

"NÃO CONHECI O OUTRO MUNDO POR QUERER!"

DESPERTADOS. INDIVÍDUOS QUE MANIPULAM SUA
ENERGIA ESPIRITUAL, SEU KI, PARA EMPREGAR NO USO
DE ESTRANHOS PODERES.

MAS ELES NÃO ESTÃO SOZINHOS.

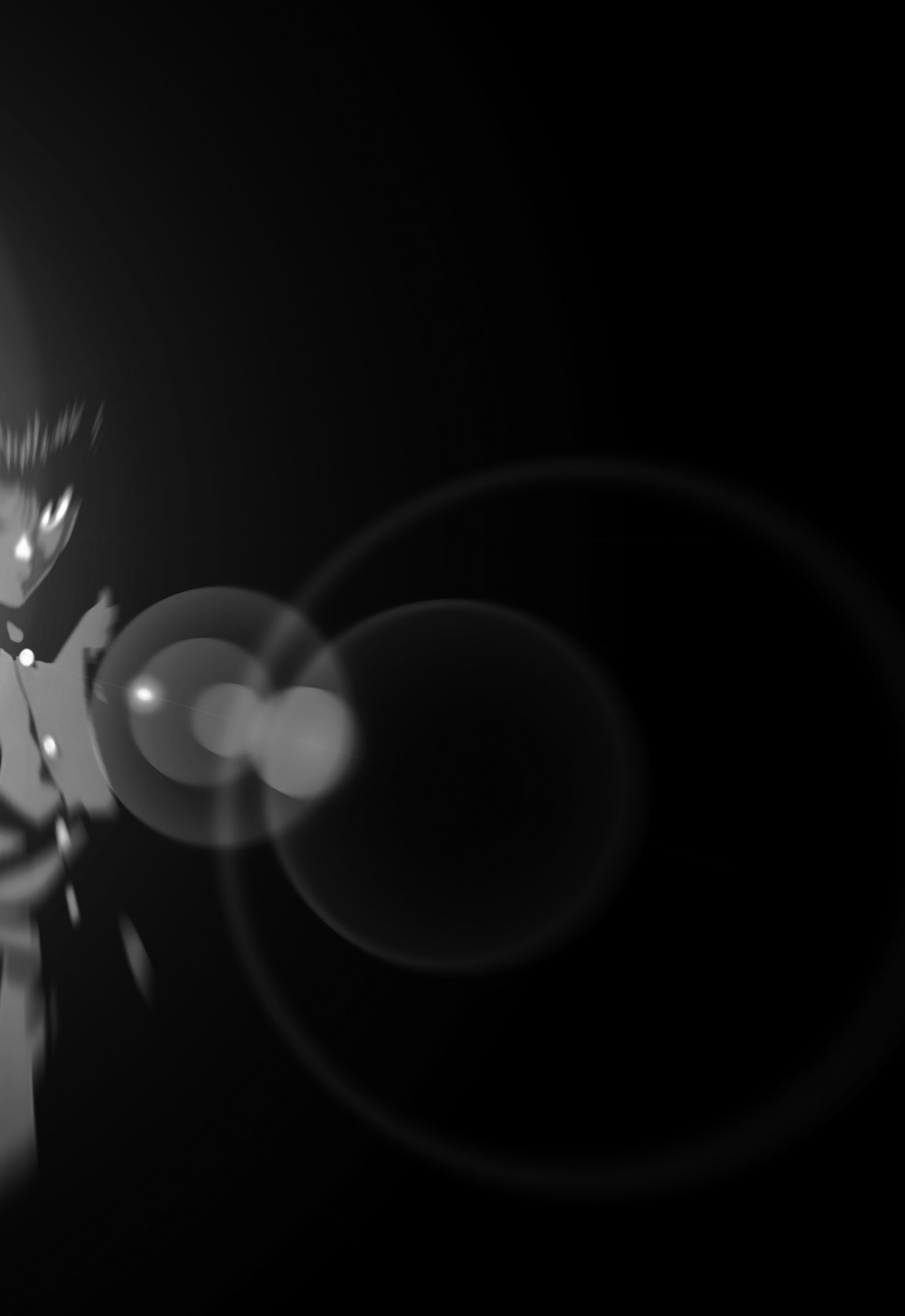
OS YOKAI, DEMÔNIOS VINDOS DAS PROFUNDEZAS DO
INFERNO ESPREITAM O MUNDO DOS HUMANOS PARA
COMETER SUAS ATROCIDADES; E OS REI, ESPÍRITOS
DO MUNDO ESPIRITUAL, SERES DE PURA ENERGIA
ESPIRITUAL.

ELES TRAVAM UMA GUERRA ENTRE SI. UMA ETERNA
LUTA ENTRE O BEM E O MAL.

DE QUE LADO VOCÊ LUTARÁ?







PARE!!!

VOCÊ ESTÁ COMEÇANDO A LER O SEU LIVRO PELO LADO ERRADO!

Apesar de parecer "coisa de maluco", está é a última página desta publicação. Ao contrário dos "comics", os gibis americanos, os mangás são originalmente publicados com leitura oriental, feita da direita para a esquerda. Ou seja, o que no ocidente seria o fim de uma revista, na verdade no Japão é o início. Muitos dos mangás publicados no Brasil têm como proposta serem publicados da forma mais fiel possível aos originais japoneses. Assim como os mangás do Brasil e do Japão, esse livro presta uma homenagem e faz referência à orientação de leitura começando da direita para esquerda. Todas as colunas de texto são lidas nesse sentido. Agora volte para o começo do seu livro (o que normalmente seria a última página) e divirta-se.



4

Essa é uma adaptação não oficial do anime Yu Yu Hakusho, exibido no Brasil. Ela utiliza o sistema Storyteller utilizado no novo Mundo das Trevas, publicado no Brasil pela Devir Livaria. É necessário possuir esse livro para se poder jogar.

Recomenda-se também que se leia o mangá ou assista o anime e os filmes. De preferência ambos. Fazendo tal coisa, a compreensão de boa parte dos poderes especiais e golpes mirabolantes será mais efetiva.

Essa é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas e lugares na vida real é meramente uma coincidência. Não comercialize este produto. O principal objetivo deste livro é divertir-se. Bom jogo, e muitos LEIGAN nos inimigos!

PARA SABER MAIS

[HTTP://WWW.YUYUHAKUSHO.COM/](http://www.yuyuhakusho.com/) - PÁGINA OFICIAL DO ANIME.

[HTTP://PT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/YU_YU_HAKUSHO](http://pt.wikipedia.org/wiki/Yu_Yu_Hakusho) - PÁGINA DO WIKIPEDIA.

[HTTP://WWW.2-MILITERUNIVER.COM/YUYUHAKUSHO/](http://www.2-militeruniver.com/yuyuhakusho/) - PÁGINA DO MANGÁ, DA EDITORA SHUEISHA.

[HTTP://PIKEROT37.TUMBLR.COM/YUYUHAKUSHO](http://piquerot37.tumblr.com/yuyuhakusho/) - PÁGINA OFICIAL DO ANIME, DO STUDIO PIERROT.

[HTTP://MANGAS360.COM.BR/](http://mangas360.com.br/) - PÁGINA DA EDITORA SBC.

[HTTP://WWW.ORKUT.COM/COMMUNITV.aspx?cm=559490](http://www.orkut.com/communitv.aspx?cm=559490) - COMUNIDADE ORKUT.

3

O RAG

"O que está acontecendo por aqui? Não estou entendendo nada!" - Yusuke Urameshi, logo ao morrer."

Desperitados. Indivíduos que manipulam sua energia espiritual, seu Ki, para empregar no uso de estranhos poderes. Mas eles não estão sozinhos. Os Youkai, demônios vindos das profundezas do inferno espelham o mundo dos humanos para cometer suas atrocidades. Os Rei, espíritos do Mundo Espiritual, seres de pura energia espiritual. Eles traíram uma guerra entre si. Uma eterna luta entre o bem e o mal. De que lado você luta?

2

livro em branco, no sentido em que nele será escrita uma história ou um relato. Assim, a tradução mais aproximada, seria: "As Aventuras do Fantasma Brincalhão".

Yu Yu Hakusho surpreende os leitores desde a primeira página - literalmente! Logo no início da história, Yusuke Urameshi, o personagem principal, salva um menino de um atropelamento, mas acaba morrendo no acidente. De tão repentina e inesperada, a morte do garoto de 14 anos é uma surpresa até mesmo para os seres que habitam o Mundo Espiritual. A Yusuke, então, é dada uma nova chance: o garoto poderia escolher entre permanecer morto - tornando-se uma alma penada - ou ressuscitar. Assim começam as aventuras de Yusuke. E isso é só o começo!

1

O ANIME

"Não conheço o outro mundo por querer!" - Yusuke Urameshi, no final de cada episódio do anime."

Yu Yu Hakusho é um famoso mangá e anime criado por Yoshihiro Togashi, foi exibido no Brasil no final dos anos 90 pela extinta Rede Manchete, trazido pela falida Tikara Filmes. Em 2004 foi reprisado com nova dublagem pelo Cartoon Network. O anime foi produzido pelo estúdio Pierrot, empresa que atualmente produziu inúmeros animes de sucesso como Naruto e Bleach.

No Japão o mangá foi publicado pela editora Shueisha, na revista Shonen Jump, e posteriormente compilado em 19 volumes, entre 1990 e 1994, mas, em 2004, Togashi relança o mangá com novas capas, ilustrações e páginas coloridas, em 15 volumes. No Brasil foi publicado pela editora JBC entre 2002 e 2004, em 38 edições.

SIGNIFICADO

Mas que diabos significa esse nome, "Yu Yu Hakusho"? O primeiro "Yu" vem do kanji (ideograma) "yuurei", que quer dizer assombração ou fantasma. O segundo "Yu" vem do kanji "ashu" cujo significado é brincar ou divertir-se. A palavra "Hakusho" significa, literalmente,

6



às tentações do poder e seus benefícios rápidos, porém destrutivos. Note que um Despertado não precisa ser propriamente bom para possuir Controle do seu poder. Mas geralmente quanto mais atos hediondos o personagem comete, menos controle ele tem de si mesmo.

A mecânica básica do Controle é idêntica à Moralidade apresentada no Mundo das Trevas. Siga apenas as modificações abaixo para os testes de degeneração. Adicionalmente, quando um Ningen ou Rei adquire um índice de Controle cinco pontos ou menor, seu Ki começa a ser sentido como You Ki. Já os Youkai, quando superam sete pontos de Controle, começam a purificar seu You Ki, e atingindo dez podem até adquirir Rei Ki.

| Controle | Pecado |
|----------|---|
| 10 | Utilizar Poderes Espirituais excessivamente, displicentemente ou em lugar proibido (ex: Ningenkai). |
| 9 | Usar Poderes Espirituais contra não Despertados. |
| 8 | Usar Poderes Espirituais contra Despertados muito mais fracos. |
| 7 | Matar ou deixar matar um não Despertado intencionalmente ou não. |
| 6 | Matar outro Despertado não intencionalmente (ex: Poder Espiritual obteve muitos sucessos). |
| 5 | Matar outro Despertado intencionalmente. Arrogância e prepotência. |
| 4 | Matar para obter mais Poder. Delírios de grandeza. |
| 3 | Matar por motivo insignificante. Narcisismo exacerbado. |
| 2 | Matar por prazer. Megalomania. |
| 1 | Atrocidades e assassinio em massa. Endeusar-se. |

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 (e recursos).

O time vencedor do Torneio das Trevas pode pedir um 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...

CONTROLE

"No momento em que você taxou seres humanos simplesmente como "comida" para um youkai que devora humanos, acho que você não é mais uma pessoa que possa viver no mundo dos humanos" – Kuroko, ex-detetive sobrenatural, assutada com Yusuke.

Despertados são indivíduos com grandes capacidades físicas e espirituais. Alguns são Demônios terríveis carregados de energia maligna, o You Ki; outros são Espíritos do Reikai, compostos inteiramente de energia espiritual, o Rei Ki. Já os humanos, constituem o equilíbrio entre o bem e o mal, podendo pender tanto para um lado quanto para outro. O que impede alguns Youkai de cometerem atrocidades terríveis e os humanos de matarem a si mesmo não é necessariamente um senso moral, e sim o Controle.

O Controle é o código pessoal dos Despertados; é o que os impede de sucumbir

TORNEIO DAS TREVAS

Também conhecido como o Torneio dos Monstros (Ankoku Bujutsukai no original). 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 para participar. Esses lutadores pulam as preliminares, indo direto para as eliminatórias. Caso recusem o convite, são caçados e mortos.

Apenas monstros e homens ricos podem entrar para assistir esse torneio, sendo para qualquer outra pessoa uma façanha muito difícil estar lá dentro. O vencedor do último torneio foi o time Urameshi que venceu o favoritismo do time Toguro.

Algumas regras do torneio são bem maleáveis dentro da arena, mas pré-definidas fora dela. O time que desobedecer às regras será desclassificado. Geralmente entram de nove a dez 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.

– Os lutadores devem lutar numa arena, até que um seja nocauteado, arremessado para fora dela e tenha sido impedido de retornar até uma contagem de dez ou morto;

– Os lutadores podem formar times de três a cinco participantes, com direito a um único reserva;

– O esquema e ordem dos combates podem ser decididos na hora (ex: todos de uma vez, um de cada vez até ser eliminado, por sorte como no jogo de dados, o time que acumular mais vitórias vence, entre outros).

NARRATIVAS

"Yusuke Urameshi, 14 anos. Tem uma péssima personalidade. Ele parece ser o herói da história, mas... de repente, infelizmente, ele morre."
– Narrador no começo do primeiro mangá.

Uma história em Yu Yu Hakusho pode abordar temáticas variadas; de ajudar a resolver um mistério sobrenatural em um colégio à salvar o mundo da destruição iminente. Independente do tema ou foco, um fator deve ser preponderante: combates. O anime e mangá se baseiam quase que exclusivamente nisso, com boas tramas como pano de fundo. Cabe ao narrador elaborar histórias envolventes e interessantes e que não se baseie exclusivamente em combate sem sentido (a não ser que seja consenso entre todos os jogadores).

A seguir são apresentadas algumas idéias para ajudar o Narrador:

- Descoberta de novos Poderes Espirituais;
- Busca por treinamento e aperfeiçoamento;
- Ajudar/resgatar algum parente ou conhecido de algum perigo sobrenatural;
- Impedir que um grande mal se liberte;
- Derrotar Youkai que pretendem invadir o Ningenkai;
- Derrotar uma organização secreta que quer destruir o Reikai;
- Derrotar ou impedir humanos que pretendem invadir o Makai;
- Lutar num torneio para definir quem governará o Makai nos próximos anos

Um bom exemplo de temática para uma história com personagens de nível de poder intermediário é serem convidados para o Torneio das Trevas.



CAPÍTULO IV



: NARRATIVA

Teste: Destreza + Esportes + Yomikamae +2 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● **Makoirenpa Hanshouheki**
(Parede Anti-impacto de Ondas de Fogo)

Concentrando-se intensamente, o Despertado ergue uma barreira esférica virtualmente intransponível em torno de si mesmo. Cada sucesso confere a barreira nível de Yomikamae pontos de Vitalidade para absorver dano de técnicas e outros golpes. Quando a barreira absorver mais do que sua Vitalidade ela se extingue.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Inteligência + Intimidação + Yomikamae.

Dano: Nenhum.

●●●●● **Zenmetzu no Tama (Esfera de Aniquilação)**

Uma técnica extremamente poderosa. Uma esfera de energia é arremessada contra o adversário absorvendo-o por completo. Caso o dano ultrapasse o Vigor, ele realiza um teste de Vigor. Se falhar morrerá instantaneamente. Caso passe, ainda assim fica um turno atordoado.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Yomikamae + 4 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.



Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Briga + Yomikamae - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●● **Waza no Rejisutansu (Técnica de Resistência)**

Essa técnica envolve o personagem com uma aura de energia esverdeada deixando-o mais resistente à ataques. O adversário recebe uma penalidade no ataque equivalente aos sucessos no teste de invocação dessa técnica (limitado pelo nível nesse Poder Espiritual).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Yomikamae.

Dano: Nenhum.

●●● **Maenkou (Disparos de Círculos Malignos)**

O Despertado arremessa esferas de energia esverdeada nos adversários.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

de penalidade em apenas um dos atributos mentais por dose;

- Recupera dois pontos de Ki por sucesso, podendo ultrapassar o limite de sua categoria;
- Recupera um ponto de dano letal por sucesso;
- Diminui em um ponto o custo de Ki de suas técnicas de Suiken;
- Não perde qualquer bônus advindo de doses de bebida.

A quantidade de doses e o limite de bônus nos atributos são equivalentes ao dobro do nível desse Poder Espiritual.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Suiken.

Dano: Nenhum.

YOMIKAMAE (ESTILO DE YOMI)

"Eu me tornei forte a ponto de quase ser capaz de conquistar todo o Makai." - Yomi, em mensagem para Kurama.

Esse é o Poder Espiritual desenvolvido pelo Youkai Yomi, que comandava o reino Gandara do Makai. Possui técnicas de defesa bem poderosas

• Tsuyoiken (Punho Poderoso)

Com essa técnica o personagem envolve seus punhos com uma energia esverdeada, o que o permite causar mais dano. Adicione o nível desse Poder Espiritual ao dano dos socos.

••• Shuha Kikku (Chute de Ondas)

Nessa técnica o personagem golpeia com um chute giratório que cria ondas de energia que atinge a alcance curto com grande força, diminuindo dois dados de dano a cada incremento de alcance.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Briga + Suiken + 4 (+2 ou +0) - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

•••• Suikyotama (Bola de Energia Bêbada)

A energia espiritual transformada pela bebida pode ser usada para criar uma esfera de energia luminosa que pode ser arremessada contra inimigos. É necessário ter ingerido pelo menos uma dose de bebida para utilizar esse poder. Quando a bola de energia é disparada os bônus em atributos são perdidos.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Suiken +5 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

••••• Nondakure-no Shukun (Mestre Bêbado)

A última técnica desse Poder Espiritual apreheço os efeitos da bebida, e confere os seguintes benefícios:

- Cada sucesso no teste de invocação aumenta um ponto em Força e Vigor, e causando um dado



- Recuperar pontos de Ki equivalente ao número de sucessos (até o limite de sua categoria);

- Recuperar-se de dano por contusão a razão de um por sucesso.

Adicionalmente, cada utilização desse poder para aumentar os atributos físicos diminui um ponto do atributo mental equivalente. O limite de doses que podem ser ingeridas por combate, bem como o bônus em um atributo, é igual ao nível nesse Poder Espiritual.

Após o término da luta o personagem estará bêbado (página 176 do Mundo das Trevas).

Custo: 1 Ki cada.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Suiken.

Dano: Nenhum.

•• Chinsui Sentoki (Guerreiro Bêbado)

Em acréscimo às técnicas do nível anterior, os movimentos do personagem ficam cada vez mais cambaleantes e imprecisos a cada dose de bebida alcoólica que ingerir. Isso lhe confere um bônus de um dado para ataques físicos corpo a corpo. Além disso, seus inimigos recebem um dado de penalidade para acertá-lo.

Custo: Nenhum

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

••••• Suppa Reppa Fuujinken (Super Punhos do Vento Dilacerante)

Funciona de maneira similar ao nível três, mas essa técnica aprimora o efeito, permitindo que seja realizado um número de vezes por turno equivalente ao seu nível de Seikouki.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Seikouki + 5.

Dano: Sucessos obtidos.

SUIKEN (ESPÍRITO BÊBADO)

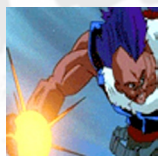
"Esse estilo tem ligação com a bebida. Quanto mais bebo, mais forte eu fico!" - Tiyu, bêbado, explicando sua técnica à Yusuke.

O Poder Espiritual utilizado por Tiyu consiste na mistura da energia espiritual, bebidas alcoólicas e artes marciais. É um poder exótico e poderoso.

• Nomu Niteiruki (Beber Como Um Demônio)

O corpo de um Despertado que domina o Suiken assimila o álcool de maneira diferente dos demais seres. Ele é capaz de beber grandes quantidades de bebida sem sofrer grandes males. Durante uma luta, ele pode beber uma dose de alguma bebida com alto teor alcoólico, lhe permitindo utilizar as seguintes técnicas:

- Cada sucesso no teste de invocação desse poder aumenta em um ponto a Força ou o Vigor;



●●● Reppa Fuujinken (Punhos do Vento Dilacerante)

Ao girar numa velocidade surpreendente, o Despertado forma um furacão com sua energia, que dilacera o inimigo. No momento em que o adversário for realizar um ataque de qualquer tipo o Despertado realiza o ataque mesmo que não seja seu turno na iniciativa (caso ainda não tenha agido no turno). Se bem sucedido, o ataque do adversário é perdido e ele recebe o dano normalmente. O adversário não poderá realizar nenhuma ação naquele turno. O Despertado pode utilizar essa técnica apenas uma vez por turno.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Seikouki +5.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● Kiseki Toui (Armadura Energética de Diamante)

Diferente do nível dois, essa técnica forma uma armadura energética azulada que protege o corpo do personagem e aumenta suas capacidades ofensivas. Cada sucesso no teste de invocação aumenta em um ponto a Blindagem, Força, Destreza e Vigor do Despertado.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Seikouki.

Dano: Nenhum.

- Seu limite e gasto de Ki são considerados de uma Categoria maior (cumulativo com o benefício anterior);

- Vôo com Deslocamento equivalente ao seu Deslocamento x Seikouki;

- Todo Poder Espiritual gasta um ponto de Ki a menos para ativar;

- Adicionalmente, cada sucesso no teste de Vigor + Ocultismo + Seikouki acrescenta um ponto de dano automático (ou sucesso automático) a qualquer técnica de qualquer Poder Espiritual durante uma cena (limitado pelo nível nesse Poder).

Os demais níveis de Seikouki já contam com a diminuição do custo de Ki para ativação das técnicas.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Permanente ou Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Seikouki.

Dano: Nenhum.

●● Kikou Toui (Armadura Energética de Aço)

Essa técnica consiste na criação de uma armadura energética dourada que protege o corpo do personagem. Cada sucesso no teste de invocação aumenta em um ponto a Blindagem e o Vigor do Despertado (limitado pelo dobro desse Poder Espiritual).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

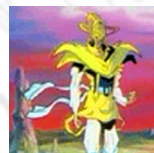
Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Seikouki.

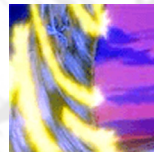
Dano: Nenhum.



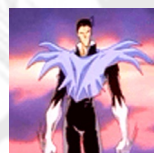
●



●●



●●●



●●●●

SEIKOUKI (ENERGIA DA LUZ CELESTIAL)

"Não é uma energia espiritual!"
- Kurama.

"Não é uma energia maligna também." - Hiei.

Muitas eras atrás, alguns humanos viram demônios utilizando-se dessa energia e acreditaram que eles eram anjos. Esse Poder Espiritual é extremamente raro; apenas um em cada mil Despertados desenvolvem-no. Ele consiste na manipulação da energia espiritual celestial mais pura que existe.

Poucos conseguem desenvolver e controlar corretamente suas técnicas. É necessário possuir Força de Vontade dois pontos maior que o nível do Poder Espiritual para utilizá-lo corretamente; caso não possua, ele sofre uma quantidade de dano letal equivalente ao nível utilizado. Somente personagens com no mínimo cinco pontos de Categoria podem aprendê-lo. Seikouki não pode ser Poder Espiritual inicial de nenhum personagem.

• Seikouki (Energia da Luz Celestial)

O Despertado desenvolve a poderosa Energia da Luz Celestial e com ela pode realizar feitos surpreendentes. Ela confere os seguintes benefícios

- A partir de agora seu personagem é considerado uma Categoria maior do que o normal;

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Reikou Resshuiken + 5 (adicione 3 dados para alcance curto, 2 para médio e 1 para longo) - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

••••• Reikou Resshuiken (Técnica do Chute Destrutivo da Luz Espiritual)

O usuário dessa técnica energiza seu corpo e concentra uma forte energia em seus pés, para então desferir um chute mortífero.

O Reikou Resshuiken também aumenta o índice de blindagem do personagem em cinco pontos para aparar nível desse Poder Espiritual golpes, ou até ele atingir o adversário, o que vier primeiro.

Essa técnica também pode ser arremessada, funcionando assim de maneira similar ao nível três ou quatro. Como seu custo em Ki é maior, o índice de dano das técnicas anteriores fica acrescido de um sucesso automático para cada ponto de Ki excedente.

Custo: 4 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Briga + Reikou Resshuiken +5 - Defesa ou Destreza + Esportes + Reikou Resshuiken + 5 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos +3.

KURAMA, É MAIS OU MENOS PARECIDO COM A ROUPA MALIGNA QUE VOCÊ ESTÁ VESTINDO.

A ENERGIA DO MEU CORAÇÃO QUE FAÇO ELEVAR TORNA-SE MATERIA E SE TRANSFORMA NA ARMA E NA ARMADURA MAIS PODEROSAS.

Despertado pode contra-atacar o adversário desferindo um poderoso chute. A Defesa do alvo não é considerada contra esse golpe.

Custo: Nenhum

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Defesa total; depois Força + Briga + 2.

Dano: Sucessos obtidos.

●●● Resshuu Koukyuuha (Onda da Esfera Escarlate do Chute)

O Despertado concentra suas energias espirituais para formar uma esfera de energia pequena, porém poderosa. Ele então a chuta com violência contra seus adversários.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Reikou Resshuuken + 5 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● Resshuu Shiendan (Projéteis de Chama Púrpura do Chute Destrutivo)

De maneira similar ao nível anterior, porém o personagem cria várias esferas de energia e as chuta contra seus adversários.

Funciona de maneira similar ao nível dois de Leikou Hadouken, porém a grande quantidade de esferas torna muito difícil para o adversário esquivar-se, impondo uma penalidade na Defesa equivalente à metade do nível desse Poder Espiritual (arredondado para baixo).

Custo: Nenhum.

Ação: Nenhuma.

Duração: Permanente.

Teste: Nenhum.

Dano: Veja acima.

REIKOU RESSHUUKEN (TÉCNICA DO CHUTE DESTRUTIVO DA LUZ ESPIRITUAL)

"Não é possível! O meu Leigan foi anulado por aquela bolinha de pingue-pongue que ele soltou?!"
- Yusuke, impressionado com a técnica de Sensui.

Baseada num estilo milenar e secreto de artes marciais, o Despertado utiliza sua energia espiritual em conjunto com esses ensinamentos secretos para realizar ataques extremamente poderosos.

● Resshuuken (Técnica do Chute Destrutivo)

A primeira técnica desenvolvida é o domínio do estilo Resshuuken. Caso não possua especialização nesse estilo o personagem adquire; caso já o possua adicione um dado às paradas de dados dessa especialização.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

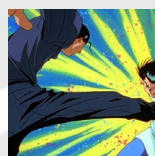
Duração: Instantânea.

Teste: Força + Briga + 2 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●● Hangeki (Contra-ataque)

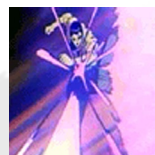
Caso utilize uma ação de Defesa total e não sofra dano algum, o



●●



●●●



●●●●



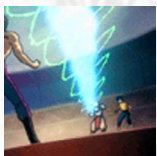


•••••

••••• Reikou Gyoku (Bola Espiritual da luz)

Nesse nível só pode existir uma pessoa no mundo, que será o portador da bola espiritual de luz (no interior de seu corpo). Ela confere os seguintes benefícios:

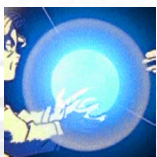
- A utilização de Leigan não fica mais limitada pelo nível do Poder Espiritual, podendo ser disparado quantas vezes por dia quiser.
- Todo índice de dano de Leigan em 3 e das demais técnicas de Leikou Hadouken em 1.
- O custo em Ki de todas as técnicas de Leikou Hadouken ficam reduzidas em 1 ponto.



•••••

Apenas Despertados com cinco ou mais pontos de Categoria podem chegar nesse nível. Ao receber a bola espiritual, o personagem passa por um teste horrível, em que a energia da bola é liberada em seu corpo, causando hemorragias e fortes dores musculares.

O receptor da bola espiritual deve realizar um teste prolongado de Vigor + Perseverança, e obter 15 sucessos. Cada teste representa uma hora. Até conseguir acumular todos os sucessos, o personagem sofre um ponto de dano agravado a cada teste que realizar. Ele pode desistir quando quiser, e recomeçar no outro dia, mas todos os sucessos serão perdidos.



•••••

Apenas aqueles realmente preparados podem receber esse nível de Leikou Hadouken, apenas os grandes mestres.

Ocultismo + Leikou Hadouken. Para cada sucesso, anula-se um do dano total que atacante causou; esses sucessos também contam como dano extra contra o atacante. Essa técnica só pode ser usada contra outros Poderes Espirituais.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Vigor + Ocultismo + Leikou Hadouken.

Dano: Veja acima.

••••• Shuu no Ken (Golpe de Aprimoramento)

Essa técnica é usada para verificar a bondade da pessoa. O usuário ataca com a ponta do indicador e dedo médio no coração da pessoa.

Se essa pessoa que recebeu o golpe for boa, a parte má será arrancada. Caso maligna, ela recebe o número de sucessos como dano agravado. Essa técnica requer uma reza precisa que demora três turnos para ser realizada. O personagem não pode fazer nada enquanto concentra essa técnica, nem mesmo esquivar. Caso seja utilizada para remover a maldade (ou dominação) pode-se afetar um número de pessoas iguais ao seu nível nesse Poder Espiritual.

Custo: 5 Ki.

Ação: 3 turnos.

Duração: Instantânea.

Teste: Presença + Perseverança + Leikou Hadouken.

Dano: Sucessos.

gan. Ele também pode ser arremessado, mas sua eficácia não é tão satisfatória quanto o Leigan.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Briga + Leikou Hadouken +5 – Defesa ou Destreza + Esportes + Leikou Hadouken (-2 em alcance médio, -4 em alcance longo) – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● Baizo Leigan (Leigan Duplo)

Com esse nível o personagem pode disparar dois Leigan rapidamente em um único turno. Isso consome muita energia, e o personagem pode ficar sem poder usar Ki durante Leikou Hadouken menos oito dias, a não ser que passe num teste de Categoria. O alvo está sujeito a uma penalidade de -1 na Defesa para o segundo tiro. Role os dois separadamente. Quando utiliza essa técnica o Despertado não pode utilizar sua Defesa.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Leikou Hadouken +2 – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● Reikoukyouhansho (Reflexo Destrutivo Reikou)

Essa poderosa técnica permite que o despertado segure o ataque do adversário, e o reflita para o adversário como um raio de energia. O Despertado realiza um teste de Vigor +

imaginária, acumula energia nele e depois dispara. O dano é arrasador nos níveis mais altos. Só pode ser disparado nível vezes por dia.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Leikou Hadouken +2 – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●● Shotto Gun (Shot-gun)

Nesse golpe, o personagem pode disparar diversos raios de energia da sua mão cerrada. Shotto Gun conta como uma utilização diária de Leigan. Isso permite que o personagem utilize um efeito similar à regra de regime automático de armas de fogo.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

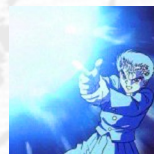
Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Leikou Hadouken +2 (adicione 3 dados para alcance curto, 2 para médio e 1 para longo) – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●● Reikoudan (Tiro de Luz Espiritual)

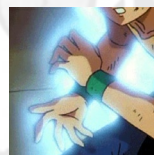
O usuário dessa técnica energiza seu corpo e concentra uma forte energia em seu punho. O Reikoudan também aumenta o índice de blindagem do personagem em três pontos para aparar nível de Leikou Hadouken golpes corpo a corpo, ou até ele atingir o adversário, o que vier primeiro. Reikoudan conta como uma utilização diária de Lei-



●



●●



●●●



●●●●

Mesmo com todo esse poder, sua duração é limitada pelo dobro do índice de Categoria equivalente em turnos. Um Despertado só pode invocar uma Jigen Tou por vez.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Força + Armamento + Leiken +5 – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

LEIKOU HADOUKEN (ONDAS DE LUZ ESPIRITUAL)

"Agora você tem poderes. Concentre-se e reúna toda a força do corpo no dedo indicador da mão direita."

– Koenma, explicando a Yusuke como utilizar o Leigan.

Esse Poder Espiritual é um dos mais poderosos que já surgiram; foi ensinado para Yusuke Urameshi, o principal personagem da série, pela mestra Genkai, um dos cinco maiores humanos místicos que o Sr. Koenma conhece. Com ela, a pessoa pode controlar a energia das ondas espirituais e realizar incríveis feitos, como disparar energia espiritual da ponta de seus dedos.

• Leigan (Bola de Espírito)

A técnica mais conhecida do anime e do mangá, a arma do personagem principal da série. O usuário aponta seu dedo indicador, do jeito que as crianças brincam de apontar uma arma

••••• Kyodai Reiki Bou (Bastão Espiritual Gigante)

A espada criada pelo usuário agora dura enquanto ele quiser e pode ser manipulada a vontade. Com essa manipulação o Despertado pode dar formas diferentes à sua espada, e consegue atingir seus inimigos até alcance longo.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Armamento + Leiken +3 – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

••••• Jigen Tou (Espada Dimensional)

O personagem pode criar uma espada lendária, muito poderosa, que oferece os seguintes benefícios:

- Pode atacar à média ou longa distância (sem penalidade);
- Quando ela corta qualquer estrutura ou inimigo em qualquer distância também é atingido normalmente. Caso o inimigo desconheça esse poder, ele será considerado surpreso no primeiro ataque;
- Caso o inimigo seja projetado o suficiente para ser atingido a média distância, o golpe acerta denovo;
- Pode ser moldada, alongada, encurtada à vontade gratuitamente;
- Ignora qualquer tipo de bloqueio ou armadura (blindagem). Com essa espada, o personagem pode quebrar a barreira que protege a Terra contra os monstros tipos A e S.



das a vontade do usuário. Com isso, o personagem pode atacar duas vezes no turno, seja alvos diferentes ou o mesmo alvo duas vezes. Quando utiliza os dois ataques, o personagem não poderá utilizar sua Defesa. Caso possua a vantagem Estilo de Luta Duas Armas o usuário poderá empregar sua Defesa. As penalidades por utilizar a mão inábil ainda se aplicam (a não ser que se possua a vantagem Ambidestria).

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Armamento + Leiken +2 – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●● Rei Shuriken (Fragmentos de Energia Espiritual)

O Despertado dispara inúmeras adagas feitas de energia espiritual. Isso permite que o personagem utilize um efeito similar à regra de regime automático das armas de fogo. Por ser um ataque perfurante, essa técnica ignora um total da Blindagem do alvo equivalente ao nível nesse Poder Espiritual dividido por dois (arredondado para baixo).

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Leiken +2 (adicione 3 dados para alcance curto, 2 para médio e 1 para longo) – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

O Poder Espiritual que Kazuma Kuwabara desenvolveu. O Despertado é capaz de criar uma espada de energia espiritual em sua mão, extremamente poderosa e maleável.

● Leiken (Espada Espiritual)

É a forma mais simples de transformação da matéria. Cria-se uma espada que dura apenas um ataque, se esvaindo depois disso. A espada fornece um índice de dano igual ao nível de Leiken.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Armamento + Leiken +2 – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●● Leiken Nyorubi (Espada Espiritual – Lança)

O usuário pode alongar e encurtar a espada à vontade e atacar com ela a uma distância igual ao alcance curto ou médio dos Poderes Espirituais. A espada e o efeito de alongar agora duram uma cena. A partir do nível quatro, o personagem é capaz de atingir seus alvos até alcance médio.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

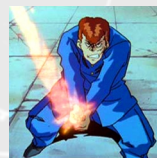
Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

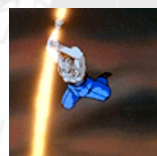
Dano: Nenhum.

●●● Leiken Nittouryu (Espada Espiritual Dupla)

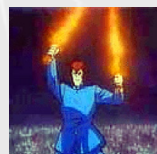
O usuário pode criar duas espadas ao mesmo tempo, podendo ser alonga-



●



●●



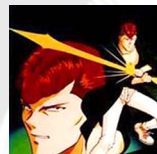
●●●



●●●●



●●●●●



●●●●●

Teste: Veja acima.

Dano: Nenhum.

●●●●● **Shoshashoriei Seiei**
(Poderoso Raio de Luz)

Funciona de maneira similar ao nível três, porém seu dano é considerado agravado. Adicionalmente, o raio pode ser repartido em raios menores para alcançar uma área maior, de maneira similar ao nível dois de Leikou Hadouken.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Reikai Tokubetsu Boueitaishuho +4 (adição 3 dados para alcance curto, 2 para médio e 1 para longo) - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos +1.

LEIKEN (ESPADA DE ENERGIA ESPIRITUAL)

"Fui eu que criei iso?!" - Kuwabara, ao manifestar seu Leiken pela primeira vez.



Caso uma passagem não autorizada seja aberta o personagem pode tentar fechar com um teste prolongado de Inteligência + Ocultismo + Reikai Tokubetsu Boueitaishuho. O custo em Ki, o tempo, o número de tentativas e o número de sucessos necessários são determinados pelo narrador. Alguns portais podem precisar de mais do Esquadrão de Defesa do Reikai.

Essa técnica também permite outros dois efeitos:

- Fora de um combate, o personagem pode viajar entre os mundos com o mesmo teste. O custo e o número de sucessos também é determinado pelo narrador. Geralmente viajar entre o Makai, o Reikai e o Ningenkai é fácil e necessita apenas um sucesso e dois pontos de Ki.

- Dentro de um combate o personagem pode utilizar portais para esquivar-se de golpes ou para desferir ataques surpresa. O Despertado realiza um teste de Raciocínio + Ocultismo + Reikai Tokubetsu Boueitaishuho resistido ao ataque do adversário. Caso bem sucedido ele evita o ataque. Para ataques surpresa o adversário testa Raciocínio + Autocontrole e precisa de um número de sucessos maior que o seu no teste de invocação do poder. Caso seu personagem seja bem sucedido, a Defesa do adversário não é contabilizada no próximo ataque.

Custo: Veja acima.

Ação: Veja acima.

● **Bukujutsu (Voar)**

O Despertado adquire a capacidade de voar com velocidade igual ao seu nível de Reikai Tokubetsu Boueitaishuho x Deslocamento.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

●● **Hirakuken (Punho de Luz)**

Essa técnica fortifica os punhos com energia espiritual. Adicione o nível de Reikai Tokubetsu Boueitaishuho aos índices de dano de socos do personagem.

Custo: Nenhum

Ação: Instantânea.

Teste: Força + Briga + Reikai Tokubetsu Boueitaishuho - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●● **Shoshashoriei (Raio de Luz)**

O personagem com essa técnica pode arremessar um raio de energia espiritual azulada bastante potente. O dano causado é considerado letal.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Reikai Tokubetsu Boueitaishuho + 2 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● **Sekimeijin (Mestre dos Portais)**

Uma das funções dos Soldados de Elite é vigiar anomalias entre as passagens para outros mundos.

**REIKAI TOKUBETSU
BOUEITAISHUHO
(TÉCNICA DO ESQUADRÃO
DE DEFESA DO MUNDO
ESPIRITUAL)**

"O perigo no mundo dos humanos atingiu o nível A11. O Esquadrão Especial de Defesa do mundo espiritual irá entrar em ação." - Reikai, durante a saga de Sensui.

As poderosas técnicas secretas do Reikai Tokubetsu Boueitai, que normalmente policia e destrói Youkai poderosos, só são ensinadas aos Detetives Sobrenaturais que provaram seu valor perante o grande Enma. É necessário possuir três pontos na Vantagem Status (Reikai Tantei).



rituais. Você não testa para ativá-lo; ao invés disso você gasta um ponto de Ki para mantê-lo durante a cena. Você não pode gastar mais Ki para obter o benefício mais de uma vez por turno.

Nintairyoku fornece ao personagem os seguintes benefícios:

- Um ponto extra em Vigor por ponto nesse Poder Espiritual;
- Aumenta todas as características beneficiadas pelo atributo Vigor como, por exemplo, a Vitalidade;
- Cada ponto nesse Poder Espiritual transforma dano agravado em dano letal. Qualquer dano agravado que o personagem já possua antes de ativar o Poder, ou que venha a receber além do limite do índice de Nintairyoku é contabilizado normalmente na Vitalidade.

Esses pontos de vida extra desaparecem no final da cena, o que pode ser perigoso para o Despertado (reduzindo sua vitalidade e aumentando o dano). Caso o personagem sofra dano que transforme o tipo de dano, esse Poder Espiritual não o afeta (ex: caso o personagem possua sete de Vitalidade e um de Nintairyoku, se ele receber nove pontos de dano por contusão, esse último ponto além dos oito é considerado Letal normalmente).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

- Ele pode se fundir com a terra, ou se deslocar através dela e de paredes feitas de material sólido não metálico livremente;

- "Desmontar-se" e arremessar-se contra o oponente. Como no nível quatro, o índice de blindagem é adicionado ao dano. Como são muitas pedras ao mesmo tempo em muitas direções utilize a mesma regra de regime automático na página 160 do "Mundo das Trevas".

Essa técnica possui apenas um ponto fraco: quando o personagem se desmonta, ele deixa exposto seu coração (uma pedra vermelha). Caso o oponente perceba-o (com um teste de Raciocínio + Autocontrole e uma quantidade de sucessos equivalente ao seu nível nesse Poder Espiritual) e o destrua, o personagem estará automaticamente morto.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Nendot-sukai + Blindagem – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

NINTAIRYOKU (FORTITUDE)

Um dos três Poderes Espirituais básicos é a capacidade de resistir a grandes traumas e aumentar a resistência, conhecido como Nintairyoku. Os Despertados muitas vezes travam batalhas incríveis que podem levar à morte caso ele não seja resistente. Ele funciona diferente dos outros Poderes Espi-

para cima do adversário, causando um grande impacto com o ombro. Caso o nível anterior tenha sido previamente ativado, adicione ao índice de dano o bônus da blindagem.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Nendotsukai + Blindagem – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●●● Suppa Shura Nendo Toui (Super Vestimenta de Combate de Terra)

Essa técnica é um aprimoramento do nível três de nome parecido. Ela funciona da mesma maneira, porém com limite equivalente ao dobro do nível desse Poder Espiritual.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Ocultismo + Nendotsukai.

Dano: Nenhum.

●●●●● Bakuretsu Ganshoudan (Tiros Explosivos de Rocha)

O último poder confere ao Despertado um corpo permanente de pedra. Isso lhe confere uma blindagem natural de dois pontos, seu vigor em um ponto, porém sua Destreza fica reduzida em um ponto permanentemente, podendo alcançar no máximo um valor igual a 9 (caso possua uma categoria elevada o suficiente para isso). Adicionalmente, ele adquire as seguintes capacidades:



●● Iwagengkotsu (Punho de Pedra)

Essa poderosa técnica permite que o usuário transforme seu braço em rocha sólida. Isso confere um bônus no índice de dano dos socos do personagem equivalente ao nível nesse Poder Espiritual.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Briga + Nendotsukai.

Dano: Nenhum.



●●●

●●● Shura Nendo Toui (Vestimenta de Combate de Terra)

Uma armadura invocada a partir da areia, argila ou mesmo poeira do chão, cobre o corpo do usuário e confere uma Blindagem equivalente ao número de sucessos obtidos (limitado pelo nível do Poder Espiritual).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Ocultismo + Nendotsukai.

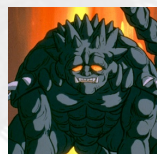
Dano: Nenhum.



●●●●●

●●●● Bomber Tackle (Trombada Explosiva)

O Despertado com essa técnica energiza todo o seu corpo e investe



●●●●●



..... Kiritotonoeru Genjitsu (Cortar Realidade)

Um personagem que domine essa técnica pode produzir cortes no espaço e na realidade física. Esse nível funciona como o nível cinco de Leiken, com a diferença de que não se produz uma espada, e sim uma quantidade de golpes equivalente ao dobro do índice de Categoria.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Força + Briga + Mukurokata +5 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

NENDOTSUKAI (SENHOR DA TERRA)

"Como um presente de misericórdia, vou mostrar a você a técnica principal de Rishou, senhor da terra!!!"
- Rishou, lutando contra Kuwabara.

O Despertado com esse Poder Espiritual se torna capaz de controlar as forças elementais da terra.

• Iwatatakitsukeru (Arremessar Pedras)

O Despertado controla o terreno ao seu redor e comanda pedras e detritos para atacarem o alvo. É necessário que o terreno seja natural.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Nendotsukai - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

... Youkitama (Esfera de Energia Maligna)

O Despertado arremessa uma esfera de energia avermelhada contra seus adversários.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Mukurokata +3 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

.... Fukushima (Técnica de Invisibilidade)

Essa técnica poderosa deixa o usuário completamente invisível. Isso lhe confere alguns benefícios durante o combate. Todo ataque será considerado surpresa, e ele não poderá ser atingido por ataques à distância. Esse poder dura até o usuário ser atingido.

O adversário pode realizar um teste de Raciocínio + Autocontrole durante um turno para tentar encontrar o personagem. Ele precisa de uma quantidade de sucessos equivalente aos obtidos no teste de invocação dessa técnica.

Mesmo passando no teste, ele ainda fica submetido a uma penalidade em sua parada de dados equivalente ao nível nesse Poder Espiritual.

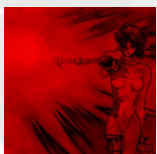
Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

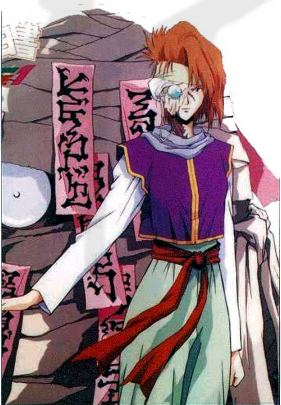
Duração: Prolongada.

Teste: Inteligência + Dissimulação + Mukurokata.

Dano: Nenhum.



...



MUKUROKATA (ESTILO DE MUKURO)

"Eu nunca me mostro para os outros. Não é uma questão de perigo. Eu consigo agir melhor sem que os outros conheçam meu rosto."
- Mukuro, em mensagem para Hiei.

Esse é o Poder Espiritual desenvolvido pela Youkai Mukuro, que comandava um dos reinos do Makai.

• Moeruyonaken (Punho de Fogo)

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

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Briga + Mukurokata - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

•• Tafunesuyouki (Aura de Resistência das Trevas)

Essa técnica deixa o personagem mais resistente a qualquer tipo de ataque. O adversário recebe uma penalidade equivalente aos sucessos no teste de invocação dessa técnica (limitado pelo nível nesse Poder Espiritual).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Mukurokata.

Dano: Nenhum.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Perseverança + Trato com Animais + Mukey Bakudan.

Dano: Sucessos obtidos (do monstro) + Mukey Bakudan.

•••• Muddy Bomb (Bomba Subterrânea)

Uma poderosa bomba brota do chão surpreendendo seus adversários.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Inteligência + Dissimulação + Mukey Bakudan contra Raciocínio + Autocontrole.

Dano: Sucessos obtidos (diminuídos do teste oposto) + Mukey Bakudan.

••••• Bakuhsuteki Nikutai (Corpo Explosivo)

Nesse nível o Despertado carrega seu corpo inteiro com a energia explosiva e parte pra cima do adversário. O fator de explosão é o dobro do normal. A não ser que o deslocamento do inimigo seja maior que esse valor sua Defesa não é aplicada.

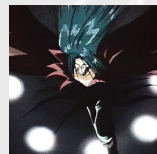
Custo: 5 Ki.

Ação: Instantânea.

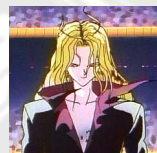
Duração: Instantânea.

Teste: Força + Briga + Mukey Bakudan +5.

Dano: Sucessos obtidos + Mukey Bakudan.



...



.....



● **Bakuhatsuteki Tatchi (Toque Explosivo)**

Meramente ao tocar no adversário, o Despertado faz com que o local tocado exploda. É uma técnica poderosa e surpreendente. Como o contato físico é necessário, o alvo aplica a defesa só como reação à aproximação do adversário.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Briga + Mukey Bakudan - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos + Mukey Bakudan.

●● **Seishin Tekidan (Granada Espiritual)**

Essa técnica consiste em arremessar granadas feitas de energia espiritual. Caso o adversário possua categoria dois pontos menor que a do usuário, sua Defesa não é aplicada.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Mukey Bakudan - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos + Mukey Bakudan.

●●● **Trace Eye (Olho Perseguidor)**

A energia espiritual do personagem cria pequenos monstros voadores que perseguem o adversário para então explodirem. Cada sucesso invoca um deles. Todos possuem um valor em destreza equivalente ao nível em Mukey Bakudan.

um teste de Vigor. Se falhar ele morrerá instantaneamente. Caso passe ainda assim ele fica um turno atordoado, e não poderá fazer nada até seu próximo turno.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Meikou Shoukaiha +4 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

MUKEY BAKUDAN (BOMBA ESPIRITUAL)

"Acho que você não descobriu realmente qual o meu poder..." - Karasu na luta final contra Kurama.

Esse terrível Poder Espiritual permite que o Despertado produza explosivos com sua energia espiritual. Adicionalmente o Despertado que quiser adquirir esse Poder Espiritual deve possuir no mínimo um ponto de categoria acima do nível desejado.

Além disso, deve possuir um índice de Força de Vontade dois pontos maior que o nível desse Poder Espiritual para utilizá-lo corretamente; caso não possua, ele sofre uma quantidade de dano letal equivalente ao nível utilizado. Ao alcançar o nível cinco, esse pré-requisito não é mais necessário (pois o personagem dominou o Poder Espiritual).

As bombas e granadas também possuem um fator de explosão (em metros) equivalente ao nível desse Poder + Categoria.



ras similares a cães) que tentarão devorar o oponente. Cada sucesso determina a categoria de tamanho e os atributos físicos da criatura. Ela ainda possui um ataque de mordida que adiciona um bônus de dois pontos ao índice de dano letal. Pode-se invocar uma quantidade de monstros igual ao seu nível de Meikou Shoukaiha.

Custo: 1 Ki cada.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Perseverança + Trato com Animais + Meikou Shoukaiha.

Dano: Nenhum.

..... **Wakemutatsu (Berro Exterminável)**

De maneira similar ao nível dois desse Poder Espiritual, o Despertado executa um disparo de energia pela boca. A diferença, é que a energia espiritual é tão forte que pode aniquilar por completo um ser vivo ou objeto. Caso o dano ultrapasse o Vigor do alvo, o mesmo realiza

Meikou Shoukaiha contra Autocontrole + Categoria

Dano: Nenhum.

.. **Meikou Shoukaiha (Grito do Tigre)**

Essa técnica toma forma de um disparo de energia espiritual feito pela boca do Despertado.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Meikou Shoukaiha +2 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

... **Moroha no Ken (Espada de dois gumes)**

O Despertado absorve a energia espiritual de um adversário. Ele precisa estar corpo a corpo com o adversário ou receber ataques à distância de energia espiritual. Cada sucesso adiciona um ponto de Ki ao usuário. Ele pode absorver um máximo de Ki equivalente a sua Vitalidade. Acima disso ele um ponto de dano por contusão, depois letal e depois agravado.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Perseverança + Intimidação + Meikou Shoukaiha contra Autocontrole + Categoria.

Dano: Nenhum.

.... **Bunshin Youjuu (Criaturas Malignas Repartidas)**

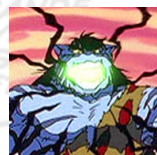
O usuário invoca monstros do Makai (no caso de Byakko eram fe-



...



....



.....

de angustiante até o momento de sua morte. Em termos de regra essa técnica é equivalente à Semente da Morte. Se fracassar estará preso na ilusão para sempre (ou até morrer).

Custo: 2 Ki.

Ação: Ver acima.

Duração: Permanente.

Teste: Ver acima.

Dano: Ver acima.

MEIKOU SHOUKAIHA (GRITO DO TIGRE)

"Mas afinal, que urro foi esse?

Parece coisa do outro mundo!"

*- Kuwabara, intimidado pelo urro do
Youkai Byakko.*

Byakko, o lendário Youkai tigre desenvolveu esse Poder Espiritual. Ele manipula a energia maligna e a vibração das cordas vocais para produzir efeitos destruidores.

• Sakebu no Doki (Grito da Fúria)

Com um grito terrível o usuário apavora e deixa suas vítimas estupefatas. Um sucesso impõe uma penalidade de -2 em todos os testes durante o número de sucessos excedentes; um sucesso excepcional impõe essa penalidade e ainda impede o alvo de gastar pontos de Força de Vontade. Uma falha crítica deixa o alvo imune durante o resto da cena.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Presença + Intimidação +

Custo: 2 Ki.

Ação: Ver acima.

Duração: Instantânea.

Teste: Ver acima.

Dano: Ver acima.

••••• Kyu Ketsu Shokubutsu (Planta Sanguessuga)

O Despertado invoca plantas terríveis que drenam o sangue de suas vítimas. O sistema é o mesmo do nível quatro "Plantas Carnívoras Demoníacas", porém adicionalmente, caso consigam realizar um ataque bem sucedido elas conseguem drenar uma quantidade de pontos de sangue equivalente à metade do nível de Mashokubutsu (arredondado para baixo). Esse dano é agravado.

O alvo deve realizar um teste de Força e obter um número de sucessos iguais ao nível de Mashokubutsu do atacante de uma só vez (não cumulativo) para arrancar essa planta. Pode-se invocar uma quantidade de plantas igual a Mashokubutsu nível.

Custo: 2 Ki cada.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Perseverança + Trato com Animais + Mashokubutsu.

Dano: Ver acima.

••••• Janenju (Árvore da Intenção Maligna)

O usuário cria uma planta parasita que atrai a vítima com ilusões, fazendo-o ficar preso numa realidade

raízes que se espalham por todo o corpo fazendo com que ele paralise e sofra uma morte rápida, porém dolorosa. Siga o seguinte sistema:

- Implantar: Destreza + Esportes + Mashokubutsu resistido por Defesa + Categoria. Se o alvo falhar no teste ele não percebe a semente e não recebe o teste de resistência para expeli-la.

- Brotando: A planta demora oito menos Mashokubutsu turnos para brotar. Caso o alvo tenha percebido que está com a semente, deve realizar um teste de Vigor + Categoria e acumular um número de sucessos equivalente ao nível de Mashokubutsu do atacante, num teste prolongado durante os turnos efetivos em que a semente estiver brotando no adesário.

- Caso fracasse no teste, a semente paralisa ou mata o alvo, à escolha do Despertado.



menor ao nível de Mashokubutsu do Despertado será atacada pelas pétalas, que o cortarão como navalhas. O acerto é automático e o alvo sofre dano por turno em que permanecer no campo de ação da técnica. A Defesa do inimigo não é contabilizada contra esse dano. O personagem que invocou o Tornado de Pétalas deve permanecer absolutamente imóvel.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Autocontrole + Raciocínio + Mashokubutsu.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● Shoku Mashokubutsu (Planta Carnívora Demoniaca)

O usuário invoca uma planta demoníaca que tentará devorar o oponente. Cada sucesso determina a categoria de tamanho e os atributos físicos da planta. Ela ainda possui um ataque de mordida que adiciona um bônus de dois pontos ao índice de dano letal. Pode-se invocar uma quantidade de plantas igual à Mashokubutsu nível.

Custo: 1 Ki cada.

Ação: Instantânea.

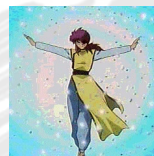
Duração: Cena.

Teste: Perseverança + Trato com Animais + Mashokubutsu.

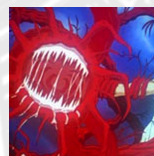
Dano: Nenhum.

●●●●● Shimanekisou (Semente da Morte)

O personagem implanta uma semente no oponente, que cria



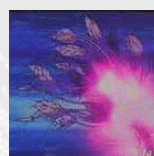
●●●●



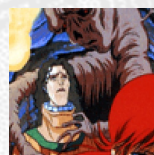
●●●●



●●●●



●●●●●



●●●●●



●● Shimaneke Sou (Grama Demoníaca)

O Despertado invoca uma grama das trevas que prende o adversário. Enquanto a grama demoníaca estiver ativa, o deslocamento do inimigo é reduzido à metade. Ele pode ignorar essa penalidade caso comece a voar. O alvo realiza um teste de Força + Briga com penalidade equivalente ao nível desse Poder Espiritual para escapar do enredamento das plantas.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Manipulação + Trato com Animais + Mashokubutsu - Defesa.

Dano: Nenhum.



●● Fuyouka Shokubutsu (Planta Borboleta)

O personagem pode criar, com suas Mashokubutsu, asas parecidas com a de borboletas, que o permitem que o personagem voe a uma velocidade igual ao seu nível de Mashokubutsu x Deslocamento. O personagem mantém as asas até o final da cena.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

●●● Fuuka Enbuji (Tornado de Pétalas)

O personagem cria um campo de pétalas de rosa girando em torno dele. Qualquer pessoa que ficar próxima uma quantidade de metros igual ou

de ser curada por meios convencionais, adicione uma penalidade de -1 a -3. Para resistir a efeitos de drogas ou venenos, cada sucesso adiciona um dado ao teste de resistência. As ervas também podem ser empregadas para recuperar dano mais rapidamente. Com um sucesso o personagem se recupera na metade do tempo. Com um acerto crítico em apenas um quarto do tempo.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Inteligência + Medicina + Mashokubutsu.

Dano: Nenhum.

●● Kagon Retsuzanshi (Corte da Bela Planta)

O personagem pode atacar com sua arma demoníaca mais vezes por turno. Ele pode optar por atacar um mesmo alvo um número de vezes igual ao seu nível de Mashokubutsu, ou uma quantidade de alvos diferentes igual ao seu nível nesse Poder Espiritual. O Despertado não é capaz de ser esquivar ou se defender quando usa essa técnica, logo sua Defesa não é aplicada no turno em que use Kagon Retsuzanshi.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

• Rose Whip (Arma Espiritual)

Você cria uma arma demoníaca a partir de plantas. Geralmente o Despertado escolhe uma arma na criação de personagem, e permanece só com ela. Independente da arma ela sempre adiciona um índice de dano igual ao nível de Mashokubutsu.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Armamento + Mashokubutsu – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

• Toseisuru Shokubutsu (Controle Vegetal)

O personagem pode controlar as plantas ao redor como se fosse parte de seu corpo. Pode esticá-las, reduzi-las, manipulá-las para pegar objetos e etc., mas não atacar. Também faz as plantas crescerem mais rápido e monstruosamente. Para ações simples não é necessário teste. Em combate ou em situações tensas realize o teste indicado.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Manipulação + Trato com Animais + Mashokubutsu.

Dano: Nenhum.

•• Honzogaku (Herbalismo)

Utilizando ervas e plantas (demoníacas ou não) um Despertado pode curar doenças e reverter efeitos de drogas e venenos. Caso a doença seja mais rara ou difícil

tentar ressuscitar alguém. A alma da pessoa não pode estar destruída ou aprisionada, e o alvo precisa querer voltar. É necessária uma quantidade de Ki equivalente a Vitalidade + Categoria do alvo, bem como cinco sucessos no teste. Se bem sucedido o alvo retorna com toda a vitalidade preenchida com dano agravado.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Inteligência + Medicina + Leihadou.

Dano: Nenhum.

MASHOKUBUTSU (PLANTAS DEMONÍACAS)

"Rose Whip!" – Kurama, invocando sua arma demoníaca.

Essa é o Poder Espiritual que Kurama domina. Ele pode manipular as plantas e usá-las como armas, inclusive criando golpes especiais com elas. Para efeitos de regra, alguns níveis utilizam a perícia Trato com Animais, já que as plantas do Mundo das Trevas possuem certo nível de inteligência similar ao de alguns animais do Mundo dos Humanos.





••

Espirituais apenas olhando. Num combate o personagem faz um teste de Raciocínio + Ocultismo + Landou no Waza. Durante toda a cena ele poderá utilizar-se da técnica com os custos e testes normais que ela possui. Após o combate, ele pode aprender o Poder Espiritual normalmente, gastando pontos de experiência, mas sem precisar de mestre ou tempo. Ele faz o mesmo teste, mas precisa de um número de sucessos igual ao nível do Poder que vai adquirir.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Raciocínio + Ocultismo + Landou no Waza.

Dano: Nenhum.

LEIHADOV (CURA ESPIRITUAL)

O Ki por si só já possui a capacidade de curar e regenerar ferimentos. Alguns Despertados, porém, desenvolvem esse aspecto de maneira mais satisfatória. A Cura Espiritual é um Poder que foca na restauração física e em alguns casos até ressurreição.

Apenas um ponto de Ki é necessário para ativar essa técnica. Cada sucesso restaura dois pontos de dano por contusão e um de dano letal. Com quatro sucessos recupera-se um ponto de dano agravado.

Caso um ponto extra de Ki seja gasto, dobre o benefício (dano agravado é recuperado a cada dois sucessos). No nível cinco desse Poder Espiritual o Despertado pode

Custo: 1 Ki cada.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Perseverança + Trato com Animais + Landou no Waza .

Dano: Nenhum.

••••• Ineiraisan Inbyotosha Chimimoryo Kaichinretsu Zaizen Futenshunki (Encantamento de Encolhimento)

Esse poder permite que o usuário encolha seu adversário, deixando-o com apenas 15 centímetros de altura. Para que o encantamento funcione o adversário precisa ouvi-lo (caso contrário o efeito volta-se contra o usuário) e obter uma quantidade de sucessos equivalente ao índice de Força de Vontade do alvo. O índice de Categoria é reduzido desse teste.

Enquanto não completa o encantamento, o Despertado não pode fazer nada e sua Defesa não é contabilizada. Quando completá-la os atributos físicos do alvo ficam reduzidos a um ponto bem como sua vitalidade e habilidades (sem bônus por tamanho, apenas Vigor).

Custo: 5 Ki.

Ação: Prolongada.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Ocultismo + Landou no Waza - Categoria.

Dano: Nenhum.

••••• Jikokyoiku-no-arui (Autodidata)

Essa técnica permite que o Despertado aprenda novos Poderes



•••••

SU VOU
ME
DIVERTIR
MUITO.

ENTÃO
ESSA É A
SUA VER-
DADEIRA
FORMA!

ENERGIA
SOBRE-
NATURAL DELE
NÃO É BRIN-
CADEIRA!
É UM PODER
DO MAL!

do-o. Para libertar-se o adversário faz um teste de Força + Briga subtraída do nível desse Poder Espiritual. Enquanto estiver enredado o personagem não se beneficia de sua Defesa.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Destreza + Esportes + Landou no Waza - Defesa.

Dano: Nenhum.

●●● Zankuu Repuujin (Ventos de Foice)

Com essa técnica o Despertado cria terríveis rajadas de vento cortante em formato de arco. A dor causada por esse poder é tão grande que seu dano é considerado letal.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Landou no Waza + 2.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●● Makaigyo (Peixes do Mundo das Trevas)

O usuário invoca monstros do Makai (no caso de Landou eram peixes) que tentarão devorar o oponente. Cada sucesso determina a categoria de tamanho e os atributos físicos da criatura. Ela ainda possui um ataque de mordida que adiciona um bônus de dois pontos ao índice de dano letal. Pode-se invocar uma quantidade de monstros igual ao nível de Landou no Waza.

LANDOU NO WAZA (ESTILO DE LANDOU)

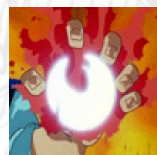
"Até agora, ele já roubou 99 ensinamentos dos mestres místicos e dos grandes espíritos. Provavelmente, o centésimo será tirado da Genkai." - Botan, explicando uma nova missão de Yusuke Urameshi.



O lendário Youkai Landou era famoso por roubar Poderes Espirituais de grandes mestres, para tão logo assassina-los. Essas são apenas algumas das técnicas que ele utilizava.

● Kashou Happa-ken (Golpe Destruidor com Palmas de Fogo)

Uma técnica em que o Despertado cria e arremessa esferas flamejantes em seus adversários.



Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Landou no Waza - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●● Kowai Webu (Teia Sobrenatural)

O usuário cospe uma teia pegajosa que envolve o adversário paralisan-

Duração: Prolongada.

Teste: Destreza + Ofícios + Keshoutsukai – Defesa; depois Inteligência + Intimidação + Keshoutsukai – Categoria.

Dano: Nenhum.

KORYOKU (POTÊNCIA)

Boa parte dos Despertados desenvolvem uma Força sobrenatural. Koryoku é um dos Poderes Espirituais básicos, e serve para aumentar consideravelmente a Força de um personagem.

Koryoku funciona diferente dos outros Poderes Espirituais. Você não testa para ativá-lo; ao invés disso o seu personagem gasta um ponto de Ki para mantê-lo durante toda uma cena.

Não pode-se gastar mais Ki para obter o benefício mais de uma vez.

Koryoku fornece ao personagem os seguintes benefícios:

- Um ponto extra em Força por ponto de Koryoku;
- Aumenta todas as características beneficiadas pelo atributo Força como, por exemplo, o Deslocamento;
- Um sucesso automático em testes de Saltar por ponto nesse Poder Espiritual.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

- Braços: -1 na Força e o alvo fica incapaz de utilizar a mão e o braço pra qualquer outra tarefa;

- Pernas: -1 na Destreza e reduz o deslocamento do alvo pela metade;

- Torso e Costas: -1 no Vigor e fica incapaz de prender a respiração;

- Cabeça: -1 em todos os Atributos Mentais do adversário.

Quando uma quantidade de membros igual ao Vigor do adversário estiver aprisionado ele estará paralisado (ou quando todos os membros estiverem aprisionados, caso o alvo possua um índice de Vigor maior q o normal). Após conseguir acertar o golpe faça o segundo teste para ativar o poder como uma ação instantânea.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Destreza + Ofícios + Keshoutsukai – Defesa; depois Força + Intimidação + Keshoutsukai – o atributo a ser reduzido.

Dano: Nenhum.

..... Nembaku Fuji no Shou (Encanto de Lacramento de Poder)

Essa técnica terrível impede que um Despertado utilize sua energia espiritual. Ele fica impossibilitado de manifestar Poderes Espirituais e usufruir dos benefícios do Ki. Cada sucesso no teste impede que o adversário utilize Ki durante 10 min.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Destreza + Ofícios + Keshoutsukai.

Dano: Nenhum.

●● **Kowai Sokuryokudo**
(Velocidade Sobrenatural)

Outra pintura corporal, que aumenta em muito a velocidade e os reflexos do personagem. Cada sucesso obtido no teste acrescenta um a iniciativa e deslocamento.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Destreza + Ofícios + Keshoutsukai.

Dano: Nenhum.

●●● **Sento no Shou (Aumentar Energia)**

Ao se maquiar com uma tinta específica, o Despertado é capaz de aumentar sua energia espiritual. Cada sucesso no teste concede um ponto de Ki (podendo ultrapassar o limite da Categoria).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Destreza + Ofícios + Keshoutsukai.

Dano: Nenhum.

●●●● **Gokujou no Shou**
(Ornamentos de Algema)

O personagem ataca os adversários com pincéis e pinta seus corpos visando paralisá-los. Cada parte do corpo pintada ocasiona um efeito:

Teste: Força + Briga + Kazetsukai +3.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●●● **Suppa Shurasenpuuken**
(Super Golpe Furacão Demoníaco)

O personagem dispara de suas mãos uma poderosa rajada de vento na forma de um furacão. Cada ponto de dano também o projeta 3m pra trás.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Kazetsukai +5.

Dano: Sucessos obtidos.

KESHOUTSUKAI
(SENHOR DA
MAQUIAGEM)

"Mostrarei a você o verdadeiro poder maligno da maquiagem..." - Gama, na luta contra Kurama.

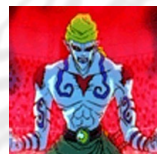
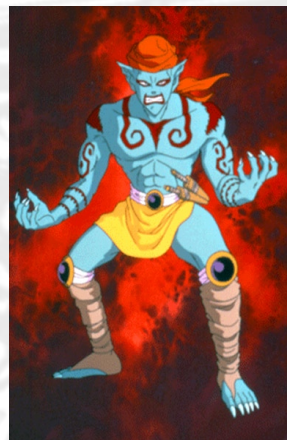
O Despertado cria com seu próprio sangue uma espécie de tinta que é a base desse Poder Espiritual. Com essa tinta ele pode aumentar seu poder de luta bem como manipular a energia espiritual de seus inimigos.

● **Kesho no Tatakai (Maquiagem de Luta)**

Misturando a energia espiritual com as tintas feitas a partir do próprio sangue, o Despertado aumenta suas capacidades físicas. Cada sucesso no teste aumenta em um ponto a Força ou Destreza (limitado pelo nível nesse Poder Espiritual).

Custo: 1 Ki.

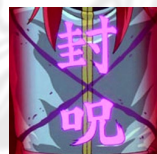
Ação: Instantânea.



...



....



.....



•• Bukujutsu (Voar)

O Despertado adquire a capacidade de voar com velocidade igual ao seu nível de Kazetsukai x Deslocamento. Quando dominar esse Poder Espiritual essa técnica passa a ser natural e não possuirá custo em Ki.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

••• Bakufuushouheki (Barreira de Vento)

O Despertado manipula o vento gerando uma forte corrente de ar igual a um pequeno redemoinho em torno de si mesmo, para desviar projéteis. Ele adquire um índice de "blindagem" equivalente ao número de sucessos que conseguir (limitado pelo nível desse poder).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Ciências ou Ocultismo + Kazetsukai.

Dano: Nenhum.

•••• Shurasenpuuken (Golpe Furacão Demoníaco)

Essa técnica cria pequenos furacões nos braços do Despertado. Caso atinja o oponente com eles, cada ponto de dano também o projeta um metro para trás.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

- Aumenta o Deslocamento acrescentando-o novamente a cada ponto de Kaisoku (ou seja, multiplique o Deslocamento pelo seu nível de Kaisoku +1).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum

KAZETSUKAI (SENHOR DO VENTO)

"Ele está controlando o vento, fazendo-o levitar!" - Koto, a juíza do Torneio das Trevas, falando sobre o poder de Jin.

O Poder Espiritual que o Youkai Jin utiliza, manipula os segredos do vento, fazendo com que ele se transforme num verdadeiro furacão.

• Hane Genshu (Queda Suave)

Controlando o vento ao seu redor o personagem consegue pousar suavemente no chão, evitando assim qualquer dano por quedas. O controle do vento é bastante preciso, e o personagem também pode usar o vento para empurrar ou apanhar objetos com um índice de força igual ao seu nível nesse Poder Espiritual.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea ou Prolongada.

Duração: Instantânea.

Teste: Nenhum ou Inteligência + Ciências + Kazetsukai.

Dano: Nenhum.



••••



•••••

adversário. No turno subsequente ele recebe o mesmo dano decrescido de um. O inimigo precisa de um turno para apagar as chamas. Elas duram uma quantidade de turnos equivalente ao nível nesse Poder Espiritual.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Kaen Enjutsushi + 5 – Defesa.

Dano: Nenhum.

KAISOKU (RAPIDEZ)

Alguns Despertados possuem uma velocidade que supera os limites dos seres humanos. Esse lutadores desenvolvem o Poder Espiritual chamado Kaisoku. Esse é um dos três poderes básicos que podem ser adquiridos por qualquer personagem. Ele permite que o Despertado se esquive mais facilmente de golpes e se desloque em velocidades surpreendentes.

Ele funciona diferente dos outros Poderes Espirituais. Você não testa para ativá-lo; ao invés disso você gasta um ponto de Ki por turno. Você não pode gastar mais Ki para obter o benefício mais que uma vez. Kaisoku fornece ao personagem os seguintes benefícios:

- Cada ponto desse Poder Espiritual é subtraído de qualquer forma ataque (adicionalmente a qualquer outro poder ou armadura);
- Aumenta em um ponto a Iniciativa no turno em que estiver ativado;

... Hiohakuken (Punhos Flamejantes)

Ao desenvolver esse poder, o usuário envolve seus punhos com fogo para atacar adversários. A chama também serve para clarear com raio de nível Kaen Enjutsushi x 2 metros. Ao contrário dos demais Poderes Espirituais, nesse nível o efeito já causa dano letal. Materiais inflamáveis pegam fogo automaticamente.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Briga + Kaen Enjutsushi – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos +1.

.... Hiohakuhenkei (Transformação Flamejante)

O personagem cobre seu corpo todo com fogo. Qualquer contato físico com o usuário ocasiona uma quantidade de dano letal equivalente ao número de sucessos no teste de invocação do poder (o dano também é aplicado ao equipamento e roupas). Caso a técnica anterior estiver ativa, o custo é decrescido em um ponto.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

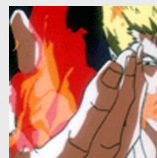
Duração: Cena.

Teste: Vigor + Intimidação + Kaen Enjutsushi.

Dano: Nenhum.

..... Shinratsunaken (Raio Ardente)

Ao usar essa técnica o usuário dispara um raio de fogo poderoso no



...



....

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Ciências ou Ocultismo + Kaen Ejutsushi.

Dano: Nenhum.

•• Ugokasu Hinote (Influenciar Fogo)

O Despertado utilizando esse poder pode influenciar a direção do fogo, fazendo, por exemplo, com que uma fogueira "pule" para algum material inflamável. É necessário que o "destino" do fogo seja algum material inflamável. Com um sucesso o fogo atinge um alvo. Sucessos adicionais podem atingir mais alvos:

2 sucessos – dois alvos

3 sucessos – quatro alvos

4 sucessos – oito alvos

5 sucessos – dezesseis alvos

O tamanho do fogo limita a quantidade de alvos que podem ser atingidos:

Tocha – dois alvos

Fogueira – quatro alvos

Incêndio – dezesseis alvos

Para mais detalhes consulte a sessão Fogo na página 180 do Mundo das Trevas.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Kaen Ejutsushi – Defesa.

Dano: Ver acima.

O Poder Espiritual que manipula o fogo, podendo controlá-lo e mesmo dispará-lo contra seus inimigos. Essa técnica é usada por Zeru, que lutou com Hiei na primeira luta do Torneio, no time Lukuyukai.

• Sassuru Hinote (Sentir Fogo)

Essa técnica permite um entendimento melhor do elemento fogo, e permite ao usuário a utilização dos seguintes efeitos:

- Detectar a presença de fogo, bem como seu tamanho e intensidade;
- Pode ver e ouvir através de focos de fogo, podendo realizar testes de percepção a uma distância equivalente ao nível desse Poder Espiritual x 10 metros.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea ou Prolongada.

Duração: Instantânea.

Teste: Raciocínio + Autocontrole + Kaen Ejutsushi.

Dano: Nenhum.

•• Kanetsunami (Onda de Calor)

Essa técnica faz com que a temperatura ambiente de um lugar eleve-se até níveis altíssimos. Isso pode ocasionar três efeitos: resistir ao frio natural (se mantendo aquecido), diminuir o frio (diminuindo a temperatura mais fria da mais quente) ou causar desconforto e exaustão, o que gera uma penalidade de -1 dado nas paradas de Força, Destreza e Raciocínio. Cada sucesso no teste aumenta em 10° a temperatura ambiente.



kou Hadouken. Caso o dano supere o Vigor do adversário adicione os efeitos do nível anterior.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Juhyoutsukai + 2 (adicione 3 dados para alcance curto, 2 para médio e 1 para longo) – Defesa.

Dano: Nenhum.

..... Matô Touryouken (Golpes Malignos Congeladores de Alma)

O Despertado ataca seus inimigos com uma chuva de golpes congelantes de maneira similar ao nível três desse Poder Espiritual. Caso ele inflija uma quantidade de dano superior ao vigor do adversário, ele deve realizar imediatamente um teste de Vigor ou será completamente congelado (causando assim sua morte). Caso passe no teste adicione algum efeito do nível três "Shippu no Aisu".

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Juhyoutsukai + 4 – Defesa.

Dano: Nenhum.

KAEN ENJUTSUSHI (SENHOR DO FOGO)

"Um olhar frio que pode congelar... e uma energia maligna que pode queimar..." – Kurama, pensando sobre a energia maligna de Zeru.

ou a perna de um adversário. Isso ocasiona os seguintes efeitos:

– Braços: -1 na parada de dados para socos e o alvo fica incapaz de utilizar a mão pra qualquer outra tarefa.

– Pernas: -1 na dificuldade para chutes e reduz o deslocamento do alvo pela metade.

– Tronco: O índice de prender respiração fica reduzido à metade.

– Cabeça: O personagem deve prender a respiração ou começa a sufocar. Ele também é considerado cego.

Os efeitos são cumulativos. Caso o teste ultrapasse o vigor do alvo o membro é congelado. Utilize os modificadores pra ataques em áreas específicas. O adversário ainda pode realizar em seu turno um teste de Força e obter um número de sucessos equivalentes ao nível de Juhyoutsukai para quebrar a camada de gelo.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

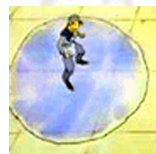
Duração: Prolongado.

Teste: Destreza + Esportes + Juhyoutsukai – Defesa.

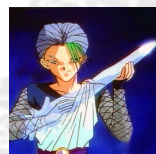
Dano: Nenhum.

..... Matekisandansha (Sopro Demoníaco de Disparos de Granizo)

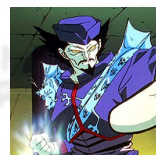
O usuário dessa técnica condensa o ar em inúmeros pedregulhos de gelo com sua energia espiritual e atira contra o adversário. Funciona de maneira similar ao nível dois de Lei-



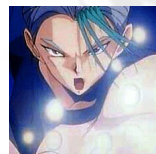
•



••



•••



••••



Com esse Poder Espiritual, o Despertado controla as forças do gelo para atacar seu adversário.

● Toketsu Jigoku (Inferno Congelado)

Essa técnica faz com que a temperatura ambiente de um lugar esfrie muito. Isso pode ocasionar três efeitos: resistir ao calor natural (se mantendo frio), diminuir o calor (aumentando a temperatura mais fria da mais quente) ou causar desconforto e exaustão, o que gera uma penalidade de -1 dado nas paradas de Força, Destreza e Raciocínio. Cada sucesso no teste diminui em 10° a temperatura ambiente.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Ciências ou Ocultismo + Juhyoutsukai.

Dano: Nenhum.

●● Kengeki no Aisu (Armas de Gelo)

O Despertado consegue produzir armas brancas feitas de gelo extremamente resistente.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Briga + Juhyoutsukai – Defesa.

Dano: Nenhum.

●●● Shippu no Aisu (Rajada de Gelo)

Com essa técnica o Despertado é capaz de congelar pequenas massas, nada maior que um cachorro

contra o usuário, causando o dano nele próprio.

Essa técnica causa dano prolongado por turno; ela pode castigar o alvo por uma quantidade de turnos equivalente à Categoria do usuário. Cada turno é contado como um ataque separado.

Custo: 5 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Jaou Ensatsuken +5 – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos +3.

●●●●● Suitoru Ensatsu Kokuryuuha (Absorver Onda de Chamas Mortais do Dragão Negro)

Essa técnica permite ao usuário absorver o Dragão Negro caso ele retorne. Ele recupera um ponto de Ki por sucesso, e recebe um bônus em seus atributos físicos equivalente ao número de sucessos (limitados pelo nível desse Poder Espiritual).

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Perseverança + Ocultismo + Jaou Ensatsuken.

Dano: Nenhum.

JUHYOUTSUKAI (MESTRE DO GELO MALIGNO)

"Dentre os Youkais que controlam o gelo, ele é o mais poderoso." – Hiei, pensando sobre Touya.



as Chamas Negras para atacar adversários. A chama também serve para clarear com raio de nível Jaou Ensatsuken x 3 metros. Ao contrário dos demais Poderes Espirituais, nesse nível o efeito já causa dano letal. Materiais inflamáveis pegam fogo automaticamente.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Briga + Jaou Ensatsuken – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos +2.

●●● Jaou Ensatsuken (Espada de Chama Mortal do Rei das Trevas)

Essa técnica é similar ao nível anterior com a diferença que cria uma espada de Chamas Negras. Como diz Hiei, "Não é um golpe bonito, mas é bastante eficiente".

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Armamento + Jaou Ensatsuken – Defesa.

Dano: Sucessos obtidos +2.

●●●● Ensatsu Kokuryuuha (Onda de Chamas Mortais do Dragão Negro)

A técnica suprema desse Poder Espiritual. Com ela o Despertado dispara contra o adversário uma onda de Chamas Negras em forma de Dragão. Caso o adversário consiga bloqueá-lo (em defesa total se o atacante não obtiver sucesso algum), o Dragão Negro se volta

Teste: Inteligência + Ciências ou Ocultismo + Jaou Ensatsuken.

Dano: Nenhum.

●● Ugokasu Hinote (Influenciar Fogo)

O Despertado utilizando esse poder pode influenciar a direção do fogo, fazendo, por exemplo, com que uma fogueira "pule" para algum material inflamável. É necessário que o "destino" do fogo seja algum material inflamável. Com um sucesso o fogo atinge um alvo. Sucessos adicionais podem atingir mais alvos:

Dois sucessos – dois alvos

Três sucessos – quatro alvos

Quatro sucessos – oito alvos

Cinco sucessos – dezesseis alvos

O tamanho do fogo limita a quantidade de alvos atingidos:

Tocha – dois alvos

Fogueira – quatro alvos

Incêndio – dezesseis alvos

Para mais detalhes consulte a sessão Fogo na página 180 do Mundo das Trevas.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

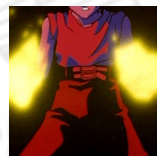
Duração: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Jaou Ensatsuken – Defesa.

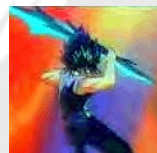
Dano: Ver acima.

●●● Jaou Ensatsu Rengokushou (Chamas Negras Mortais – Queimaduras do Purgatório)

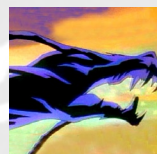
Ao desenvolver esse poder, o usuário envolve seus punhos com



...



...



....



necessário (pois o personagem dominou o Poder Espiritual).

● Takibi Hinote (Sentir Fogo)

Essa técnica permite um entendimento melhor do elemento fogo, e permite ao usuário a utilização dos seguintes efeitos:

- Detectar a presença de fogo, bem como seu tamanho e intensidade;
- Pode ver e ouvir através de focos de fogo, podendo realizar testes de percepção a uma distância igual ao nível desse Poder Espiritual x 10m.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea ou Prolongada.

Duração: Cena.

Teste: Raciocínio + Autocontrole + Jaou Ensatsuken.

Dano: Nenhum.

● Kanetsunami (Onda de Calor)

Essa técnica faz com que a temperatura ambiente de um lugar eleve-se até níveis altíssimos. Isso pode ocasionar três efeitos: resistir ao frio natural (se mantendo aquecido), diminuir o frio (diminuindo a temperatura mais fria da mais quente) ou causar desconforto e exaustão, o que gera uma penalidade de dois dados nas paradas de Força, Destreza e Raciocínio. Cada sucesso no teste aumenta em 20° a temperatura ambiente.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea

Duração: Cena.

●●●●● Jaganshi (Mestre do Olho Demoníaco)

O personagem pode fazer brotar diversos olhos pelo seu corpo, conferindo-lhe os seguintes benefícios:

- Três dados extras em todos os poderes desse Poder Espiritual;
- Não fica mais surpreso;
- Sucesso automático em testes de percepção visual.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

JAOU ENSATSUKEN (PUNHO DAS CHAMAS MORTAIS DO REI MALIGNO)

"Acho que só vou precisar do braço direito. Para a sua infelicidade, não sei pegar leve..." - Hiei contra Zeru.

A técnica que Hiei utiliza com o nome de Chamas Negras, onde o Despertado tenta controlar as chamas do mundo das trevas, uma tarefa muito difícil. Essa é uma técnica muito poderosa, e só pessoas com You Ki podem controlá-la. É necessário possuir um índice de Força de Vontade dois pontos maior que o nível desse Poder Espiritual para utilizá-lo corretamente; caso não possua, ele sofre uma quantidade de dano letal equivalente ao nível utilizado. Ao alcançar o nível cinco, esse pré-requisito não é mais

Jaganshi contra Perseverança + Categoria.

Dano: Nenhum.

●●● Mahisaseru (Paralisar)

O Despertado pode paralisar criaturas com seu terceiro olho. O Jaganshi deve estar previamente ativado. A duração em turnos é equivalente aos sucessos obtidos subtraídos dos sucessos do alvo. Contra não Despertados a duração é uma cena.

Custo: 1 Ki.

Ação: Resistida.

Duração: Prolongada.

Teste: Inteligência + Intimidação + Jaganshi contra Perseverança + Categoria.

Dano: Nenhum.

●●●● Shihai (Dominação)

Com essa técnica o Despertado sobrepuja a vontade de seus alvos e obriga-as a realizar tarefas para ele. Ele pode dominar e comandar um número de pessoas equivalentes ao seu nível de Jaganshi. Para não Despertados, a dominação dura uma hora por sucesso; já contra Despertados dura um turno a cada sucesso.

Custo: 2 Ki.

Ação: Resistida.

Duração: Prolongada.

Teste: Presença + Intimidação + Jaganshi contra Perseverança + Categoria.

Dano: Nenhum.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea ou Prolongada.

Duração: Cena ou Instantânea.

Teste: Raciocínio + Autocontrole + Jaganshi.

Dano: Nenhum.

●● Ishi-no-Tsuyoi (Poder da Mente)

O personagem pode deslocar objetos com a força de sua mente. O índice de Força desse poder é equivalente aos sucessos obtidos no teste de invocação. O Despertado move objetos com uma velocidade por turno de Categoria + Jaganshi. Para arremessar objetos no adversário utilize Força ao invés de Raciocínio.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Raciocínio ou Força + Esportes + Jaganshi.

Dano: Nenhum.

●●● Ishindenshin (Telepatia)

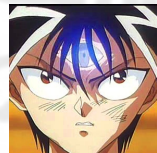
Essa técnica permite que o personagem estabeleça contato mental com alguma outra criatura, possibilitando diálogos, troca de pensamentos, imagens e emoções. A duração inicial é de Jaganshi turnos mais os sucessos obtidos no teste. Com Jaganshi nível quatro o personagem pode ler pensamentos.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

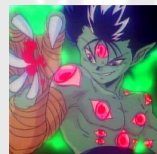
Teste: Raciocínio + Empatia +



●●●



●●●●



●●●●●



• Setsugenshi (Visão Aguçada)

O Despertado desenvolve uma visão extremamente apurada graças a seu terceiro olho. Quando o olho estiver aberto ele confere os seguintes benefícios:

- Adicionar seu nível de Jaganshi para determinar se o personagem está surpreso ou não.
- Projetar sua percepção visual a grandes distâncias: realiza-se um teste prolongado de Raciocínio + Autocontrole + Jaganshi para encontrar algum lugar, objeto ou pessoa específica. O mestre determina a quantidade de sucessos necessários. Cada teste representa um minuto de concentração. Para encontrar outros Despertados o número de sucessos necessários é igual ao índice de Força de Vontade do alvo.

Caso o Despertado não nasça com o Olho Demoníaco (ou seja, caso ela não seja seu Poder Espiritual principal), para desenvolvê-lo ele precisa encontrar um cirurgião das trevas (contatos ou aliados ●●●) e pagar um alto preço (recursos ●●●) ou realizar algum favor ao mesmo. Implantar cirurgicamente um Jaganshi é terrivelmente doloroso, e o Despertado deve realizar um teste prolongado de Vigor + Perseverança, e obter 15 sucessos. Cada teste representa uma hora.

Até conseguir acumular todos os sucessos, o personagem sofre um ponto de dano agravado por teste. Ele pode desistir quando quiser, e recomeçar quando os ferimentos forem curados, mas todos os sucessos serão perdidos.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Ocultismo + Devil Yo-Yo.

Dano: Ver acima.

..... Shikakuhebi Yoyo (Ioiô da Serpente Assassina)

Esse poder transforma os ioiôs em verdadeiras serpentes. Eles se movem para todas as direções atacando de repente o adversário. Pela imprevisibilidade dos movimentos deles pegam o alvo de surpresa, a não ser que passe num teste de Raciocínio + Autocontrole equivalente ao número de sucessos do teste de invocação do Poder.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Armamento + Devil Yo-Yo +3.

Dano: Sucessos obtidos.

JAGANSHI (MESTRE DO OLHO DEMONÍACO)

"...e se ele está manipulando todas estas pessoas ao mesmo tempo, é porque Hiei tem o Jagan, o Olho Diabólico!" - Botan, explicando a Yusuke o poder do Youkai Hiei.

O Poder Espiritual utilizado por Hiei, na qual o usuário pode usar seu Jaganshi que fica na testa, para enxergar pessoas a grandes distâncias, paralisar os adversários e até dominar suas mentes.

a uma distância igual ao alcance curto dos Poderes Espirituais. A partir do nível quatro, o personagem é capaz de atingir seus alvos até alcance médio.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

... Yoyo Kata (Ioiô Múltiplo)

O Despertado adquire a capacidade de utilizar múltiplos ioiôs em suas mãos; conseguindo assim atacar seus alvos mais vezes. Ele pode optar por atacar um mesmo adversário um número de vezes igual ao seu nível de Devil Yo-Yo, ou uma quantidade de alvos diferentes igual ao seu nível nesse Poder Espiritual. O Despertado não é capaz de se esquivar ou se defender enquanto usa essa técnica, logo sua Defesa não é aplicada no turno em que use essa técnica.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

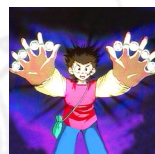
Duração: Instantânea.

Teste: Nenhum.

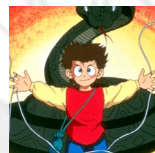
Dano: Sucessos obtidos.

..... Genki Yoyo (Energizar Ioiô)

Concentrando sua energia espiritual no ioiô, o Despertado transforma-o numa arma letal de destruição. A cada sucesso, acrescenta um dado de dano ao seu ioiô (limitado pelo dobro do nível desse Poder Espiritual).



...



.....



DEVIL YO-YO (IOIÔ DEMONÍACO)

"Pensou mesmo que eu estava brincando como criança?! Achou mesmo que eu ia atacar você com brinquedos comuns?" - Linku, na luta contra Kuwabara.

Esse Poder Espiritual desenvolvido pelo Youkai Linku consiste na manipulação de ioiôs imbuidos com energia espiritual.

● Satsujinteki Yoyo (Ioiô Mortífero)

Com essa técnica o Despertado aprende a utilizar ioiôs como armas mortíferas.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Destreza + Armamento + Devil Yo-Yo - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●● Yoyo Nobasu (Estender Ioiô)

O usuário pode alongar e encurtar a linha do ioiô e atacar com ele

- Não está sujeito a penalidades por idade, e conserva a aparência exata que tinha quando adquiriu essa técnica;

- Sofre apenas metade dos danos por contusão.

Não é necessário nenhum teste, mas devem-se possuir pelo menos cinco pontos de Ki para utilizar-se desse nível. Não é necessário gastá-los, apenas possuí-los.

O Despertado passa a usufruir de um total efetivo de "Vitalidade negativa" equivalente ao nível desse Poder Espiritual multiplicado pela sua Vitalidade normal. Todo dano recebido nessa "Vitalidade" Negativa é considerado agravado. Por exemplo: caso o personagem possua sete de Vitalidade e nível cinco de Buttai Toseisuru, ele ainda pode receber trinta e cinco pontos de dano antes de morrer efetivamente (é claro que ao alcançar esse total de Vitalidade o personagem fica incapacitado).

Siga a tabela abaixo para a regeneração do personagem:

| Tipo de Dano | Regeneração |
|--------------|------------------|
| Contusão | 1 a cada turno |
| Letal | 1 a cada 15 min. |
| Agravado | 1 a cada dia |

Custo: Nenhum.

Ação: Reflexa.

Duração: Permanente.

Teste: Nenhum

Dano: Nenhum.

sucesso adicional acima desse índice (limitado pelo nível desse Poder Espiritual). Ele também pode se transformar em objetos simples (como armas brancas, escudos, etc.). Seu índice de Dano ou Blindagem é determinado pelo número de sucessos (limitado pelo nível de Buttai Toseisuru).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Inteligência + Astúcia + Buttai Toseisuru.

Dano: Nenhum.

..... Tokasu (Derretimento)

Com essa técnica, o personagem pode se tornar muito maleável, formando poças de protoplasma com o seu corpo. Isso o torna extremamente difícil de ser atingido, impondo um redutor aos ataques dos oponentes equivalente ao número de sucessos (limitado pelo nível desse Poder Espiritual). Ele aplica o mesmo bônus aos testes de Dissimulação.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Destreza + Astúcia + Buttai Toseisuru.

Dano: Nenhum.

..... Fujimi (Imortalidade)

Essa técnica torna o Despertado virtualmente imortal. Ele recebe os seguintes benefícios:

- Imunidade a doenças, venenos, toxinas, drogas, sobrenaturais ou não;

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum

Dano: Nenhum

..... Tajushidan (Ataque Múltiplo)

Essa técnica terrível faz com que armas pontiagudas como lanças saiam do corpo do usuário. Ela acerta tudo num alcance corpo a corpo (ou maior caso use em conjunto com a técnica anterior).

Por causa da grande quantidade de "lanças" criadas, a esquiva torna-se um pouco mais difícil; logo a Defesa do alvo fica reduzida por um valor equivalente ao nível desse Poder Espiritual dividido por dois (arredondado para baixo). Adicionalmente o adversário estará imobilizado.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Buttai Toseisuru - Defesa.

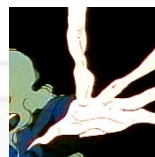
Dano: Sucessos obtidos.

..... Doppelganger

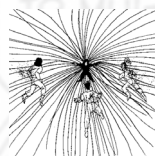
O Despertado com essa técnica pode alterar drasticamente sua aparência. Ele pode se transformar em outra pessoa. O teste é parecido com o nível três "Aspecto Maleável", mas cada sucesso permite alterar características mais drásticas: peso, altura, voz, digitais, sexo, etc. Com cinco sucessos o personagem pode alterar um ponto de seus atributos físicos, e mais um para cada



...



....



....

MORRA
CRETI-
NO!

Teste: Raciocínio + Esportes +
Buttai Toseisuru.

Dano: Nenhum.

●● Buki (Armas Corporais)

O Despertado é capaz de criar armas com partes de seu corpo, como um dedo, ou um braço.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Armamento + Buttai Toseisuru.

Dano: Sucessos obtidos.

●●● Kaeru Shutsugen (Aspecto Maleável)

Com esta técnica o usuário pode alterar as características de seu corpo: olhos, pele, cabelos, etc. As mudanças são apenas estéticas. Cada sucesso altera uma característica.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Raciocínio +
Astúcia + Buttai
Toseisuru.

Dano: Nenhum.

●●● Tatemasu (Esticar)

O usuário é capaz de alongar seu corpo para atacar a distancia curta e média padrão dos Poderes Espirituais. Ao alcançar o nível cinco ele consegue atingir longas distâncias.

Medicina + Buttai Toseisuru para diagnosticar a doença. Doenças muito raras ou em estágio inicial recebem uma penalidade determinada pelo narrador.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Ver acima.

Dano: Nenhum.

●● Toseisuru (Controlar Corpo)

O Despertado adquire consciência perfeita de seu corpo e pode controlar suas funções corporais, como respiração, reflexos, metabolismo e circulação. Cada função recebe um benefício de acordo com o número de sucessos:

- Respiração: Cada sucesso reduz a necessidade de oxigênio pela metade, independente da atividade física.

- Reflexos: Cada sucesso adiciona um ponto à iniciativa.

- Metabolismo: Cada sucesso dobra o tempo que o Despertado agüenta antes de se alimentar de novo.

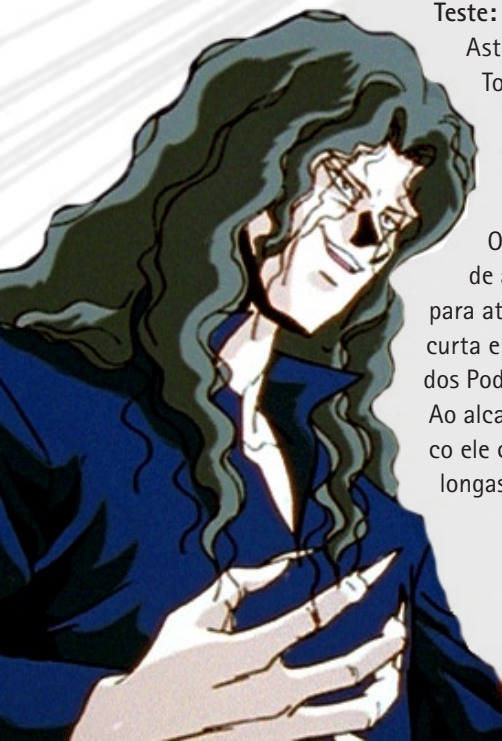
- Circulação: Cada sucesso dobra o tempo que levaria para sofrer o efeito de drogas, venenos, toxinas e doenças.

Paralelo a isso, para cada sucesso o usuário pode diminuir o tempo necessário para cura de dano por contusão pela metade.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.



direita para esquerda na Vitalidade, sempre no início do turno) a razão de um por turno. Caso gaste um ponto de Ki essa regeneração é de dano agravado.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bujutsu Sonoichi.

Dano: Nenhum.

BUTTAI TOSEISURU (CONTROLE CORPORAL)

"Eu consigo manipular livremente todas as partes do meu corpo." - Toguro Ani, depois de atacar Kuwabara.

Esse Poder Espiritual proporciona um entendimento maior da própria estrutura corporal, fazendo com que ele manipule seus órgãos internos e externos, mude seu aspecto, crie armas corporais de osso e pele ou se torne uma poça de matéria orgânica.

• Sassuru (Sentir Corpo)

O Despertado começa a desenvolver um entendimento de seu organismo e é capaz de executar os seguintes efeitos:

- Detectar e excluir de seu corpo drogas, toxinas ou venenos. Cada sucesso é somado na parada de dados para resistir aos efeitos citados, bem como ignorar um ponto de dano causado por sucesso. Teste Vigor + Medicina + Buttai Toseisuru.
- Identificar doenças em seu corpo (mas não é capaz de eliminá-las ainda). Teste de Inteligência +

com que suas capacidades físicas aumentem. Ele recebe +1 em Força e Vigor e +2 em sua Destreza e Deslocamento.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bujutsu Sonoichi.

Dano: Nenhum.

•••• Machi no Sou (Armadura Faisão-Demônio)

Similar ao nível anterior, porém o personagem se torna emplumado e com asas. Essa mudança proporciona um bônus de +1 em Vigor, +2 na Força e Destreza e Deslocamento e +1 no Tamanho. Adicionalmente ele pode voar com seu deslocamento e ganha um ataque de bicada que acrescenta um dado no índice dano.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bujutsu Sonoichi.

Dano: Nenhum.

••••• Maken no Sou (Armadura Cão-Demônio)

O Despertado se torna um enorme monstro parecido com um lobo. Bônus de +3 em Força, +2 em Destreza e Vigor, +4 em Deslocamento e +2 no Tamanho. Ele também recebe ataques de garra e mordida, que acrescentam dois dados ao índice de dano. Nesse estado o personagem regenera ferimentos letais (da



corporal. Cada nova técnica de transformação necessita que a anterior esteja previamente ativada.

● **Tafunesu (Resistência)**

Essa técnica deixa o personagem mais resistente a ataques. O adversário recebe uma penalidade equivalente aos sucessos no teste de invocação dessa técnica (limitado pelo nível nesse Poder Espiritual).

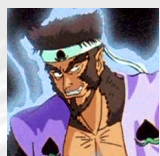
Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bujutsu Sonoichi.

Dano: Nenhum.



...

●● **Fujimi (Invulnerabilidade)**

Quando o Despertado receber algum golpe, técnica ou outra fonte que cause qualquer dano, ele pode fazer o mesmo teste do nível anterior, com a diferença que ele passa a ignorar qualquer dano subsequente durante o restante da cena. Ele pode memorizar uma quantidade de golpes equivalentes ao seu nível de Bujutsu Sonoichi.

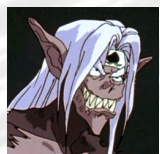
Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bujutsu Sonoichi.

Dano: Nenhum.



....

●●● **Maen no Sou (Armadura Macaco-Demônio)**

Ao invocar essa técnica, o personagem fica peludo e muito parecido com um macaco trevas, fazendo

●●●● **Battle Aura (Aura de Batalha)**

Uma aura brilhante envolve o corpo do Despertado aumentado significativamente seu ataque e sua defesa. Cada sucesso no teste concede um ponto de Força e Blindagem (limitado pelo dobro do nível de Battle Aura).

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Battle Aura.

Dano: Nenhum.

●●●●● **Tsuiseki Hidama Ryokushoku (Estrela Cadente Verde Perseguidora)**

Similar ao nível três desse Poder Espiritual, porém o ataque persegue o alvo incessantemente. Caso o ataque erre o alvo role o teste de novo a cada turno até atingi-lo.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Battle Aura +5 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

BUJUTSU SONOICHI (VESTIMENTA DE GUERRA ANIMAL)

"Toma sua espadinha imprestável! Ela não vai mais funcionar em mim!" - Kuromomotaro, devolvendo a espada de Hiei.

Esse Poder Espiritual possui técnicas de transformação e adaptação

Mundo das Trevas, porém de Blindagem quatro pontos e necessita de Força cinco para ser utilizada.

● Ryukyojin (Machado Gigante)

O usuário pode criar machados gigantes, muito difíceis de manejar (mínimo de Força quatro), mas que causam grandes estragos nos adversários.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Força + Armamento +5
- Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●● Bukujutsu (Voar)

O Despertado adquire a capacidade de voar com velocidade igual ao seu nível de Battle Aura x Deslocamento.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Nenhum.

Dano: Nenhum.

●●● Hidama Ryokushoku (Estrela Cadente Verde)

A energia espiritual do personagem produz uma estrela esverdeada de alto impacto que é socada contra os adversários.

Custo: 2 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Esportes + Battle Aura +4 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

●●●●● Hyakuwari no Hyaku (100% dos 100%)

No ápice de Bakuniku Kouta o personagem é capaz dobrar o limite de pontos que pode aumentar nas três características (quatro vezes o nível desse Poder Espiritual). O efeito e o teste são os mesmos do nível quatro.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

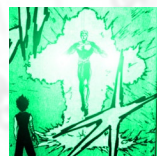
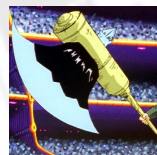
Teste: Vigor + Ocultismo + Bakuniku Kouta.

Dano: Nenhum.

BATTLE AURA (AURA DE BATALHA)

"Eu uso armadura para conter minha força." – Bui, falando para Hiei.

Um Poder Espiritual muito forte, que transforma a energia espiritual numa aura brilhante, servindo tanto para ataque como para defesa. É necessário possuir um índice de Força de Vontade dois pontos maior que o nível nesse Poder Espiritual para utilizá-lo corretamente; caso não possua, ele sofre uma quantidade de dano letal equivalente ao nível utilizado. Caso não possua a Força de Vontade necessária, o personagem pode utilizar uma armadura pesada para conter seu poder. Ao alcançar o nível 5, esse pré-requisito não é mais necessário (pois o personagem dominou o Poder Espiritual). Ela funciona como a armadura descrita na página 170 do



●●●●



●●●● **Tsuinho no Kaze**
(Deslocamento de Ar)

O Despertado consegue deslocar o ar com tanta força que gera projéteis terríveis que podem até matar o alvo.

Funciona de maneira similar ao nível dois de Leikou Hadouken, porém o teste é baseado em Força.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantâneo.

Teste: Força + Esportes + Bakuniku Kouta (adicione 3 dados para alcance curto, 2 para médio e 1 para longo) - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.



●●●●

●●●●● **Agaru Seikatsu (Devorar Vida)**

O personagem com esse nível pode absorver almas e convertê-las em energia espiritual. Apenas almas de seres de categoria no máximo um podem ser absorvidas. Cada sucesso no teste lhe confere um ponto de Ki. Desnecessário dizer que esse poder é cruel demais para os padrões humanos, e obriga o jogador a fazer um teste de moralidade (Controle).

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Perseverança + Ocultismo + Bakuniku Kouta.

Dano: Nenhum.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bakuniku Kouta.

Dano: Nenhum.

●●● **Kishitsuteki Hanko (Resistência Orgânica)**

Esse poder confere ao personagem a capacidade de ampliar seu Vigor. Cada sucesso aumenta em um ponto o Vigor do personagem (limitado ao dobro do nível nesse Poder Espiritual).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bakuniku Kouta.

Dano: Nenhum.

●●●● **Hyakuwari (100%)**

Ao adquirir essa técnica o Despertado é capaz de combinar os três poderes. Cada sucesso aumenta em um ponto a Força, o Vigor e a Blindagem do personagem. As limitações são idênticas. Adicionalmente, a cada cinco sucessos (de uma só vez) que o personagem obtenha, sua categoria de tamanho aumenta em uma.

Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bakuniku Kouta.

Dano: Nenhum.

Teste: Vigor + Ocultismo + Ankoku Youroujin.

Dano: Nenhum.

BAKUNIKU KOUTA (TÉCNICA DOS MÚSCULOS DE AÇO)

"Acho que 30% do meu poder são suficientes para derrubar esse bichinho." - Toguro Ototo, prestes a destruir o monstro de Tarukane.

Esse Poder Espiritual proporciona um entendimento maior de sua fisiologia, permitindo o Despertado manipular sua musculatura e estrutura corporal.

• Daiwan Kobakushou (Grande Braço de Impacto Explosivo)

O Despertado é capaz de aumentar a musculatura de seu braço para realizar ataques poderosos com o mesmo. Cada sucesso aumenta em um ponto a Força do personagem (limitado ao dobro do nível nesse Poder Espiritual).

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

Teste: Vigor + Ocultismo + Bakuniku Kouta.

Dano: Nenhum.

•• Kishitsuteki Shirudo (Escudo Orgânico)

Com essa técnica a resistência do personagem se amplifica. Cada sucesso aumenta em um ponto a Blindagem do personagem (limitado ao nível nesse Poder Espiritual).

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Perseverança + Ocultismo + Ankoku Raijinken.

Dano: Nenhum.

ANKOKU YOUROUJIN (MULTIPLICAÇÃO DE CORPO - FORMAÇÃO DE ATAQUE MALIGNO)



"Você deve estar abalado e se perguntando: Qual deles é o verdadeiro?" - Suzaku, aterrorizando Yusuke.

O personagem que controlar esse Poder Espiritual adquire a capacidade de gerar cópias de si mesmo sob seu comando. Cada nível nesse Poder Espiritual permite um limite máximo de cópias (uma no primeiro nível; três; cinco; sete e o máximo de nove no quinto nível). Cada custa um ponto de Ki para ser criada. O Despertado não precisa necessariamente ativar todas de uma vez, mesmo obtendo muitos sucessos.

As cópias possuem um ponto a menos em todas as características do usuário. Ao dominar o nível quatro elas são idênticas ao criador, e possuem os mesmos valores nas características.

A qualquer momento do combate ele pode absorver suas cópias para recuperar Ki ou Vitalidade, à razão de uma cópia por ponto.

Custo: 1 Ki cada.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.



●●● Ankoku Raikoumesu (Invocar Trovão das Trevas)

O Despertado invoca um Trovão das Trevas dos céus, que acerta o alvo precisamente. A cada turno o oponente deve realizar um teste de Força, ou recebe o dano novamente (rolado novamente).

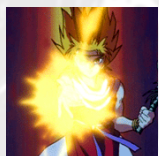
Custo: 3 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Prolongada.

Teste: Destreza + Esportes + Ankoku Raijinken +3 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.



●●●● Ankoku Raikougusoku (Armadura Trovão das Trevas)

O personagem ao receber o Trovão das Trevas canaliza toda sua energia espiritual em seu corpo formando uma aura elétrica que fere inimigos que o ataquem. Qualquer contato físico com o usuário ocasiona uma quantidade de dano letal equivalente ao número de sucessos no teste de invocação dessa técnica.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Cena.

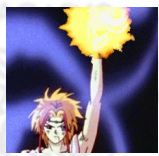
Teste: Vigor + Intimidação + Ankoku Raijinken.

Dano: Veja acima.



●●●●● Suito Ankoku Raikouha (Absorver Trovão das Trevas)

O usuário pode com essa técnica absorver o Trovão das Trevas do nível três, e a cada sucesso obtido recuperar um ponto de Ki e de Vitalidade.



ANKOKU RAIJINKEN (PUNHO DO RAIO DA ESCURIDÃO)

"Ao ataque!" – Suzaku, utilizando seu Youraiha em Yusuke.

O personagem com esse Poder Espiritual invoca os poderes do trovão e une-o com a energia espiritual para atacar seus adversários. O céu se enche de nuvens negras sinistras e trovejantes quando esse suas técnicas são usadas por alguém.

● Youraiha (Onda do Raio Sinistro)

O Despertado carrega seus punhos com a energia do Trovão das Trevas e ataca descarregando-a no adversário.

Custo: Nenhum.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Força + Briga + Ankoku Raijinken.

Dano: Sucessos obtidos.

●● Ankoku Raikouha (Raio das Trevas)

O personagem carrega suas energias, mas ao invés de socar o inimigo, ele dispara uma flecha de energia. O oponente recebe metade desse dano no outro turno caso falhe num teste de Força para repelir a corrente elétrica de seu corpo.

Custo: 1 Ki.

Ação: Instantânea.

Duração: Instantânea.

Teste: Destreza + Esportes + Ankoku Raijinken +2 - Defesa.

Dano: Sucessos obtidos.

ser "concentrados", gastando Ki a cada turno para alcançar o custo. Nesse turno de "concentração" o personagem não pode fazer nada e não se beneficia de sua Defesa

- Se o Poder Espiritual demorar mais de um turno para ser ativado, o tempo necessário virá em sua descrição.

- Caso o teste de invocação não seja satisfatório ou tenha um limite que não tenha sido alcançado, o personagem pode refazer o teste um número de vezes equivalentes ao nível do poder espiritual. Isso gasta mais um turno; após isso, só com o dispêndio de um ponto de Força de Vontade.

PROJEÇÃO

A cada ponto de dano que um causar o alvo de uma técnica é arremessado um metro para trás (geralmente se chocando contra alguma parede ou objeto, que sempre é destruído; esse impacto não causa dano, mas é perfeito para a dramaticidade do jogo).

CHOQUE DE PODERES ESPIRITUAIS

O que acontece quando dois Despertados se atacam ao mesmo tempo (iniciativa igual) e disparam rajadas de energia espiritual? Os dois projéteis se chocam no ar. Aquela que causar maior número de sucessos (dano) prevalece e continua sua trajetória com o dano do outro subtraído do dela. Por exemplo, um Leigan (Leikou Hadouken) de oito sucessos se choca com um Meikou Shoukaiha de seis sucessos; se ninguém fizer nada, o Leigan irá atingir o adversário causando-lhe dois pontos de dano.

PODERES ESPIRITUAIS

"Vou lhe ensinar todos os segredos e passos do Leikou Hadouken. Vai ter que ficar aqui treinando por tempo indeterminado." - Genkai, falando com o frustrado Yusuke que não iria mais ver um torneio de luta livre.

Os Despertados ao longo de suas existências desenvolvem estranhos poderes, ou doutrinas chamadas aqui de Poderes Espirituais. Normalmente um Despertado não possui mais que um ou dois, optando por especializar-se neles. Alguns parâmetros dos Poderes Espirituais:

- O alcance curto dos projéteis é obtido pelo resultado de Categoria x nível do Poder Espiritual; sendo seu alcance médio o dobro desse valor, e o alcance longo o quádruplo.
- O dano de todos os Poderes Espirituais, a não ser que se diga o contrário, é por contusão.

- Geralmente quando se alcança o quarto nível (●●●●) do Poder Espiritual em questão, o dano passa a ser Letal.

Antes disso é possível gastar um ponto de Ki para o dano ser considerado Letal.

- No quarto nível (●●●●) com o dispêndio de um ponto de Ki extra, todo o dano pode ser agravado.
- Caso o Despertado tenha Categoria suficiente para gastar o Ki necessário para ativá-lo em um turno o tempo de execução é instantâneo, caso contrário eles precisam





CAPÍTULO III: POD



ERES ESPIRITUAIS

de Yomi), Meikou Shoukaiha (Grito do Tigre), Koryoku (Potência), Kaisoku (Rapidez), Nintairyoku (Fortitude).

Mote: "Nossa terra natal não nos pertence. Nosso mundo adotivo nos despreza. Sem dúvida, não poderíamos ter escolhido um nome mais apropriado para nossa organização."

HANGYAKUNIN (REBELDES)

Os Rebeldes; esse foi o nome que os primeiros Detetives Espirituais que renunciaram às ordens do Reikai receberam. Muitos possuem um sentimento de individualismo, ou tiveram grandes traumas; mas, como senso comum, existe um sentimento que rege esses indivíduos: Liberdade.

Muitos de seus Poderes Espirituais são iguais às dos Detetives ou adaptações dos mesmos. A grande diferença entre as duas equipes é que os Detetives contam com todo um sistema de apoio, enquanto eles são individualistas. Porém, os Rebeldes possuem uma liberdade de ação muito maior do que qualquer detetive: cada um faz o que bem entender (frequentemente ocasionando conflitos com as demais Organizações, principalmente os Detetives Sobrenaturais do Reikai).

Modus Operandi: Liberdade total.

Afiliação: Qualquer personagem pode se tornar um individualista.

Seleção de Habilidades: Todas.

Benefício: Os Rebeldes podem aprender praticamente qualquer poder espiritual. Todos os poderes possuem um custo em experiência igual a "novo índice x6".

Poderes Espirituais Principais: Qualquer um deles.

Mote: "Tanto faz..."

arraigados no interior dos Demônios, e eles lutam todos os dias para manter estes aspectos sob controle.

Modus Operandi: Apenas Youkais podem se filiar a esta Organização, e precisam provar sua aversão ao Makai e jurar defender o Nigenkai.

Afiliação: O candidato deve possuir um ponto na vantagem status (Expatriados) ou aliados (Reikai).

Seleção de Habilidades: O candidato deve possuir pelo menos um ponto nas habilidades: Dissimulação, Sobrevivência ou Manha.

Benefício: Expatriados frequentemente realizam missões para o Mundo Espiritual; por isso eles possuem livre acesso a ele, e permissão para ir ou permanecer no Nigenkai. Paralelo a isso, todo Expatriado ainda pode receber ou pedir ajuda ao Reikai (na forma de contatos, itens, aliados, recursos, etc.) uma vez por história.

Poderes Espirituais Principais: Jaganshi (Mestre do Olho Demoníaco), Mashokubutsu (Plantas Demoníacas), Kaen Enjutsushi (Senhor do Fogo), Jaou Ensatsuken (Punho das Chamas Mortais do Rei Maligno), Buttai Toseisuru (Controle Corporal), Bakuniku Kouta (Técnica dos Músculos de Aço), Nendotsukai (Senhor da Terra), Ankoku Raijinken (Punho do Raio da Escuridão), Ankoku Youroujin (Multiplicação de Corpo – Formação de Ataque Maligno), Juhyoutsukai (Mestre do Gelo Maligno), Kazetsukai (Senhor do Vento), Devil Yo-Yo (Ioiô Demoníaco), Suiken (Espírito Bêbado), Keshoutsukai (Senhor da Maquiagem), Muken Bakudan (Bomba Espiritual), Battle Aura (Aura de Batalha), Bujutsu Sonoichi (Vestimenta de Guerra Animal), Mukurokata (Estilo de Mukuro), Yomikamae (Estilo

Poderes Espirituais Principais: Leikou Hadouken (Ondas de Luz Espiritual), Jaganshi (Mestre do Olho Demoníaco), Mashokubutsu (Plantas Demoníacas), Kaen Enjutsushi (Senhor do Fogo), Jaou Ensatsuken (Punho das Chamas Mortais do Rei Maligno), Buttai Toseisuru (Controle Corporal), Nendotsukai (Senhor da Terra), Ankoku Raijinken (Punho do Raio da Escuridão), Ankoku Youroujin (Multiplicação de Corpo – Formação de Ataque Maligno), Juhyoutsukai (Mestre do Gelo Maligno), Kazetsukai (Senhor do Vento), Suiken (Espírito Bêbado), Keshoutsukai (Senhor da Maquiagem), Leihadou (Cura Espiritual), Mukey Bakudan (Bomba Espiritual), Battle Aura (Aura de Batalha), Landou no Waza (Estilo de Landou), Mukurokata (Estilo de Mukuro), Yomikamae (Estilo de Yomi), Meikou Shoukaiha (Grito do Tigre), Koryoku (Potência), Kaisoku (Rapidez), Nintairyoku (Fortitude).

Mote: "Fascinante. Isto se encaixa perfeitamente na minha teoria..."

MAKAI SHIMANAGASHI (EXPATRIADOS)

Os Expatriados são formados exclusivamente por Youkais que resolveram defender o Nigenkai e se voltaram contra o Makai. Estes Demônios são considerados párias no Makai, e por serem diferentes em essência dos demais demônios, são capazes de atravessar a Barreira e viver na Terra. Alguns são membros de Linhagens Demoníacas que ajudam a Reikai há milênios, outros são Demônios mandados pelo Makai para derrubar a Barreira, mas que acabaram por se apaixonar pelo mundo dos humanos, decidindo por permanecer e defendê-lo. De qualquer forma, os Expatriados estão cientes de que suas vidas no Mundo dos Homens são muito melhores do que eram no Mundo das Trevas, e não estão dispostos a deixar este mundo ser transformado em outro inferno. Eles preferem a morte a serem mandados de volta ao Makai.

Os Youkais dessa organização freqüentemente são vítimas de preconceito e desconfiança pelas demais Organizações, especialmente pelos Caçadores.

Os Poderes Espirituais dos Expatriados foram em sua maioria criadas no Mundo das Trevas, sendo as mais assustadoras e destrutivas entre todas.

Os Expatriados podem ser encontrados em qualquer lugar, apesar de a maioria preferir pequenas cidades do interior a grandes metrópoles. Em geral são bem adaptados à vida na Terra, mas vez ou outra arrumam problemas. Sua grande dificuldade é controlar o lado destrutivo de suas almas; a raiva e a sede de destruição

são sentimentos fortemente

Enquanto as demais Organizações desenvolveram Poderes Espirituais voltados para o combate, os Arcanos dominaram a capacidade de entrar e sair dos Mundos Espirituais. Também desenvolveram Poderes Espirituais que os protegem de todos os perigos, físicos e espirituais, que possam surgir diante deles. Seus conhecimentos sobre o oculto são assustadoramente vastos.

Os Arcanos são quase todos Nigens. São raros os Youkais que conseguem manter suas sedes destrutivas sob controle por muito tempo, e os Reis desconfiam de que o conhecimento por eles adquiridos pode um dia ser usado contra o Reikai. De fato, os Arcanos possuem a mania de tratar os seres sobrenaturais como "objeto de estudo".

Raramente encontram-se patrulhas formadas exclusivamente por Arcanos. A maioria dos Arcanos prefere juntar-se a outros Despertados e correr o Mundo enfrentando os Youkais e aprender mais sobre eles.

Modus Operandi: Qualquer um pode se filiar aos Arcanos, mas os candidatos devem demonstrar interesse em aprender sobre os Reinos Espirituais. Os candidatos são submetidos a alguns meses de "experiência", e apenas aqueles que demonstram algum progresso no aprendizado são efetivamente selecionados.

Afiliação: O candidato deve possuir um ponto na vantagem status (Arcanos).

Seleção de Habilidades: O candidato deve possuir pelo menos um ponto nas seguintes habilidades: Investigação, Ocultismo ou Dissimulação.

Benefício: Arcanos podem escolher um segundo Poder Espiritual como principal (pagando menos pontos de experiência por ele).

piritual; por isso eles possuem livre acesso a ele. Paralelo a isso, todo Detetive ainda pode receber ou pedir ajuda ao Reikai (na forma de contatos, itens, aliados, recursos, etc.) uma vez por história.

Poderes Espirituais Principais: Leikou Hadouken (Ondas de Luz Espiritual), Leiken (Espada de Energia Espiritual), Kaen Enjutsushi (Senhor do Fogo), Buttai Tosei-suru (Controle Corporal), Bakuniku Kouta (Técnica dos Músculos de Aço), Nendotsukai (Senhor da Terra), Ankoku Raijinken (Punho do Raio da Escuridão), Ankoku Youroujin (Multiplicação de Corpo – Formação de Ataque Maligno), Juhyoutsukai (Mestre do Gelo Maligno), Kazetsukai (Senhor do Vento), Devil Yo-Yo (Ioiô Demoníaco), Suiken (Espírito Bêbado), Keshoutsukai (Senhor da Maquiagem), Leihadou (Cura Espiritual), Reikou Resshuken (Técnica do Chute Destrutivo da Luz Espiritual), Muken Bakudan (Bomba Espiritual), Battle Aura (Aura de Batalha), Bujutsu Sonoichi (Vestimenta de Guerra Animal), Reikai Seiheishuho (Técnica dos Soldados de Elite do Mundo Espiritual), Seikouki (Energia da Luz Celestial), Koryoku (Potência), Kaisoku (Rapidez), Nintairyoku (Fortitude).

Mote: "O chefe nos mandou abrir o olho. E todos nós sabemos que não é saudável contrariar o grande Enma."

CHISHIKI-NO-ARU (ARCANOS)

Vindos de uma tradição que remonta os tempos mais remotos, os Arcanos atuam na batalha contra o Makai de maneira diferente das demais Organizações. Para eles, é unicamente com o conhecimento das Energias Espirituais, e não a força, que poderá sobrepujar os Youkais.



exigem que seus Detetives estejam disponíveis vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana. São capazes de buscar seus agentes em qualquer parte dos Mundos, interrompendo qualquer chance de paz e tranquilidade que seus membros possam pensar em ter. Aqueles que não agüentaram a pressão no passado acabaram por se tornarem os Rebeldes.

Detetives Espirituais podem ser encontrados em praticamente qualquer lugar que esteja sendo ameaçado pelo Makai. Apesar da enorme burocracia que os mantém presos, esta Organização às vezes consegue impressionar com suas ações rápidas e certeiras.

Modus Operandi: Deve-se jurar lealdade ao Reikai, e possuir coragem para enfrentar todos os horrores que os espreitam do Makai.

Afiliação: O candidato deve possuir um ponto na vantagem status (Reikai Tantei).

Seleção de Habilidades: O candidato deve possuir pelo menos um ponto nas seguintes habilidades: Briga, Investigação ou Intimidação.

Benefício: Detetives Espirituais freqüentemente realizam missões para o Mundo Es-

REIKAI TANTEI (DETETIVE ESPIRITUAL)

Agentes especiais do Reikai, treinados especialmente para combater os Demônios que ameaçam os outros mundos. Os Detetives Espirituais recebem suas ordens diretamente do Reikai, muitas vezes do próprio Koemna, e contam com grande assistência sempre que possível. É com certeza a Agência mais antiga de todas.

Entre os Detetives podemos encontrar Nigens Despertados, procurados e convocados pelo Mundo Espiritual e Reis educados pelo próprio Reikai. Seus Poderes são os mais versáteis, combinando uma gama de poderes que os tornam lutadores terríveis.

Dentre todas as Organizações, os Detetives são os que possuem a maior quantidade de equipamentos necessários para combater o Makai. Porém, o Mundo Espiritual mantém forte vigilância sobre tudo o que seus Detetives fazem. Este policiamento causa um grande desconforto a alguns, especialmente os Nigens; além de limitarem em muito as possibilidades de ação dos mesmos. O Reikai

Modus Operandi: O candidato deve jurar combater e expulsar todos os Youkais da Terra. São submetidos a uma série de testes, para garantir que serão realmente leais. A maioria dos membros é composta de fanáticos, dispostos a qualquer sacrifício pela sua causa.

Afiliação: O candidato deve possuir um ponto na vantagem status (Caçadores).

Seleção de Habilidades: Todo candidato deve possuir pelo menos um ponto nas seguintes habilidades: Briga, Intimidação ou Sobrevivência.

Benefício: Sempre que lutar contra Youkais, um caçador recebe um dado extra em sua parada de dados.

Poderes Espirituais Principais: Leikou Hadouken (Ondas de Luz Espiritual), Leiken (Espada de Energia Espiritual), Kaen Enjutsushi (Senhor do Fogo), Buttai Tosei-suru (Controle Corporal), Bakuniku Kouta (Técnica dos Músculos de Aço), Nendotsukai (Senhor da Terra), Ankoku Raijinken (Punho do Raio da Escuridão), Ankoku Youroujin (Multiplicação de Corpo), Juhyoutsukai (Mestre do Gelo Maligno), Kazetsukai (Senhor do Vento), Devil Yo-Yo (Ioiô Demoníaco), Suiken (Espírito Bêbado), Keshoutsukai (Senhor da Maquiagem), Reijutsu (Arte da Cura Espiritual), Reikou Resshuuken (Técnica do Chute Destrutivo da Luz Espiritual), Muken Bakudan (Bomba Espiritual), Battle Aura (Aura de Batalha), Bujutsu Sonoichi (Vestimenta de Guerra Animal), Meikou Shoukaiha (Grito do Tigre), Seikouki (Energia da Luz Celestial), Koryoku (Potência), Kaisoku (Rapidez), Nintairyoku (Fortitude).

Mote: "Yokai bom é Yokai morto. Não é um clichê. É uma questão de sobrevivência."

ORGANIZAÇÕES

"Essa será sua missão como um Detetive Sobrenatural. – Botan, falando para Yusuke sobre sua nova condição"

RYOSHI-KUN (CAÇADORES)

Os tempos da Idade Média foram especialmente negros para os Despertados. O Makai possuía forças dentro da Igreja, e usaram suas influências para caçar os Despertados, acusando-os de Bruxos ou por qualquer outra desculpa. Para os Rebeldes era muito mais difícil escapar das garras da inquisição. Centenas de Despertados rebeldes morreram encarando a ironia: eram acusados de Demônios pelos próprios humanos.

Amargurados, um grupo de Rebeldes resolveu voltar o feitiço contra o feiticeiro: organizaram suas próprias patrulhas e tribunais da Inquisição, e passaram a perseguir os perseguidores.

Entretanto, os Rebeldes resolveram continuar caçando Demônios secretamente, e ficaram conhecidos como Caçadores. Devido aos anos de sofrimento durante a Idade Média, os Caçadores acabaram se convencendo de que os Youkais deveriam ser exterminados da Terra, ou exilados eternamente nos Reinos Espirituais. Apesar de hoje em dia deixarem os Expatriados relativamente "em paz", a perda dos demais Despertados, a relação entre os grupos é sempre tensa, e eventualmente as duas facções entram em conflito direto.

Os Caçadores é uma Organização com pouco conhecimento dos Reinos Espirituais. Eles estão preocupados apenas em "limpar" o Nigenkai, deixando os Mundos Espirituais largados à própria sorte.

REI

(ESPÍRITO)

Os Rei são os nativos do Reikai, ou o "Mundo Espiritual". Muitos estão a serviço do Reikai ou vão para o Ningenkai por curiosidade. O comportamento e a sociedade humana são estranhos para eles, e poucos conseguem se adaptar à convivência com eles.

A maioria foi criada por Enma; estes são geralmente Detetives Espirituais, ou às vezes a alguma outra Organização. Um outro tipo de Rei são os Elementais, Espíritos nativos das regiões remotas do Reikai. Outros são chamados de Deuses Menores, e realizam pequenos serviços para o Mundo Espiritual. Todos possuem a energia Reiki.

Organizações: Espíritos podem pertencer a qualquer organização, sendo Detetives Espirituais a escolha mais comum. Rebeldes são raros, e eles nunca podem ser Expatriados.

Aparência: Muitos tem aparência humana, mas exceções existem. No geral eles costumam possuir algum traço sobrenatural menor (algo em suas vozes, a cor dos cabelos, etc.).

Background: Assim como os Youkai, os Rei possuem aptidão natural para desenvolverem poderes espirituais. Muitos foram criados por Enma para integrarem as fileiras dos Detetives Sobrenaturais, outros são espíritos elementais que protegem o Ningenkai das garras dos Youkai.

Criação de Personagens: Os físicos ou mentais costumam ser primários. Sociais quase sempre são terciários por causa da pouca adaptabilidade com os costumes dos Ningen.

Atributos Favorecidos: Refinamento (Raciocínio, Destreza ou Manipulação).

Fraqueza: Para interagirem com o Ningenkai, todo Rei precisa de um invólucro; um corpo físico que contenha sua natureza etérea. Por conta disso, eles são virtualmente imortais; caso morra, ele simplesmente troca de corpo (fornecido pelo Mundo Espiritual ou obtido de outra forma). Caso ele morra no Ningenkai, ele ressuscita na próxima sessão, porém não ganha pontos de experiência da sessão em que tenha sucumbido.

Caso um Rei pereça em sua forma real (no Makai ou no Reikai) ele não poderá ser revivido. Paralelo a isso, para um não Despertado, eles são invisíveis e imateriais em sua forma normal, e ambos não podem se ferir ou interagir.



FICAR SÓ
FUGINDO
NÃO VAI
ADIANTAR
NADA!

Yokai

(DEMÔNIO)

Os Yokai são originários do Makai, o "Mundo das Trevas", seres cuja aparência pode variar do grotesco ao belo. Seus corpos funcionam diferente ao dos humanos. Neles não corre sangue bombeado por um coração, e não precisam comer com tanta frequência (alguns comem carne humana, outros espíritos de humanos), e vivem bem mais que os seres humanos, são virtualmente imortais. 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 funções corporais.

Geralmente gostam de se aventurar no Ningenkai; sempre que algum deles foge vão para lá. Alguns possuem uma espécie de fascínio por seres humanos, outros possuem ódio. A não ser que tenham algum acordo especial com o Reikai ou não façam nada que chame atenção, eles serão caçados e exterminados por algum agente do mundo espiritual.

Organizações: Yokai podem pertencer a qualquer organização, menos Detetives Espirituais. Boa parte se enquadra nos Expatriados ou Rebeldes.

Aparência: Alguns possuem aparência monstruosa. Já outros possuem algumas características bestiais ou estranhas. E existem aqueles que são idênticos aos seres humanos.

História: Todos os Yokai já demonstram grande aptidão para o desenvolvimento de poderes espirituais. Eles podem ter muitos motivos para se "aventurarem". Podem ser foragidos, foras da lei, assassinos, mercenários, estudiosos da natureza humana. Alguns podem estar buscando vingança, outros protegê-los. As possibilidades são infinitas.

Criação de Personagens: Os atributos físicos costumam ser primários, e mentais ou sociais como secundários. Muitos Yokai são mais sociáveis que humanos, e alguns são tão diabolicamente inteligentes que superam os outros seres.

Atributos Favorecidos: Poder (Inteligência, Força ou Presença).

Fraqueza: Devido a sua natureza sobrenatural, Yokai possuem uma aura sinistra que incomoda os mortais. Alguns são completamente monstruosos ou possuem características demoníacas (orelhas pontudas, chifres, cauda, garras, pele de cor estranha, etc.). Por causa disso a regra de "Explosão de 10" não se aplica em testes que envolvam Presença ou Manipulação. Adicionalmente, cada resultado 1 obtido é subtraído dos sucessos totais.



Ningen

(HUMANO)

Os seres humanos quando Despertados podem adquirir poderes extraordinários; quando doutrinados. Ningen Despertados são pessoas com uma grande quantidade de energia espiritual, chamada Ki, e treinados por tempos no uso de esquecidas artes místicas. São lutadores (em sua grande maioria), sempre em busca de novos desafios ou um jeito de abandonar essa vida de lutas. Os grandes mestres jamais podem deixar de viver dessa maneira, pois sempre serão procurados por pessoas para fazer um pequeno duelo; jamais terão paz outra vez em sua existência.

Ningen procuram esconder o máximo possível o uso de seus poderes do resto do mundo, pois caso as pessoas soubessem que esses poderes existem, provavelmente enlouqueceriam. Não existe uma espécie de punição por usar os poderes espirituais em público, mas sabe-se que a mera utilização de um poder de nível baixo pode causar efeitos colaterais nos demais seres.

Organizações: Humanos podem pertencer a praticamente qualquer organização, com exceção dos Expatriados. Boa parte se une aos Caçadores e ao Detetives Espirituais.

Aparência: A variedade é o que melhor define a aparência dos Ningen. Alguns são tão estranhos que se assemelham com o mais grotesco Youkai ou o mais belo Rei.

História: Assim como sua aparência, as motivações de um Ningen podem variar muito. Eles podem ser desde estudantes rebeldes que foram doutrinados a força, até um médico que despertou seus poderes sozinho por proximidade de uma zona de energias espirituais intensas.

Criação de Personagens: Os atributos físicos costumam ser primários, seguidos pelos mentais. Mas existem vários tipos de Ningen, e essa escolha varia.

Atributos Favorecidos: Resistência (Perseverança, Vigor ou Autocontrole).

Fraqueza: Ningen possuem uma dificuldade maior em desenvolver Poderes Espirituais. Eles precisam de mais tempo que os demais antes de aprender um poder novo. Todo Ningen começa o jogo somente com um Poder Espiritual e precisa obter cinco níveis no mesmo antes de aprender um novo Poder Espiritual.



ria maior para Ki total e gasto de Ki por turno. Invocar esse poder pode acarretar em algumas mudanças físicas menores (a critério do jogador).

Limitação: Você passa a ser caçado de alguma maneira (seja pelo Reikai, por algum Youkai do Makai, ou por algo pior).



Mundo Espiritual (Aliados ● a ●●●●●)

Com esse antecedente um Despertado pode contar com a ajuda do Reikai, na forma de itens, informações, etc.

Itens Espirituais (Fetichismo ● a ●●●●●)

Funciona de maneira similar a vantagem Fetichismo de Lobisomem: os Destituídos.

Salto Sobre-Humano (● a ●●●●●)

Com essa vantagem o personagem é capaz de saltar absurdamente alto. Multiplique seu parâmetro de salto (após o teste de saltar) pelo nível de Salto Sobre-Humano +1 (ou seja, adicione o valor a cada ponto dessa vantagem).

CLASSES

*"Você se saiu muito bem para um humano.
- Gouki, após receber um golpe de Yusuke."*

Alguns Youkai e Rei ainda possuem uma outra maneira de recuperar Ki. Eles podem se "alimentar". Ao fazer isso, um Youkai deve ingerir carne fresca (de preferência ainda viva) de Ningen, de Youkai, ou de Rei (essência). Já os Rei roubam a energia vital de um ser humano por meio de obsessão (como um fantasma). Em ambos os casos a fonte não pode fornecer mais pontos do que sua vitalidade. Um alvo desse método de recarga sofre dano agravado e pode até matá-lo. Recuperar Ki dessa maneira é um ato degenerativo, que obriga o personagem a fazer testes de Controle.

NOVAS VANTAGENS

Despertados possuem algumas vantagens exclusivas que se seguem:

Energia Vital (●●)

O personagem que possui essa vantagem pode usar pontos de vitalidade como pontos de Ki.

Esconder Ki (●)

O Despertado possui a habilidade de esconder sua Categoria para não ser percebido. É útil pra enganar inimigos, mas não funciona nada se você for conhecido nos Mundos Espirituais. Sua categoria é considerada com um redutor de -5 para efeitos de medição de energia.

Recuperação Espiritual (●●●)

Essa vantagem permite que, em horas de desespero, o personagem faça o teste de recuperar Ki mais uma vez por dia.

Linhagem Demoníaca (●●●●●)

Você é um descendente distante de um monstro do mundo das trevas, e por isso você pode ser considerado um meio-demonio. Você recebe um bônus de +2 em sua Categoria uma vez por história. Adicionalmente você é considerado uma Categoria

em qualquer parada de dados baseada em Força, Destreza ou Vigor. Esse aumento dura um turno e é uma ação reflexa.

Curar ferimentos

Dano por contusão à razão de um ponto de Ki para dois pontos de Vitalidade; dano letal a razão de um para um; e dano agravado cinco pontos de Ki para cada ponto de dano, além de um descanso de duas noites.

Aumento de dano dos Poderes Especiais

Gastando um ponto de Ki o dano das Técnicas passa a ser letal. Caso o Poder Espiritual seja de nível quatro ou superior esse aumento é para dano agravado. Cada ponto de Ki também serve para aumentar em dois dados o índice de dano do ataque.

Recuperando Ki

Uma vez por dia, um Despertado pode entrar num estado de meditação para recuperar alguns pontos de Ki. Esse ritual dura uma hora ininterrupta de concentração e canalização das energias interiores. Ao final dessa uma hora, o jogador realiza um teste de Autocontrole + Categoria. Cada sucesso lhe confere um ponto de Ki, não podendo exceder seu limite máximo.

Ao passar um dia, após um repouso de pelo menos oito horas o personagem recupera uma quantidade de Ki igual a sua Categoria.

Algumas áreas específicas são carregadas de energia espiritual e podem facilitar ou conceder pontos de Ki para um Despertado (a critério do narrador).

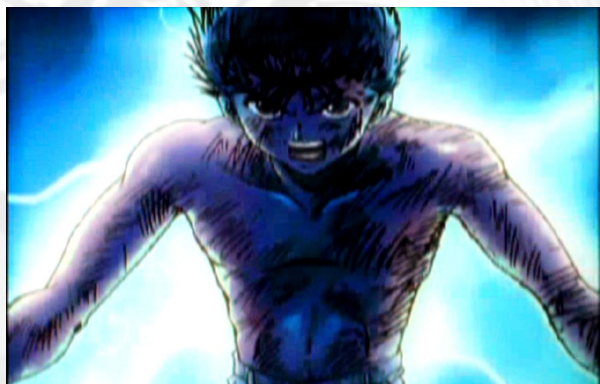
Um Despertado pode transferir Ki um para o outro. Isso consome toda a ação de ambos no turno. A quantidade de Ki transferida é determinada pela Categoria. A quantidade recebida só não pode ultrapassar o limite máximo de Ki do receptor.

- Conforme o Despertado fica mais poderoso seus feitos vão se difundindo pelos Mundos. Isso faz com que ele atraia inimigos ocasionais ou duradouros, que têm como único objetivo vencê-lo (ou em casos extremos mata-lo). Os inimigos também podem ser de embates anteriores em que perderam. Caso um inimigo seja morto, algum tempo depois outro substitui seu lugar.

- A Categoria também determina o número máximo de Poderes Espirituais que um Despertado pode conhecer e manter ativos. O número máximo é determinado por seu índice de Categoria +3.

NOVA CARACTERÍSTICA: KI

Ki é a energia espiritual fluidica dos Despertados proveniente do corpo de todos os seres. É com ele que todos os Poderes Espirituais



são ativados (alguns poderes só podem ser aprendidos com determinados tipos de Ki). Ele confere os seguintes benefícios.

Ativar Poderes Espirituais

Todos Poderes Espirituais possuem um custo em pontos de Ki.

Aumento de capacidades físicas

Para cada ponto de Ki gasto dessa maneira, o Despertado acrescenta dois dados

A Categoria é o que mede o poder geral de um Despertado. Ela representa o quão forte ou desenvolvida encontra-se essa energia espiritual.

Assim que um personagem Youkai ou Rei nasce, ou quando um Ningen "Desperta", ele recebe um ponto nessa característica. O índice pode ser aumentado com pontos de Vantagem (na medida de três para um), experiência e muito treino.

- O índice máximo de Atributos, Habilidades e Poderes Espirituais é determinado pelo seu índice de Categoria.
- O limite de Ki possuído e a quantidade de Ki que se pode gastar a cada turno.
- Quanto mais poderoso um Despertado fica, mais ele se distancia do convívio com outros seres (seja ele Ningen, Youkai ou Rei). Ele recebe uma penalidade nos testes sociais, como indicado na tabela.

NOVAS CARACTERÍSTICAS

"Agora você tem poderes. Concentre-se e reúna toda força do corpo no dedo indicador da mão direita. – Koenma, explicando os novos poderes de Urameshi."

Ao adquirir o modelo Despertado, o personagem adquire algumas características únicas, apropriadas para uma campanha de Yu Yu Hakusho.

NOVA CARACTERÍSTICA: CATEGORIA

Todos os Despertados têm uma energia espiritual em si. Alguns chamam-na de Poder de Luta, outros de Cosmos, e tantos outros nomes.

EFEITOS DA CATEGORIA

CATEGORIA É UMA CARACTERÍSTICA MEDIDA COM UM VALOR DE 1 A 10. ELA CONFERE OS SEGUINTE BENEFÍCIOS E DESVANTAGENS.

| Categoria | Nomenclatura | Características | Ki / Turno | Penalidade Social** | Inimigos |
|-----------|--------------|-----------------|------------|---------------------|----------|
| 1 | F | 5 | 10/1 | 0 | 0 |
| 2 | E | 5 | 11/2 | 0 | 0 |
| 3 | D | 5 | 12/3 | -1 | 1 |
| 4 | C | 5 | 13/4 | -1 | 1 |
| 5 | B | 5 | 14/5 | -2 | 2 |
| 6 | A | 6 | 15/6 | -2 | 2 |
| 7 | S | 7 | 20/7 | -3 | 3 |
| 8 | SS | 8 | 30/8 | -3 | 3 |
| 9 | * | 9 | 50/10 | -4 | *** |
| 10 | * | 10 | 100/15 | -5 | *** |

* NÃO HÁ NOMENCLATURA CONHECIDA.

** MENOS NOS TESTES DE INTIMIDAÇÃO.

*** DETERMINADO PELO MESTRE.

PODERES ESPIRITUAIS

Cada organização também possui sua lista própria de Poderes Espirituais. Qualquer outro Poder Espiritual que não conste na lista pode ser aprendido com aprovação do Narrador. Escolha um como seu Poder principal; ele custará menos pontos de experiência para ser desenvolvido ao longo do jogo. Você dispõe de três pontos iniciais para distribuir e não necessariamente precisa gastar todos em um só; mas seu Poder principal deve obrigatoriamente possuir um ponto.

CATEGORIA

A categoria inicial de um despertado é sempre de um ponto (o que equivale a Categoria F). Ela pode ser aumentada com o dispêndio de três pontos de Vantagem por ponto nessa característica.

KI

O Ki inicial de um Despertado é equivalente ao seu valor em Controle. Seu tipo é determinado pela sua classe de Despertado.

VANTAGENS

Despertados têm a possibilidade de selecionar as seguintes vantagens exclusivas: Energia Vital (**), Esconder Ki (*), Recuperação Espiritual (***), Linhagem Demoniaca (****), Mundo Espiritual (Aliados * a ****), Itens Espirituais (Fetiche * a *****) e Salto Sobre-Humano (* a ****).

CUSTOS DE PONTOS EXPERIÊNCIA

| Característica | Custo |
|---------------------------------|----------------|
| Atributo | novo índice x5 |
| Habilidade | novo índice x3 |
| Especialização | 3 pontos |
| Vantagem | novo índice x2 |
| Poderes Espirituais Primários* | novo índice x5 |
| Poderes Espirituais Secundários | novo índice x7 |
| Categoria | novo índice x8 |
| Controle | novo índice x3 |
| Força de Vontade | 8 pontos |

* Selecionado na criação de personagem de acordo com a lista de Poderes Espirituais da Organização que o Despertado faça parte.

REFERÊNCIA RÁPIDA DO MODELO DESPERTADO

Para os primeiros passos da criação do personagem leia a página 34–35 do Mundo das Trevas.

CLASSE

Escolha uma das três classes de Despertado que mais se adequar com seu conceito.

Ningen: Humanos do Ningenkai que desenvolvem poderes sobrenaturais espontaneamente ou com treinamento intenso.

Youkai: Demônios habitantes do Makai, que possuem dons naturais para desenvolverem poderes sobrenaturais.

Rei: Espíritos nascidos e criados no Reikai, seres místicos carregados de energia espiritual.

ATRIBUTO FAVORECIDO

Cada uma das três classes Despertados possui um ponto extra em alguma classe de atributo.

Ningen: Resistência (Perseverança, Vigor ou Autocontrole).

Youkai: Poder (Inteligência, Força ou Presença).

Rei: Refinamento (Raciocínio, Destreza ou Manipulação).

ORGANIZAÇÕES

Escolha também uma organização. Elas normalmente defendem ou representam um ideal que pode se adequar ao seu personagem.

Detetives Sobrenaturais: Soldados e investigadores a serviço do Reikai. Composta inteiramente de Ningen e Rei.

Expatriados: Youkai que se rebelaram contra o Makai e juraram fidelidade ao Reikai para se redimirem.

Caçadores: Guerreiros e artistas marciais que defendem o Ningenkai (Mundo dos Humanos) contra as forças do mal.

Arcanos: Estudiosos dos segredos e poderes sobrenaturais desse e dos outros mundos. Composta quase que inteiramente por Ningen.

Individualistas: Rebeldes que não seguem a causa nenhuma e traçam seus próprios caminhos.

PASSO OITO: VIDA SOBRENATURAL

Agora que o personagem está pronto, falta definir seu passado e o porquê de suas características. Elabore uma história baseada no seu conceito, o motivo que levou a ser da maneira que ele é. Defina também sua aparência, hábitos, suas crenças; enfim, tudo que dê a seu personagem mais substância. Como foi seu despertar para o sobrenatural? Ele sempre foi diferente? Ou subitamente morreu e não conheceu o outro mundo por querer? Como ele vive sua vida agora? Quando e como aprendeu a utilizar seus poderes espirituais? Como foi a sua iniciação em sua Organização escolhida?

Essa é a parte mais divertida e uma das fundamentais da criação do personagem. Leve o tempo que for necessário; caso não conheça completamente o cenário, peça ajuda ao narrador e elaborem juntos os detalhes. Crie sem moderação.

o conceito e com a história do personagem. Na página XX encontram-se novas vantagens exclusivas de Despertados. Outras vantagens encontram-se no Mundo das Trevas, no Capítulo 5: Vantagens.

PASSO SETE: BENEFÍCIOS

Regras sobre benefícios podem ser encontradas no Capítulo 4: Benefícios, no livro Mundo das Trevas. Inicialmente determine seu vício e sua virtude, seu Controle (que substitui a Moralidade), Força de Vontade, Defesa, Iniciativa, Vitalidade e Deslocamento. Todas essas características funcionam de maneira similar ao que é apresentado no Mundo das Trevas.

Controle

Despertados não pensam, agem ou sentem como seres humanos. Alguns deles nunca foram. Mas uma característica que lhes é comum é seu poder sempre crescente; e como dizem "o poder corrói". O Controle é o código que rege a existência de um Despertado. Com ele, o personagem não sucumbe às tentações do Poder e nem comete atos de extrema insensatez. Note que o Controle não necessariamente faz com que o personagem resista a ser maligno; e sim, faz com que ele não perca o controle de si mesmo e de suas ações ante a magnitude de suas capacidades. Muitos demônios possuem baixos níveis nessa característica, mas eles não constituem padrão ou regra imutável. Algumas vezes os próprios espíritos (Rei) ou seres humanos podem cometer atos de extrema insensatez e megalomania.



para os Rei. Um Ningen possui a energia de acordo com sua personalidade. Essa diferença define que Poderes o Despertado pode aprender, além de descrever a diferença de essência para cada classe de Despertado.

O Ki é determinado pela Categoria do personagem, e serve para ativar os Poderes Espirituais e outros efeitos sobrenaturais. Ele não possui valor fixo como a Categoria, e geralmente varia muito durante o jogo.

Poderes Espirituais

Leigan. Leiken. Chamas Negras Mortais. Plantas Demoníacas. Com a manipulação da energia espiritual interna o Despertado é capaz de proezas e feitos que vão além da compreensão humana.

Todo o conjunto de técnicas utilizado por um personagem do anime e mangá será aqui chamado de Poderes Espirituais. Os Poderes Espirituais possuem níveis distintos até o quinto. Alguns Despertados possuem Categoria tão alta que permitem que suas características superem esse limite de cinco pontos. Com os Poderes Espirituais isso também é possível, porém não há níveis acima do quinto; acima disso servem exclusivamente para a execução e ampliação de alguns efeitos, uma compreensão maior do mesmo.

Poderes Espirituais são ativados com o dispêndio de pontos de Ki e testes de atributos, somado com habilidades relevantes e o próprio Poder Espiritual em questão. Eles serão melhor explicados no Capítulo 3: Regras Especiais e Sistemas.

PASSO SEIS: VANTAGENS

Todo personagem começa com sete pontos de vantagens. Preferencialmente esses pontos deveriam ser distribuídos de acordo com

pode selecionar outro. Recomenda-se ao narrador que preferencialmente não misture os outros universos do Mundo das Trevas com o de Yu Yu Hakusho, a não ser que seja realmente necessário.

Classe

A classe do Despertado revela sua natureza e geralmente local de nascimento. Existem três classes: Ningen (humano), Youkai (demônio) e Rei (espírito). Elas são explicadas mais detalhadamente para frente. A escolha da classe também fornece um bônus de um ponto em alguma classe de atributo. Ela representa as potencialidades da classe.

Organizações

Além das classes, existem as organizações. As organizações são grupos de indivíduos que defendem uma causa ou ideologia. Cada uma possui seus métodos e habilidades especiais. Elas também possuem suas afinidades e até mesmo vínculos com determinados mundos.

Categoria

É a característica que mede o poder pessoal de cada Despertado. Ela determina os limites de suas capacidades e o entendimento pessoal do Ki. É classificada por letras que variam de F até SS. Existem lendas de indivíduos que transcenderam esses limites, mas eles nunca foram avistados ou confrontados.

Todo Despertado recém-criado recebe automaticamente um ponto em Categoria, que pode ser aumentado com pontos de vantagem (ao custo de três para um).

Ki (Energia Espiritual)

O Ki é a energia que flui de todos os corpos e mundos, a energia espiritual. Ela se divide em três tipos basicamente: You Ki (Ki Maligno) para os Youkai ou Rei Ki (Ki Celestial)



Escolha entre as três classes de atributos (Mentais, Sociais e Físicos) quais serão primários, secundários e terciários. Distribua cinco pontos para os primários, quatro para os secundários e três para os terciários. Lembre-se que você começa com um ponto em cada atributo e que a quinta "bolinha" custa dois pontos.

PASSO TRÊS: HABILIDADES

Assim como os atributos, as habilidades são divididas em Mentais, Sociais e Físicas. Distribua onze pontos para o grupo de habilidades primárias, sete para secundárias e quatro para as terciárias. Diferente dos atributos você não começa com um ponto em cada habilidade.

Para mais detalhes leia o Capítulo 3: Habilidades, do Mundo das Trevas.

PASSO QUATRO: ESPECIALIZAÇÕES DAS HABILIDADES

Logo em seguida selecione suas especializações em habilidades. Você possui três especializações a sua escolha. Lembre-se de ser razoavelmente específico na formulação delas. Você recebe um bônus de um dado em paradas de dados relacionadas com a sua especialização. Cada habilidade pode ter uma ou mais, respeitando o limite inicial de três que você possui.

O Capítulo 3 do Mundo das Trevas fornece informação adicional sobre especializações.

PASSO CINCO: MODELO DESPERTADO

Agora o seu personagem é um Despertado. Ele é diferente das demais pessoas. Ele conhece segredos que poucos conhecem. Ele manipula o Ki.

Algumas das Vantagens são exclusivas dos Despertados, e não podem ser adquiridas por outras criaturas sobrenaturais. Uma vez escolhido o modelo Despertado o personagem não

malignos e corrompidos; e os Rei, habitantes do Reikai, o mundo espiritual, espíritos geralmente bondosos que realizam tarefas para o grande Enma.

As escolhas das características do seu personagem devem ilustrar quem ele é e o que ele faz ou busca. Quais são seus objetivos e crenças? Como ele encara a eterna luta entre as forças do Mundo Espiritual e do Mundo dos Demônios? De que lado ele está? Como se deu seu despertar? Que treinamentos recebeu? Sinta-se a vontade para criar o que achar apropriado, mas lembre-se sempre de buscar a assistência do narrador para tal.

PASSO UM: CONCEITO

O conceito é um dos principais aspectos que definem o seu personagem. Ele será seu guia para suas escolhas futuras. O conceito é uma idéia geral que mostra a todos qual o propósito do seu personagem.

Um conceito geralmente é um adjetivo ou nome – intrépido, explorador, estudioso, detetive, sobrevivente. Ele pode ser mais detalhado, algo como: "Meu personagem era um estudante rebelde que sempre foi odiado por todos e que morreu de repente. Após ressuscitar ele passou a ajudar o Mundo Espiritual resolvendo casos misteriosos envolvendo criaturas e itens sobrenaturais.". Dentro do conceito do seu personagem também pode ser escolhido a Classe e Organização e como isso interfere em sua vida.

PASSO DOIS: ATRIBUTOS

Com o conceito decidido é hora de distribuir seus pontos de Atributo. Eles vão descrever as capacidades do seu personagem. Para mais detalhes lei a seção de criação de personagem do Mundo das Trevas, bem como o Capítulo 2: Atributos.

criação de PERSONAGEM

"Yusuke Urameshi, 14 anos, personalidade: rude, violento, impaciente e impulsivo. Além disso, é ladrão e burro. – Botan, descrevendo o perfil de Yusuke para ele mesmo."

Você interpretará um Despertado; um indivíduo com capacidades especiais e entendimento nos caminhos místicos e mundos sobrenaturais. Despertados se dividem em três tipos básicos: os Ningen, seres humanos que desenvolvem através de treinamento ou espontaneamente estranhos poderes; os Youkai, os habitantes dos reinos do Makai, demônios geralmente





CAPÍTULO II:



PERSONAGEM

Reino de Leizen

Descrição: Um Reino com pouca tecnologia.

Quem comanda: Um Youkai Humano de classe S chamado Leizen (que descobriu-se ser ancestral de Yusuke).

Distância: 30 dias.

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

Distância: 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. Permanecer por muito tempo no país do Gelo é praticamente impossível por causa da baixa temperatura (exceto se o personagem for mestre do Poder Espiritual Juhyoutsukai).

MEIKAI

Esse é o mundo citado no movie. É governado por Yakumo. É para lá que vão as almas dos que são julgados e condenados. Nesse mundo que o rei Enma luta para salvar seu filho. Ele se localiza acima do Makai, assim como o Reikai fica acima do Ningenkai.

OUTROS REINOS

CADA REINO É POUCO DESCRITO JUSTAMENTE PARA QUE O NARRADOR POSSA ALTERAR, INVENTAR OU IGNORAR O QUE ACHAR NECESSÁRIO.

SINTA-SE A VONTADE PARA CRIAR MAIS REINOS. O MAKAI É ENORME, E CONTA COM UMA INFINIDADE DE CAMADAS POR TODA SUA EXTENSÃO.

que os monstros das Trevas invadissem o Ningenkai, mas os alguns demônios insignificantes passaram por essa proteção, não dando muito trabalho por serem fracos. Para isso existem os Detetives Sobrenaturais que tem como função proteger a Terra dos monstros que conseguem passar.

Reinos do Makai

Os reinos são povoamentos no Makai.

Alguns se tornam grandes cidades cheias de tecnologia e cultura, mas outros servem apenas de moradia para Youkai que cansaram de lutar e só querem descanso.

O Reikai domina uma pequena parte do Makai, 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 Youkai de aparência humana, ou meio-humanos, podem passar apenas caso paguem uma taxa de 500 Zenny. Deste lugar foi demarcado um Ponto Zero do Makai.

A distância para se chegar a um Reino é demarcada a partir deste ponto zero, e medida em dias.

Reino Gandara

Descrição: Um Reino com uma tecnologia muitíssimo avançada.

Quem comanda: Um Youkai Meio-Humano de classe S chamado Yomi.

Distância: 20 dias.

Reino de Mukuro

Descrição: Um Reino com uma tecnologia um pouco mais avançada.

Quem comanda: Uma Youkai Humana (desfigurada) de classe S chamado Mukuro.

Distância: 23 dias.

res do Budismo ensinam que seres humanos são todos maus e precisam rezar para serem salvos do Inferno. Talvez por isso o Céu não seja mencionado em Yu Yu Hakusho. Sr. Enma é o senhor supremo do Mundo Espiritual. Como ele está sempre fora a negócios, quem toma conta do lugar é seu filho, Koenma (Ko=Júnior, literalmente, Enma júnior).

No Reikai é mantida uma força de elite que eles usam para resolver grandes problemas. Esses agem em grupos de sete com um comandante, e são bastante poderosos, o suficiente para enfrentar demônios de categoria A, mas não o suficiente para enfrentar um de categoria S.

MAKAI (MUNDO DAS TREVAS)

A palavra "ma" significa mal. No Makai vivem seres e monstros. O Makai é dividido por reinos (terceiro torneio das trevas) onde existem governantes diferentes. O Mundo Espiritual criou fortes barreiras para impedir

NINGENKAI (MUNDO DOS HOMENS)

É onde mora Yusuke, Keiko e todos os seres humanos. É a Terra para nós. A palavra "kai" significa Mundo e "ningen" humano. 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.

REIKAI (MUNDO ESPIRITUAL)

A palavra 'Rei' significa espírito ou fantasma/pessoa morta. O Reikai é o lugar aonde as almas vão guiadas pela morte. Segundo lendas do Japão, depois que uma pessoa morre, sua alma é guiada através do Sanzu no Kawa (Rio dos Mortos), entrando então no Shinpan, os Portões do Julgamento. Lá o espírito é julgado pelo que fez em vida, e recebe a absolvição ou castigo. Muitos seto-



ele fala "Não é possível, é fraco demais", e diz que vai utilizar 80% e acabar com a brincadeira, mas então Yusuke mostra que estava usando uma trava espiritual que limitava bastante seus poderes. Ele retira a trava espiritual e ataca Toguro, que não consegue se defender.

Ele então se levanta e diz que agora vai utilizar os 100% reais; seu corpo começa a se deformar e aumenta até um nível sobre-humano. Urameshi, muito ferido depois de sofrer muito castigo e ver seu amigo Kuwabara sendo "morto", resolve utilizar todo o seu poder no Leigan mais poderoso de todos. Toguro tenta segurar o golpe, e aparentemente consegue, mas nesse momento se levanta e fala: "Vocês humanos são plenos, vocês conseguem utilizar até 120% de seu poder". Seu corpo começa a rachar e a sua pele que parece uma armadura explode. Ele cai morto.

O time Urameshi vence o Torneio das Trevas e tem direito a um pedido. Genkai que havia sido morta por Toguro antes da luta final volta à vida. Esse é o fim da saga do Torneio das Trevas, mas sempre existe algum mal maior para ser combatido.

OS MUNDOS

"Meu nome é Botan e sou a guia que orienta a travessia do rio do inferno para o Mundo Espiritual - Botan."

No mundo de Yu Yu Hakusho, vemos quatro mundos distintos, cada qual com seus segredos, leis e governantes. Aqui será dada uma breve explicação sobre cada um, de acordo com o que aparece no anime.

utilizar uma grande quantidade de energia espiritual faz com que suas células rejuvenesçam), que no passado era parceira de luta de Toguro.

Próximo do final do torneio, Genkai transfere a técnica Leikou Hadouken para Yusuke, em forma de uma bola de energia. No começo Yusuke não sente nada, mas logo todo seu corpo começa a doer por dentro. Ele quase desiste, mas seu corpo só aceita a técnica quando Piu (um monstro que saiu de seu ovo espiritual durante o teste da ressurreição) tenta ajudá-lo e quase é esmagado por uma rocha. Nesse momento a energia Leikou Hadouken passa de seu ventre para seu coração, e Urameshi destrói a rocha com apenas um soco.

No torneio das trevas Kurama e Hiei mostram seus verdadeiros poderes. Kurama se torna a Raposa Yoko aumentando em muito seu poder. Já Hiei, mostra que pode manipular as Chamas Negras Mortais, que formam um dragão de fogo negro vindo direto do Makai.

No fim do torneio das trevas sobram apenas o Time Urameshi e o Time Toguro, que se enfrentam numa série de lutas dramáticas. Kurama elimina Karazu (mas perde na contagem da juíza), Hiei elimina Bui e Kuwabara acaba com o irmão de Toguro. Na final Yusuke contra Toguro, o irmão de Toguro aparece e propõe que ambos acabem com Urameshi juntos, mas Toguro abomina a idéia e diz que não vendera o caráter, e acaba dando cabo dele com apenas um soco.

Então começa combate; eles lutam muito rápidos e com força sobrenatural. Toguro então utiliza 60% de seu poder, e Yusuke utiliza o Leikou Hadouken, que não causa dano nenhum no inimigo. Nesse momento

passar pelo teste. Pouco depois ele ressuscitou, mas como teve essa chance, ele deve se tornar um Detetive Espiritual. Seu primeiro caso é resolver o roubo de três tesouros do mundo espiritual. Neste caso ele conhece Gouki, Hiei e Kurama. Gouki é um Youkai que devora espíritos de seres humanos, e com a Bola Gaki (item que absorve almas) ele começa a furtar almas das pessoas. Após uma luta difícil ele vence e recupera o item.

Logo em seguida, ele enfrenta e derrota Hiei, um monstro do mundo das trevas, muito arrogante e que deseja se tornar o mais forte; recuperando assim a Espada Kouma (que tinha o poder de dominar as pessoas).

Kurama, o terceiro, é um lendário monstro raposa que foi ferido e se refugiou na Terra no corpo de um garoto. Ele havia furtado o Espelho das Trevas para poder salvar sua mãe, por quem nutria um grande amor; mas para isso o espelho devia tomar a vida de quem fez o pedido. Yusuke entra em ação e doa metade de sua energia para o espelho e assim nenhum dos dois morre. A partir daí Kurama e Hiei começaram a prestar auxílios ocasionais para Yusuke.

Depois de algum tempo Kuwabara se integra ao grupo de Yusuke. Em um caso que resolviam, eles conhecem Toguro e seu irmão. Toguro tem o poder de aumentar sua força até se tornar gigantesco. Depois de um tempo ele convida Yusuke para o Grande Torneio das Trevas, que reúne os maiores lutadores do mundo dos homens e do mundo das trevas. Yusuke aceita, e convida Kuwabara, Hiei, Kurama e sua mestra, Genkai; que envia em seu lugar uma jovem muito misteriosa.

No torneio eles enfrentam muitos times, e acabam descobrindo que a jovem misteriosa é a própria Genkai (que ao

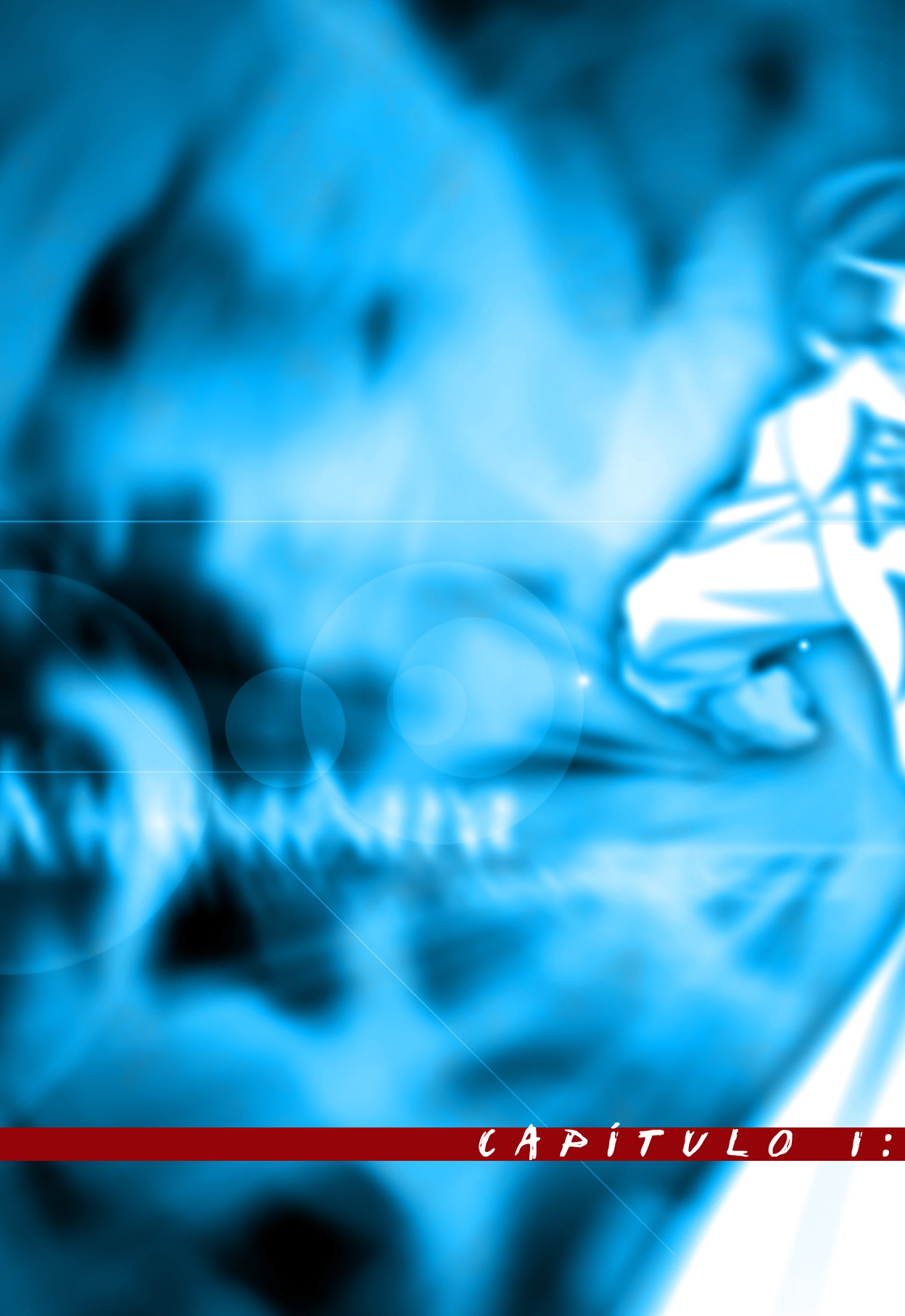
HISTÓRIA DO ANIME

"Não conheci o outro mundo por querer!"
- Yusuke Urameshi"

Yusuke Urameshi, 14 anos, vivia revoltado com a vida que levava. Na escola, era temido pelos colegas e odiado pelos professores. Só a doce Keiko Yukimura percebia que ele na verdade tinha um bom coração (vivia dando conselhos a ele e tentando discipliná-lo). Kazuma Kuwabara tentava sempre a desafiá-lo para uma luta. Já tinha perdido muitas vezes, mas o que não perdia era a vontade de continuar lutando com Yusuke.

Mas acontece uma coisa que ninguém esperava: Como prova de bondade, Yusuke acaba morrendo atropelado ao salvar um garotinho que ia buscar sua bola na rua. Sua ação foi tão surpreendente que nem mesmo o Mundo Espiritual esperava a sua chegada. Assim ele tem duas escolhas: pode ficar vagando pelo Limbo até aparecer um lugar e finalmente ele ir para o Inferno ou para o Céu, ou passar por um teste e ressuscitar. De início ele decide ficar morto; alegando que ninguém gostava dele mesmo e que não ia perder nada com isso, mas Botan pede que ele veja seu velório, antes de decidir.

No velório ele percebe quais eram seus verdadeiros amigos: Kuwabara que sempre queria lutar com ele fica muito triste com a sua morte e também um professor que sempre chamava a sua atenção, mas no fundo gostava dele; ele vê também que sua mãe está inconsolável. Nesse momento, ele decide



CAPÍTULO I:



OS MUNDOS

Essa é uma adaptação não oficial do anime Yu Yu Hakusho, exibido no Brasil. Ela utiliza o sistema Storyteller utilizado no novo Mundo das Trevas, publicado no Brasil pela Devir Livaria. É necessário possuir esse livro para se poder jogar.

Recomenda-se também que se leia o mangá ou assista o anime e os filmes. De preferência ambos. Fazendo tal coisa, a compreensão de boa parte dos poderes especiais e golpes mirabolantes será mais efetiva.

Essa é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas e lugares na vida real é meramente uma coincidência. Não comercialize este produto. O principal objetivo deste livro é divertir-lo. Bom jogo, e muitos LEIGAN nos inimigos!

PARA SABER MAIS

[HTTP://WWW.YUYUHAKUSHO.COM/](http://www.yuyuhakusho.com/) - PÁGINA OFICIAL DO ANIME.

[HTTP://PT.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/YU_YU_HAKUSHO](http://pt.wikipedia.org/wiki/Yu_Yu_Hakusho) - PÁGINA DO WIKIPÉDIA.

[HTTP://WWW.J-HUNTERHUNTER.COM/YUYUKANZEN/](http://www.j-hunterhunter.com/yuyukanzen/) - PÁGINA DO MANGÁ, DA EDITORA SHUEISHA.

[HTTP://PIERROT.JP/TITLE/YUYU/INDEX.HTML](http://pierrot.jp/title/yuyu/index.html) - PÁGINA OFICIAL DO ANIME, DO STUDIO PIERROT.

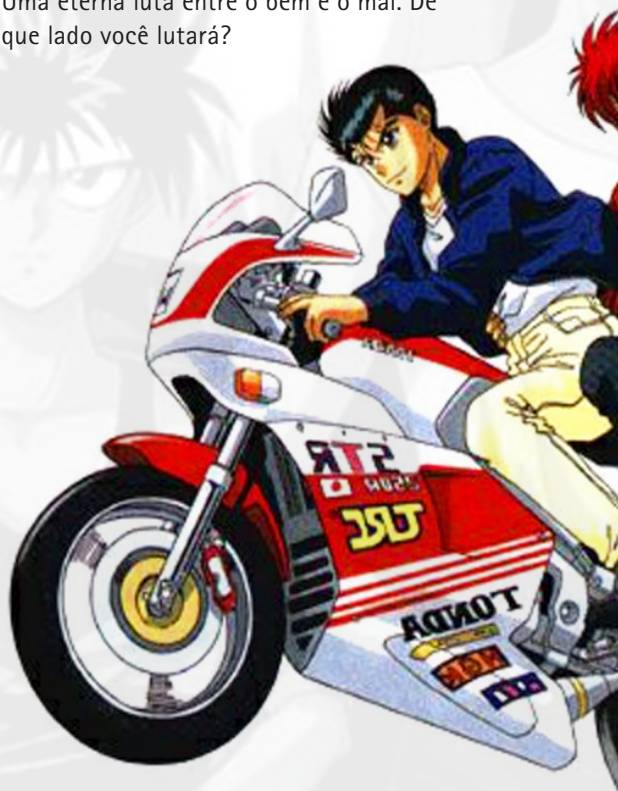
[HTTP://MANGASJBC.UOL.COM.BR/](http://mangasjbc.uol.com.br/) - PÁGINA DA EDITORA JBC.

[HTTP://WWW.ORKUT.COM/COMMUNITY.ASPX?CMM=33900](http://www.orkut.com/community.aspx?cmm=33900) - COMUNIDADE OFICIAL NO ORKUT

O RPG

"O que está acontecendo por aqui? Não estou entendendo nada!- Yusuke Urameshi, logo ao morrer."

Despertados. Indivíduos que manipulam sua energia espiritual, seu Ki, para empregar no uso de estranhos poderes. Mas eles não estão sozinhos. Os Youkai, demônios vindos das profundezas do inferno espreitam o mundo dos humanos para cometer suas atrocidades; e os Rei, espíritos do Mundo Espiritual, seres de pura energia espiritual. Eles travam uma guerra entre si. Uma eterna luta entre o bem e o mal. De que lado você lutará?



livro em branco, no sentido em que nele será escrita uma história ou um relato. Assim, a tradução mais aproximada, seria: "As Aventuras do Fantasma Brincalhão".

Yu Yu Hakusho surpreende os leitores desde a primeira página - literalmente! Logo no início da história, Yusuke Urameshi, o personagem principal, salva um menino de um atropelamento, mas acaba morrendo no acidente. De tão repentina e inesperada, a morte do garoto de 14 anos é uma surpresa até mesmo para os seres que habitam o Mundo Espiritual. A Yusuke, então, é dada uma nova chance: o garoto poderia escolher entre permanecer morto - tornando-se uma alma penada - ou ressuscitar. Assim começam as aventuras de Yusuke. E isso é só o início!

O ANIME

"Não conheci o outro mundo por querer!" - Yusuke Urameshi, no final de cada episódio do anime."

Yu Yu Hakusho é um famoso mangá e anime criado por Yoshihiro Togashi, foi exibido no Brasil no final dos anos 90 pela extinta Rede Manchete, trazido pela falida Tikara Filmes. Em 2004 foi reprisado com nova dublagem pelo Cartoon Network. O anime foi produzido pelo estúdio Pierrot, empresa que atualmente produz inúmeros animes de sucesso como Naruto e Bleach.

No Japão o mangá foi publicado pela editora Shueisha, na revista Shonen Jump, e posteriormente compilado em 19 volumes, entre 1990 e 1994, mas, em 2004, Togashi relança o mangá com novas capas, ilustrações e páginas coloridas, em 15 volumes. No Brasil foi publicado pela editora JBC entre 2002 e 2004, em 38 edições.

SIGNIFICADO

Mas que diabos significa esse nome, "Yu Yu Hakusho"? O primeiro "Yu" vem do kanji (ideograma) "Yuurei", que quer dizer assombração ou fantasma. O segundo "Yu" vem do kanji "Asobu" cujo significado é brincar, ou divertir-se. A palavra "Hakusho" significa, literalmente,



Yusuf

Parti Indépendant

"NÃO CONHECI O OUTRO"



MUNDO POR QUERER..."

A faint, grayscale background illustration of anime characters. On the left, a character with spiky black hair and a serious expression (likely Luffy) looks forward. On the right, a character with long, dark hair and a wide, toothy grin (likely Zoro) looks towards the left. The characters are wearing traditional-style clothing.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

06

CAPÍTULO I: OS MUNDOS

10

CAPÍTULO II: PERSONAGEM

16

CAPÍTULO III: PODERES ESPIRITUAIS

34

CAPÍTULO IV: NARRATIVA

82

Marçal, amigo querido e mestre ocasional; esse projeto não estaria pronto se não fosse por você... Você é mais que um amigo, é um irmão. A minha família e namorada, pelo simples fato de serem família e me suportarem mesmo eu sendo chato demais. Ao meu grupo de RPG, por todos os dragões, vampiros e aventuras que já enfrentamos e ainda vamos enfrentar. Muita XP e Leigans pra todos os jogadores de RPG que lutam contra o preconceito e se melhoram cada vez mais. Nunca parem de rolar os dados.



© 2007 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida a reprodução sem a permissão por escrito da editora, excetuando-se os casos de resenha e fichas

de personagem em branco, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire: The Masquerade, Mage: The Ascension e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Storyteller System, Storytelling System, Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, Yu Yu Hakusho RPG são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e texto desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não constituem contestação das marcas registradas ou copyright pertinentes.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas a diversão. O livro tem conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na Internet: <http://www.white-wolf.com>; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.

CRÉDITOS

CONCEITO E PROJETO

Daniel de Sant'anna Martins

ESCRITOR

Daniel de Sant'anna Martins

DESENVOLVIMENTO

Daniel de Sant'anna Martins

EDITOR

Daniel de Sant'anna Martins

DIRETOR DE ARTE

Daniel de Sant'anna Martins

ARTE INTERNA

Daniel de Sant'anna Martins

ILUSTRAÇÕES

Yoshihiro Togashi

SISTEMA E REGRAS

Daniel de Sant'anna Martins

REVISÃO

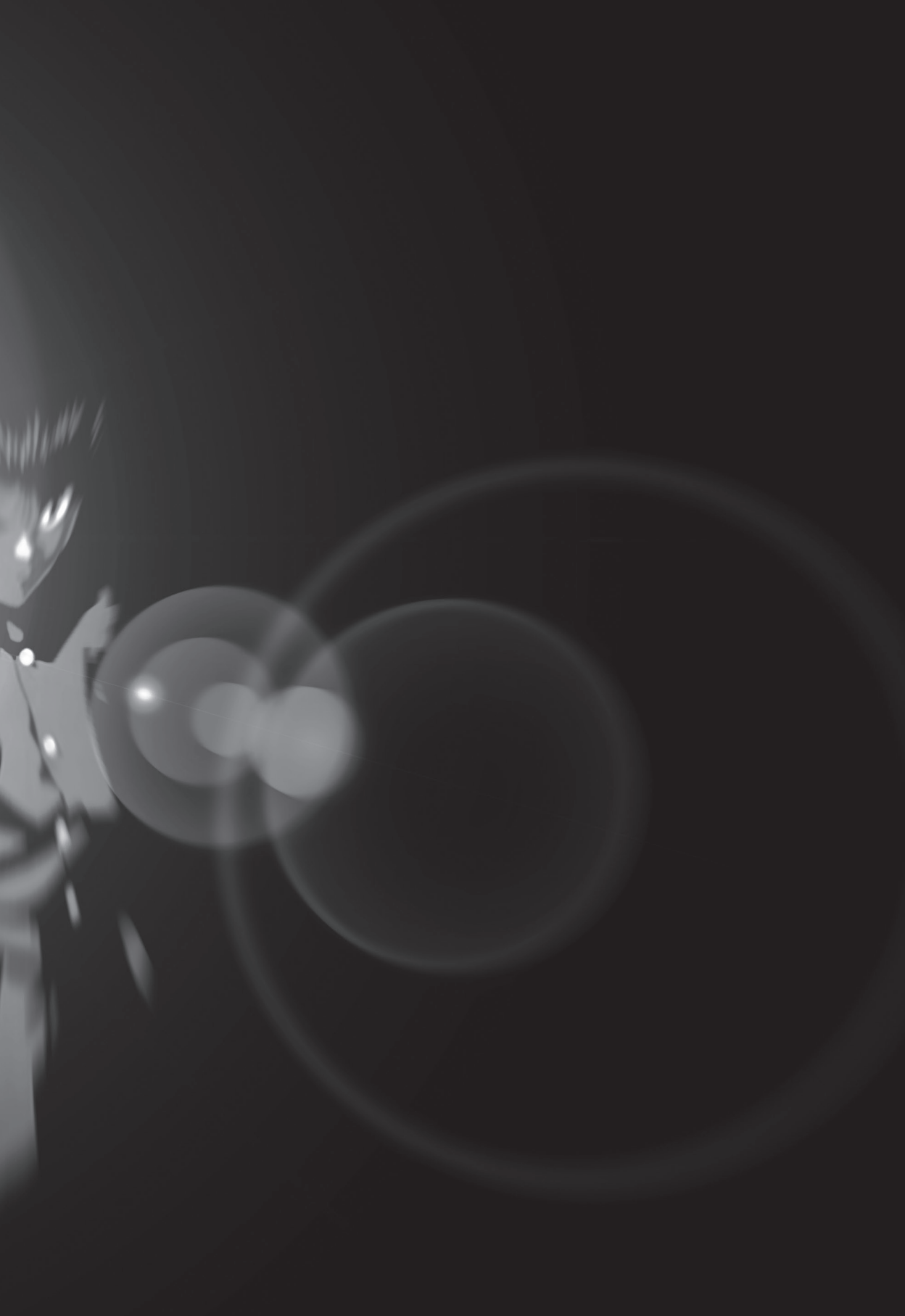
Daniel de Sant'anna Martins e Leonardo Dantas Alves

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, causa primária de todas as coisas. A Gary Gigax por inventar o RPG. A White Wolf, pelo sistema storyteller. A Yoshihiro Togashi, pelo mangá e anime maravilhosos. Aos meus mestres da faculdade, que me incentivaram e acreditaram no meu potencial. Aos meus amigos que me deram apoio quando eu mais precisei. A Rogério

YU YU HAKUSHO RPG

UM JOGO DE STORYTELLER SOBRE O ANIME E MANGÁ



YU★YU★ HAKUSHO RPG

ATIRE O LEIGAN NO SISTEMA STORYTELLER

