



ADAPTAÇÃO PARA O RPG D&D 5.0

## **Editorial**

Esta adaptação foi escrita por Enrike Saint Silver com a ajuda de um ou dois vermes, que não estão lucrando com nada aqui presente, pois a distribuição deste é gratuita. Este livro utiliza as regras do RPG d20 versão 5.0, que pode ser um sistema aberto ou não!

**VOCÊ VAI PRECISAR DO LIVRO DO JOGADOR DE D&D 5.0 PARA ENTENDER AS REGRAS DO JOGO (OU NÃO, TUDO BEM EXPLICADO)**

## **Considerações**

**Se quiser pode até tentar, mas não venda este livro!**

Esta adaptação foi criada com o intuito de divulgar o blog Estalagem Suja e o hobby de RPG, além da admiração por este maravilhoso mundo que é o de Dragon Ball.

A única coisa que ganhamos, e você também, é a diversão.

## **Direitos Reservados:**

Tudo aqui contido é somente para divulgação. As marcas e nomes aqui citados pertencem as suas respectivas empresas (Wizard of the Coast e Toei Animation)

Visite o blog:

<http://estalagemsuja.blogspot.com/>

Dúvidas ou sugestões

lordnogard@bol.com.br

## INTRODUÇÃO

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

Dragon Ball Z é uma consagrada fase da série de mangá e anime Dragon Ball; esta série surgiu em 1984 nas páginas da revista semanal Shonen Jump e seu grande sucesso fez com que a Toei Animation iniciasse em 1986 a produção de uma versão em anime.

A série teve 647 episódios até o ano de 2018, sendo dividido em 153 episódios de Dragon Ball (sobre a vida de Goku, desde a infância até o início da idade adulta), 291 episódios de Dragon Ball Z (narrando as de Goku na fase adulta, dando destaque as suas batalhas épicas contra inimigos incrivelmente poderosos e a sua transformação no lendário super saiyajin – e suas evoluções), 131 episódios de Dragon Ball Super (narrando a descoberta do multiverso, o poder dos deuses e de seres que Goku não consegue derrotar), 64 episódios de Dragon Ball GT (fase não canônica com destaque para Pan e a transformação em Super Saiyajin 4) e 8 episódios de Dragon Ball Heroes (fase não canônica que é a junção dos universos de Dragon Ball Super, GT e Xenoverse – que só existe nos games).

O RPG Dungeons & Dragons é sobre contar histórias em mundos fantásticos. Ele compartilha elementos de jogos infantis e faz de conta. Como aqueles jogos, D&D é guiado pela imaginação.

Trata-se de visualizar um grande castelo sob o céu de uma noite tempestuosa e imaginar como um aventureiro de fantasia poderia reagir aos desafios que aquela cena apresenta.

Desta forma a edição de D&D 5.0 possui os requisitos básicos para uma adaptação de um jogo narrado no incrível universo onde ocorre as histórias de Dragon Ball.

## MUNDO DE DRAGON BALL

O multiverso de Dragon Ball é simples na organização e complexo ao mesmo tempo. Possui treze universos (doze atualmente) comandado por um deus supremo protegido por dois guardas e aconselhado por um sacerdote, cada universo possui um anjo que controla as ações de um deus da Destruição que recebeu este cargo após indicação e treinamento, possui uma raça de deuses (os kaiooshins) que cuidam da ordem das coisas e possuem subalternos nos pontos cardeais em que dividiram o universo, alguns planetas possuem o seu próprio deus (kami sama), há o plano espiritual administrado burocraticamente para o despacho das almas dos seres vivos para o descanso ou para a penitência segundo suas obras, e ainda existe o desconhecido mundo das trevas e dos demônios...

Além disso há diversas raças, organizações e seres tão poderosos que rivalizam em poder e influência com os deuses; além de itens únicos e maravilhosos capazes de feitos inimagináveis.

A razão disso tudo é o uso daquilo que permeia todo o cenário: o **Ki**.

Em Dragon Ball o Ki é uma força que permeia todos os seres vivos e alguns indivíduos conseguem extrair a capacidade máxima desta energia.



## CENÁRIO

A história geralmente se passa no planeta Terra, que neste mundo é recheado por todo tipo de criaturas (de dragões a dinossauros, passando por animais falantes e pessoas antropomórficas, geralmente animais com corpo humano) que andam livremente entre as pessoas comuns das grandes cidades.

O mundo é governado por um rei, e este governo central da terra tem as atribuições de um presidente (e ele é um cachorro azul que usa óculos).

Cada cidade tem o seu porte e geralmente esta isolada e distante uma da outra, não havendo megalópoles. A arquitetura se assemelha ao do nosso mundo moderno, mas podem misturar diversos estilos de eras passadas e tendências futuristas, além de muitas construções esféricas.

Um grande evento acontece de tempos em tempos na Ilha Papaya e é muito prestigiado: o torneio de artes marciais.

Uma grande inovação neste mundo são as cápsulas (que podem manter objetos de qualquer tamanho em seu interior) criadas e comercializadas pela Capsule Corp.

Os veículos podem ser tradicionais como carros, motos e aviões; ou exóticos como cavalos, submarinos, velociraptors, veículos flutuadores e outras formas impensadas de se locomover.

No entanto, apesar de caricato, o mundo neste cenário é repleto de problemas. De bandidos na estrada a monstros adormecidos, o planeta Terra (ou o universo, quem sabe até além) tem sempre algum ser ou organização disposta a trazer o caos.

O terrorista Rei Pilaf (e seu fabuloso arsenal), a Força Red Ribbon (o exército da Patrulha Vermelha) e os conquistadores de planetas do Império de Freeza são exemplos de problemas que vão dispendiar muita luta por parte dos personagens jogadores.

O assassino de aluguel Tao Pai Pai, o selamento e a liberação de Piccolo Daimaoh são exemplos de como indivíduos podem ser problemas piores.

## DESAFIOS

Você pode criar sua própria história neste cenário ou adaptar este mundo para suportar o que você tem em mente.

Talvez seja necessário conversar com os seus jogadores sobre o que eles esperam de um jogo num mundo de Dragon Ball; isso evitará frustrações e garantirá a diversão.

Talvez o jogo seja num passado anterior a história do anime/mangá, o que garantiria ou não a história que conhecemos.

Talvez o jogo seja num futuro após os acontecimentos da série regular, com inimigos novos ou antigos que retornaram e não há mais poderosos saiyajins para detê-los.

Talvez o jogo seja num dos outros universos de Dragon Ball e mais tarde talvez os personagens encontrem Goku e sua turma.

Talvez o jogo seja sobre viagens temporais e os jogadores podem participar de praticamente todos os acontecimentos da história deste mundo.

Talvez Kakarotto tenha chegado morto à Terra e os jogadores precisem viver tudo o que Goku viveu (e enfrentou)...

## CRONOLOGIA DO UNIVERSO 7

100 milhões de anos atrás: tem-se a primeira notícia da existência do Planeta Supremo;

75 milhões de anos atrás: Ro kaioshin é encerrado na espada Z;

5 milhões de anos atrás: O mago Bibidi cria Majin Boo. Depois de uma dezena de anos o diabólico ser aniquila centenas de planetas. Dos cinco kaioshins que protegem o universo, o demônio Boo elimina dois e absorve os demais. Por isso o incontrolado Boo é encerrado em uma esfera por Bibidi e escondido na Terra;

Mil anos atrás: Entre a primitiva raça dos saiyajin começa a aparecer uma lenda que falava sobre a futura aparição de um super saiyajin;

Ano zero: da-se início ao calendário oficial de Dragon Ball;

261: Acontece as mudanças climáticas em Namekusei. O filho de Katattsu foge para a Terra;

430: Nasce Kame Sennin (aliás Mutenroshi), um dos futuros mestres de Son Goku;

431: O filho de Katattsu se converte em discípulo dos deuses da Terra.

448: Mutaito começa a treinar Kame Sennin aos 18 anos de idade;

459: Nasce Tao Pai Pai;

461: O filho de Katattsu se converte em novo deus da Terra depois que se divide em duas partes. Dessa maneira "nascem" Kami sama (a parte boa) e Piccolo Daimaoh (a parte má). Depois de uma temporada de horror e destruição, Mutaito consegue encerrar a Piccolo Daimaoh graças a técnica Mafuba. Mutaito morre em seguida;

650 (aproximadamente): Mestre Kame encontra a esfera do dragão de três estrelas no fundo do mar. Em 7 de maio se celebra o primeiro torneio de artes marciais;

658: Nasce Son Gohan, que mais tarde seria o avô adotivo de Son Goku

715: Nasce o grande rei Pilaf

730: Tao Pai Pai se torna assassino profissional.

731 (aproximadamente): A sociedade saiyajin se alia com o tirano Freeza, que os concede naves espaciais de longa jornada. Sem nenhum limite de movimentos, os saiyajins começam a conquistar planetas que vendiam a Freeza. O Rei Vegeta (pai do futuro super saiyajin Vegeta) acende ao trono;

732: Nascimento do Príncipe Vegeta.

733: Nascem Bulma, Yancha e Tenshin-Han, o atual Rei da Terra é eleito neste ano;

736: Nascimento de Kuririn;

737: Nascimento do Kakarotto. Os saiyajins invadem os planetas Karnage e Milt. O Rei Vegeta enfrenta Freeza. Goku parte do planeta Vegeta a caminho da Terra. Seu pai Bardock é assassinado por Freeza, ao mesmo tempo em que Freeza destrói o planeta Vegeta e seus habitantes. Nasce Chichi e sua mãe morre. (entre junho e agosto) O velho Son Gohan encontra Kakaroto e decide chamá-lo de Son Goku;

738: Goku leva uma pancada na cabeça e se esquece da missão que havia sido condicionada pelos saiyajins: a aniquilação da raça humana e o controle do planeta Terra para sua posterior venda;

740: Nascimento de Oolong. Kurilin começa seus estudos de artes marciais no templo de Oorin;

747: Goku olha para a lua cheia e se transforma em um gorila gigantesco (o efeito Oozaru) e mata seu avô adotivo. Yamcha e Pual se conhecem.

749: Bulma encontra Goku e os dois conhecem o Mestre Kame, Oolong, Yamcha e Poal, além de Lunch;

750: Goku e Kurilin realizam seu treinamento com o Mestre Kame utilizando uma carapaça de tartaruga que pesa 40kg, no Torneio de artes marciais Jackie Chun lança um Kame Hame ha na lua e a destrói. Jackie Chun se proclama vencedor do torneio e Goku perde na final. Após subir a Torre Karin e treinar, Goku derrota a Força Red Ribbon;

753: Começa o 23º torneio de artes marciais. Tenshin Han é o campeão e Goku é o finalista. Se constata o retorno de Piccolo Daimaoh, liberado por Pilaf, Goku o derrota e sobe até o palácio de Kami Sama onde recebe treinamento;

756: Começa o 24º torneio de artes marciais. Goku, com 18 anos casa-se com Chichi, derrota Ma Junior (Piccolo) e vence o torneio;

757: Nascimento de Son Gohan;

761: Raditz chega a Terra. Goku e Piccolo se unem. Se descobre o potencial de Son Gohan. Goku morre após derrotar Raditz, que também cai morto no combate. Vegeta e Nappa, após saberem das esferas do Dragão, iniciam sua viagem à Terra. Gohan começa seu treinamento com Piccolo;

762: Kuririn, Yamcha, Tenshin Han, Chaoz e Yajirobe começam seu treinamento às ordens de Kami Sama. Goku alcança o final do caminho da Serpente onde se encontra o planeta de Senhor Kaioh e inicia seu treinamento. Vegeta e Nappa chegam à Terra. Piccolo, Tenshin Han, Chaoz e Yamcha morrem. Goku, Kuririn, Gohan e Yajirobe derrotam a Vegeta e Nappa. Um microscópico robô espião captura células de Goku e companhia para posterior construção de um bioandróide perfeito. A nave namek de Kami Sama é descoberta em Yunzabito. Bulma, Kuririn e Gohan partem para o planeta Namek. Vegeta se recupera e parte para Namek. Goku parte para Namek. Dende guia a Kuririn a casa de Saichoro ( o Patriarca ). Piccolo, Tenshin Han, Chaoz e Yamcha começam a treinar com o Senhor Kaioh. Zarbon e Vegeta se enfrentam duas vezes, Vegeta vence finalmente. Kuririn leva Gohan a encontrar-se com Saichoro. Finaliza-se o treinamento de Goku no interior da nave com a gravidade em 100 vezes. Goku aterrissa em Namekusei. A equipe especial de Ginyu é

aniquilada. Piccolo volta a vida. Piccolo é levado à Namekusei e se funde com Nail. Morre Vegeta e Kuririn por Freeza. Goku se transforma em Super Saiyajin e derrota Freeza. O planeta Namek explode;

763: Kurilin e Yamcha ressuscitam. Também Tenshin Han e Chaoz. Os Namekuseijins sobreviventes na Terra vão para o planeta Namek restaurado por Shen Long. A custosa reconstrução de Freeza se conclui;

764: A máquina do tempo em que viaja Cell chega a nossa corrente temporal. Trunks derrota a Freeza a seu pai, Rei Cold. Goku regressa à Terra. Vegeta começa o treinamento para alcançar o nível de Super Saiyajin. Nesse período começa a ganhar o afeto de Bulma.

766: Nasce Trunks; Aparecem os andróides 19 e 20. Goku cai enfermo. Vegeta derrota o andróide 19 apresentando-se como um novo Super Saiyajin. Volta Trunks do futuro após sua aparição dos andróides números 16, 17 e 18. Trunks e Kuririn destroem o laboratório do Dr. Gero. Descobrimos a máquina do tempo de Cell. Aparecimento de Cell. Piccolo e Kami Sama se fundem. Goku se recupera de sua enfermidade. Cell absorve o Andróide 17 e dá um novo passo para a perfeição. Vegeta derrota a Cell mas deixa que ele absorva o pobre Andróide 18. Cell alcança a perfeição absoluta. Goku e Gohan entram na Sala do Tempo e do Espaço. O bioandróide perfeito anuncia os Jogos de Cell. Gohan alcança o nível de Super Saiyajin 2. Goku teletransporta Cell para o planeta do Senhor Kaioh que explode matando todos. Cell se auto regenera, volta à Terra e mata Trunks. Gohan destrói Cell. Trunks revive e volta à sua linha temporal;

767: Nascimento de Son Goten;

770: Kuririn e Andróide 18 se casam;

771: Nasce Marrom, filha de 18 e Kuririn.

773: Kaioshin e Kibito descobrem o paradeiro da esfera em que se encerra Majin Boo;

774: Son Gohan entra na Orange Star high school. Um misterioso guerreiro combate o crime em Satan City. Videl desconfia de Gohan. Este pede para Bulma ocultar sua identidade e em 5 horas e 12 minutos a mãe de Trunks constrói um relógio que permite mudar de aspecto e transformar-se em Grande Saiyaman. Videl pede a Gohan que lhe ensine a voar. Vegeta e o pequeno Trunks começam seu treinamento. Trunks revela que pode transformar-se em Super Saiyajin. Começa o 25º torneio de artes marciais. Goku volta do outro mundo com a condição de permanecer na Terra um só dia. Majin Boo é libertado. Dirigido por Babidi, Boo começa sua onda de destruição e assassinatos. Goku revela o nível Super Saiyajin 3 e enfrenta Boo. Goku regressa ao outro mundo. Ro Kaioh Shin é libertado da espada-Z. O treinamento de Gohan é incrementado por Ro Kaioh Shin. O poder de Boo acaba com a humanidade por completo. Piccolo, Gotenks (fusão de Goten e Trunks) e Gohan enfrentam Majin Boo. Ro Kaioh Shin se sacrifica para trazer Goku de volta a vida. Vegeta regressa do outro mundo por um só dia. Boo destrói o Planeta Terra. O poder de Porunga reconstrói a Terra e devolve a vida de todos os seus habitantes. Vegeta e Ro Kaioh Shin revivem. A humanidade por completo ajuda a Goku a criar uma Super Genkidama com poder suficiente para destruir Boo. Finalmente, a inteligência de Vegeta e o poder de

Goku eliminam a ameaça de Boo. O poder de Shen Long faz as pessoas da terra esquecerem o que aconteceu e a parte "boa" de Boo, agora é conhecido como Mr. Boo.

778: Começa o 26º torneio de artes marciais. O campeão é Mr. Satan. O vice campeão é Mr. Boo. Bills desperta e procura por Freeza, ao não encontrá-lo parte pra Terra. Goku atinge a forma de Super Saiyajin Deus e enfrenta o deus da Destruição. Whiss, o anjo que acompanha Bills, treina Goku e Vegeta;

779: Nascimento de Pan, filha de Gohan e Videl. Freeza é ressuscitado e começa a treinar, ao alcançar um novo nível vem pra Terra desafiar os saiyajins, mas gasta muita energia e explode a Terra, Whiss volta no Tempo com Goku que derrota Freeza. O universo 6 desafia este universo para um torneio de artes marciais entre 5 participantes. Trunks do futuro retorna revelando a ameaça de Goku Black (e de Zamasu);

780: Nascimento de Bra, filha de Bulma e Vegeta. Torneio do Poder entre os universos 2, 3, 4, 6, 7, 9, 10 e 11. Freeza ao ajudar vencer o torneio, é ressuscitado. Freeza encontra um novo saiyajin chamado Broly e o leva pra desafiar Goku e Vegeta. A Patrulha Galáctica sequestra Mr Boo para pedir ajuda ao Kaioshin que esta selado dentro dele...

781: Começa o 27º Torneio de Artes Marciais. O campeão é Mr. Satan e o vice campeão é Mr. Boo;

784: Começa o 28º Torneio de Artes Marciais. Goku e Oob abandonam o torneio. Pan derrota Son Goten.





## CRIANDO UM PERSONAGEM

Assim como no Livro do Jogador, você deve escolher uma raça, uma classe, determinar os valores de habilidade, descrever e equipar o personagem. No entanto, para encaixar no cenário de Dragon Ball existem modificações.

Nesta adaptação foram sugeridas algumas raças da série e a classe indicada para viver as aventuras contada em Dragon Ball; os valores de habilidade podem ser utilizando a jogada de 4d6 retirando o menor resultado (sendo seis jogadas para distribuir entre os atributos) **ou** escolher os valores 15, 14, 13, 12, 10, 8 e dividí-los entre os atributos que desejar **ou** ainda usar esta variação:

Você tem 27 pontos para gastar em seus valores de habilidade. O custo de cada valor de habilidade é mostrado na tabela Custo de Pontos de Habilidades. Por exemplo, um valor 14 custa 7 pontos. Usando este método, 15 será o valor de habilidade mais alto que você pode conseguir inicialmente, antes de aplicar as melhorias raciais. Você não pode ter uma habilidade menor que 8.

### Custo de pontos de habilidade

#### Valor custo

8	0
9	1
10	2
11	3
12	4
13	5
14	7
15	9

Esse método de determinar os valores de habilidade permite a criação de um conjunto de três números elevados e três baixos (15, 15, 15, 8, 8, 8), um conjunto de números acima da média e quase iguais (13, 13, 13, 12, 12, 12), ou qualquer conjunto de números entre esses extremos.

Feito isto você já pode definir o Ki do seu personagem.

Neste cenário todos os seres vivos possuem Ki, essa energia vital pode ser carregada e aumentada até certo limite (que é o que os lutadores deste cenário buscam superar).

**Ki** = Total de pontos de vida

O Ki pode ser usado para aumentar os modificadores de Destreza (DES), Força (FOR) ou reduzir dano (RD).

A cada ponto de ki gasto você pode jogar 1d6 e multiplicar o resultado para aumentar o poder (a aura emanada), ou seja, se o personagem possui 15 pontos de vida, então ele possui 15 pontos de Ki, numa batalha onde ele perde 3 pontos de vida, logo ele terá 12 pontos de vida e permanecerá com 15 pontos de Ki, caso ele deseje usar Ki para reduzir o dano tomado, ele pode gastar 1 ponto de ki e jogar 1d6 para carregar, se ele tirar 3 em 1d6, ele absorverá o dano e não tomará os 3 pontos de dano. Ficando com os mesmo 15 pontos de vida, mas tendo agora 14 pontos de ki.

A graduação da perícia História (Ki) pode ser somada ao d6 aumentando o dado; ou seja, História 4 permite ao jogador jogar 1d6+1d4 ou 1d10 no multiplicador de pontos de Ki ao invés de 1d6.

A perícia Percepção (SAB) permite que o personagem com a perícia História (Ki) sinta o Ki de um inimigo e receba

VANTAGEM nas jogadas de ataque (esta exclusividade dos seres humanos é bem útil já que no resto do universo isto só é possível graças aos Scouters, os rastreadores utilizados pelos guerreiros de Freeza).

Para usar os pontos de Ki o personagem precisa de concentração, no jogo ele perde uma rodada.

Para recarregar o Ki gasto você gasta 1 ponto de ki e multiplica por 1d6.

### PODER DE LUTA

O poder de luta é um indicador utilizado pelos homens do Imperador Freeza para medir as habilidades de luta de um guerreiro. Este cálculo é feito somando os modificadores de Habilidades físicas natural (Constituição, Força e Destreza) e multiplicando pelo total de Pontos de Vida, pelo total de Pontos de Chi, por 6 (o dado usado como multiplicador de pontos de ki) e pelo nível.

**Poder de luta** = (PV's)x(Chi)x6x(nível)

Caso algum número desta conta seja zero, o cálculo considera a soma dos modificadores de atributos físicos.

Para reduzir ou zerar o Poder de Luta basta baixar ou anular o Ki, pra isso o personagem faz um teste da Perícia História (Ki) com Classe de Dificuldade (CD) igual ao seu valor de Constituição (CON).

Na série Dragon Ball a existência do indicador Poder de Luta faz muito sucesso e existem dados oficiais e especulações do nível de força de diversos personagens deste cenário. Para adaptar um personagem é só saber o seu poder de luta e verificar qual o nível ele estaria (observando suas técnicas Z) e fazer a equação.

Exemplos de Poder de Luta:

Goku no começo de Dragon Ball 10

Goku Oozaru (gorila gigante) 100

Jackie Chun 139

Goku no 22º torneio 180

Tenshin Han 180

Piccolo Daimaoh 260

Goku no 23º torneio 322

Piccolo no 23º torneio 334

Após cinco anos...

Raditz 1.500

Gohan irritado (poder oculto) 1.307

Kuririn no 23º torneio 206

Tenshin Han 250

Yamcha 172

Após um ano de treinamento...

Kuririn 1.770

Yamcha 1.480

Tenshin Han 1.830

Piccolo 3.500

Nappa 4.000

Goku mais de 8.000

Vegeta 18.000

Existem diversas referências na internet para poderes de luta de vários personagens durante as sagas de Dragon Ball, como Goku em Namekusei que chegou a 300 mil de poder de luta e usou a forma de super saiyajin, onde o poder de luta aumenta 50 vezes, dando a ele uma medição de força que chegou a 15 milhões!

Sabendo disso basta descrever e equipar o personagem existente ou criar o seu.

## RAÇA

Devido a extensão do Multiverso de Dragon Ball, considera-se que qualquer raça do Livro do Jogador ou Livro dos Monstros possa ser utilizada como personagens neste cenário.

Porém recomenda-se que os jogadores utilizem ou escolham as seguintes raças:

### HUMANOS



Nos confins da maioria dos mundos, os humanos são a mais jovem das raças comuns, chegando mais tarde no cenário e com uma vida curta, isso faz com que os terráqueos sejam os mais ousados e ambiciosos membros de uma ousada e ambiciosa raça. Eles buscam ganhar glória aos olhos de seus companheiros ao acumular poder, riqueza e fama. Mais do que as outras raças, os humanos defendem causas, em vez de territórios ou grupos.

**Nomes:** no cenário de Dragon Ball os nomes costumam ser referências à cultura chinesa, inclusive de filmes de Kung Fu, e de coisas do cotidiano, como objetos aleatórios de escritório, guarda roupa e animais ou insetos, além de nomes de cores.

### TRAÇOS RACIAIS DOS HUMANOS

É difícil fazer generalizações sobre os humanos, mas seu humano possui as seguintes características.

**Aumento no Valor de Habilidade.** Todos os seus valores de habilidade aumentam em 1.

**Idade.** Os humanos chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

**Tendência.** Os humanos não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Os melhores e os piores são encontrados entre eles.

**Tamanho.** Os humanos variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.



## SAIYAJINS

Raça orgulhosa e guerreira criada no combate, essa característica desenvolveu neles a capacidade de evoluir e superar seus adversários. Eles possuem características incomuns, uma delas é a calda de macaco, o fato de seu cabelo serem sempre negros e nunca crescer, além do fato deles mudarem de forma dependendo de alguns fatores.

**Nomes:** todos os saiyajins tem nomes de vegetais.

### TRAÇOS RACIAIS DOS SAIYAJINS

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Constituição aumenta em 2 e seu valor de Carisma aumenta em 1.

**Idade.** Os saiyajins chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem mais do que um humano, porém a vida de batalhas não costuma permitir a morte por velhice.

**Tendência.** Os saiyajins tendem aos extremos. A maioria dos saiyajins é considerada vilões terríveis.

**Tamanho.** Os saiyajins variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

**Oozaru.** Você possui uma cauda de macaco e, em noites de Lua cheia, ao olhar fixamente para o brilho lunar, seu corpo muda de forma se tornando um gorila gigante (aumenta 10 vezes o poder de luta).

**Super Saiyajin.** Um estresse emocional faz com que o corpo do saiyajin desenvolva. Este efeito aumenta em 50

vezes o poder de luta base do personagem. Além do aumento de carga de Ki, é comum a perda de controle de energia, gasto (uma intensa aura dourada de Ki) e o aumento da massa corporal. Porém o saiyajin apenas chegará no nível de Super Saiyajin se, além da intensa carga emocional, tiver visto outro Super Saiyajin.

**Super Saiyajin 2.** Um estresse emocional faz com que o super saiyajin desenvolva ainda mais poder. Este efeito aumenta em 100 vezes o poder de luta base do personagem. É comum neste nível surgir raios elétricos em torno da aura dourada que essa forma libera. Porém o super saiyajin apenas chegará no nível de Super Saiyajin 2 se, além da intensa carga emocional, tiver visto outro Super Saiyajin 2.

**Super Saiyajin 3.** Esta forma só pode ser desenvolvida no mundo espiritual. Este efeito aumenta em 400 vezes o poder de luta base do personagem. É comum uma grande dispersão de energia e, permanecer nesta forma, pode causar a morte prematura do personagem.

**Resistência a Dano.** Você recupera o dobro dos pontos relacionados ao descanso normal.





## NAMEKUSEIJINS



São uma raça vinda do planeta Namekusei. São verdes com os músculos à mostra em cores que variam em rosa, roxo ou marrom. Possuem antenas na testa e possuem apenas o gênero masculino. Eles vomitam um ovo de onde geram um novo namekuseijin. Esta raça se alimenta apenas de água e podem regenerar partes do corpo e se fundir com outro de sua espécie para fortalecer um dos envolvidos no processo.

**Nomes:** todos os namekuseijins tem nome de instrumentos musicais.

### TRAÇOS RACIAIS DOS NAMEKUSEIJINS

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Destreza aumenta em 2 e o valor de Inteligência aumenta em 1.

**Idade.** Embora os namekuseijins atinjam a maturidade física com praticamente a mesma idade dos humanos, a compreensão namek da idade adulta vai além da maturidade física e pode viver 750 anos.

**Tendência.** Namekuseijins costumam ser calados e fechados, as vezes sérios demais, ou tímidos até. Então eles inclinam-se forte e suavemente para aspectos do caos.

**Tamanho.** Namekuseijins medem entre 1,50 a 1,80 metro de altura e possuem

constituição variada. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

**Sentidos Aguçados.** Você tem proficiência na perícia Percepção para escutar o inaudível.

**Regeneração.** Se você tiver mais da metade do total dos seus pontos de vida e perder alguma parte do corpo, você pode regenerá-la com um teste de Constituição (CON).

**Transe.** Namekuseijins não precisam dormir. Ao invés disso, eles meditam profundamente, permanecendo semiconscientes, durante 4 horas por dia. (A palavra em idioma comum para tal meditação é "transe".) Enquanto medita, um namekuseijin é capaz de sonhar de certo modo. Esses sonhos na verdade são exercícios mentais que se tornam reflexos através de anos de prática. Depois de descansar dessa forma, você ganha os mesmos benefícios que um humano depois de 8 horas de sono.



## MEIO SAIYAJINS

Mestiços das raças saiyajin e humana, ou outra qualquer, são indivíduos que possuem sangue saiyajin; assim sendo, a existência de  $\frac{1}{4}$  saiyajins,  $\frac{1}{16}$  sayajins e assim por diante é considerada como meio saiyajin, desde que possua uma geração saiyajin na família.

**Nomes:** depende de onde nasceram, se nasceram na Terra o nome será o comum de humanos, por exemplo.

## TRAÇOS RACIAIS DOS MEIO SAIYAJINS

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Constituição aumenta em 2 e seu valor de Força aumenta em 1.

**Idade.** Os meio saiyajins chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem menos de um século.

**Tendência.** Os meio saiyajins não possuem inclinação a nenhuma tendência em especial. Porém eles tendem aos extremos.

**Tamanho.** Os meio saiyajins variam muito em altura e peso, podem ter quase 1,50 metro ou mais de 1,80 metro. Independentemente da sua posição entre esses valores, o seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

**Idade.** Os meio saiyajins chegam à idade adulta no final da adolescência e vivem tanto quanto um humano.

**Oozaru.** Você possui uma cauda de macaco e, em noites de Lua cheia, ao olhar fixamente para o brilho lunar, seu corpo muda de forma se tornando um gorila gigante (aumenta 10 vezes o poder de luta).

**Super Saiyajin.** Um estresse emocional faz com que o corpo do saiyajin desenvolva. Este efeito aumenta em 50 vezes o poder de luta base do personagem. Além do aumento de carga de Ki, é comum a perda de controle de energia, gasto (uma intensa aura dourada de Ki) e o aumento da massa corporal. Porém o saiyajin apenas chegará no nível de Super Saiyajin se, além da intensa carga emocional, tiver visto outro Super Saiyajin.

**Super Saiyajin 2.** Um estresse emocional faz com que o super saiyajin desenvolva ainda mais poder. Este efeito aumenta em 100 vezes o poder de luta base do personagem. É comum neste nível surgir raios elétricos em torno da aura dourada que essa forma libera. Porém o super saiyajin apenas chegará no nível de Super Saiyajin 2 se, além da intensa carga emocional, tiver visto outro Super Saiyajin 2.

**Super Saiyajin 3.** Esta forma só pode ser desenvolvida no mundo espiritual. Este efeito aumenta em 400 vezes o poder de luta base do personagem. É comum uma grande dispersão de energia e, permanecer nesta forma, pode causar a morte prematura do personagem.



## ANDRÓIDES

Andróides são terráqueos artificialmente criados usando uma base humana. Alguns podem ter partes robóticas ou serem literalmente uma máquina, enquanto outros podem ser biologicamente mutáveis. Os andróides foram criados pelo Dr Maki Gero ainda na Força Red Ribbon (Patrulha Vermelha), ele criou 21 andróides, sendo que a série Dragon Ball revelou apenas o número 8, o número 16, o número 17, o número 18, o número 19, o número 20 e o número 21, conhecido como Cell; Ou seja, é possível criar e jogar com outros 14 andróides existentes e não mostrados em Dragon Ball.

**Nomes:** Geralmente um número de 1 a 21.

## TRAÇOS RACIAIS DOS ANDRÓIDES

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Força aumenta em 2.

**Idade.** Os andróides, apesar da aparência humana feito à base de uma pessoa de certa idade, foram criados a pouco tempo; porém, devido ao gerador de energia ilimitada que possuem, podem viver indefinidamente ou para sempre.

**Tendência.** Andróides tem uma tendência inata ao caos devido ao seu criador. Alguns se tornam máquinas de matar e tendem a ser malignos, outros se tornam teimosos pacifistas.

**Tamanho.** Andróides robôs são de certa forma variados entre 1,50 metro e 2,10 metros. Seu tamanho é Médio.

**Deslocamento.** Seu deslocamento base de caminhada é 9 metros.

**Sub- tipo.** As criações do Dr Gero são vastas e resultaram em três sub-tipos principais: os andróides totalmente

máquinas, os andróides com partes robóticas e os andróides humanos sintéticos.

## ANDRÓIDES ROBÔS

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Força aumenta em 1.

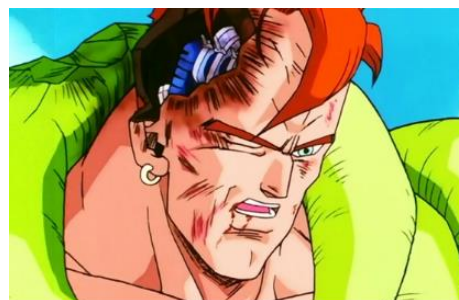
**Visão no Escuro.** Graças aos seus componentes de última tecnologia, o seu computador te fornece uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Seu computador não calcula o discernimento de cores no escuro, apenas tons de vermelho.

**Ameaçador.** Você adquire proficiência na perícia Intimidação.

**Arma secreta.** Você possui um dispositivo que pode detonar toda sua reserva de Ki como uma grande explosão, mas se realizar este ato você será destruído no processo.

**Pontos de vida.** Você é uma máquina e não tem pontos de Constituição (CON), ao invés disso você tem todo esse valor somado aos Pontos de Vida iniciais.

**Resistência Implacável.** Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo (no caso, o conserto).



## ANDRÓIDES BIÔNICOS

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Destreza aumenta em 1.

**Visão no Escuro.** Graças aos seus componentes de última tecnologia, o seu computador te fornece uma visão superior no escuro e na penumbra. Você enxerga na penumbra a até 18 metros como se fosse luz plena, e no escuro como se fosse na penumbra. Seu computador não calcula o discernimento de cores no escuro, apenas tons de vermelho.

**Absorção de energia.** Você possui dispositivos capazes de absorver Ki. A CD do teste de resistência é 8 + seu modificador de Destreza + seu bônus de ataque. A vítima sofre 2d6 de perda de pontos de KI e metade desse valor recarrega sua reserva de Ki. A absorção aumenta para 3d6 no 6º nível, 4d6 no 11º nível e 5d6 no 16º nível.

**Pontos de vida.** Você é uma máquina e não tem pontos de Constituição (CON), ao invés disso você tem todo esse valor somado aos Pontos de Vida iniciais.

**Resistência Implacável.** Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo (no caso, conserto).



## ANDRÓIDES SINTÉTICOS

**Aumento no Valor de Habilidade.** Seu valor de Constituição aumenta em 2.

**Arma secreta.** Você possui um dispositivo que pode detonar toda sua reserva de Ki como uma grande explosão, mas se realizar este ato você será destruído no processo.

**Ataques Selvagens.** Quando você atinge um ataque crítico corpo-a-corpo, você pode rolar um dos dados de dano mais uma vez e adicioná-lo ao dano extra causado pelo acerto crítico.

**Resistência Implacável.** Quando você é reduzido a 0 pontos de vida mas não é completamente morto, você pode voltar para 1 ponto de vida. Você não pode usar essa característica novamente até completar um descanso longo.





## CLASSE

Devido a natureza baseada em combates corpo a corpo com disparos de energia, sugere-se que a classe Monge seja a mais indicada.

Afinal a classe é um mestre das artes marciais, que utiliza o poder corporal para atingir a perfeição física e espiritual.

O dado de vida da classe monge é o d8, as habilidades primárias são Destreza e Sabedoria e as proficiências em Resistência são Força e Destreza.

## TRADIÇÃO MONÁSTICA EXCLUSIVA

### CAMINHO Z

Monges do Caminho Z são guerreiros supremos das artes de combate marcial, estes lutadores acessam uma força interna capaz de rivalizar e superar o poder dos deuses. Eles aprendem técnicas para aumentar os ataques, a velocidade e a força de seus golpes além de acumular e disparar energia bruta contra seus oponentes.

### KI

Quando você escolhe essa tradição, no 3º nível, você aprende a controlar o seu Ki. Uma técnica requer que você gaste pontos de chi cada vez que você a usa. Na razão de um ponto de Chi cada vez que uma técnica é usada. Você conhece duas técnicas que são detalhadas na seção “Técnicas Z” ao lado. Você aprende uma Técnica adicional, à sua escolha, no 6º, 11º e 17º nível. Se você estiver no nível 3 e quiser usar uma técnica com requisito Chi 4, você não consegue usá-la. No entanto você pode usar uma técnica com

requisito Chi 3, ou duas técnicas uma com requisito Chi 2 e outra com requisito Chi 1 ou ainda três técnicas com requisito Chi 1. Cada vez que usar uma técnica você gasta um ponto de Chi no combate, limitando o uso de técnicas. Toda vez que você aprende uma nova técnica, você pode substituir uma técnica que você já conhecia por uma técnica diferente.

## TÉCNICAS Z

### Requisito de Chi 1

**Eye Beam:** é um fino feixe de energia que sai dos olhos. Não é muito forte, mais usada para atordoar – Ao usar esta técnica você faz um teste de ataque e, se tiver sucesso, a vítima perde a próxima rodada.

**Iai Zari** (Ataque de Yajirobe): um golpe rápido que fatia como uma lâmina de katana – Ao usar esta técnica você faz um teste de ataque e, se tiver sucesso, soma ao dano o valor da Destreza ao invés do modificador.

**Kiai Ho:** não é um ataque propriamente, é um deslocamento de ar, devido a uma explosão repentina do KI. Serve para jogar o inimigo para trás, e parece ser usado mais para intimidar do que para atacar – Ao usar esta técnica você utiliza Ki, a cada ponto gasto a vítima afasta 1 metro; caso a vítima tente resistir deverá fazer um teste de Força (FOR) contra o seu valor de Constituição (CON) somado com os pontos gastos de Ki.

**Psychic Ability** (Força PSI - Ataque do General Blue): Técnica utilizada para paralisar completamente o adversário com os olhos, usando poderes psíquicos.

Pode também utilizar este poder para controlar objetos inanimados – Ao usar esta técnica você utiliza Ki, os pontos gastos são somados com o valor de Inteligência (INT) ou Sabedoria (SAB), o que for maior, e então a vítima faz um teste de Força (FOR) contra este total; caso a vítima não tenha sucesso ela fica indefesa enquanto você tiver KI; contra objetos inanimados a CD é o peso do Objeto (que será o valor de FOR contrário à habilidade psíquica).

**Shyo Ken** (quatro braços): faz aparecer mais braços em si mesmo – Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto gasto dura uma rodada e você recebe um ataque extra por rodada enquanto manter esta técnica.

**Tenku-Pekejiken** (Ataque de Nam): salta-se muito alto, e depois mergulha contra o solo com uma velocidade incrível, vindo com os braços cruzados, golpeando o pescoço do adversário – Ao usar esta técnica você faz um teste de Atletismo contra a CA do adversário, se tiver sucesso o personagem salta (FOR) metros e soma ao dano o valor de Força(FOR).



## Requisito de Chi 2

**Aka ShiShin no Ken** (Divisão de corpo): Faz com que o usuário se multiplique fazendo 4 cópias dele. O ponto fraco dessa técnica é que a força de cada corpo é igual a um quarto da força de quando ele não está dividido – Ao usar esta técnica você ganha mais três ataques (o seu mais 3 totalizando quatro ataques contra o adversário) porém seus atributos são divididos por quatro.

**Bukujutsu** (Voar): técnica usada para voar – Ao usar esta técnica você pode flutuar ao custo de um ponto de KI ou deslocar-se à (pontos de KI gastos) x valor de Destreza (DES) km/h.

**Burning Attack** (Ataque de Trunks do futuro): consiste em fazer movimentos com os braços, e depois jogá-los à frente, com as mãos lado a lado. Do meio das duas mãos sairá uma rajada de energia - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao dano se acertar a vítima.

**Don Don Pa** (Ataque do Mestre Tsuru, Ten Shin Han, Chaos e Tao Pai Pai): Esse golpe é um raio que sai do dedo e explode em contato com o alvo - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, os pontos gastos são armazenados no projétil de energia; ao fazer o teste de ataque contra o adversário, caso obtenha sucesso, o raio explode causando (pontos de ki gastos) a vítima.

**Energy Ki Blast:** Uma técnica muito simples, usada por praticamente todos que usam ataques Ki, consiste em disparar pequenas rajadas com as mãos. E a intensidade de energia varia muito, é controlada pelo usuário - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki

usado é somado ao dano se acertar a vítima.

**Final Explosion** (Ultimate Final Skill): usando todo o Ki e energia vital faz-se uma grande detonação de poder liberando uma auto explosão. Assim se suicida ao atacar o alvo - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total máximo de Ki que você consegue reunir (o total, não os pontos atuais) x 1d6 será o dano da explosão.

**Galick Ho** (É um ataque de Vegeta): prepara com as mãos e lança com a palma de lado - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao dano se acertar a vítima.

**Makankosappo** (Ataque de Piccolo): feito juntando 2 dedos da mão na frente da testa, e ali concentrando o KI. Então, joga-se as mãos pra frente, lançando um faixo de energia, com outro girando em volta deste KI - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é somado ao valor de Destreza (DES), este total deverá ser a CD para a vítima fazer um teste de Destreza (DES), se falhar perderá metade dos pontos de CA.

**Masenko** (Ataque de Gohan): Junta-se uma mão à frente da outra, as 2 à frente da testa, e ali é concentrado o KI. Depois, dispara-se levando as mãos à frente - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao dano se acertar a vítima.

**Saikyo no Kogeki** (Ataque de Nappa): é um raio que sai de sua boca, muito forte - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao dano se acertar a vítima.

**Soukidan** (Ataque de Yamcha): segurando um dos punhos, e com a outra mão, aberta, cria uma enorme bola de energia podendo controlar as direções

dela - Ao usar esta técnica, Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ki usado é somado ao dano se acertar a vítima; caso o adversário desvie do projétil, você pode controlar sua rota e voltar a atacar a vítima sem refazer teste.

**Tayou Ken**: coloca-se as mãos do lado do rosto, e o usuário emana uma luz muito forte, que ofusca os olhos do oponente, deixando-o temporariamente cego - Ao ter sucesso neste ataque a vítima fica com a condição cego e falha automaticamente em qualquer teste de habilidade que requeira o uso da visão e os seus ataques sofrem desvantagem; jogadas de ataque contra a vítima possuem vantagem até que a vítima, após perder pelo menos uma rodada, passe num teste de Constituição (CON) com Classe de dificuldade (CD) igual ao valor tirado no ataque.

**Tsuihidan** (Ataque de Piccolo): um que raio persegue o inimigo - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, os pontos gastos são armazenados no projétil de energia; ao fazer o teste de ataque contra o adversário, caso obtenha sucesso, o projétil o perseguirá até encoste na vítima ou que o adversário destrua o projétil com um dano maior do que os pontos armazenados anteriormente.



### Requisito de Chi 3

**Bakuhatsuha** (Ataque de Nappa): Levantando 2 dedos, causa uma grande explosão capaz de destruir cidades inteiras ~- Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao valor de Força (FOR) como dano se acertar a vítima, a vítima só pode ser ferida se estiver no solo.

**Bakurikimaha** (Ataque de Piccolo): uma das mãos dispara uma poderosa rajada de energia e a outra segura o pulso para assim aguentar a forte carga de energia - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é somado ao valor de Constituição (CON) e o resultado será o dano da explosão.

**Big Bang Attack** (Ataque de Vegeta): É um dos ataques mais poderosos, que ao apontar a palma da mão em direção do alvo, lança uma rajada de energia com uma força incrível - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é multiplicado por 2 e somado ao dano se acertar a vítima.

**Buster Cannon** (Ataque de Trunks do Futuro): coloca as duas mãos para atrás e concentra o Ki na forma esférica depois lança-o para o inimigo - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é multiplicado por 2 e somado ao dano se acertar a vítima.

**Crasher Ball** (Ataque de Jeice): carrega em uma das mãos levantadas uma bola de energia muito poderosa, e com a outra mão, dá um tapa na mesma, jogando a bola no inimigo - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao valor de Destreza (Des) que será o dano se acertar a vítima.

**Death Beam** (Ataque de Freeza): é um raio muito afiado que sai de seus 2 dedos. Ele perfura o corpo do alvo - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao seu valor de Força (FOR), este total deverá ser a CD para a vítima fazer um teste de Constituição (CON), se falhar perderá metade dos pontos de CA.

**Genki Dama**: consiste em juntar um pouco de Ki de um número razoável de seres vivos em uma bola de energia que se forma acima dos braços erguidos. O ponto fraco dessa técnica é que é necessário muito tempo para fazê-la. A Genki Dama é uma técnica pura que não pode ser usada por pessoas de coração ruim e má intenções, ela não destrói planetas; mas também necessita de muita força para conseguir jogá-la - Ao usar esta técnica você precisa fazer um teste de concentração, cada ser vivo pode doar apenas 1 ponto de Ki mas guerreiros Z podem liberar a quantidade de KI que desejarem; quando você conseguir o resultado desejado de ataque e dano (esta técnica considera o valor de dano como o mesmo valor de ataque contra CA do adversário) você deverá fazer um teste de Força (FOR) para arremessar a esfera.

**Kaio-Ken**: para aumentar a força e velocidade do usuário, criando uma aura vermelha ao redor dele. O Kaio-Ken pode ser aumentado muitas vezes, por exemplo: se aumentá-lo em até 20 vezes, o seu poder de luta será multiplicado por 20. Aumentando demais pode levar o usuário à morte, pois seu corpo não suportaria um poder infinito - Ao usar esta técnica você troca pontos de Constituição (CON) para multiplicar os pontos da reserva de Ki; o total de pontos de Constituição (CON) trocados é multiplicado pelos pontos de Ki.



**Kame Hame Ha:** É uma técnica onde o usuário deve concentrar seu ki nas 2 mãos juntas, e lançar uma rajada de energia, jogando as mãos para a frente - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é multiplicado pelo nível do personagem que será o dano se acertar a vítima

**Kienzan** (Disco cortante): Levanta-se uma das mãos e forma-se um disco com o KI, que é capaz de cortar quase qualquer coisa. Pode-se fazer mais de um também, usando as 2 mãos alvo - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao seu valor de Destreza (DES), este total deverá ser a CD para a vítima fazer um teste de Destreza (DES), se falhar perderá metade dos pontos de CA.

**Ki Kou Hou** (Ataque de Ten Shin Han): forma-se um triângulo com as mãos, fixa o alvo nesse triângulo, e dali sai um poderoso ataque KI - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é somado ao valor de Sabedoria (SAB).

**Renzoku Energy Dan** (metralhadora Ki): É um Energy Ki Blast melhorado, onde são disparados milhares de bolas de energia - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, cada ponto de ki usado é somado ao dano se acertar a vítima, caso o adversário desvie dos projéteis, você pode continuar a atacar a vítima sem refazer teste.

**Zanzoken:** É uma técnica usada por quem usa grande velocidade para fazer imagens múltiplas de si. Isso ajuda a confundir inimigos que não são capazes de sentir o ki - Ao usar esta técnica você pode ignorar um ataque contra você.

Requisito de Chi 4

**Campo de Força** (usado pelos Androides 17 e 18, por Cell, após absorver um deles e por Babidi): o usuário cria um globo transparente em torno dele para protegê-lo. Esse globo é resistente e fica protegendo enquanto o personagem segura sua criação - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é multiplicado pelo nível do personagem e este valor é usado como Redutor de dano (RD).

**Death Ball** (Ataque de Freeza): ergue-se o dedo indicador e na ponta cresce uma enorme bola vermelha de energia que destrói planetas - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é multiplicado por 3 e será o dano se acertar a vítima.

**Final Flash** (Esplendor Final - ataque mais forte de Vegeta): estica-se os braços nas extremas direita e esquerda, e concentra o seu KI. Depois, junta as 2 mãos à frente de seu corpo, onde concentra o KI por mais um tempo. No final, dispara uma enorme rajada de energia, usando toda a sua força. É um ataque que deve ser usado com cuidado para não destruir o planeta - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é multiplicado por 3 e será o dano se acertar a vítima.

**Light Grenade** (Ataque de Piccolo): junta-se as mãos em frente ao abdome, e concentra ali todo o seu KI, jogando uma bola destrutiva de energia extremamente forte - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, o total de ponto de ki usado é multiplicado por 3 e será o dano se acertar a vítima.

**Neo Ki kou Hou:** Ten Shin desenvolveu ainda mais essa técnica, mas este é tão

poderoso que se usado muitas vezes, pode causar sérios danos a ele mesmo, podendo até matá-lo - Ao usar esta técnica você troca pontos de vida (PV) para multiplicar os pontos de Ki.

**Shogeki Ha** (Raio invisível): bastante semelhante ao Kiai Ho - - Ao usar esta técnica você utiliza Ki, a cada ponto gasto a vítima recebe 1 ponto de dano e afasta um metro; caso a vítima tente resistir deverá fazer um teste de Força (FOR) contra o seu valor de Constituição (CON) somado com os pontos gastos de KI.

**Shunkanido** (teletransporte): consiste em colocar 2 dedos da mão na frente da testa e se concentrar no KI de uma determinada pessoa. Em instantes, o usuário irá aparecer no mesmo lugar onde a pessoa escolhida está - Ao usar esta técnica você precisa fazer um teste de concentração com classe de dificuldade (CD) estabelecida pelo mestre; em caso de sucesso você pode se teletransportar para o local desejado.



Requisito de Chi 5

**Fusão** (Metamoru): Essa técnica consiste em fundir os corpos de dois seres com características semelhantes resultando em um terceiro e único com um poder diferente ou maior através de uma dança - Ao usar esta técnica os personagens precisam ter alturas semelhantes e ter a mesma quantidade de Ki acumulada, os dois devem saber a técnica (dança) e por fim cada personagem lançará um 1d6; para que a fusão funcione é necessário que os dois tirem dois números pares ou dois números ímpares: se forem bem sucedidos pegue uma nova ficha e some todos os atributos (inclusive PV's, técnicas, perícias, dados multiplicadores de Ki, pontos de Chi e nível). Caso falhem, faça o inverso: pegue o maior atributo de um e subtraia pelo mesmo atributo de outro (inclusive PV's, técnicas, perícias e nível). Esta fusão dura meia hora e não há como pará-la antes ou prolongá-las.



## PERSONALIDADES E ANTECEDENTES

### DETALHES DO PERSONAGEM

Definido o nome, sexo, altura e peso do personagem; agora você precisa definir outras características físicas do seu guerreiro Z. O uso constante de óculos, ou de um capacete viking, de uma trança comprida no cabelo, talvez um terceiro olho ou a falta de nariz aparente são interessantes no mundo de Dragon Ball.

Feito isto, é hora de escolher uma das nove tendências. Lembrando que no cenário de Dragon Ball tem poderes, artefatos e habilidades que só fazem efeito com determinada orientação moral, sendo a tendência contrária: óbito.

### CARACTERÍSTICAS PESSOAIS

#### ANTECEDENTES

##### GUERREIRO Z

Você cresceu sozinho, órfão e brigando. Você não tinha ninguém para cuidar de você ou te alimentar, então, aprendeu a se virar sozinho. Você lutou ferozmente e percebeu que isso te deixava cada vez mais forte e conseguiu isso através de astúcia, força, agilidade ou uma combinação de cada. Ou Você viveu em reclusão – talvez em uma comunidade isolada como um monastério – por um período importante da sua vida.

Proficiência em Perícias: Acrobacia, Atletismo

Proficiência em Ferramentas: armas brancas e armas brancas exóticas

Equipamento: um conjunto de roupas comuns, equipamento de treino e uma mochila

### VIDA DE TREINAMENTO

Qual foi o motivo para treinar e o que mudou para permitir que você testasse o resultado dos treinamentos? Você pode trabalhar com o Mestre para definir a natureza exata da sua motivação para treinar ou você pode escolher rolar na tabela abaixo para determinar a razão por trás do seu intenso treinamento.

d8 Vida de treinamento intenso

1 Eu estava em busca de fortalecimento físico e espiritual.

2 Eu estava participando da vida comunal de acordo com os ditames de uma ordem monástica de artes marciais.

3 Eu gosto de lutar contra oponentes fortes.

4 Eu tenho a responsabilidade de ser forte porque Justiça sem Força é vazia e Força sem Justiça é Violência.

5 Eu perdi tudo e alguém me mostrou algo, mas agora ele está morto e preciso me tornar forte como agradecimento por ter algo pra viver.

6 Eu vi minha terra ser destruída e busco não deixar isso acontecer novamente.

7 Eu sou o guardião de um artefato único e quero ele de volta.

8 Eu venho de um lugar distante e aqui me maltrataram, desde então venho ficando mais forte pra revidar.



## CARACTERÍSTICA: LUTADOR Z

Você devota sua vida a se tornar mais forte, por isso treina com afinco e, de tempos em tempos, busca testar o resultado de tanto esforço. Você ganha experiência (XP) SOMENTE por hora de treinamento; cada hora de treino, sem distúrbio e com foco, equivale a 1 ponto de experiência. Você consegue treinar até um máximo de Constituição (CON) /2 horas por dia, considerando 8 horas de descanso.

## CARACTERÍSTICAS SUGERIDAS

Guerreiros Z foram moldados por vidas de provação extrema, para o bem ou para o mal. Eles tendem a serem guiados pela paixão da luta ou por um desejo incontável de encontrar alguém mais forte para que possam derrotar.

### d8 Traço de Personalidade

1 Eu como muito e nunca me sinto saciado.

2 Eu nunca desisto de uma luta.

3 Eu procuro enfrentar os guerreiros mais fortes, nem que isso custe a vida de todos ao meu redor.

4 Eu acho que sou indestrutível e que não possa haver ninguém mais forte do que eu em lugar nenhum.

5 Eu não tenho autocontrole e fico furioso facilmente.

6 Eu prefiro conversar a lutar, apesar de ser um grande guerreiro.

7 Eu fiz algo que deixa todos que me conhecem com raiva de mim.

8 Eu sou um vilão conhecido por todos.

### d6 Ideal

1 Segurança. Todos os seres vivos merecem proteção. (Bom)

2 Honra. Se eu me desonrar, eu desonrarei a todos. (Leal)

3 Mudança. Os baixos se erguerão e os altos irão tombar. A mudança é a natureza das coisas. (Caótico)

4 Força. A vida é como a guerra, o mais forte vence. (Mau)

5 Viva e Deixa Viver. Ideais não valem a pena se você matar, ou for à luta por eles. (Neutro)

6 Auto Aperfeiçoamento. O objetivo de uma vida de estudos é a melhoria de si mesmo. (Qualquer)

### d6 Vínculo

1 Eu vou encarar qualquer desafio para me fortalecer.

2 Eu sou o último do meu povo e cabe a mim garantir que seus nomes façam parte das lendas.

3 Eu me tornarei o maior lutador que já existiu.

4 É meu dever proteger os mais fracos.

5 Minha honra é minha vida.

6 Aqueles que lutam ao meu lado são aqueles por quem vale a pena morrer.





## d6 Defeitos

1 Pevertido sexual

2 Arrogância

3 Tolice (burrice mesmo)

4 Prepotência

5 Ambição desmedida

6 Inveja



## EQUIPAMENTO

Na série Dragon Ball existem diversos itens que significaram a diferença entre a vida e a morte nos encontros da história.

Itens maravilhosos criados numa outra era e que são proibidos pelos regentes do universo atual, utensílios usados para aprisionar seres malignos, objetos que reunidos liberam um ser com o poder de realizar desejos, armas mágicas, sementes milagrosas e uma diversidade de equipamento único desse multiverso.

### EQUIPAMENTO INICIAL

A Classe Monge começa com 1d4 Zenis.

### RIQUEZA, CUNHAGEM E CÂMBIO PADRÃO

Em Dragon Ball a moeda da Terra é chamado de Zeni; o Zeni assemelha-se muito ao Dólar do nosso mundo. Em termos de jogo considere que cada Zeni equivale a 1P.O..

Existe também a ocorrência de outra moeda chamada Gammets, mas somente era utilizada em Imegga.

É dito que o Império de Freeza compra os planetas conquistados pela raça Saiyajin e depois os revende à raças que não tem planetas, mas não especifica qual é a forma de pagamento. Considere que esse comércio é feito por escambo (tecnologia e recursos como valor econômico sobre um planeta conquistado).

### ARMAS, ARMADURAS E ESCUDOS

O cenário de Dragon Ball tem uma vastidão de equipamentos; sendo assim considere que todos os itens do Livro do Jogador e qualquer objeto existente em nosso mundo possa ser usado.

## ITENS

Alguns itens da série:

**Anel do tempo** – É um item maravilhoso capaz de viajar para o futuro e retornar ao presente. É um tesouro que somente os supremos kaiooshins conhecem. Cada vez que este objeto é usado de forma errada e altera um evento (criando uma nova linha temporal) surge um novo anel do tempo semelhante o utilizado. Existem leis que proíbem e executam àqueles que viajam no tempo. Caso um não Kaiooshin decida usar este anel

mági  
co  
ele  
neces  
sitar  
á de  
pelo  
meno



s um Brinco Potara antes de dar a ordem ao anel de quantos anos irá viajar para o futuro. O anel somente leva para o futuro e retorna para o presente.

**Armaduras** – Esse colete é utilizado pelo Império de Freeza e pelos saiyajins.

Garante 10 de redução de dano (RD) e penalidades dependendo do modelo usado.



**Bastão mágico** – é um bastão capaz de crescer e diminuir usando comandos verbais.



Pertencia ao Mestre Gohan (avô adotivo de Goku) e causa 1d6 de dano.

**Brincos Potara** – Esse item maravilhoso tem o poder de fundir dois seres que venham a utilizar o par de brincos ao mesmo tempo; Ao fazer isto permanecerá a soma do atributo de maior valor entre os dois mais a metade do valor do mesmo atributo do outro ser, isto deverá ser feito com PV's, técnicas, perícias, dados multiplicadores de Ki, pontos de Chi e nível. Esta fusão tem a premissa de durar para sempre, porém a natureza de dezenas de milhares de anos desses objetos podem gerar informações falsas.



**Cápsula Hoi-Poi** – Criadas pelo Dr Brief (pai da Bulma), essas cápsulas podem carregar objetos, estruturas ou veículos. Quando uma pequena e leve cápsula é apertada no topo ela explode e de dentro dela surge o que ela carrega.



Exemplos de cápsulas:

Cápsula 1: Casa Pequena, tem uma chaminé, três janelas e uma porta com o número 1 no topo.

Cápsula 8: Bote, um simples bote com motor.

Cápsula 82: Bote de dirigir, suporta três pessoas e tem uma cúpula de vidro para proteger passageiros.

Cápsula 2.031: Mini refrigerador, dentro tem vários tipos de refrigerantes e o número 2031 nele.

**Espada Z** – Essa lendária espada esta enterrada no planeta supremo dos kaiohins; é preciso muita força para tirá-la do chão, mas aquele que a utiliza se torna bem mais poderoso. A espada Z causa 1d10 de dano, mas nenhuma redução de dano é páreo para o peso desta arma mágica.



**Esferas do Dragão** – são artefatos de cor laranja e tamanho variado dependendo do criador. Reunidas elas têm a capacidade de invocar um deus Dragão. Na Terra é Shen Long, em Namukusei é Porunga e as supers esferas invocam Zarama. Eles podem conceder qualquer desejo, mas podem encontrar dificuldade na quantidade de Ki de um objetivo. Depois de realizado o pedido as esferas se espalham e se tornam como pedras, até o tempo em que retornam a cor laranja.



**Maca Médica** – É um aparelho com enchimento interno para proteger o paciente. Ela recupera pontos perdidos de Constituição (CON) descansado nela.

Uma variação desta máquina é a câmara de restauração médica usada pelo Império de Freeza para recuperar guerreiros.



**Máquina do Tempo** – No futuro alternativo, Bulma inventou esta máquina para que Trunks voltasse no tempo. Desde que esta máquina esteja abastecida ela pode viajar para o passado e retornar pro presente, no entanto o combustível pra isso requer a tecnologia necessária (que geralmente esta no futuro).



**Nuvem voadora** – é uma nuvem viva que pode carregar pessoas e voar. Somente pessoas com tendências boas podem subir nesta nuvem. Este item pertence ao Mestre Kame e foi dada a Goku.



**Radar do Dragão** – este aparelho criado pela Bulma é capaz de detectar todas as esferas do Dragão na Terra e mostrar no display simplesmente apertando o botão no topo e dando zoom.



**Scouter** – são rastreadores que, colocados ao lado da cabeça e em um dos olhos, determinam a localização e o poder de luta de um oponente. Também são usados como comunicadores e dão VANTAGEM ao usuário.



**Tapete mágico** – tem a habilidade de flutuar e voar; é comandado por voz. Pertence ao Sr Popo.



**Semente dos deuses** – estes itens são cultivadas pelo Mestre Karin. Uma semente é capaz de recuperar a totalidade de PV's, pontos de Ki, Pontos de Chi e Atributos perdidos de algum personagem. No entanto a produção dessas sementes requerem tempo de dedicação no cuidado da planta única de onde ela vem.





## ESTATÍSTICAS

### TAO PAI PAI

Ladino Assassino NV 18, neutro e mau

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 96 (18d8 + 18)

FOR 16 (+3) DES 17 (+3) CON 13 (+1)  
INT 8 (-1) SAB 14 (+2) CAR 8 (-1)

Percepção +2

Percepção passiva 12

Tao Pai Pai **não** é um monge guerreiro Z, mas seus 3 séculos de vida permitiram que ele dominasse um ataque com Ki.

Ataque Furtivo. Tao Pai Pai usará um golpe mortal com vantagem se ninguém souber quem ele é: +3, um alvo: 9d6 de dano.

Artes Marciais. Caso Tao Pai Pai não consiga atacar sua vítima furtivamente, ele irá lutar com Ataque Corpo-a-Corpo: +3, um alvo: 2d6 + 3 de dano.

Don Don Pa. Tao Pai Pai é um mercenário e não vai perder tempo com aquilo que não dá dinheiro. Assim ele irá liberar uma onda de energia à distância. +3, um alvo: a quantidade de pontos de vida que Tao Pai Pai tiver que é a quantidade de Ki que ele irá liberar de dano.



### PICOLO DAIMAOH

Monge Guerreiro Z NV 3, caótico e mau

Classe de Armadura 12

Pontos de Vida 18 (3d8 + 3)

Ki 18/108

Pontos de Chi 3

FOR 15 (+2) DES 15 (+2) CON 13 (+1)  
INT 12 (+0) SAB 10 (+0) CAR 8 (-1)

Percepção +4

Percepção passiva 12

Piccolo Daimaoh é a parte má de Kami Sama, ele foi selado por uma técnica usada pelo Mestre Mutaito (o mestre do Mestre Kame); liberto, Piccolo Daimaoh procura recuperar sua juventude e aumentar o seu poder.

Regeneração. Piccolo Daimaoh pode regenerar partes do corpo, caso venha a perder.

Artes Marciais, Corpo-a-corpo: +2, um alvo: 1d4 + (modificador atual de Destreza) de dano.

Raio da boca/ Masenko/ Energy Ki Blast, à distância: 2 + gasto de Ki.

Aumento de tamanho. Piccolo Daimaoh usa sua natureza Namek pra expandir seu corpo e causar temor nas vítimas. Isso dá a ele vantagem nos dados além de aumentar seus modificadores de Força (FOR) e Redução de Dano (RD), porém para aumentar os modificadores ele retira ponto de sua CA.

Criar capangas. Piccolo Daimaoh pode gerar capangas de nível 1.





## RADITZ

Monge Guerreiro Z NV 4, caótico e mau

Classe de Armadura 17 (10+2+5)

Redução de dano 10 (armadura)

Pontos de Vida 34 (4d8 + 16)

Ki 34/204

Pontos de Chi 4

FOR 15 (+2) DES 15 (+2) CON 17 (+4)  
INT 13 (-1) SAB 8 (-1) CAR 8 (-1)

Percepção passiva 10

Raditz é um saiyajin, ele é o irmão mais velho de Kakaroto (Goku) e veio a Terra pra ver se o planeta já estava conquistado. Ele usa um colete que absorve danos e um rastreador no rosto que informa com precisão exata a localização e o Poder de Luta do adversário.

Artes Marciais, Corpo-a-corpo: +4, um alvo: 1d4 + (modificador atual de Destreza) de dano.

Energy Ki Blast, à distância: 2 + gasto de Ki de dano.

Bukujutsu. Raditz pode voar.

Oozaru. Raditz possui uma cauda de macaco e poderá virar um Gorila Gigante caso venha a ver a Lua cheia (isto aumentaria seu poder de luta em dez vezes).



## SAIBAIMAN

Homem vegetal, leal e mau

Classe de Armadura 12

Redução de dano 5

Pontos de Vida 21 (3d8 + 6)

FOR 15 (+11) DES 15 (+9) CON 15 (+8)  
INT 0 (-5) SAB 0 (-5) CAR 0 (-5)

Percepção passiva 15

Saibaimans são humanóides alienígenas que o Império de Freeza recrutou e os utiliza para treinamento. Estas criaturas são cultivadas como sementes e, ao receber um líquido especial, nascem da terra. Os Saibaimans obedecem ordens de quem os plantou (geralmente atacar até a morte). Estes alienígenas, apesar da grande quantidade de Ki, rateiam tudo em atributos físicos e redução de dano, guardando o resto para um ataque kamikaze.

Garras, Corpo-a-corpo: +11, um alvo: 1d4 + 9 de dano.

Ataque ácido. Saibaimans podem abrir seu crânio e disparar uma rajada de ácido, à distância: +9, um alvo: 1d6 na Constituição (CON) de dano.

Agarrar, Corpo-a-corpo: +9, um alvo: se o alvo não passar num teste de Força (FOR) ele fica imobilizado.

Ataque Kamikaze. Saibaimans podem agarrar um alvo e gastar o que teria de Ki numa grande explosão, sacrificando-se neste processo, Corpo-a-corpo: 10d6 de dano.



## NAPPA

Monge Guerreiro Z NV 5, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (10+5)

Redução de dano 10 (armadura)

Pontos de Vida 52 (5d8 + 10)

Ki 52/312

Pontos de Chi 5

FOR 15 (+4) DES 10 (+0) CON 18 (+4)  
INT 10 (+0) SAB 8 (-1) CAR 9 (+)

Percepção passiva 10

Nappa é um saiyajin, ele é o tutor do príncipe dos saiyajins e veio à Terra à procura das esferas do Dragão. Ele usa um colete que absorve danos e um rastreador no rosto que informa com precisão exata a localização e o Poder de Luta do adversário.

Artes Marciais, Corpo-a-corpo: +0, um alvo: 1d4 + (modificador atual de Destreza ou Força) de dano.

Bakuhatsuha. Nappa levanta 2 dedos e causa uma grande explosão à partir do chão, em área: 15 + gasto de ki de dano, as vítimas só podem receber ferimentos se estiverem no solo.

Saikyo no Kogeki. Nappa libera uma onda de energia à partir da sua boca aberta, à distância: total de ki gasto de dano.

Bukujutsu. Nappa pode voar.

Oozaru. Nappa possui uma cauda de macaco e poderá virar um Gorila Gigante caso venha a ver a Lua cheia (isto aumentaria seu poder de luta em dez vezes).



## VEGETA

Monge Guerreiro Z NV 6, caótico e mau

Classe de Armadura 15 (10+5)

Redução de dano 10 (armadura)

Pontos de Vida 68 (6d8 + 30)

Ki 68/408

Pontos de Chi 6

FOR 15 (+2) DES 18 (+4) CON 20 (+5)  
INT 15 (+2) SAB 10 (+0) CAR 7 (-2)

Percepção passiva 10

Vegeta é um saiyajin, ele é o príncipe dos saiyajins e veio à Terra à procura das esferas do Dragão. Ele usa um colete que absorve danos e um rastreador no rosto que informa com precisão exata a localização e o Poder de Luta do adversário.

Artes Marciais, Corpo-a-corpo: +4, um alvo: 1d4 + (modificador atual de Destreza ou Força) de dano.

Energy Ki Blast, à distância: 4 + gasto de Ki de dano.

Renzoku Energy Dan. Vegeta dispara milhares de bolas de energia, à distância: 4 + gasto de ki de dano, caso o adversário desvie dos projéteis, Vegeta pode continuar a atacar a vítima sem refazer teste.

Galick Ho. Vegeta reúne todo o seu ki com as mãos e lança com a palma de lado, à distância: 4 + gasto de ki de dano.

Bukujutsu. Vegeta pode voar.

Oozaru. Vegeta possui uma cauda de macaco e poderá virar um Gorila Gigante caso venha a ver a Lua cheia (isto aumentaria seu poder de luta em dez vezes).

Criar lua artificial. Vegeta pode criar sua própria lua cheia artificial.

## FREEZA

Aristocrata Tirano NV 6 com poder de Monge Guerreiro Z NV 8, caótico e mau

Classe de Armadura 20 (10+5+5)

Redução de dano 10 (armadura)

Pontos de Vida 125 (8d8 + 32 + 6d6 +19)

Ki 125/750

Pontos de Chi 8

FOR 15 (+2) DES 20 (+5) CON 18 (+4)  
INT 11 (+0) SAB 11 (+0) CAR 9 (-1)

Percepção passiva 10

Freeza é o regente de um império, ele esta à procura das esferas do Dragão e tem o desejo de pedir a vida eterna. Ele usa um colete que absorve danos e um rastreador no rosto que informa com precisão exata a localização e o Poder de Luta do adversário. Freeza é preguiçoso e nunca treina, mesmo assim ele possui o poder de um monge guerreiro Z de oitavo nível; caso treinasse Freeza poderia chegar a um poder de luta inimaginável de calcular...

Artes Marciais, Corpo-a-corpo: + modificador de Destreza atual, um alvo: 1d6 + (modificador atual de Destreza ou Força) de dano.

Death Beam. Freeza libera um raio muito afiado que sai de seus 2 dedos, à distância: +5, um alvo: cada ponto de ki usado é somado ao seu valor de Força (FOR), este total deverá ser a CD para a vítima fazer um teste de Constituição (CON), se falhar perderá metade dos pontos de CA.

Death Ball. Freeza ergue o dedo indicador e na ponta cresce uma enorme bola vermelha de energia que destrói planetas, à distância: Ki gasto x 3 de dano.

Bukujutsu. Freeza pode voar.

Segunda forma. Quando Freeza libera sua segunda forma seus Pontos de Vida dobram e os pontos de Ki também.

Terceira forma. Quando Freeza libera sua terceira forma, os Pontos de Vida da segunda forma triplicam e os pontos de Ki também.

Quarta forma. Quando Freeza libera sua quarta forma, os Pontos de vida da terceira forma duplicam e os pontos de Ki também.

Poder total. Quando Freeza usa 100% do seu poder, os Pontos de vida da quarta forma duplicam e os pontos de Ki também.

Energy Ki Blast, à distância: modificador atual de Destreza ou Força + gasto de Ki de dano (Mas Freeza só usará este ataque na forma final com poder total desesperadamente para subjugar o oponente: ele prefere humilhar o adversário com sua incrível velocidade e força, inclusive reduzindo seu Ataque ao lutar somente com os pés!).

Sobrevivência no vácuo. Freeza tem a capacidade de viver fora da atmosfera de um planeta, ele pode permanecer vivo no vácuo do espaço!!!

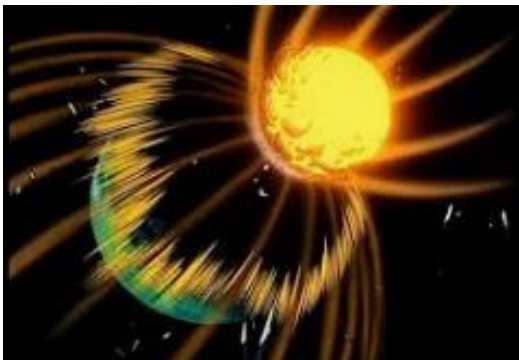


## DUREZA DE OBJETOS

Quando um guerreiro Z acerta um objeto com um ataque corpo-a-corpo e o dano supera a Redução de Dano (RD) do alvo, ele sofre \*sérias avarias a sua estrutura, caso esse dano supere em cinco vezes o RD do alvo o objeto é destruído por completo, ou mesmo pulverizado.

\*No caso de planetas, estes perdem a atmosfera, sofrem terremotos, maremotos e passam a ter um cataclismo até o fim de todas as coisas vivas.

Escudo Tático	CA/RD 10
Árvore Grande/Casa pequena	RD 15
Árvore Gigante	RD 20
Porta Blindada/prédio	RD 25
Arranha-céu	RD 35
Meteoro	RD 90
Lua	RD 315
Planeta (inclusive a Terra)	RD 360



## ARSENAL

Quem não utiliza o Ki como ataque, usa armas de fogo e equipamentos bélicos para desafiar os guerreiros Z. Abaixo alguns exemplos:

Revólver/Pistola leve	1d6+1 de dano
Pistola pesada	1d8+1 de dano
Rifle	1d8+2 de dano
Rifle pesado	2d6+2 de dano
Metralhadora	2d8+1 de dano
Anti tanque	3d6+6 de dano
Míssil Stinger (guiado)	4d6+8 de dano
Míssil 120 mm Heat	5d6+10 de dano
Míssil Tomahawk	7d6+14 de dano
Banana de dinamite	2d8 de dano
Granada	2d10 de dano

Armas do império de Freeza 1d6 na CON



Anel laser do Império 4d6 na CON



Armas da Patrulha Galáctica qualquer valor na CON





## EXEMPLO DE CENA DE JOGO

Vegeta passou por maus bocados no Planeta Terra e acabou de sair de uma câmara de restauração de um planeta do império de Freeza; porém o Imperador sabe das esferas do Dragão de Namekusei e pretende reuni-las para pedir a vida eterna.

Após chegar em Namek, de derrotar vários soldados de Freeza, inclusive o comandante Dodoria, Vegeta esta juntando as esferas que os homens de Freeza já reuniram, tomando-as, e avista alguém em busca das esferas: é o comandante Zarbon! Vegeta intercepta Zarbon, que fica surpreso.

Após algumas provocações, Vegeta decide mostrar sua força a Zarbon, movendo-se rapidamente e surgindo imediatamente atrás do comandante. Zarbon ataca Vegeta, mas ele segura sua mão.

Vegeta arremessa Zarbon para o alto e Zarbon se segura, Vegeta usa sua velocidade e surge lado a lado de Zarbon que se move rapidamente pra longe e dispara um onda de energia contra Vegeta.

Vegeta desvia a bola de ki com um soco enviando-a para explodir no horizonte. Zarbon decide atacar Vegeta com socos e chutes, mas o saiyajin esquiva de todos.

Vegeta então acerta um chute no oponente, fazendo-o se chocar contra o solo, mas Zarbon consegue cair de pé.

Zarbon percebe que Vegeta já esta nas suas costas e recebe um chute nas costas.

Zarbon se arrasta pelo chão e se levanta, após algumas palavras muda de forma, ficando mais forte: Vegeta esta em maus lençóis agora.

## EXEMPLO DA ADAPTAÇÃO

(Mestre): Você avista o segundo braço direito de Freeza: o comandante Zarbon.

(Jogador): Vou carregar o meu Ki e dividir os pontos em Força e Destreza.

(O jogador tira 50 pontos do seu total de Ki e multiplica por um 1d8 – Vegeta aprendeu um pouco sobre Ki na Terra, esses dois pontos que recebeu é somado no dado multiplicador, que era o d6 – ficando com 300 pontos para dividir em Força e Destreza)

(Após o encontro e provocações dos personagens...)

(Jogador): “Bem, é o que vamos ver!” , vou usar a Técnica Z Zanzoken e aparecer atrás dele.

(Vegeta tem 6 pontos de Chi e gasta 1 ponto pra voar com a técnica Z Bukujutsu e gasta 1 ponto de Chi para usar a Técnica Z Zanzoken de requisito 3 de Chi e fica com 4 pontos de Chi restantes)

(Mestre): você surge atrás de Zarbon, mas o comandante se vira e te dá um golpe com as mãos.

(Jogador): o golpe dele não acerta porque estou usando o Zanzoken; vou segurar a mão dele.

(Mestre): quanto você tem de Força?

(Jogador): Minha Força é 15, mas o modificador agora é +77.

(Mestre rola dados escondido): Você segura o soco de Zarbon com apenas uma mão e ele não consegue se soltar.

(Jogador): vou arremessá-lo para o alto.

(Mestre): Com essa força toda Zarbon sente que sairá de órbita (mestra faz

anotações), mas Zarbon gasta Ki e permanece em pé flutuando no céu.

(Jogador): Vou usar a Técnica Zanzoken outra vez. (ficando com 3 pontos de Chi agora)

(Mestre): Fica somente o rastro da sua imagem e você surge ao lado de Zarbon (rolagem secreta de dados do mestre), que também usa o Zanzoken e se afasta.

(Jogador): vou disparar uma bola de energia nele; droga! Falha crítica.

(Jogador faz um teste de ataque com +79, mas tira 1 na rolagem do d20)

(Mestre): Zarbon estava carregando seu ki para disparar uma onda de energia contra você (rolagem secreta de dados do mestre): qual a sua CA?

(Jogador): A CA normal é 15, porém o 2 de Destreza agora é somado com 75 do Ki, então minha CA é 90.

(Mestre faz anotações): ele dispara um raio com a mão direita! 150 de Ki!!

(Jogador): Mas eu ainda tenho o efeito da Técnica Z Zanzoken e vou ignorar este ataque desviando o ataque com um soco!

(Mestre): Você vai fazer o que?!

(Jogador): Vou esperar o raio de energia chegar e desviá-lo com um tapa para o lado.

(Mestre): Seu modificador de Força é maior que a metade do dano e você ignora o ataque por causa do Zanzoken. Mas...

(Mestre): O dano é tão alto que surge um cogumelo atômico de tanta energia que foi disparada neste golpe.

(Jogador): Vou pra cima de Zarbon com um chute.

(Jogador rola o d20 pra somar com o modificador de Destreza)

(Mestre): Zarbon ignora o seu ataque, ele havia usado o Zanzoken também, agora ele te ataca corpo-a-corpo.

(Mestre rolando dados secretamente): ele te ataca várias vezes com socos e chutes, mas você parece se esquivar facilmente de todos os golpes. Sua CA com esse modificador de Destreza é alta demais agora.

(Jogador): agora eu acerto ele!

(Jogador rola 1d20 + modificador de Destreza e tira 85)

(Mestre rolando dados escondido): você acerta ele.

(Jogador): vou dar um chute de bicicleta nele e mandar Zarbon direto pro solo!

(Mestre rolando dados escondido): Ele toma o chute, toma parte do dano e reduz outra parte do dano caindo em pé, pelo menos.

(Jogador): vou gastar um pouco de ki e usar minha velocidade com Destreza com modificador +79 e ficar atrás de Zarbon, quando ele olhar vou acertá-lo com outro chute.

(Mestre faz anotações): Zarbon toma bem pouco desse golpe, mas cai no chão e começa a se arrastar.

(Jogador): "Ha ha ha! Não consegue nem se mexer!"

(Mestre): "Estou surpreso! Vejo que melhorou bastante!! Mas ao fazer isso você despertou o meu verdadeiro poder que havia ficado adormecido por um longo tempo!!!"

(Mestre): Zarbon muda de forma e você percebe um aumento de Ki...

NOME DO PERSONAGEM

CLASSE & NÍVEL

ANTECEDENTES

NOME DO JOGADOR

RAÇA

TENDÊNCIA

HORAS DE TREINO

FORÇA

DESTREZA

CONSTITUIÇÃO

INTELIGÊNCIA

SABEDORIA

CARISMA

INSPIRAÇÃO

BONUS DE PROFICIÊNCIA

- ☐ Força
- ☐ Destreza
- ☐ Constituição
- ☐ Inteligência
- ☐ Sabedoria
- ☐ Carisma

TESTES DE RESISTÊNCIA

- ☐ Acrobacia (Des)
- ☐ Adestrar Animais (Sab)
- ☐ Arcanismo (Int)
- ☐ Atletismo (For)
- ☐ Enganação (Car)
- ☐ Furtividade (Des)
- ☐ História (Int)
- ☐ Intimidação (Car)
- ☐ Intuição (Sab)
- ☐ Investigação (Int)
- ☐ Medicina (Sab)
- ☐ Natureza (Int)
- ☐ Percepção (Sab)
- ☐ Performance (Car)
- ☐ Persuasão (Car)
- ☐ Prestidigitação (Des)
- ☐ Religião (Int)
- ☐ Sobrevivência (Sab)

PERÍCIAS

SABEDORIA PASSIVA  
(PERCEPÇÃO)

OUTRAS PROFICIÊNCIAS & IDIOMAS

CLASSE DE ARMADURA

KI

PONTOS DE CHI

PONTOS DE VIDA MÁXIMO

PONTOS DE VIDA ATUAL

PONTOS DE VIDA TEMPORÁRIOS

Total

DADOS DE VIDA

SUCESSOS

FALHAS

TESTE CONTRA

MORTE

NOME BONUS DANO/TIPO

ATAQUES & TÉCNICAS Z

TRAÇOS DE PERSONALIDADE

IDEAIS

VÍNCULOS

FRAQUEZAS

EQUIPAMENTO

CARACTERÍSTICAS E TRAÇOS