



PARA SEMPRE YU YU HAKUSHO

V.1.5



SUMÁRIO

Introdução.....	04	Raizen Team.....	37
Histórico do Anime.....	04	Reiken.....	37
Yu Yu Hakusho.....	04	Reikohadouken.....	38
O Início.....	04	Reikoshuken.....	39
Toguro & Genkai.....	04	Separação.....	40
Suzaku, Rando & Yukina.....	05	Shura Sempu Ken.....	40
O Torneio das Trevas.....	05	Sombras Demoníacas.....	40
Sensui & o Torneio de Ma-Kai.....	07	Sui Ken.....	41
Raças.....	08	Teleporte.....	42
Humanos Doutrinados.....	08	Tsai Ryo.....	42
Onis.....	08	Yomi Saihs.....	43
Seres Sobrenaturais.....	09	Territórios.....	43
Mazoku.....	10	Cópia.....	44
Raças Alternativas.....	10	Devorar Energia.....	44
Jogar com Personagem Criança.....	10	Energia Cinética.....	44
Classes.....	11	Medicina.....	44
Perícias.....	11	Monstros Elementais.....	44
Novos Talentos.....	12	Paralisação.....	45
Doutrinas.....	17	Tabu.....	45
Adaptação.....	17	Telepatia.....	45
Alongamento.....	20	Vídeo Games.....	45
Angelical Energy.....	20	Os Mundos.....	45
Ankou Rai Jin Ken.....	20	Ningen-kai.....	45
Battle Aura.....	21	Rei-kai.....	46
Bomba Espiritual.....	22	Ma-kai.....	46
Brilho Sui Seiki.....	22	Mei-kai.....	47
Butai.....	23	Novas Regras.....	47
Controle da Terra.....	23	Habilidade Avançada.....	47
Controle Mental.....	24	Rei/You-Ki.....	48
Cura Espiritual.....	24	Projeção.....	49
Demon's Spirit.....	25	Desespero.....	49
Devil Yo Yo.....	26	Choque de Doutrinas.....	50
Diabolical Hair.....	26	Catástrofes.....	50
Doutrina do Exército do Rei-Kai.....	27	Categoria.....	50
Gêiser.....	27	Evoluindo o Personagem.....	50
Gelo.....	28	Experiência por Treinamento.....	51
Ja Ou En Satsu Ken.....	29	Torneios.....	51
Ka Shou Rappa Ken.....	30	Itens do Mundo Espiritual.....	52
Kin'niku Souza.....	30	Anel do Reigan.....	52
Lazer Light.....	31	Arma Espiritual.....	52
Mei-kai Power.....	32	Bio Redutor de Poder.....	52
Mei ko Shou Kai Ha.....	32	Bola Gaki.....	52
Mistai.....	33	Bússola de Energia Espiritual.....	52
Nem Baku Hoju No Shou.....	34	Mafukan.....	52
Olhos Demoníacos.....	35	Comunicador Sobrenatural.....	53
Plantas Demoníacas.....	35	Espada Banshee.....	53
Rahiph Mukuro.....	36	Espada Experimental.....	53

Espada Kouma.....	53	Bui.....	83
Espelho das Trevas.....	53	Toguro Ani.....	83
Flauta das Trevas.....	53	Toguro Ottoto.....	84
Fruto do Passado.....	54	Kaitou.....	85
Jagan.....	54	Yanagisawa.....	85
Lupa do Detetive.....	54	Kido.....	86
Manto Amaldiçoado.....	54	Murota.....	86
Ovo de Reikaju.....	55	Kamia Minoru.....	87
Rinka Enreki-to.....	55	Mitarai Kyoshin.....	87
Selos.....	55	Hagiri Kaname.....	88
Yoyo.....	55	Amanuma Tsukihito.....	88
Outros Itens.....	55	Makihabara Sadao.....	89
Yu Yu Hakusho: Níveis Épicos.....	55	Itsuki.....	89
NPCs.....	63	Sensui Shinobu.....	90
Yusuke Urameshi.....	63	Rinku (Final da série).....	91
Kuwabara Kazuma.....	63	Chuu (Final da série).....	91
Kurama Yoko.....	64	Toya (Final da série).....	92
Hiei.....	64	Jin (Final da série).....	92
Genkai.....	65	Shishiwakamaru (Final da série).....	93
Koema.....	66	Suzuki (Final da série).....	94
Botan.....	66	Hokushin.....	94
Keiko.....	67	Shigure.....	95
Yukina.....	67	Enki.....	96
Gouki.....	68	Kokou.....	97
Rando.....	69	Natsume.....	97
Gembu.....	69	Kujou.....	98
Byakko.....	70	Souketsu.....	99
Seiryu.....	70	Shuu.....	99
Suzaku.....	71	Shura.....	100
Rinku.....	71	Yomi.....	101
Roto.....	72	Mukuro.....	102
Zeru.....	72	Raizen.....	103
Chuu.....	73	Raizen (Há 500 anos).....	103
Ryou.....	74	Yakumo.....	104
Kai.....	74	Yusuke (Final da série).....	105
En.....	75	Kuwabara (Final da série).....	106
Ichigaki.....	75	Kurama (Final da série).....	106
Gama.....	76	Hiei (Final da série).....	107
Toya.....	76	Não Venda.....	108
Bakuken.....	77	Ficha para Personagem.....	109
Jin.....	78		
Risho.....	78		
Makintarou.....	79		
Kuromotarou.....	80		
Ura Urashima.....	80		
Shishiwakamaru.....	81		
Suzuki.....	81		
Karasu.....	82		

Yu Yu Hakusho D20

Introdução

Antes de qualquer coisa: “Bem vindo ao universo de Yu Yu Hakusho!”. Esta é uma adaptação deste maravilhoso desenho para o sistema D20. Este manual necessita ainda dos livros básicos de D&D para jogar: “Livro do jogador”, “Livro do Mestre” e “Livro dos Monstros” (este ultimo serve como guia para as varias espécies estranhas que vivem nos mundos espirituais).

Histórico do Anime

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

Yu Yu Hakusho

Estamos em tempos de transição, o mundo está se despertando para o misticismo. Portais para o mundo dos espíritos são abertos e demônios e fantasmas andam entre nós, disfarçados de seres humanos, ou simplesmente invisíveis para nós, e

poucas pessoas podem vê-los ou saber de sua existência. Essas pessoas serão chamadas aqui de sensitivos. Por algum motivo, essas pessoas entraram em contato com o mundo espiritual e agora o conhecem. Para aqueles que não sabem, Yu Yu Hakusho é uma série que mostra alguns garotos de 15 anos, juntando-se com demônios e seres do mundo espiritual em batalhas épicas e missões para o mundo espiritual.

O Início

Tudo começa quando Yusuke Urameshi morre atropelado após salvar a vida de um garotinho, mas é lhe dada à chance de retornar à vida já que não era a hora dele morrer (nada iria acontecer com o garotinho apenas umas leves escoriações e ninguém no mundo sobrenatural iria prever que Yusuke o salvaria). Ele consegue passar no teste após diversas provas e ressuscita, acabando por se tornar detetive do mundo sobrenatural, tendo que resolver diversos casos para Koema, o filho do regente do mundo sobrenatural. Depois ele resolve um pequeno caso de roubo de três artefatos do mundo espiritual, onde ele conhece seus futuros companheiros de aventura Hiei e Kurama.

Toguro & Genkai

Há algum tempo, os ainda jovens Toguro e Genkai começaram a aprender disciplinas de artes marciais. Na época, os dois queriam desenvolver suas capacidades de luta e aprimorá-las. Mas como todo ser humano, com o passar dos anos, a idade foi chegando. Toguro, mesmo ainda jovem, tinha muita dificuldade para aceitar seu envelhecimento. O rapaz começava a trilhar o caminho para o lado das trevas. Em pouco tempo, começaram a rolar várias desavenças entre Toguro e Genkai em função de seus objetivos para o futuro. O grandalhão encanou que queria permanecer jovem para sempre. E isso não bastava para Toguro, ele queria ser o homem mais forte do mundo. Na verdade, o gigante começou a conter suas ambições e passou a treinar outros jovens, uma vez que suas técnicas de luta eram perfeitas. Mas infelizmente seus discípulos acabaram morrendo em combates, faltando-lhes

forças para vencer seu adversário. Toguro não agüentou o fracasso e a dor que sentia pelas mortes e decidiu rever seus antigos objetivos. Sem pensar muito nas conseqüências, Toguro e seu irmão mais novo se levaram para o lado do mal. Eles ganharam muitos poderes, mas pagaram um alto preço. Ambos se tornaram entidades malignas. Os irmãos Toguros passaram a rodar o mundo atrás de desafios. Por onde passavam só espalhavam o terror. Dos poucos que conseguiram sair com vida dos combates contra a dupla mortífera estão Bui e Karasu. Exatamente esses dois que os Toguros escolheram para fazer parte de seu time no torneio das trevas, apesar de saberem da falta de confiança e o desejo latente de vingança de seus aliados contra eles. Mesmo cheio de poderes, o Toguro mais velho não havia encontrado um desafio a sua altura. O antigo companheiro de Genkai queria testar sua força em 100% de capacidade. Foi nessa época que os irmãos se associaram ao misterioso milionário Sakyo. Acostumado a fazer fortuna criando torneios de artes marciais entre poderosos guerreiros do mundo dos mortais, do mundo espiritual e do mundo inferior. O sinistro ricoço prometeu achar para os irmãos um grande adversário. O destino de Yusuke e Toguro estava sendo selado a partir daquele momento. Enquanto Toguro marcava seu caminho com sangue de inocentes, Genkai seguia sua vida normal. Após a partida de seu colega, a mestra se dedicou a aperfeiçoar suas técnicas de luta. Tamanha foi à perfeição alcançada, que Genkai desenvolveu sua própria doutrina, o Reikohadouken. Através desta técnica é possível maximizar o Rei-Ki, a aura espiritual, e assim disparar uma poderosa onda de luz, o golpe Reigan de Yusuke. Sentindo o peso dos anos, Genkai decidiu que não poderia morrer sem ter passado para alguém mais forte e confiável sua doutrina secreta. Para tanto a mestra criou um torneio de artes marciais para quem quisesse participar. Ao vencedor seria dada a honra de se tornar discípulo de Genkai e aprender os segredos do Reikohadouken.

Suzako, Rando & Yukina

Yusuke recebe a missão de capturar Rando, um demônio ladrão de técnicas que havia se infiltrado no torneio de Genkai. Se Rando vencesse, ele ficaria com a doutrina de Genkai e a testaria nos homens,

matando milhares deles. Rando já havia roubado 99 técnicas de poderosos mestres, após aprender as técnicas ele os matava. Yusuke entra no torneio com a promessa de ganhar ingressos para ver um campeonato de luta, e vence; mas acaba não indo ao campeonato por ter que treinar para tornar-se sucessor da mestra Genkai. Já Kuwabara, apesar de quase ter morrido despertou sua Espada Espiritual, a Reiken. Após receber a doutrina Reikohadouken, Yusuke recebe a missão de ir ao mundo das trevas acabar com uma rebelião liderado por Suzako. Essa turma de monstros queria matar os homens, utilizando uma flauta que controlava os insetos das trevas. Ele recebe a ajuda de Kuwabara, Hiei e Kurama, que iriam ser perdoados pelo mundo espiritual se completassem essa missão e acabam derrotando esses monstros com alguma dificuldade. Logo após isso. Yusuke recebe a missão de resgatar a irmã de Hiei, Yukina, que estava presa por um inescrupuloso comerciante, Gonzou Tarukame, porque suas lágrimas tornavam-se pedras preciosas. Ao vencer a Organização Fantasma e os irmãos Toguro, a deusa das neves, por quem Kuwabara se apaixonou foi solta.

O Torneio das Trevas

Nesse torneio Yusuke e seus amigos deveriam participar ou morrer, eles formaram o time Urameshi. Na primeira fase da competição, o Time Urameshi derrota o Time Rokuyukai (Kuwabara perdeu para Rinku; Kurama detonou Rotto; Hiei arrepiou Zeru e Yusuke bateu no bêbado Chuu). O time comandado pelo Dr. Ichigaki foi o adversário de Urameshi e sua turma na Segunda fase. Como os integrantes da equipe oponente não estavam lutando por vontade própria, a Mascarada, que entrou na competição ao lado de Yusuke, consegue tirá-los do controle de Ichigaki. O doutor ainda se transformou em um monstro, mas foi detonado pelos heróis. Para prejudicar o avanço do time Urameshi os diretores do torneio decidiram colocar Yusuke e companhia logo na primeira luta da terceira fase. Para complicar mais, Hiei e a Mascarada foram impedidos de participar da etapa contra o Time Mashoutsukai por serem reprovados no exame médico (o demônio estava com seu braço muito ferido por ter invocado as Chamas Negras e disparar as Chamas Negras Mortais e a Mascarada usou toda sua energia para

salvar o pessoal da equipe Ichigaki). Kurama vence as duas primeiras lutas, contra Gama e Toya. Muito ferido o jovem de cabelos vermelhos perde a batalha contra Bakuken, mas o grandalhão é vencido em seguida por Yusuke. O Detetive Espiritual também vence Jin, que tem o poder de controlar os ventos e pode até voar. O herói, usando de grande astúcia, vence o adversário. Kuwabara, empolgado com a chegada de Yukina no estádio, consegue superar seus ferimentos para derrotar Risho. O Time Urameshi se classifica para as semifinais do torneio. Enquanto a quarta etapa rola com Hiei detonando Makintarou, Yusuke é levado para fora do estádio pela Mascarada. A misteriosa amiga revela ser a mestra Genkai, a qual decide ensinar ao seu pupilo a técnica final de sua doutrina: Reikohadouken. A velha sábia coloca dentro do corpo de Yusuke uma bola energética que condensa sua força ao máximo. Só quem possui o corpo e a alma verdadeiros e puros podem receber tamanho poder, caso contrário morrerá. Genkai ainda endossa alertando que a absorção da energia pode levar dias, Yusuke sentira muita dor. A maior preocupação da mestra era que o rapaz estava recebendo a doutrina muito cedo, apesar de ser qualificado. Yusuke corria o risco de ter seu espírito destruído. Nesse meio tempo o monstro do ovo dourado nasceu. O simpático Puu. De volta aos combates. Hiei enfrenta Kuromotarou. O integrante da equipe Uraotogi tem a capacidade de mudar seu corpo para evitar os golpes de seu oponente. Mas Hiei mostra sua verdadeira força e arrasa o coitado. A luta seguinte é entre Kurama e Ura Urashima. O baixinho bochechudo cai na besteira de usar seu golpe que leva seu adversário de volta a forma original. O amigo de Yusuke assume sua forma de Yoko, o demônio raposa, e liquida com o oponente. Chega à vez de Kuwabara encarar Shishiwakamaru. O grandalhão infelizmente não consegue fazer frente ao seu adversário. O demônio do time Uraotogi, entretanto, é derrotado por Genkai, que assume de novo sua forma jovem e mais forte. Kuwabara volta a lutar e a ser derrotado, agora contra Onjin Suzuki – que se auto proclamava de Belo Guerreiro – mas Genkai mostra que o seu golpe pode ser belo, mas não passa disso, de um belo golpe. Ajudado por Puu – o monstrinho que nasceu do ovo dourado usado em seu Teste da Ressurreição – Yusuke conseguiu receber a energia de Genkai e ficar vivo. Infelizmente tamanho poder

não fez com que o herói pudesse salvar sua Mestra. Fora do estádio, onde se realizaria a final do torneio, Toguro resolveu liquidar com sua antiga companheira. Usando quase seu poder total, o grandalhão não deu chances para Genkai. Yusuke, ainda fraco pelo tormento que passara para absorver o Reikohadouken, apenas pode assistir a morte de sua amiga e mestra – Genkai. A final óbvia do Torneio se dá entre os times Urameshi e Toguro. Koema, em sua forma humana, chega junto de Sakyō para saber quais são suas intenções com a competição. Yusuke continua muito triste pela morte de Genkai. Botan, mesmo sabendo com antecipação do que ocorreria com a Mestra, não consegue se conformar com o fato recém ocorrido. Hiei volta a treinar para controlar suas Chamas Negras. Kurama é outro que está se concentrando nas batalhas finais do torneio. O demônio raposa sabe que enfrentará Karasu, o integrante do time Toguro é mais veloz e mais forte que ele em sua forma normal. Para vencer o inimigo, o herói de cabelos vermelhos sabe que deverá voltar a ser o impiedoso Yoko para sair vitorioso da luta mortal. Em meio às lembranças de seu último encontro com Karasu, Kurama é surpreendido por Kuwabara e em seguida por Suzuki. O integrante do time Uraotogi oferece ao demônio o Fruto do Passado – o alimento do Mundo das Trevas que dará a Kurama a capacidade de ficar na forma de Yoko durante quinze minutos – e a Espada Espiritual que fará o Reiken de Kuwabara ficar muito mais poderoso. Sem compreender a atitude de Suzuki, o demônio e Kuwabara o indagam sobre o porquê dos presentes. Suzuki conta que fora vencido e humilhado por Toguro no passado e pretendia chegar até a final para se vingar, como não conseguiu, ele decidiu ajudar a moçada do time Urameshi. Antes do início das batalhas finais, o Sr. Sakyō, revela suas intenções. Ele pretende usar todo o dinheiro para abrir um grande buraco entre o Mundo dos Humanos e o Inferno. Assim grandes demônios poderão vir para a Terra – assim eles poderão participar do próximo torneio, proporcionando mais perigo aos participantes e mais diversão a platéia. Já Toguro sabe que se vencer Yusuke ele só poderá encontrar um adversário a altura no Mundo das Trevas. Koema vai até onde Yusuke chora lastimas pela morte de Genkai. O filho do Rei Ema dá uma dura em Yusuke e conta que antes de morrer a

mestra pediu que ele vencesse Toguro de qualquer jeito. A juíza Juli e a apresentadora Koto convoca os dois times para o centro do ringue. Mas há um problema: segundo as regras da competição, devem ocorrer cinco confrontos e os times estão com apenas quatro integrantes. Para completar os times entram Sakyo, para o Toguro, e Koema para o Urameshi. Antes de iniciar os combates, Sakyo resolve fazer uma aposta. Ele aposta a própria vida e Koema aceita. Antes de subir ao ringue Kurama revela ter tomado altas doses de fruto do passado. Kurama sabe que em sua forma humana não é páreo para Karasu, então ele tenta manter Karasu o mais distante possível, mas isso é inútil contra as Bombas de Energia de Karasu. Karasu lança suas bombas de energia contra Kurama. Uma grande explosão ocorre. O vilão repara que sua mão está perfurada por uma rosa. Quando ergue os olhos nota que em meio as fumaça há um aterrorizante semblante. É o cruel Yoko. Kurama em sua forma primitiva consegue repelir com facilidade as bombas de energia de Karasu. Yoko invoca as Mimosas Assassinas para tentar eliminar o seu oponente, mas Karasu é muito ágil e consegue evitar os ataques. As mimosas assassinas de Yoko finalmente aprisionam Karasu, este acaba por perder sua máscara. Numa concentração suprema de suas energias, Karasu consegue exterminar a planta. Karasu, com seus cabelos loiros, torna-se um verdadeiro armazém de explosivos. Então, transformando-se numa verdadeira bomba demoníaca, Karasu se lança contra Yoko. A explosão detona metade do estádio, faz Yoko retornar a forma de Kurama. O demônio raposa ficou com pouca energia e não consegue nem controlar plantas pequenas. Kurama parte para o corpo a corpo com seu oponente. Em meio aos golpes, Kurama tenta implantar uma semente da morte no peito de seu adversário. Mas o vilão percebe a tempo e retira a planta de seu coração. Karasu contra ataca com suas bombas subterrâneas e cria milhares de bombas ao redor de Kurama, esse por sua vez não pode ver as bombas por sua falta de energia. Kurama sangrando muito e sem energias invoca a Planta Sanguessuga que finalmente dá fim ao vilão. A segunda luta tem início. Bui contra Hiei. Bui salta para atacar com seu grande machado, mas Hiei apenas esquiva deixando sua capa e revelando seu braço direito enfaixado de forma especial. Bui usa seu machado para lançar blocos do ringue contra

Hiei. O herói quebra os blocos de concreto com suas chamas negras e o contra ataque do demônio regenerado destrói o machado de Bui. Bui pela primeira vez fala para revelar que sua armadura não é para proteção, mas sim para reter sua energia. Bui conta que prometeu retirar a armadura quando voltasse a enfrentar Toguro, mas seria obrigado a fazer uma exceção. A luta recomeça. Hiei golpeia seu oponente. Irritado, Bui avisa que o matará se ele não usar as Chamas Negras. Hiei começa a desenfaixar o braço e a pedido de Bui invoca as Chamas Negras. Disparando o Dragão Negro contra Bui que por sua vez consegue mandá-lo de volta contra Hiei. Hiei finalmente domina o Dragão Negro ficando muito mais forte não dando chances a Bui. Derrotado, Bui pede para Hiei matá-lo, mas Hiei diz para ele fazer isso sozinho. Kuwabara fica sabendo da morte de Genkai ficando irritado com Yusuke por não ter contado. Kuwabara sofre ao enfrentar o irmão Toguro mais novo. O Toguro controla totalmente seu corpo sendo impossível derrotá-lo, mas Kuwabara com a Espada Espiritual dá fim ao Toguro. É chegado a hora do combate tão esperado. Toguro contra Yusuke. A luta se equivale, mas Toguro utiliza os 100% de seu poder. Yusuke ainda sentindo a perda de Genkai não luta com vontade, então Toguro ameaça matar os amigos de Yusuke. Por fim Toguro acaba por matar Kuwabara, liberando assim a fúria de Yusuke que dispara um super Reigan que Toguro tenta segurar, mas acaba por sucumbir ao poderoso golpe de Yusuke. O Time Urameshi acaba sendo campeão após duras penas. Durante esse torneio, Toguro mata a mestra Genkai, mas Koema, como prêmio a Yusuke por vencer o torneio, devolve a vida da mestra. Durante o torneio é que Yusuke se torna o mestre do Reikohadouken recebendo a bola espiritual. Kuwabara não havia morrido, já que Toguro nunca pretendeu matá-lo, mas apenas fazer com que Yusuke utiliza-se todo o poder do Reikohadouken.

Sensui & o Torneio de Ma-Kai

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

Territórios. Yusuke morre e ressuscita como um demônio. Descobre-se então, que ele é filho de Raizen, um dos três Reis de Ma-kai. Yusuke vai até o Inferno para enfrentar Sensui e acaba por matá-lo, com alguém assumindo o controle de seu corpo. Yusuke é procurado por três demônios que vieram para buscá-lo, pois seu pai – Raizen – está morrendo. Yusuke assume o lugar de Raizen que morreu por prometer não comer mais as almas dos homens. Kurama é procurado por Yomi, seu antigo amigo que foi deixado para morrer. Yomi perdeu a visão, e culpa Kurama por isso. Hiei é procurado por Mukuro. Yomi pretende dominar o inferno, para isso ele conta com Shura seu filho. Hiei enfrenta o cirurgião das trevas e vence com alguma dificuldade – chegando a sacrificar um braço para vencer a luta. Mukuro resolve ajudar Hiei a recuperar-se, colocando-o num tanque de regeneração. Yusuke resolve fazer um torneio para decidir quem será o Rei de Ma-Kai. Aquele que vencer será o Rei de Ma-Kai por três anos, após esse prazo deve ser feito outro torneio para decidir quem será o novo Rei. Kurama vence Shura. Yusuke enfrenta Yomi. Yomi invoca uma poderosa arte de defesa – a Defesa Perfeita. Yusuke na forma de demônio dispara vários tiros de Reigan, mas é inútil contra a poderosa defesa de Yomi. Um dos Reigans consegue passar a defesa de Yomi, um a um os Reigans vão vencendo a barreira. Yomi contra ataca num combate corpo a corpo, por fim Yusuke perde a luta. Hiei enfrenta Mukuro que com o Corte Espacial isola Hiei. Hiei não querendo matar Mukuro dispara o Dragão Negro que ela tenta segurar, após ela vencer o Dragão os seus grilhões são quebrados e é o fim do combate. Mukuro venceu. Em outras fases do torneio: Yomi, Mukuro e Kurama perdem, sendo agora o Rei de Ma-Kai um antigo parceiro de lutas de Raizen. Todos voltam para a Terra, exceto Hiei que continua em Ma-Kai. O fim se dá quando Yusuke se encontra com Keiko na praia...

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

Raças

Segue as raças disponíveis para o universo de Yu Yu Hakusho D20.

Humanos Doutrinados

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

Nota: a maioria, se não todos os doutrinados são provenientes do oriente, sendo raros vistos no ocidente, mas nada impede que um personagem seja ocidental.

Características: são idênticos aos humanos normais de D&D, mas o talento extra é obrigatoriamente "Doutrinado".

Onis

Onis são os demônios do mundo de Yu Yu Hakusho, também conhecidos aqui no Brasil como fantasmas ou monstros das trevas. Aqui eles serão chamados por seu nome original japonês: Oni. Mas por que no Brasil não são demônios? Como explicado em uma revista especializada, a cultura ocidental se concentra muito no Preto e Branco, e se esquecem do cinza. Nossa cultura não aceitaria demônios em um desenho “infantil”, então virou fantasma. Mas nem todos esses demônios são maus, de acordo com a cultura oriental. Na cultura oriental, existem também demônios bons que ajudam os seres humanos e aqueles neutros, que não importunarão a menos que sejam importunados. Onis são originados do Mundo das Trevas (Ma-Kai), seres cuja aparência pode variar do grotesco ao belo. Alguns têm aparência inumana, outros,

aparência quase humana, com pequenos detalhes diferentes e outros são idênticos aos seres humanos. Eles desenvolvem doutrinas mais facilmente que os seres humanos. Seus corpos funcionam diferentes dos nossos. Neles não corre sangue bombeado por um coração, eles não precisam respirar, não precisam se alimentar, mas podem fazê-lo caso queiram (nota: existem cultos ou clãs no Ma-Kai que só se alimentam de almas dos seres humanos, como o clã do mal, e não se sentem saciados com nenhuma outra forma de alimento) e vivem bem mais que os seres humanos (em média, cada 100 anos de um Oni, equivale a 1 ano Humano). Todas as funções de seus corpos são feitas pelo seu núcleo de energia, ou o “coração negro”. Tudo é realizado por You Ki e não por funções corporais. Os Onis são divididos também, por sua aparência física. Podem variar entre:

Reencarnado

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

Características: além das características comuns a um Oni, adquirem um talento no 1º nível de personagem, +4 pontos de perícia no 1º nível e +1 ponto de perícia a cada nível subsequente. Sua aparência é a de um humano normal.

Yokai

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

Características: além das características comuns a um Oni, adquire um bônus racial de +2 em For, +2 em Con e -2 em Car. Sua aparência é a de um humano normal, mas com alguma deformidade determinada na criação do personagem e aprovada pelo Mestre de Jogo.

Ogro

Esses são os verdadeiros demônios. Eles são completamente inumanos, criaturas deformadas, com aparências bizarras (como o inesquecível touro de um olho só que enfrentou o time Dr. Ichigaki). Esses Onis podem apenas vir ao nosso mundo se outros Onis mais poderosos os mandarem para cá. Eles podem assumir a forma Humana, se possuírem o talento “Forma Alternativa”.

Características: além das características comuns a um Oni, adquire +4 em For, +2 em Con, -2 em Int e -2 em Car. Sua aparência é a de um monstro.

Características Gerais: Independente do tipo que o Oni seja, todos eles recebem um redutor de -4 em seus testes sociais (-6 se estiver interagindo com um nativo do Rei-kai). O Oni também possui as seguintes características:

- +2 Des, +2 Int, -2Car.
- Tamanho Médio: deslocamento básico de 9m.
- Visão no escuro até 18m.
- Perícias raciais: +2 de bônus racial em testes de Blefar e Esconder-se.
- Qualidades Especiais: resistência a frio 5, eletricidade 5 e fogo 5.
- Extra You-ki: +6 pontos extras de You-ki.
- Classe favorecida: Ladino
- Ajuste de Nível: +1

Seres Sobrenaturais

Seres sobrenaturais geralmente são Guias Espirituais ou Deusas da Morte (no caso de Botan no início do Anime). Esses seres não chegam a ser realmente deuses, mas tem uma ligação com eles. Geralmente esses seres ficam encarregados de ajudar Detetives Sobrenaturais ou levam as almas dos mortos para o Rei-Kai. Seres sobrenaturais têm o poder de materializar roupas e objetos, normais. Esses seres também não envelhecem de uma maneira normal, como os Onis, cada 1 ano de uma vida humana, equivale há 100 anos para eles. Seres sobrenaturais também tem a grande vantagem de terem 3 chances de ressurreição caso morram no Ningen-Kai ou no Ma-Kai, mas se um Ser sobrenatural morre pela quarta vez ele não pode ressuscitar sozinho, apenas o Imperador Ema-Daioh pode revivê-lo a partir da terceira morte, e ele não tem esse costume. Seres sobrenaturais também têm livre acesso entre o Rei-Kai, o Ma-Kai e a Terra, podendo viajar entre eles a qualquer hora, mas

sozinho não é possível teleportar outros (exceto quando há autorização do Rei-Kai). No Rei-Kai também existe Onis. Todo Oni originário do Rei-Kai segue as mesmas regras que o Oni Ogro, porém sua tendência é sempre benigna (Leal/Bom, Neutro/Bom ou Caótico/Bom), eles não recebem o bônus de You-Ki extra (o Oni do Rei-Kai sempre irá possuir Rei-Ki e não You-Ki) e recebe o talento “Demônio Bom” como um talento extra.

Características: Além das características já mencionadas acima, todos os Seres Sobrenaturais recebem os seguintes modificadores (com exceção dos Onis do Rei-Kai, que possuem características próprias; veja o parágrafo descritivo anterior):

- +2 Sab, +2 Car.
- Tamanho Médio: deslocamento básico de 9m.
- Visão no escuro até 18m.
- Perícias raciais: +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir.
- Qualidades Especiais: resistência a frio 5, eletricidade 5 e ácido 5.
- Extra Rei-ki: +6 pontos de Rei-ki.
- Classe favorecida: Paladino.
- Ajuste de Nível: +1.

Mazoku

Estes seres possuem sangue Oni misturado com sangue humano. Na maioria das vezes nem o próprio mazoku sabe o que é, já que sua aparência é idêntica a de um ser humano. Quando é descoberto pelo Rei-Kai, são mandados para o Ma-Kai ou são exterminados, já que o cruzamento de seres de mundos diferentes é proibido.

Características: possuem as mesmas vantagens que a raça dos humanos descritos acima, mas possuem +4 pontos de habilidade para utilizar da forma que desejar e possuem ajuste de nível +1. Mazokus também podem usar tanto Rei-ki quanto You-ki. O próprio mazoku decide na hora o que está usando, mas o personagem deve ser um Mazoku desperto para poder utilizar esta capacidade, se não, só poderá utilizar Rei-Ki. Um Mazoku possui duas vidas: uma como Humano e outra como Oni. Caso o Mazoku morra como Humano, ele renasce alguns minutos depois (1d10 minutos) como um Oni Yokai, recebendo todos os benefícios da raça. Todos estes benefícios permanecem por 3 dias e depois desaparecem com o personagem voltando a sua

aparência humana. Após este fato, um Mazoku será considerado desperto por conhecer sua verdadeira origem. Um Mazoku ainda precisa do talento “Doutrinado” para poder ver coisas sobrenaturais.

Raças Alternativas

Alternativamente é possível escolher uma raça do universo padrão de D&D. Qualquer raça será considerada um Oni: Oni Yokai, caso a raça possua uma aparência similar a do Humano (como os “Elfos”, por exemplo), ou Oni Ogro, caso a raça possua uma aparência grotesca comparada a do Humano (como o “Goblin”, por exemplo). Exceção a esta regra são as raças que possuem ligações com o reino celestial (como os “Anjos”; Livro dos Monstros, pág 18).

Características: estas raças ainda retêm suas próprias características sendo que os DVs raciais ainda são considerados no NEP para determinar o nº de Habilidades Avançadas que o personagem possui. Por exemplo: um Bugbear (Livro dos Monstros, pág 38) possui em suas características raciais 3DV's raciais e ajuste de nível +1, o que é considerado NEP 4. Se este Bugbear adquirir um nível em qualquer classe, será considerado NEP 5, o que lhe confere 2 pontos de Habilidade Avançada (1 no 1º nível efetivo de personagem e mais 1 no 5º nível efetivo de personagem).

Jogar com Personagem Criança

É possível jogar com uma criança no universo de Yu Yu Hakusho D20. Em regra, considere que qualquer personagem com idade inferior a 14 anos é uma criança e recebe os seguintes modificadores:

- +2 Des, -4 For, -2 Sab.
- Tamanho Pequeno: deslocamento básico de 6m.

Quanto às outras características da raça, seguem as mesmas regras. Note que um personagem que tenha começado como uma criança perde todos estes modificadores ao atingir os 14 anos, passando a considerar apenas os modificadores comuns para a raça. Esta regra é válida para qualquer raça no universo de Yu Yu Hakusho D20.

Classes

Não houve mudanças com as regras básicas das classes, porém se faz necessário alguns ajustes. Veja abaixo as mudanças feitas para melhor utilização dos recursos de D&D:

Conjuradores: conjuradores não possuem mais uma quantidade determinada de magias para conjurar a cada dia. Ao invés disso, eles ganham pontos de Rei/You-Ki extras. Para cada utilização diária vezes o nível de magia que esta utilização pertence, o personagem recebe 1 ponto de Rei/You-Ki extra. A única exceção são as magias de nível 0, elas concedem 0,5 pontos de Rei/You-Ki extras para cada magia deste nível. Por exemplo: um mago de 5º nível possui 12 pontos extras de Rei/You-Ki, devido possuir neste nível 1 magia de nível 3 ($3 \times 1 = 3$), 2 magias de nível 2 ($2 \times 2 = 4$), 3 magias de nível 1 ($1 \times 3 = 3$) e 4 magias de nível 0 ($0,5 \times 4 = 2$). No caso de personagens com acesso a magias épicas, estas magias sempre serão consideradas de nível 10.

Obs: como se pode observar, não entra neste cálculo o bônus adicional de habilidade. Isto acontece devido à versatilidade para se utilizar os pontos de Rei/You-Ki.

Magias: cada nível de magia possui o seu próprio custo de Rei/You-Ki. Este custo equivale ao nível da magia utilizada. Magias de nível 0 possuem um custo equivalente a metade de um ponto de Rei/You-Ki. O nível de conjurador continua sendo o nível de conjurador normal do personagem. No caso de personagens com acesso a magias épicas, estas magias sempre serão consideradas de nível 10.

Classes com poderes divinos: todas as classes que são baseadas nos poderes divinos (clérigo, druida, paladino, ranger e outros), não possuem mais os seus poderes com base em deuses. Em Yu Yu Hakusho, todos sem exceção têm como divindade o imperador Ema. Neste caso, os poderes divinos recebidos, virão dos reinos a qual o personagem pertence, variando também os domínios disponíveis. Segue a lista dos reinos (e seus respectivos domínios): Ningen-Kai o reino dos homens (água, enganação, viagem, proteção, magia, ordem, conhecimento, cura, bem, mal, terra, destruição, caos, animal e ar), Rei-kai o reino dos seres sobrenaturais (ar, morte, fogo, bem, cura, conhecimento, ordem, sorte, magia, planta, proteção, força, guerra e água), Ma-kai o reino dos onis (animal, caos, morte, destruição, terra, mal,

fogo, sorte, magia, planta, força, sol, viagem, enganação e guerra) e o Mei-kai o reino das criaturas de categoria A ou superior (utiliza a mesma lista de domínios do Ma-kai).

Armas e Armaduras: nenhum personagem sabe usar qualquer arma, armadura ou escudo. Para ter este conhecimento, deve adquirir o talento apropriado.

Nova habilidade especial de classe, “Doutrina”: além das mudanças acima citadas, todas as classes ganharam como habilidade especial “Doutrina”. Cada nível nesta habilidade permite ao jogador adquirir 1 nível na doutrina escolhida (conheça as doutrinas e os poderes de cada uma no capítulo “Doutrinas”). Os personagens adquirem o primeiro ponto de doutrina no 1º nível de classe e ganham mais um ponto a cada nível par de classe. Leve em consideração o nível de classe total que o personagem possui (Exemplo: um personagem com 4 níveis de guerreiro e 2 níveis de ladino possui 4 pontos de doutrina e não 5). Mas para adquirir um nível em uma “Doutrina” não basta só por um ponto de doutrina nela, é necessário gastar tempo e experiência treinando-a. Para aprender um novo nível de Doutrina, é necessário treinar 12 horas por dia durante uma semana e pagar 1000 pontos de experiência, tudo isso multiplicado pelo nível da Doutrina adquirida (Ex: adquirir o terceiro nível da Doutrina “Reikohadouken” necessita de um tempo de treinamento equivalente há 12 horas por dia durante 3 semanas e o gasto de 3000 pontos de experiência). Caso o personagem possua um tutor, o tempo de aprendizagem é dividido por 7. É possível diminuir também o número de horas do treino, para cada 50 pontos de experiência extras gasto, diminui uma hora do treino.

Perícias

Algumas perícias ganharam novas formas de serem utilizados. Vejam a seguir estas perícias e suas novas utilizações:

Acrobacia: além das utilizações já descritas em outros livros da linha D20, seu nível em graduação pode ser usado como bônus de esquiva, tanto na CA quanto nos testes de resistência. Para ser usado desta forma, o personagem tem que abdicar-se de

sua ação de movimento. O jogador deve avisar ao mestre que esta utilizando esta manobra.

Cavalgar: além de suas utilizações básicas, serve também para conduzir veículos (carros, motos, etc).

Conhecimento de Religião: além de suas utilizações básicas, serve para conhecer as leis do Mundo Espiritual.

Conhecimento das Trevas (nova perícia disponível para todas as classes que possuam a perícia “Conhecimento Arcano”): indica o tamanho de conhecimento que o personagem possui sobre o Ma-kai ou o Mei-kai. Incluindo sua geografia, lendas, nativos e o conhecimento dos membros mais importantes destes mundos.

Cura: além de suas utilizações básicas, serve também para implantar órgãos das trevas ou fazer tatuagens das trevas. Para fazer isto, além do material necessário (os equipamentos mais o laboratório custam 36000PO, e são difíceis de encontrar), precisa passar em um teste da perícia Cura com CD 30. Só é possível utilizar esta perícia com esta finalidade, se o personagem possuir o talento “Medicina das Trevas”. O paciente durante a operação sofre 20d6 de dano e caso sobreviva à operação, sofre um redutor permanente de -2 em Constituição.

Operar Mecanismo: idêntico a operar mecanismo, porém serve para operar computadores e outros objetos eletrônicos também.

Saltar: não houve alteração, mas não há mais limite de alcance ou altura com base no tamanho do personagem.

Novos Talentos

É claro que não podiam faltar novos talentos. Este capítulo conta com vários novos talentos que complemento o mundo de Yu Yu Hakusho. Veja a seguir os nomes, pré-requisitos e benefícios destes talentos:

Adoção da Forma Perfeita [Racial]

Durante o combate, o personagem pode usar essa vantagem para assumir uma forma mais poderosa que deve ser diferente de sua forma natural.

Pré-requisito: Pertencer à raça Oni Reencarnado, Oni Yokai ou Mazoku (já desperto), Nível 3 ou maior em uma Doutrina, Categoria D+, BA +8 (e

uma história muito boa para não estar sempre nesta forma).

Benefício: Enquanto permanecer nessa forma, o personagem adquire os seguintes benefícios: +2 em uma Habilidade a sua escolha, +2 Habilidades Avançadas a sua escolha (mas só podem ser utilizadas nas Habilidades Avançadas principais do personagem), + 5 pontos de Doutrina consideradas já treinadas (sendo que só podem ser utilizadas nas Doutrinas que o personagem conhece; caso não conheça nenhuma ou já tenha atingido o ápice da Doutrina, só poderá utilizar estes pontos para evoluir Habilidade Avançada), +300 Pontos de Vida e + 300 Pontos de You-Ki. Uma vez decidido em que será gasto as habilidades variáveis, elas não poderão mais ser trocadas (exceto no caso de pontos de Doutrina que foram gastos para completar uma Doutrina conhecida pelo personagem e agora ele já possui o ápice da mesma; neste caso os pontos de Doutrina excedente serão gastos em Habilidade Avançada). O personagem deve dar pelo menos uma explicação para o motivo dele não poder estar em sua forma perfeita o tempo todo (ele pode ter renascido humano, ser descendente de clã das trevas...). Assumir a Forma Perfeita é uma ação de rodada completa que não gera ataque de oportunidade. Liberar esta manifestação requer o gasto de 50.000 pontos de experiência. A perda de experiência não reduz o nível efetivo do personagem, porém atrasa o progresso do mesmo. Uma vez assumido a forma, ele permanecerá por uma quantidade de rodadas igual a 10 + nível efetivo do personagem. O personagem só ganha metade da experiência do combate em que utilizou esta habilidade.

Aparência Humana [Racial]

Você é um demônio cuja aparência é idêntica a de um ser humano.

Pré-requisito: Car 13+, raça Oni Yokai, apenas no 1º Nível.

Benefício: Não sofre mais o redutor social dos Onis e possui a aparência de um ser humano.

Ataque Desarmado Maior [Marcial]

Com este Talento um personagem pode, além de provocar dano normal com os seus ataques

desarmados, provocar um dano maior com seus golpes.

Pré-requisito: Talento “Ataque Desarmado Aprimorado”, BA +4, Sab 13+.

Benefício: Os ataques desarmados do personagem com esta habilidade causam 1d6 de dano.

Especial: Os personagens que não possuem este Talento causam 1d3 de dano com seus ataques desarmados. Estes dados têm como base criaturas de tamanho médio.

Lista de Novos Talentos

Talentos Raciais

Talentos Raciais	Pré-requisitos	Benefício
Adoção da Forma Perfeita	Pertencer à raça Oni Reencarnado, Oni Yokai ou Mazoku (já desperto), Nível 3 ou maior em uma Doutrina, Categoria D+, BA +8 (e uma história muito boa para não estar sempre nesta forma).	O personagem recebe bônus por assumir uma forma mais poderosa.
Aparência Humana	Car 13+, raça Oni Yokai, apenas no 1º Nível.	Você é um demônio cuja aparência é idêntica a de um ser humano.
Demônio Bom	Tendência benigna, Car 13+, raça Oni.	O personagem apesar de ser um Oni, possui uma boa índole.
Doutrinado	Somente Humanos ou Mazoku, Sab 13+.	O personagem é capaz de ver coisas sobrenaturais.
Grandão	Somente Oni Ogro, apenas no 1º Nível.	Um Oni com este talento possui categoria de tamanho Grande.
Pequenino	Somente Oni (exceto Oni Reencarnado), apenas no 1º Nível.	Um Oni com este talento possui categoria de tamanho Pequeno.

Talentos Marciais

Talentos Marciais	Pré-requisitos	Benefício
Ataque Desarmado Maior	Talento “Ataque Desarmado Aprimorado”, BA +4, Sab 13+.	O personagem amplia o dado de dano do seu ataque desarmado para 1d6.
Combo	Acesso a alguma habilidade de Doutrina que realize ataques a distância (Como o Reigan da Doutrina “Reikohadouken”, por exemplo), BA 6+.	O personagem é capaz de desferir um ataque de Doutrina de longo alcance logo após uma ação de ataque total.
Combo Maior	Talento Combo, BA 10+, nível 3+ em alguma Doutrina.	O personagem é capaz de desferir um ataque de Doutrina de longo ou curto alcance logo após uma ação de ataque total.

Talentos Sobrenaturais

Talentos Sobrenaturais	Pré-requisitos	Benefício
Campo de Força	Nível 1 em qualquer Doutrina, Sab 15+, BA +3.	O personagem torna-se capaz de criar Campos de Força para proteção.
Campo de Força Aprimorado	Nível 3 em qualquer Doutrina, Sab 19+, BA +8.	O personagem torna-se capaz de criar Campos de Força que além de proteger pode ferir quem o toca.
Detetive Sobrenatural	Tendência Leal e/ou Bom, qualquer raça com exceção do Oni (veja “Demônio Bom”), BA +1.	O personagem trabalha para o Rei-Kai desvendando mistérios sobrenaturais no mundo dos homens.
Soldado do Rei-Kai	Tendência Leal, Talento “Detetive Sobrenatural”, BA +10, ter cumprido pelo menos três missões importantes para o Rei-Kai.	O personagem faz parte da tropa de elite do Rei-Kai.
Energia Extra	Nível 1 ou maior em uma Doutrina, Sab 13+.	O personagem recebe 5 pontos de Ki extras.

Energia Vital	Nível 3 ou maior em uma Doutrina.	O personagem pode utilizar os próprios pontos de vida como se fosse Ki.
Evasão Sobrenatural	Nível 1+ em qualquer Doutrina. Sab 15+, talento “Esquiva”, 1+ nível em Destreza Avançada.	O personagem pode realizar um deslocamento especial após receber um ataque corpo a corpo.
Foco em Doutrina	Nível 1+ na Doutrina escolhida, Sab 13+.	Aumenta a CD dos testes de resistência de uma Doutrina em +2.
Especialização em Doutrina	Nível 3+ na Doutrina escolhida, Talento Foco em Doutrina na Doutrina escolhida, Sab 15+.	O personagem se tornou especialista em uma técnica de sua Doutrina aumentando o dano da mesma em +4.
Domínio Espiritual	Sab 17+, talento Foco em Doutrina (em uma doutrina que o personagem possua pelo menos três níveis).	Aumenta a CD dos testes de resistência de uma Doutrina em +1.
Forma Alternativa	Sab 13+.	O personagem possui uma segunda aparência para camuflar a original.
Membro em Arma	Sab 13+, Int 13+, talento “Forma Alternativa”, pertencer à raça Oni Ogro.	O personagem pode transformar partes do seu corpo em arma.
Medicina das Trevas	Cura 13 grad, Conhecimento (Trevas) 13 grad, Base de Ataque +10.	O personagem pode utilizar a perícia Cura para lidar com órgãos das trevas.

Campo de Força [Sobrenatural]

O personagem pode conjurar uma barreira de energia para proteger uma determinada área em volta de si.

Pré-requisito: Nível 1 em qualquer Doutrina, Sab 15+, BA +3.

Benefício: O personagem com esta habilidade pode criar uma barreira que oferece proteção total contra qualquer ataque em um raio de até 6m. O personagem tem que estar dentro da barreira e ninguém dentro da barreira pode atacar outro personagem fora dela (mas pode sair sem nenhum teste de resistência). Ativar a barreira leva uma ação padrão e custa 15 Rei/You-Ki. A barreira permanece ativa por um número de rodadas igual ao nível de classe do personagem.

Campo de Força Aprimorado [Sobrenatural]

Como o Talento “Campo de Força”, personagem pode conjurar uma barreira de energia para proteger uma determinada área em volta de si, mas esta barreira provoca dano em quem a toca.

Pré-requisito: Nível 3 em qualquer Doutrina, Sab 19+, BA +8.

Benefício: Funciona exatamente como o Talento “Campo de Força”, mas quem tocar a película externa da barreira sofre 5d6 de dano. Ativar esta barreira leva uma ação padrão e custa 25 Rei/You-

Ki. A barreira permanece ativa por um número de rodadas igual ao nível de classe do personagem.

Combo [Marcial]

O personagem se tornou um grande mestre na arte da luta, sendo capaz de executar mais de uma ação dentro de um espaço curto de tempo.

Pré-requisito: Acesso a alguma habilidade de Doutrina que realize ataques a distância (Como o Reigan da Doutrina “Reikohadouken”, por exemplo), BA 6+.

Benefício: O personagem com esta habilidade é capaz de realizar uma sequência de ataques utilizando sua ação de ataque total e ao final da mesma, o adversário é arrastado 9m permitindo realizar uma ação de ataque extra utilizando o poder de uma Doutrina que atinja o alvo a esta distância.

Combo Maior [Marcial]

Como o talento “Combo”, só que mais versátil.

Pré-requisito: Talento Combo, BA 10+, nível 3+ em alguma Doutrina.

Benefício: O personagem com esta habilidade é capaz de realizar uma sequência de ataques utilizando sua ação de ataque total e ao final da mesma, o adversário é arrastado 9m permitindo realizar uma ação de ataque extra, sendo possível se mover até o adversário para realizar o ataque a curta distância ou utilizar o poder de uma Doutrina que atinja o alvo a esta distância.

Demônio Bom [Racial]

Você é um demônio de bom coração, mesmo que não queira confessar. Devido a isto o Mundo Espiritual deixou de te perseguir, podendo talvez te convidar para fazer parte deles,

Pré-requisito: Tendência benigna, Car 13+, raça Oni.

Benefício: não sofre mais o redutor social dos Onis e possui permissão para andar entre os humanos. Pode também obter o talento “Detetive Sobrenatural”, como se fosse um ser sobrenatural.

Detetive Sobrenatural [Sobrenatural]

Você por algum motivo trabalha no Mundo Espiritual como um detetive, sempre a disposição.

Pré-requisito: Tendência Leal e/ou Bom, qualquer raça com exceção do Oni (veja “Demônio Bom”), BA +1.

Benefício: Você ganha os itens “Lupa do Detetive” e “Comunicador Sobrenatural”. Tem acesso livre ao Mundo Espiritual através de sua assistente. Mas está sempre a serviço do Mundo Espiritual, podendo receber novos itens para cumprir suas missões. Se negar a cumprir uma missão acarreta na perda imediata de todos os benefícios deste Talento até o personagem pagar uma “penitência”.

Domínio Espiritual [Sobrenatural]

Você possui um domínio perfeito sobre sua própria energia espiritual, tornando fácil a manipulação da mesma.

Pré-requisito: Sab 17+, talento Foco em Doutrina (em uma doutrina que o personagem possua pelo menos três níveis).

Benefício: O personagem com esta habilidade pode adicionar um modificar de +1 na CD dos testes de resistência contra qualquer Doutrina que possua. Além disso, o personagem recebe um bônus de +5 para sentir a energia espiritual de outro personagem ou para esconder a sua.

Doutrinado [Racial]

Você possui a habilidade de enxergar o sobrenatural, como se fosse um sexto sentido.

Pré-requisito: Somente Humanos ou Mazoku, Sab 13+.

Benefício: A pessoa com essa qualidade pode sentir o que uma pessoa é. Enxergar um ser do mundo espiritual disfarçado ou ver demônios que estejam escondidos pela invisibilidade (este último com um teste de Observar CD 20).

Energia Extra [Sobrenatural]

Alguns personagens possuem uma capacidade espiritual acima do normal. Esta energia extra é representada por este talento.

Pré-requisito: Nível 1 ou maior em uma Doutrina, Sab 13+.

Benefício: Para cada vez que o personagem adquire este talento, aumente em 5 pontos seu Rei/You-Ki.

Energia Vital [Sobrenatural]

O personagem que possuir essa vantagem pode queimar pontos de vida como se fosse Rei/You-Ki.

Pré-requisito: Nível 3 ou maior em uma Doutrina.

Benefício: Cada ponto de vida sacrificado lhe dará um ponto de Rei/You-Ki para utilizar nas Doutrinas, e em nenhum outro lugar.

Especialização em Doutrina [Sobrenatural]

O personagem que possui este talento é um especialista em uma determinada técnica.

Pré-requisito: Nível 3+ na Doutrina escolhida, Talento Foco em Doutrina na Doutrina escolhida, Sab 15+.

Benefício: O personagem com esta habilidade recebe um bônus de +4 no dano provocado por uma determinada técnica da Doutrina escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que um personagem adquirir este Talento, ele deve escolher uma nova técnica a se especializar.

Evasão Sobrenatural [Sobrenatural]

O personagem que possui este talento é capaz de realizar um deslocamento especial ao se esquivar de um golpe.

Pré-requisito: Nível 1+ em qualquer Doutrina. Sab 15+, talento “Esquiva”, 1+ nível em Destreza Avançada.

Benefício: O personagem com esta habilidade pode realizar um deslocamento de até 6m após ser alvo de um ataque corpo a corpo. Este deslocamento ainda provoca ataques de oportunidade, exceto para o personagem atacante. Só é possível realizar este movimento caso o personagem ainda possa realizar algum deslocamento (pelo menos 6m) e recebe uma penalidade de -4 em qualquer ação de ataque realizado até o final da sua próxima rodada.

Foco em Doutrina [Sobrenatural]

Com este Talento, um personagem pode focar melhor sua energia para um melhor desempenho de sua Doutrina.

Pré-requisito: Nível 1+ na Doutrina escolhida, Sab 13+.

Benefício: O personagem com esta habilidade pode adicionar um modificar de +2 na CD dos testes de resistência contra a Doutrina escolhida. Além disso, ao realizar qualquer teste que a Doutrina exigir para utilizar alguma habilidade, o personagem recebe um bônus de +1 neste teste. Um personagem com este talento também recebe um bônus de +2 para sentir a energia espiritual de outro personagem ou para esconder a sua.

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que um personagem adquirir este Talento, ele deve escolher uma nova Doutrina.

Forma Alternativa [Sobrenatural]

É a habilidade de alterar sua aparência utilizando o Rei/You-Ki.

Pré-requisito: Sab 13+.

Benefício: O personagem pode alterar a própria forma por uma forma alternativa, a fim de esconder sua verdadeira aparência. A forma alternativa sempre terá a mesma aparência. Utilizar esta habilidade consome 5 pontos de Rei/You-Ki e dura 1 hora por nível de classe do personagem.

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Cada vez que o adquirir, o personagem pode adicionar uma nova forma. Vale lembrar que cada forma é única e o personagem terá que descrevê-la.

Grandão [Racial]

Você possui uma altura fora do comum, medindo entre 2,5m a 3m.

Pré-requisito: Somente Oni Ogro, apenas no 1º Nível.

Benefício: Com este talento, a categoria de tamanho do Oni Ogro passa a ser Grande. Desta forma o Oni recebe -1 nos ataques e na CA e passa a ocupar um espaço de 3m², porém seus ataques corporais passam a ter um alcance de 3m.

Medicina das Trevas [Sobrenatural]

Você aprimorou suas habilidades médicas a um novo patamar, utilizando conhecimentos do mundo das trevas.

Pré-requisito: Cura 13 grad, Conhecimento (Trevas) 13 grad, Base de Ataque +10.

Benefício: Com este Talento o pode-se implantar órgãos das trevas (como o Jagan) ou tatuagens das trevas.

Membro em Arma [Sobrenatural]

Com este talento, o personagem pode transformar partes do seu corpo em uma arma a sua escolha.

Pré-requisito: Sab 13+, Int 13+, talento "Forma Alternativa", pertencer à raça Oni.

Benefício: O personagem pode transformar uma parte específica do seu corpo em arma. No momento em que adquire este talento, o jogador deve determinar qual a parte do seu corpo que se transforma em arma e qual é a arma corpo a corpo (pode ser qualquer arma não mágica encontrada nos livros da série d20). Uma vez determinado isto, não poderá mais ser trocado. A arma criada pelo personagem é uma versão obra-prima da mesma e o personagem é considerado proficiente nela, mesmo que não tenha o talento apropriado (porém ainda deve possuir o talento para usar outras versões da arma).

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Cada vez que o adquirir, o personagem pode criar uma nova arma em outra parte do seu corpo. Pode ser a mesma arma ou não.

Pequenino [Racial]

Você possui uma estatura inferior a maioria, medindo entre 90cm a 1,20m.

Pré-requisito: Somente Oni (exceto Oni Reencarnado), apenas no 1º Nível.

Benefício: Com este talento, a categoria de tamanho do Oni passa a ser Pequeno. Desta forma o Oni recebe +1 nos ataques e na CA.

Soldado do Rei-kai [Sobrenatural]

Como o talento “Detetive Sobrenatural”, mas agora você pertence a um grupo de elite do Rei-kai.

Pré-requisito: Tendência Leal, Talento “Detetive Sobrenatural”, BA +10, ter cumprido pelo menos três missões importantes para o Rei-Kai.

Benefício: Além dos benefícios do cargo, pode adquirir níveis da Doutrina “Doutrina do Exército do Rei-Kai”.

Doutrinas

As doutrinas só podem ser adquiridas de duas formas: através de um mestre ou árduos treinamentos. Antes de escolher qual o caminho que seu personagem vai adotar no mundo de Yu Yu Hakusho, leia atentamente as regras de como funciona estas refinadas artes de luta.

Usar uma Doutrina sempre será uma ação padrão, exceto quando mencionado o contrário.

O nível citado na magia se refere sempre ao nível de Classe do personagem, exceto quando dito o contrário.

As doutrinas que possuem um “*” (asterisco) duram um minuto por nível de classe, ou até o usuário cancelar a técnica. Caso ela não possua “*”, ela será instantânea, iniciando e finalizando no mesmo instante (exceto em casos que a doutrina especificar o contrário).

A CD do teste de resistência de uma Doutrina (quando aplicável) é igual a 10 + ½ do DVs do usuário + mod. de Sab (exceto em casos que a doutrina especificar o contrário).

Lista de Doutrinas e Territórios

Tipo de Doutrinas	Descrição	Quem Possui
Adaptação	O personagem se adapta a formas de dano e se torna mais resistente a eles.	Kuro Momotaro
Alongamento	O personagem alonga os membros do seu corpo.	Hokushin
Angelic Energy	O personagem refina sua energia espiritual a ponto de utilizar técnicas que poucos conseguem perceber.	Kai; En; Ryou

Todos os ataques que causam dano por energia (elemental ou não) são considerados de toque ou toque a distância dependendo da descrição da magia (exceto em casos que a doutrina especificar o contrário). Caso o ataque seja em área, o acerto é automático, mas a vítima tem direito a um teste de resistência de Reflexo para reduzir o dano pela metade (este teste de resistência só é válido para ataques de área que provoque dano; exceto em casos que a doutrina especificar o contrário).

A menos que esteja especificado o contrário, todas as doutrinas de ataque a distância terão alcance de 9m + 3m por nível de classe.

Veja agora a descrição da maioria das Doutrinas demonstradas na série.

Adaptação

Descrição

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

Notas

Para fazer cada bolinho, é necessário gastar 100 PO (representando os ingredientes necessários para fazer o bolinho), o confeitiro do bolinho deve gastar 4 pontos de experiência, e leva 2 horas para prepará-lo.

Nível 1: Macaco Monstro das Trevas

Após comer um Bolinho das Trevas o personagem muda sua forma, se tornando um monstro macaco das trevas. Ao fazer isso ele recebe: +4 em FOR, + 6 em DES e +4 em CON. Este efeito dura até o final do combate.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki.

Ankou Rai Jin Ken	O personagem manipula o poder do trovão utilizando técnicas destrutivas.	Suzako
Battle Aura	O personagem usa seu poder para o puro combate ofensivo.	Bui
Bomba Espiritual	O personagem pode criar bombas altamente perigosas.	Karasu
Brilho Sui Seiki	O personagem domina a mais poderosa arte celeste.	Sensui Shinobu
Butai	O personagem é capaz de alterar o seu corpo a ponto de transformá-lo em uma arma viva.	Toguro Ani
Controle da Terra	O personagem domina a terra transformando-a em arma.	Gembu; Risho
Controle Mental	O personagem possui a capacidade de dominar a mente de outras criaturas.	Raizen
Cura Espiritual	O personagem pode curar as feridas do corpo com sua energia espiritual.	Yukina
Demon's Spirit	O personagem domina uma arte demoníaca através de uma tatuagem das trevas.	Raizen
Devil Yoyo	O personagem é capaz de carregar sua energia espiritual em yoyos tornando-os armas letais.	Rinku
Diabolical Hair	O personagem dá vida aos próprios cabelos utilizando-os como armas.	Sem exemplo neste manual
Doutrina do exército do Rei-kai	O personagem domina a arte ensinada à elite dos soldados do Rei-Kai.	O exército do Rei-Kai (não há exemplo de membros deste exército neste manual)
Gêiser	O personagem utiliza-se das fontes de água ferventes do gêiser para eliminar seus adversários.	Sem exemplo neste manual
Gelo	O personagem domina o gelo e o utiliza de forma mortal para vencer seus adversários.	Seiryu; Toya
Ja ou Em Satsu Ken	O personagem é um dominador das chamas negras mortais.	Hiei
Ka Shou Rappa Ken	O personagem utiliza o fogo para enfrentar seus adversários.	Zeru
Kin'niku Souza	O personagem atingiu um controle absoluto sobre seus músculos ampliando sua capacidade física.	Toguro Ottoto
Lazer Light	O personagem manipula a luz para vencer seus adversários.	Suzuki
MeiKai Power	O personagem domina a arte secreta do reino proibido, o Mei-Kai.	Yakumo
Mei Ko Shou Kai Ha	O personagem é capaz de detonar seus adversários através de poderosos gritos.	Byakko
Mistai	O personagem é capaz de copiar as técnicas do seu adversário.	Rando
Nem Baku Houju no Shou	O personagem utiliza a arte da pintura de combate para ampliar seus poderes.	Gama
Olhos Demoníacos	O personagem é um mestre na arte do Jagan.	Hiei
Plantas Demoníacas	O personagem é capaz de manipular plantas para utilizá-las como armas.	Kurama Yoko
Rahiph Mukuro	O personagem utiliza-se de uma energia avermelhada para superar seus adversários.	Mukuro
Raizen Team	O personagem possui um estilo de combate comum entre os mais antigos seres sobrenaturais.	Natsume, Kujou, Souketsu, Shuu
Reiken	O personagem pode criar espadas com sua energia espiritual.	Kazuma Kuwabara
Reikohadouken	O personagem pode concentrar sua energia na ponta do dedo indicador e dispará-lo como se fosse uma arma.	Ysuke Urameshi; Genkai

Reikoshuken	O personagem domina a arte que mistura a arte do Reiko com o estilo marcial Yushu.	Sensui Shinobu
Separação	O personagem é capaz de criar cópias de si mesmo.	Sem exemplo neste manual
Shura Sempu Ken	O personagem domina os ventos e o utiliza em combate contra seus adversários.	Jin
Sombras Demoníacas	O personagem domina a mortal arte das sombras que utiliza a espada para matar.	Shishiwakamaru
Sui Ken	O personagem luta utilizando o estilo dos mestres bêbados.	Chuu; Kokou
Teleporte	O personagem é capaz de teleportar a si mesmo ou outras coisas.	Itsuki
Tsai Ryo	O personagem utiliza a arte que manipula as cinzas para ataque e defesa.	Enki
Yomi Saihs	O personagem utiliza-se de uma energia esverdeada para superar seus adversários.	Yomi

Tipo de Territórios	Descrição	Quem Possui
Cópia	O personagem pode copiar outras pessoas com perfeição.	Yanagizawa
Devorar Energia	O personagem pode utilizar os poderes dos outros ao devorá-las.	Makihabara Sadao
Energia Cinética	O personagem pode imbuir energia cinética em objetos e fazê-los que voem para os alvos como se fossem balas de um revólver.	Hagiri Kanami
Medicina	O personagem transforma suas mãos em armas mortais e pode conjurar insetos perigosíssimos.	Kamia Minoru
Monstros Elementais	O personagem pode criar elementais como os encontrados no Livro dos Monstros.	Mitarai Kyoshin
Paralisação	O personagem pode paralisar o adversário pisando em sua sombra.	Kido
Tabu	O personagem cria regras em seu território que se não forem seguidas, arranca a alma da vítima.	Yui Kaito
Telepatia	O personagem pode ler os pensamentos superficiais dos outros e utilizar esta habilidade para o combate.	Murota
Vídeo Games	O personagem traz quem estiver em seu território para dentro de um jogo criado por ele mesmo.	Amanema Tsukihito

Nível 2: Resistência

Com essa arte o personagem pode memorizar um golpe e se tornar mais resistente a ele. Caso seja atacado novamente por esse mesmo golpe, o personagem recebe metade do dano. Usar esta habilidade não consome ação, porém só é possível utilizar após se transformar em uma das bestas das trevas. Caso já tenha recebido algum ataque antes de se transformar, poderá memorizar o último ataque recebido.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Faisão das Trevas

O personagem, após comer o 2º Bolinho das Trevas, adquire a forma de um monstro faisão das trevas. Ao fazer isso ele recebe: +8 em FOR, +12

em DES e +8 em COM e a habilidade de vôo igual ao dobro do seu deslocamento. Este efeito dura até o final do combate. Pode ser usado em conjunto com a técnica Macaco Monstro das Trevas, e os valores são cumulativos.

Custo: 25 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Cão Monstro das Trevas

O personagem ao comer o 3º bolinho, se torna um monstro metade homem metade cão das trevas. Ao fazer isso ele recebe: +12 em FOR, +16 em DES, +12 em CON. Este efeito dura até o final do combate. Pode ser usado em conjunto com as Macaco Monstro das Trevas e/ou Faisão das Trevas, e os valores são cumulativos (porém perde a habilidade de vôo do “Faisão das

Trevas”).

Custo: 40 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Invulnerabilidade

Nessa arte o personagem faz o mesmo que a técnica Resistência, mas ele memoriza o golpe e se torna completamente invulnerável a ele, não levando mais dano algum. Este efeito dura até o final do combate.

Custo: 20 pontos de Rei/You-Ki.

Alongamento

Descrição

Essa Doutrina permite ao usuário alongar seus membros (pernas e braços) e pescoço certa quantidade de metros que depende do nível da doutrina. O personagem recebe também uma grande flexibilidade, podendo se esquivar mais facilmente dos ataques.

Nível 1-6: Progressão Única

Para cada nível, o personagem pode esticar 9m, e recebe um bônus de esquiva de +5 na CA e nos teste de agarrar.

Custo: Nenhum.

Angelical Energy

Descrição

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

Notas

Qualquer adversário do usuário desta doutrina que não obter sucesso em um teste resistido de nível de classe não irá ver os ataques e será considerado surpreso para qualquer ataque utilizando as habilidades desta doutrina. Este teste pode ser realizado uma vez a cada rodada e não consome ação. Claro que se o usuário desta Doutrina desejar pode mostrar sua técnica.

Nível 1: Arma Energética

O personagem cria uma arma semelhante a um bordão feito com energia espiritual e utiliza essa arma para atacar seus adversários. Esta arma causa 1d6 de dano por nível. O bastão dura por 3 rodadas após ser invocado, desaparecendo em seguida.

Custo: 7 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Aumento Físico

O personagem aumenta sua musculatura ou a resistência de seu corpo, usando sua energia espiritual. O personagem recebe bônus em For ou Con que varia dependendo de quantos pontos de Rei/You-Ki é desprendido. Dura por 7 rodadas após ser invocado.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki para cada +5 em For e Con (máximo de 30 pontos que podem ser gastos desta forma).

Nível 3: Auréola

Com essa técnica o personagem cria em volta de seus dedos e braços, arcos dourados de energia que podem ser usados contra os inimigos causando grandes estragos ao adversário, pois ela é como uma serra. Causa dano de 2d6 por nível, dano por corte (Este poder possui margem de ameaça: 19-20/x2).

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Energia de Fúria*

O personagem pode usar seu Rei/You-Ki para elevar o nível de sua força e energia espiritual. O personagem recebe Bônus em For e Sab que varia dependendo de quantos pontos de Rei/You-Ki é desprendido.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada +5 em For e Con (máximo de 50 pontos que podem ser gastos desta forma).

Nível 5: Golpe Devastador

O personagem reúne sua energia espiritual em seu punho e ataca violentamente seu adversário liberando toda a energia de uma vez só, causando um grande estrago em seu oponente. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Ankou Rai Jin Ken

Descrição

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

Nível 1: Soco Trovão*

O usuário carrega a energia do trovão em suas mãos e a descarrega sobre seu adversário com um soco com um bônus igual ao seu nível vezes dois.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Arco do Trovão das Trevas

O usuário carrega sua energia, mas ao invés de descarregar essa energia com um soco dispara uma flecha contra seu alvo. Causa 1d6 por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Eletrocutar

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

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Tempestade Elétrica*

Com essa técnica o usuário conjura uma tempestade elétrica que fortifica seus poderes. Dobre o dano provocado pelas habilidades anteriores desta doutrina. Usar este poder leva 2 rodadas para ter efeito. Caso o personagem já esteja sob uma tempestade elétrica, natural ou não, ele recebe os benefícios desta habilidade sem precisar gastar Rei/You-Ki.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Reenergizar

Com esta técnica o usuário pode curar os próprios pontos de Ki com a força do relâmpago. Qualquer dano elétrico que visar o personagem irá recuperar seu Rei/You-Ki ao invés de feri-lo. Caso o personagem esteja sobre os efeitos da habilidade “Tempestade Elétrica”, ele recuperará 1d8 pontos de Rei/You-Ki por rodada. Usar esta técnica não custa pontos de Rei/You-Ki, porém o personagem tem que estar consciente.

Custo: Nenhum.

Nível 6: Separação

O personagem que controlar essa doutrina pode fazer cópias de si mesmo sob seu comando, que atacam o adversário até a morte. Pode-se fazer até 6 clones, e todos podem ser conjurados de uma única vez ou individualmente. Cada clone tem ½ dos DVs do original (arredondado para baixo). Caso o usuário queira ampliar os DVs de cada cópia, deverá dispor de pontos de Rei/You-Ki extra para cada DV extra individualmente para cada cópia. Caso o personagem esteja sobre os efeitos da habilidade “Tempestade Elétrica”, reduza o custo desta doutrina pela metade.

Custo: 16 pontos de Rei/You-Ki para cada 2 níveis de classe e por clone + 16 pontos de Rei/You-Ki por DV adicional por clone individual.

Battle Aura

Descrição

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

Nível 1: Criar Machados*

O personagem usa sua energia espiritual para criar grandes e pesadas armas para usá-las na batalha. A arma equivale a uma arma de tamanho Grande ou maior de sua versão original (machado, espada, martelo...). A arma é considerada uma arma +5. Custo 5 Rei/You-Ki por arma.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por arma.

Nível 2: Armadura

A aura envolve o personagem reduzindo os danos contra ele. Concede RD que varia de acordo com a quantidade de Ki gasto na utilização. Dura 1 minuto.

Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki para cada 1 ponto de redução de dano. Máximo de 50 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 3: Voar

O personagem pode usar sua Aura de Batalha para voar ou apenas flutuar. O personagem adquire deslocamento de vôo perfeito de 4,5m por nível de classe.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Ataque Energético

O personagem concentra sua aura e dispara uma estrela de energia esverdeada contra seu adversário, causando um grande estrago. Dano de 2d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Força Gigante

O personagem usa sua aura para aumentar ao mesmo tempo sua Força e sua CA, usando essa técnica numa perfeita combinação de ataque e defesa. Aumenta a For e a CA dependendo de quanto o personagem desprende de Ki. Dura 1 minuto e esse efeito pode ser usado em conjunto com a técnica “Armadura”, dessa mesma Doutrina.

Custo: 25 pontos de Rei/You-Ki para cada +10 em For e CA. Máximo de 100 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 6: Battle Aura Cross Attack

O personagem cria uma grande estrela, semelhante à técnica “Ataque Energético” só que

muito mais poderosa, e a utiliza para atacar seu adversário causando um estrago muito maior. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Bomba Espiritual

Descrição

Uma terrível Doutrina que permite que o usuário transforme seu Rei/You-Ki em bombas espirituais.

Notas

Qualquer adversário do usuário desta doutrina que não obter sucesso em um teste resistido de nível de classe não irá ver os ataques e será considerado surpreso para qualquer ataque utilizando as habilidades desta doutrina. Este teste pode ser realizado uma vez a cada rodada e não consome ação. Claro que se o usuário desta Doutrina desejar pode mostrar sua técnica.

Nível 1: Toque Explosivo

O personagem toca o inimigo causando uma explosão no local tocado. O alvo deve obter sucesso em um teste de Fortitude ou terá um dos seus membros arrancados, como se o ataque fosse vortal. Dano de 1d6 por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Granada Espiritual

O personagem cria uma granada em sua mão e a arremessa contra seu adversário causando um bom estrago. Dano de 1d6 por nível e os alvos no raio de 6m do ponto da explosão devem obter sucesso em um teste de Reflexo para reduzir o dano pela metade. Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Pólvoras*

O personagem cria várias criaturas-bombas chamadas Pólvoras. Elas podem voar com suas asas e obedecem todas as ordens de quem as criou. O usuário pode fazer no máximo seu nível de classe em número de criaturas por turno (arredondado para baixo) e eles devem ser conjurados dentro do alcance padrão. Os Pólvoras podem ser usados também como espiões, pois o personagem poder ver e escutar tudo através deles. O deslocamento de um Pólvora é de 18m (vôo, perfeito) e eles ocupam um espaço de 1,5m para cada dois Pólvoras. Dano 2d6 por criatura, devido elas explodirem ao contacto.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por Pólvora criado.

Nível 4: Espírito Explosivo

O personagem carrega seu corpo com energia espiritual e parte para cima do alvo, para atingi-lo com seu próprio corpo. Quando toca no adversário ou quando o usuário quer, seu corpo explode por causa da energia espiritual acumulada, mas o usuário não recebe dano algum, já o adversário, sofre um grande estrago. Dano de 5d6 por nível.

Custo: 20 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Brilho Sui Seiki

Descrição

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

Notas

Somente personagens de categoria S ou superior que possuam o talento “Domínio Espiritual” podem adquirir níveis nesta Doutrina.

Nível 1: Armadura Dourada*

O usuário da doutrina cria uma armadura que passa a proteger seu corpo de danos. Oferece RD: X/-, onde X é igual ao seu nível de classe. Dano de ataques físicos desarmados aumenta em +1/nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Golpe de Ruptura

O personagem pode criar até 3/dia um tornado que anula ataques. Funciona como uma contra mágica com nível de conjurador igual ao nível de classe do usuário. Além deste efeito, causa 3d6 de dano no adversário.

Custo: 30 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Armadura Azul

O personagem se protege por uma armadura muito mais poderosa, e dessa vez azul. Oferece RD: 2X/-, onde X é igual ao seu nível de classe. Esta armadura só pode ser invocada duas rodadas após conjurar a Armadura Dourada. Dura uma rodada por nível.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Brilho Sui Seiki*

A técnica suprema dessa doutrina. Com essa técnica, o personagem torna-se livre para voar (Vôo perfeito com deslocamento igual a 4,5m por

nível de classe). O usuário fica coberto por um brilho dourado. De acordo com cada usuário este brilho pode formar uma asa de energia ou não. Qualquer ataque ganha +1d6 de dano por nível de classe do personagem.

Custo: 30 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Butai

Descrição

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

Nível 1: Arma Menor*

O personagem pode fazer com que seu dedo estique fazendo-o virar uma lamina. Dano de 1d6/Categoria.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 2: Arma Maior*

O personagem pode fazer com que seu braço vire uma espada, ou ele mesmo virar uma. Dano de 1d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Arma Múltipla

Funciona como a técnica anterior, mas pode fazer com que os dois braços se estiquem e formem diversos fios cortantes que atingem um ou mais adversários e causam um grande dano. Dano de 1d6 por nível. Cada teste de ataque deve ser realizado separadamente. O usuário só pode atingir um número de adversários igual a seu nível dividido por 4 (arredonda para baixo).

Custo: Custo de 3 pontos de Rei/You-Ki por nível e por cada pessoa atingida.

Nível 4: Derretimento

Com essa técnica o personagem pode fazer com que seu corpo fique muito maleável, ajudando em muito na esquiva do personagem. Essa técnica também pode ser usada para passar por baixo de porta ou até pelo buraco da fechadura. Concede um bônus de mais 20 na CA.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Imortalidade

O personagem é virtualmente imortal e pode regenerar facilmente PVs perdidos. O personagem adquire regeneração 10, e sempre que acertarem um sucesso decisivo role o d%. Se o resultado for 10 ou menor, o personagem perde uma

quantidade de PVs igual ao seus PVs atuais +10 e ficará desacordado até regenerar pelo menos metade dos seus PVs totais, caso o contrário, o personagem toma o dano normal sem o multiplicador do sucesso decisivo.

Especial: aprender este nível desta Doutrina consome permanentemente 2 pontos de PVS e 2 pontos de Rei/You-Ki para cada nível de classe do personagem. Este efeito ocorre no momento em que o personagem adquire esta técnica e é contabilizado também nos níveis subsequentes.

Custo: Nenhum.

Controle da Terra

Descrição

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

Nível 1: Apedrejar

De suas mãos o personagem faz com que pedras voem contra seu inimigo para atacá-lo, causando 1d6 de dano pro nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Braço de Pedra*

O braço do personagem se torna de pedra, aumentando assim sua força (+1 em força por nível).

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Shura Nendo Toui*

O personagem invoca uma armadura feita de pedra, argila, areia ou até mesmo poeira; isso aumenta sua proteção e dano de seus ataques desarmados. Recebe um bônus de +1 nas suas jogadas de dano dos ataques desarmados e +1 na sua CA para cada nível, dura por um minuto por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Bomba Shura

É necessário que o personagem já esteja usando a técnica Shura Nendo Toui para usar essa técnica. O personagem concentra sua força em seu corpo e pula contra o inimigo atacando-o com uma ombrada devastadora. Dano dobrado por ataque desarmado.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Pedra Explosiva

Com essa técnica o corpo do personagem passa a ser todo de pedra, que pode desmontar e voar

para cima do adversário em forma de várias pequenas pedras. Nessa forma recebe +10 em For, +10 em Con, -10 em Des e -10 em Car (Nenhuma destas penalidades reduzem o valor de habilidade para um valor inferior a 3). Além disso, o usuário não recebe danos, porque mesmo que seja atingido ele poderá se remontar ou se recuperar novamente com a fusão das pedras. Porém existe um ponto fraco nessa Doutrina: a Pedra-Coração. Sempre que acertarem um ataque no personagem role o d%. Se o resultado for 10 ou menor, o personagem morre. Caso o atacante obtenha um sucesso decisivo confirmado, role o teste uma quantidade de vezes equivalente ao multiplicador decisivo da arma. O personagem pode também atacar arremessando seu corpo em forma de várias pedras causando 3d6 por nível de dano (usar esta manobra não gera custo de Rei/You-Ki). Durante esse ataque o adversário pode fazer um teste de Observar para tentar ver a Pedra-Coração (CD = ao teste da perícia Esconder-se do usuário). Caso o adversário tenha visto a Pedra-Coração, poderá pega-la com um teste bem sucedido da perícia Prestidigitação. Retirar a Pedra-Coração do usuário desta Doutrina provoca uma penalidade ao mesmo de -10 em Des, -10 nos ataques, -10 na CA e fica impossibilitado de voltar a sua forma original (considerando que o personagem tenha optado por esta habilidade não ser permanente). Além disso, um adversário com a posse da Pedra-Coração pode destruí-la provocando a morte do personagem. O corpo de pedra que esta técnica concede ao usuário pode ser um efeito que dure 1 minuto por nível ou um efeito permanente (este última opção está disponível apenas para Onis Yokais ou Ogros e deve ser decidido no momento em que aprende este nível). Caso opte pelo efeito permanente, o desprendimento de Rei/You-Ki devido o uso desta técnica torna-se permanente.

Custo: 40 pontos de Rei/You-Ki.

Controle Mental*

Descrição

Esta Doutrina é utilizada para manipular a mente dos seus adversários. As vítimas deste poder continuam conscientes mesmo estando controladas, mas seus movimentos não obedecem mais os seus comandos.

Nível 1-6: Progressão Única

As vítimas têm direito a um teste de resistência de Vontade (CD padrão). Caso falhem, seus corpos estarão sob o controle do usuário desta doutrina. Uma vez sob o controle do usuário, ele poderá usar qualquer habilidade que a vítima possua, mas para determinar o poder delas, será considerado o nível de classe do próprio usuário (mas o usuário ainda pode usar tanto o Rei/You-Ki da vítima quanto o próprio, mas nunca os dois ao mesmo tempo). O alcance desta Doutrina é padrão, porém é medido em km. A duração desta habilidade é padrão, mas pode ser anulada pelo usuário a qualquer instante. Enquanto estiver usando esta habilidade, o usuário não pode realizar nenhuma ação exceto cancelar esta habilidade (o que é considerado uma ação livre). Cada nível desta Doutrina permite controlar um adversário adicional.

Custo: 30 Rei/You-Ki por vítima

Cura Espiritual

Descrição

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

Nível 1: Cura Mínima

Cura 1d8+1 PVs por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Cura Leve

Cura 2d8+2 PVs por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Cura Moderada

Cura 3d8+3 PVs por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Cura Superior

Cura 4d8+4 PVs por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Cura Perfeita

Cura 5d8+5 PVs por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: Ressurreição

Com essa arte o personagem pode reviver um personagem morto, como a magia ressurreição verdadeira, com nível de conjurador igual ao nível de classe do personagem. Mas fazer isso sem a permissão do Rei-Kai, pode acarretar sérias consequências. O personagem volta à vida com 1

PV.

Custo: 100 pontos de Rei/You Ki

Demon's Spirit

Descrição

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

Notas

Somente personagens da raça Oni Yokai ou Oni Ogro que possuem uma Tatuagem das Trevas podem adquirir níveis nesta Doutrina. O manipulador dessa Doutrina, só pode possuir mais uma Doutrina além desta e mesmo assim não pode passar do 1º nível dela. Não se pode ensinar esta Doutrina a outras criaturas. Caso isso aconteça, o Oni é morto na hora pelas chamas negras. O Oni precisa escolher onde ficará a tatuagem que faz ativar os seus poderes. Ele só pode ter duas tatuagens no máximo, e se o local onde está à tatuagem for destruído (10% de chance caso receba um ataque decisivo), o Oni fica incapaz de realizar os seus poderes, até ele conseguir achar um cirurgião das trevas, para fazer uma nova tatuagem.

Nível 1: Dark Symbol*

Este poder, não é necessariamente um poder propriamente dito, e sim, uma tatuagem que aparece na mão do oni. Com essa tatuagem, ele é capaz de fazer movimentos telecinéticos. A força cinética deste poder equivale a 10 + ½ dos níveis de classe. Também é utilizada na maioria dos poderes dessa doutrina. Custo: 1 Rei/You-Ki para cada dois níveis.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki para cada dois níveis.

Nível 2: Dark Saber*

Neste nível o Oni pode criar um sabre através das forças negras do Rei/You-Ki. O símbolo de sua mão brilha fazendo com que o sabre apareça espontaneamente. Se essa arma cair da mão do usuário ela desaparece precisando ser invocada novamente. Dano do sabre 2d6/categoria. As armas criadas não podem ser usadas por outras pessoas.

Custo: 8 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 3: Dark Axe*

O Oni pode criar um machado negro com este poder. Dano do machado 3d6/categoria. Custo 15 Rei/You-Ki por categoria. As armas criadas não podem ser usadas por outras pessoas.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 4: Dark Arrows

O Oni cria flechas que seguem na direção do inimigo como se fossem teleguiadas. Isso aumenta a dificuldade para o adversário se esquivar concedendo ao usuário desta Doutrina +20 no ataque. Dano de 1d6/flecha.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki para cada três flechas criadas. Máximo de 60 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 5: Ghost Lance Attack

O Oni aponta a palma de sua mão na direção do inimigo fazendo com que uma lança fantasma saia em direção ao inimigo. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: Super Ghost Lance Attack

O mesmo que a técnica anterior, só que nesse poder, saem duas lanças na direção do inimigo.

Custo: 30 pontos + 10 pontos de Rei/You-Ki por nível e por lança.

Nível 7: Dark Mist

Cria uma névoa que cobre um raio baseado na quantidade de Ki gasto. Todos dentro da névoa que não puderem enxergar são considerados surpresos. O Oni que conjura a névoa pode enxergar dentro dela normalmente.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada 10m de raio.

Nível 8: Pseudo-Jagan

Com esse poder o oni cria um “falso Jagan” no chão, em baixo do adversário, fazendo-o ficar paralisado. O adversário deve fazer um teste de resistência de vontade. Caso falhe, o adversário ficará preso em uma área de 3m² por 1 rodada por nível de classe, podendo apenas se defender. Caso o usuário fique inconsciente, o efeito é anulado.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 9: Deadly Chains

É necessário acertar a técnica “Pseudo-Jagan” para utilizar esta habilidade. Com ele, o Oni faz com que saiam várias correntes de dentro do Pseudo-Jagan. As correntes amarram o inimigo por todos os lados, estrangulando-o até a morte.

O adversário fica completamente paralisado por 1 rodada por nível. O alvo não tem direito a testes de resistência e começa a receber dano por asfixia.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 10 - You-Ko Hadouken

O oni cria uma bola de energia das trevas com a palma da mão atirando no inimigo. Caso cause dano máximo, a bola de energia ao tocar no inimigo, cria um pilar negro que o engloba, causando morte instantânea. Dano de 3d6.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 11: Demon's Spirit Form*

O poder definitivo do oni. Sua aparência muda: Os olhos ficam vermelhos junto com os cabelos; aparecem várias tatuagens pelo seu corpo; garras crescem em suas mãos; aparece um par de asas negras, que fechadas cobrem todo seu corpo; e ele não tem mais a necessidade de andar, pois ele flutua naturalmente. Recebe +20 em todas as Habilidades nessa forma e ganha um ataque de deslocamento de ar, que ele pode fazer com um simples movimento de garra (Igual o ataque que o Raizen faz contra o Yusuke) que causa 2d6+Mod. de For de dano. O dano de qualquer técnica dessa doutrina, enquanto o Oni estiver nessa forma, é somado a +20 de dano. O oni pode optar por não se transformar, mas neste caso não receberá o bônus de +20 nas Habilidades.

Custo: Nenhum.

Devil Yoyo

Descrição

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

Nível 1: Aumentar Dano*

Com essa arte o personagem transfere seu Rei/You-Ki para a arma fazendo com que ela fique mais poderosa. Aumenta os danos do yoyo em +2 por nível do usuário.

Custo: 1 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Yoyo Acrobático*

Com essa arte, o usuário passa a ter um controle total do yoyo, podendo até fazer todas as manobras que um jogador profissional faz como se estivesse brincando. Essa técnica oferece um

bônus de +20 em qualquer manobra usando o yoyo (incluindo ataque). Com esta habilidade, o usuário também aumenta o alcance de ataque do yoyo de 3m para 15m e pode utilizar mais de um yoyo ao mesmo tempo. Limite de 4 yoyos, tanto para a mão hábil quanto a mão inábil (as penalidades por utilizar a mão inábil continua).

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Arremesso

Com essa técnica pode-se usar o yoyo para agarrar um alvo, lançá-lo para o alto e depois puxar para baixo com toda força. Dano de 2d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Energizar Yoyo*

Essa arte permite que o usuário aumente o poder de seu yoyo, deixando-o piscando com uma energia, dependendo do tipo do Rei/You-Ki essa cor muda. Aumenta em +1d6 o dano causado pelo yoyo por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Serpents

Essa poderosa técnica consiste em agitar os yoyos fazendo com que eles pareçam serpentes ataçadas e prontas para o ataque. O adversário recebe uma penalidade na CA de -1 para desviar para cada 2 níveis do usuário e recebe 1d6 de dano por nível.

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Diabolical Hair

Descrição

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

Nível 1: Hair Whips*

O personagem pode fazer seus cabelos crescerem e manipulá-los como um chicote com alcance de 3m. Para cada nível desta técnica, seu cabelo ganha uma força de 2d6.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 2: Fios de Lâminas*

O usuário é capaz de transformar cada um de seus fios de cabelos em lâminas muito finas, mas que causam um estrago tremendo. Dano de 2d6 por nível. É necessário que "Hair Whips" estejaja

ativa, pois utiliza a força desta técnica para determinar o modificador de ataque e dano, e não a força do usuário. O alcance do ataque ainda é 3m. Custo- 15 Rei/You-Ki por nível.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Setas de Cabelo

O usuário é capaz de disparar os fios do cabelo como se fossem setas contra o adversário. Dano idêntico da técnica anterior (só que pode atingir um alvo distante). É necessário que “Fios de lâminas” esteja ativa.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki para cada 3m de alcance.

Nível 4: Kawanaga

Essa técnica permite que seus cabelos cresçam e avancem contra o oponente. Ao atingi-lo, seus cabelos passam a se enrolar pelo corpo dele, a fim de prendê-lo. Os fios prendem desde os pés à cabeça, e são manipulados pelas mãos do usuário que deve fazer um teste de agarrar com bônus de +8. Se obtiver sucesso, a partir da rodada seguinte, o cabelo começa a apertar a pele do adversário cortando-a como um fio de lâmina. Dano de 5d6 por turno. A vítima pode tentar sair desta manobra normalmente seguindo as regras da manobra agarrar.

Custo: 30 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Fio do Diabo

Essa técnica permite ao personagem lançar uma energia mortal através de um de seus fios de cabelo. Normalmente, é preciso prender o oponente usando alguma das técnicas anteriores, mas pode também ser usada em separado, fazendo o próprio fio tentar atingi-lo. Dano de 10d6/2 níveis.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Doutrina do Exército do Rei-Kai

Descrição

Possuída exclusivamente por personagens que tenham alcançado o status de soldado do imperador Ema. Essa doutrina permite que o usuário manipule seu Rei/You-Ki em uma grande variedade de efeitos. Apenas Detetives Sobrenaturais tem alguma chance de conseguirem tornar-se Soldados do Exército do Rei-Kai.

Notas

Somente personagens como talento “Soldado do

Rei-Kai” podem adquirir níveis nesta Doutrina.

Nível 1: Vôo

O personagem pode voar a uma velocidade incrível se transformando em energia. O efeito dura uma rodada por nível de classe.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada 30m de deslocamento de vôo.

Nível 2: Energizar

Com esse nível o personagem pode cobrir sua mão ou seu pé com sua energia espiritual, podendo causar mais dano com ataques desarmados.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada +10 no dano.

Nível 3: Raio Menor

O personagem com esse poder pode arremessar um raio de energia espiritual azul para ferir o adversário.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada 20 pontos de dano.

Nível 4: Abrir / Fechar Portal

O personagem pode abrir ou fechar pequenos portais que ligam o Rei-Kai, o Ningen-Kai e o Ma-Kai. Ele pode ir para qualquer um desses mundos, mas sozinho ou com uma única outra pessoa. Abrir um portal simples leva 1 minuto. Fechar um portal leva 1 hora. Para cada pessoa adicional que possa atravessá-lo, aumente esse tempo em 2 minutos para abrir e 2 horas para fechar.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki para abrir portais +10 pontos por pessoa que possa atravessá-lo +10 pontos de Rei/You-Ki para cada 6 segundos a menos no tempo para abri-lo; 20 pontos de Rei/You-Ki para fechar portais +10 pontos por pessoa que possa atravessá-lo +10 pontos de Rei/You-Ki para cada 1 minuto a menos no tempo para fechá-lo.

Nível 5: Ataque Exterminador

O personagem pode fazer o mesmo que o “Raio Menor”, mas o raio vai causar mais ferimentos.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada 25 pontos de dano.

Gêiser

Descrição

Essa doutrina é a que controla os ares quentes do interior da terra. Apenas os mais aptos

conseguem desenvolver esta até o fim.

Nível 1: Ar Quente*

O ar em um raio de 10m por nível do usuário torna-se quente e pesado. A temperatura aumenta de 10 a 15 graus. O seu adversário ficará com uma penalidade de -6 em sua Des e seu deslocamento terá uma redução de 3m. Vontade anula.

Custo: 6 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 2: Punhos Vermelhos

O usuário pode esquentar suas mãos a ponto de deixá-las vermelhas por causa do calor. Dano de +1d6 por nível. Duração: 1 rodada por nível de classe após ser invocada

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Parede de Água Quente*

O Usuário é capaz de erguer uma barreira constituída de água quente. Essa barreira fica em torno do personagem, mas causa 2d6 de dano quando tocada por qualquer um, inclusive o personagem. É necessário um teste bem sucedido de FOR para atravessar a barreira, caso contrário é repellido 1,5m para trás.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Cura Medicinal

O personagem é capaz de regenerar e cicatrizar mais rapidamente seus ferimentos. Cura 3d8+5 PVs por nível.

Custo: 7 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Vulcão d'Água

O personagem pode lançar um jato d'água quentíssimo em direção ao inimigo. O jato causa 2d6 de dano por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Gelo

Descrição

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

Nível 1: Esfriar

Com essa arte o personagem pode fazer com que uma arena fique totalmente congelada e escorregadia, dando uma penalidade de -1 em ataques e na CA para cada nível em todos os outros personagens que estiverem na mesma arena. Com exceção de qualquer personagem que tenha acesso a esta habilidade, todos devem realizar um teste de equilíbrio (CD 22) para não

escorregar sempre que for executar alguma ação que requer um mínimo de movimento. Caso falhe no teste, o personagem escorrega e perderá sua ação além de sua Des na CA. Dura 1 rodada para cada nível do personagem.

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Espada de Gelo

O personagem pode criar uma espada de gelo em seu braço usando-a para atacar rapidamente. Cria uma espada que causa 1d6 de dano/categoria.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 3: Congelar

O usuário pode congelar pequenas massas, nada maior que um cachorro ou uma perna. O alvo faz um teste de resistência de Fortitude, caso falhe terá alguma parte do corpo congelada (a escolha do usuário). Dependendo da parte do corpo congelada, sofrerá uma penalidade diferente:

- Cabeça: provoca asfixia e cegueira;
- Tronco: -1 no ataque, -1 na CA e perde o mod. de Des na CA;
- Braço: -2 no ataque para cada um deles e não pode mais atacar com o braço que foi congelado;
- Perna: -2 na CA para cada uma delas e perde metade do movimento normal ou perde todo o movimento (este ultimo caso todas as pernas sejam congeladas).

É possível quebrar o gelo para se libertar dos efeitos com um teste de For (CD = CD normal da Doutrina). Esta ação é considerada uma ação padrão.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Flauta Metralha Granizo

O usuário cria em suas mãos uma concentração de ar frio, e dispara farpas de gelo ao soprar esse ar frio. Dano de 1d6 por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Espírito Maligno do Dragão Congelante

Uma onda de gelo arrasadora que congela tudo ao seu caminho. Dano de 2d6 por nível. O alvo deve fazer um teste de resistência de Fortitude para cada membro mencionado na manobra "Congelar", caso falhe, terá uma ou mais parte congelado (veja as penalidades de cada parte na própria manobra).

Custo: 8 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: Absorção de Ki

Para utilizar esta técnica é necessário que alguma parte do corpo do personagem esteja congelada, seja pela técnica “Congelar” ou pela técnica “Espírito Maligno do Dragão Congelante” ou por qualquer habilidade própria do personagem que tenha congelado o alvo. O usuário pode absorver o Rei/You-Ki de um personagem após congelar alguma parte do corpo do mesmo. Absorve 10d6 de Rei/You-Ki por rodada a partir da rodada em que é ativado.

Custo: 35 pontos de Rei/You-Ki.

Ja Ou En Satsu Ken

Descrição

O Fogo Assassino do Rei Maligno ou as Chamas Negras Mortais do Inferno é um poder muito difícil de ser controlado, principalmente no mundo dos homens. Quando essa Doutrina é usada no mundo dos homens por um personagem que não a domina completamente, esta Doutrina se torna tão perigosa para sua vítima quanto para seu usuário.

Notas

Somente personagens da raça Oni podem adquirir níveis nesta Doutrina. Além disso, qualquer usuário desta doutrina deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD = 20 + o dobro do nível da Doutrina sendo usado), ou sucumbirá ao efeito colateral da técnica sendo utilizada. Caso o usuário esteja no mundo dos homens, esta CD aumenta em +10. Nenhum dano provocado por um efeito colateral pode ser reduzido.

Nível 1: En Satsu Rengoku Shou*

O usuário mantém uma chama normal em suas mãos e ataca com socos contra um alvo. Acrescenta um bônus de +2 nos danos de ataques desarmados causados, por nível do usuário.

Efeito colateral: 1 de dano por categoria.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Ja Ou En Satsu Ken*

O usuário com essa técnica cria em sua mão uma espada para atacar o seu alvo, parece muito com o Reiken, mas é feita com Chamas Negras e não com energia espiritual. A espada causa 1d6 de dano/categoria.

Efeito colateral: 3 de dano por categoria.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 3: Ja Ou En Satsu Ken 2*

Idêntica a anterior, mas esta espada causa 1d6 de dano por nível.

Efeito colateral: 10 de dano por categoria.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Rajada de Chamas Negras

O personagem concentra na palma da sua mão o poder de suas chamas negras e a dispara contra seu oponente na forma de um lança chamas constante e, claro, de chamas negras. Causa 1d6 de dano por nível e dura 1d6 turnos.

Efeito colateral: 6 de dano por categoria.

Custo: 6 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: En Satsu Koku Ryu Ha

Técnica suprema dessa doutrina. Com ela o usuário dispara uma onda de fogo negro parecido com um grande dragão negro que irá causar grandes danos ao alvo. Causa 5d6 de dano para cada nível do usuário.

Efeito colateral: 10 de dano por categoria e caso o usuário esteja no mundo dos homens, será necessário conjurar as chamas negras do inferno antes de usar esta técnica uma ação livre, ou seja, se falhar no teste de Vontade para controlar esta Doutrina, o dano do efeito colateral será provocado antes do ataque a ser realizado contra o adversário.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: Absorver Chamas Negras

Ao dominar este nível, o usuário desta Doutrina se torna um verdadeiro dominador das chamas negras, se tornando também imune a todos os efeitos colaterais, ou seja, não precisa mais realizar o teste de Vontade para dominá-la. Além disso, qualquer dano que o usuário sofrer devido às chamas negras, poderá ser convertido em Habilidades Avançadas temporárias (somente Força, Destreza ou Constituição). A proporção de conversão é de uma Habilidade Avançada para cada 10 pontos de dano. Estes bônus duram uma rodada por nível de classe do usuário (podendo ser desativado como uma ação livre a escolha do personagem). Ao término dos efeitos desta Doutrina, o usuário entra em estado de exaustão e deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD = 32), ou entrará em um sono profundo.

Custo: Nenhum.

Ka Shou Rappa Ken

Descrição

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

Nível 1: Aquecer

O personagem faz com que um ambiente fechado (10m² por nível de personagem) comece a ficar tão quente quanto um deserto escaldante. Todos os personagens, exceto o usuário, devem fazer um teste de resistência de Fortitude para não ficarem tontos com o calor. Caso falhem, ficam uma rodada sem poder atacar. Causa 3 pontos de dano por rodada a todos que estiverem na arena (exceto o usuário). Dura 1 rodada por nível do personagem ou até que ele perca a consciência.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Palma em Chamas*

Com essa técnica pode-se criar uma chama na palma da mão e atacar seu adversário com ela. Esta doutrina adiciona um bônus de +2 no dano de ataques desarmados para cada nível do personagem.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Purgatório Flamejante

O usuário mantém uma chama normal em suas mãos e ataca com socos contra um alvo. Esta doutrina lhe garante um bônus de +5 para cada nível em seus ataques e danos com golpes desarmados. Dura 3 rodadas.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Aura de Fogo

O personagem começa a pegar fogo, literalmente, e isso aumenta o dano de seus ataques, e essa aura de fogo também passa a protegê-lo. Aumenta o dano de ataques desarmados em +1 por nível. Qualquer ataque físico que atinja o usuário causa ao seu agressor 1d6 de dano/categoria. Dura 1 rodada por nível.

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Incinerar

Após agarrar um adversário, o personagem pode fazer com que o corpo do adversário seja atingido por uma forte onda de calor, podendo reduzir o inimigo a cinzas. Dano de 2d6 por nível (mais você precisa agarrá-lo primeiro).

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: Raio de Fogo

Com essa técnica o personagem concentra toda sua energia na palma das mãos e dispara um raio de fogo em seu adversário, causando um grande estrago. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Kin'niku Souza

Descrição

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

Notas

Além das habilidades concedidas por cada técnica individualmente, caso o personagem possuidor desta Doutrina manifeste os 100% dela, ele pode realizar ataques a distância como se estivesse corpo a corpo. Isto ocorre porque, devido a sua grande força, o personagem pode gerar um deslocamento de ar com a pressão do ataque realizado. Neste caso, até um peteleco pode deslocar o ar com a potência de um soco do personagem.

Nível 1: Reforço (10%)

Quando usada essa técnica faz com que os músculos do personagem aumentem bastante, aumentando assim sua For. Dura 1 rodada por nível de classe após ser invocada. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki para cada +5 em For. Máximo de 20 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 2: Vigor (10%)

Como na técnica anterior, sendo que o personagem aumenta sua resistência, aumentando assim sua Con.. Dura 1 rodada por nível de classe após ser invocada. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki para cada +5 em Con. Máximo de 20 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 3: Armadura Corporal (15%)

Parecido com a técnica anterior, sendo que a

pele do personagem ganha uma rigidez incrível, se tornando tão duro quanto aço, aumentando assim sua CA. Dura 1 rodada por nível de classe após ser invocada. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada +5 de Armadura Natural na CA. Máximo de 50 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 4: Força Suprema (25%)

Os músculos do personagem aumentam muito e o personagem passa a ter a aparência quase que a de um gigante com os ombros bem mais largos e com os braços bem maiores, aumentando assim sua For. Dura 1 rodada por nível de classe após ser invocada. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada +8 em For. Máximo de 50 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 5: Guerreiro Perpétuo (40%)

Personagem se torna uma monstruosidade cheia de músculos e com alguns tubos saindo de seu corpo, aumentando assim todos os seus atributos físicos. Ao utilizar esse nível (apenas na primeira vez que utiliza na luta) o personagem recebe os efeitos da magia cura completa com nível de conjurador igual ao seu nível de classe. Dura 1 rodada por nível de classe após ser invocada. É Cumulativo com as outras técnicas da Doutrina.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki para cada +4 em For, Des e Con. Máximo de 300 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 6: Absorção de Energia Vital

Para usar essa técnica o personagem antes precisa manifestar 100% da sua força. O personagem com essa técnica pode absorver a alma (energia vital) de seres do mundo das trevas ou homens e converte-las em Rei/You-Ki. Apenas a alma de humanos normais, seres sobrenaturais e Onis de categoria F ou E em um raio de 90m podem ser absorvidos dessa maneira. Cada alma absorvida recupera 10 Pontos de Rei/You-Ki do personagem. Para absorver uma alma a vítima deve falhar em um teste de resistência de Vontade. Desnecessário dizer que a utilização desta técnica é considerado um ato maligno.

Custo: Nenhum.

Lazer Light

Descrição

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

Nível 1: Feixe de Luz

O usuário é capaz de criar um feixe de luz. Esse feixe pode ser usado para atingir um alvo, causando 3d6 de dano. Ou ainda, o usuário pode iluminar um raio de até 30m que esteja escuro.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 2: Espectro

Com esse nível, pode-se criar um fantasma de uma cor à escolha. O espectro pode atacar seu adversário com um bônus de +10 e dano de 2d6. Duração: 1 rodada por nível de classe após ser invocada.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Aurora Hipnótica*

O personagem é capaz de criar uma espécie de “chuva” de cores e brilhos que podem hipnotizar o inimigo. O personagem pode hipnotizar apenas um adversário por vez. Para isso, o adversário deve falhar em um teste de resistência de vontade. A vítima deve obedecer todas as ordens plausíveis do personagem (como atacar os amigos, mas não matar-se).

Custo: 20 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Arma Radiante*

Com essa doutrina, o personagem é capaz de revestir uma espada qualquer com uma luz intensa que afia a arma, mas que não causa nenhum infortúnio ao usuário, somente aos demais. Causa 2d8 adicionais ao dano da arma em questão. Se obtiver um sucesso decisivo, o oponente ficará cego por uma rodada para cada 2 níveis de classe do usuário.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Ciclone Arco-íris

Com esse nível, o personagem é capaz de disparar uma rajada de luz colorida muito forte, capaz de cessar uma chuva comum (não causado por outra Doutrina ou por qualquer outro poder sobrenatural). O Arco-Íris ainda pode ser usado para dissipar alguns efeitos de outras doutrinas, como a magia “dissipar magia” com um nível de conjurador igual ao seu nível de classe. Dano de 2d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Meikai Power

Descrição

Uma Doutrina suprema, vinda do mundo celestial do inferno: o Mei-Kai.

Notas

Somente personagens que sejam do Mei-Kai podem adquirir níveis nesta Doutrina.

Nível 1: Voar*

Você poderá voar com uma velocidade igual a 4,5m por nível de classe do personagem.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Teleporte Alheio

O personagem pode se teleportar ou a alguém que QUEIRA ser teleportado a até 3km de distância para um lugar que conheça ou esteja à vista. Bônus de esquiva de +6 na CA (este efeito é sempre ativo enquanto o personagem possuir pelo menos 1 ponto de Rei/You-Ki).

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Teleporte Contra a Vontade

O personagem pode teleportar um adversário a até 3km de distância, contra a vontade dele, caso ele falhe em um teste de resistência de vontade. É necessário conhecer o local para onde esta teleportando o adversário.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Bola Energética

O personagem reúne seu Rei/You-Ki em sua mão na forma de uma Bola de Energia e depois a arremessa com as mãos ou dando um chute, contra seu alvo. Dano de 1d6+2 por nível.

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Granada Energética

O personagem reúne uma grande quantidade de pequenas bolas de energia formando uma grande bola de energia na sua frente e a chuta fazendo com que várias bolas voem contra seu inimigo. Dano 2d6+3 por nível.

Custo: 8 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: Copiar Poderes*

Com essa arte o personagem pode aprender uma técnica ou uma arte de outra Doutrina apenas ao observá-la sendo utilizada. O personagem pode aprender essa arte/técnica e usá-la durante um minuto por nível (seguindo exatamente a descrição dela, inclusive gastos de Rei/You-Ki). O

personagem só poderá utilizar a técnica vista, e não a Doutrina inteira. Para aprendê-la definitivamente, o personagem ainda deve gastar certa quantia de experiência (5200XP multiplicado pelo nível da técnica) e possuir um ponto de Doutrina estocado para adquirir a técnica. Caso o usuário deste poder torne a arte/técnica copiada permanente, ele se tornará parte da Doutrina Mekai Power, sendo afetada por qualquer talento que seja relacionado ao mesmo (como o talento "Foco em Doutrina"), porém o nível da técnica nunca será modificado (neste caso, se o usuário deste poder copiar uma técnica de nível 3, ela será uma técnica de nível 3 do Mekai Power, mesmo que o usuário já possua uma técnica desta Doutrina para este nível). O personagem só pode copiar uma técnica por vez e tem 24 horas para tornar a ultima técnica copiada permanente.

Custo: Igual ao custo da Doutrina copiada.

Nível 7: Despertar o Mal

Caso o seu adversário possua tendência diferente de Boa (Leal/Neutro, Leal/Mal, Caótico/Neutro, Caótico/Mal, Neutro/Mal ou Neutro), esta técnica o faz liberar todo o seu mal, podendo ser controlado. Teste de resistência bem sucedido de Vontade anula o efeito.

Custo: 30 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 8: Ilusão

Cria uma ilusão. O usuário assume a forma de um ente querido de seu adversário, o fazendo parar de atacar. O adversário pode realizar um teste de resistência de Vontade para anular este efeito.

Custo: 25 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 9: Rajada de Energia

Uma rajada de energia similar ao dragão negro, mas a energia não assume a forma de um dragão. Causa 5d6 de dano para cada nível do usuário.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Mei Ko Shou Kai Ha

Descrição

Com esta Doutrina o personagem pode disparar poderosos ataques criando jatos de ar através do grito (ou rugido). Além disso, esta Doutrina permite absorver o Ki.

Nível 1: Defesa Drena Ki

O personagem pode absorver todo o ki

empregado em uma técnica que o vise como alvo, recarregando o próprio Ki com isto. Usar esta técnica não consome ação, pois trata-se de uma ação de defesa instantânea. Porém, se absorver uma quantidade de Ki além do seu valor total, ficará sem ação até eliminar o excesso de Ki. O personagem pode eliminar até 6 pontos de Ki do excesso por rodada. Não é possível determinar quanto de Ki o personagem vai absorver, uma vez decidido absorver o Ki do adversário desta forma, irá absorver tudo. Só é possível absorver Ki em forma de energia. Não é possível absorver o Ki que assume uma forma física (por exemplo: não é possível absorver o Ki empregado para criar o machado da doutrina "Battle Aura"). Lembrando que qualquer uso alternativo de Ki (aqueles mencionados nas regras de Ki no capítulo "Regras") é manifestado em forma de energia, podendo assim ser absorvido.

Custo: Nenhum.

Nível 2: O Grito da Destruição do Tigre

A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo. 1d6 de dano por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: O Grito da Destruição do Tigre 2

A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo. 2d6 de dano por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Invocação*

Com essa arte o personagem pode conjurar animais criados com partes do seu próprio corpo (pode ser qualquer parte, até um fio de cabelo). Cada personagem pode invocar um tipo diferente de animal, mas uma vez decidido sua aparência não poderá mais trocá-la. Esses animais possuem 5DV's do tipo Animal. Para definir suas habilidades, selecione qualquer animal no Livro dos Monstros que possua até 5DV's e adicione a ele os modificadores de raça do Oni Ogro e as Habilidades Avançadas que tem direito (as Habilidades Avançadas da criatura sempre será Força e Constituição). Caso o animal selecionado ainda não tenha 5DV's, reajuste suas características até ficar com esta quantidade.

Pode-se conjurar quantos animais desejar de uma só vez, porém deve-se desprender de uma parte do seu corpo para cada animal como componente material para a invocação. O número máximo de animais que pode ser conjurado desta forma é igual ao seu nível nesta Doutrina. É possível ampliar os DV's das criaturas individualmente gastando mais pontos de Rei/You-Ki ao conjurá-las.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada criatura conjurada + 10 pontos de Rei/You-Ki por DV adicional por criatura individual.

Nível 5: O Grito da Destruição do Tigre 3

A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo. 3d6 de dano por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 6: O Grito da Destruição do Tigre 4

A pessoa que controla esse poder pode disparar de sua boca uma onda de choque que causa um terrível dano contra seu inimigo. 4d6 de dano por nível.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 7: Absorção de Ki

O usuário pode absorver o Rei/ You-Ki de um personagem quando solta um dos seus Gritos da Destruição. O personagem absorve ½ do Ki desprendido para utilizar um dos seus Gritos da Destruição. O alvo tem direito a um teste de Fortitude para reduzir esta absorção pela metade.

Custo: Nenhum.

Mistai

Descrição

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

Nível 1: Bola de Fogo

O personagem pode disparar de suas mãos bolas de fogo contra seu adversário. O máximo de bolas que pode ser criadas a cada rodada é igual ao seu nível. Dano de 1d6 para cada bola de fogo e não é obrigatório disparar todas as bolas no mesmo alvo.

Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki por bola disparada.

Nível 2: Invocação*

Com essa arte o personagem pode conjurar animais do Ma-Kai. Cada personagem pode invocar um tipo diferente de animal, mas uma vez decidido sua aparência não poderá mais trocá-la. Esses animais possuem 5DV's do tipo Animal. Para definir suas habilidades, selecione qualquer animal no Livro dos Monstros que possua até 5DV's e adicione a ele os modificadores de raça do Oni Ogro e as Habilidades Avançadas que tem direito (as Habilidades Avançadas da criatura sempre será Força e Constituição). Caso o animal selecionado ainda não tenha 5DV's, reajuste suas características até ficar com esta quantidade. Pode-se conjurar quantos animais desejar de uma só vez. O número máximo de animais que pode ser conjurado desta forma é igual ao seu nível nesta Doutrina.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada criatura conjurada + 10 pontos de Rei/You-Ki por DV adicional por criatura individual.

Nível 3: Vácuo Cortante

O personagem cria pequenos círculos de energia, que tem um efeito parecido com serras quando são atiradas contra seus inimigos. Causa dano por Corte. Dano de 2d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Encolhimento*

Essa arte possui o poder de encolher o adversário a uma altura de 15 centímetros, reduzindo assim a For e a Con do personagem para 5. Qualquer dano baseado em Força causado a esse personagem tem seu total de dano dobrado. Essa arte precisa ser concentrada por 3 rodadas (podendo nesse período apenas se esquivar dos golpes). Caso o usuário falhe na concentração deste poder (perícia Concentração; CD 28), ele se torna alvo da própria Doutrina. O alvo tem direito a um teste de resistência de Vontade para anular o efeito.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Copiar Poderes*

Com essa arte o personagem pode aprender uma técnica ou uma arte de outra Doutrina apenas ao observá-la sendo utilizada. O personagem pode aprender essa arte/técnica e usá-la durante um minuto por nível (seguindo exatamente a descrição dela, inclusive gastos de Rei/You-Ki). O

personagem só poderá utilizar a técnica vista, e não a Doutrina inteira. Para aprendê-la definitivamente, o personagem ainda deve gastar certa quantia de experiência (5200XP multiplicado pelo nível da técnica) e possuir um ponto de Doutrina estocado para adquirir a técnica. Caso o usuário deste poder torne a arte/técnica copiada permanente, ela se tornará parte da Doutrina Mistai, sendo afetada por qualquer talento que seja relacionado à mesma (como o talento "Foco em Doutrina"), porém o nível da técnica nunca será modificado (neste caso, se o usuário deste poder copiar uma técnica de nível 3, ela será uma técnica de nível 3 do Mistai, mesmo que o usuário já possua uma técnica desta Doutrina para este nível). O personagem só pode copiar uma técnica por vez e tem 24 horas para tornar a última técnica copiada permanente.

Custo: Igual ao custo da Doutrina copiada.

Nem Baku Houju no Shou

Descrição

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

Notas

Para fazer a tinta de forma segura, é necessário que o personagem gaste todo dia pelo menos 2 horas preparando-a durante uma semana e desprenda 4 pontos de experiência. Um kit para preparar essa tinta custa o equivalente a 100 PO. Após o preparo, o personagem terá tinta suficiente para 10 aplicações utilizando esta doutrina. Todas as técnicas dessa Doutrina têm a duração de 3 horas. Caso fique sem tinta, o personagem pode utilizar o próprio sangue. Desta forma, além dos custos normais de cada técnica, o personagem gasta uma quantidade de PV's igual a 2d6 vezes o nível da técnica utilizada.

Nível 1: Maquiagem de Batalha

Usando a tintura sobrenatural o personagem pode fazer com que sua força aumente. Aumenta a FOR do personagem em +2 pontos por nível.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Prender Membros

Com essa arte o personagem ataca seu inimigo com seus pincéis e pinta os braços ou as pernas do inimigo, fazendo com que ele receba penalidades em seus movimentos. Causa ao inimigo uma penalidade em seus ataques e na sua CA de -1 para cada nível.

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Chave de Prisão

É como a arte anterior, sendo que com essa arte o personagem diminui mais ainda os movimentos de seu adversário. Recebe uma penalidade de -3 em seus ataques e na sua CA por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Paralisar

Paralisa os movimentos do inimigo por 1 rodada por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Trancar Energia Espiritual

O personagem afetado por esse poder não pode mais usar seu Rei/You-Ki até o efeito desta técnica passar.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki. Ignore este custo de Rei/You-Ki se o personagem estiver utilizando o próprio sangue como tinta.

Olhos Demoníacos

Descrição

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

Notas

Somente personagens que possuem um Jagan podem adquirir níveis nesta Doutrina.

Nível 1: Olhar Além do Alcance

O personagem pode observar pessoas conhecidas à longa distância sem custos ou testes. Pode rastrear um alvo. Deve-se conhecer o alvo para procurá-lo e só é possível observar seres que estejam na mesma dimensão que a do usuário. Quando estiver usando esse poder, o terceiro olho do personagem aparece.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 2: Velocidade Sobrenatural*

O personagem adquire os benefícios das magias: Recuo Acelerado, Agilidade Felina e Velocidade.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Olho Demoníaco

O personagem desenvolve seu 3º olho na testa e pode paralisar pessoas (Vontade anula). Se a pessoa falhar, ficará paralisada até conseguir vencer o teste, que pode ser realizado uma vez a cada minuto. Custo: 20 Rei/You-Ki.

Custo: 20 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Dominação

O personagem pode dominar a mente de um número de pessoas igual seu modificador de SAB +1. Se a vítima falhar no teste de resistência de Vontade, estará completamente sob controle do personagem. Duração de 1 hora por nível de classe.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki por alvo.

Nível 5: Velocidade Máxima*

O personagem pode se deslocar muito mais rápido. Você recebe um bônus de +40 em sua DES, seu Deslocamento dobra e você recebe +4 ataques extras (com o melhor bônus de ataque do personagem). Esta técnica é cumulativa com a técnica “Velocidade Sobrenatural”.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.

Plantas Demoníacas

Descrição

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

Nível 1: Criar Arma Demoníaca*

Pode criar sua própria arma usando uma planta qualquer, mas esta arma deve ser de alguma maneira parecida com a planta, esta arma causa 1d6 de dano/categoria. Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 2: Controle Vegetal*

O usuário pode controlar as plantas ao seu redor como se fossem parte de seu corpo as plantas terão uma força de 1d6 para cada nível do usuário. Custo: 2 pontos de rei/You Ki por nível.

Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Kagon Retsuzan Shi

O usuário ataca com sua arma demoníaca como se tivesse 4 ações extras com o melhor bônus de ataque em uma ação de ataque total. Nesta manobra, o adversário é considerado surpresa.

Custo: 20 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Shimaneki Sou

Invoca uma grama das trevas que paralisa o alvo por um número de rodadas igual a $3 + \text{mod. de Int do personagem}$. Teste de resistência bem sucedido de Fortitude anula o efeito e o alvo se torna imune a esta habilidade por 24 horas.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por rodada que o alvo ficar preso.

Nível 5: Ojigisou

O usuário pode criar uma pequena semente de planta das trevas e colocá-la dentro do corpo do adversário, sendo bem sucedido em um ataque de toque de longa distância. Depois de 5 rodadas, o alvo ficará imóvel e começará a receber 3 pontos de dano por rodada, quando ficar com 10% de seus PVs a planta irá crescer e arrebentar com seu corpo, ficando no lugar apenas uma árvore do mundo das trevas. Esse golpe não pode ser usado duas vezes contra uma mesma pessoa, ou contra alguém que já conheça esse golpe. Teste de Fortitude bem sucedido anula o efeito.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 6: Shoku You Shokubutsu*

Com essa arte o personagem pode conjurar plantas do Ma-Kai. Essas plantas possuem 5DV's do tipo Planta. Para definir suas habilidades, selecione qualquer criatura do tipo Planta no Livro dos Monstros que possua até 5DV's e adicione a ele os modificadores de raça do Oni Ogro e as Habilidades Avançadas que tem direito (as Habilidades Avançadas da criatura sempre será Força e Constituição). Caso a planta selecionado ainda não tenha 5DV's, reajuste suas características até ficar com esta quantidade. Pode-se conjurar quantas plantas desejar de uma só vez. O número máximo de plantas que pode ser conjurado desta forma é igual ao seu nível nesta Doutrina.

Existe também uma variação desta técnica, onde o usuário pode conceder algum poder mágico a planta conjurada. Esses efeitos simulam magias arcanas do Livro do Jogador. Existe duas maneiras de manifestar esta variação: uma é concedendo a habilidade mágica à planta conjurada e a outra é criando partes de planta com o efeito desejado (como exemplo deste último, uma semente com habilidades de cura simulando

os efeitos da magia Cura Leve). Para determinar quantas magias o usuário conhece usando esta habilidade utilize a tabela de magias conhecidas do feiticeiro, considerando o nível de feiticeiro igual ao nível desta Doutrina. A magia pode ser selecionada na lista de qualquer conjurador arcano. O custo de Rei/You-Ki para usar esta variação depende de qual maneira ela está sendo manifestada: se estiver manifestando através de uma planta conjurada do Ma-Kai ou se estiver conjurando partes de uma planta apenas para obter o efeito desejado (como no exemplo acima).

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada criatura conjurada + 10 pontos de Rei/You-Ki por DV adicional por criatura individual + $5 \times \text{nível da magia sendo concedida a planta}$ (considere o multiplicador de uma magia de nível 0 sendo igual a 0,5) ou 10 pontos de Rei/You-Ki + $3 \times \text{nível da magia sendo concedida a planta}$ (considere o multiplicador de uma magia de nível 0 sendo igual a 0,5).

Nível 7: Fuka Enbu-Jin

O usuário cria em sua volta um campo de pétalas de rosas girando ao seu redor em alta velocidade. As pétalas cortam como se fossem navalhas e acertam a todos os alvos em um raio de 6 metros, sem chances de esquiva. Esta habilidade permanece por uma rodada por nível e causa 1d6 de dano por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 8: Kyu Ketsu Shokubutsu

Essa planta só pode ser usada contra alvos que estejam feridos e sangrando. Essa planta irá atacar diretamente o local de onde o sangue jorra e irá sugar esse sangue até ser retirada ou até a morte do alvo. Para retirar a planta o alvo deve ser bem sucedido em um teste de FOR ($CD = 10 + 2x$ o nível do personagem), e para cada rodada que a planta ficar sugando o sangue, ela irá causar 2d6 de dano por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Rahiph Mukuro

Descrição

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

Nível 1: Punho Flamejante*

Com essa arte o personagem envolve seus punhos com uma energia avermelhada, o que o permite causar mais danos.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki para cada +2 de dano nos ataques desarmados. Máximo de 50 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 2: Resistência

Parecido com a arte anterior, mas o corpo todo do personagem é encoberto pela energia vermelha. Ele passa a ganhar uma espécie de armadura com RD: 10/-. Duração: 1 rodada por nível de classe após ser invocado.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Ataque Energético

Nesse nível, o usuário da Doutrina pode disparar a energia avermelhada contra seu alvo, causando um dano de 2d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Ataque Invisível

O personagem faz o mesmo que o anterior, porém o ataque é invisível, pode-se ver apenas a explosão que ele causa. O ataque causa um dano igual à técnica anterior. Devido o raio ser invisível, o alvo perde seu modificador de DES na CA. Custo: idem ao anterior + 10.

Custo: 10 + 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Corte Espacial

Esse efeito é poderosíssimo. O Doutrinado corta o próprio espaço utilizando-se dessa doutrina, e cria uma barreira em volta de seu oponente, em volta de si mesmo ou dos dois. Demora 3 rodadas para a barreira ser completada (o usuário da Doutrina não pode fazer outras ações a não ser esquivar). Para atravessá-la, o adversário precisa passar num teste de resistência de Reflexo. Se ele não conseguir, ele vai receber 30 pontos de dano automático, não reduzido por qualquer tipo de armadura, e fica preso. O usuário também pode utilizar essa técnica para atacar independentemente da barreira. Usado desta forma, causa 5d6 de dano por nível.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki se usado como uma barreira ou 15 pontos de Rei/You-Ki por nível se usado para atacar.

Raizen Team

Descrição

A Doutrina usada pelos onis que foram companheiros de batalha de Raizen (um dos reis do Ma-Kai).

Nível 1: Punho de Ferro*

Com essa arte o personagem envolve seus punhos com sua energia espiritual, o que o permite causar mais danos.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki para cada +2 de dano nos ataques desarmados.

Nível 2: Corpo de Diamante*

Parecido com a arte anterior, mas o corpo todo do personagem é encoberto pela energia espiritual. Ele passa a ganhar uma espécie de armadura com RD: 10/-.

Custo: 10 pontos de Rei/You Ki.

Nível 3: Ataque Espiritual

Nesse nível, o usuário da Doutrina pode disparar sua energia espiritual contra seu alvo, causando um dano de 2d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Vôo*

Você pode voar com uma velocidade igual a 6m por nível de classe do personagem.

Custo: 7 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Explosão Espiritual

Com esse nível, o usuário pode concentrar energia da técnica Ataque Espiritual disparando uma grande rajada de energia que irá causar terríveis estragos. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Reiken

Descrição

Doutrina que consiste em transformar as ondas espirituais em uma espada de energia na mão do usuário.

Notas

Os possuidores desta Doutrina adquirem gratuitamente os seguintes talentos (mais devem ter os pré-requisitos): Usar Arma (Espada Reiken), Foco em Arma (Espada Reiken), Especialização em Arma (Espada Reiken), Foco em Arma Aprimorado (Espada Reiken), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Reiken), Especialização em Arma Maior (Espada Reiken), Foco em Arma Épico (Espada Reiken) e

Especialização em Arma Épico (Espada Reiken).

Nível 1: Espada Simples*

Cria uma espada que causa 1d6 de dano/categoria.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 2: Espada-Vara*

Idem a anterior mais pode atacar com a espada a distancia.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria + 2 pontos de Rei/You-Ki para cada 3m de alcance.

Nível 3: Espada Dupla*

O usuário cria duas espadas ao mesmo tempo, ganhando assim um ataque extra as duas espadas têm o mesmo dano da Espada Simples (as espadas são consideradas armas leves por serem feitas de energia espiritual). Se o usuário preencher os pré-requisitos, ele recebe os benefícios dos talentos “Combater com duas armas”, “Combater com duas armas aprimorado”, “Combater com duas armas maior” e “Combater com duas armas perfeito” (mas estes talentos são válidos apenas para o uso das espadas Reiken).

Custo: 6 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 4: Adagas Reiken

O usuário dispara de suas mãos raios parecidos com adagas que atingem o alvo rapidamente e em grande quantidade. O dano causado é de 1d6 por nível. 3 Rei/You-Ki por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Ataque Surpresa

O usuário encosta sua mão no chão e dispara seu Reiken fazendo com que esse Reiken apareça debaixo de seu oponente fazendo um ataque surpresa quase que impossível de se desviar totalmente. Dano idêntico ao que a Espada Simples causaria em sua categoria atual, mas sem acrescentar o mod. de força no dano. O adversário perde o seu bônus de Des na CA.

Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 6: Espada Maleável*

O usuário cria uma poderosa espada que pode atingir a grandes distâncias e ser manipulada a vontade. Idêntica a espada – vara, só que pode ser utilizada para fazer curvas e movimentos mais rebuscados. O adversário é considerado surpreso para o primeiro ataque utilizando esta habilidade.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 7: Rajada Espiritual

De um ferimento em seu corpo o usuário puxa

todo Ki que está armazenado dentro de si e dispara contra seu adversário gastando assim todo seu Ki, mas também causando um grande estrago em seu adversário. Dano de 10d6 para cada 5 pontos de Ki esgotado desta forma (aproximado para cima). Depois de usar esse golpe o usuário fica impedido de recuperar seu Rei/You-Ki por 1d6+1 dias e qualquer efeito que possua duração e que tenha sido ativado com o Ki do personagem, e desfeito.

Custo: Todos os pontos de Rei/You-Ki.

Nível 8: Jigen Tou (ou Espada Dimensional)*

O personagem pode criar uma espada multicolorida e muito poderosa capaz de atacar tanto de perto quando a certa distancia. Não pode ser manipulada como a Espada Maleável. O alcance do ataque é metade do alcance padrão e como a vítima nunca sabe onde irá ocorrer o corte, ela perde o modificador de destreza na CA. Dano de 1d6 por nível. Também é possível cortar coisas feitas de energia utilizando esta arma.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Reikohadouken

Descrição

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

Nível 1: Reigun

O usuário aponta seu dedo indicador, como se estivesse usando uma arma, acumula energia nele e depois dispara. O dano é arrasador nos níveis mais altos. Este disparo causa 2d6 de dano por nível e pode ser utilizado 1 vez por dia.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Shotgun

Nessa técnica o usuário pode disparar de sua mão vários raios na forma de socos que atingem um alvo de uma forma devastadora e sem chances de esquiva. Pode atingir vários usuários de uma só vez (máximo de alvos é igual ao seu mod. de Des +1) causando em cada um 1d6 pontos de dano por nível.

Custo: Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por alvo e por nível.

Nível 3: Reigun 2

Idem ao Reigun 1, mas pode ser utilizado 4 vezes por dia.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Reikodan

O usuário dessa técnica energiza seu corpo e dispara uma rajada de energia. Bem fraco se for usado para atingir inimigos distantes, mas muitíssimo forte se atingir o alvo a queima-roupa. Dano de 3d6 por nível diminuindo 1d6 para cada 1,5m de distância entre o atacante e o alvo.

Custo: 8 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Reigun Tiro Rápido

O usuário pode disparar mais de um Reigun na mesma rodada. Não é possível superar o limite de Reigans que o personagem é capaz de disparar por dia.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível e por Reigan disparado..

Nível 6: Reigun 3

Idem ao Reigun 1, mas sem limite diário

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 7: Reflexo Destrutivo Reiko

Essa poderosa técnica permite refletir um ataque contra seu adversário. Ao receber um ataque do seu adversário, você pode converter toda energia gasta neste ataque em outro ataque que é desferido contra seu adversário. Usar esta técnica só é possível se o adversário gastou algum Ki para realizar seu ataque, seja na ativação de alguma técnica ou se fortificando. Para cada 3 pontos de Ki que o adversário consumiu para realizar o ataque dele contra você, ele receberá 1d6 de dano que só podem ser reduzidos com RD. O usuário desta técnica ainda pode realizar um teste de Fortitude (CD = 34) para reduzir o dano do ataque sofrido pela metade (neste caso, caso obtenha sucesso, seu adversário também só sofrerá metade do dano). Caso seu adversário tenha lhe atacado mais de uma vez nesta rodada, considere os pontos de Ki para cada ataque e realize o teste de Fortitude também para cada ataque. Usar esta habilidade não consome Ki, porém o usuário da mesma abdica de sua ação nesta rodada. Caso já tenha agido nesta rodada e utilize esta técnica, perderá a ação da próxima rodada. Esta técnica só pode ser usada uma vez a cada duas rodadas

Custo: Nenhum.

Nível 8: Sho

Técnica utilizada para testar a bondade em uma pessoa. O usuário ataca com a ponta dos dedos indicador e médio no coração da pessoa. Se a pessoa for de tendência maligna, receberá 5d6 pontos de dano por nível de classe da vítima. Se a pessoa que recebeu o golpe for boa e estiver maculada de alguma forma, a parte má será arrancada e o alvo desmaia. Demora 1 rodada para ser concentrada. O personagem não pode fazer nada durante o tempo que está concentrando a Doutrina, exceto desviar de ataques.

Custo: ½ dos pontos de Rei/You-Ki atuais.

Reikoshuken

Descrição

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

Nível 1: Contra-Ataque*

Ao ativar esta técnica, o personagem só pode realizar ações parciais e recebe um modificador de -2 na CA. Porém sempre que for alvo de um ataque, poderá devolver o golpe para o seu adversário. O personagem ainda sofre metade do dano se o ataque do adversário superar sua CA atual. Caso o personagem realize uma ação não parcial, este efeito é anulado imediatamente. Custo - 5 Rei/You-Ki.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 2: Bola Reishu*

O personagem cria em seus punhos uma bola Reishu que aumenta os danos de seus socos. Aumenta +2 para cada nível.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Bola Arremessável Reishu

O personagem reúne seu Rei/You-Ki em sua mão na forma de uma Bola de Energia e depois a arremessa com as mãos ou dando um chute, contra seu alvo. Dano de 1d6+1 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Granada Reishu

O personagem reúne uma grande quantidade de pequenas bolas de energia formando uma grande bola de energia na sua frente e a chuta fazendo

com que várias bolas voem contra seu inimigo. Dano 2d6+2 por nível.

Custo: 7 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Gigante Bola Reishu

Juntando toda sua energia espiritual o personagem cria uma grande bola de energia e a chuta contra o adversário causando um dano devastador. Dano 3d6+3 por nível.

Custo: 12 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Separação*

Descrição

O personagem que controlar essa doutrina pode fazer cópias de si mesmo sob seu comando, que atacam o adversário até a morte.

Nível 1-6: Progressão Única

Pode-se fazer um clone por nível nessa doutrina, e todos podem ser conjurados de uma única vez ou individualmente. Cada clone tem ½ dos DVs do original (arredondado para baixo). Caso o usuário queira ampliar os DVs de cada cópia, deverá dispor de Rei/You-Ki extra para cada DV extra individualmente para cada cópia. Nenhuma cópia poderá ter mais DVs que o original.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada dois níveis de classe do personagem por clone + 10 pontos de Rei/You-Ki extra por DV extra por cópia.

Shura Sempu Ken

Descrição

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

Nível 1: Voar*

Você poderá voar com uma velocidade igual a 4,5m por nível de classe do personagem.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Braços de Ar

O personagem usa o vento como se fosse seu próprio braço para pegar coisas que estão longe ou mesmo para atacar a distância. Este vento terá uma força de 1d6 por nível.

Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Fenômeno Turbilhão

O personagem desvia uma técnica disparada contra ele, mandando ela para outro lado (e não de volta contra a pessoa que a atacou).

Custo: ¼ dos pontos de Rei/You-Ki utilizados na técnica desviada.

Nível 4: Furacão Shura*

O personagem cria em seu braço um pequeno furacão e pode atacar com ele. Este furacão lhe garante um bônus de +1d6 de dano/categoria, em ataques de desarmados.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 5: Duplo Furacão Shura*

O usuário cria dois furacões ao mesmo tempo, um em cada braço. Os dois furacões têm o mesmo dano do Furacão Shura. Se o usuário preencher os pré-requisitos, ele recebe os benefícios dos talentos “Combater com duas armas”, “Combater com duas armas aprimorado”, “Combater com duas armas maior” e “Combater com duas armas perfeito” (mas estes talentos são válidos apenas para o uso do Furacão Shura).

Custo: 6 pontos de Rei/You-Ki por categoria.

Nível 6: Grande Furacão Shura

Com essa técnica o personagem pode disparar de suas duas mãos juntas, uma poderosa rajada de vento causando um efeito devastador. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Sombras Demoníacas

Descrição

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

Nível 1: Espada das Sombras*

Essa arte permite ao usuário envolver uma espada com a energia das sombras, tornando-a mais poderosa. Aumenta em +4 o dano da espada por nível. O personagem precisa estar portando uma espada para usar essa arte.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Espada Giratória*

Com essa técnica o personagem pode girar sua espada de uma maneira muito veloz e assim fica capaz de se proteger de golpes usados contra ele utilizando uma espécie de barreira feita pela espada. A espada oferece para cada nível RD: 3/-. O personagem precisa estar portando uma espada para usar essa arte e a espada não quebra mesmo

se o dano ultrapassar a resistência da barreira.

Custo: 2 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Manipulação das Sombras*

As sombras dos adversários ganham vida e podem atacá-los de surpresa. Cada sombra tem ½ dos DVs do original (arredondado para baixo). Caso o usuário queira ampliar os DVs de cada sombra, deverá dispor de Rei/You-Ki extra para cada DV extra individualmente para cada sombra. Nenhuma sombra poderá ter mais DVs que o original.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki para cada dois níveis de classe do alvo por sombra + 10 pontos de Rei/You-Ki extra por DV extra por sombra.

Nível 4: Possessão das Sombras*

O personagem invoca o poder dos Demônios das Sombras, sendo assim possuído por eles, ficando com uma aparência assustadora e com uma aura negra emanando de seu corpo. Aumenta em +10 todos os atributos do personagem, mas o personagem passa a tomar 1d6 pontos de dano por rodada, porque as sombras passam a consumir sua energia vital.

Custo: 25 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Espada Negra

O personagem faz o mesmo que na primeira técnica, sendo que dessa vez ela é bem mais forte, tornando a espada tão negra quanto o nanquim. Sendo que o personagem irá atacar em direção à sombra de seu adversário. Devido o ataque ser na sombra do adversário, o mesmo é considerado surpreso para este ataque na primeira vez em que ocorre. Esta técnica amplia o dano da espada em +1d6 de dano por nível. O personagem precisa estar portando uma espada para usar essa arte.

Custo: 15 pontos de Rei/you-Ki por nível.

Nível 6: Barreira Shobako

O personagem cria em volta de si mesmo e de seu adversário uma poderosa barreira impedindo assim a saída de ambos. Ao leve toque a barreira causa 30 pontos de dano que não pode ser reduzido. Esta técnica pode causar dano tanto no personagem quanto no adversário e a área em seu interior é de 12x3.

Custo: 40 pontos de Rei/You-Ki.

Sui Ken

Descrição

Com essa Doutrina, o personagem bebe até ficar pra lá de muito doido, mas não é o que parece. Ele usa seu Rei/You-Ki para transformar a bebida em uma energia poderosa, se tornando um grande lutador. O personagem deve estar bêbado para poder utilizar esta técnica.

Notas

Um personagem agüenta a beber 1 litro de bebida alcoólatra para cada modificador de Con que possuir antes de ser considerado bêbado. Uma vez que se encontre bêbado, o personagem recebe -1 nos ataques e na CA.

Nível 1: Movimentos Cambaleantes*

O personagem parece mesmo estar caindo de bêbado (e está mesmo, mas nem tanto). Com esses movimentos ele recebe um bônus de +1 para cada nível que possuir nos testes de ataque e na CA.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 2: Chute de Ondas

O personagem usa um chute giratório que cria ondas de energia e atingem a quem estiver perto dele, se esse golpe pegar em cheio o dano é muito forte, mas se acertar a distância o dano é bem reduzido. Dano 2d6 por nível, diminuindo em 1d6 para cada 1,5m de distância do alvo.

Custo: 4 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Aumento de Energia Sobrenatural*

O personagem converte a bebida em mais força sobrenatural, tornando assim seus golpes mais fortes que o normal. Com esta técnica você pode aumentar um dos seus atributos físicos em +2 pontos por nível (estes pontos podem ser distribuídos do jeito que você quiser; por exemplo, se você está no nível 5, poderá utilizar esta técnica para dar um bônus de +4 For, +2 Des, +4 Con).

Custo: 1 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Bola de Energia

A energia transformada pela bebida pode ser usada para criar uma bola de energia luminosa que pode ser atirada contra o inimigo. Dano de 1d6 por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Gigante Bola de Energia

Funciona como a técnica anterior, sendo que seu

tamanho e dano são maiores que o normal. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Teleporte

Descrição

A Doutrina do Teleporte é usada para se teleportar de um lugar para o outro, ou enviar um inimigo para outro lugar qualquer. Nas lutas essa Doutrina pode ser usada para a esquiva.

Notas

Ela pode fazer choque de Doutrinas com qualquer Doutrina, seja ela de socos ou de bolas de energia. O personagem também recebe um bônus de esquiva na CA, se deslocando 3m do local original através do teleporte. Este bônus varia de acordo com o nível nesta Doutrina e não há a necessidade de gastar pontos de Ki para este fim, porém deve possuir pelo menos 1 ponto de Ki para receber o bônus.

Nível 1; Teleporte Menor

O personagem pode se teleportar a até 100m de distância para um lugar que conheça ou esteja à vista. Bônus de esquiva de +4 na CA.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 2: Teleportar Itens Pequenos

O personagem pode teleportar itens pequenos, do tamanho de cadernos, que estejam a até 1Km de distância até sua presença. É necessário saber o que está teleportando e onde se encontra o objeto.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 3: Teleporte Maior

O personagem pode se teleportar a até 1km de distância para um lugar que conheça ou esteja à vista. Bônus de esquiva de +12 na CA (não cumulativa com o bônus do 1º nível).

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 4: Teleportar Itens

O personagem pode teleportar qualquer objeto que esteja a até 5Km de distância até sua presença. É necessário saber o que está teleportando e onde se encontra o objeto.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 5: Teleporte Alheio

O personagem pode se teleportar ou a alguém que QUEIRA ser teleportado a até 3km de distância para um lugar que conheça ou esteja à vista. Bônus de esquiva de +20 na CA (não

cumulativa com o bônus do 1º e do 3º nível).

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 6: Teleporte Contra a Vontade

O personagem pode teleportar um adversário a até 3km de distância, contra a vontade dele, caso ele falhe em um teste de resistência de vontade. É necessário conhecer o local para onde esta teleportando o adversário.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 7: Teleporte Infinito

O personagem pode enviar o adversário a qualquer lugar da Terra, randomicamente (ou seja, ele não escolhe onde o adversário vai aparecer). Para definir o alcance, role um d20 e multiplique por 50km. Mas para isso o adversário deve falhar em um teste de resistência de vontade. Bônus de esquiva de +30 na CA (não cumulativa com o bônus do 1º, do 3º e do 5º nível).

Custo: 20 pontos de Rei/You-Ki.

Nível 8: Abrir / Fechar Portal

O personagem pode abrir ou fechar pequenos portais que ligam o Rei-Kai, o Ningen-Kai e o Ma-Kai. Ele pode ir para qualquer um desses mundos, mas sozinho ou com uma única outra pessoa. Abrir um portal simples leva 1 minuto. Fechar um portal leva 1 hora. Para cada pessoa adicional que possa atravessá-lo, aumente esse tempo em 2 minutos para abrir e 2 horas para fechar.

Custo: 15 pontos de Rei/You-Ki para abrir portais +10 pontos por pessoa que possa atravessá-lo +10 pontos de Rei/You-Ki para cada 6 segundos a menos no tempo para abri-lo; 20 pontos de Rei/You-Ki para fechar portais +10 pontos por pessoa que possa atravessá-lo +10 pontos de Rei/You-Ki para cada 1 minuto a menos no tempo para fechá-lo.

Tsai Ryo

Descrição

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

Nível 1: Poeira*

Com essa técnica você pode soprar uma brisa na direção do adversário. Essa brisa irá se transformar numa nuvem de poeira que dificultará

os movimentos do seu adversário. O seu adversário ficará com a metade do deslocamento normal, receberá uma penalidade de -6 em Des e o alcance de visão ficará reduzido para 3m.

Custo: 6 pontos de Rei/You Ki.

Nível 2: Vento de Pó

O usuário é capaz de invocar um vento fraco, que arranca poeira do chão e o torna capaz de infligir dano no adversário. Dano de 1d6 de dano por nível.

Custo: 3 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 3: Toque Corrosivo*

As mãos do usuário tornam-se roxa e seu ataque desarmado passa a causar +5 pontos dano.

Custo: 2 pontos de Rei/You Ki.

Nível 4: Torvelinho de Pó

Semelhante à Valsa das Rosas, essa doutrina cria um poderoso redemoinho de poeira que fica girando em torno do usuário. O redemoinho acerta a todos os alvos em um raio de 6 metros, sem chances de esquiva. Esta habilidade permanece por uma rodada por nível e causa 1d6 de dano por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 5: Sufocação

O personagem é capaz de criar um Tornado de Poeira (só que em sentido horizontal, e não vertical) tão poderoso que é capaz de sufocar o adversário. O tornado causa 2d6 de dano por nível e o adversário deve obter sucesso em um teste de Fortitude ou será considerado asfixiado.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Yomi Saihs

Descrição

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

Nível 1: Punho Flamejante*

Com essa arte o personagem envolve seus punhos com uma energia esverdeada, o que o permite causar mais danos.

Custo: 1 ponto de Rei/You-Ki para cada +2 de dano nos ataques desarmados. Máximo de 50 pontos de Rei/You-Ki que pode ser gasto.

Nível 2: Resistência

Parecido com a arte anterior, mas o corpo todo

do personagem é encoberto pela energia esverdeada. Ele passa a ganhar uma espécie de armadura com RD: 10/-. Duração: 1 rodada por nível de classe após ser invocado.

Custo: 10 pontos de Rei/You Ki.

Nível 3: Ataque Energético

Nesse nível, o usuário da Doutrina pode disparar a energia esverdeada contra seu alvo, causando um dano de 2d6 por nível.

Custo: 5 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Nível 4: Golpe de Defesa e Ataque Madoki

Com essa técnica, o usuário da doutrina pode criar uma barreira praticamente intransponível ao redor do seu corpo, na forma de uma esfera de energia esverdeada. Essa barreira bloqueia ataques de Rei-ki ou You-ki (determinado na hora da utilização). A barreira age como se tivesse 500 PVs, e dureza 500, sendo assim muito difícil de ser destruída. Além disso, o usuário absorve metade dos pontos de Rei/You-Ki gastos para a utilização de uma técnica que atinja a barreira, para cada ataque dirigido contra ela (no caso de técnicas utilizadas para fortificar o adversário, receberá metade do Rei/You-Ki gastos com este fim). Dura 10 minutos por nível.

Custo: 100 pontos de Rei/You Ki.

Nível 5: Ataque Total

Com esse nível, o usuário pode concentrar energia da técnica Ataque Energético disparando uma grande rajada de energia que irá causar terríveis estragos. Dano de 3d6 por nível.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Territórios

Os territórios não serão utilizados como as doutrinas, com níveis, mas com ajuste de nível do personagem. Territórios são poderosos e consomem uma quantidade de Rei/You-Ki equivalente ao nível de classe multiplicado por dois para serem ativados. Sua ativação leva uma rodada. O raio de alcance de um Território é diferente para cada um deles (veja a descrição individual de cada Território para verificar seu raio de alcance). O Território uma vez ativado permite utilizar as habilidades de Território que o personagem possui. Conheça agora as habilidades de Território.

Cópia (Ajuste de nível +4)

O personagem que usa esse poder deve tocar em alguém e virará uma cópia exata daquela pessoa, com seus DVs (mas ainda retém seus próprios PVs e Ki atuais), atributos, memórias e poderes. Essa cópia durará 24hs, ou até que o personagem queira voltar ao normal, ou se o personagem receber um ataque que obteve sucesso decisivo. Uma vez que volte a forma verdadeira, o personagem ficará impossibilitado de utilizar este poder novamente pelo resto do dia. Esse Território fica na palma da mão do usuário, não possuindo assim um raio de alcance.

Devorar Energia (Ajuste de nível +3)

O personagem deve cometer canibalismo para utilizar esse Território, que é dentro do seu estômago. O personagem devora uma pessoa e pode utilizar todas as doutrinas e/ou Territórios que ela possui durante uma semana no máximo (neste momento a vítima é completamente digerida). Desnecessário dizer que utilizar este poder é considerado um ato maligno. Por este Território ficar dentro do estômago do usuário, ele não possui um raio de alcance. Caso a vítima possua alguma habilidade regenerativa, esta possui direito a um teste de resistência de vontade para tomar o controle do corpo do personagem que o devorou. Este teste pode ser realizado uma vez por dia durante a semana que é digerido ($CD = 10 + \text{Modificador de Sab} + \frac{1}{2}$ dos DVs do usuário).

Energia Cinética (Ajuste de nível +3)

O personagem pode carregar algum objeto pequeno com energia e dispará-lo com a mão (Considere um ataque a distância), fazendo-o ir a uma incrível velocidade. Causa dano de 1d6 por nível de classe mais o dano do objeto arremessado. O raio de alcance deste Território é equivalente a 6m por nível de classe do usuário e o complemento de distância para o objeto disparado é igual ao dobro deste alcance. Após atingir o alvo, o objeto volta ao normal. É possível ampliar a chance de acerto para este golpe, para isso basta utilizar uma quantidade adicional de 10 Rei/You-Ki criando alvos na pele do adversário que concedem um bônus de +20 no ataque. Não há testes de resistência para se criar os

alvos, porém é obrigatório que a vítima esteja dentro do seu Território para obter estes benefícios.

Medicina (Ajuste de nível +5)

O personagem carrega suas mãos de energia, e elas se tornam cortantes como bisturis. Fazendo um ataque ele causa dano de $2d10 + 5 + \text{mod. de For}$ (decisivo $18-20/x3$) e pode ser usado para cortar diversas coisas. Da mesma forma este poder também pode ser usado para restaurar partes arrancadas do corpo. Este poder também permite criar dentro de seu Território insetos que imbuem o alvo com uma doença degenerativa. Esta doença provoca dano de Con equivalente a 1d8 e mais 1d8 a cada 1 hora. Um teste de Fortitude bem sucedido permite resistir à doença ($CD=10+\frac{1}{2}$ dos DVs do usuário+Mod de SAB do usuário). É possível criar um inseto por nível a cada rodada, e é considerado uma ação livre. Qualquer ataque pode destruir um inseto (a CA do inseto é 20). O raio de alcance deste Território é igual a 6m por nível de classe do usuário.

Monstros Elementais (Ajuste de nível +3)

Com este Território o personagem pode conjurar elementais misturando um pouco de sangue em uma porção do elemento escolhido. Esses elementais possuem $\frac{1}{2}$ dos DVs do usuário do tipo Elemental. Para definir suas habilidades, selecione qualquer criatura do tipo Elemental no Livro dos Monstros que possua os DVs disponíveis para o personagem conjurar adicione a ele os modificadores de raça do Oni Ogro e as Habilidades Avançadas que tem direito (as Habilidades Avançadas da criatura sempre será Força e Constituição). Caso o elemental selecionado ainda não tenha a quantidade de DVs mencionados, reajuste suas características até ficar com esta quantidade. Pode-se conjurar quantos elementais desejar de uma só vez, porém deve-se desprender pontos de Rei/You-Ki para cada elemental. O número máximo de elementais que pode ser conjurado desta forma é igual ao seu nível nesta Doutrina. É possível ampliar os DVs das criaturas ao custo de 10 pontos de Rei/You-Ki por DV e por monstro que recebeu esta alteração. O raio de alcance deste Território é igual a 1,5m por nível de classe do usuário. Se o elemental sair do raio de alcance do Território, ele se desfaz espalhando o

elemento base para todas as direções em um raio de 3m do ponto onde se encontra a criatura.

Paralisação (Ajuste de nível +3)

Pisando em cima da sombra do inimigo, o usuário pode paralisá-lo por quanto tempo quiser. O ataque é feito como se fosse um ataque de toque e o adversário é considerado surpreso. Não há teste de resistência, porém deve-se permanecer em cima da sombra do inimigo para mantê-lo imóvel. O raio de alcance deste Território é igual a 1,5m por nível de classe do usuário.

Tabu (Ajuste de nível +2)

O personagem com esse poder pode criar um território com regras de fala e/ou ações, como por exemplo, proibir o uso de algumas palavras ou letras, podendo ser retiradas aos poucos e etc. A quantidade de regras possíveis de adicionar é igual ao dobro do nível de classe do usuário. Ele sempre deve avisar o inimigo das regras. Esse poder vai acabar virando uma disputa de intelectos entre os dois lados opostos, tentando fazer um quebrar à regra. Quem quebrar a regra perde seu espírito e vira um corpo sem vida e parado no chão. O efeito deste Território dura 24hs ou até o usuário quebrar as próprias regras. O raio de alcance deste Território é igual a 1,5m por nível de classe do usuário.

Telepatia (Ajuste de nível +2)

O personagem pode ler a mente de uma pessoa dentro do seu Território. Não há testes de resistência. Se usado em lutas, o personagem recebe um bônus de competência de +10 + nível de classe nos ataques e na CA, por saber anteriormente as ações do adversário. Isso não pode ser usado para “escanear” a mente do alvo, apenas ler os pensamentos que ele está tendo no momento. O raio de alcance deste Território é igual a 6m por nível de classe do usuário.

Vídeo Games (Ajuste de nível +4)

Funciona como o território Monstros Elementais, mas o personagem faz um jogo de videogame, fazendo os inimigos e situações para desafio de quem entra em seu território. Cada criatura criada segue a seguinte regra: possuem $\frac{1}{2}$ dos DVs do usuário. Para definir suas habilidades, selecione

qualquer criatura do Livro dos Monstros que possua os DVs disponíveis para o personagem conjurar e ajuste suas características de acordo com as regras deste manual. Pode-se conjurar quantos monstros desejar de uma só vez, porém deve-se desprender pontos de Rei/You-Ki para cada monstro. O número máximo de monstros que pode ser conjurado desta forma é igual ao seu nível nesta Doutrina. É possível ampliar os DVs das criaturas ao custo de 10 pontos de Rei/You-Ki por DV e por monstro que recebeu esta alteração. Quando os desafios. Pode-se criar todo tipo de situações de perigo (como uma masmorra). Os desafios funcionam da mesma forma que as regras criadas no território Tabu, mas o número máximo de desafios que podem ser criados é igual a $\frac{1}{2}$ do nível de classe do usuário. Uma vez dentro deste território, todos devem jogar ou ficarão presos nele até que o usuário o desative. No fim do jogo, o derrotado sofre uma quantidade de dano equivalente a 5d6 de dano por nível de classe do usuário deste Território. O raio de alcance deste Território é igual a 3m por nível de classe do usuário.

Os Mundos

Neste capítulo você irá conhecer os três mundos que compõem o universo de Yu Yu Hakusho. É claro que o mestre está livre para acrescentar outros mundos caso queira.

Ningen-kai

A Terra como a conhecemos

A nossa querida casa, sempre invejada, e porque não dizer odiada pela maioria dos seres espirituais. Por termos alcançado uma civilização mais ou menos organizada e boa, ao contrário dos mundos espirituais, que são reinados pela discórdia e pelos mais fortes. Nosso planeta é constantemente visitado pelas criaturas espirituais, por diversos motivos (devorar almas, usar humanos como estoque de carne, e outras coisas tão fúteis...). Poucas pessoas podem defender o planeta dos demônios, e a maioria dessas pessoas simplesmente não se importa em fazer isso, não atacando os demônios, a não ser que esses os incomodem. É na Terra, ou mais precisamente na Ilha do Enforcado, que ocorre o famoso Torneio das Trevas, que é controlado pelos

ricos e poderosos do nosso mundo. Aquele que patrocinou o time vencedor ganha muito dinheiro, e se torna muito poderoso e influente.

Rei-Kai

Mundo Espiritual

Esse é o lugar para onde as almas vão após morrer, guiadas por Botan, uma deusa menor da morte. Esse lugar é governado por Ema Daioh, uma poderosa entidade, mas como o tempo todo ele está ocupado por assuntos que só Deus sabe, quem lida com a bagunça é Koema, seu filho. Apesar da aparência de bebê, ele tem mais de 80 anos. Explicação: Seres como ele vivem muito mais que seres humanos. Nesse lugar, os espíritos serão julgados. Indo para o céu ou para o inferno. Ele é como se fosse à metade da parte de cima do Ma-Kai (para você ver como o mundo dos demônios é maior...). É um inferno burocrático, onde diversos onis menores trabalham o dia inteiro com papeladas e mais papeladas, como vemos no desenho. No Rei-Kai é mantida uma força de elite que eles usam para resolver grandes problemas. Eles agem em grupos de sete com um comandante, e são bastante poderosos, o suficiente para enfrentar demônios de classe A, mas não o suficiente para enfrentar um de classe S.

Ma-Kai

Mundo dos Demônios

Esse é o lugar onde os espíritos maus vivem, é governado por demônios poderosos que só não invadem a Terra por causa de uma espécie de barreira (ou barreiras) que os impedem, mas infelizmente essas barreiras não impedem demônios fracos de entrarem na Terra. Esse é um lugar de dor e sofrimento, onde a luta jamais tem fim. É como se fosse o inferno: gigantesco com diversos níveis. É impossível para um Oni de categoria igual ou superior à B (veja o capítulo "Novas Regras" subtópico "Categoria") atravessar essa barreira em qualquer um dos sentidos (Terra - Ma-Kai ou Ma-Kai - Terra.). Como mostrado no anime, esse local parece ter diversos níveis, ou andares, o que mostra o quão grande é o mundo dos Onis. Pouco foi mostrado dele no anime, mas pelo que foi visto e explicado, é um lugar bem atrasado em tecnologia, na maioria dos cenários nós vemos florestas,

montanhas ou desertos, e os Onis parecem se juntar em comunidades ou aldeias com um líder, que é um monstro de classe B, A ou S. Essas comunidades são como Reinos, cada qual com seu rei que geralmente estão em conflitos. A maioria das pessoas de cada comunidade respeita o rei e segue suas ordens fielmente, mas existem exceções. Três dos reis do mundo das trevas aparecem no desenho. São eles Raizen (ancestral de Yusuke), Mukuro e Yomi. Durante o desenho, foi promovido um torneio no Ma-Kai para a escolha do novo rei do mundo das Trevas. Foi decidido que de agora em diante, a cada três anos, será realizado um novo Torneio das Trevas para se escolher o novo Rei das Trevas, que será respeitado e servido por aqueles derrotados no Torneio.

Reinos do Ma-Kai

Os reinos são povoamentos no Ma-Kai. Alguns se tornam grandes cidades cheias de tecnologia e cultura, mas outros servem apenas de moradia para Onis que cansaram de lutar e só querem descanso. O Rei-Kai domina uma pequena parte do Ma-Kai (pequena mesmo) e nessa área foi instituída um posto de vigia e um Portal para os outros mundos, mas pelo qual apenas Soldados de Elite do Mundo Espiritual e Detetives Sobrenaturais podem passar livremente, Doutrinados ou Onis de aparência humana, ou meio-humanos, podem passar apenas caso paguem uma taxa de 500 Zenny. Deste lugar foi demarcado um Ponto Zero do Ma-Kai. À distância para se chegar a um Reino é demarcada a partir deste ponto, no caso demoram X dias para se chegar a um Reino partindo deste Ponto Zero.

Existem alguns reinos conhecidos no Ma-Kai:

Ø Reino Gandara

Descrição: Um Reino com uma tecnologia muitíssimo avançada.

Quem Domina: Um demônio de classe S chamado Yomi.

Distância: 20 dias.

Ø Reino De Mukuro

Descrição: Um Reino com uma tecnologia um pouco avançada.

Quem Domina: Um demônio de classe S chamado Mukuro.

Distância: 23 dias.

Ø Reino de Raizen

Descrição: Um Reino com pouca tecnologia.

Quem Domina: Um demônio de classe S chamado Raizen.

Distancia: 30 dias.

Ø País do Gelo

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

Quem Domina: Um conselho formado pelas mais velhas

Mulheres de Gelo do Reino.

Distancia: 100 dias, para encontrá-lo também precisará da

bússola do Detetive Sobrenatural para encontrar o You-Ki delas, ou então apenas usando o Jagan, fora isso é impossível, pois o Reino encontra-se acima das nuvens.

Obs: Não se pode permanecer mais que 30 dias no País de

Gelo, por causa da baixa temperatura, exceto se o personagem for mestre na Doutrina Gelo, ou possuir alguma vantagem contra o frio intenso.

Ø Outros reinos

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

Mei-Kai

O outro Mundo

Esse é um mundo parecido com o Ma-Kai, mas é um lugar habitado por demônios poderosíssimos, a maioria de classe S superior. Antes de existir a barreira entre os mundos, esses demônios eram muito temidos. Eles buscam certos itens que possibilitariam anular a barreira espiritual, e eles já tiveram várias tentativas fracassadas. O governante desse mundo era um demônio poderosíssimo, mais poderoso do que monstros da classe S, como Yusuke Urameshi. É um lugar muito mais terrível de se ver ou viver do que o Ma-Kai, dado o poder das criaturas que vivem por lá.

Novas Regras

Leia atentamente este capítulo (principalmente se for você o mestre de jogo), pois é nele que contém as informações para se sentir no universo de Yu Yu Hakusho.

Habilidade Avançada

Habilidade Avançada é um aprimoramento rápido das habilidades conhecidas (algo normal no mundo dos animes). Em Yu Yu Hakusho, essas habilidades são aprimoradas no 1º nível e a cada 5 níveis efetivos de personagem. Também é possível adquirir níveis de Habilidade Avançada como se fosse Doutrina. Cada nível da Habilidade Avançada concede 1d6* extra de pontos no atributo escolhido e vantagens especiais que dependem da habilidade evoluída. Só é possível possuir duas Habilidades Avançadas, exceto no caso das Habilidades Avançadas adquiridas como se fosse Doutrina, neste caso o limite passa a ser três (mas a terceira só pode evoluir com pontos de doutrina e não com pontos de Habilidade Avançada).

*Se o mestre preferir, pode ao invés de rolar dado, considerar o resultado automático "4".

Força Avançada

Oferece 1d8+1 nos testes de For para cada nível nesta Habilidade Avançada. Também aumenta a capacidade de carga na seguinte proporção: carga x2 no 1º nível, carga x3 no 2º nível, carga x4 no 3º nível, e assim por diante.

Destreza Avançada

Oferece 1 ação de ataque corpo a corpo adicional para cada nível nesta Habilidade Avançada. Cada ação adicional sofre uma penalidade de -5 no ataque cumulativa com a anterior (Exemplo de penalidades por ataque: 1º ataque -0; 2º ataque -5; 3º ataque -10; 4º ataque -15; e assim por diante, levando em conta a melhor base de ataque do personagem). Além disso, o movimento básico do personagem aumenta em 9m a cada nível desta Habilidade Avançada.

Constituição Avançada

Permite utilizar o mod. de constituição na CA como se fosse armadura natural. Esse bônus aumenta a cada nível nesta Habilidade Avançada, na proporção de +2 na armadura natural/nível. Esta Habilidade Avançada também concede RD

3/- para cada nível da mesma.

Inteligência Avançada

Permite utilizar o seu mod. de Int tanto na CA quanto no dano dos ataques. Em ambos os casos, o tipo de bônus será de competência. Esse bônus aumenta em +2 para cada nível da Habilidade Avançada.

Sabedoria Avançada

Permite utilizar o mod. de Sab tanto na CA (neste caso como bônus de esquiva) quanto nos ataques (neste caso como bônus de competência). Esse bônus aumenta em +2 para cada nível da Habilidade Avançada.

Carisma Avançado

Permite utilizar o mod. de Car tanto na CA quanto nos testes de resistência. Em ambos os casos, o tipo de bônus será de sorte. Esse bônus aumenta em +2 para cada nível da Habilidade Avançada.

Rei/You-Ki

Todo personagem possui uma energia sobrenatural. Esta energia pode ser utilizada de varias formas. Ela é responsável pelas funções automáticas do corpo. Aqueles que sabem manipular, são normalmente mais habilidosos que as pessoas comuns. Esta energia pode ser Rei-Ki (Energia Espiritual) ou You-Ki (Energia das Trevas). Os personagens devem decidir qual das duas ele possui no inicio do jogo (não é possível ter as duas).

O Rei-Ki é a energia espiritual que uma pessoa possui. Se um personagem deseja sentir a energia espiritual de outro personagem, baste se concentrar (uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade) para perceber todas as energias espirituais em um raio de 6m por nível de classe. Caso outro personagem dentro deste raio esteja escondendo sua energia espiritual, ambos devem realizar um teste de nível de classe, vence quem obtiver o maior resultado. É possível também sentir as intenções de um adversário sentindo a sua energia espiritual (se são malignas ou benígnas).

O You-Ki é como se fosse o lado negro do Rei-Ki. Os dois serão tratados apenas por Rei/You-Ki ou simplesmente Ki. Se tiver You-Ki ao invés de Rei-Ki, apenas troque o nome na ficha.

Ambos são usados para ativar Doutrinas, usar magias e algumas outras habilidades. É possível

também usar o Rei/You-Ki com outros objetivos. Veja alguns exemplos na tabela Utilização Alternativa de Ki.

Para poder utilizar o Rei/You-Ki, é necessário liberá-lo, o que leva uma rodada. Ao fazer isto, além do personagem poder utilizar Rei/You-Ki, uma aura de energia surge em volta do personagem. A cor da aura deve ser escolhida pelo jogador no momento da criação do personagem. As cores escolhidas dependem do tipo de Ki que o personagem possui: Rei-ki, azul celeste, branco, verde celeste, amarelo e dourado; You-ki, vermelho, roxo, negro, azul e verde. A quantidade máxima de pontos de Rei/You-Ki que é possível liberar por rodada é igual ao dobro do nível de classe do personagem. 5 pontos de Rei/You-Ki por nível de classe, já é considerado liberado automaticamente.

Utilização Alternativa de Ki

Para melhorar as jogadas de ataque, onde para cada +1 de bônus, é consumido 4 pontos de Rei/You-Ki.

Para aumentar o valor de alguma Habilidade física (For, Des ou Con), onde para cada +2 de bônus, é consumido 8 pontos de Rei/You-Ki.

Para aumentar o deslocamento do personagem, onde para cada 1,5m extras é consumido 5 pontos de Rei/You-Ki.

Pode ser usado para levantar o próprio personagem, onde o mesmo adquire deslocamento de voo (Ruim) com deslocamento igual a 9m ao custo de 5 pontos de Rei/You-Ki. Pode-se aumentar a velocidade ao custo de 5 pontos de Rei/You-Ki extra para cada 1,5m adicionais.

Pode ser usado para atacar com uma rajada de pura energia. O dano é de 1d6 por nível de classe ao custo de 10 pontos de Rei/You-Ki por nível de classe.

Pode ser usado para curar feridas na proporção de 1 ponto de vida restaurado para cada 4 pontos de Rei/You-Ki gastos.

Pode ser usado para aumentar o dano de um ataque em +1 de bônus para cada 4 pontos de Rei/You-Ki gastos.

Pode ser usado para curar Rei/You-Ki de outra pessoa na proporção de 1 ponto de Rei/You-Ki para cada 2 pontos de Rei/You-Ki gastos. Note que Rei-Ki só pode restaurar Rei-Ki e You-Ki só pode restaurar You-Ki.

Para aumentar a CA, onde para cada +1 de bônus, é consumido 4 pontos de Rei/You-Ki.

Para reduzir o dano sofrido. Reduz 1 ponto de dano para cada ponto de Rei/You-Ki gasto desta forma.

Para ampliar as capacidades de um determinado sentido básico: 10 pontos de Rei/You-Ki toda vez que é utilizado. Exemplo: ampliar as capacidades auditivas para substituir o sentido de visão.

*Estes efeitos são instantâneos e ativá-los é uma ação livre, exceto o restaurar o Rei/You-Ki de outro personagem, que é uma ação padrão.

Você recupera 5 pontos de Rei/You-Ki a cada uma hora e trinta minutos. Para cada 8 horas de descanso, faça um teste de d% com 25% de sucesso. O sucesso restaura todo o Rei/You-Ki.

A cada nível de classe que o personagem avança há um aumento de 1d8 pontos de Rei/You-Ki (no 1º nível não precisa rolar dado, o valor é máximo). A categoria também influencia neste valor. Para cada nível de categoria, aumente em 3 pontos por nível de classe o Rei/You-Ki do personagem (este bônus é retroativo). Por exemplo: um personagem de 5º nível é considerado categoria F (veja “Categoria” mais adiante), então ele terá um valor de Rei/You-Ki igual a $5d8+15$ ($1d8+3/\text{nível}$); já um personagem de 20º nível, é considerado categoria C, o que lhe fornece $20d8+240$ ($1d8+12/\text{nível}$). Se o Rei/You-Ki chegar a 0, o personagem fica incapaz de realizar qualquer ação e deve passar em um teste de resistência de Fortitude com $CD = 10 + (5 \times \text{Nível de Categoria})$ para não desmaiar.

Quando um personagem atinge a categoria S, seus pontos de Rei/You-Ki ampliam consideravelmente. A partir desta categoria, qualquer ponto de Rei/You-Ki que o personagem adquirir é dobrado (retroativamente). Além disso, a recuperação de Ki através de descanso também é mais rápida. O personagem de categoria S recupera 15 pontos de Rei/You-Ki a cada uma hora e trinta minutos. Para cada 8 horas de descanso, faça um teste de d% com 40% de sucesso. O sucesso restaura todo o Rei/You-Ki.

Obs: todo Oni possui obrigatoriamente You-Ki (exceto onis com o Talento “Demônio Bom”) e todo Humano e Ser Sobrenatural possui Rei-Ki. Mazoku é a única raça que pode alternar entre Rei-ki e You-ki à vontade (mas o personagem tem que saber que possui o sangue de um Oni, ou seja, ser um Mazoku desperto).

Projeção

A cada 10 pontos de dano que uma doutrina causar, o alvo da doutrina é arremessado 3m para trás. Caso haja algum obstáculo no caminho em que o personagem é arremessado, ele se chocará com o mesmo e receberá uma quantidade de dano equivalente a 1d6 para cada 1,5m que faltava para completar o alcance do arremesso. É possível evitar ser arrastado desta maneira. Caso passe em um teste

de Força ($CD = 10 + \frac{1}{2}$ do dano que o arrastou) será arrastado apenas até a metade do alcance final. Em casos de impactos de dano por concussão, o alvo pode ser arrastado em 1,5m para cada 15 pontos de dano.

Desespero

Os personagens, numa luta decisiva, ou hora de desespero podem liberar todo o seu potencial e desferir um único e poderoso ataque ou demonstrar uma capacidade indescritível para proteger seus ideais. Esta manobra é dividida em duas subcategorias: Desespero Ofensivo e Desespero Defensivo.

Desespero Ofensivo

O personagem desfere um único e poderoso ataque que provoca o dano normal do ataque feito +1d6 de dano por pontos de Rei/You-Ki restando. Caso o personagem opte por realizar um ataque que consome Ki, utilize-a como se o personagem fosse de 1º nível (consumindo o mínimo de Ki para ativá-la) e depois some os d6 extras do dano pela manobra desespero. O acerto é automático e o dano é máximo. Esta ação de desespero termina assim que o ataque é desferido.

Desespero Defensivo

O personagem desenvolve uma capacidade extrema de sobrevivência para proteger algo ou alguém. Esta versão de desespero é o contrário da anterior, o personagem dobra os próprios PVs e pontos de Rei/You-Ki ficando com ambos cheios. Além disso, o personagem recebe temporariamente 1 ponto de Habilidade Avançada para cada nível de classe que possua. Esta ação de desespero permanece por um número de rodadas igual a $1d6 + 2$ e durante este tempo só é possível realizar ações defensivas e ataques de oportunidade.

Independente de qual tipo de desespero em que o personagem entre, ao término desta manobra, o personagem ficará com a metade dos PVs que possui no momento (desconsidere os PVs extras recebido no Desespero Defensivo) e ficará com o Rei/You-Ki esgotado. O personagem levará 1d6 semanas para começar a recuperar seus pontos de Ki (formas de recuperação não natural podem antecipar este tempo). Além disso, só poderá voltar a utilizar suas Doutrinas ou qualquer ação que utilize o Ki após recuperar completamente o seu Rei/You-Ki.

Choque de Doutrinas

O que acontece se dois personagens atacam ao mesmo tempo, disparando doutrinas que sejam bolas ou raios de energia? As duas doutrinas se chocam no ar. Aquela que causar maior dano na rolagem de dados passa com o dano da outra doutrina subtraído do dela. Por exemplo, um Reigan se choca com um Mei Ko Shoukai Ha, o Reigan provoca 8 pontos de dano e o Mei Ko Shoukai Ha causa 6. Se ninguém fizer nada, o Reigan irá atingir o adversário com 2 pontos de dano. Quando uma coisa dessas acontece, o personagem que perdeu pode apelar energizando sua doutrina. Ao gasto de 3 pontos de Rei/You-Ki, adicione +3d6 de dano ao próprio ataque. Ambos os atacantes podem efetuar esta ação para potencializar seus ataques. Potencializar um ataque consome uma ação de rodada completa e provoca ataque de oportunidade caso esteja em uma área ameaçada. Caso ambos os atacantes potencializem seus ataques por 3 rodadas seguidas, o choque das Doutrinas se desestabiliza e cria uma explosão que atinge a todos em um raio de 1,5m para cada 2d6 de dano. O dano total da explosão é igual ao acúmulo de dados de dano de ambos os ataques. Um teste de resistência de Reflexo bem sucedido reduz o dano pela metade ($CD = 10 + \frac{1}{2}$ dos dados de dano da explosão). É possível também haver um choque de doutrinas se um personagem usar sua doutrina como uma contra doutrina (como se fosse uma contra mágica, seguindo as mesmas regras) ao invés de tentar se esquivar do ataque. Neste caso, mesmo que supere o dano da doutrina do adversário, sua doutrina não causará danos a ele e você abdicará da sua próxima ação.

Catástrofes

Muitas vezes o poder de dois combatentes é tão grande, que o choque das duas energias espirituais provocam catástrofes naturais. As catástrofes podem ser qualquer impacto natural: terremotos, maremotos, tornados, tempestades e outros. Em regra, estas catástrofes ocorrem quando ambos combatentes liberam uma quantidade de Rei/You-Ki (veja “Rei/You-Ki” acima) equivalente a dez vezes o nível de classe. Se liberarem vinte vezes, uma segunda catástrofe ocorre, se trinta vezes, uma terceira ocorre e assim por diante. Para determinar quais catástrofes ocorrem, leve em consideração o

cenário do combate. Se ocorrer mais de uma, a ordem que elas ocorrem é da mais provável para a mais difícil.

Por exemplo: dois combatentes resolveram liberar todo o seu poder de uma única vez. O primeiro possui 27 níveis de classe e liberou 300 pontos de Rei/You-Ki. O segundo possui 30 níveis de classe, e liberou a mesma quantidade. Como ambos liberaram dez vezes o próprio nível de classe em pontos de Rei/You-Ki, começou a provocar terremotos na planície em que lutavam. Quando a luta começou a ficar mais séria, ambos liberaram 700 pontos de Rei/You-Ki (vinte vezes o próprio nível de classe), o que fez surgir além dos terremotos, tornados.

Categoria

A categoria de um personagem se baseia no NEP (Nível Efetivo de Personagem) que ele possui. Para cada 5 NEP que o personagem adquirir, ele aumenta um nível de sua categoria. O personagem começa na categoria F (NEP 1 a 5), depois segue para a categoria E (NEP 6 a 10), depois D, C, B, A, S e SS. Ao atingir a categoria SS, acrescente um número no lugar de uma nova letra (Ex: SS1, SS2, SS3, e assim por diante).

Obs: a categoria SS significa “Super S”. Devido a isto, todos os personagens de categoria S ou maior são classificados como categoria S para efeitos de interpretação.

Evoluindo o Personagem

Como já deu para perceber, um personagem com as regras de Yu Yu Hakusho é mais forte do que um personagem com as regras comum de D&D. Devido a isto, para equilibrar este sistema com as regras comum de D&D, os personagens que utilizam as regras de Yu Yu Hakusho, demoram 20% a mais para subir de nível, ou seja, precisam de 20% a mais de XP para alcançar o próximo nível. Nas regras comuns de D&D, os personagens precisam adquirir uma quantidade de XP equivalente a seu nível atual x1000 para atingir o próximo nível. Em Yu Yu Hakusho, o personagem vai precisar de uma quantidade igual a seu nível atual x1200 para atingir o próximo nível.

Experiência por Treinamento

Em Yu Yu Hakusho, muitas vezes os heróis passam por treinamentos duros para se fortificar. Em regra, para cada semana de treinamento, com 12 horas de treinamento ininterruptas por dia, o personagem recebe 600 pontos de experiência. Caso esteja treinando com um mestre, o personagem recebe 600 pontos de experiência por dia e não por semana. Note que deve ser levada em consideração a vida pessoal dos personagens, pois no mundo real não é possível treinar por 12 horas ininterruptas todos os dias. Cabe o mestre ministrar esta situação. Note que um treinamento por experiência é diferente de um treinamento por Doutrina. Sempre que um personagem treinar para adquirir nível em uma Doutrina, não receberá experiência por treinamento. Vale citar também que para o personagem treinar uma Doutrina com um mestre, é necessário que o mestre conheça tal Doutrina.

Existe também uma modalidade de treinamento chamado “Treinamento Severo”. Só é possível realizar um treinamento severo com um mestre. Um treinamento severo segue as mesmas regras que um treinamento normal, porém durante as 12 horas diárias de treinamento, o personagem deve realizar um teste de Fortitude ($CD = 10 + NEP$ do mestre) ou receberá $Xd6$ de dano, onde X é o NEP do mestre. Ao final de um treinamento severo, o personagem recebe uma quantidade de experiência igual à quantidade de experiência disponível ao superar um desafio igual ao NEP do mestre (lembrando que o bônus de treinamento com mestre é diário). O mestre não é obrigado a dispor de todo o seu NEP ao treinar seus pupilos. Por exemplo: Jar-el, um mestre de NEP 80, está treinando seu filho Kol-el de NEP 10; Jar-el resolveu aplicar um treinamento severo a seu filho como castigo por não cumprir suas obrigações, mas Jar-el sabe que se for com tudo neste treinamento severo poderá acabar matando seu filho (e não é o que ele quer); Jar-el então decide treinar seu filho como se estivesse no NEP 15, o que gera um desafio razoável já que seu filho terá que superar a CD 25 com um bônus de +11 em Fortitude.

Torneios

Também conhecido como o Torneio dos Monstros, poucas pessoas têm a honra de participar

de tal evento. Os demônios batalham durante horas, perdendo suas vidas para algum adversário, e apenas poucos times podem entrar. Algumas pessoas também têm a honra de serem convidadas. Essas escapam das preliminares, entrando de cara nas eliminatórias. Apenas monstros e homens ricos podem entrar para assistir esse torneio, sendo para qualquer outra pessoa uma façanha muito difícil estar lá dentro. O nome mais quente desse último torneio foi o time Urameshi, composto dos principais personagens do desenho: Kuwabara, Yusuke, Hiei, Kurama e Genkai, a mestra de Yusuke. O time Toguro era o favorito. As regras do torneio são bem mutantes dentro da arena, mas definidas fora dela. O time que desobedecer às regras será desclassificado. Geralmente entram de 9 a 10 times, e as chaves são formadas de forma estranha. O time considerado mais forte vai direto para as semifinais, e o time convidado deve passar por todas as fases. Algumas das regras são:

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

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

- * A cada time é permitido um único reserva;

- * O estilo da luta é decidido na hora, todos de uma vez, um de cada vez, até ser eliminado ou vão entrando na arena pela sorte (como no jogo de dados com o time Uraotogi) e o time que acumular mais vitórias vence, entre outros;

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

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

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

O time vencedor do Torneio das Trevas pode pedir um desejo, qualquer desejo, que será atendido pelos organizadores do torneio. O desejo de Yusuke

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

Itens do Mundo Espiritual

Aqui se encontram listados e explicados alguns objetos com poderes espirituais. Esses não são todos os que existem, mas alguns exemplos dos que aparecem no anime. O mestre deve se sentir livre para criar mais itens, usando esses como base. Os itens são descritos aqui com o seu nome (e o tipo de item que é), sua habilidade e seu custo em PO. Caso não esteja descrito o custo, é porque trata-se de um artefato único que não pode ser comprado e sim adquirido durante a aventura (se assim o Mestre de Jogo desejar).

Obs: 1PO equivale a 300 Zenny (Zenny é a moeda utilizada em Yu Yu Hakusho).

Anel do Reigan (Item Maravilhoso Menor)

Com esse item, o personagem pode elevar o dano do Reigan em +6 pontos por nível de classe.

Custo: 6000PO

Arma Espiritual (Item Maravilhoso Maior)

Arma Espiritual é um item que permite ao usuário causar mais dano quando ataca com seu Rei/You-Ki. Em regra esta arma causa 1d10 de dano para cada 10 pontos de Rei/You-Ki gasto. A quantidade de d10 de dano não pode ultrapassar o dobro do nível de classe do personagem. A arma pode ser tanto uma arma de mão (como uma pistola), quanto uma arma embutida (como um braço falso).

Custo: 36000PO

Bio Redutor de Poder (Item Maravilhoso Médio)

Este aparelho biológico, é fundido ao peito e conectado ao coração de um usuário voluntário. Uma vez equipado, o poder do usuário é reduzido consideravelmente para reduzir sua categoria. Com este aparelho, o nível do personagem é reduzido até que ele fique com no máximo 20 níveis (porém o personagem ainda pode usar suas habilidades). Caso este item seja arrancado contra a vontade do usuário, ele morre. Para arrancar é necessário que o atacante acerte um ataque de toque corporal e passe em um teste resistido de For (o personagem defensor recebe um bônus de +10 nesse teste).

Custo: 21000PO

Bola Gaki (Artefato Menor)

O personagem em poder dessa bola pode absorver a alma de crianças. Útil para demônios que devoram a alma do ser humano para se alimentarem. O espírito sobrevive fora do corpo por até 24 horas, quando é digerido ao ser devorado, ou simplesmente se dissipa. Se o personagem assim desejar, ele pode devolver o espírito à pessoa. Uma pessoa sem espírito é como uma estátua viva. Quando o espírito se dissipa, a pessoa morre. O alvo tem direito a um teste de vontade (CD 30).

Bússola de Energia Espiritual (Item Maravilhoso Menor)

Essa bússola capta a energia espiritual de doutrinados ou demônios, indicando sua direção e quanto Rei-Ki eles possuem no momento. Se o Rei-Ki dele for igual a do usuário mais 100 ou maior, a bússola enlouquece e estoura, tendo que ser consertada no Mundo Espiritual (Ma-Kai).

Custo: 6000PO

Mafukan (Artefato Maior)

Essa chupeta parece com uma chupeta azul ordinária, mas é um poderoso artefato. O personagem que possuir esse item pode usá-lo para “depositar” energia espiritual (Rei-Ki). Não há limite para quanto Rei-Ki pode ser guardado nessa chupeta, mas o máximo que pode ser colocado por dia são 5 pontos de Rei-Ki. Uma vez liberada esta energia, ela pode ser usada para paralisar o corpo de

um alvo (Teste bem sucedido de Vontade anula o efeito; CD = 10 + ½ do nível de classe do usuário + Mod. de Car), para recuperar as forças de um alvo (recupera 1d8 PVs e Pts de Rei-Ki para cada 10 pontos de Rei-Ki estocados que forem gastos neste propósito), para ressuscitar um alvo (consome ½ do Rei-Ki estocado; mínimo de 10 pontos que deve ser consumido) ou pode ser utilizado para atacar um alvo (causa 20 pontos de dano para cada 10 pontos de Rei-Ki estocados que forem gastos neste propósito). Utilizar este artefato sem a autorização do Imperador Ema-Daioh, é considerado uma afronta ao mesmo.

Comunicador Sobrenatural (Item Maravilhoso Menor)

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

Custo: 6000PO

Espada Banshee (Item Maravilhoso Maior)

Também conhecida como Espada Sonora das Trevas, com essa katana +3 o personagem pode utilizar um pavoroso golpe. O personagem puxa o cabo da espada fazendo aparecer uma espécie de monstro, mas que não passa de um efeito da arma. Após fazer isso o personagem pode começar a girar a espada fazendo sair dela um som horrível, parecido com o som da morte fazendo assim pessoas normais e monstros das classes E e D desmaiarem e causando um grande desconforto aos outros personagens que estiverem por perto, reduzindo assim em -4 todos os seus atributos. Os monstros de categoria F morrem. Um teste de resistência de Vontade bem sucedido, anula o efeito por 24 horas. Ativar esta habilidade custa 20 Rei/You-Ki. Além deste poder, o personagem pode invocar uma onda de sombras com aspectos demoníacos que avançam a frente do personagem. Elas atacam num raio de 10m/nível, atacando a todos os personagens, exceto o usuário, sejam eles amigos ou inimigos. Dano de 3d6 por nível ao custo de 15 pontos de Rei/You-Ki por nível.

Custo: 36000PO

Espada Experimental (Item Maravilhoso Maior)

Esse item, que é na verdade apenas um cabo de uma espada que sendo energizado com Rei/You-Ki, pode dar a forma de qualquer arma a escolha do usuário. A arma causa 1d6 de dano para cada 10 pontos de Rei/You-Ki gasto para criá-la (fora o modificador de Força). Não há limite de gasto de Rei/You-Ki para criar a arma. A arma criada permanece por 1 rodada por nível do usuário, porém será desativada se o usuário for desarmado. A partir do dia seguinte em que utilizar este item, o personagem não será capaz de usar seu próprio Ki por 3d6 semanas. Usuários do Reiken que utilizarem este item, recebem os benefícios dos talentos concedidos pela Doutrina normalmente.

Custo: 36000PO.

Espada Kouma (Artefato Menor)

Essa espada é uma Wakizashi +2. Se o personagem corta o alvo, esse passa a ser controlado pelo usuário da espada. O alvo tem direito a um teste de vontade (CD 30), se passar ficará imune a este efeito por 24 horas.

Espelho das Trevas (Artefato médio)

Com esse item, o personagem pode fazer um desejo em uma noite de lua cheia. Pode desejar o que ele quiser, mas há um alto preço a pagar: sua vida ou a de outra pessoa voluntária. O espelho exigirá uma vida em troca do desejo, ou ele não será realizado.

Flauta das Trevas (Artefato médio)

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

Fruto do Passado (Item Maravilhoso Maior)

Com esse fruto, o personagem pode fazer uma espécie de suco ou vapor, que fará quem o tomar ou respirar rejuvenescer uma quantidade de tempo igual à concentração da solução (o personagem decide qual será a concentração, mas o máximo que se pode rejuvenescer alguém é uns 40 a 50 anos). Esse fruto têm concentração suficiente para rejuvenescer 100 anos. Se o personagem, por exemplo, fizer uma concentração que volte 10 anos, lhe sobrarão ainda 90 anos de concentração para ele ir gastando. Este efeito dura 10 minutos se o fruto for ingerido através de um suco ou dura 1 minuto se for ingerida de outra forma. Um Oni Reencarnado que for submetido aos efeitos desta fruta, receberá todos os benefícios do talento “Adoção da Forma Perfeita” (mesmo que não possua o talento) sem perder os 50.000 pontos de experiência (mas ainda receberá apenas metade dos pontos de experiência pelo combate), porém o efeito irá permanecer pela metade das rodadas que duraria normalmente.

Custo: 36000PO

Jagan (Veja a descrição)

O Jagan nada mais é do que um terceiro olho que fica no centro da testa do personagem. Este terceiro olho não é natural, ele é implantado através de uma perigosa e dolorida cirurgia. Após a cirurgia, se o paciente sobreviveu, suas Doutrinas são substituídas pela Doutrina “Olhos Demoníacos” até o nível máximo ou até o limite de nível de Doutrina que o personagem pode utilizar no momento (o que for menor). Existe vários Jagans no Mundo Espiritual, cada um deles com uma cor diferente de pupila (podendo ser fendida ou não) e uma função especial:

Jagan Branco (Item Maravilhoso Menor) – concede uma quantidade mais elevada de Rei/You-Ki: +1 ponto de Rei/You-Ki por nível de classe.

Custo: 6000PO

Jagan Negro (Item Maravilhoso Menor) – permite um controle maior do poder das Doutrinas: aumente a CD dos testes de resistência contra efeitos de uma doutrina e +10

Custo: 12000PO

Jagan Azul (Item Maravilhoso Médio) – permite o personagem copiar uma técnica vista com

o Jagan: funciona da mesma forma que a técnica “Roubar Doutrinas” da doutrina “Mistai”.

Custo: 24000PO

Jagan Verde (Item Maravilhoso Médio) – Permite controlar a mente de outro personagem que tenha Jagan. Não há teste para resistir, mas o outro personagem tem que está com o olho do Jagan aberto. O controle dura 1 hora ou até que o usuário deste Jagan perca a consciência. Há a possibilidade do afetado por esta habilidade direcionar a ação que está sendo obrigado a fazer (por exemplo: em vez de atacar o oponente do seu controlador, você pode se passar no teste, atacar o próprio controlador), para isso deve passar em um teste de resistência de Vontade (CD = 10 + Mod de Car do usuário + ½ dos DVs do usuário).

Custo: 48000PO

Jagan Vermelho (Item Maravilhoso Maior) – Este é um dos Jagans mais poderosos que existem e o de maior versatilidade em suas habilidades. Este Jagan possui duas das habilidades acima descritas (escolhida no momento de sua implantação).

Custo: 96000PO

Jagan Dourado (Item Maravilhoso Maior) – O mais poderoso Jagan. Possui todas as habilidades acima citadas e mais a seguinte habilidade: uma de suas Doutrinas (escolhida no momento da implantação do Jagan) consome metade do Rei/You-Ki que normalmente consumiria.

Custo: 192000PO

Lupa do Detetive (Item Maravilhoso Menor)

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

Custo: 6000PO

Manto Amaldiçoado (Item Maravilhoso Menor)

Com esse item o personagem é capaz de mandar um adversário para um lugar desconhecido, totalmente aleatório, nem mesmo o personagem que usou essa técnica sabe onde o seu adversário pode parar, talvez a quilômetros de distância ou talvez do

seu lado. Role 1d10 e compara com os valores abaixo:

- 01- Atrás do usuário;
- 02- 30m a frente do usuário;
- 03- 100m a frente do usuário;
- 04- 300m a frente do usuário;
- 05- 500m a frente do usuário;
- 06- 1km a frente do usuário;
- 07- 10km a frente do usuário;
- 08- 50km a frente do usuário;
- 09- 100km a frente do usuário;
- 10- Outra dimensão.

Custo: 8000

Ovo de Reikaju (Item Maravilhoso Médio)

Reikaju é um monstro que cresce ligado a energia espiritual de seu mestre. Ovos de Reikaju são raros, pois um Reikaju só põe um ovo a cada 10 anos, e mesmo assim, o Reikaju dentro do ovo só se desenvolve depois de se prender a uma energia espiritual voluntária. Durante o desenvolvimento do ovo, o Reikaju dentro do ovo adquire a tendência de seu dono: se o seu dono for bom, nasce um Reikaju Leal e Benigno que será fiel ao seu dono; porém se o seu dono for mau; nasce um Reikaju Caótico e Maligno que irá tentar devorar seu dono. Em regras, um monstro Reikaju será um familiar com a mesma quantidade de DVs que seu mestre. As características de um Reikaju são:

- DVs: d8
- BA: $\frac{3}{4}$ /DVs (como um clérigo)
- TR: Fort e Vont
- Talentos: 1+ $\frac{1}{4}$ DVs
- Perícias (2+Mod. de INT)x(DVs+3): Esconder-se, Equilíbrio, Escalar, Saltar, Ouvir, Observar, Acrobacia

Custo: 21000PO

Rinka Enreki-To (Nova Arma Exótica)

Esta arma possui a aparência de uma espada bastarda, mas sua lâmina forma um anel. Esta arma pode ser usada tanto para um ataque corporal quanto para um ataque a longo alcance (nesse caso como uma arma de arremesso retornável, parecido com um bumerangue). Conheça os dados da arma:

Custo: 120PO

Dano: 1d10

Decisivo: 19-20/x2

Alcance: 6m

Peso: 5kg

Tipo: corte

Yoyo (Nova Arma Exótica)

O yoyo é uma arma exótica, de arremesso e retornável, com os seguintes dados:

Custo: 1PO

Dano: 1d4

Decisivo: x2

Alcance: 3m

Peso: 0,5kg

Tipo: concussão

Selos

Selos são pequenos papeis com escritas mágicas. Como o próprio título diz, este item serve para selar alguma coisa. Pode selar a energias espiritual de alguém, pode paralisar um alvo, pode criar barreiras que impeçam outros seres de ultrapassá-la, entre outras utilizações. Um selo deve ser preparado com calma antes de ser utilizado, como se fosse um pergaminho. Poucas pessoas sabem criar selos o que os tornam difíceis de encontrar. Resistir os efeitos de um selo depende do poder de quem o escreveu. A CD para resistir é igual a $10 + \frac{1}{2}$ dos DVs do escritor + o Mod de Sab do escritor.

Custo: 6000PO

Outros Itens

É possível usar outros itens especiais de D&D como itens do Mundo Sobrenatural. Para mais detalhes, leia o Livro do Mestre.

Yu Yu Hakusho: Níveis Épicos

É claro que não podia faltar este capítulo. Em Yu Yu Hakusho, principalmente em seus últimos episódios, testemunhamos combates épicos alucinantes (quem não se lembra da batalha entre Yusuke e Kurama?). Devido a isto, iremos fechar esta adaptação fornecendo material para trabalhar com aventuras épicas.

Perícia “Cura” para níveis épicos em Yu Yu Hakusho d20

Os personagens que possuem o Talento Medicina da Trevas, podem usar a perícia cura para implantar órgãos das trevas. Normalmente o paciente que sobrevive a operação perde 2 pontos de Con. Porém os personagens épicos tem uma visão mais ampla nesta medicina. Estes personagens podem evitar a perda de Con caso passem em um teste de perícia “Cura” CD 50. Caso passe, o paciente em vez de receber uma penalidade de -2 em Con, recebe 20d6 adicionais de dano.

Talentos Épicos de Yu Yu Hakusho d20

Segue a lista de talentos que o personagem de Yu Yu Hakusho d20 pode adquirir ao alcançar os níveis épicos.

Criar Doutrina [Sobrenatural]

Com este talento, o personagem pode desenvolver sua própria Doutrina (veja mais adiante “Criando uma Doutrina”).

Pré-requisito: 11+ pontos de Doutrina já treinados, 21º nível de classe ou maior, Sab 21+.

Benefício: o personagem pode desenvolver uma habilidade de Doutrina própria (veja mais adiante “Criando uma Doutrina”).

Energia Extra Maior [Sobrenatural]

Alguns personagens possuem uma capacidade espiritual acima do normal, e entre estas sempre há aqueles que se destacam. Estes destaques com energia espiritual muito acima do normal são possuidores deste talento.

Pré-requisito: Nível 5+ em qualquer Doutrina, Sab 25+.

Benefício: Para cada vez que o personagem adquire este talento, aumente em 30 pontos seu Rei/You-Ki.

Especialização em Doutrina Maior [Sobrenatural]

O personagem que possui este talento é um especialista em uma determinada técnica a ponto de ampliar seu potencial além do limite.

Pré-requisito: Nível máximo na Doutrina escolhida, Talento Foco em Doutrina na Doutrina escolhida, Especialização em Doutrina na Doutrina escolhida, Foco em Doutrina Maior na Doutrina escolhida, Sab 27+.

Benefício: O personagem com esta habilidade recebe um bônus de +20 no dano provocado por uma determinada técnica da Doutrina escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que um personagem adquirir este Talento, ele deve escolher uma nova técnica a se especializar.

Foco em Doutrina Maior [Sobrenatural]

Com este Talento, um personagem pode focar melhor sua energia para um melhor desempenho de sua Doutrina.

Pré-requisito: Nível 4+ na Doutrina escolhida, Sab 19+, Talento “Foco em Doutrina” na Doutrina escolhida.

Benefício: O personagem com esta habilidade pode adicionar um modificar de +10 na CD dos testes de resistência contra a Doutrina escolhida.

Especial: O personagem pode adquirir este talento diversas vezes. Seus efeitos não são cumulativos. Cada vez que um personagem adquirir este Talento, ele deve escolher uma nova Doutrina.

Criando uma Doutrina

Uma Doutrina nada mais é do que um conjunto de habilidades especiais. Alguns personagens podem desenvolver estas habilidades por conta própria (caso estes adquiram o Talento Épico Criar Doutrina). Segue agora o passo a passo para criar uma Habilidade de Doutrina.

Uma Habilidade de Doutrina é criada de forma parecida com a criação de magia épica. Porém, ao contrario de uma magia épica, uma Habilidade de Doutrina não possui CD de Identificar Magia, mas Pontos de Avaliação. Assim como nas magias épicas, uma Habilidade de Doutrina surge de um

poder superior. Os criadores de magias épicas que aprenderam a manipular este poder, o chamam de “palavra de poder”. Já os mestres de Doutrinas o chamam de “fonte de poder”. Existem vários tipos de Fontes de Poder. As Fontes de Poder, assim como os personagens usuários de Doutrina, possuem uma Categoria de Poder. Veja a seguir as principais fontes de poder existente:

Fonte de Poder Arcano

Esta é a Fonte de Poder que lida com as artes arcanas. Assim como a Fonte de Poder Copiar poucos são aqueles, que a utilizam. Não só pelo fato de ficarem presos a esta fonte para sempre, mas também por causa de poucos a conhecerem. Para utilizar esta Fonte de Poder, o personagem deve possuir 30 graduações na perícia “Conhecimento (Arcano)”. Esta fonte funciona da seguinte forma: independente de qual o nível de Doutrina em que ela está alocada, o usuário desta fonte é capaz de conjurar magias arcanas como se fosse um Feiticeiro de mesmo nível que a Doutrina a qual pertence esta habilidade (até no máximo o 20º nível). Considere que sua lista de magias para selecioná-las seja qualquer magia disponível para um conjurador arcano. Esta Fonte de poder equivale a 85 pontos de avaliação e não pode ser influenciada por nenhuma variação. Além disso, qualquer habilidade de Doutrina criada pelo mestre de Doutrina desta habilidade irá consumir o nível da Doutrina criado vezes 1000 pontos de experiência extras na sua criação (até no máximo o 20º nível da Doutrina, quando consumirá 20000 pontos de experiência extra; este custo extra de experiência também é válido para a criação desta habilidade). Esta ação é retroativa, ou seja, se o personagem já possui alguma habilidade de Doutrina já criada por ele, deverá acrescentar aos pontos de experiência gastos nesta Fonte de Poder o total de níveis de Doutrinas já criadas, somados e multiplicados por 1000 pontos de experiência.

Fonte de Poder Armamentista

Esta habilidade serve para criar armas mais poderosas do que o normal. As armas podem ser feitas de pura energia ou de algum outro material. Sendo elas elementais, deve-se decidir qual o elemento: ácido, fogo, gelo, elétrico ou sônico. Caso

a arma seja feita de pura energia sem elemento eleve os pontos de avaliação em +20 pontos. Se a arma não for de energia e sim um material sólido, o custo de avaliação reduz e 10 pontos. Após ser conjurada, a arame permanece por 1 minuto por nível. Esta Fonte de Poder possui duas tabelas de Categoria de Poder:

1ª Tabela de Categoria de Poder

Dano	Custo de Ki	Pts de Avaliação
1d6/Categoria	3/Categoria	20
2d6/Categoria	8/Categoria	30
3d6/Categoria	13/Categoria	40
4d6/Categoria	18/Categoria	50
5d6/Categoria	23/Categoria	60

Assim por diante.

2ª Tabela de Categoria de Poder

Dano	Custo de Ki	Pts de Avaliação
1d6/nível	10/nível	30
2d6/nível	15/nível	50
3d6/nível	20/nível	70
4d6/nível	25/nível	90
5d6/nível	30/nível	110

Assim por diante.

Fonte de Poder Copiar

Esta é a Fonte de Poder mais misteriosa que existe. Poucos são os mestres que a utilizam, pois uma vez utilizada, esta Fonte de Poder ficará presa ao mestre de Doutrina para sempre. Esta Fonte de Poder não possui uma tabela de categoria de poderes, seu efeito é único. Com esta fonte cria-se uma habilidade que permite aprender uma técnica ou uma arte de outra Doutrina apenas ao observá-la sendo utilizada. O personagem pode aprender essa arte/técnica e usá-la durante um minuto por nível (seguindo exatamente a descrição dela, inclusive gastos de Rei/You-Ki). O personagem só poderá utilizar a técnica vista, e não a Doutrina inteira. Para aprendê-la definitivamente, o personagem ainda deve gastar certa quantia de experiência (5200XP multiplicado pelo nível da técnica) e possuir um ponto de Doutrina estocado para adquirir a técnica. Caso o usuário deste poder torne a arte/técnica copiada permanente, ela se tornará parte da Doutrina a qual pertence esta habilidade de copiar, sendo afetada por qualquer talento que seja relacionado à mesma (como o talento “Foco em

Doutrina”), porém o nível da técnica nunca será modificado (neste caso, se o usuário desta habilidade copiar uma técnica de nível 3, ela será uma técnica de nível 3 da Doutrina a qual pertence esta habilidade de copiar, mesmo que o usuário já possua uma técnica desta Doutrina para este nível). O personagem só pode copiar uma técnica por vez e tem 24 horas para tornar a última técnica copiada permanente. Esta Fonte de poder equivale a 110 pontos de avaliação e não pode ser influenciada por nenhuma variação. Além disso, qualquer habilidade de Doutrina que o personagem criar, terá seus pontos de avaliação aumentado em +20 (incluindo esta própria). Esta ação é retroativa, ou seja, se o personagem já possui alguma habilidade de Doutrina já criada por ele, deverá acrescentar aos pontos de avaliação desta Fonte de Poder em +20 pontos por habilidade de Doutrina já criada.

Fonte de Poder Curar

É a Fonte de Poder que permite restaurar qualquer coisa, inclusive tecidos orgânicos, estejam eles vivos ou mortos. Para usar este poder, deve-se tocar o alvo. Para ser usado a longo alcance, aumente em 10 pontos os pontos de avaliação. Os efeitos desta Fonte de Poder são instantâneos. Veja a Tabela de Categoria de Poder para mais detalhes:

Categoria de Poder

Cura	Custo de Ki	Pts de Avaliação
1d8+1/nível	3/nível	30
2d8+2/nível	5/nível	50
3d8+3/nível	10/nível	70
4d8+4/nível	15/nível	90
5d8+4/nível	20/nível	110

Assim por diante.

Esta fonte também pode ser usada com efeito de cura contínua, como se fosse uma emanção pessoal com duração de 1 minuto por nível (mas o personagem ainda morre se chegar a -10PVs). Usado desta forma, multiplique os pontos de avaliação por 3 antes de qualquer dedução e aumente o custo de Ki em 10 pontos. É possível ampliar a extensão da emanção em 1,5m para cada 10 pontos de Avaliação adicionais.

Fonte de Poder Deslocar

Esta Fonte de Poder é a que os mestres de Doutrina utilizam para ampliar sua velocidade. Com ela é possível ampliar seu deslocamento e/ou conceder tipos de deslocamento que antes o personagem não possuía (Ex: voo, cavar, nadar, escalar,...). Veja a progressão na tabela de Categoria de Poder:

Categoria de Poder

Deslocamento	Custo de Ki	Pts de Avaliação
+9m/nível	5/nível	20
+12m/nível	7/nível	30
+15m/nível	12/nível	40
+18m/nível	17/nível	50
+21m/nível	22/nível	60

Assim por diante.

Se o deslocamento for especial (entenda como sendo: voo, cavar, nadar, escalar,...) o benefício de deslocamento será igual a 1/2 do indicado na tabela. Sendo que no caso de voo, sempre será considerado voo perfeito. Alternativamente, esta Fonte de Poder pode conceder ações de ataque extras como a Habilidade Avançada: Destreza. Os ataques extras só poderão ser usados em uma ação de ataque total e utilizam o melhor bônus de ataque do personagem. Usado desta forma a progressão de Pts de Avaliação será diferente.

Categoria de Poder

Ataque Extra	Custo de Ki	Pts de Avaliação
+1/categoria	10/Categoria	110
+2/categoria	20/Categoria	210
+3/categoria	30/Categoria	310
+4/categoria	40/Categoria	410
+5/categoria	50/Categoria	510

Assim por diante.

Sendo usado para ampliar o deslocamento ou para conceder ataques extras, a duração do efeito desta Fonte de Poder é de 1 minuto por nível.

Fonte de Poder Ferir

Como o próprio nome já diz, é a fonte de energia que serve para ferir o adversário. Este poder pode se manifestar de varias formas. Pode ser uma rajada de pura energia ou uma bola flamejante. As possibilidades são infinitas. Independente da forma, esta Fonte de Poder cria ataques de longo alcance

(9m por nível de classe), porém pode-se alterar o alcance para corpo a corpo (o que reduz os pontos de avaliação em 10 pontos). Utilizar o ataque desta fonte de poder sempre será um ataque de toque. Pode-se alterar o ataque para ser um ataque de área, afetando uma linha com o alcance padrão (o que aumenta em +10 os pontos de avaliação) ou um raio com ½ do alcance padrão (o que aumenta em +15 os pontos de avaliação). Este Fonte de Poder age de forma instantânea, a não ser que sofra alteração (veja mais adiante). Esta Fonte de Poder possui duas tabelas de Categoria de Poder:

1ª Tabela de Categoria de Poder

Dano	Custo de Ki	Pts de Avaliação
1d6/nível	3/nível	20
2d6/nível	5/nível	30
3d6/nível	10/nível	40
4d6/nível	15/nível	50
5d6/nível	20/nível	60

Assim por diante.

2ª Tabela de Categoria de Poder

Dano	Custo de Ki	Pts de Avaliação
1d6+1/nível	5/nível	30
2d6+2/nível	7/nível	50
3d6+3/nível	12/nível	70
4d6+4/nível	17/nível	90
5d6+5/nível	22/nível	110

Assim por diante.

Tabela de Redução de Pontos de Avaliação

Valor Reduzido	Dano Sofrido
50% dos Pontos	Todo o Dano
45% dos Pontos	9/10 do Dano
40% dos Pontos	4/5 do Dano
35% dos Pontos	7/10 do Dano
30% dos Pontos	3/5 do Dano
25% dos Pontos	1/2 do Dano
20% dos Pontos	2/5 do Dano
15% dos Pontos	3/10 do Dano
10% dos Pontos	1/5 do Dano
5% dos Pontos	1/10 do Dano

O dano pode ser elemental (ácido, fogo, gelo, elétrico ou sônico) ou não elemental (neste caso eleve os pontos de avaliação em +20). Também é possível utilizar este efeito como uma emanção. Usado desta forma, aumente os pontos de avaliação multiplicando-os por 3 antes de qualquer dedução e aumente o custo de Ki em 10 pontos. A emanção dura 1 minuto por nível e ocupa um espaço de 6m

de raio ou uma parede de 18mx1,5m. É possível ampliar a extensão da emanção em 1,5m para cada 3 pontos de Avaliação adicionais. Também é possível fazer o contrário, reduzir a área de alcance da emanção para pessoal reduz os pontos de avaliação em 15 pontos. Usado desta forma, os efeitos da emanção só ocorrem quando o personagem toca a vítima ou quando a vítima toca o personagem. O personagem também pode reduzir os pontos de avaliação desta Fonte de Poder caso ele também receba dano ao utilizá-lo (isto tem que ser definido no momento da criação). Veja a tabela de Redução de Pontos de Avaliação para maiores informações (o valor referente ao percentual em pontos de avaliação sempre será aproximado para cima):

Fonte de Poder Fortificar

Esta Fonte de Poder representa a capacidade do mestre de Doutrina absorver as forças do universo e maximizar as próprias habilidades. Veja a Tabela de Categoria de Poder para mais detalhes:

Categoria de Poder

Valor	Custo de Ki	Pts de Avaliação
+2/nível	1/nível	30
+3/nível	2/nível	50
+4/nível	3/nível	70
+5/nível	4/nível	90
+6/nível	5/nível	110

Assim por diante.

Este aumento serve tanto para aumentar o dano de uma arma (que deve ser especificada no momento da criação da Habilidade de Doutrina; caso seja em qualquer arma, aumente os pontos de avaliação multiplicando-os por 3 antes de qualquer dedução e aumente) quanto para aumentar os valores de habilidade e de CA. O descritor do bônus será sempre inerente, mas sem ser permanente e nem possuir limite de +5. Também é possível utilizá-la para conceder RD, RM e/ou resistência a energia, mas nestes casos o valor de bônus será reduzido em 1 ponto. Esta fortificação dura um minuto por nível de classe.

Fonte de Poder Infligir

Esta Fonte de Poder representa a capacidade do mestre de Doutrina criar habilidades para atormentar seu adversário. Com esta Fonte de Poder, podem-se criar habilidades de Doutrina que infligem penalidades a seus adversários. Veja a Tabela de Categoria de Poder para mais detalhes:

Categoria de Poder

Valor	Custo de Ki	Pts de Avaliação
-2/nível	1/nível	30
-3/nível	2/nível	50
-4/nível	3/nível	70
-5/nível	4/nível	90
-6/nível	5/nível	110

Assim por diante.

Esta penalidade serve tanto para reduzir o bônus de ataque do oponente quanto para reduzir os valores de habilidade e de CA. O descritor da penalidade será sempre inerente, mas sem ser permanente e nem possuir um limite. Também é possível utilizá-la para conceder penalidades na RD, RM e/ou resistência a energia, mas nestes casos o valor de penalidade será reduzido em 1 ponto (Ex: -2 passa para -1). Esta penalização dura um minuto por nível de classe. É necessário determinar a natureza desta penalidade no momento da criação para determinar o teste de resistência: se for de natureza degenerativa (Ex: uma doença inserida no corpo do personagem), o teste de resistência é de Fortitude; se for de natureza física (Ex: criar uma poderosa e contínua ventania para atrapalhar as ações do alvo), o teste de resistência é de Reflexo; e se for de natureza mental (Ex: fazer com que a vítima fique desorientada através de ataque psíquico), o teste de resistência é de Vontade.

Fonte de Poder Invocar

Esta Fonte de Poder serve para conjurar criaturas vivas de outros planos. Pode-se conjurar qualquer tipo de criatura (animal, planta, Elemental,...), porém deve ser determinado o tipo de criatura na criação da habilidade. Só é possível conjurar uma criatura com esta Fonte de Poder. Para ampliar o número limite de criaturas, amplie os pontos de avaliação em +10 pontos. Independente do limite de criaturas, só pode ser conjurada uma criatura por vez, porém isto também pode ser alterado. Para cada criatura adicional que pode ser conjurada de uma só

vez, amplie os pontos de avaliação em +5 pontos (Lembrando que deverá gastar Ki para cada criatura conjurada). A Categoria de Poder desta Fonte de Poder determina os DVs iniciais da criatura:

Categoria de Poder

DVs Iniciais	Custo de Ki	Pts de Avaliação
1DV	2	30
2DVs	4	50
3DVs	6	70
4DVs	8	90
5DVs	10	110

Assim por diante.

Para definir suas habilidades, selecione qualquer criatura do tipo escolhido no Livro dos Monstros que possua até os DVs da criatura conjurada e adicione a ele os modificadores de raça do Oni Ogro e as Habilidades Avançadas que tem direito. As Habilidades Avançadas da criatura sempre será as mesmas para todas as criaturas e devem ser decididas no momento da criação da habilidade, pois não poderá trocar uma vez criada a habilidade. Caso a criatura selecionada no Livro dos Monstros ainda não tenha a quantidade de DVs da criatura conjurada, reajuste suas características até ficar com esta quantidade. É possível ampliar os DVs das criaturas ao custo de 10 pontos de Rei/You-Ki por DV e por monstro que recebeu esta alteração, porém as criaturas conjuradas nunca poderão ter mais DVs que seu conjurador. Alternativamente esta Fonte de Poder permite criar a habilidade de conjurar clones do próprio usuário. Usada desta forma, o clone terá a ½ dos DVs do usuário (arredondado para baixo). O custo de Ki para conjurar a cópia é igual a 10 pontos de Rei/You-Ki para cada dois níveis. Caso queira ampliar os DVs da cópia, deverá dispor de 10 pontos de Rei/You-Ki extra no momento em que conjura a cópia. Nenhuma cópia poderá ter mais DVs que o original. Só é possível conjurar uma cópia com esta Fonte de Poder. Para ampliar o número limite de cópias, amplie os pontos de avaliação em +20 pontos. Independente do limite de cópias, só pode ser conjurada uma por vez, porém isto também pode ser alterado. Para cada cópia adicional que pode ser conjurada de uma só vez, amplie os pontos de avaliação em +10 pontos (Lembrando que deverá gastar Ki para cada cópia conjurada). Esta variação

equivale a 210 pontos de avaliação. Outro tipo de técnica possível de criar com esta Fonte de Poder é criar cópias do seu adversário. Usada desta forma, o clone terá a ½ dos DVs do usuário (arredondado para baixo). O custo de Ki para conjurar a cópia é igual a 10 pontos de Rei/You-Ki para cada dois níveis do adversário. Caso queira ampliar os DVs da cópia, deverá dispor de 10 pontos de Rei/You-Ki extra no momento em que conjura a cópia. Nenhuma cópia poderá ter mais DVs que o original. Só é possível conjurar uma cópia com esta Fonte de Poder. Para ampliar o número limite de cópias, amplie os pontos de avaliação em +20 pontos. Independente do limite de cópias, só pode ser conjurada uma por vez, porém isto também pode ser alterado. Para cada cópia adicional que pode ser conjurada de uma só vez, amplie os pontos de avaliação em +10 pontos (Lembrando que deverá gastar Ki para cada cópia conjurada). Esta variação equivale a 250 pontos de avaliação

Fonte de Poder Variável

Esta Fonte de Poder é a que os mestres de Doutrina mais evitam utilizar devido aos diversos efeitos que ela provoca. Efeitos estes que podem ser

bons ou ruins. Esta fonte é a responsável pelas magias épicas, ou seja, seus efeitos na verdade são magias épicas criadas com as palavras de poder encontradas no “Livro dos Níveis Épicos”. Porém, devido à dificuldade de converter este poder em Doutrina, considera que os pontos de avaliação desta Fonte de Poder equivale a CD final da magia multiplicado por 3. O custo em pontos de Ki para estes efeitos é igual a ½ da CD final da magia (arredondado para cima).

Alterando efeitos enquanto se cria uma Doutrina

Utilize as mesmas tabelas de fatores encontrados no “Livro dos Níveis Épicos”. Porém, os fatores que aumentam a CD da magia épica, terão seus valores em pontos de avaliação 3 vezes maiores. E os fatores dedutivos, irão permanecer os mesmos, mas sem limites para deduzir. Como estes fatores já estão inclusos no momento em que define os pontos de avaliação da Fonte de Poder Variável, não há a necessidade de alterá-la.

Segue uma lista de possíveis variações para a Fonte de Poder:

Lista de Variações para Fontes de Poder

Tipo de Variação	Modificadores
Alterar valor por nível para valor fixo	Divida os pontos de avaliação por 3 (arredondado para cima). O custo de Ki também se torna fixo.
Pré-requisito ou efeito colateral leve	-10 pontos de avaliação.
Pré-requisito ou efeito colateral moderado	-20 pontos de avaliação.
Pré-requisito ou efeito colateral pesado	-30 pontos de avaliação.
Aumento do custo de Ki	Para cada 1 ponto adicional ao custo de Ki da habilidade, reduza em 5 os pontos de avaliação.
Redução do custo de Ki	Para cada 1 ponto reduzido do custo de Ki da habilidade, aumente em 5 os pontos de avaliação.
Remover o limite de Ki por nível	Duplique os pontos de Ki antes de qualquer dedução. Não é possível adicionar esta variação a uma habilidade que não consome Ki.
Efeito permanente	Multiplique os pontos de avaliação por 15 antes de qualquer dedução.
Altera tempo de duração de 1 minuto por nível para 1 rodada por nível	-15 pontos de avaliação.
Alterar tempo de duração de 1 minuto por nível para 1 hora por nível	+15 pontos de avaliação
Limitar tempo de duração	Limite de 15 minutos (ou rodadas ou horas se foi alterado) deduzindo 5 pontos de avaliação. Para cada minuto a menos (ou rodada ou hora se foi alterado) reduza em 1 os pontos de avaliação.
Limitar utilizações diárias	Limite de 5/dia deduzindo 5 pontos de avaliação. Para cada utilização diária a menos reduza em 1 os pontos de avaliação.
Limitar gasto de pontos de Ki	Limite de 300 pontos de Ki que pode ser gasto na utilização da habilidade deduzindo 5 ponto de avaliação. Para cada 10 pontos de ki que pode ser gasto na utilização da habilidade a menos reduza em 1 os pontos de avaliação.

Conceder vantagem de combate

Amplia em 100 pontos o total de pontos de avaliação e a habilidade é usada como se estivesse em uma ação surpresa.

Nota: É possível criar outras variações concedendo outros modificadores, mas nestes casos é necessário o acompanhamento do Mestre de Jogo e a aprovação do mesmo.

Processo de Criação de uma Habilidade de Doutrina

Uma vez decido qual o efeito da Habilidade de Doutrina, é feito o levantamento dos seus pontos de avaliação (sempre faça os Cálculos de pontos de Avaliação na seguinte ordem: primeiro soma, depois multiplicação, depois subtração e finalmente divisão). Durante este levantamento, é verificado o nível de Doutrina que esta habilidade irá representar. Decidido o nível, reduza sua pontuação de avaliação na proporção de 5x o Nível representado (respeitando a ordem de cálculos para efetuar esta subtração). Uma vez feita a verificação final dos pontos de avaliação, multiplique este valor por 600. Este será o custo em XP para criar a habilidade (o mínimo de XP gasto no desenvolvimento, sempre será 6000).

O processo de treinamento é o mesmo descrito no capítulo “Doutrinas”, porém desta vez será possível substituir uma doutrina já possuída. Basta que a Habilidade de Doutrina substituída tenha o mesmo nível da nova habilidade. Substituir uma Doutrina reduz o tempo e o custo de XP do aprendizado pela metade.

Exemplo de criação de Habilidade de Doutrina:

Jar-el, um poderoso detetive sobrenatural, resolveu se aposentar e começou a desenvolver uma nova técnica para poder curar as feridas dos necessitados. Para isto, Jar-el utilizou a Fonte de Poder Curar. Jar-el deseja criar uma habilidade poderosa de cura, uma habilidade que possa curar $10d8+10/\text{Nível}$. Seguindo a progressão desta Fonte, este nível de cura possui 160 pontos de avaliação. Jar-el já havia criado 6 níveis de sua própria Doutrina, este será então o sétimo nível. Isso reduz os pontos de avaliação em 35 pontos, sobrando 125 pontos. Esta pontuação equivale a 75000 pontos de XP gasto no desenvolvimento da técnica. Mas é necessário o aprendizado para poder utilizá-la. Como é uma técnica de sétimo nível, será necessário

um treino de 12 horas por dia, durante 7 semanas, mais um gasto de 7000 XP (como em um treinamento normal de Doutrina).

Atingindo o Ápice

Uma vez que o mestre de Doutrina tenha decidido que sua Doutrina atingiu o ápice, ele recebe como prova disto o aumento de suas capacidades. Quando um personagem decide parar de criar habilidades de Doutrina definitivamente, ele recebe um bônus inerente e permanente de +5 em todas as suas habilidades, recebe uma Habilidade Avançada extra, que pode ser usado para melhorar qualquer Habilidade Avançada que o personagem já possua, e recebe 3 pontos de Rei/You-Ki extra para cada nível de classe. Na ficha de personagem, isto pode ser representado pondo a palavra “Mestre” antes do nome da Doutrina (Ex: Mestre Reikohadouken). A maioria dos mestres quando se aposentam, escolhem um discípulo para passar sua Doutrina adiante. Quando o mestre achar que o discípulo está preparado, ele passa sua doutrina para o mesmo, ou seja, todos estes benefícios vão para o discípulo. Porém não é tão simples, receber a doutrina é considerado um treinamento que leva 12 horas ininterruptas e a cada hora o personagem deve obter sucesso em um teste de Fortitude ($CD = 10 + NEP$ do mestre + nível máximo da Doutrina) ou receberá $Xd6$ de dano onde X é igual ao NEP do mestre. Diferente de um treinamento severo, um mestre não pode reduzir seu NEP para este desafio, porém pode para o teste a qualquer momento. Após obter a Doutrina, cabe ao discípulo escolher se irá criar novas habilidades para a Doutrina do seu mestre (como se fosse sua Doutrina agora) ou se vai preferir receber os bônus de sua conclusão. O mestre que passou a Doutrina recupera todos os seus bônus após um ano. Caso o mestre morra e seja ressuscitado antes deste período, ele recebe os benefícios do ápice de volta antecipadamente.

NPCs

Segue como exemplos de personagens, a ficha dos personagens principais no início da série, e a ficha de outros personagens que surgiram durante a aventura dos nossos heróis. E sim! O Yusuke e o Kuwabara eram bem fraquinhos no início da série. Eles melhoraram após o treinamento com a mestra Genkai. Todos os personagens descritos aqui foram feitos com a distribuição dos seguintes valores de habilidade: 18, 16, 16, 14, 14 e 12.



Yusuke Urameshi

Guerreiro de 5º Nível

Humanóide (Médio – Mazoku)

Histórico: Era um jovem sem perspectivas de vida. Morre atropelado na tentativa de salvar uma criança. Morto, ele conhece Botan e Koema. Coloca suas atitudes à prova para voltar à

vida, e começa sua verdadeira batalha como detetive espiritual. Aos poucos suas lutas já não são mais em nome do Mundo Espiritual, e sim a si próprio e seus princípios. No final da série ele descobre que é descendente de um dos 3 mais fortes do Mundo das trevas, e vai em busca dele. Seu antecedente é Raizen, que não se alimenta há muitos anos por causa de uma relação que teve com uma mulher e deseja vê-la novamente. Ele morre e deixa com Yusuke a prova de quem vai reinar no Mundo das Trevas. Em um torneio, luta contra Yomi e perde, mas volta para terra e deseja um dia vencê-lo.

Dado de Vida:	5d10+25 (57 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	5d8+30 (56 Pts)
Iniciativa:	+6 (+6 Des)
Deslocamento:	18m (+9m Des Av.)
Classe de Armadura:	23 (+6 Des, +7 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+16+2d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +17+2d8 (Dano: 1d3+2d8+13; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +17+2d8/+17+2d8 (Dano: 1d3+2d8+13; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Reikohadouken 1, Habilidade Avançada 2

Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Destreza Avançada 1, Constituição Avançada 1 (RD: 3/-)
Testes de Resistência:	Fort +9, Refl +7, Vont +4
Habilidades:	For 28 (+9), Des 22 (+6), Con 21 (+5), Int 10 (+0), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)
Perícias:	Escarlar +19+2d8, Intimidar +10, Saltar +19+2d8
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Tolerância, Duro de Matar, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Detetive Sobrenatural, Especialização em Arma (Ataque Desarmado)
NEP:	6
Categoria:	E
Tendência:	Caótico/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kuwabara Kazuma

Guerreiro de 3º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

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

Dado de Vida:	3d10+15 (37 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	3d8+9 (26 Pts)
Iniciativa:	+3 (+3 Des)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	22 (+3 Des, +9 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+3/+7
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +8 (Dano: 1d3+4; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +8 (Dano: 1d3+4; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Habilidade Avançada 1
Qualidades	Constituição Avançada 2 (RD: 6/-)

Especiais:	
Testes de Resistência:	Fort +8, Refl +4, Vont +4
Habilidades:	For 18 (+4), Des 16 (+3), Con 20 (+5), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)
Perícias:	Adestrar Animais +8, Escalar +10, Intimidar +8, Saltar +10, Observar* +6 *Esta não é uma perícia de classe.
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Tolerância, Duro de Matar, Foco em Arma (Ataque Desarmado)
NEP:	3
Categoria	F
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kurama Yoko

Ladino de 11º Nível
Humanóide (Médio – Oni Reencarnado)

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

Dado de Vida:	11d6+33 (74 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	11d8+105 (158 Pts)
Iniciativa:	+9 (+5 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	42 (+5 Des, +18 Competência, +9 Sote)
Ataque Base/Agarrar:	+8/+11
Ataque:	Corpo a corpo: Chicote de Espinhos (Arma criada através da habilidade de nível 1 da Doutrina “Plantas Demoníacas”) +14 (Dano: 3d6+21; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Chicote de Espinhos (Arma criada através da habilidade de nível 1 da Doutrina “Plantas

Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Plantas Demoníacas 3, Habilidade Avançada 3, Dano Adicional +18 por competência, Ataque Furtivo +6d6
Qualidades Especiais:	Inteligência Avançada 4, Carisma Avançado 2 (+9 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +3, Esquiva Sobrenatural Aprimorada
Testes de Resistência:	Fort +15, Refl +21, Vont +15
Habilidades:	For 16 (+3), Des 20 (+5), Con 16 (+3), Int 30 (+10), Sab 16 (+3), Car 21 (+5)
Perícias:	Abrir Fechaduras +19, Acrobacia +19, Arte da Fuga +19, Avaliação +24, Blefar +21, Conhecimento (Local) +24, Diplomacia +19, Equilíbrio +19, Escalar +17, Esconder-se +21, Furtividade +19, Intimidar +19, Observar +17, Operar Mecanismo +24, Ouvir +17, Procurar +24, Saltar +17, Sentir Motivação +17, Usar Instrumento Mágico +19
Talentos:	Usar Arma Exótica (Chicote), Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (Chicote), Reflexo em Combate, Esquiva, Acuidade com Arma (Chicote)
NEP:	12
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Hiei

Guerreiro de 11º Nível
Ladino de 2º Nível
Humanóide (Médio – Oni Yokai)

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

prova, e fica no Mundo das Trevas.

Dado de Vida:	11d10+2d6+78 (150 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	13d8+123 (185 Pts)
Iniciativa:	+14 (+10 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	45m (+36m Des Av.)
Classe de Armadura:	34 (+10 Des, +7 Competência, +7 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+12/+23
Ataque:	Corpo a corpo: Espada Kouma (Wakizashi +2) +31 (Dano: 1d6+15; Dec. 17-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Espada Kouma (Wakizashi +2) +31/+31/+27/+27/+21/+21/+17 (Dano: 1d6+15; Dec. 17-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Olhos Demoníacos 5, Habilidade Avançada 2, Bônus de Ataque +7 por competência, Dano Adicional +7 por competência, Ataque Furtivo +1d6
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 4, Inteligência Avançada 1, Sabedoria Avançada 1, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão
Testes de Resistência:	Fort +14, Refl +19, Vont +9
Habilidades:	For 18 (+4), Des 30 (+10), Con 22 (+6), Int 20 (+5), Sab 20 (+5), Car 11 (+0)
Perícias:	Acrobacia +26, Blefar +16, Equilíbrio +26, Escalar +20, Esconder-se +23, Furtividade +26, Intimidar +16, Saltar +20, Sentir Motivação +21
Talentos:	Usar Arma Exótica (Wakizashi), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Wakizashi), Acuidade com Arma (Wakizashi), Especialização em Arma (Wakizashi), Sucesso Decisivo Aprimorado (Wakizashi), Adoção da Forma Perfeita, Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Wakizashi)
NEP:	14
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Genkai

Monge de 21º Nível

Humanóide (Médio - Humana)

Histórico: Grande mestra e criadora do Reikohadouken, lutou ao lado de Toguro no passado, vindo a se separar do grandalhão quando este resolveu se bandear para o lado dos vilões. Devido a sua idade avançada, Genkai resolveu passar sua famosa Doutrina a frente. Para isso, ela organizou um torneio onde Yusuke foi o vencedor. Apesar da rebeldia do garoto, Genkai tem orgulho de ter Yusuke como o seu sucessor.

Dado de Vida:	21d8+168 (266 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	21d8+378 (476 Pts)
Iniciativa:	+9 (+9 Des)
Deslocamento:	48m (+21m Monge, +18m Des Av.)
Classe de Armadura:	51 (+9 Des, +17 Esquiva, +15 Intuição)
Ataque Base/Agarrar:	+15/+52+4d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +49+4d8 (Dano: 2d10+4d8+16; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +49+4d8/+49+4d8/+49+4d8/+49+4d8/+44+4d8/+44+4d8/+39+4d8/ (Dano: 2d10+4d8+16; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Mestre Reikohadouken 8, Habilidade Avançada 3, Bônus de Ataque +17 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico, Ordem, Adamante e Épico), Mão Vibrante
Qualidades Especiais:	Força Avançada 4, Destreza Avançada 2, Sabedoria Avançada 3, Evasão Aprimorada, Mente Tranquila, Queda Suave (Qualquer Distância), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo, Alma de Diamante, Corpo Atemporal, Idiomas do Sol e da Lua, Corpo Vazio, Auto-Perfeição
Testes de Resistência:	Fort +18, Refl +18, Vont +21
Habilidades:	For 35 (+12), Des 29 (+9), Con 27 (+8), Int 19 (+4), Sab 33 (+11), Car 18 (+4)
Perícias:	Acrobacia +33, Concentração +32, Conhecimento (Religião) +16, Diplomacia +16, Equilíbrio +33, Escalar +40+4d8, Observar +35, Ouvir

	+35, Saltar +40+4d8, Sentir Motivação +35
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Reflexo em Combate, Imobilização Aprimorada, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Forma Alternativa, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Ataque Chi (Épico)
NEP:	21
Categoria	B
Tendência:	Leal/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Koema

Clérigo de 18º Nível
Humanóide (Médio – Ser Sobrenatural)

Histórico: Koema é o filho único do senhor do Mundo Espiritual, o Rei Ema. Devido a este status importante, Koema é

o responsável por julgar e encaminhar as lamas dos que morrem no Ningen-Kai. O que o Koema (e muita gente do Rei-Kai também) não contava, era que um dia, o cara mais brigão de Tóquio, iria dar a própria vida para salvar uma criança. Assim Koema conheceu Yusuke Urameshi. Koema permitiu Yusuke voltar à vida e o recrutou como detetive sobrenatural. Koema, apesar de muitas vezes não parecer, possui um bom coração. E graças a essa bondade, ele muitas vezes concede chances aos seres que demonstram ter bom coração, fazendo com que eles reencarnem (quando esses seres morrem), ou recrutando-os como auxiliares do Rei-kai (como aconteceu com Kurama e Hiei). Koema também é o detentor e o responsável por recarregar a energia do artefato Mafukan.

Dado de Vida:	18d8+72 (156 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	18d8+427 (511 Pts)
Iniciativa:	+9 (+5 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	50 (+5 Des, +9 Competência, +15 Esquiva, +11 Sorte)
Ataque Base/Agarrar:	+13/+31
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +31

	(Dano: 1d3+12; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +31/+26/+21 (Dano: 1d3+12; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Reikohadouken 1, Cura Espiritual 6, Habilidade Avançada 3, Bônus de Ataque +15 por competência, Dano Adicional +9 por competência, Expulsar Mortos-Vivos, Magias de clérigo de 18º nível
Qualidades Especiais:	Inteligência Avançada 2, Sabedoria Avançada 3, Carisma Avançado 2 (+11 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Ácido, Eletricidade e Frio, Rei-Ki Extra +205 (Devido às utilizações diárias de magia de um clérigo de 18º nível)
Testes de Resistência:	Fort +26, Refl +22, Vont +29
Habilidades:	For 16 (+3), Des 20 (+5), Con 18 (+4), Int 20 (+5), Sab 29 (+9), Car 24 (+7)
Perícias:	Concentração +14, Conhecimento (História) +26, Conhecimento (Planos) +26, Conhecimento (Religião) +26, Conhecimento (Trevas) +26, Cura +20, Diplomacia +17, Identificar Magia +26, Observar +11, Ouvir +11
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Especialização em Combate, Reflexo de Combate, Liderança, Esquiva, Forma Alternativa, Mobilidade
NEP:	19
Categoria	C
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Botan

Clériga de 2º Nível
Humanóide (Médio – Ser Sobrenatural)

Histórico: Botan é uma representante do Rei-Kai responsável por levar as almas dos que morrem para o céu. Aos executores desta função é dado o título de Shinigami (que significa deus(a) da morte). Foi executando sua função que Botan conheceu Yusuke, pois o garoto contra as previsões feitas pelo Rei-Kai, deu sua vida para salvar a vida de um garotinho. Botan então levou Yusuke para conhecer o Sr. Koema para que juntos trouxessem Yusuke de volta a vida. Após concluir este objetivo, Botan se tornou assistente de Detetive Sobrenatural, ajudando Yusuke a desvendar mistérios para o Rei-Kai.

Dado de Vida:	2d8+4 (16 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	2d8+17 (29 Pts)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	25 (+3 Des, +12 Sorte)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: Remo +2 (Dano: 1d6+1; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Remo +2 (Dano: 1d6+1; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Cura Espiritual 1, Habilidade Avançada 1, Expulsar Mortos-Vivos, Magias de clérigo de 2º nível
Qualidades Especiais:	Carisma Avançado 2 (+12 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Ácido, Eletricidade e Frio, Rei-Ki Extra +5 (Devido às utilizações diárias de magia de um clérigo de 2º nível)
Testes de Resistência:	Fort +17, Refl +15, Vont +20
Habilidades:	For 12 (+1), Des 16 (+3), Con 14 (+2), Int 14 (+2), Sab 20 (+5), Car 26 (+8)
Perícias:	Conhecimento (História) +7, Conhecimento (Religião) +7, Cura +10, Diplomacia +13 *+2 nos testes de Observar e Ouvir.
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (Remo)
NEP:	3
Categoria	F
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Keiko Yukimura

Ladina de 1º Nível

Humanóide (Médio – Humana)

Histórico: Ela é amiga de infância de Yusuke. Desde criança Keiko sempre gostou de Yusuke e sempre se preocupou e cuidou dele. Na adolescência, este sentimento se afluorou e Keiko se apaixonou por Yusuke, mas como Yusuke só dava atenção para as confusões que arruma, ele era o único que não percebia este sentimento. Com o amadurecer de Yusuke durante a série, ele percebe este sentimento e descobre que também sente o mesmo por Keiko. Quando Yusuke parte para o Ma-Kai, ele pede para Keiko o esperar por três anos, pois ele voltará e se casará com ela.

Mesmo triste com sua partida, Keiko aguarda os três anos. Neste período Keiko se dedicou aos estudos em uma escola só para garotas. No final da série, mesmo afirmando que se necessário ela esperaria o Yusuke por mais três anos, Yusuke aparece conforme sua promessa e os dois finalmente se beijam.

Dado de Vida:	1d6+2 (8 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	1d8+3 (11 Pts)
Iniciativa:	+6 (+2 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	19 (+2 Des, +7 Sorte)
Ataque Base/Agarrar:	+0/+1
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +1 (Dano: 1d3+1; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +1 (Dano: 1d3+1; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais*:	Ataque Furtivo +1d6 *Keiko Yukimura possui 1 ponto de Doutrina ainda não treinado.
Qualidades Especiais:	Carisma Avançado 1 (+7 por Sorte nos Testes de Resistência), Encontrar Armadilhas
Testes de Resistência:	Fort +9, Refl +11, Vont +11
Habilidades:	For 12 (+1), Des 14 (+2), Con 14 (+2), Int 16 (+3), Sab 18 (+4), Car 20 (+5)
Perícias:	Arte da Fuga +6, Blefar +9, Conhecimento (Local) +7, Diplomacia +9, Esconder-se +6, Furtividade +6, Intimidar +9, Observar +8, Operar Mecanismo +7, Ouvir +8, Procurar +7, Sentir Motivação +8
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa aprimorada
NEP:	1
Categoria	F
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Yukina

Ladina de 2º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Nascida e criada no país de gelo, Yukina é uma das yokais conhecidas como mulheres de gelo. Estas yokais são famosas por suas lágrimas que viram pérolas. Há alguns anos, Yukina saiu do

país de gelo a procura do seu irmão gêmeo, mas acabou sendo capturada por Gonzu Tarukame, um perverso comerciante membro do Black Black Club. Yukina foi resgatada por Yusuke e Kuwabara, que se apaixonou pela donzela. Após ser salva, Yukina, por não apresentar ameaça ao mundo humano, recebeu a permissão do Rei-Kai para continuar no mundo dos homens com o objetivo de encontrar seu irmão. O que Yukina não sabe, é que já o encontrou, Hiei é o seu irmão. Da turma, apenas Kuwabara ainda não sabe que Hiei é o irmão da moça, e até o encerramento da série, ninguém revelou este fato.

Dado de Vida:	2d6+6 (15 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	2d8+12 (24 Pts)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	20 (+4 Des, +6 Sorte)
Ataque Base/Agarrar:	+1/+3
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado -1 (Dano: 1d3+2; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado -1 (Dano: 1d3+2; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Cura Espiritual 1, Gelo 1, Ataque Furtivo +1d6
Qualidades Especiais:	Carisma Avançado 1 (+6 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão
Testes de Resistência:	Fort +9, Refl +13, Vont +9
Habilidades:	For 14 (+2), Des 18 (+4), Con 16 (+3), Int 16 (+3), Sab 16 (+3), Car 18 (+4)
Perícias¹:	Arte da Fuga +9, Atuação (Cantar) +9, Conhecimento (Local) +8, Cura* +8, Diplomacia +9, Esconder-se +11, Furtividade +9, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +8, Sentir Motivação +8 *Esta não é uma perícia de classe. ¹ +2 nos testes de Blefar.
Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Demônio Bom
NEP:	3
Categoria:	F
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Gouki

Bárbaro 5º Nível
Humanóide (Médio – Oni Ogro)

Histórico: Gouki foi o primeiro adversário que Yusuke enfrentou a mando do Rei-Kai em sua primeira missão. Gouki, acompanhado de Hiei e Kurama, roubou um dos três itens sagrados do

Reikai, a Bola Gaki. Gouki se interessou por este item, pois ele podia roubar facilmente almas de crianças e estocá-las na bola para depois comê-las. Mas em sua luta contra Yusuke, Gouki não teve chances e caiu nas mãos do recente convocado Detetive Sobrenatural.

Dado de Vida:	5d12+40 (78 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	5d8+36 (62 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	12m (+3m Bárbaro)
Classe de Armadura:	26 (+4 Des, +12 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+20+3d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +21+3d8 (Dano: 1d3+3d8+15; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +21+3d8 (Dano: 1d3+3d8+15; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Habilidade Avançada 3, Fúria 2/dia
Qualidades Especiais:	Força Avançada 3, Constituição Avançada 2 (RD: 6/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Sentir Armadilhas +1
Testes de Resistência:	Fort +12, Refl +5, Vont +3
Habilidades:	For 34 (+12), Des 18 (+4), Con 27 (+8), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 8 (-1)
Perícias*:	Escalar +23+3d8, Intimidação +7, Ouvir +10, Natação +21+3d8, Saltar +23+3d8, Sobrevivência +10 *+2 pontos para ser alfabetizado. *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Forma Alternativa

NEP:	6
Categoria	E
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Rando

Monge 12º Nível

Humanóide (Médio - Oni Yokai)

Histórico: um criminoso vindo do Ma-Kai, Rando foi responsável pela morte de vários mestres do

Mundo Sobrenatural. Rando é conhecido por roubar as técnicas de grandes mestres e depois matá-los. Rando entra no torneio de Genkai para roubar a técnica dela e depois matá-la. Genkai seria a centésima vítima deste demônio se não fosse por Yusuke, que com muito trabalho, derrotou o vilão.

Dado de Vida:	12d8+84 (141 PVs)
Dado de	12d8+114 (171 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+5 (+5 Des)
Deslocamento:	21m (+12m Monge)
Classe de Armadura:	50 (+5 Des, +11 Armadura Natural, +10 Competência, +7 Esquiva, +7 Intuição)
Ataque Base/Agarrar:	+9/+20
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +21 (Dano: 2d6+14; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +21/+21/+21/+16 (Dano: 2d6+14; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Mistai 5, Habilidade Avançada 2, Bônus de Ataque +7 por competência, Dano Adicional +10 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico e Ordem)
Qualidades Especiais:	Constituição Avançada 2 (RD: 6/-), Inteligência Avançada 2, Sabedoria Avançada 1, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Evasão Aprimorada, Mente Tranquila, Queda Suave (18m), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo
Testes de Resistência:	Fort +15, Refl +13, Vont +13
Habilidades:	For 18 (+4), Des 20 (+5), Con 24 (+7), Int 22 (+6), Sab 20 (+5), Car 13 (+1)
Perícias:	Acrobacia +20, Blefar +3, Concentração +22, Conhecimento (Trevas) +21, Conhecimento (Religião) +21, Equilíbrio +20, Escalar

Talentos:	+19, Esconder-se +22, Furtividade +20, Saltar +19, Sentir Motivação +20 Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Reflexo em Combate, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Forma Alternativa, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado)
NEP:	13
Categoria	D
Tendência:	Leal/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Gembu

Guerreiro 8º Nível

Humanóide (Médio - Oni Ogro)

Histórico: um dos quatro lendários demônios que por várias vezes tentaram dominar o mundo dos

homens, até serem selados em seu próprio reino. Gembu foi derrotado por Kurama, que percebeu a falha da sua principal técnica, e pagou com a vida por isto.

Dado de Vida:	8d10+120 (168 PVs)
Dado de	8d8+14 (53 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+2 (-2 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	30 (-2 Des, +19 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+8/+18
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +20 (Dano: 1d6+12; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +20/+15 (Dano: 1d6+12; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Controle da Terra 5 (-40 pontos de Rei/You-Ki para o nível 5 ser permanente)
Qualidades Especiais:	Constituição Avançada 2 (RD: 6/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +21, Refl +0, Vont +5
Habilidades:	For 30 (+10), Des 6 (-2), Con 40 (+15), Int 16 (+3), Sab 16 (+3), Car 3 (-5)
Perícias:	Escalar +21, Esconder-se* +5 (+0,5), Intimidar +7, Saltar +21, Observar* +8 (+0,5) *+2 nos testes de Blefar. *Esta não é uma perícia de classe,

Talentos:	tendo metade do valor de graduação. Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado)
NEP:	9
Categoria	E
Tendência:	Neutro/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Byakko

Bárbaro 12º Nível
Humanóide (Grande – Oni Ogro)

Histórico: um dos quatro lendários demônios que por várias vezes tentaram dominar o mundo dos homens, até serem selados em seu próprio reino. Byakko foi derrotado por Kuwabara, mas foi morto mesmo por Seiryu, que o julgou um fraco por ter sido derrotado.

Dado de Vida:	12d12+84 (167 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	12d8+114 (171 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	12m (+3m Bárbaro)
Classe de Armadura:	22 (+4 Des, +9 Armadura Natural, -1 Tamanho)
Ataque Base/Agarrar:	+12/+28+2d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +24+2d8 (Dano: 1d3+2d8+12; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +24+2d8/+19+2d8/+14+2d8 (Dano: 1d3+2d8+12; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Mei Ko Shou Kai Há 7, Fúria Maior 4/dia
Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Constituição Avançada 1 (RD: 5/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Sentir Armadilhas +4
Testes de Resistência:	Fort +15, Refl +8, Vont +6
Habilidades:	For 30 (+10), Des 18 (+4), Con 25 (+7), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 8 (-1)
Perícias*:	Escarlar +27+2d8, Intimidação +14,

Ouvir +17, Natação +25+2d8, Saltar +27+2d8, Sobrevivência +17
*+2 pontos para ser alfabetizado.
*+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.

Talentos:	Grandão, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Tolerância, Duro de Matar
NEP:	13
Categoria	D
Tendência:	Neutro/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Seiryu

Guerreiro de 12º Nível
Humanóide (Médio – Oni Ogro)

Histórico: um dos quatro lendários demônios que por várias vezes tentaram dominar o mundo dos homens, até serem selados em seu próprio reino. Seiryu foi derrotado por Hiei, que o retalhou com 16 ataques em alguns segundos.

Dado de Vida:	12d10+48 (118 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	12d8+114 (171 Pts)
Iniciativa:	+12 (+8 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	27m (+18m Des Av.)
Classe de Armadura:	44 (+8 Des, +10 Competência, +16 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+12/+33
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +35 (Dano: 1d6+19; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +35/+35/+30/+30/+25 (Dano: 1d6+19; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Gelo 3, Habilidade Avançada 4, Bônus de Ataque +16 por competência, Dano Adicional +10 por competência
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 2, Inteligência Avançada 2, Sabedoria Avançada 3, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +14, Refl +19, Vont +9
Habilidades:	For 20 (+5), Des 26 (+8), Con 18 (+4), Int 22 (+6), Sab 30 (+10), Car 9 (-1)
Perícias:	Acrobacia* +15 (+0,5), Blefar* +8 (+0,5), Equilíbrio* +15 (+0,5), Escalar +20, Furtividade* +15 (+0,5), Intimidar +14, Saltar +20, Sentir Motivação* +17 (+0,5) *Esta não é uma perícia de classe,

Talentos:	tendo metade do valor de graduação. Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Ataque Desarmado Maior, desviar Objetos, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado)
NEP:	13
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Suzaku

Ladino de 15º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Um poderoso demônio que por várias vezes

tentou dominar o Ningen-Kai. Devido a isto, o Rei-Kai isolou seu reino no Ma-kai impedindo-o de sair. Com raiva, Suzaku utilizou a Flauta das Trevas para dominar a mente dos homens. Novamente foi chamado o detetive sobrenatural Yusuke para dar conta do demônio. Este foi o primeiro desafio que Yusuke enfrentou com toda a sua turma.

Dado de Vida:	15d6+90 (145 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	15d8+201 (272 Pts)
Iniciativa:	+12 (+8 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	36m (+27m Des Av.)
Classe de Armadura:	37 (+8 Des, +8 Armadura Natural, +11 Competência)
Ataque Base/Agarrar:	+11/+15
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +15 (Dano: 1d3+15; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +15/+10/+5 (Dano: 1d3+15; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Ankou Rai Jin Ken 6, Habilidade Avançada 2, Dano Adicional +11 por competência, Ataque Furtivo +8d6
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 3, Constituição Avançada 1, Inteligência Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +5, Esquiva

	Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia
Testes de Resistência:	Fort +11, Refl +17, Vont +8
Habilidades:	For 18 (+4), Des 26 (+8), Con 22 (+6), Int 24 (+7), Sab 16 (+3), Car 16 (+3)
Perícias*:	Acrobacia +26, Arte da Fuga +26, Blefar +23, Conhecimento (Local) +25, Diplomacia +21, Equilíbrio +26, Escalar +22, Furtividade +26, Intimidar +21, Observar +21, Operar Mecanismo +25, Ouvir +21, Saltar +22, Sentir Motivação +21, Usar Instrumento Mágico +21 *+2 nos testes de Esconder-se.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexo em Combate, Iniciativa Aprimorada, Energia Extra (x3)
NEP:	16
Categoria	C
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Rinku

Ladino de 8º Nível

Humanóide (Pequeno – Oni Yokai)

Histórico: Rinku é um Oni que apesar da idade, tem a aparência de uma criança. Participou do Torneio das Trevas onde teve que enfrentar logo na primeira rodada o time Urameshi. Seu adversário nesta luta foi Kuwabara. No final desta dura luta, Rinku saiu vencedor graças à estratégia de prender Kuwabara fora do ringue até o final da contagem da juíza. Rinku é também o melhor amigo de Chuu.

Dado de Vida:	8d6+32 (64 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	8d8+54 (93 Pts)
Iniciativa:	+6 (+6 Des)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	29 (+6 Des, +7 Competência, +5 Sorte, +1 Tamanho)
Ataque Base/Agarrar:	+6/+8
Ataque:	Corpo a corpo: Yoyo obra-prima +15 (Dano: 1d4+9; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Yoyo obra-prima +15/+10 (Dano: 1d4+9; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Devil Yoyo 5, Dano Adicional +7 por competência, Ataque Furtivo +4d6
Qualidades Especiais:	Inteligência Avançada 1, Carisma Avançado 1 (+5 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m,

	Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +2, Esquiva Sobrenatural Aprimorada
Testes de Resistência:	Fort +11, Refl +17, Vont +9
Habilidades:	For 14 (+2), Des 22 (+6), Con 18 (+4), Int 20 (+5), Sab 14 (+2), Car 16 (+3)
Perícias*:	Acrobacia +17, Arte da Fuga +17, Blefar +16, Conhecimento (Local) +16, Diplomacia +14, Equilíbrio +17, Escalar +13, Furtividade +17, Observar +13, Operar Mecanismo +16, Ouvir +13, Saltar +13, Sentir Motivação +13 *+2 nos testes de Esconder-se.
Talentos:	Pequenino, Usar Arma Exótica (Yoyo), Foco em Arma (Yoyo), Acidade com Arma (Yoyo)
NEP:	9
Categoria	E
Tendência:	Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Roto

Ladino de 8º Nível

Humanóide (Médio – Oni Ogro)

Histórico: Roto é um Oni como qualquer outro, liderando um bando de bandidos em roubos a

assassinatos. Roto se uniu ao time de Rinku, Zeru e Chuu ao ser contratado por um dos organizadores do Torneio das Trevas. No torneio, o adversário d Roto foi Kurama. Durante o duelo com Kurama, Roto revela que algum dos assassinos que está sob sua liderança tem a mãe do próprio Kurama como refém e que basta apertar o botão de um controle remoto para dar o comando para matá-la. Kurama derrota Roto através de uma finta onde arremessa uma pedra junto com uma semente no corpo de Roto. Após o crescimento desta semente, Roto perdeu seus movimentos e após um comando de Kurama, a semente rasgou o corpo de Roto matando-o.

Dado de Vida:	8d6+32 (64 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	8d8+54 (93 Pts)
Iniciativa:	+6 (+6 Des)
Deslocamento:	18m (+9m Des Av.)
Classe de Armadura:	36 (+6 Des, +20 Competência)
Ataque	+6/+16+2d8
Base/Agarrar:	

Ataque:	Corpo a corpo: Foice obra-prima +18+2d8 (Dano: 1d6+2d8+30; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Foice obra-prima +18+2d8/+18+2d8/+13+2d8 (Dano: 1d6+2d8+30; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Habilidade Avançada 5, Dano Adicional +20 por competência, Ataque Furtivo +4d6
Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Destreza Avançada 1, Inteligência Avançada 4, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +2, Esquiva Sobrenatural Aprimorada
Testes de Resistência:	Fort +6, Refl +12, Vont +4
Habilidades:	For 26 (+8), Des 22 (+6), Con 18 (+4), Int 34 (+12), Sab 14 (+2), Car 10 (+0)
Perícias:	Abrir Fechaduras +17, Acrobacia +17, Arte da Fuga +17, Avaliação +23, Blefar +13, Conhecimento (Local) +23, Diplomacia +11, Disfarces 11, Equilíbrio +17, Escalar +21+2d8, Esconder-se +19, Falsificação 23, Furtividade +17, Intimidar +11, Observar +13, Operar Mecanismo +23, Ouvir +13, Procurar +23, Saltar +21+2d8, Sentir Motivação +13
Talentos:	Forma Alternativa, Membro em Arma (Foice), Foco em Arma (Foice), Liderança
NEP:	9
Categoria	E
Tendência:	Neutro/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Zeru

Guerreiro de 10º Nível

Ladino de 2º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Zeru é um famoso Oni do Ma-kai. Zeru é conhecido por manipular o fogo, e tem a capacidade de fazer o ambiente em sua volta ferver. Porém estas habilidades não foram o suficiente par resistir às chamas negras de Hiei, que o matou facilmente.

Dado de Vida:	10d10+2d6+60 (126 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	12d8+114 (171 Pts)
Iniciativa:	+11 (+7 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	27m (+18m Des Av.)

Classe de Armadura:	30 (+7 Des, +6 Competência, +7 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+11/+16
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +18 (Dano: 1d3+11; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +18/+18/+13/+13/+8 (Dano: 1d3+11; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Ka Shou Rappa Ken 6, Habilidade Avançada 1, Dano Adicional +6 por competência, Ataque Furtivo +1d6
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 2, Constituição Avançada 1 (RD: 3/-), Inteligência Avançada 1, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Fort +12, Refl +13, Vont +7
Testes de Resistência:	
Habilidades:	For 20 (+5), Des 24 (+7), Con 20 (+5), Int 18 (+4), Sab 18 (+4), Car 13 (+1)
Perícias*:	Acrobacia +22, Equilíbrio +22, Escalar +17, Esconder-se +22, Furtividade +22, Intimidar +16, Saltar +20 *+2 nos testes de Blefar.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Combo, Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate
NEP:	13
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Chuu

Guerreiro de 16º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

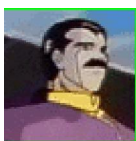
Histórico: Um bêbado brigão, esta é a melhor descrição para Chuu (pronuncia-se Ti-ü). Sendo um bêbado de carteirinha que adora uma boa briga, a

Doutrina Sui Ken é a especialização de Chuu. No Torneio das Trevas, Chuu disputou com sua turma quem iria participar do torneio no palitinho, e o azarão perdeu. Mas encheu a cara como sempre e matou dois desertores de sua equipe, assumindo o

lugar deles no ringue. Seu adversário foi Yusuke, que o derrotou após uma dura batalha. Mas os dois se tornaram amigos depois disso e voltaram a se encontrar no torneio de Ma-kai. Neste torneio, Chuu conhece Natsume, uma amiga de Raizen por quem ele se apaixona após ser derrotado pela mesma.

Dado de Vida:	16d10+144 (236 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	16d8+198 (273 Pts)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	27m (+18m Des Av.)
Classe de Armadura:	32 (+9 Des, +13 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+16/+33+4d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +35+4d8 (Dano: 1d6+4d8+17; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +33+4d8/+33+4d8/+33+4d8/+28+4d8/+28+4d8/+28+4d8/+23+4d8/+23+4d8/+18+4d8 (Dano: 1d6+4d8+17; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Sui Ken 5, Habilidade Avançada 4
Qualidades Especiais:	Força Avançada 4, Destreza Avançada 2, Constituição Avançada 2 (RD: 6/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +19, Refl +14, Vont +8
Habilidades:	For 36 (+13), Des 28 (+9), Con 28 (+9), Int 12 (+1), Sab 16 (+3), Car 10 (+0)
Perícias*:	Escalar +36+4d8, Intimidar +19, Saltar +36+4d8 *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior
NEP:	17

Categoria	C
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Ryou

Monge 12º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Discípulo de um grande mestre de artes marciais, Ryou foi um dos discípulos deste mestre que se tornou cobaia do Dr. Ichigaki. Assim como Kai e En, Ryou é um especialista na Doutrina Angelical Energy, uma Doutrina que refina a energia espiritual a ponto de torná-la invisível aos olhos das pessoas que não estejam preparadas.

Dado de Vida:	12d8+36 (93 PVs)
Dado de	12d8+108 (165 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+3 (+3 Des)
Deslocamento:	21m (+12m Monge)
Classe de	45 (+3 Des, +10 Competência, +12
Armadura:	Esquiva, +10 Intuição)
Ataque	+9/+31+1d8
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +28+1d8 (Dano: 2d6+1d8+16; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +28+1d8/+28+1d8/+28+1d8/+23+1d8 (Dano: 2d6+1d8+16; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Angelical Energy 5, Habilidade
Especiais:	Avançada 2, Bônus de Ataque +12 por competência, Dano Adicional +10 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico e Ordem)
Qualidades	Força Avançada 1, Inteligência
Especiais:	Avançada 2, Sabedoria Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Evasão Aprimorada, Mente Tranqüila, Queda Suave (18m), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo
Testes de	Fort +11, Refl +11, Vont +16
Resistência:	
Habilidades:	For 20 (+5), Des 16 (+3), Con 16 (+3), Int 22 (+6), Sab 26 (+8), Car 13 (+1)
Perícias:	Acrobacia +18, Arte da Fuga 18, Concentração +18, Diplomacia +16, Equilíbrio +18, Escalar +21+1d8, Esconder-se +18, Furtividade +18, Natação +21+1d8, Saltar +21+1d8
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme

	Aprimorado, Reflexo em Combate, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Agarrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado)
NEP:	12
Categoria	D
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kai

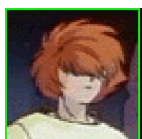
Monge 12º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Discípulo de um grande mestre de artes marciais, Kai foi um dos discípulos deste mestre que se tornou cobaia do Dr. Ichigaki. Assim como Ryou e En, Kai é um especialista na Doutrina Angelical Energy, uma Doutrina que refina a energia espiritual a ponto de torná-la invisível aos olhos das pessoas que não estejam preparadas.

Dado de Vida:	12d8+36 (93 PVs)
Dado de	12d8+108 (165 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+5 (+5 Des)
Deslocamento:	21m (+12m Monge)
Classe de	47 (+5 Des, +10 Competência, +12
Armadura:	Esquiva, +10 Intuição)
Ataque	+9/+28
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +25 (Dano: 2d6+13; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +25/+25/+25/+25/+20 (Dano: 2d6+13; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Angelical Energy 5, Habilidade
Especiais:	Avançada 2, Bônus de Ataque +12 por competência, Dano Adicional +10 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico e Ordem)
Qualidades	Destreza Avançada 1, Inteligência
Especiais:	Avançada 2, Sabedoria Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Evasão Aprimorada, Mente Tranqüila, Queda Suave (18m), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo
Testes de	Fort +11, Refl +13, Vont +16
Resistência:	
Habilidades:	For 16 (+3), Des 20 (+5), Con 16 (+3), Int 22 (+6), Sab 26 (+8), Car 13 (+1)
Perícias:	Acrobacia +20, Arte da Fuga 20, Concentração +18, Diplomacia +16, Equilíbrio +20, Escalar +18, Esconder-

	se +20, Furtividade +20, Natação +18, Saltar +18
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Reflexo em Combate, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Agarrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado)
NEP:	12
Categoria	D
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



En

Monge 12º Nível

Humanóide (Médio – Humana)

Histórico: Discípula de um grande mestre de artes marciais, En foi uma dos discípulos deste mestre que se tornou cobaia do Dr. Ichigaki. Assim como Ryou e Kai, En é uma especialista na Doutrina Angelical Energy, uma Doutrina que refina a energia espiritual a ponto de torná-la invisível aos olhos das pessoas que não estejam preparadas.

Dado de Vida:	12d8+36 (93 PVs)
Dado de	12d8+108 (165 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+3 (+3 Des)
Deslocamento:	21m (+12m Monge)
Classe de	51 (+3 Des, +10 Competência, +16
Armadura:	Esquiva, +12 Intuição)
Ataque	+9/+32
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +29 (Dano: 2d6+13; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +29/+29/+29/+24 (Dano: 2d6+13; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Angelical Energy 5, Habilidade
Especiais:	Avançada 2, Bônus de Ataque +16 por competência, Dano Adicional +10 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico e Ordem)
Qualidades	Inteligência Avançada 2, Sabedoria
Especiais:	Avançada 3, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Evasão Aprimorada, Mente Tranquila, Queda Suave (18m), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo
Testes de	Fort +11, Refl +11, Vont +18
Resistência:	
Habilidades:	For 16 (+3), Des 16 (+3), Con 16 (+3),

	Int 22 (+6), Sab 30 (+10), Car 13 (+1)
Perícias:	Acrobacia +20, Arte da Fuga 20, Concentração +18, Diplomacia +16, Equilíbrio +20, Escalar +18, Esconder-se +20, Furtividade +20, Natação +18, Saltar +18
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Reflexo em Combate, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Agarrar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado)
NEP:	12
Categoria	D
Tendência:	Leal/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Ichigaki

Ladino de 11º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Um perverso cientista que se utilizou de meios inescrupulosos para convencer Ryou, Kai e En a servirem de cobaia para seus experimentos. Mas quando a verdade é revelada para o time Urameshi, a guerreira mascarada (que na verdade era Genkai disfarçada) utiliza um poderoso golpe que liberta as vítimas deste vilão. Em seguida, Yusuke libera toda sua fúria e acaba com o vilão.

Dado de Vida:	11d6+44 (85 PVs)
Dado de	11d8+105 (158 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de	55 (+3 Des, +42 Competência)
Armadura:	
Ataque	+8/+11
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +11 (Dano: 1d3+45; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +11/+6 (Dano: 1d3+45; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Habilidade Avançada 6, Dano
Especiais:	Adicional +42 por competência, Ataque Furtivo +6d6
Qualidades	Inteligência Avançada 9, Visão no
Especiais:	Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +3, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia

Testes de Resistência:	Fort +7, Refl +10, Vont +6
Habilidades:	For 16 (+3), Des 16 (+3), Con 18 (+4), Int 58 (+24), Sab 16 (+3), Car 8 (-1)
Perícias:	Abrir Fechaduras +17, Acrobacia +17, Arte da Fuga +17, Avaliação +38, Blefar +15, Conhecimento (Local) +38, Conhecimento (Religião) +38, Conhecimento (Trevas)* +31, Cura* +10, Decifrar Escrita +38, Diplomacia +13, Disfarces +13, Equilíbrio +17, Escalar +17, Esconder-se +19, Falsificação +38, Furtividade +17, Intimidar +13, Natação +17, Observar +17, Obter Informações +13, Ofícios (Alquimia) +38, Operar Mecanismo +38, Ouvir +17, Prestidigitação +17, Procurar +38, Profissão (Cientista) +17, Profissão (Médico) +17, Saltar +17, Sentir Motivação +17, Usar Cordas +17, Usar Instrumento Mágico +13 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexo em Combate, Iniciativa Aprimorada, Esquiva, Adoção da Forma Perfeita
NEP:	12
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Gama

Ladino de 11º Nível

Humanóide (Médio – Oni Ogro)

Histórico: Gama é um Oni capaz de utilizar o próprio sangue como tinta. Esta tinta especial ele utiliza pra fazer marcas em seu corpo, fortificando-o, ou no corpo dos seus adversários, imobilizando-os. Gama tem sua aparição no Torneio das Trevas, onde teve que enfrentar Kurama. Gama levou vantagem durante boa parte da luta, mas não contava com a inteligência de Kurama, e acabou sendo derrotado. Mas para ajudar os companheiros de sua equipe, Gama deu, literalmente, o próprio sangue para imobilizar por completo o corpo de Kurama, vindo a morrer por isso.

Dado de Vida:	11d6+110 (151 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	11d8+105 (158 Pts)
Iniciativa:	+9 (+5 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	38 (+5 Des, +16 Armadura Natural, +7 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+8/+19
Ataque:	Corpo a corpo: Adaga obra-prima +20 (Dano: 1d4+4; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Adaga obra-prima +20/+15 (Dano: 1d4+4; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Nem Baku Houju No Shou 5, Habilidade Avançada 1, Bônus de Ataque +7 por competência, Ataque Furtivo +6d6
Qualidades Especiais:	Constituição Avançada 3 (RD: 9/-), Sabedoria Avançada 1, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +3, Esquiva Sobrenatural Aprimorada
Testes de Resistência:	Fort +13, Refl +12, Vont +8
Habilidades:	For 18 (+4), Des 20 (+5), Con 30 (+10), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 11 (0)
Perícias:	Acrobacia +19, Blefar +16, Equilíbrio +19, Escalar +18, Esconder-se +21, Intimidar +14, Observar +19, Ouvir +19, Procurar +16, Saltar +18

Talentos:	Iniciativa Aprimorada, Reflexo em Combate, Esquiva, Especialização em Combate
NEP:	12
Categoria	D
Tendência:	Leal/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Toya

Guerreiro de 15º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Toya, ao contrario da maioria dos demônios, é um guerreiro de grande honra e sabedoria. Apareceu pela primeira vez no anime quando foi lutar com Kurama no Torneio das Trevas, logo após a derrota de Gama. Nesta luta, Toya lutou com tudo que tinha para vingar a morte do amigo e mencionou a Kurama que o desejo dele, caso vencesse o torneio, era encontrar a luz, um lugar de paz onde ele e os amigos pudessem viver com tranquilidade (coisa que no Ma-kai era

impossível). No final desta luta Kurama vence, mas diz que não vai matá-lo, pois deseja também conhecer esta terra do qual Toya sonha. Toya volta a aparecer no torneio de Ma-kai, dessa vez, muito mais poderoso.

Dado de Vida:	15d10+75 (162 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	15d8+186 (257 Pts)
Iniciativa:	+15 (+11 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	45m (+36m Des Av.)
Classe de Armadura:	41 (+11 Des, +10 Competência, +10 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+15/+30
Ataque:	Corpo a corpo: Espada Curta de Gelo (Habilidade de nível 2 da Doutrina "Gelo") +38 (Dano: 4d6+19; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Espada Curta de Gelo (Habilidade de nível 2 da Doutrina "Gelo") +38/+38/+33/+33/+28/+28/+23 (Dano: 4d6+19; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Gelo 4, Habilidade Avançada 4, Bônus de Ataque +10 por competência, Dano Adicional +10 por competência
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 4, Inteligência Avançada 2, Sabedoria Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +14, Refl +16, Vont +11
Habilidades:	For 20 (+5), Des 32 (+11), Con 20 (+5), Int 22 (+6), Sab 22 (+6), Car 14 (+2)
Perícias¹:	Acrobacia* +17, Equilíbrio* +17, Escalar +17, Intimidar +13, Natação +17, Observar* +17, Saltar +17, Sentir Motivação* +17 *Estas perícias não são de classe. ¹ +2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Arma (Espada Curta), Acuidade com Arma (Espada Curta), Especialização em Arma (Espada Curta), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Curta), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Espada Curta), Especialização em Arma Maior (Espada Curta), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior

NEP:	16
Categoria	C
Tendência:	Leal/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Bakuken

Bárbaro 5º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Bakuken é mais um membro do grupo de

Gama e Toya, porém ao contrário dos mesmos, luta de forma desonesta. Após Kurama derrotar Toya, ele fica inconsciente, porém seu corpo continua em pé no ringue. Devido a este fato, Bakuken alega que o adversário ainda está em pé e por isso ele deve continuar a lutar. Ao tentar declarar que Kurama está fora de condições para lutar, a juíza é intimidada por Bakuken a ficar calada. Bakuken então começa a espancar Kurama com a intenção de matá-lo. Bakuken só para de espancar Kurama quando Risho o alerta sobre Yusuke, que fora do ringue estava preparando um Reigan para lançar contra Bakuken. Assim que Yusuke assume o combate, ele desconta toda sua ira pelo que ele fez ao Kurama e acaba com Bakuken.

Dado de Vida:	5d12+40 (78 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	5d8+36 (62 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	12m (+3m Bárbaro)
Classe de Armadura:	26 (+4 Des, +12 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+16+2d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +17+2d8 (Dano: 1d6+2d8+11; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +17+2d8 (Dano: 1d6+2d8+11; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Habilidade Única 1, Habilidade Avançada 2, Fúria 2/dia
Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Constituição Avançada 2 (RD: 6/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Sentir Armadilhas +1
Testes de Resistência:	Fort +12, Refl +5, Vont +3
Habilidades:	For 28 (+9), Des 18 (+4), Con 27 (+8),

	Int 16 (+3), Sab 14 (+2), Car 8 (-1)
Perícias*:	Escalar +19+2d8, Intimidação +7, Ouvir +10, Natação +17+2d8, Saltar +19+2d8, Sobrevivência +10 *+2 pontos para ser alfabetizado. *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Desarmado Maior
NEP:	6
Categoria	E
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem
Nota Extra:	Bakuken possui uma habilidade de Doutrina única, a "Neblina de Suor".

Habilidade Única

Nível 1: Neblina de Suor*

O usuário começa a suar pelo corpo inteiro ao auto-aquecer o próprio corpo. Este aquecimento, após gerar o suor, o transforma em vapor gerando uma espécie de neblina fedorenta. A neblina possui um raio de 10m por nível e qualquer ser vivo (com exceção do usuário) dentro da neblina recebe uma penalidade de -6 em Des e o deslocamento é reduzido em 3m. Um teste de Vontade bem sucedido anula os efeitos.

Custo: 6 pontos de Rei/You-Ki.



Jin

Guerreiro de 16º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Jin é um Oni com a habilidade de manipular o vento ao seu favor. Sua maneira de lutar e agir, é tão imprevisível quanto às mudanças de direção

do vento. Jin faz sua primeira aparição no Torneio das Trevas, onde enfrenta Yusuke. Durante a luta, os dois se tornam amigos. Na verdade, parecia que estavam se divertindo mais do que lutando. Jin também participou do torneio de Ma-kai.

Dado de Vida:	16d10+112 (204 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	16d8+198 (273 Pts)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	36m (+27m Des Av.)
Classe de Armadura:	41 (+9 Des, +11 Competência, +11 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+16/+20
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +27

	(Dano: 1d3+17; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +27/+27/+22/+22/+17/+17/+12 (Dano: 1d3+17; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Shura Sempu Ken 6, Habilidade Avançada 3, Dano Adicional +11 por competência
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 3, Constituição Avançada 2 (RD: 6/-), Inteligência Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +17, Refl +14, Vont +8
Habilidades:	For 18 (+4), Des 28 (+9), Con 24 (+7), Int 24 (+7), Sab 16 (+3), Car 16 (+3)

Perícias*: Acrobacia* +18 (+0,5), Equilíbrio* +18 (+0,5), Escalar +23, Intimidar +22, Natação +23, Observar* +12 (+0,5), Ouvir* +12 (+0,5), Saltar +23, Sentir Motivação* +12 (+0,5)
*Estas perícias não são de classe.
+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Acuidade com Arma (Ataque Desarmado), Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Tolerância, Duro de Matar

NEP:	17
Categoria	C
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Risho

Guerreiro de 13º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Risho também participou do Torneio das Trevas. Risho foi o último membro do time Mashoutsukai a lutar. Seu adversário foi Kuwabara, que no

inicio da luta estava com quase todos os ossos quebrados devido à luta com o time anterior, o time Ichigaki. Mas inesperadamente, Yukina

aparece no estádio. A presença da garota foi o suficiente para revigorar o nosso herói, que por sua vez derrotou Risho.

Dado de Vida:	13d10+91 (167 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	13d8+123 (185 Pts)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	35 (+4 Des, +11 Armadura Natural, +10 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+13/+22+2d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +24+2d8 (Dano: 1d3+2d8+19; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +22+2d8/+22+2d8/+17+2d8/+12+2d8 (Dano: 1d3+2d8+19; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Controle da Terra 4, Habilidade Avançada 3, Dano Adicional +10 por competência
Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Constituição Avançada 2 (RD: 6/-), Inteligência Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +15, Refl +8, Vont +9
Habilidades:	For 24 (+7), Des 18 (+4), Con 24 (+7), Int 22 (+6), Sab 20 (+5), Car 13 (+1)
Perícias¹:	Acrobacia* +12, Equilíbrio* +12, Escalar +25+2d8, Intimidar +17, Natação +25+2d8, Observar* +13, Saltar +25+2d8, Sentir Motivação* +13 *Estas perícias não são de classe. ¹ +2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Tolerância, Duro de Matar
NEP:	14
Categoria:	D
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Makintarou

Guerreiro de 8º Nível

Humanóide (Médio – Oni Ogro)

Histórico: Makintarou é um Oni arrogante quanto sua força e suas habilidades. Devido a esta arrogância, foi derrotado facilmente por Hiei no Torneio das Trevas.

Dado de Vida:	8d10+80 (128 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	8d8+54 (93 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	30 (+4 Des, +16 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+8/+31+4d8
Ataque:	Corpo a corpo: Cimitarra obra-prima +28+4d8 (Dano: 1d6+4d8+21; Dec. 15-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Cimitarra obra-prima +28+4d8/+23+4d8 (Dano: 1d6+4d8+21; Dec. 15-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Habilidade Avançada 5
Qualidades Especiais:	Força Avançada 4, Constituição Avançada 3 (RD: 9/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +16, Refl +6, Vont +4
Habilidades:	For 40 (+15), Des 18 (+4), Con 30 (+10), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 8 (-1)
Perícias*:	Escalar +30+4d8, Intimidar +10, Natação +30+4d8, Saltar +30+4d8 *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Grandão, Membro em Arma (Cimitarra), Tolerância, Duro de Matar, Foco em Arma (Cimitarra), Especialização em Arma (Cimitarra), Forma Alternativa, Sucesso Decisivo Aprimorado (Cimitarra), Foco em Arma Maior (Cimitarra)
NEP:	9
Categoria:	E
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kuromotarou

Ladino de 10º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Kuromotarou é um Oni com capacidade de ficar imune aos ataques do adversário. Além desta habilidade, Kuromotarou pode se transformar em bestas poderosas para aumentar suas habilidades de combate. Kuromotarou aparece no desenho no torneio das Trevas, e é derrotado por Hiei.

Dado de Vida:	10d6+60 (97 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	10d8+96 (144 Pts)
Iniciativa:	+9 (+5 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	30 (+5 Des, +8 Armadura Natural, +7 Competência)
Ataque Base/Agarrar:	+7/+15+2d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +15+2d8 (Dano: 1d3+2d8+8; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +15+2d8/+10+2d8 (Dano: 1d3+2d8+8; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Adaptação 5, Habilidade Avançada 1, Dano Adicional +7 por competência, Ataque Furtivo +5d6
Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Constituição Avançada 1 (RD: 3/-), Inteligência Avançada 1, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +3, Esquiva Sobrenatural Aprimorada
Testes de Resistência:	Fort +9, Refl +12, Vont +6
Habilidades:	For 22 (+6), Des 20 (+5), Con 22 (+6), Int 20 (+5), Sab 16 (+3), Car 12 (+1)
Perícias:	Abrir Fechaduras +18, Acrobacia +18, Arte da Fuga +18, Blefar +16, Equilíbrio +18, Escalar +19, Esconder-se +20, Intimidar +14, Observar +16, Operar Mecanismo +18, Ouvir +16, Procurar +18, Saltar +19
Talentos:	Aparência Humana, Iniciativa Aprimorada, Reflexos em Combate, Ataque Desarmado Aprimorado.
NEP:	11
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Ura Urashima

Ladino de 5º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Ura Urashima é um Oni que não possui grandes habilidades, mas recebeu de Suzuki a rara Fruta do Passado. Com ela, Ura Urashima criou uma espécie de névoa, que ele libera ao abrir sua caixa. Em sua luta contra Kurama, Ura Urashima utilizou-se deste item para derrotá-lo, porém o tiro saiu pela culatra, pois Kurama voltou para sua forma original, Kurama Yoko. Nesta forma, Ura Urashima foi facilmente derrotado.

Dado de Vida:	5d6+15 (35 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	5d8+36 (62 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	39 (+4 Des, +17 Competência, +8 Sorte)
Ataque Base/Agarrar:	+3/+5
Ataque:	Corpo a corpo: Vara de Pescar +5 (Dano: 1d6+19; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Vara de Pescar +5 (Dano: 1d6+19; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Habilidade Avançada 3, Dano Adicional +17 por competência, Ataque Furtivo +3d6
Qualidades Especiais:	Inteligência Avançada 3, Carisma Avançado 2 (+8 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural
Testes de Resistência:	Fort +4, Refl +8, Vont +4
Habilidades:	For 14 (+2), Des 18 (+4), Con 16 (+3), Int 32 (+11), Sab 16 (+3), Car 19 (+4)
Perícias:	Abrir Fechaduras +12, Acrobacia +12, Arte da Fuga +12, Avaliação +19, Blefar +14, Conhecimento (Local) +19, Conhecimento (Religião)* +15, Conhecimento (Trevas)* +15, Decifrar Escrita +19, Diplomacia +12, Disfarces +12, Equilíbrio +12, Escalar +10, Esconder-se +14, Falsificação +19, Furtividade +12, Intimidar +12, Natação +10, Observar +11, Obter Informações +12, Operar Mecanismo +19, Ouvir +11, Prestidigitação +12, Procurar +19, Profissão (Artesão) +11, Saltar +10, Sentir Motivação +11,

	Usar Corda +12, Usar Instrumento Mágico +12 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Aparência Humana, Usar Arma Exótica (Vara de Pescar), Campo de Força
NEP:	6
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Shishiwakamaru

Guerreiro de 17º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Shishiwakamaru aparece pela primeira vez no desenho no Torneio das Trevas. Na sua vez de lutar, o seu adversário foi Kuwabara.

Shishiwakamaru ganhou este combate facilmente, tendo que lutar em seguida com a Mascarada. No meio desta luta a Mascarada revela ser Genkai, a mestra de Yusuke e a humana mais odiada pela maioria dos Onis. Shishiwakamaru não teve chance, sendo derrotado com sua própria energia que Genkai revidou.

Dado de Vida:	17d10+68 (166 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	17d8+210 (290 Pts)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	36m (+27m Des Av.)
Classe de Armadura:	28 (+9 Des, +9 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+17/+35+2d8
Ataque:	Corpo a corpo: Espada Banshee (Katana +3) +40+2d8 (Dano: 1d10+2d8+16; Dec. 17-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Espada Banshee (Katana +3) +40+2d8/+40+2d8/+35+2d8/+35+2d8/+30+2d8/+25+2d8 (Dano: 1d10+2d8+16; Dec. 17-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Sombras Demoníacas 6, Habilidade Avançada 3, Bônus de Ataque +9 por competência
Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Destreza Avançada 3, Sabedoria Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +14, Refl +12, Vont +10
Habilidades:	For 24 (+7), Des 28 (+9), Con 18 (+4),

	Int 18 (+4), Sab 20 (+5), Car 18 (+4)
Perícias:	Acrobacia* +19, Equilíbrio* +19, Escalar +29+2d8, Intimidar +24, Saltar +29+2d8, Usar Instrumento Mágico* +14 *Estas perícias não são de classe. +2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Usar Arma Exótica (Katana), Forma Alternativa, Iniciativa Aprimorada, Forma Alternativa, Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Arma (Katana), Especialização em Arma (Katana), Sucesso Decisivo Aprimorado (Katana), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Katana), Especialização em Arma Maior (Katana), Saque Rápido, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento
NEP:	18
Categoria	C
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Suzuki

Bardo de 13º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Suzuki é o responsável pelos itens mágicos usados pelo seu time. No Torneio das Trevas, Suzuki enfrentou Genkai, logo após esta

ter derrotado Shishiwakamaru. Há alguns anos atrás, Suzuki havia sido derrotado pelos irmãos Toguro. Com raiva pela humilhação, Suzuki entrou no torneio. Como o seu time foi derrotado pelo time Urameshi nas semifinais, Suzuki resolveu ajudá-los na luta final contra Toguro. Suzuki concede dois itens especiais ao time: a Kurama ele dá um jarro contendo suco do Fruto do Passado, para que Kurama possa se tornar mais uma vez Yoko; e a Kuwabara ele concede a Espada Experimental, um item que permite criar armas através da energia espiritual como o Reiken. Suzuki volta a aparecer no Torneio do Ma-Kai, desta vez bem mais forte do que antes.

Dado de Vida:	13d6+39 (87 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	13d8+148 (210 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	52 (+4 Des, +9 Competência, +7 Esquiva, +12 Sorte)
Ataque Base/Agarrar:	+9/+19

Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +20 (Dano: 1d3+12; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +20/+15 (Dano: 1d3+12; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Lazer Light 5, Habilidade Avançada 2, Dano Adicional +9 por competência, Bônus de Ataque +7 por competência, Música de Bardo (Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +2, Inspirar Competência, Sugestão, Inspirar Grandeza, Melodia da Libertação), Magias de bardo de 13º nível
Qualidades Especiais:	Inteligência Avançada 1, Sabedoria Avançada 1, Carisma Avançado 3 (+12 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Conhecimento de Bardo, Rei-Ki Extra +25 (Devido às utilizações diárias de magia de um bardo de 13º nível)
Testes de Resistência:	Fort +19, Refl +24, Vont +25
Habilidades:	For 16 (+3), Des 18 (+4), Con 16 (+3), Int 24 (+7), Sab 20 (+5), Car 23 (+6)
Perícias:	Acrobacia +20, Atuação (Atuar) +22, Atuação (Cantar) +11, Atuação (Dançar) +22, Avaliação +23, Blefar +24, Conhecimento (Trevas) +23, Equilíbrio +20, Esconder-se +22, Procurar +23, Saltar +19, Sentir Motivação +21, Usar Instrumento Mágico +22
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Forma Alternativa, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Criar Item Maravilhoso
NEP:	14
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Karasu

Ladino de 21º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Karasu é um perigoso assassino. Sua principal arma são suas bombas. Bombas estas que a maioria de suas vítimas não conseguem ver, pois somente

seres com grande energia espiritual é capaz de vê-las. No entanto, Karasu teve que enfrentar Kurama no torneio das Trevas. Durante a luta, Kurama se

transforma em Yoko, não dando a mínima chance de vitória para Karasu. No fim desta luta, Karasu acaba derrotado.

Dado de Vida:	21d6+84 (160 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	21d8+321 (419 Pts)
Iniciativa:	+16 (+12 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	54m (+45m Des Av.)
Classe de Armadura:	55 (+12 Des, +19 Competência, +14 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+16/+34
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +43 (Dano: 1d3+23; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +43/+43/+38/+38/+33/+33/+28/+23 (Dano: 1d3+23; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Bomba Espiritual 4, Habilidade Avançada 7, Dano Adicional +19 por competência, Bônus de Ataque +14 por competência, Ataque Furtivo +11d6
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 5, Inteligência Avançada 4, Sabedoria Avançada 3, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +6, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia, Amortecer Impacto, Oportunismo
Testes de Resistência:	Fort +10, Refl +24, Vont +14
Habilidades:	For 18 (+4), Des 34 (+12), Con 18 (+4), Int 32 (+11), Sab 26 (+8), Car 19 (+4)
Perícias:	Abrir Fechaduras +36, Acrobacia +36, Arte da Fuga +36, Blefar +30, Conhecimento (Local) +35, Diplomacia +28, Equilíbrio +36, Escalar +28, Esconder-se +38, Furtividade +36, Intimidar +28, Natação +28, Observar +32, Obter Informação +28, Ouvir +32, Prestidigitação +36, Procurar +35, Saltar +28, Sentir Motivação +32
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexo em Combate, Foco em Doutrina (Bomba Espiritual), Foco em Arma (Ataque desarmado), Iniciativa Aprimorada, Acuidade com Arma (Ataque Desarmado), Foco em Doutrina Maior (Bomba Espiritual)
NEP:	22

Categoria	B
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Bui

Guerreiro de 21º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Bui, assim como Karasu, se uniu ao grupo Toguro ao ser derrotado por eles. Bui carrega uma cicatriz deste combate para se lembrar da derrota que um dia pretende vingar.

Durante o torneio das Trevas, Bui encarou Hiei. Durante a luta, Bui parecia estar com a vantagem, mas estava sendo manipulado por Hiei. Nesta luta, Hiei mostrou a arte suprema da Doutrina “Ja Ou En Satsu Ken”, a capacidade de absorver as chamas negras e transformá-las em energia física. Ao fazer isto, Hiei ficou mais forte e mais resistente que Bui, derrotando-o facilmente.

Dado de Vida:	21d10+210 (330 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	21d8+321 (419 Pts)
Iniciativa:	+13 (+9 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	27m (+18m Des Av.)
Classe de Armadura:	35 (+9 Des, +16 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+21/+39+5d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +42+5d8 (Dano: 1d3+5d8+22; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +40+5d8/+40+5d8/+40+5d8/+35+5d8/+35+5d8/+35+5d8/+30+5d8/+30+5d8/+25+5d8 (Dano: 1d3+5d8+22; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Battle Aura 6, Habilidade Avançada 5
Qualidades Especiais:	Força Avançada 5, Destreza Avançada 2, Constituição Avançada 3 (RD: 9/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +22, Refl +15, Vont +9
Habilidades:	For 36 (+13), Des 28 (+9), Con 31 (+10), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)
Perícias:	Acrobacia* +21, Escalar +42+5d8, Intimidar +26, Saltar +42+5d8 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em

Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Investida Atroz, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Foco em Arma Aprimorado (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Arma Maior (ataque Desarmado), Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Iniciativa Aprimorada, Especialização em Combate, Ataque Giratório, Trespasar, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado)

NEP: 22

Categoria	B
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Toguro Ani

Ladino de 22º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Toguro Ani é um dos personagens mais cruéis que apareceu no desenho Yu Yu Hakusho. Assim como seu irmão, desejou se tornar um Oni ao

vencer pela primeira vez o Torneio das Trevas. No torneio em que o time Urameshi participa, Toguro Ani enfrenta Kuwabara, quem após uma dura batalha o derrota. Mesmo sendo derrotado, Toguro Ani se intromete na luta de seu irmão contra Yusuke. Devido a esta intromissão, o próprio Toguro Ottoto o mata. Pelo menos era o que todos achavam até Sensui Shinobu o encontrar. Devido às habilidades de Toguro Ani, ele é virtualmente imortal. Quem o derrota definitivamente é Kurama. Kurama conjura uma planta do Ma-kai que faz suas vítimas terem ilusões até serem mortas, ou seja, Toguro Ani ficaria preso nessas ilusões para sempre.

Dado de Vida:	22d6+88 (167 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	22d8+371 (473 Pts)
Iniciativa:	+11 (+7 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	54 (+7 Des, +15 Competência, +22 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+16/+55+4d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado

	+56+4d8 (Dano: 1d3+4d8+29; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +56+4d8/+51+4d8/+46+4d8 (Dano: 1d3+4d8+29; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Butai 5, Habilidade Avançada 7, Dano Adicional +19 por competência, Bônus de Ataque +14 por competência, Ataque Furtivo +11d6
Qualidades Especiais:	Força Avançada 4, Inteligência Avançada 3, Sabedoria Avançada 5, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +6, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia, Amortecer Impacto, Oportunismo
Testes de Resistência:	Fort +11, Refl +20, Vont +19
Habilidades:	For 30 (+10), Des 24 (+7), Con 18 (+4), Int 28 (+9), Sab 34 (+12), Car 16 (+3)
Perícias:	Acrobacia +32, Arte da Fuga +32, Blefar +28, Disfarces +28, Equilíbrio +32, Escalar +39+4d8, Esconder-se +32, Furtividade +32, Intimidar +28, Natação +39+4d8, Observar +37, Ouvir +37, Prestidigitação +32, Procurar +34, Saltar +39+4d8, Sentir Motivação +37, Usar Cordas +32
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexo em Combate, Energia Vital, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Energia Extra, Energia Extra Maior.
NEP:	23
Categoria	B
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Toguro Ottoto

Guerreiro de 23º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Toguro Ottoto foi um dos maiores desafios de Yusuke no anime. A história de Toguro Ottoto é triste. No

passado ele fora um grande amigo e companheiro de batalhas de Genkai. Mas se perdeu ao ver seus discípulos morrerem por um poderoso Oni. Devido a esta fatalidade, Toguro Ottoto sumiu

sem dar notícias para seus companheiros e quando voltou estava com um ar frio. Ao derrotar o Oni que matou seus discípulos no Torneio das Trevas, desejou se tornar um Oni para que pudesse se manter jovem por mais tempo e assim aumentar sua força cada vez mais. Na sua ultima participação do Torneio das Trevas, foi derrotado e morto por Yusuke, mesmo estando com 100% do seu poder ativado.

Dado de Vida:	23d10+253 (384 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	23d8+351 (458 Pts)
Iniciativa:	+14 (+10 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	36m (+27m Des Av.)
Classe de Armadura:	37 (+10 Des, +17 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+22/+43+5d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +45+5d8 (Dano: 1d3+5d8+24; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +43+5d8/+43+5d8/+43+5d8/+38+5d8/+38+5d8/+38+5d8/+33+5d8/+33+5d8/+33+5d8/+28+5d8/+28+5d8 (Dano: 1d3+5d8+24; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Kin'niku Souza 6, Habilidade Avançada 6
Qualidades Especiais:	Força Avançada 5, Destreza Avançada 3, Constituição Avançada 3 (RD: 9/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +24, Refl +17, Vont +10
Habilidades:	For 40 (+15), Des 30 (+10), Con 32 (+11), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 12 (+1)
Perícias:	Acrobacia* +23, Escalar +46+5d8, Intimidar +27, Saltar +46+5d8 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Investida Atroz, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Foco em Arma Aprimorado (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Arma Maior (ataque Desarmado), Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Iniciativa Aprimorada,

Especialização em Combate, Ataque Giratório, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Poderio Épico, Combater com Duas Armas Perfeito, Energia Vital.

NEP: 24
Categoria B
Tendência: Neutro/Mal
Progressão: Conforme a classe do personagem



Kaitou

Ladino de 6º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Kaitou é um jovem e promissor estudante que frequenta a mesma escola de

Kurama. Com a abertura do buraco que ligava o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui e seus comparsas), Kaitou adquiriu a habilidade de Território: o Tabu. Sem saber os perigos de sua habilidade, Kaitou procura Genkai junto com Yanagisawa e Kido, que também adquiriram habilidades de Território. Kaitou volta a sua vida normal após Yusuke e sua turma resolverem o caso do buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas.

Dado de Vida: 6d6+18 (41 PVs)
Dado de Rei/You-Ki: 6d8+36 (66 Pts)
Iniciativa: +2 (+2 Des)
Deslocamento: 9m
Classe de Armadura: 24 (+2 Des, +12 Competência)
Ataque Base/Agarrar: +4/+6
Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +6 (Dano: 1d3+14; Dec. x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +6 (Dano: 1d3+14; Dec. x2)
Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m
Ataques Especiais*: Território Tabu, Dano Adicional +12 por competência, Ataque Furtivo +3d6 *Kaitou possui 4 pontos de Doutrina ainda não treinados.
Qualidades Especiais: Inteligência Avançada 2, Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +2, Esquiva Sobrenatural
Testes de Resistência: Fort +5, Refl +7, Vont +5
Habilidades: For 14 (+2), Des 14 (+2), Con 16 (+3), Int 26 (+8), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)
Perícias: Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Blefar +11, Disfarces +11, Equilíbrio +11, Escalar +11, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +11,

Natação +11, Observar +12, Ouvir +12, Prestidigitação +11, Procurar +17, Saltar +11, Sentir Motivação +12
Talentos: Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexo em Combate, Especialização em Combate

NEP: 8
Categoria E
Tendência: Neutro/Bom
Progressão: Conforme a classe do personagem



Yanagisawa

Guerreiro de 4º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Yanagisawa é um jovem estudante que, com a abertura do buraco que liga o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui e seus comparsas), adquiriu a habilidade de Território: Cópia. Sem saber os perigos de sua habilidade, Yanagisawa procura Genkai junto com Kaitou e Kido, que também adquiriram habilidades de Território. Yanagisawa volta a sua vida normal após Yusuke e sua turma resolverem o caso do buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas.

Dado de Vida: 4d10+24 (50 PVs)
Dado de Rei/You-Ki: 4d8+24 (45 Pts)
Iniciativa: +3 (+3 Des)
Deslocamento: 9m
Classe de Armadura: 23 (+3 Des, +10 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar: +4/+8
Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +9 (Dano: 1d3+6; Dec. x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +9 (Dano: 1d3+6; Dec. x2)
Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m
Ataques Especiais*: Território Cópia *Yanagisawa possui 3 pontos de Doutrina ainda não treinados.
Qualidades Especiais: Constituição Avançada 2 (RD: 6/-)
Testes de Resistência: Fort +10, Refl +4, Vont +4
Habilidades: For 18 (+4), Des 16 (+3), Con 22 (+6), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)
Perícias: Acrobacia* +6 (+0,5), Escalar +11, Intimidar +9, Saltar +11 *Estas perícias não são de classe.
Talentos: Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate,

	Especialização em Combate, Esquiva, Especialização em Arma (Ataque Desarmado)
NEP:	8
Categoria	E
Tendência:	Neutro/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kido

Guerreiro de 5º Nível
Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Kido é um jovem estudante que, com a abertura do buraco que liga o mundo

dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui e seus comparsas), adquiriu a habilidade de Território: Paralisação. Sem saber os perigos de sua habilidade, Kido procura Genkai junto com Kaitou e Yanagisawa, que também adquiriram habilidades de Território. Kido volta a sua vida normal após Yusuke e sua turma resolverem o caso do buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas.

Dado de Vida:	5d10+25 (57 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	5d8+30 (56 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	21 (+4 Des, +7 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+11+1d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +12+1d8 (Dano: 1d3+1d8+8; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +12+1d8 (Dano: 1d3+1d8+8; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais*:	Território Paralisação *Kido possui 3 pontos de Doutrina ainda não treinados.
Qualidades Especiais:	Força Avançada 1, Constituição Avançada 1 (RD: 3/-)
Testes de Resistência:	Fort +9, Refl +5, Vont +3
Habilidades:	For 20 (+5), Des 18 (+4), Con 20 (+5), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 14 (+2)
Perícias:	Acrobacia* +8, Escalar +14+1d8, Intimidar +10, Saltar +14+1d8 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Tolerância, Duro de Matar, Especialização em Arma (Ataque Desarmado)

NEP:	8
Categoria	E
Tendência:	Neutro/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Murota

Guerreiro de 5º Nível
Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Murota é um lutador de boxe profissional que, com a abertura do

buraco que liga o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui e seus comparsas), adquiriu a habilidade de Território: Telepatia. Murota, após ser derrotado por Yusuke em uma luta, ajuda a turma a identificar os culpados pela abertura do buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas. Murota é morto por Makihabara Sadao, um dos comparsas de Sensui conhecido como Gourmet.

Dado de Vida:	5d10+25 (57 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	5d8+30 (56 Pts)
Iniciativa:	+4 (+4 Des)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	39 (+4 Des, +7 Armadura Natural, +18 Telepatia)
Ataque Base/Agarrar:	+5/+29+1d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +30+1d8 (Dano: 1d6+1d8+8; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +30+1d8 (Dano: 1d6+1d8+8; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais*:	Território Telepatia *Murota possui 3 pontos de Doutrina ainda não treinados.
Qualidades Especiais:	Força Avançada 1, Constituição Avançada 1 (RD: 3/-)
Testes de Resistência:	Fort +11, Refl +6, Vont +4
Habilidades:	For 20 (+5), Des 18 (+4), Con 20 (+5), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 13 (+1)
Perícias:	Acrobacia* +8, Escalar +14+1d8, Intimidar +9, Saltar +14+1d8 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Desarmado Maior, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Especialização em Combate, Especialização em Arma (Ataque Desarmado)
NEP:	7
Categoria	E

Tendência: Neutro
Progressão: Conforme a classe do personagem



Kamia Minoru

Ladino de 10º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Kamia Minoru é um médico profissional que, com a abertura do buraco que liga o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui), adquiriu a habilidade de Território: Medicina. Kamia Minoru é um dos comparsas de Sensui, ajudando-o a abrir o buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas.

Dado de Vida: 10d6+20 (57 PVs)

Dado de 10d8+90 (138 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +7 (+7 Des)

Deslocamento: 27m (+18m Des Av.)

Classe de 29 (+7 Des, +12 Competência)

Armadura:

Ataque +7/+9

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Lâmina de Energia na Mão (Habilidade do Território Medicina) +9 (Dano: 2d10+19; Dec. 18-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Lâmina de Energia na Mão (Habilidade do Território Medicina) +7/+7/+7/+2/+2 (Dano: 2d10+19; Dec. 18-20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais*: Território Medicina, Dano Adicional +12 por competência, Ataque Furtivo +5d6

*Kamia Minoru possui 6 pontos de Doutrina ainda não treinados.

Qualidades Especiais: Destreza Avançada 2, Inteligência Avançada 2, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +3, Esquiva Sobrenatural Aprimorada

Testes de Resistência: Fort +5, Refl +14, Vont +6

Habilidades: For 14 (+2), Des 24 (+7), Con 14 (+2), Int 26 (+8), Sab 17 (+3), Car 14 (+2)

Perícias: Acrobacia +20, Arte da Fuga +20, Blefar +15, Cura +16, Equilíbrio +20, Escalar +15, Esconder-se +20, Furtividade +20, Intimidar +15, Natação +15, Observar +16, Ouvir +16, Prestidigitação +20, Procurar +21, Profissão (Médico) +16, Saltar +16, Sentir Motivação +16

Talentos: Doutrinado, Reflexo em Combate, Especialização em Combate, Esquiva,

Mobilidade, Ataque em Movimento, Combater com Duas Armas

NEP: 15

Categoria D

Tendência: Caótico/Mal

Progressão: Conforme a classe do personagem



Mitarai Kyoshin

Ladino de 7º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Mitarai Kyoshin é um jovem estudante que, com a abertura do buraco que liga o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui), adquiriu a habilidade de Território: Monstros Elementais (o elemento que ele utiliza é a água). Mitarai é um dos comparsas de Sensui, ajudando-o a abrir o buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas. Porém, ao longo de sua jornada ao lado de Sensui, Mitarai tem que enfrentar Kuwabara e acaba se tornando amigo da turma ajudando-os a enfrentar Sensui.

Dado de Vida: 7d6+21 (48 PVs)

Dado de 7d8+42 (77 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +4 (+4 Des)

Deslocamento: 9m

Classe de 31 (+4 Des, +12 Competência, +5

Armadura: Sorte)

Ataque +5/+7

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +7 (Dano: 1d3+14; Dec. x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +7 (Dano: 1d3+14; Dec. x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Especiais*: Território Monstros Elementais (Água), Dano Adicional +12 por competência, Ataque Furtivo +4d6
 *Mitarai Kyoshin possui 4 pontos de Doutrina ainda não treinados.

Qualidades Especiais: Inteligência Avançada 2, Carisma Avançado 1 (+5 por Sorte nos Testes de Resistência), Encontrar Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +2, Esquiva Sobrenatural

Testes de Resistência: Fort +10, Refl +14, Vont +9

Habilidades: For 14 (+2), Des 18 (+4), Con 16 (+3), Int 26 (+8), Sab 14 (+2), Car 16 (+3)

Perícias: Acrobacia +14, Arte da Fuga +14, Avaliação +18, Blefar +13, Disfarces +18, Equilíbrio +14, Escalar +12, Esconder-se +14, Furtividade +14, Intimidar +13, Natação +12, Observar

	+12, Ouvir +12, Prestidigitação +14, Procurar +18, Saltar +12, Sentir Motivação +12
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexo em Combate, Especialização em Combate, Esquiva
NEP:	10
Categoria	E
Tendência:	Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Hagiri Kaname

Guerreiro de 12º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Hagiri Kaname é um jovem motoqueiro que, com a abertura do buraco que liga o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui), adquiriu a habilidade de Território: Energia Cinética. Hagiri Kaname é um dos comparsas de Sensui, ajudando-o a abrir o buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas.

Dado de Vida:	12d10+36 (106 PVs)
Dado de	12d8+108 (165 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+12 (+8 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	27m (+18m Des Av.)
Classe de	28 (+8 Des, +10 Esquiva)
Armadura:	
Ataque	+12/+15
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +32 (Dano: 1d3+3; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +32/+32/+27/+27/+22 (Dano: 1d3+3; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Território Energia Cinética, Bônus de
Especiais*:	Ataque +10 por competência *Hagiri Kaname possui 7 pontos de Doutrina ainda não treinados.
Qualidades	Destreza Avançada 2, Sabedoria
Especiais:	Avançado 2
Testes de	Fort +11, Repl +12, Vont +10
Resistência:	
Habilidades:	For 17 (+3), Des 26 (+8), Con 16 (+3), Int 12 (+1), Sab 22 (+6), Car 16 (+3)
Perícias:	Acrobacia* +15 (+0,5), Escalar +18, Intimidar +18, Saltar +18 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Acuidade com Arma (Ataque Desarmado), Foco em Arma (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Especialização em Combate,

	Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataque em Movimento, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado)
NEP:	15
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Amanuma Tsukihito

Ladino de 4º Nível

Humanóide (Pequeno – Criança Humano)

Histórico: Amanuma é um jovem motoqueiro que, com a abertura do buraco que liga o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui), adquiriu a habilidade de Território: Vídeo Games. Amanuma é um dos comparsas de Sensui, ajudando-o a abrir o buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas. Porém percebeu que estava sendo usado por Sensui, mas acabou morrendo mesmo assim. Foi Koema que o ressuscitou utilizando o Mafukan.

Dado de Vida:	4d6+8 (24 PVs)
Dado de	4d8+24 (45 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de	28 (+4 Des, +1 Tamanho, +13
Armadura:	Competência)
Ataque	+3/+3
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado -1 (Dano: 1d3+12; Dec. x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado -1 (Dano: 1d3+12; Dec. x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Território Vídeo Games, Dano
Especiais*:	Adicional +13 por competência, Ataque Furtivo +2d6 *Kaitou possui 4 pontos de Doutrina ainda não treinados.
Qualidades	Inteligência Avançada 2, Encontrar
Especiais:	Armadilhas, Evasão, Sentir Armadilhas +1, Esquiva Sobrenatural
Testes de	Fort +5, Repl +7, Vont +4
Resistência:	
Habilidades:	For 8 (-1), Des 18 (+4), Con 14 (+2), Int 28 (+9), Sab 14 (+2), Car 14 (+2)

Perícias:	Arte da Fuga +11, Avaliação +16, Blefar +9, Condução (Carros)* +7 (+0,5), Conhecimento (Jogos)* +12 (+0,5), Conhecimento (Local) +16, Disfarces +16, Equilíbrio +11, Escalar +6, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidar +9, Natação +6, Observar +9, Ouvir +9, Prestidigitação +11, Procurar +16, Saltar +6 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Doutrinado, Iniciativa Aprimorada, Reflexo em Combate, Especialização em Combate
NEP:	8
Categoria	E
Tendência:	Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Makihabara Sadao

Guerreiro de 12º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Makihabara é mais um personagem que, com a abertura do

buraco que liga o mundo dos homens com o Ma-Kai (ato cometido por Sensui), adquiriu a habilidade de Território: Devorar Energia. Makihabara é um dos comparsas de Sensui, ajudando-o a abrir o buraco que liga o mundo dos homens com o mundo das trevas. Ao longo da série, Makihabara devora a cabeça de Toguro Ani, a única parte que sobrou do seu corpo após o ataque de Toguro Ottoto no Torneio das Trevas. Porém, o poder de Toguro era demais para Makihabara e seu corpo foi possuído por sua vítima. É Kurama que descobre toda a verdade e derrota Toguro.

Dado de Vida:	12d10+96 (166 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	12d8+108 (165 Pts)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	25 (+3 Des, +12 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+12/+21+2d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +23+2d8 (Dano: 1d3+2d8+9; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +23+2d8/+18+2d8/+13+2d8 (Dano: 1d3+2d8+9; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Território Devorar Energia

Especiais*:	*Makihabara Sadao possui 7 pontos de Doutrina ainda não treinados.
Qualidades Especiais:	Força Avançada 2, Constituição Avançada 2 (RD: 6/-)
Testes de Resistência:	Fort +16, Refl +7, Vont +7
Habilidades:	For 25 (+7), Des 16 (+3), Con 26 (+8), Int 12 (+1), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)
Perícias:	Acrobacia* +10 (+0,5), Escalar +24+2d8, Intimidar +17, Saltar +24+2d8 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Acuidade com Arma (Ataque Desarmado), Foco em Arma (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Especialização em Combate, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Ataque em Movimento, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado)
NEP:	15
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Itsuki

Ladino de 22º Nível

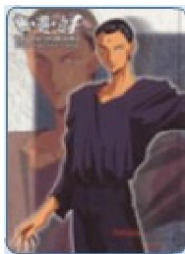
Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Itsuki é um Oni que fugiu do Ma-Kai para o mundo dos

homens como muitos. Em sua jornada no mundo dos homens Itsuki encontrou com Sensui, que quase o matou. Ao ser poupado, Itsuki se tornou parceiro de Sensui, ajudando-o em sua função de Detetive Sobrenatural. Itsuki conheceu Sensui em todas as suas faces ajudando-o até a sua morte, não deixando que o Rei-Kai levasse sua alma depois de sua morte.

Dado de Vida:	22d6+88 (167 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	22d8+371 (473 Pts)
Iniciativa:	+11 (+7 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	54 (+7 Des, +15 Competência, +22 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+16/+46+1d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +47+1d8 (Dano: 1d3+1d8+20; Dec.

	19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +47+1d8/+42+1d8/+37+1d8 (Dano: 1d3+1d8+20; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Teleporte 8, Habilidade Avançada 4, Dano Adicional +19 por competência, Bônus de Ataque +14 por competência, Ataque Furtivo +11d6
Qualidades Especiais:	Força Avançada 1, Inteligência Avançada 3, Sabedoria Avançada 5, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +6, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia, Amortecer Impacto, Oportunismo
Testes de Resistência:	Fort +11, Refl +20, Vont +19
Habilidades:	For 18 (+4), Des 24 (+7), Con 18 (+4), Int 28 (+9), Sab 34 (+12), Car 16 (+3)
Perícias:	Acrobacia +32, Arte da Fuga +32, Blefar +28, Disfarces +28, Equilíbrio +32, Escalar +30+1d8, Esconder-se +32, Furtividade +32, Intimidar +28, Natação +30+1d8, Observar +37, Ouvir +37, Prestidigitação +32, Procurar +34, Saltar +30+1d8, Sentir Motivação +37, Usar Cordas +32
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Reflexo em Combate, Energia Vital, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Iniciativa Aprimorada, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Energia Extra, Energia Extra Maior.
NEP:	23
Categoria	B
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Sensui Shinobu

Guerreiro de 31º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Sensui foi o Detetive Sobrenatural que antecedeu Yusuke. Conhecido por ser um dos mais poderosos detetives que

já existiu, Sensui possui grandes habilidades. Yusuke e sua turma conhece Sensui quando este tenta abrir um buraco que liga o Nigenkai com o Makai. Na sua luta contra Yusuke, é revelado que Sensui possui sete personalidades, mas somente a original (Shinobui) é capaz de utilizar todo o seu

poder. Yusuke só consegue derrotá-lo, porque Raizen (o oni antepassado de Yusuke) toma o controle do corpo de Yusuke, fazendo liberar todo o poder adormecido dentro do rapaz.

Dado de Vida:	31d10+341 (516 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	31d8+651 (1588 Pts)
Iniciativa:	+15 (+11 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	45m (+36m Des Av.)
Classe de Armadura:	40 (+11 Des, +19 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+26/+46+6d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +49+6d8 (Dano: 1d3+6d8+24; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +47+6d8/+47+6d8/+47+6d8/+42+6d8/+42+6d8/+42+6d8/+37+6d8/+37+6d8/+37+6d8/+32+6d8/+32+6d8/+32+6d8 (Dano: 1d3+6d8+24; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Reikoshuken 5, Brilho Sui Seiki 4, Habilidade Avançada 7
Qualidades Especiais:	Força Avançada 6, Destreza Avançada 4, Constituição Avançada 4
Testes de Resistência:	Fort +28, Refl +22, Vont +17
Habilidades:	For 38 (+14), Des 32 (+11), Con 32 (+11), Int 14 (+2), Sab 20 (+5), Car 13 (+1)
Perícias:	Acrobacia* +28, Escalar +54+6d8, Intimidar +35, Saltar +54+6d8 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Investida Atroz, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Especialização em Arma Maior (ataque Desarmado), Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Iniciativa Aprimorada, Especialização em Combate, Ataque Giratório, Trespasar, Trespasar Aprimorado, Combater com Duas Armas Perfeito, Energia Vital, Detetive Sobrenatural, Campo de Força, Foco em Doutrina (Reikoshuken), Foco em Doutrina Épico (Reikoshuken), Foco em Arma

	Épico (Ataque Desarmado), Campo de Força Aprimorado.
NEP:	31
Categoria	S
Tendência:	Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Rinku

(Final da série)

Ladino de 23º Nível

Humanóide (Pequeno – Oni Yokai)

Nota: Esta é a ficha de Rinku no final da série, ou seja, após o treinamento com Genkai.

Dado de Vida:	23d6+92 (175 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	23d8+351 (458 Pts)
Iniciativa:	+16 (+12 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	36m (+27m Des Av.)
Classe de Armadura:	63 (+12 Des, +19 Competência, +21 Sorte, +1 Tamanho)
Ataque Base/Agarrar:	+17/+17
Ataque:	Corpo a corpo: Yoyo obra-prima +31 (Dano: 1d4+23; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Yoyo obra-prima +31/+31/+26/+26/+21/+21 (Dano: 1d4+23; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Devil Yoyo 5, Habilidade Avançada 7, Dano Adicional +19 por competência, Ataque Furtivo +12d6
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 3, Inteligência Avançada 4, Carisma Avançado 5 (+21 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +6, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia, Amortecer Impacto, Oportunismo
Testes de Resistência:	Fort +32, Repl +46, Vont +30
Habilidades:	For 18 (+4), Des 34 (+12), Con 18 (+4), Int 32 (+11), Sab 14 (+2), Car 32 (+11)
Perícias:	Acrobacia +38, Arte da Fuga +38, Avaliação +37, Blefar +39, Disfarces +37, Equilíbrio +38, Escalar +30, Esconder-se +40, Furtividade +38, Intimidar +37, Natação +30, Observar +28, Operar Mecanismo +37, Ouvir +28, Prestidigitação +38, Procurar +37, Saltar +30, Sentir Motivação

Talentos:	+28, Usar Cordas +38 Pequenino, Usar Arma Exótica (Yoyo), Foco em Arma (Yoyo), Acidade com Arma (Yoyo), Iniciativa Aprimorada, Esquiva, Especialização em Combate, Reflexo em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Yoyo)
NEP:	24
Categoria	B
Tendência:	Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Chuu

(Final da série)

Guerreiro de 27º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Esta é a ficha de Chuu no final da série, ou seja, após o treinamento com Genkai.

Dado de Vida:	27d10+432 (585 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	27d8+492 (617 Pts)
Iniciativa:	+17 (+13 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	45m (+36m Des Av.)
Classe de Armadura:	49 (+13 Des, +26 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+24/+49+6d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +52+6d8 (Dano: 1d6+6d8+29; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +50+6d8/+50+6d8/+50+6d8/+45+6d8/+45+6d8/+45+6d8/+40+6d8/+40+6d8/+40+6d8/+35+6d8/+35+6d8/+35+6d8 (Dano: 1d6+6d8+29; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Sui Ken 5, Habilidade Avançada 9
Qualidades Especiais:	Força Avançada 6, Destreza Avançada 4, Constituição Avançada 5 (RD: 15/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +31, Repl +22, Vont +12
Habilidades:	For 44 (+17), Des 36 (+13), Con 43 (+16), Int 12 (+1), Sab 16 (+3), Car 10 (+0)
Perícias*:	Escalar +53+6d8, Intimidar +30, Saltar +53+6d8 *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado),

Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Tolerância, Duro de Matar, Trespasar, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x2

NEP: 28

Categoria A

Tendência: Caótico/Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem



Toya

(Final da série)

Guerreiro de 30º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Esta é a ficha de Toya no final da série, ou seja, após o treinamento com Genkai.

Dado de Vida: 30d10+150 (319 PVs)

Dado de 30d8+636 (1548 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +19 (+14 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 54m (+45m Des Av.)

Classe de 76 (+14 Des, +26 Competência, +26

Armadura: Esquiva)

Ataque +25/+61

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Espada Curta de Gelo (Habilidade de nível 2 da Doutrina “Gelo”) +73 (Dano: 7d6+31; Dec. 17-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: 2 Espadas Curta de Gelo (Habilidade de nível 2 da Doutrina “Gelo”) +69/+69/+69/+64/+64/+64/+59/+59/+59/+54/+54/+54/+49/ (Dano: 7d6+31; Dec. 17-20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Gelo 6, Habilidade Avançada 10,

Especiais: Bônus de Ataque +26 por competência, Dano Adicional +26 por competência

Qualidades Destreza Avançada 5, Inteligência

Especiais: Avançada 6, Sabedoria Avançada 6,

Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio

Fort +22, Refl +25, Vont +25

Testes de Resistência:

Habilidades: For 20 (+5), Des 39 (+14), Con 20 (+5), Int 38 (+14), Sab 38 (+14), Car 14 (+2)

Perícias: Acrobacia* +30 (+0,5), Arte da Fuga* +30 (+0,5), Avaliação* +30 (+0,5), Blefar* +20 (+0,5), Equilíbrio* +30 (+0,5), Escalar +38, Esconder-se* +32 (+0,5), Furtividade* +30 (+0,5), Intimidar +35, Natação +38, Observar* +30 (+0,5), Ouvir* +30 (+0,5), Prestidigitação* +30 (+0,5), Procurar* +30 (+0,5), Saltar +38, Sentir Motivação* +30 (+0,5)
*Estas perícias não são de classe.

Talentos: Aparência Humana, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Arma (Espada Curta), Acuidade com Arma (Espada Curta), Especialização em Arma (Espada Curta), Sucesso Decisivo Aprimorado (Espada Curta), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Espada Curta), Especialização em Arma Maior (Espada Curta), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Tolerância, Duro de Matar, Energia Vital, Reflexo em Combate, Especialização em Combate, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x5

NEP: 31

Categoria S

Tendência: Leal/Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem



Jin

(Final da série)

Guerreiro de 27º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Esta é a ficha de Jin no final da série, ou seja, após o treinamento com Genkai.

Dado de Vida: 27d10+351 (504 PVs)

Dado de 27d8+492 (617 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +16 (+12 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 45m (+36m Des Av.)

Classe de Armadura:	68 (+12 Des, +23 Competência, +23 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+24/+28
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +41 (Dano: 1d6+33; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +39/+39/+39/+34/+34/+34/+29/+29/+29/+24/+24/+24 (Dano: 1d6+33; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Shura Sempu Ken 6, Habilidade Avançada 8, Dano Adicional +23 por competência
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 4, Inteligência Avançada 5, Constituição Avançada 5 (RD: 15/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +28, Refl +21, Vont +12
Habilidades:	For 18 (+4), Des 35 (+12), Con 36 (+13), Int 36 (+13), Sab 16 (+3), Car 16 (+3)
Perícias:	Acrobacia* +27, Arte da Fuga* +27, Blefar* +20, Equilíbrio* +27, Escalar +34, Esconder-se* +29, Furtividade* +27, Intimidar +33, Natação +34, Observar* +18, Ouvir* +18, Prestidigitação* +27, Procurar* +28, Saltar +34, Sentir Motivação* +18 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Acuidade com Arma (Ataque Desarmado), Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Tolerância, Duro de Matar, Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Energia Vital, Trespasar, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x2
NEP:	28
Categoria	A
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Shishiwakamaru

(Final da série)

Guerreiro de 25º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Esta é a ficha de Shishiwakamaru no final da série, ou seja, após o treinamento com Genkai.

Dado de Vida:	25d10+125 (267 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	25d8+456 (572 Pts)
Iniciativa:	+15 (+11 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	45m (+36m Des Av.)
Classe de Armadura:	42 (+11 Des, +21 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+23/+59+4d8
Ataque:	Corpo a corpo: Espada Banshee (Katana +3) +66+4d8 (Dano: 1d10+4d8+24; Dec. 17-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Espada Banshee (Katana +3) +66+4d8/+66+4d8/+61+4d8/+61+4d8/+56+4d8/+56+4d8/+51+4d8/+51+4d8 (Dano: 1d10+4d8+24; Dec. 17-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Sombras Demoníacas 6, Habilidade Avançada 7, Bônus de Ataque +21 por competência
Qualidades Especiais:	Força Avançada 4, Destreza Avançada 4, Sabedoria Avançada 5, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +14, Refl +12, Vont +10
Habilidades:	For 32 (+11), Des 32 (+11), Con 20 (+5), Int 18 (+4), Sab 32 (+11), Car 18 (+4)
Perícias¹:	Acrobacia* +25, Equilíbrio* +25, Escalar +43+4d8, Intimidar +32, Saltar +43+4d8, Usar Instrumento Mágico* +18 *Estas perícias não são de classe. ¹ +2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Usar Arma Exótica (Katana), Forma Alternativa, Iniciativa Aprimorada, Forma Alternativa, Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Arma (Katana), Especialização em Arma (Katana), Sucesso Decisivo Aprimorado (Katana), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Katana), Especialização em Arma Maior (Katana), Saque Rápido, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Energia Vital, Reflexo

	em Combate, Especialização em Combate, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Poderio Épico
NEP:	26
Categoria	A
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Suzuki

(Final da série)

Bardo de 13º Nível

Guerreiro de 12º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Esta é a ficha de Suzuki no final da série, ou seja, após o treinamento com Genkai.

Dado de Vida:	13d6+12d10+100 (214 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	25d8+481 (597 Pts)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	79 (+4 Des, +25 Competência, +27 Esquiva, +13 Sorte)
Ataque Base/Agarrar:	+19/+49
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +51 (Dano: 1d6+28; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +51/+46/+41/+36 (Dano: 1d6+28; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Lazer Light 5, Habilidade Avançada 8, Dano Adicional +25 por competência, Bônus de Ataque +27 por competência, Música de Bardo (Música de Proteção, Fascinar, Inspirar Coragem +2, Inspirar Competência, Sugestão, Inspirar Grandeza, Melodia da Libertação), Magias de bardo de 13º nível
Qualidades Especiais:	Inteligência Avançada 5, Sabedoria Avançada 6, Carisma Avançado 3 (+13 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Conhecimento de Bardo, Rei-Ki Extra +25 (Devido às utilizações diárias de magia de um bardo de 13º nível)
Testes de Resistência:	Fort +19, Refl +24, Vont +25
Habilidades:	For 16 (+3), Des 18 (+4), Con 18 (+4), Int 40 (+15), Sab 40 (+15), Car 24

	(+7)
Perícias:	Arte da Fuga +32, Acrobacia +32, Atuação (Atuar) +35, Atuação (Cantar) +15, Atuação (Dançar) +35, Avaliação +43, Blefar +37, Conhecimento (Trevas) +43, Equilíbrio +32, Escalar +31, Esconder-se +34, Furtividade +32, Observar +43, Operar Mecanismo +43, Ouvir +43, Prestidigitação +32, Procurar +43, Saltar +31, Sentir Motivação +43, Usar Instrumento Mágico +35
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Forma Alternativa, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Criar Item Maravilhoso, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Desarmado Maior, Energia Vital, Tolerância, Duro de Matar, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado)
NEP:	26
Categoria	D
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Hokushin

Monge de 30º Nível

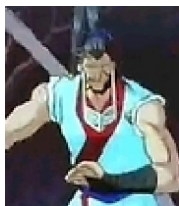
Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Hokushin é o braço direito de Raizen, um dos três reis do Ma-Kai. Foi Hokushin

que recebeu a missão de ir atrás de Yusuke e convidá-lo para se dirigir ao Ma-Kai encontrar seu pai. Hokushin adquiriu grande admiração por Yusuke, respeitando-o mesmo após a definição do novo rei do Ma-Kai através do torneio idealizado pelo próprio Yusuke.

Dado de Vida:	30d8+180 (318 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	30d8+636 (1548 Pts)
Iniciativa:	+16 (+12 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	75m (+30m Monge, +36m Des Av.)
Classe de Armadura:	102 (+12 Des, +58 Esquiva, +22 Intuição)
Ataque Base/Agarrar:	+20/+107+7d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +74+7d8 (Dano: 2d10+7d8+24; Dec. 19-20/x2)

Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +74+7d8/+74+7d8/+74+7d8/+74+7d8/+69+7d8/+69+7d8/+64+7d8/+64+7d8/+59+7d8 (Dano: 2d10+7d8+24; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Alongamento 6, Habilidade Avançada 10, Bônus de Ataque +28 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico, Ordem, Adamante e Épico), Mão Vibrante
Qualidades Especiais:	Força Avançada 7, Destreza Avançada 4, Sabedoria Avançada 6, Evasão Aprimorada, Mente Tranqüila, Queda Suave (Qualquer Distância), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo, Alma de Diamante, Corpo Atemporal, Idiomas do Sol e da Lua, Corpo Vazio, Auto-Perfeição
Testes de Resistência:	Fort +23, Refl +29, Vont +33
Habilidades:	For 44 (+17), Des 34 (+12), Con 22 (+6), Int 14 (+2), Sab 42 (+16), Car 13 (+1)
Perícias*:	Acrobacia +45, Concentração +39, Equilíbrio +45, Ouvir +49, Saltar +57+7d8, Sentir Motivação +49 *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Reflexo em Combate, Imobilização Aprimorada, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Ataque Chi (Épico), Iniciativa aprimorado, Poderio Épico x1
NEP:	31
Categoria	S
Tendência:	Leal/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Shigure

Guerreiro de 27º Nível
Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Shigure é um médico das trevas, uma profissão rara entre no Ma-Kai. Como todo médico das trevas, Shigure escolhe seus pacientes pela sua história de vida e em troca da operação, costuma fazê-los a prometer abandonar seu passado de alguma forma (Hiei, por exemplo, teve

que prometer jamais revelar a Yukina que era seu irmão). Shigure é um exímio espadachim, muitas vezes ensinando suas habilidades aos seus pacientes para que estes possam se defender. Na série, Shigure tira a própria vida devido ao seu código de espadachim, pois segue a filosofia de que um espadachim derrotado duas vezes perde o seu valor como tal (na série, Shigure é derrotado por Hiei e depois por Kurama).

Dado de Vida:	27d10+108 (261 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	27d8+492 (617 Pts)
Iniciativa:	+12 (+8 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	12m (+3m Bárbaro)
Classe de Armadura:	70 (+8 Des, +26 Competência, +26 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+24/+76+7d8
Ataque:	Corpo a corpo: Rinka Enreki-To obra-prima +80+7d8 (Dano: 1d10+7d6+57; Dec. 17-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Rinka Enreki-To obra-prima +80+7d8/+75+7d8/+70+7d8/+65+7d8 (Dano: 1d10+7d6+57; Dec. 17-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Habilidade Única 1, Habilidade Avançada 13, Dano Adicional +26 por competência, Bônus de Ataque +26 por competência
Qualidades Especiais:	Força Avançada 7, Inteligência Avançada 6, Sabedoria Avançada 6, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +19, Refl +17, Vont +23
Habilidades:	For 46 (+18), Des 27 (+8), Con 18 (+4), Int 38 (+14), Sab 38 (+14), Car 10 (+0)
Perícias:	Acrobacia* +23, Blefar* +17, Conhecimento (Trevas)* +29, Cura* +29, Equilíbrio* +23, Escalar +55+7d8, Esconder-se* +25, Furtividade* +23, Intimidar +30, Natação +55+7d8, Observar* +29, Ouvir* +29, Prestidigitação* +23, Procurar* +29, Saltar +55+7d8, Sentir Motivação* +29 *Estas perícias não são de classe.
Talentos:	Usar Arma Exótica (Rinka Enreki-To), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Trespasar, Foco em Arma (Rinka Enreki-To), Especialização em Arma (Rinka Enreki-To), Sucesso Decisivo Aprimorado (Rinka Enreki-

To), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Rinka Enreki-To), Especialização em Arma Maior (Rinka Enreki-To), Tolerância, Duro de Matar, Reflexo em Combate, Energia Vital, Trespassar Maior, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, Ataque Giratório, Foco em Arma Épico (Rinka Enreki-To), Especialização em Arma Épico (Rinka Enreki-To), Poderio Épico x1, Medicina das Trevas

NEP: 28

Categoria: A

Tendência: Leal/Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem

Nota Extra: Shigure possui uma habilidade de Doutrina única baseada na arma que utiliza em combate, a "Rinka Enreki-To".

Habilidade Única

Nível 1: Rinka Enreki-To

Para se utilizar esta técnica é necessário estar portando uma Rinka Enreki-To (Arma exótica encontrada neste manual). O usuário começa a girar sua Rinka Enreki-To sobre sua cabeça criando um tornado ao seu redor (raio de 1,5m a partir do usuário) que anula qualquer ataque de longo alcance dirigido contra o personagem (inclusive ataques de Doutrina). Este efeito dura o tempo em que o usuário continuar a girar a Rinka Enreki-To e mais uma rodada após para de girar. Qualquer um que tocar este tornado cortante receberá 10d6 de dano.

Custo: 50 pontos de Rei/You-Ki.



Enki

Guerreiro de 20º Nível

Bárbaro de 20º Nível

Humanóide (Grande – Oni Ogro)

Histórico: Enki é um dos melhores amigos de Raizen (um

dos reis do Ma-Kai). Como Raizen, Enki é um Oni com milhares de anos e também muito poderoso. Na série, Enki aparece após a morte de Raizen junto com os outros companheiros de velhas batalhas. Assim como seus companheiros, Enki aceita participar do torneio idealizado por Yusuke. Neste torneio, Enki vence e se torna o novo rei do Ma-Kai.

Dado de Vida: 20d10+20d12+800 (1044 PVs)

Dado de 40d8+1086 (2538 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +11 (+7 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 12m (+3m Bárbaro)

Classe de 86 (+7 Des, -1 Tamanho, +36

Armadura: Armadura Natural, +34 Esquiva)

Ataque +30/+102+9d8

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +101+9d8 (Dano: 1d6+9d6+39; Dec. 19-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +99+9d8/+99+9d8/+94+9d8/+94+9d8/+89+9d8/+89+9d8/+84+9d8/+84+9d8 (Dano: 1d6+9d6+39; Dec. 19-20/x2)

Espaço/Alcance: 3m/3m

Ataques Tsai Ryo 5, Habilidade Avançada 16,

Especiais: Bônus de Ataque +34 por

Qualidades Força Avançada 9, Constituição Avançada 8 (RD: 29/-), Sabedoria Avançada 8, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Sentir Armadilhas +6, Vontade Inabalável, Fúria Incansável

Testes de Fort +42, Refl +23, Vont +34

Resistência:

Habilidades: For 58 (+24), Des 24 (+7), Con 50 (+20), Int 14 (+2), Sab 46 (+18), Car 13 (+1)

Perícias¹: Acrobacia* +28 (+0,5), Escalar +76+9d8, Intimidar +44, Saltar +76+9d8, Sobrevivência +58
*Estas perícias não são de classe.
¹+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.

Talentos: Grandão, Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Combate, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Tolerância, Duro de Matar, Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Energia Vital, Trespassar, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x2

NEP: 41

Categoria	SS2
Tendência:	Caótico/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kokou

Guerreiro de 37º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Kokou é uma das melhores amigas de Raizen (um dos reis do Ma-Kai). Como

Raizen, Kokou é uma Oni com milhares de anos e também muito poderosa. Na série, Kokou aparece após a morte de Raizen junto com os outros companheiros de velhas batalhas. Assim como seus companheiros, Kokou aceita participar do torneio idealizado por Yusuke. Neste torneio é Enki, o seu marido, que vence e se torna o novo rei do Ma-Kai.

Dado de Vida:	37d10+666 (874 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	37d8+894 (2128 Pts)
Iniciativa:	+25 (+21 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	72m (+63m Des Av.)
Classe de Armadura:	63 (+21 Des, +32 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+29/+63+8d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +66+8d8 (Dano: 1d6+8d8+34; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +64+8d8/+64+8d8/+64+8d8/+79+8d8/+79+8d8/+79+8d8/+54+8d8/+54+8d8/+54+8d8/+49+8d8/+49+8d8/+49+8d8/+44+8d8/+39+8d8/+34+8d8 (Dano: 1d6+8d8+34; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Sui Ken 5, Habilidade Avançada 14
Qualidades Especiais:	Força Avançada 8, Destreza Avançada 7, Constituição Avançada 7 (RD: 21/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de Resistência:	Fort +38, Refl +35, Vont +15
Habilidades:	For 50 (+20), Des 52 (+21), Con 46 (+18), Int 16 (+3), Sab 12 (+1), Car 15 (+2)
Perícias¹:	Acrobacia* +41, Equilíbrio* +41, Escalar +68+8d8, Intimidar +42, Saltar +68+8d8 *Estas perícias não são de classe. ¹ +2 nos testes de Belfar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque

Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Tolerância, Duro de Matar, Trespasar, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Especialização em Combate, Esquiva, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Poderio Épico x6

NEP: 38

Categoria SS1

Tendência: Caótico/Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem



Natsume

Monge de 37º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Natsume é uma das melhores amigas de Raizen (um dos reis do Ma-Kai). Como

Raizen, Natsume é uma Oni com milhares de anos e também muito poderosa. Na série, Natsume aparece após a morte de Raizen junto com os outros companheiros de velhas batalhas. Assim como seus companheiros, Natsume aceita participar do torneio idealizado por Yusuke.

Dado de Vida:	37d8+185 (355 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	37d8+984 (2308 Pts)
Iniciativa:	+22 (+18 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	108m (+36m Monge, +63m Des Av.)
Classe de Armadura:	91 (+18 Des, +36 Esquiva, +27 Intuição)
Ataque Base/Agarrar:	+24/+89+7d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +86+7d8 (Dano: 2d10+7d8+25; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +86+7d8/+86+7d8/+86+7d8/+86+7d8/+81+7d8/+81+7d8/+76+7d8/+76+7d8/

Espaço/Alcance:	+71+7d8/+66+7d8/+61+7d8/+56+7d8 (Dano: 2d10+7d8+25; Dec. 19-20/x2)
Ataques Especiais:	1,5m/1,5m Raizen Team 5, Habilidade Avançada 14, Bônus de Ataque +36 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico, Ordem, Adamante e Épico), Mão Vibrante
Qualidades Especiais:	Força Avançada 7, Destreza Avançada 7, Sabedoria Avançada 8, Evasão Aprimorada, Mente Tranqüila, Queda Suave (Qualquer Distância), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo, Alma de Diamante, Corpo Atemporal, Idiomas do Sol e da Lua, Corpo Vazio, Auto-Perfeição
Testes de Resistência:	Fort +25, Refl +38, Vont +40
Habilidades:	For 46 (+18), Des 46 (+18), Con 20 (+5), Int 14 (+2), Sab 50 (+20), Car 15 (+2)
Perícias*:	Acrobacia +58, Concentração +45, Equilíbrio +58, Ouvir +60, Saltar +65+7d8, Sentir Motivação +60 *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Reflexo em Combate, Imobilização Aprimorada, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Ataque Chi (Épico), Iniciativa aprimorado, Energia Extra Maior x3
NEP:	38
Categoria	SS1
Tendência:	Leal/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kujou

Monge de 37º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Kujou é um dos melhores amigos de Raizen (um dos reis do Ma-Kai). Como

Raizen, Kujou é um Oni com milhares de anos e também muito poderoso. Na série, Kujou aparece após a morte de Raizen junto com os outros companheiros de velhas batalhas. Assim como seus companheiros, Kujou aceita participar do torneio idealizado por Yusuke. Kujou é também o

irmão de Natsume.

Dado de Vida:	37d8+259 (429 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	37d8+984 (2308 Pts)
Iniciativa:	+22 (+18 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	108m (+36m Monge, +63m Des Av.)
Classe de Armadura:	86 (+18 Des, +31 Esquiva, +27 Intuição)
Ataque Base/Agarrar:	+24/+87+8d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +84+8d8 (Dano: 2d10+8d8+28; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +84+8d8/+84+8d8/+84+8d8/+84+8d8/+79+8d8/+79+8d8/+74+8d8/+74+8d8/+69+8d8/+64+8d8/+59+8d8/+54+8d8 (Dano: 2d10+8d8+28; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Raizen Team 5, Habilidade Avançada 14, Bônus de Ataque +31 por competência, Rajada Maior, Ataque Chi (Mágico, Ordem, Adamante e Épico), Mão Vibrante
Qualidades Especiais:	Força Avançada 8, Destreza Avançada 7, Sabedoria Avançada 7, Evasão Aprimorada, Mente Tranqüila, Queda Suave (Qualquer Distância), Pureza Corporal, Integridade Corporal, Corpo de Diamante, Passo Etéreo, Alma de Diamante, Corpo Atemporal, Idiomas do Sol e da Lua, Corpo Vazio, Auto-Perfeição
Testes de Resistência:	Fort +27, Refl +38, Vont +37
Habilidades:	For 50 (+20), Des 46 (+18), Con 24 (+7), Int 14 (+2), Sab 44 (+17), Car 15 (+2)
Perícias*:	Acrobacia +58, Concentração +47, Equilíbrio +58, Ouvir +57, Saltar +68+8d8, Sentir Motivação +57 *+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataque Atordoante, Desviar Objetos, Desarme Aprimorado, Agarrar Aprimorado, Reflexo em Combate, Imobilização Aprimorada, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Ataque Poderoso, Especialização em Combate, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Ataque Chi (Épico), Iniciativa aprimorado, Energia Extra Maior x3
NEP:	38
Categoria	SS1

Tendência: Leal/Neutro
Progressão: Conforme a classe do personagem



Souketsu

Guerreiro de 37º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Souketsu é um dos melhores amigos de Raizen (um dos reis do Ma-Kai). Como Raizen, Souketsu é um Oni com milhares de anos e também muito poderoso. Na série, Souketsu aparece após a morte de Raizen junto com os outros companheiros de velhas batalhas. Assim como seus companheiros, Souketsu aceita participar do torneio idealizado por Yusuke.

Dado de Vida: 37d10+629 (837 PVs)

Dado de 37d8+894 (2128 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +27 (+23 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 72m (+63m Des Av.)

Classe de 64 (+23 Des, +31 Armadura Natural)

Armadura:

Ataque +29/+54+7d8

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +57+7d8 (Dano: 1d6+7d8+31; Dec. 19-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +55+7d8/+55+7d8/+55+7d8/+50+7d8/+50+7d8/+50+7d8/+45+7d8/+45+7d8/+45+7d8/+40+7d8/+40+7d8/+40+7d8/+35+7d8/+30+7d8/+25+7d8/+20+7d8 (Dano: 1d6+7d8+31; Dec. 19-20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Raizen Team 5, Habilidade Avançada

Especiais: 14

Qualidades Força Avançada 7, Destreza Avançada 8, Constituição Avançada 7 (RD: 21/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio

Testes de Fort +37, Refl +37, Vont +17

Resistência:

Habilidades: For 46 (+18), Des 56 (+23), Con 44 (+17), Int 16 (+3), Sab 17 (+3), Car 12 (+1)

Perícias¹: Acrobacia* +43, Equilíbrio* +43, Escalar +65+7d8, Intimidar +41, Saltar +65+7d8
 *Estas perícias não são de classe.
¹+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque

Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Tolerância, Duro de Matar, Trespassar, Especialização em Combate, Esquiva, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x7

NEP: 38

Categoria SS1

Tendência: Caótico/Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem



Shuu

Guerreiro de 37º Nível

Humanóide (Médio – Oni Ogro)

Histórico: Shuu é um dos melhores amigos de Raizen (um dos reis do Ma-Kai). Como Raizen, Shuu é um

Oni com milhares de anos e também muito poderoso. Na série, Shuu aparece após a morte de Raizen junto com os outros companheiros de velhas batalhas. Assim como seus companheiros, Shuu aceita participar do torneio idealizado por Yusuke.

Dado de Vida: 37d10+851 (1059 PVs)

Dado de 37d8+894 (2128 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +21 (+17 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 72m (+63m Des Av.)

Classe de 66 (+17 Des, +39 Armadura Natural)

Armadura:

Ataque +29/+58+7d8

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +61+7d8 (Dano: 1d6+7d8+35; Dec. 19-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +59+7d8/+59+7d8/+59+7d8/+54+7d8/+54+7d8/+54+7d8/+49+7d8/+49+7d8/+49+7d8/+44+7d8/+44+7d8/+44+7d8/+39+7d8/+34+7d8/+29+7d8 (Dano:

	1d6+7d8+35; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Raizen Team 5, Habilidade Avançada
Especiais:	14
Qualidades	Força Avançada 7, Destreza Avançada
Especiais:	7, Constituição Avançada 8 (RD: 24/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de	Fort +43, Refl +31, Vont +17
Resistência:	
Habilidades:	For 54 (+22), Des 44 (+17), Con 56 (+23), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 11 (+0)
Perícias¹:	Acrobacia* +37, Equilíbrio* +37, Intimidar +40, Saltar +69+7d8 *Estas perícias não são de classe. ¹+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Tolerância, Duro de Matar, Trespassar, Especialização em Combate, Esquiva, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x7
NEP:	38
Categoria	SS1
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Shura

Guerreiro de 15º Nível

Ladino de 15º Nível

Humanóide (Pequeno – Criança Oni Yokai)

Histórico: Shura é o filho de Yomi. Para se desenvolver mais rápido, Yomi o deixou em uma incubadora até adquirir a idade e o poder ideal para treinar.

Quando Shura saiu da incubadora, seu poder era tão grande que ele já era considerado categoria A.

Com o treinamento de Yomi, tornou-se facilmente categoria S. O sonho de Shura é se tornar mais forte que o próprio pai. No torneio de Ma-kai, Shura teve a chance de demonstrar isso, pois logo nas preliminares teve que enfrentar o próprio Yomi. Ao perceber as diferenças de poderes, Shura desiste seguindo o conselho do próprio pai.

Dado de Vida:	15d10+15d6+120 (259 PVs)
Dado de	30d8+636 (1548 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+29 (+25 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	96m (+90m Des Av.)
Classe de	63 (+25 Des, +1 Tamanho, +27
Armadura:	Competência)
Ataque	+23/+37+6d8
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +45+6d8 (Dano: 1d6+6d8+45; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +43+6d8/+43+6d8/+43+6d8/+38+6d8/ +38+6d8/+38+6d8/+33+6d8/+33+6d8/ +33+6d8/+28+6d8/+28+6d8/+28+6d8/ +23+6d8/+18+6d8/+13+6d8/+8+6d8/+ 3+6d8/-2+6d8 (Dano: 1d6+6d8+45; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques	Habilidade Única 1, Habilidade
Especiais:	Avançada 15, Dano Adicional +27 por competência, Ataque Furtivo +8d6
Qualidades	Força Avançada 6, Destreza Avançada
Especiais:	10, Inteligência Avançada 6, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +5, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia
Testes de	Fort +19, Refl +39, Vont +16
Resistência:	
Habilidades:	For 34 (+12), Des 60 (+25), Con 18 (+4), Int 40 (+15), Sab 21 (+5), Car 12 (+1)
Perícias:	Acrobacia +58, Arte da Fuga +58, Avaliação +48, Blefar +36, Conhecimento (Local) +48, Disfarces +34, Equilíbrio +58, Escalar +51+6d8, Esconder-se +60, Furtividade +58, Intimidar +34, Natação +51+6d8, Observar +38, Operar Mecanismo +48, Ouvir +38, Prestidigitação +58, Procurar +48, Saltar +51+6d8, Sentir Motivação +38, Usar Cordas +49
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque

Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Criar Doutrina

NEP:	31
Categoria	S
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem
Nota Extra:	Shura possui uma habilidade de Doutrina única baseada que ele mesmo desenvolveu: o "Hissatsu Maenko".

Habilidade Única

Nível 1: Hissatsu Maenko

Com esta técnica, o usuário dispara várias bolas de energia contra seu adversário provocando inúmeras explosões e fazendo um grande estrago no adversário. Dano de 3d6+3 por nível de classe.

Custo: 10 pontos de Rei/You-Ki por nível de classe.



Yomi

Guerreiro de 17º Nível

Ladino de 20º Nível

Humanóide (Médio -Oni Yokai)

Histórico: Yomi é um dos três reis do Ma-kai. Seu maior sonho é unificar o Ma-kai sob seu comando, para depois invadir o

Ningen-kai e o Rei-kai. Seus planos de mais de 500 anos, são interrompidos quando Raizen morre, pois Yusuke que substituiu Raizen propôs que em vez de continuar uma guerra fria sem sentido, todos os onis do Ma-kai fossem considerados iguais e que a escolha do rei de Ma-kai fosse decidido em um torneio. Apesar de Yomi não ter gostado da idéia, foi obrigado a aceitar ao ver que tinha muitos outros Onis tão poderosos quanto ele, do lado de Yusuke. No torneio, Yomi teve que enfrentar o próprio filho Shura, que foi

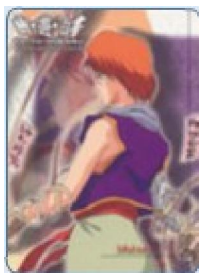
convencido pelo pai a desistir. Mais adiante, Yomi teve que enfrentar Yusuke. Após uma dura batalha que foi decidida no braço, pois o You-ki de ambos lutadores estava esgotado, Yomi vence. Mas devido ao esgotamento de sua energia no combate, Yomi teve que desistir no combate seguinte. Após o torneio, Yomi decide seguir em uma peregrinação junto de seu filho para treiná-lo pra o próximo torneio.

Dado de Vida:	17d10+20d6+259 (427 PVs)
Dado de	37d8+1065 (2470 Pts)
Rei/You-Ki:	
Iniciativa:	+23 (+19 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	72m (+63m Des Av.)
Classe de Armadura:	70 (+19 Des, +41 Competência)
Ataque	+28/+55+7d8
Base/Agarrar:	
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +58+7d8 (Dano: 1d6+7d8+67; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +56+7d8/+56+7d8/+56+7d8/+51+7d8/+51+7d8/+51+7d8/+46+7d8/+46+7d8/+46+7d8/+41+7d8/+41+7d8/+41+7d8/+36+7d8/+31+7d8/+26+7d8 (Dano: 1d6+7d8+67; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Mestre Yomi Saihs 5, Habilidade Avançada 14, Dano Adicional +41 por competência, Ataque Furtivo +10d6
Qualidades Especiais:	Força Avançada 7, Destreza Avançada 7, Inteligência Avançada 9, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +6, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia, Amortecer Impacto, Oportunismo
Testes de Resistência:	Fort +26, Refl +35, Vont +22
Habilidades:	For 51 (+20), Des 49 (+19), Con 25 (+7), Int 57 (+23), Sab 26 (+8), Car 17 (+3)
Perícias:	Abrir Fechaduras +59, Acrobacia +59, Adestrar Animais +43, Arte da Fuga +59, Avaliação +63, Blefar +45, Cavalgar +63, Conhecimento (Local) +63, Conhecimento (Natureza)* +43, Conhecimento (Trevas)* +23, Disfarces +43, Equilíbrio +59, Escalar +67+7d8, Esconder-se +61, Falsificação +63, Furtividade +59, Intimidar +43, Natação +67+7d8,

Observar +48, Obter Informação +43, Operar Mecanismo +63, Ouvir +48, Prestidigitação +59, Procurar +63, Saltar +67+7d8, Sentir Motivação +48, Usar Cordas +59, Usar Instrumentos Mágicos +43

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Reflexo em Combate, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Liderança, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Criar Doutrina, Liderança Épica, Energia Extra Maior x2

NEP: 38
Categoria SS1
Tendência: Caótico/Neutro
Progressão: Conforme a classe do personagem



Mukuro

Guerreiro de 22º Nível

Ladino de 15º Nível

Humanóide (Médio -Oni Yokai)

Histórico: Mukuro é uma dos três reis do Ma-kai. Antes do torneio, muitos achavam que Mukuro era um homem, pois

sempre andou com o rosto vendado por bandagens com selo. No torneio ela resolve revelar o seu rosto, e rasga por completo a bandagem em seu rosto. No passado, Mukuro foi uma escrava. Após anos de sofrimento, ela finalmente fugiu, mas nunca conseguiu quebrar as braçadeiras das algemas que a prendiam. Devido aos maus tratos que sofria, Mukuro encheu seu coração de ódio. Mas com o poder da pedra Hirui que ela encontrou, seu coração se acalmou. Essa pedra Hirui pertenceu a Hiei, por quem Mukuro simpatizou (ou talvez se apaixonou?!). No torneio de Ma-kai, Mukuro chegou à final, mas perdeu para Enki, um amigo antigo de Raizen. Também foi no torneio que as braçadeiras das algemas de

Mukuro foram quebradas por Hiei, libertando-a definitivamente do seu passado.

Dado de Vida: 22d10+15d6+296 (473 PVs)

Dado de 37d8+1125 (2590 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +27 (+23 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 72m (+63m Des Av.)

Classe de 66 (+23 Des, +33 Competência)

Armadura:

Ataque +29/+91+8d8

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +94+8d8 (Dano: 1d6+8d8+27; Dec. 19-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +92+8d8/+92+8d8/+92+8d8/+87+8d8/+87+8d8/+87+8d8/+82+8d8/+82+8d8/+82+8d8/+77+8d8/+77+8d8/+77+8d8/+72+8d8/+67+8d8/+62+8d8/+57+8d8 (Dano: 1d6+8d8+27; Dec. 19-20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Mestre Rahiph Mukuro 5, Habilidade Avançada 14, Bônus de Ataque +33 por competência, Ataque Furtivo +8d6

Qualidades Força Avançada 8, Destreza Avançada 8, Sabedoria Avançada 7, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +5, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia

Testes de Fort +28, Refl +37, Vont +33

Resistência:

Habilidades: For 53 (+21), Des 57 (+23), Con 26 (+8), Int 19 (+4), Sab 49 (+19), Car 21 (+5)

Perícias: Acrobacia +63, Avaliação +44, Conhecimento (Local) +14, Equilíbrio +63, Escalar +69+8d8, Intimidar +45, Operar Mecanismo +44, Saltar +69+8d8, Sentir Motivação +59

Talentos: Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Liderança, Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior,

Energia Vital, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Criar Doutrina, Liderança Épica, Energia Extra Maior x4

NEP: 38
Categoria: SS1
Tendência: Caótico/Neutro
Progressão: Conforme a classe do personagem



Raizen

Guerreiro de 20º Nível

Bárbaro de 20º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Raizen é o mais poderoso dos três reis do Ma-Kai. Raizen só não os derrota, pois seu poder diminuiu após vários séculos sem se alimentar. Isto se deve por causa de um amor do passado de Raizen. Há séculos atrás, Raizen conheceu uma humana diferente de todos que ele já havia visto vindo a se apaixonar por ela. Foi desta relação que surgiu os antepassados de Yusuke. Assim como Yusuke, Raizen adora uma boa briga o que lhe rendeu muita fama, inimigos e amigos. Quando Yusuke propõe o torneio para decidir quem irá ser o rei do Ma-kai, esta notícia se espalha junto com a notícia da morte de Raizen, fazendo com que todos os amigos que Raizen fez se reúnam. Sem dúvidas, Raizen pode ser considerado o mais poderoso dos personagens que apareceu, perdendo talvez só para Ema Daioh. Aqui você irá encontrar os dados de Raizen quando ele surge na série e mais adiante será apresentado os dados de Raizen há 500 anos, antes de parar de se alimentar dos humanos.

Dado de Vida: 20d10+20d12+640 (884 PVs)
Dado de Rei/You-Ki: 40d8+1086 (2538 Pts)
Iniciativa: +19 (+15 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento: 48m (+3m Bárbaro, +36m Des Av.)
Classe de Armadura: 53 (+15 Des, +28 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar: +30/+62+8d8
Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +65+8d8 (Dano: 1d6+8d6+35; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +63+8d8/+63+8d8/+63+8d8/+58+8d8/+58+8d8/+58+8d8/+53+8d8/+53+8d8/

+53+8d8/+48+8d8/+48+8d8/+48+8d8 (Dano: 1d6+8d6+35; Dec. 19-20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques

Especiais:

Demon's Spirit 11, Controle Mental 1, Habilidade Avançada 9, Fúria Poderosa 6/dia

Qualidades

Especiais:

Força Avançada 8, Destreza Avançada 4, Constituição Avançada 6 (RD: 23/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Sentir Armadilhas +6, Vontade Inabalável, Fúria Incansável

Testes de Resistência:

Habilidades:

Fort +38, Refl +31, Vont +18

For 52 (+21), Des 40 (+15), Con 42 (+16), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 14 (+2)

Perícias:

Acrobacia* +36 (+0,5), Intimidar +45, Saltar +72+8d8, Sobrevivência +58

*Estas perícias não são de classe.

¹+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.

Talentos:

Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Combate, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Tolerância, Duro de Matar, Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Energia Vital, Trespasar, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x3

NEP: 41

Categoria: SS2

Tendência: Caótico/Bom

Progressão: Conforme a classe do personagem



Raizen

(Há 500 anos)

Guerreiro de 20º Nível

Bárbaro de 20º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Esta é a ficha de Raizen antes de parar de se alimentar dos seres humanos.

Dado de Vida: 27d10+27d12+1566 (1894 PVs)

Dado de Rei/You-Ki:	54d8+1788 (4068 Pts)
Iniciativa:	+19 (+15 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	48m (+3m Bárbaro, +36m Des Av.)
Classe de Armadura:	78 (+15 Des, +53 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+37/+90+12d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +93+12d8 (Dano: 1d6+12d6+47; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +91+12d8/+91+12d8/+91+12d8/+86+12d8/+86+12d8/+86+12d8/+81+12d8/+81+12d8/+81+12d8/+76+12d8/+76+12d8/+76+12d8 (Dano: 1d6+12d6+47; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Demon's Spirit 11, Controle Mental 1, Habilidade Avançada 16, Fúria Poderosa 7/dia
Qualidades Especiais:	Força Avançada 12, Destreza Avançada 4, Constituição Avançada 12 (RD: 43/-), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Sentir Armadilhas +8, Vontade Inabalável, Fúria Incansável
Testes de Resistência:	Fort +58, Refl +38, Vont +25
Habilidades:	For 68 (+29), Des 41 (+15), Con 68 (+29), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 14 (+2)
Perícias¹:	Acrobacia* +43 (+0,5), Intimidar +59, Saltar +98+12d8, Sobrevivência +59 *Estas perícias não são de classe. ¹+2 nos testes de Blefar e Esconder-se.
Talentos:	Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Combate, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Tolerância, Duro de Matar, Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Energia Vital, Trespasar, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com

	Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x12
NEP:	55
Categoria	SS4
Tendência:	Caótico/Mal
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Yakumo

Guerreiro de 49º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Yakumo é o senhor supremo do mundo celestial do inferno, mundo este conhecido como Mei-Kai. No Mei-Kai, Yakumo é idolatrado como um deus, assim como Ema Daioh no mundo dos homens. Yakumo não aparece na série, mas no último dos filmes do anime. Este personagem está sendo apresentado neste manual, pois ele foi o último vilão que a turma teve que enfrentar em suas aventuras. No passado, Yakumo tentou dominar o mundo dos homens e o Rei-Kai sendo impedido pelo próprio Ema Daioh, que o selou no Mei-Kai junto com seus servos. Uma vez que se libertou, Yakumo selou os portões do Rei-Kai e invadiu o mundo dos homens, o que ele não contava era que o mundo dos homens estava bem guardado por Yusuke, Kuwabara, Kurama e Hiei, e acabou sendo derrotado pela turma.

Dado de Vida:	49d10+294 (568 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	49d8+1476 (3400 Pts)
Iniciativa:	+25 (+21 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	90m (+81m Des Av.)
Classe de Armadura:	107 (+21 Des, +38 Competência, +38 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+35/+95
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +98 (Dano: 1d6+50; Dec. 19-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +96/+96/+96/+91/+91/+91/+86/+86/+86/+81/+81/+81/+76/+71/+66/+61/+56 (Dano: 1d6+50; Dec. 19-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Meikai Power 9, Habilidade Avançada 16, Dano Adicional +38 por competência, Bônus de Ataque +38 por competência
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 9, Inteligência Avançada 9, Sabedoria Avançada 9, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio
Testes de	Fort +32, Refl +41, Vont +40

Resistência:

Habilidades: For 22 (+6), Des 52 (+21), Con 22 (+6), Int 50 (+20), Sab 50 (+20), Car 18 (+4)

Perícias: Acrobacia* +47, Arte da Fuga* +47, Avaliação* +46, Blear* +32, Conhecimento (Local)* +46, Conhecimento (Trevas)* +46, Disfarces* +30, Equilíbrio* +47, Escalar +58, Esconder-se* +49, Falsificação* +46, Furtividade* +47, Intimidar +30, Natação +58, Observar* +46, Obter Informação* +30, Operar Mecanismo* +46, Ouvir* +46, Prestidigitação* +47, Procurar* +46, Saltar +58, Sentir Motivação* +46
*Estas perícias não são de classe.

Talentos: Aparência Humana, Ataque Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Tolerância, Duro de Matar, Trespasar, Especialização em Combate, Esquiva, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x16

NEP: 50

Categoria SS2

Tendência: Caótico/Mal

Progressão: Conforme a classe do personagem



Yusuke Urameshi

(Final da série)

Guerreiro de 33º Nível

Humanóide (Médio – Mazoku)

Histórico: Esta é a ficha de Yusuke no final da série, ou seja, após a saga do Torneio do Ma-Kai.

Dado de Vida: 33d10+627 (813 PVs)

Dado de 33d8+792 (1888 Pts)

Rei/You-Ki:

Iniciativa: +23 (+19 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)

Deslocamento: 63m (+54m Des Av.)

Classe de 60 (+19 Des, +31 Armadura Natural)

Armadura:

Ataque +27/+58+7d8

Base/Agarrar:

Ataque: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +61+7d8 (Dano: 1d6+7d8+35; Dec. 19-20/x2)

Ataque Total: Corpo a corpo: Ataque Desarmado +59+7d8/+59+7d8/+59+7d8/+54+7d8/+54+7d8/+54+7d8/+49+7d8/+49+7d8/+49+7d8/+44+7d8/+44+7d8/+44+7d8/+39+7d8/+34+7d8 (Dano: 1d6+7d8+35; Dec. 19-20/x2)

Espaço/Alcance: 1,5m/1,5m

Ataques Mestre Reikohadouken 6, Habilidade

Especiais: Avançada 11

Qualidades Força Avançada 7, Destreza Avançada

Especiais: 6, Constituição Avançada 6 (RD: 18/-)

Testes de Fort +37, Refl +31, Vont +17

Resistência:

Habilidades: For 55 (+22), Des 49 (+19), Con 49 (+19), Int 15 (+2), Sab 21 (+5), Car 19 (+4)

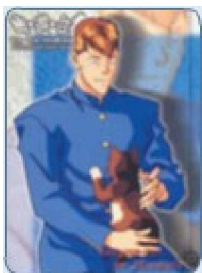
Perícias: Acrobacia* +37, Equilíbrio* +37, Escalar +65+7d8, Intimidar +40, Saltar +65+7d8

*Estas perícias não são de classe.

Talentos: Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Tolerância, Duro de Matar, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Detetive Sobrenatural, Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Trespasar, Especialização em Combate, Esquiva, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Adoção da Forma Perfeita, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x2

NEP: 34

Categoria	S
Tendência:	Caótico/Bom
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Kuwabara Kazuma

(Final da série)

Guerreiro de 30º Nível

Humanóide (Médio – Humano)

Histórico: Esta é a ficha de Kuwabara no final da série, ou seja, após a saga de Sensui (Kuwabara não participou do Torneio do Ma-Kai).

Dado de Vida:	30d10+600 (769 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	30d8+540 (678 Pts)
Iniciativa:	+7 (+3 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	49 (+3 Des, +36 Armadura Natural)
Ataque Base/Agarrar:	+25/+50+7d8
Ataque:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +53+7d8 (Dano: 1d6+7d8+31; Dec. 19-20x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Ataque Desarmado +51+7d8/+51+7d8/+46+7d8/+46+7d8/+46+7d8/+41+7d8/+41+7d8 (Dano: 1d6+7d8+31; Dec. 19-20x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Reiken 8, Habilidade Avançada 8
Qualidades Especiais:	Força Avançada 7, Constituição Avançada 8 (RD: 24/-)
Testes de Resistência:	Fort +37, Refl +14, Vont +14
Habilidades:	For 47 (+18), Des 16 (+3), Con 50 (+20), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 14 (+2)
Perícias:	Adestrar Animais +35, Escalar +58+7d8, Intimidar +35, Saltar +58+7d8, Observar* +19 (+0,5) *Esta não é uma perícia de classe.
Talentos:	Doutrinado, Ataque Desarmado Aprimorado, Tolerância, Duro de Matar, Foco em Arma (Ataque Desarmado), Especialização em Arma (Ataque Desarmado), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Sucesso Decisivo Aprimorado (Ataque Desarmado), Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Ataque Desarmado), Reflexo em Combate, Ataque Desarmado Maior, Especialização em Arma Maior (Ataque Desarmado),

Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Energia Vital, Trespasar, Especialização em Combate, Esquiva, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Foco em Arma Épico (Ataque Desarmado), Especialização em Arma Épico (Ataque Desarmado), Combater com Duas Armas Perfeito, Poderio Épico x2

NEP: 30

Categoria A

Tendência: Leal/Bom

Progressão: Conforme a classe do personagem



Kurama Yoko

(Final da série)

Ladino de 33º Nível

Humanóide (Médio – Oni

Reencarnado)

Histórico: Esta é a ficha de Kurama no final da série, ou seja, após a saga do Torneio do Ma-Kai.

Dado de Vida:	33d6+99 (217 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	33d8+699 (1702 Pts)
Iniciativa:	+11 (+7 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9m
Classe de Armadura:	88 (+7 Des, +46 Competência, +15 Esquiva, +10 Sote)
Ataque Base/Agarrar:	+22/+40
Ataque:	Corpo a corpo: Chicote de Espinhos (Arma criada através da habilidade de nível 1 da Doutrina “Plantas Demoníacas”) +45 (Dano: 7d6+49; Dec. 19-20x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Chicote de Espinhos (Arma criada através da habilidade de nível 1 da Doutrina “Plantas Demoníacas”) +45/+40/+35 (Dano: 7d6+49; Dec. 19-20x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Plantas Demoníacas 8, Habilidade Avançada 9, Dano Adicional +46 por competência, Bônus de Ataque +15 por competência, Ataque Furtivo +17d6
Qualidades Especiais:	Inteligência Avançada 11, Sabedoria Avançada 3, Carisma Avançado 2 (+10 por Sorte nos Testes de Resistência), Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão

	Aprimorada, Sentir Armadilhas +11, Esquiva Sobrenatural Aprimorada, Mente Escorregadia, Amortecer Impacto, Oportunismo
Testes de Resistência:	Fort +25, Refl +25, Vont +31
Habilidades:	For 16 (+3), Des 24 (+7), Con 16 (+3), Int 58 (+24), Sab 28 (+9), Car 22 (+6)
Perícias:	Abrir Fechaduras +43, Acrobacia +43, Adestrar Animais* +24, Arte da Fuga +43, Avaliação +60, Blefar +44, Cavalgar* +25, Conhecimento (Arquitetura e Engenharia)* +32, Conhecimento (História)* +32, Conhecimento (Local) +60, Conhecimento (Natureza)* +32, Conhecimento (Religião)* +32, Conhecimento (Trevas)* +32, Cura* +27, Diplomacia +42, Disfarces +42, Equilíbrio +43, Escalar +39, Esconder-se +45, Falsificação +60, Furtividade +43, Intimidar +42, Natação +39, Observar +45, Obter Informação +42, Operar Mecanismo +60, Ouvir +45, Prestidigitação +43, Procurar +60, Saltar +39, Sentir Motivação +45, Usar Cordas +43, Usar Instrumentos Mágicos +42
Talentos:	Usar Arma Exótica (Chicote), Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (Chicote), Reflexo em Combate, Esquiva, Acuidade com Arma (Chicote), Sucesso Decisivo Aprimorado (Chicote), Adoção da Forma Perfeita, Mobilidade, Ataque em Movimento, Especialização em Combate, Energia Vital, Tolerância, Duro de Matar, Foco em Doutrina (Plantas Demoníacas), Foco em Doutrina Maior (Plantas Demoníacas)
NEP:	34
Categoria	S
Tendência:	Caótico/Neutro
Progressão:	Conforme a classe do personagem



Hiei

(Final da série)

Guerreiro de 23º Nível

Ladino de 10º Nível

Humanóide (Médio – Oni Yokai)

Histórico: Esta é a ficha de Hiei no final da série, ou seja, após a saga do Torneio do Ma-Kai.

Dado de Vida:	23d10+10d6+198 (354 PVs)
Dado de Rei/You-Ki:	33d8+699 (1702 Pts)

Iniciativa:	+24 (+20 Des, +4 talento Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	90m (+81m Des Av.)
Classe de Armadura:	52 (+20 Des, +11 Competência, +11 Esquiva)
Ataque Base/Agarrar:	+26/+43
Ataque:	Corpo a corpo: Espada Kouma (Wakizashi +2) +61 (Dano: 1d6+23; Dec. 17-20/x2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: Espada Kouma (Wakizashi +2) +61/+61/+56/+56/+51/+51/+46/+46/+41/+36/+31/+26/+21 (Dano: 1d6+23; Dec. 17-20/x2)
Espaço/Alcance:	1,5m/1,5m
Ataques Especiais:	Olhos Demoníacos 5, Já Ou Em Satsu Ken 6, Habilidade Avançada 6, Bônus de Ataque +11 por competência, Dano Adicional +11 por competência, Ataque Furtivo +5d6
Qualidades Especiais:	Destreza Avançada 9, Inteligência Avançada 2, Sabedoria Avançada 2, Visão no Escuro 18m, Resistência 5 a Eletricidade, Fogo e Frio, Encontrar Armadilhas, Evasão Aprimorada, Sentir Armadilhas +3, Esquiva Sobrenatural Aprimorada
Testes de Resistência:	Fort +23, Refl +34, Vont +19
Habilidades:	For 22 (+6), Des 50 (+20), Con 22 (+6), Int 24 (+7), Sab 24 (+7), Car 12 (+1)
Perícias:	Acrobacia +56, Arte da Fuga +44, Blefar +39, Conhecimento (Local) +43, Equilíbrio +56, Escalar +42, Esconder-se +58, Furtividade +56, Intimidar +37, Saltar +42, Sentir Motivação +43
Talentos:	Usar Arma Exótica (Wakizashi), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Wakizashi), Acuidade com Arma (Wakizashi), Especialização em Arma (Wakizashi), Sucesso Decisivo Aprimorado (Wakizashi), Adoção da Forma Perfeita, Investida Atroz, Foco em Arma Maior (Wakizashi), Tolerância, Duro de Matar, Reflexo em Combate, Especialização em Arma Maior (Wakizashi), Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Trespasar, Especialização em Combate, Esquiva, Ataque em Movimento, Foco em Arma Épico (Wakizashi), Especialização em

Arma Épico (Wakizashi), Combater
com Duas Armas Perfeito

NEP: 34

Categoria S

Tendência: Caótico/Neutro

Progressão: Conforme a classe do personagem

Não Venda

O projeto Yu Yu Hakusho D20 não visa lucros. Sua criação tem o intuito de proporcionar aos fãs do anime e do sistema D20 a possibilidade de reviver os bons tempos de Yu Yu Hakusho. É estritamente proibido vender este livro. Seu criador não está lucrando nada com ele e os que o possuírem também não o devem. No mais, espero que se divirtam ao jogar este que foi um dos maiores sucessos entre os animes.

NÃO CONHECI O OUTRO MUNDO POR QUERER!



Adaptado por Igor "Red Dragon" Tavares



YU YU HAKUSHO

Nome

Jogador

Classe e Nível

Raça

Tendência

Divindade

Idade

Tamanho

Altura

Peso

Cabelos

Olhos

	Valor	Mod
FOR		
DES		
CON		
INT		
SAB		
CAR		

Valor	Mod
Temp	Temp

PV	Total
CA	
	Total = 10

Fort (CON)	Total
Refl (DES)	
Vont (SAB)	

Rei/You-Ki			Total
Des	Outro	Outro	

Classe	Hab	Outros

Desloc.	
----------------	--

Hab Avançada		
Hab	X	Quant
Hab	X	Quant
Hab	X	Quant

BBA	Total
	DES + Outros

Agarrar	Total
	BBA + Mod FOR + Mod Tam + Outros

Ataque		Bônus de Ataque	Dano	Sucesso Decisivo
Alcance	Tipo	Observações		

Ataque		Bônus de Ataque	Dano	Sucesso Decisivo
Alcance	Tipo	Observações		

Talentos	

Notas	

Resistência	
--------------------	--

Redução de Dano	
------------------------	--

Categoria	
------------------	--

Doutrina			
Nome da Doutrina	Nvl	Nome da Doutrina	Nvl

Perícias			
Nome da Perícia (Hab)	Total	Hab	Grad
Abrir Fechaduras (DES)		=	+
Acrobacia (DES)		=	+
Adestrar Animais (CAR)		=	+
Arte da Fuga (DES)		=	+
Atuação [_____](CAR)		=	+
Avaliação (INT)		=	+
Blefar (CAR)		=	+
Cavalgar [_____](DES)		=	+
Concentração (CON)		=	+
Conhecimento [_____](INT)		=	+
Conhecimento [_____](INT)		=	+
Cura (SAB)		=	+
Decifrar Escrita (INT)		=	+
Diplomacia (CAR)		=	+
Disfarce (CAR)		=	+
Equilíbrio (DES)		=	+
Escalar (FOR)		=	+
Esconder-se (DES)		=	+
Falsificação (INT)		=	+
Furtividade (DES)		=	+
Identificar Magia (INT)		=	+
Intimidar (CAR)		=	+
Natação (FOR)		=	+
Observar (SAB)		=	+
Obter Informação (CAR)		=	+
Ofícios [_____](INT)		=	+
Operar Mecanismo (INT)		=	+
Ouvir (SAB)		=	+
Procurar (INT)		=	+
Profissão [_____](SAB)		=	+
Prestidigitação (DES)		=	+
Saltar (FOR)		=	+
Sentir Motivação (SAB)		=	+
Sobrevivência (SAB)		=	+
Usar Cordas (DES)		=	+
Usar Instrumento Mágico (CAR)		=	+
		=	+
		=	+

