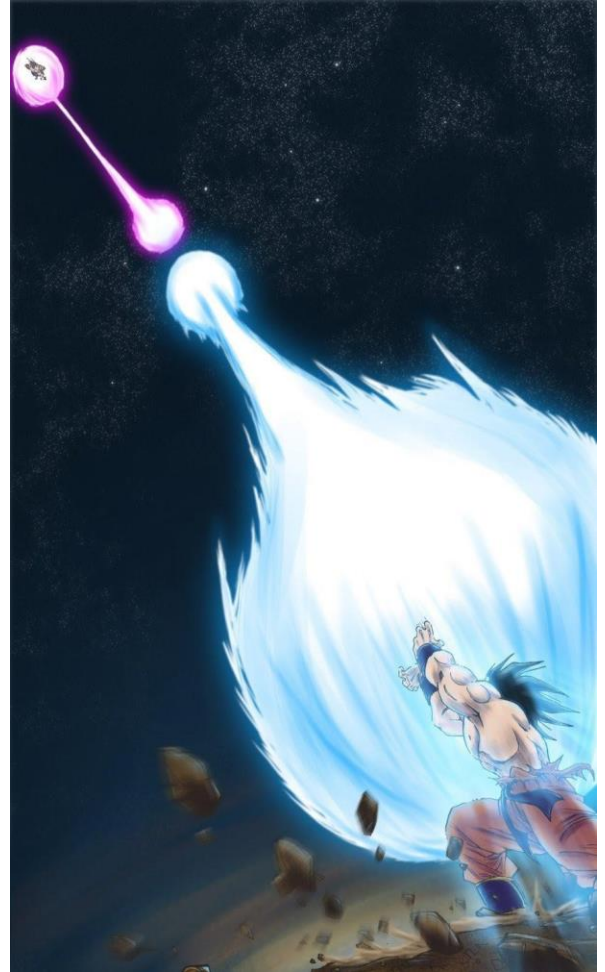
Ocorre, então, uma disputa: ambos rolam seus níveis em Foco. Quem vencer, atravessa o poder inimigo, evitando receber seu dano e jogando seu próprio poder contra o adversário. Em caso de empate, ninguém vence a disputa, mas eles podem manter a mesma carta no turno seguinte, gastando Ki novamente e indicando ao Narrador que querem seguir disputando.

Estilos de Luta

Os Guerreiros Z são bem abertos com seus estilos de luta. Mesmo quando eles têm estilos característicos, podem passar um tempo aprendendo outras filosofias, e descobrindo novos movimentos. O Narrador pode permitir que todos abracem a filosofia do Jeet Kune Dô após escolherem seus estilos iniciais, como forma de representar a adaptabilidade desses, que são guerreiros muito acima do nível de seres humanos normais.

Capítulo III: 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.
- Nunca poderá se transformar em Super Saiya Jin.
- Nunca poderá se transformar em Super Saiya Jin.
- Pode se transformar em Super Saiya Jin.
- Pode adquirir qualquer forma de Super Saiya Jin (1, 2 ou 3).

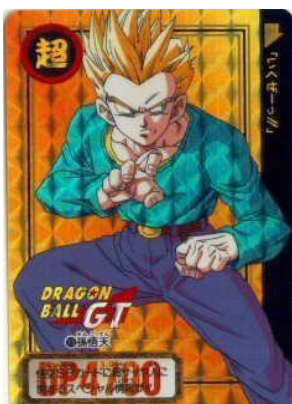
FORMAS DE SAIYA JINS

Saiya Jins possuem várias formas, mas apenas uns poucos têm o privilégio de desfrutar de mais de uma, e ainda são mais poucos os que desfrutam de todas.

Saiya Jin

Cabelos e olhos negros. No caso de Saiya Jins mestiços, os olhos e cabelos podem ser de qualquer outra cor. Trunks por exemplo tem o cabelo roxo. Todos os Saiya Jins iniciantes começam nessa forma.

Super Saiya Jin



A primeira forma de um super Saiya Jin. Nessa forma, os cabelos tornam-se amarelos e os olhos verdes. Para um Saiya Jin adquirir essa forma, ele precisa ficar extremamente enfurecido. Nessa forma, o poder de luta do Saiya Jin aumenta muito, e o primeiro a adquirir essa forma, foi Goku, na batalha contra Freeza. O Narrador deve avisar quando o personagem ficar enfurecido o bastante, então ele ter a experiência guardada para comprar a manobra Super Saiya Jin. Caso ele não tenha, poderá começar a guardar, então, quando tiver os pontos, poderá se transformar. Mas a primeira vez deve ser durante um combate.

Sistema: ao se transformar em Super Saiya Jin, um personagem receberá +1 em seus três modificadores de combate (Velocidade, Dano e Movimento). Os bônus são aplicados quando se usa a forma. Ativar esta forma custa 1 Ki e 1 Força de Vontade.

Super Saiya Jin 2

A segunda forma de um Super Saiya Jin. Aqui, os cabelos tornam-se dourados e um pouco mais espetados do que na forma de SSJ1. Para adquirir essa forma, o Saiya Jin precisa ficar enfurecido novamente para, assim, essa forma ser tomada. O primeiro a adquirir essa forma, foi Gohan na Sala do Tempo.

Sistema: funciona de forma similar ao Super Saiya Jin, exceto que o bônus é de +2 nas características de combate. De maneira nenhuma uma forma de Saiya Jin pode ser usada ao mesmo tempo em que outra. Ativar esta forma custa 2 Ki e 2 Força de Vontade.

Super Saiya Jin 3

A terceira forma de um Super Saiya Jin. Ao contrário das outras formas, para alcançar esse nível, o Saiya Jin precisa de muito treino. Nela, os cabelos tornam-se amarelos e vão até os joelhos. Diferente das outras formas, esta é adquirida após muito treino.

Sistema: agora o bônus é de +3 nas três características de combate. Manter essa forma custa 2 Ki por turno.



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 se torne 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. Ele é tratado como um gigante. É um efeito muito perigoso, devendo ser utilizado com cautela pelo Narrador.

Os gigantes, sejam eles robôs ou monstros, funcionam como personagens normais. Quando lutarem entre si, eles usarão as regras comuns de Street Fighter, com a diferença de que os mapas hexagonais representarão áreas maiores, como cidades inteiras.

A exceção é o caso de robôs gigantes: quando o personagem controla o robô, a velocidade máxima de qualquer manobra será o seu valor de Raciocínio + Condução.

A complicação surge caso personagens de tamanho normal tentem confrontar um gigante. Nesses casos, assumam as seguintes condições:

- **Velocidade:** independente da Manobra escolhida, o gigante sempre será o mais lento no turno. Por isso, ele será o primeiro a se mover e escolher seu alvo, o que dará ao personagem menor a chance de interrompê-lo após declarar seu ataque, e se afastar em segurança. Em geral, é muito difícil para um gigante atingir um alvo pequeno, e um grupo de heróis pode se valer disso, permitindo que o alvo escolhido se afaste enquanto os outros atacam o gigante. Mas cuidado! Se o gigante possuir manobras de área, como Spinning Clothesline, ou ainda projéteis, essa estratégia não será tão efetiva. E se o gigante possuir Repeating Fireball, fuja!
- **Dano, Movimento e Absorção:** o gigante tem seu Dano, Movimento e Absorção multiplicados por quatro. Isso representa o seu dano massivo e a dificuldade de causar dano nele. Em geral, ataques contra o gigante resultarão em um dado ou dois. Ao longo de muitos turnos, se os lutadores em tamanho normal forem astutos e efetivos, eles poderão vencer um gigante, representando que atingiram pontos vulneráveis pouco a pouco, mas cada golpe singular do gigante trará riscos terríveis com danos massivos. Ainda, ele virtualmente poderá se mover pelo mapa todo, com um movimento tão alto, já que é tão grande.
- **Miniatura e mapa:** como nesse caso é utilizado um mapa comum, o gigante ocupa vários hexágonos. Seus pés ocupam dois hexágonos cada, e o corpo, entre eles, mais dois. No total, é uma área retangular de 2x3 hexágonos. Recorte um papel em forma de retângulo para preencher essa área, ou utilize uma miniatura com dimensões próximas. É fácil, portanto, atingir um gigante, mas como já foi dito, se ele possuir manobras de área, ele vai atingir muita gente.



Super Saiya Jin

Pré-requisitos: Foco 5, Classe 4

Pontos de Poder: Saiya Jins 5

Quando extremamente enfurecido, o Saiya Jin de classe elevada consegue se transformar em Super Saiya Jin, revelando um grande poder de combate. A manobra precisa ser comprada novamente para que o Saiya Jin tenha acesso aos níveis 2 e 3. No caso do Super Saiya Jin 2, ele precisa novamente de um evento catártico para a transformação. Para o Super Saiya Jin 3, o processo demanda um treino intenso sem distrações ao longo de muito tempo.

Sistema: Esta carta pode ser jogada junto de qualquer outra manobra. Ao jogá-la, o Saiya Jin se transforma. O custo por turno e os efeitos dependerão da forma escolhida:

- Super Saiya Jin: 1 Ki, 1 Força de Vontade; +1 Velocidade, Dano e Movimento;
- Super Saiya Jin 2: 2 Ki, 2 Força de Vontade; +2 Velocidade, Dano e Movimento;
- Super Saiya Jin 3: 2 Ki por turno; +3 Velocidade, Dano e Movimento.

Exceto pelo Super Saiya Jin 3, que dura enquanto o usuário mantiver o poder, as transformações duram um número de turnos igual ao Foco do Saiya Jin. Encerrada a transformação, bastará a ele jogar novamente a carta junto de outra manobra para que ela se mantenha.

Custo: Veja descrição acima

Velocidade: Veja descrição acima

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Veja descrição acima

Capítulo IV: Itens

Armadura dos Saiya Jins (ou de Combate): essas armaduras espaciais foram desenvolvidas para segurar qualquer manobra com poder de luta até 1000. Em termos de jogo, elas aumentam a absorção em 2.

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.

Naves Saiya Jin: Estas naves são bem pequenas, e nelas só cabe uma pessoa. Podem se locomover a uma velocidade incrível, algo como 100c (100 vezes a velocidade da luz). Este vôo é programado, e nunca existe um piloto, somente um tripulante. Quando devastou o planeta dos Saiya Jin, Freeza tomou esta tecnologia. A nave Saiya Jin é praticamente indestrutível.

Naves Nameku Seijin: Estas naves são mais lentas que as Saiya Jin (voam a 20c), mas podem conter muito mais pessoas (em torno de seis). Assemelham-se a besouros de carapaça branca.

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

Nave Saiya Jin alterada: só existem dois exemplares deste tipo de nave. Ela voa à velocidade de uma nave Saiya Jin normal (100 c), mas pode conter até vinte pessoas, e tem um sistema de controle de gravidade, podendo ir de 1G (Terra), até 100G (10x planeta dos Saiya Jin). Devido à pressa de Goku, ela não tem aparelho de som (...e por isso não é perfeita).

Sementes dos Deuses: o tesouro do Mestre Karin, estas sementes recuperam todos os Pontos de Saúde (inclusive agravados), Ki e Força de Vontade de um personagem assim que ingeridas. Leva um turno para usar uma semente dos deuses.

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.

Máquina do Tempo: após Vegeta, Kurilin e os outros terem sido mortos pelos andróides no futuro, Bulma criou a Máquina do Tempo para que seu filho Trunks volte no passado e o modifique.

Radares de Poder de Luta (ou Rastreadores): esses radares foram desenvolvidos pela extinta raça dos Tsufuru Jins. Ele analisa em uma área de até o tamanho de um planeta pequeno o Poder de Luta de um ser vivo. O Narrador deve informar o resultado. Para descobrir o Poder de Luta de um personagem, basta somar os seus Atributos Físicos, Ki (Chi), suas Técnicas e multiplicar o resultado por 50. Mega Atributos são multiplicados por 5 antes de entrarem na conta. Eles têm a mesma resistência dos outros radares e tem a mesma dificuldade de serem consertados e construídos. Há vários tipos de Radares: o mais simples explode se o poder analisado for maior que 20.000. Os mais avançados (iguais ao de Dodoria) aguentam um grande número (até uns 1.000.000).

Capítulo V: Novas Manobras Especiais

Foco

12 Eyes (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

Fusion

Pré-requisitos: Foco 5, Mistérios 5

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Esta técnica é utilizada para fundir duas pessoas numa só pessoa, e dar à pessoa fundida um grande aumento de poder. Qualquer pessoa pode usar a “Fusão”, mas tem que ter o mesmo nível de energia da pessoa com quem se quer fundir, e tem de aprender as poses e movimentos corretos. No entanto, é fácil fazer um erro e transformar-se numa “coisa” bastante mais fraca. A fusão dura 30 minutos, momento em que essa pessoa se transforma em duas outra vez. O Deus Kaioshin tem um par especial de Potara (brincos) que permitem duas pessoas fundirem -se, sem fazerem os movimentos, para sempre. Goku e Piccolo sabem como a fazer sem os Potara, mas nunca a chegaram a concretizar.

Sistema: ambos os personagens devem saber a dança, e devem ter um sucesso completo num teste de Destreza + Mistérios para realizá-la (isso requer um turno). Caso funcione, ambos somam todos seus atributos físicos e mentais, técnicas, manobras, ki, força de vontade e saúde. Aparência e carisma são mantidos nos valores mais altos. Caso alguém falhe, a fusão não resultará em uma boa coisa, sendo o ser resultante a subtração, ao invés da soma, dos atributos. Dura 30 minutos, ou 3 rodadas de combate (30 turnos).

Custo: 1 Ki, 1 Força de Vontade (de cada um)

Velocidade: -2

Dano: Nenhum

Movimento: Dois (para entrar no hexágono do parceiro)

Genki-dama

Pré-requisitos: Foco 5, Honra 10

Pontos de Poder: Kabaddi, Luta Livre Nativo Americana, Tai Chi Chuan 5

Um dos ataques mais poderosos de Goku, a “Genkidama” é uma grande bola de energia criada a partir de todos os seres vivos que lhe emprestem a energia. No entanto, é necessário bastante tempo para preparar uma “Genkidama”, e o atacante tem de ficar com os braços no ar, durante o qual está propício para ser atacado.

Sistema: o dano é multiplicado pelo tempo que o personagem gasta “emprestando” a energia dos animais e das plantas do planeta. Na verdade, o personagem pode ficar o tempo que quiser, pois após acabar a energia do planeta, ele pode usar a de outros planetas próximos. Cada turno multiplica o dano. Por exemplo: se concentrar um turno causa o dano normal da Manobra (Inteligência + Foco), se concentrar dois turnos causa um dano dobrado, e assim por diante. O maior número de turnos possível é a Inteligência do personagem, sendo que qualquer ponto de Mega Foco permite adicionar +5 turnos. O tamanho da Genkidama aumenta proporcionalmente ao dano, de modo que pode atingir mais de um alvo (cada turno de concentração significa 1 hexágono de diâmetro para a Genkidama). Custo: 1 Ki a cada três turnos

Velocidade: +0

Dano: +0 (Veja a descrição acima)

Movimento: Nenhum

Hide 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 suas Técnicas serão reduzidas temporariamente, e então, certas manobras não serão possíveis (veja Pré-requisitos de cada uma). Cada ponto abaixado reduz um pouco seu poder de luta. Para baixar, gasta-se um turno, mas o Guerreiro Z pode liberar seu Ki no momento que ele quiser, lutando normalmente.

Custo: Veja descrição acima
Velocidade: Veja descrição acima
Dano: Veja descrição acima
Movimento: Veja descrição acima

Kaioken

Pré-requisitos: Foco 5, Psychokinetic Channeling
Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Ensinado por Kaio, esta é basicamente uma técnica para aumentar o poder de quem a utiliza. Quando Goku a utiliza, fica com uma aura vermelha à volta e ganha um grande aumento de velocidade e força. Ele pode, também, multiplicar o poder do seu "Kaioken". No princípio, não conseguia ir além dos "2x Kaioken", sem pôr a sua vida em sérios riscos, mas, eventualm ente, conseguiu aumentá-lo até "20x Kaioken".

Sistema: Em um turno de combate, o jogador joga a carta do Kaioken e a anuncia. A partir daí, ele terá +1 em Velocidade, Dano, Movimento e Absorção, gastando 1 Ki por turno. Se ele tivesse anunciado: "Duplo Kaioken!", ele teria +2, mas ele gastaria 2 Ki turno. Se anunciasse: "Triplo Kaioken", teria + 3, mas ele gastaria 3 Ki por turno. O limite o Foco do personagem. O Guerreiro Z pode aumentar mais, mas perderá 1 nível de Saúde (por turno) para cada nível de Kaioken excedido além de seu limite. Cada nível de Kaioken adiciona um dado em disputas de choque de energia.

Ki Flight

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 +1 Velocidade, +1 Dano e +1 Movimento em 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

Kikoho

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

Stop Time

Pré-requisitos: Foco 8, Mistérios 5
Pontos de Poder: Indisponível

Este ataque é utilizado por Gurdo, membro das Forças Especiais Ginyu. Quando ele o utiliza, o tempo é paralisado para os seus adversários, mas não para ele. No entanto, ele necessita de prestar atenção às suas vítimas, de maneira a mantê-las congeladas.

Sistema: esta carta pode ser jogada com qualquer outra carta de combate. Quando a utiliza, o lutador para o tempo. Isso quer dizer que todo mundo ficará sem se mexer, falar e pensar pelo resto do turno – inclusive quem era mais rápido e não o interrompeu. Ele pode bater, correr, mas cada hexágono movido e ponto de dano que ele rolar enquanto o tempo estiver parado lhe consumirá 1 nível de Saúde.

Custo: 2 Ki
Velocidade: +4
Dano: nenhum
Movimento: Nenhum

Trocar de Corpo (Body Change)

Pré-requisitos: Foco 5

Pontos de Poder: Qualquer estilo 5

Esta técnica é utilizada pelo líder da Ginyu Tokusentai (Forças Especiais Ginyu). Ginyu abre os seus braços, grita "Change!" ("Trocar") e lança um raio pela boca que, se atinge o adversário, Ginyu troca de corpo com ele. Ginyu ganha a sua força e velocidade, mas não as suas técnicas especiais (ki). Depois de trocar de corpo, Ginyu pode ainda fazer o "Body Change". Ginyu trocará de corpo com a primeira pessoa atingida pelo seu raio, e, portanto, se alguém se mete no caminho, Ginyu trocará de corpo com essa pessoa, e não a pessoa a quem o raio era direcionado.

Sistema: o lutador escolhe alguém no alcance de hexágonos igual a Inteligência + Foco, mas se alguém de velocidade maior entrar no caminho, ele é o afetado. Quem sofrer o golpe, troca de corpo com o atacante, e fica com todos os atributos físicos e sociais, técnicas e saúde igual a do outro corpo. O atacante também sofre esse efeito.

Custo: 10 Ki, 10 Força de Vontade

Velocidade: +0

Dano: Nenhum

Movimento: Nenhum

Apêndice: Personagens Principais

As fichas a seguir correspondem ao momento da invasão de Vegeta e Nappa à Terra, com o retorno de Goku do mundo dos mortos.

Son-Goku (Goku)

História:



O seu nome verdadeiro vem de uma lenda e é Kakaroto. Nasceu na altura em que o seu pai, Bardock, lutava contra a tirania de Freeza. Goku foi enviado para a Terra dentro de uma cápsula, com o objetivo de conquistar o planeta. 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. Aos poucos, começou a perceber-se dos seus poderes como Saiya Jin. 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. E ainda alguns inimigos que enfrenta nos vários torneios de artes marciais em que participa. Entretanto e após de derrotar Piccolo, casa-se com Chi Chi. Desta união nasce Gohan.

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, tendo como principal objetivo viver em paz. Você gosta do combate honrado, seja com quem for.

Aparência: Goku é alto, forte, tem cabelo desgrenhado e rosto com feições comuns. 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 8, Destreza 8, Vigor 8, Carisma 6, Manipulação 2, Aparência 5, Percepção 8, Inteligência 4, Raciocínio 8
- Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 2, Perspicácia 4, Manha 2, Luta Às Cegas 5, Condução 3, Sobrevivência 5, Computador 1, Estilos 5
- Antecedentes: Aliados 8, Saiya Jin 5, Fama 3, Mascote 5 (Nuvem Voadora)
- Técnicas: Soco 8, Chute 8, Bloqueio 8, Apresamento 5, Esportes 8, Foco 8
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Repeating Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Throw, Air Throw, Double-Hit Kick, Double Dread Kick, Kaioken, Genki-dama, Hide Ki
- Ki 20, Força de Vontade 20, Saúde 40

Son Gohan (Gohan)

História:

Desde pequeno, a vida não foi fácil para Gohan. Sua mãe Chi Chi é muito rigorosa e o fez estudar noite e dia. Piorou aos quatro anos: seu pai foi morto por Raditz, e ele foi sequestrado por Piccolo, e obrigado a treinar para defender a Terra contra a ameaça dos Saiya Jins. Mas entre ele e Piccolo cresceu uma grande amizade. Eles gostam muito um do outro. Depois de várias lutas, Gohan foi mudando e se tornou um bravo guerreiro.

Interpretação: Você adora os estudos, e odeia lutar. Gosta muito de sua mãe e de seu pai, e também de seus amigos Kurilin e Piccolo, que também é seu Sensei. Você é adorável e muito inteligente. É calmo, mas se provocado, fica furioso!



Aparência: Gohan é alto, mantém seus cabelos parecidos com os de Goku, e é meigo e tímido. Usa as roupas iguais às de Piccolo.

Estilo: Kabaddi, Escola: deserto onde Piccolo o treinou, Conceito: Menino CDF, Assinatura: Super inteligente

- Atributos: Força 7, Destreza 7, Vigor 7, Carisma 6, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 7, Inteligência 5, Raciocínio 7
- Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 5, Manha 1, Lábria 2, Condução 2, Sobrevivência 3, Luta Às Cegas 1, Arena 2, Computador 3, Estilo 3
- Antecedentes: Saiya Jin 5, Sensei 4, Aliados 5
- Técnicas: Soco 5, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 3, Esportes 6, Foco 6
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Repeating Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Hide Ki
- Ki 15, Força de Vontade 15, Saúde 30

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. Derrotado e morto por Piccolo Daimaoh, foi ressuscitado através das bolas de cristal. Os seus poderes foram aumentando, e ele sempre esteve junto de Goku e seus amigos nos desafios que vieram.

Interpretação: você gosta muito de artes marciais, quer ser o melhor na luta, mas sabe que não poderá superar Goku. Seus poderes estão bem próximos aos dele, e você sabe disso. Está ansioso pela luta com os Saiya Jins, e gosta muito de Yamcha, Goku, Bulma e Mestre Kame, seu grupo de aventureiros na infância.

Aparência: Kurilin é anão. Tem o mesmo tamanho da época em que Goku tinha 12 anos. 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: Templo Shorinji e Kame Sennin, Conceito: Monge anão, Assinatura: Seis pintas no rosto

- Atributos: Força 7, Destreza 8, Vigor 6, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
- Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 3, Manha 2, Luta Às Cegas 3, Condução 1, Liderança 2, Arena 3, Computador 1, Estilos 3
- Antecedentes: Sensei 4, Aliados 5
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 4, Esportes 6, Foco 7
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Sonic Boom (Kienzan), Hide Ki
- Ki 15, Força de Vontade 15, Saúde 30



Piccolo

História

Tem bons ensinamentos e três anos de crescimento acelerado, por isso é tão grande. Participou no 23º torneio de artes marciais para derrotar Goku, mas sob uma falsa identidade. No fim, quando revelou que realmente era, causou o pânico entre a assistência. O nosso herói, com as suas técnicas conseguiu derrotá-lo e Piccolo prometeu vingança. Cinco anos mais tarde, viu-se obrigado a unir-se a Goku para enfrentarem um inimigo em comum, o que voltou a acontecer quando tiveram de derrotar Raditz. Neste combate Goku não resiste e morre e Piccolo encarrega-se da educação de Gohan. Depois de lutar muito e até morrer para salvar Gohan, Piccolo se transformou num verdadeiro Guerreiro Z.

Interpretação: você se acha mal e durão, mas percebeu que nem sempre pode manter essa postura fria e indiferente após cativar a amizade de Gohan. Você tenta manter sua fama de outrora, e não costuma demonstrar seus sentimentos.

Aparência: Piccolo é um homem grande e forte, de pele verde, com placas rosadas, tendo um par de antenas na cabeça. Ele utiliza roupas próprias para o nomadismo, pois vive peregrinando como forma de aprimorar suas técnicas.



Estilo: Kabaddi, Escola: Nenhuma, Conceito: Vilão Rebelado, Assinatura: Capa Branca,

- Atributos: Força 8, Destreza 8, Vigor 8, Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 1, Percepção 8, Inteligência 5, Raciocínio 7
- Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 4, Intimidação 3, Manha 1, Lábia 2, Luta Às Cegas 4, Sobrevivência 4, Arena 3, Estilos 4
- Antecedentes: Híbrido (Nameku Seijin) 4, Fama 3, Aliados 2
- Técnicas: Soco 7, Chute 6, Bloqueio 6, Apresamento 5, Esportes 7, Foco 8
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Repeating Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Sonic Boom, Extendible Limbs, Regeneration, Bite, Claw, Hide Ki
- Ki 18, Força de Vontade 20, Saúde 35
- Habilidade Natural: Regeneração

Yamcha

História:

Yamcha vivia junto com Poau, 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. Após algum tempo, passou a ser treinado pelo mestre Kame. Hoje em dia, Yamcha não sente mais medo de mulheres, pois apesar de viverem brigando, Yamcha namora com Bulma agora.

No entanto, depois do confronto com Freeza eles brigaram, e ela acabou se interessando por Vegeta.



Interpretação: você é apaixonado por Bulma, planejando se casar e formar uma família com ela. Poal é seu melhor amigo, passou por muitas aventuras com você e seu elo é muito forte. Você gosta de lutar, e, às vezes, demonstra muita confiança, às vezes se dando mal com esse comportamento.

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 6, Destreza 5, Vigor 6, Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 6, Inteligência 4, Raciocínio 4
- Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 3, Interrogação 2, Intimidação 3, Manha 3, Lábria 3, Luta Às Cegas 1, Liderança 2, Condução 3, Sobrevivência 3, Arena 2, Computador 3, Investigação 2, Estilo 3
- Antecedentes: Aliados 5, Mascote 4, Recursos 2
- Técnicas: Soco 6, Chute 5, Bloqueio 5, Apresamento 5, Esportes 5, Foco 6
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Hide Ki
- Ki 12, Força de Vontade 12, Saúde 15

Tenshinhan

História:

Tenshinhan e Caos (Chaoz) treinaram desde pequenos em um “mosteiro” de artes marciais. Caos foi morto há algum tempo, e não pode mais ser ressuscitado, isso faz com que Tenshinhan o proteja com a própria vida. Tenshinhan é um grande rival de Goku desde sua aparição. Ele até tirou de Goku o 22º Tenkaichi Budokai! Tenshinhan tem alguma relação com Lunch, com quem mora nas montanhas.

Interpretação: você é sério e obstinado, e adora ter rivais à sua altura. Deseja desafiar Piccolo brevemente. Tenta proteger Caos de qualquer maneira, e pode até perder a própria vida por ele.

Aparência: Tenshin (como costuma ser chamado por Caos) é alto, tem um corpo atlético, e é careca. Gosta de usar roupas leves e tem três olhos.



Estilo: Majestic Crow Kung Fu, Escola: do Corvo Genial, Conceito: Lutador Profissional, Assinatura: Terceiro Olho Na Testa

- Atributos: Força 6, Destreza 6, Vigor 6, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 7, Inteligência 4, Raciocínio 7
- Habilidades: Prontidão 4, Perspicácia 4, Intimidação 3, Manha 2, Luta Às Cegas 3, Liderança 3, Sobrevivência 3, Arena 3, Estilos 4
- Antecedentes: Aliados 3, Sensei 3, Fama 2
- Técnicas: Soco 7, Chute 7, Bloqueio 7, Apresamento 5, Esportes 8, Foco 8
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Sonic Boom, Sonic Boom, Chi Kun Healing, Chi Push, Kikoho, Hide Ki
- Ki 12, Força de Vontade 15, Saúde 30

Caos (Chaoz)

História:

Caos foi treinado desde pequeno com Tenshinhan, mas ele é mais paranormal do que lutador. Caos é fraco, mas muito poderoso. Ele já foi morto e ressuscitado por Shen Long. Ele tem um elo muito grande com seu amigo Tenshinhan.

Interpretação: você faz de tudo para proteger Tenshinhan e a Terra. É calmo e parece uma criança, muitas vezes sendo confundido com uma.

Aparência: Caos é baixinho, de pele muito branca, com duas pintas vermelhas no rosto, uma aparência que chama atenção onde quer que ele passe. Utiliza roupas tradicionais chinesas e uma touca preta.

Estilo: Majestic Crow Kung Fu, Escola: Do Corvo Genial, Conceito: Paranormal, Assinatura: 2 Pintas Vermelhas no Rosto

- Atributos: Força 2, Destreza 6, Vigor 3, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 7, Inteligência 5, Raciocínio 5
- Mega Atributos: Mega Vigor 1, Mega Foco 1
- Habilidades: Prontidão 3, Perspicácia 3, Manha 2, Lábria 1, Luta Às Cegas 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Arena 1, Estilos 2, Mistérios 3
- Antecedentes: Aliados 3, Sensei 3
- Técnicas: Soco 3, Chute 2, Bloqueio 4, Apresamento 2, Esportes 7, Foco 8
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Chi Kun Healing, Chi Push, Hide Ki
- Ki 15, Força de Vontade 10, Saúde 25



Mestre Kame

História:

A melhor coisa que fez na vida foi ter ingressado na escola de artes marciais, aos 18 anos, e aprendido várias técnicas. Kame tornou-se no mestre de Son Goku, que recebeu um treino magnífico, permitindo que participasse no 21º torneio. O grande combate da vida de Kame foi contra Piccolo. Morreu durante um combate, mas acabou por ressuscitar graças às esferas do dragão. Goku e seus amigos já o superam nas artes marciais, reduzindo, por isso, a participação de Mestre Kame, que gosta muito de andar atrás das moças.

Mesmo assim, Kame ainda participa de apoio aos heróis, fornecendo abrigo e ajudando a tomar decisões quando precisam.

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 para salvar a terra dos maiores perigos.

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, Lábria 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

Bulma

História:

Filha do inteligente Dr. Brief, fundador da Corporação Cápsula, Bulma era uma menina comum que estudava numa escola. Mas, um certo dia, deparou-se com a lenda das sete esferas do dragão quando uma delas lhe foi parar às mãos. Foi nas esferas que Bulma viu a possibilidade do seu grande sonho se concretizar: arranjar um noivo perfeito. Mas, primeiro, inventa o radar para localizar mais facilmente as esferas. É a primeira pessoa na Terra - depois do avô Son Gohan - a conhecer Son Goku. Utiliza os seus engenhos eletrônicos, que serão muito úteis em várias situações, inclusive, no combate contar os membros do Exército Vermelho. Bulma serviu os guerreiros com o seu apoio e a avançada tecnologia que possuía.

Interpretação: você ama o Yamcha, sendo muito ciumenta. É muito presunçosa, se achando sempre a melhor. Todos deviam reconhecer isso. Você se sente capaz de conseguir tudo por meio de sua boa aparência, e não medirá esforços em reunir as esferas.

Aparência: Bulma é uma linda jovem de cabelos azulados e olhos azuis. Ela costuma prender seus cabelos em tranças e utiliza roupas da moda.

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

- Atributos: Força 1, Destreza 1, Vigor 1, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 5, Percepção 1, Inteligência 8, 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



Vegeta

História:

Desde muito novo que revelou ter uma grande capacidade para lutar. Isto fez com que Freeza visse nele um potente guerreiro. Vegeta confiou no seu líder quando este disse que o seu planeta tinha sido destruído por um meteorito. Assim, o príncipe dos Saiya Jins cumpriu todas as ordens de Freeza. Raditz foi que lhe contou sobre as bolas de cristal e Vegeta juntamente com Nappa, viajou para a Terra. Depois da dura luta contra Goku, acabou tendo que lutar com seus rivais ao seu lado em Nameku Sei, para impedir Freeza de se tornar imortal. Acabou se unindo aos Guerreiros Z mais futuramente. Dotado de poderosas técnicas, e poderes muito similares aos de Goku, este é, sem dúvida, um dos melhores lutadores do universo.

Interpretação: você só pensa em si mesmo, e se acha o mais poderoso do universo. Você quer dar uma lição em Kakaroto, mas também deseja se tornar imortal com as esferas do dragão. Você valoriza sua vida acima de tudo, e nenhuma moral o fará se colocar em risco desnecessariamente.

Aparência: Vegeta é baixo, magro, tem longos cabelos negros eriçados. Usa uma roupa acrobática azul e a natural armadura Saiya Jin. Tem um jeito imponente, mesmo que intimide poucos com a sua aparência.

Estilo: Forças Especiais, Escola: Planeta Vegeta, Conceito: Príncipe Saiya Jin, Assinatura: Gargalhada

- Atributos: Força 8, Destreza 8, Vigor 9, Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 7
- Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 4, Interrogação 3, Manha 3, Lábia 3, Luta Às Cegas 1, Liderança 4, Sobrevivência 5, Arena 2, Computador 3, Estilos 5, Mistérios 3
- Antecedentes: Classe 5, Aliados 3
- Técnicas: Soco 8, Chute 7, Bloqueio 7, Apresamento 5, Esportes 8, Foco 10
- Manobras Especiais: Jump, Fireball, Improved Fireball, Repeating Fireball, Psychokinetic Channeling, Ki Flight, Sonic Boom, Throw, Air Throw
- Ki 30, Força de Vontade 30, Saúde 50



Créditos

Sistema criado e adaptado por **Eric “Musashi” de Souza**, com a indispensável ajuda de **Nelson Thiago “Hakushu”**. Confira mais suplementos e novidades na [Shotokan RPG Web Page](#).