

GURPS



Por Daniel Bruno de Oliveira

O que é o Dragon Ball?

A série de animação Dragon Ball foi a mais vista deste gênero no Japão, sendo também um sucesso nas várias estações de televisão de todo o mundo. A série original, Dragonball baseada nas mangas, que foi baseada em uma lenda chinesa chamada Seyuki, a qual fala sobre um

macaco que se chama Goku (daí o nome do personagem principal), que mora no cel e é imortal. Escritas e desenhadas por Akira Toriyama, começou a sua exibição na televisão japonesa aproximadamente em 1985. 153 episódios depois, e após o herói principal, Goku, ter crescido o nome da série passou para Dragonball Z. A idéia base que deu origem a série Dragonball foi as aventuras de um rapazinho em busca das esferas do dragão, que são 7. Diz a lenda que quem conseguir juntar as 7 esferas do dragão, teria direito á concretização de um desejo pelo dragão Shenlong, que após ter concedido o desejo desapareceria, e espalharia as esferas do dragão pelos quatro cantos de mundo, à espera que alguém as conseguisse juntar novamente. Infelizmente, após cerca de 300 episódios, a série Dragonball Z terminou no Japão. Contudo e devido ao grande sucesso desta série de anime por todo o mundo, uma nova série Dragonball teve início, Dragonball GT, onde Goku volta a ser criança.

O mundo

Na série os personagens principais possuem poderes destrutivos extremamente fortes, capaz até de destruir até mesmo a Terra. Esse poder provem de suas almas, na série ele é chamado de ki. Todos aqueles que possuem um grande ki conseguem controla-lo geralmente desenvolvem golpes poderosíssimos ou os aprendem com um mestre.

A série é uma mistura de raças, alienígenas e seres místicos como demônios na terra existem raças como homens cachorros, homens coelhos, homens gatos etc. Existem raças alienígenas que estão sempre em convívio com a terra ou querem domina-la, dentre elas estão os Saiya-jins, Nameksei-jins e outros. Andróides e robôs também tomam seu lugar na série sendo inimigos bastante poderosos a se enfrentar.

Goku, personagem principal esta sempre ao lado de seus amigos lutando contra o mal e desenvolvendo seus poderes ilimitadamente e como já é de se prever ele se torna o guerreiro mais forte do universo. A série tem uma longa metragem e até mostra os netos de Goku que continuam na batalha a fim de salvar o mundo.....

Poder do Espírito

Todos os guerreiros “Z” tem o poder de controlar a energia de seu espírito, para isso eles tem a vantagem ki.

Esta vantagem lhe concede 10 pontos de ki, para gastar, o que permite que um PC tenha seu o poder de manipular a energia de seu espírito, podendo aumentar sua resistência e força, e ainda usar poderosos golpes e técnicas.

Esta vantagem tem um nível temporário e um permanente. O temporário deve ser gasto para executar qualquer manobra que necessita de gasto de Ki (este nível temporário vai sendo recuperado a medida de ¼ de seu Ki a cada 3 horas de descanso). Essa vantagem também lhe permite aumentar seu atributos físicos, RD, DP, comprar vantagens como coordenação plena e outras vantagens físicas e disparar um raio de 1D por nível. Custo 15, por nível.

Obs: esse raio não engloba nenhuma das ampliações como explosivo, afeta área e etc, isso deve ser comprado à parte para cada característica.

Tabela de Características

Característica	Custo em ki
Resistência a Dano	2/1
Defesa Passiva	5/1 (Max.: 6)
Atributos	ST: 3/1; DX: 5/1; HT: 5/1
Coordenação Plena	5/1
Pontos de Vida	5/1
Velocidade Básica	5/1
Pontos de Atordoamento	1/3
Rajada de Ki	1/raio

Manobras & Golpes

Essas manobras causam um dano igual ao nível de Ki + o bônus do golpe e cada golpe tem seu custo. A maioria dos golpes de ataque tem efeito explosivo, mas quando está descrito como golpe de “efeito explosivo” ele cobre o dobro da área.

O lutador precisa ficar concentrando um turno para cada nível de golpe que irá usar, e gastar a quantidade de ki para cada nível.

Lista de manobras e golpes:

Shunkanidou:

Cn: 10

é a técnica de teleporte, cada nível o pc se teleporta seu Ki em Km.

Custo:6

Dano:-

Kikoha:

Cn: 10

Uma pequena bola de energia pode ser lançada.

Custo: 3

Dano: 2d+1, cdt 5.

Kame Hame Ha:

Cn: 15

Um golpe que concentra muita energia num só ponto e pode ser lançada

Custo:3

Dano: 3d+2



Ashikara Kamehameha:

Cn: 15

Mesma coisa que o Kamehameha, porém usa-se o pé ao invés das mãos.

Custo: 3

Dano: 3d+2

Maguru Kame hame ha:

Cn: 20

Essa técnica foi criada por Kuririn. Após o disparo do Kamehameha, é possível guiar o raio para que direção você quiser efeito seletivo. Também conhecida como Tsuihikidan.

Custo:4

Dano: 3d+2

Masenko:

Cn: 10

Concentra uma certa força num ponto pode ser arremessada.

Custo: 2

Dano: 2d+3

Super Ghost Kamikase Attack:

Cn: 20

Um dos ataques mais poderosos de Gotenks. Ele cospe uns fantasmas parecidos com ele, fantasmas estes que tem uma mente própria e, quando tocam em alguma coisa, explodem, causando graves danos ao que quer que seja apanhado na explosão.

Custo: 4

Dano: 4d+3

Final Flash: Cn: 20
Concentra uma força muito grande de energia e pode ser arremessada ().
Custo: 7
Dano: 5d+2

Kiezan: Cn: 10
A energia utilizada vira um disco cortante mortal capaz de cortar até montanhas.
Custo: 3
Dano: 2d -1(corte)



Tsuihikidan Kiezan:
Esta é a técnica utilizada por Freeza, é como o kiezan mas pode-se controlar a lamina de energia. Também pode soltar mais de um raio (teste para controlar é de IQ-1 por raio)
Custo:4/ raio
Dano: 2d-1

Makankousappo: Cn: 20
Uma energia concentrada em dois dedos capaz de perfurar tudo que atinge.
Custo: 4
Dano: 4d +3

Quadrum: Cn: 30
O usuário cria 1 clone por nível por uma cena.
Custo: 10 por clone, o mesmo não pode se clonar
Dano: -

Destruição: Cn: 12
Destroi tudo em sua volta. Afeta área.
Custo: 6
Dano: 2d

Kakusa ha: Cn: 20
Uma energia que se divide e atinge todos os inimigos no campo de batalha. O máximo de inimigos é 2 vezes o nível. Teleguiado.
Custo: 2/ raio
Dano: 2d-1

Kaio Ken: Cn:100

Dobra seu nível de ki por uma cena, no 2º nível triplica e assim por diante. Após o termino do poder o corpo do lutador fica debilitado, faça um teste de HT- nível x 2 para ver se ameniza (conseqüência à cargo do narrador, podendo chegar até à morte com uma falha crítica!!)

Custo: 2 de fadiga

Dano: -



Taio Ken:

Cn: 05

Solta uma luz muito forte que sega todos a sua volta por 1 turno por nível..

Custo: 6

Dano: -

Genkidama (nível 1):

Cn: 20

Reúne todo o poder de uma área do tamanho de uma cidade e lança contra o inimigo, nível de ki + 3D+2 por turno de concentração de dano, máximo de ki turnos. Para ter o 2º nível é necessário ter o 1º e assim por diante.

Custo: 2

Dano: 3d+2/ turno



Genkidama (nível 2):

Cn: 40

Reúne o poder de uma área do tamanho de um país. Afeta área.

Custo: 2

Dano: 4d+2/ turno

Genkidama (nível 3):

Cn: 60

Reúne o poder de uma área do tamanho do planeta.

Custo: 2

Dano: 6d+2/ turno

Genkidama (nível 4):

Cn: 80

Reúne o poder de toda a galáxia.

Custo: 2

Dano: 10d+2/ turno

Genkidama (nível 5):

Cn:100

Reúne o poder de todo o universo.

Custo: 2

Dano: 20d/ turno

Bukujutsu:

Custo: 10

É a técnica de voar, é igual a descrita no gurps supers, incluindo o super e o hiper vôo, porém é um custo para as 3 mas gastos de Ki diferentes.

Custo: Vôo:0; Super Vôo: 3/ nível; Hiper Vôo: 2.

Dano: -

**Kaioken:**

Cn: 10

O seu inimigo fica um turno por nível sem atacar e sem defesa (disputa de vontade x o NH de kaiken).

Custo: 6

Dano: -

Big Bang Attack :

Cn: 15

É um enorme raio de ki com incrível poder destrutivo. Coloca-se uma das suas palmas em direção ao seu adversário e lança o raio.

Custo: 3

Dano: 3D+2

**Barrier:**

Cn: 05

Cria um campo de força com RD em 5 por nível, dura um turno por nível, afeta área e os outros. Este poder é instantâneo.

Custo: 3 por um metro

Dano: -

Chou Bakuretsumaha:

Cn: 20

Reúne uma bola de energia na palma das mãos.

Custo: 10

Dano: 5d

Dodonpa:

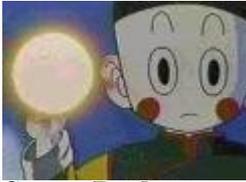
Cn: 02

Uma das melhores técnicas da Escola do Corvo Genial, é um "tiro" disparado de um dedo, que explode com o impacto. O "Dodonpa" mais

básico é mais poderoso que o "Kamehameha" mais básico, embora o "Kamehameha" viesse a tornar-se mais poderoso.

Custo: 2

Dano: 1D+2



Super Dodonpa:

Cn:10

Depois de ser derrotado por Goku, Taopaipai desenvolve esta técnica tornando-se na "Super Dodonpa".

Custo: 6

Dano: 3D+2

Fusão Metamoru:

Custo: 25

Usada para fazer fusão com outras pessoas, durante uma cena, ambos devem ter essa técnica.

Custo: -

Dano: -



Fusão Potala:

Sem Custo

Consiste em fazer uma fusão com outra pessoa, não tem volta essa fusão, para ativá-la você precisa do brinco de Potala.(isso não é uma técnica, e sim um item).

Custo: -

Dano: -



Galáctica Donut:

Cn: 06

É um ataque de ki usado por Gotenks para prender os seus inimigos. É um anel de energia ki que pode ser controlado e alterado o diâmetro. O Donut pode ser utilizado para prender os membros do adversário (DX-nível do Donut) Gotenks em Super saiya-jin-3 pode usar uma adaptação deste ataque, o "Renzoku Super Donuts".

Custo: 6

Dano: -

Renzoku Super Donuts:

Cn:10

Como o Galática Donut, mas muito mais poderoso para escapar é necessário fazer um teste de DX-3 por nível do golpe. É necessário ter o Galática Donut para ter esse golpe.

Custo: 8

Dano: -

Galick Ho:

Cn: 10

O "Galick-Ho" é a resposta de Vegeta ao "Kamehameha". Ele prepara o ataque tal como o "Kamehameha", mas, quando solta o raio, ambas as palmas estão voltadas para a frente.

Custo: 4

Dano: 3d+2

**Hell's Falsh:**

Cn: 25

Só pode ser utilizado por andróides e robôs pois consiste em arrancar seu braço e disparar uma forte rajada de energia.

Custo: 10

Dano: 6d+2

Kikoho:

Cn: 10

Ele põe-se as pontas dos dedos das duas mãos juntas, formando como que um "O" entre os dedos e os polegares. Então ele dispara um poderoso raio de ki através do "O". Embora seja muito poderoso, também provoca grandes danos a ele próprio, podendo até matá-lo, se o utilizar muitas vezes. Mais tarde, Tenshinhan desenvolve esta técnica que se torna no "Shinkikoho", que é ainda mais poderoso. Perde 2 de vida cada vez que usa o golpe.

Custo: 4

Dano: 4d+3

**Shinkikoho:**

Cn:10

Como o kikoho só que muito mais poderoso, mas perde-se 5 de vida. Para ter esse golpe é necessário ter o kikoho.

Custo: 10

Dano: 10d

Mafuuba:

Cn:10

Este é um ataque de ki especialmente criado para capturar demônios. É um raio rodopiante lançado ao demônio que se quer capturar. Após ser apanhado pelo raio(uma disputa entre seu NH+nível e o IQ do demônio.), este é direcionado pra uma garrafa, um vaso, ou outro objeto que dê para o conter, para o prender definitivamente. Se o recipiente for aberto, o monstro que estiver lá dentro é libertado. Esta técnica é também muito esgotante, o que quer dizer que é muito fácil de se morrer de exaustão. O criador original desta técnica foi mutilado, mestre de Mestre Kame.

Custo: 10

Dano: -

Eye Beam:

Cn: 05

Dispara um raio dos olhos.

Custo: 2

Dano: 1d+2

Bakurikimaha:

Cn: 20

Solta um raio de uma mão enquanto a outra mão segura a mão que dispara o ataque.

Custo: 6

Dano: 4d

Henshin Nouryokuz:

Cn: 90

Você pode Ter varias formas, mas a mais forte sempre é a que aparenta ser a mais fraca (utilizado por Freeza), cadê vez que você mudar de forma sua energia é restaurada e o ki também. Para fazer um personagem com essa técnica é necessário fazer vario personagens, se o jogo for de 1000 pontos por e o personagem tiver 3 formas, por exemplo, faça um de 500, outro de 800 e outro de 1000, o primeiro personagem deve comprar os 3 nívceis de henshin nouryokuz.

Custo: -

Dano: -

Hisatsuken:

Cn: 15

Estende os dois braços, as mãos devem se tocar, os polegares e os indicadores devem se junta para disparar o raio.

Custo: 4

Dano: 3d+3

Honoo:

Cn: 06

Dispara uma rajada de fogo pela boca.

Custo: 4

Dano: 2d

Honoo no Tama:

Cn: 10

Uma rajada de fogo pelas mãos.

Custo: 5

Dano: 2d+3

Body Change Ray (Trocar)

Cn:100

Esta técnica é utilizada pelo líder das Forças Especiais Ginyu. Ginyu abre os seus braços, grita "Trocar!" e lança um raio pela boca que, se atinge o adversário, Ginyu troca de corpo com ele. Ginyu ganha a sua força e velocidade, mas não as suas técnicas especiais (ki). Depois de trocar de corpo, Ginyu pode ainda fazer o "Trocar". Ginyu trocará de corpo com a primeira pessoa atingida pelo seu raio, e, portanto, se alguém se mete no caminho, Ginyu trocará de corpo com essa pessoa, e não a pessoa a quem o raio era direcionado, faz uma disputa de vontade, caso o atacante tenha uma margem de sucesso de 5 a mais q o defensor ele pode optar por trocar permanentemente coso contrario a tecnica dura dois turnos por nível.

Custo: -

Dano: -

Chou Kame Hame Ha:

Cn: 30

como o kame hame ha, só que mais poderoso.

Custo: 20

Dano: 10d

Chou Ashikara Kamehameha:

Cn: 30

O mesmo que o Ashikara kame hame ha so que mais poderoso (10D).

Custo: 20

Dano: 10d

Chou Maguru Kamehameha:

Cn: 35

O mesmo que o maguru kame hame ha so que mais forte (10D).

Custo: 25

Dano: 10d

Big Bang Kamehameha:

Cn:45

Com o formato das mãos com que se faz um Kamehameha, cria-se uma bola d e energia, e a dispara contra o inimigo. Essa técnica é resultado da fusão de Vegeta com Goku, formando Gogeta.

Custo: 30

Dano: 12d+4



Shunkanidou Kame hame ha

Combina-se a técnica de teleporte com o Kame hame ha. O usuário carrega o Kame hame ha quase que por completo, procura mentalmente o KI de seu oponente, teleporta-se para perto dele e dispara.

Custo: 9

Dano: 3d+2

Shunkanidou Chou Kame hame ha

Combina-se a técnica de teleporte com o Chou Kame hame ha. O usuário carrega o Chou Kame hame ha quase que por completo, procura mentalmente o ki de seu oponente, teleporta-se para perto dele e dispara.

Custo: 29

Dano: 10d

12 Olhos (Aka Shishin no Ken)

Cn: 20

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

Custo: 10

Dano: -

Bakuhatsuha:

Cn: 10

Levantando dois dedos, quem usar este ataque pode criar uma grande explosão que dizimará totalmente a área circundante, por baixo do adversário causando.

Custo: 5

Dano: 3d+1

Blue's Psychic Ability:

Cn: 15

O General Blue do Exército da Legião Vermelha tem a capacidade de paralisar completamente o seu adversário com os olhos, usando poderes psíquicos. Pode também utilizar este poder para controlar objetos inanimados. Faça uma disputa de vontade + nível do atacante contra a

vontade do defensor. Cada nível possibilita manipular mentalmente ki kg por nível.

Custo: 3/ turno

Dano: -

Burning Attack:

Cn: 10

O ataque de ki típico de Mirai Turankisu, é um poderoso raio de energia disparado das duas mãos. Turankisu coloca as duas mãos à frente, depois faz uns movimentos esquisitos e coloca outra vez os braços à frente. Depois, solta o raio, que causa de dano.

Custo:4

Dano: 3d+1



Chaozu's Chonoryoku:

Cn: 10

Uma técnica única. Põe-se as duas mãos, ou uma mão só, à frente e consegue-se manipular os movimentos do seu adversário, até um certo ponto, desde que o seu adversário não seja muito poderoso (10 níveis de ki a mais). Ele pode parar o movimento quando ele se prejudica no ataque ou mesmo é ferido, faça uma disputa de vontade. O golpe dura nível turnos.

Custo: 2/ turno

Dano: -

Chobakuretsuhama:

Cn:20

É o melhor ataque de ki de Piccolo. Ele carrega o ataque entre as palmas das mãos, em frente ao peito, e, depois, liberta o raio. Muito, muito poderoso. Este ataque é conhecido também como "Gekiretsudokan"

Custo: 10

Dano: 5d+3



Crasher Ball:

Cn:10

Muito parecido com a Genki-Dama que Goku deu a Kuririn, a "Crasher Ball" é uma bola de ki que é produzida na palma da mão.

Custo: 5

Dano: 3d

Daichiretsuzan:

Cn:20

É um ataque muito poderoso utilizado por Freeza. Com um rápido movimento da sua mão com dois dedos estendidos, cria-se um raio cortante invisível. O seu nome provém do fato que corta uma grande fatia na terra quando é utilizado.

Custo: 15

Dano: 4d-1

Dead Zone:

Cn: 200

Técnica utilizada somente por Garlic Jr., consiste em criar uma espécie de buraco negro que suga tudo e qualquer tipo de coisa que esteja em um raio de alcance de 10mts por nível, esse burco leva tudo o que suga (disputa entre nível de ki + nível x força do defensor) à outra dimensão, não se sabe para qual, mas é chamada de "dead zone" (zona da morte) pelo motivo de ser quase impossível escapar e também (teste IQ -10), só existe sofrimento e dor no lugar para que a dead zone leva.

Custo: 100

Dano: -

Death Ball:

Cn:50

É o ataque mais poderoso de Freeza. É uma pequena bola de energia que Freeza pode criar, quer com a ponta de um dedo, quer com as duas mãos. Enquanto pequena, é muito poderosa, e pode até destruir planetas.

Custo: 40

Dano: 15d+2



Cn:20

que Kuririn desenvolveu para ser utilizado no 23º e dispara um raio parecido com o "Kamehameha" pode guiá-los até ao seu inimigo.

Custo: 5/ raio

Dano: 3d+2 cdt 2

**Dynamite Kick:**

Cn: 2

O ataque típico de Mr. Satan. Um pontapé em velocidade. Sendo um dos ataques de Mr. Satan, é bastante ineficaz. Gotenks usou-o também uma

vez (se estava ou não a copiar Mr. Satan depende da opinião de cada um), e foi também ineficaz.

Custo: 0

Dano: GDP +1

Enemy Transformation:

Cn:50

Técnica utilizada por Buu. Ela consiste em disparar um raio do que pode mudar a forma do seu inimigo (disputa de vontade) para qualquer outra coisa, normalmente bombons ou outra forma de comida, dizendo "[elemento] ni natchae!" (Fat Buu) ou "[elemento] ni nare!" (Super Buu), que significa, literalmente, "transforma-te em [elemento]". É, sem dúvida, o ataque mais comum de Buu. o inimigo fica na forma do elemento por um turno por nível do golpe, o golpe causa 10D de dano, caso isso mate o inimigo ele pode ser comido, caso não mate também, mas o atacante terá uma pequena indigestão quando o efeito do golpe passar.

Custo: 40

Dano: -

Energy Kyushu:

Cn:15

O ataque mais típico de #19 e #20. Estes cyborgs podem absorver a energia, quer dos corpos das vítimas, quer dos seus ataques ki, através dos buracos nas palmas das mãos. No entanto, se não tiverem as mãos, não podem utilizar este ataque. Esse golpe absorve 2D+2 e energia ki por nível, também sendo somado com o nível de ki. Esse golpe pode ultrapassar o limite do ki, mas o excesso não será recuperado.

Custo: 0

Dano: -

Akumaitosoken:

Cn:10

É uma onda de energia criada unicamente com o intuito de matar rapidamente o adversário. Quando a onda atinge o adversário, o mal contido no seu coração expande e faz com que este explodir, causando um terrível dano. É claro, é necessário que a vítima tenha algum mal no seu coração para que o ataque tenha exito.

Custo:6

Dano: 5D+4

Eraser Cannon:

Cn:15

É um dos ataques mais poderosos de Rikum. É um poderoso ataque de ki disparado pela boca, que pode destruir uma grande área à volta do local que atinge.

Custo:5

Dano: 4D+1

Freeza Beam: Cn:15
O ataque típico de Freeza. Muito parecido com o "Dodonpa", é o raio de energia disparado de um dedo, mas difere por não explodir no impacto. É, ao invés disso, um ataque perfurador que continua através do seu alvo e que também pode ser utilizado para cortar, causa
Custo: 6
Dano: 3D-2(perf. ou cort).

Fusenko: Cn:15
Foi uma técnica usada por Kuririn durante o 22º Tenkaichi-Budokai. Kuririn manda uma "baforada" de ar enquanto está a cair, amparando a sua queda. Pode ser utilizado para ganhar uma boa vantagem defensiva, DP + 1 por nível, pode ser somado a DP atual e chegar até 8 contra progéteis, caso contrário Maximo de 6.
Custo: 10
Dano: -

Gekitotsu Buu Volleyball: Cn:15
Esse é um ataque conjunto, consiste em prender um inimigo com o Renzoku Super Donuts e bater a bola de um lado para o outro e depois arremessa-la contra o chão. Ataque usado uma única vez, por Gotenks e Piccolo contra Buu. Ambos os lutadores devem conhecer este golpe, mas somente um é preciso conhecer o Renzoku Super Donuts.
Custo: 0
Dano: 15D

Gotenks' Ultra Kick, Punches, Headbutts, etc.: Cn:3
Estes ataques não são particularmente especiais, são só pontapés e murros para os quais Gotenks inventou nomes no momento. Os seus nomes são: "Rolling Thunder Punch", "Inoshishi (javali bravo) Attack", "Power Tackle", "Great Kick Special", "Magnum Special", "Ultra Missile Parfait", e "Hyper Plasma Shortcake". Nenhum deles é particularmente útil, pelo menos não no combate em que foram utilizados. Pode-se aplicar 2 golpes por turno por nível
Custo: 0
Dano: GDP+3

Guruguru Gum: Cn:6
Esta técnica foi utilizada por Giran no 21º Tenkaichi-Budokai; ele cospe uma estranha e pegajosa substância ao seu adversário. Essa substância

enrola-se à volta da vítima, inibindo-lhe os movimentos, o mesmo que o Galáctica Donut.

Custo: 5

Dano: -

Hankokubikkurisho: Cn:6

É um ataque de ki razoável usado por Jackie Chun (Mestre Kame). Ele dispara o raio usando as duas mãos e prende a vítima num campo de forças de onde o seu adversário não pode sair (igual ao Galáctica Donut). Esta técnica foi utilizada apenas no 21º Tenkaichi-Budokai.

Custo: 5

Dano: -

Haretsu no Maho: Cn:5

Este é o feitiço usado por Babidi para fazer as pessoas explodir teste de HT x nível do golpe. Mas é só eficaz contra pessoas fracas (no máximo 7 níveis de ki) ; em lutadores fortes é ineficaz.

Custo: 10

Dano: 10d

Hasshuken: Cn:5

Inspirado pelo "Shiyoken" de Tenhshinhan, e pela técnica com o mesmo nome de Chapa-oo, move-se os seus braços tão depressa, que parece ter oito braços. 4 golpes por turno por nível.

Custo: 0

Dano: GDP+1

Invisible Jumping: Cn:5

Usado pela primeira vez contra Kuririn no 2º Tenkaichi-Budokai, Goku usa este ataque para ficar "invisível". Ele salta para frente e para trás tão depressa que não se consegue ver e, então, ele pára de saltar e ataca de surpresa. Tem + nível na iniciativa ou um ataque que o inimigo tem o nível do golpe reduzido na esquiva.

Custo: 5

Dano: -

Jan-Ken Punch: Cn:10

"Jan-Ken-Pon" é o jogo Japonês equivalente ao "Pedra, Papel, Tesoura" tem três tipos diferentes de "Jan-Ken Punches". Jan-Ken-Gu: Correspondendo a "Pedra", "Gu" é um murro forte na cara (GDP+4 por nível); Jan-Ken-Choki: Correspondendo a "Tesoura", "Choki" é uma pancada nos olhos com dois dedos (sega o inimigo, nível turnos) ; Jan-Ken-Pa: Correspondendo a "Papel", "Pa" é uma estalada na face (GDP+2 por nível, o inimigo fica atordoado por dois turnos).

Custo: 0

Dano: veja descrição.

Jinruizetsumetsukogeki:

Cn:20

Literalmente, "Ataque Genocida"; este não é um ataque que se possa utilizar no meio de uma batalha, mas é, provavelmente, um dos ataques mais devastadores alguma vez usados na série. Consiste numa série de raios ki disparados para o ar, que procuram os alvos depois de serem disparados, máximo de 3 raios por nível.

Custo: 15

Dano: 3d

Kakusandan:

Esta técnica foi utilizada por Kuririn durante o combate com Nappa e Vegeta, e é uma adaptação do ataque que ele usou contra Piccolo no Tenkaichi-Budokai. O que ele faz é disparar um raio de cada mão; depois controla-os de maneira a que eles subam e depois desçam na cabeça dos adversários. Nessa altura ele divide-os em vários pequenos raios que caem como chuva nos seus inimigos, Máximo de 5 raios por nível. Uma técnica muito eficaz, Kuririn eliminou quase todos os Saibaiman.

Custo: 10

Dano: 2d

Kakusanyudokodan:

Cn:15

Uma manobra potencialmente devastadora. O utilizador lança vários raios que se colocam à volta da vítima, convergindo, depois, todos juntos, para o alvo, máximo de um raio por nível por turno, os raios atacam quando o lutador desejar ou nível turnos, máximo de espera.

Custo: 3 / raio

Dano: 1d+2

Generic Ki Blast (Energy Dan):

Custo:0

O "Generic Ki Blast" é disparado pelas mãos, e explode com o impacto, fazendo grandes estragos. É, de longe, a técnica mais usada no Dragonball, logo a seguir aos murros e pontapés normais. Causa nível de ki de dano.

Custo: 1

Dano: 1d por nível de ki.



Kiai:

Cn:10

Esta técnica consiste em simplesmente gritar muito alto, para dispersar ataques ki fracos. Dispersa automaticamente ataques que causem um dano menor que 1/4 do seu ki por nível, máximo de 3 níveis (3/4).

Custo: 6

Dano: -

Kiaiho: Cn:3

Um ataque invisível que manda o adversário para trás. Pode ser lançado quer da palma da mão, quer pelos olhos. O inimigo é arremessado para traz 3 m por nível.

Custo: 2

Dano: -

Ki no Tsurugi: Cn:20

Literalmente "Espada de Ki". É um raio de ki que dispara algo parecido com uma extensão da mão e que pode ser usada para cortar ou perfurar os inimigos.

e dura nível turnos x2 turnos.

Custo: 10

Dano: 3D+2 (cort. ou perf.)

Double Ki no Tsurugi:

O mesmo q o de cima mas são duas espadas.

Custo: 20

6Dano: 3D+2

Koshoku: Cn:20

Vindo do planeta da escuridão, Yakon, criador da técnica, pode "comer" a luz usando esta técnica. De fato, ele fez com que Goku fosse de Super Saiya-jin ao nível normal, por "comer" a luz dele. Mas, se comer demais... Já que um raio é luz esta técnica permite que o usuário possa devorar os golpes dos adversários, até 10 x nível dados de dano.

Custo: 0

Dano: -

Kyodaika: Cn:20

Uma técnica utilizada por Piccolo durante o 23º Tenkaichi-Budokai. com esta técnica, Piccolo pode crescer em tamanho, fazendo com que os seus golpes tenham maior alcance e sejam mais eficazes. É claro, isto faz dele um alvo mais fácil. Cresce 2m por nível os atributos ST e HT também aumentam em 1 por nível.

Custo: 10

Dano: -

Kyoken: Cn:5

Age-se como um cão, ladrando e correndo contra o seu adversário para o assustar, saltando, depois, por cima dele, para lhe mandar um pontapé nas costas (-nível na esquiva).

Custo: 0

Dano: Bal+5

Makosen: Cn:15

Este é um ataque de ki que "carrega" o ki em ambos os braços, disparando, depois, um raio de cada mão, um a seguir ao outro. Não é um ataque particularmente forte, mas Goku quase foi morto por esse ataque, uma vez.

Custo: 3/ raio

Dano: 3D de dano, cdt 2.

Mystic Attack: Cn:5

Este é um ataque utilizado por Piccolo pela primeira vez durante o Tenkaichi-Budokai. Usando esse golpe, principalmente dos Nameks, para aumentar o tamanho dos braços, ele consegue alcançar os inimigos a uma certa distância, conseguindo-os surpreender. Após agarrar o seu adversário, ele "recolhe" os braços e ataca-o com um murro ou um pontapé. O braço aumenta 50cm por nível. Todos os Nameks tem 4 níveis desse golpe de graça.

Custo: 2

Dano: -

Papparapar: Cn:15

Como o teleporte, mas afeta área. A área afetada é igual a 2m por nível.

Custo: 10

Dano: -

Rogafuken: Cn:5

É o ataque típico de Yamcha; após preparar-se numa posição especial, ele ataca com muitos murros e pontapés, acabando com um duplo "murro-garra". Depois de treinar com Mestre Kame, Yamcha desenvolve esta técnica, que passa a ser o "Shin-Rogafuken" (Verdadeiro-Rogafuken).

Custo: 0

Dano: Bal+3

Shin-Rogafuken:

Verdadeiro Rogafuken, desenvolvido por Yamcha é muito mais forte.

Custo: 0

Dano: Bal+6

Rolling Satan Punch:

Cn :2

Mr. Satan enrola-se numa bola, rola ao longo do chão e dá um murro ao seu adversário. Sendo um dos ataques de Mr. Satan, é bastante inútil.

Custo: 0

Dano: GDP+1

Renzoku Energy Dan:

Cn:15

Embora muitos personagens utilizem esta técnica, o "mestre" dela é Vegeta. O utilizador consegue disparar raios ki continuamente, pelas mãos, resultando num efeito "metralhadora ki". Enquanto os raios individuais são bastante fracos, o efeito de centenas pode ser devastador. Causam dano e são disparados 10 raios por nível (o dano não soma).

Custo: 1/ raio

Dano: 1D-1

**Renzoku Shine, Shine Missile:**

Cn:15

É a adaptação de Gotenks do "Renzoku Energy Danuts". É basicamente o mesmo, mas bastante mais poderoso. O teste para escapar é DX-5 por nível. Para ter esse golpe é necessário ter o Renzoku Energy Danuts.

Custo: 10

Dano: -

Rikum Kick:

Cn:5

Uma joelhada em velocidade utilizada por Rikum das Forças Especiais. Razoavelmente poderoso.

Custo: 0

Dano: GDP+6

Rikum Mahha Attack:

Cn:5

O murro equivalente ao seu "rikum Kick".

Custo: 0

Dano: GDP+6

Saiko no Kogeki:

Cn:10

É o raio de ki que Nappa que se dispara pela sua boca. Muito poderoso.

Custo: 0

Dano: 3d+1

Saimin no Jutsu: Cn:20

É uma técnica que Jackie Chun pode usar para hipnotizar o seu adversário, afetando a sua mente (disputa de vontade). Utilizou-a contra Otoko-ookami no 22º Tenkaichi-Budokai. O alvo fica hipnotizado por nível turnos.

Custo: 5

Dano: 0

Satan Special Ultra Super Megaton Punch: Cn:10

O "melhor" ataque de Mr. Satan. É, na verdade, um simples murro. Mr. Satan esqueceu-se do seu nome logo após lho ter posto.

Custo: .0

Dano: GDP+10

Sekikatsuba: Cn:20

É um dos ataques poderosos de Dabura. A sua saliva tornará o que quer que toque em pedra, seja vivo (disputa de vontade) ou não. O efeito dura nível turnos, caso o oponente tenha ki menor que 7 ele é petrificado permanentemente.

Custo: 20

Dano: -

Shiyoken: Cn:10

É uma técnica utilizada para fazer aparecer mais um par de braços dos seus ombros. Assim, pode-se atacar e defender com os quatro braços, aumentando a sua capacidade de ataque e defesa, +1 no aparar por nível, e +2 ataques com os por turno com os braços.

Custo: 10

Dano: -

Shogekiha:

É bastante parecido com o "Kiaiho". É um raio invisível disparado pelos olhos, mãos, mas é mais versátil, podendo ser disparado por qualquer parte do corpo.

Custo: 3

Dano: -

Sokidan: Cn:10

É uma bola de energia disparada pela palma da mão. O que é verdadeiramente especial acerca deste ataque é o fato de ser guiado, provavelmente o ataque energético mais facilmente guiado nas primeira série.

Custo: 6

Dano: 2d+1

Spinning Cyclone: Cn:10

O lutador roda sobre si próprio a uma velocidade tão grande, que se transforma em algo parecido com um ciclone, que bate nos seus adversários. Este ataque não funciona muito bem porque se fica muito tonto (teste de IQ-3 para não ficar).

Custo: 5

Dano: 2d

Suiken:

Cn:10

É uma técnica utilizada por Mestre Kame; age-se como um bêbedo e confunde o adversário para o atacar quando ele está desprevenido, cada nível o lutador ganha +1 na iniciativa.

Custo: 0

Dano: -

Super Ghost Kamikaze Attack:

Um dos ataques mais poderosos de Gotenks. Ele cospe uns fantasmas parecidos com ele, fantasmas estes que tem uma mente própria e, quando tocam em alguma coisa, explodem, causando graves danos ao que quer que seja apanhado na explosão.

Custo: 15

Dano: 5d+1

Tenkubekejiken:

Cn:10

O utilizador desta técnica salta muito alto, para depois cair com os braços em "X", sobre o seu adversário. Uma técnica bastante poderosa quando utilizada contra aqueles que não têm quaisquer poderes especiais, de dano por nível, não é somado com o nível de ki.

Custo: 3

Dano: 3D+4

Time Stop:

Cn:25

Quando se utiliza essa técnica, o tempo pára (resistido IQ - nível), para os seus adversários, mas não para você. No entanto, é preciso prestar atenção às suas vítimas, de maneira a mantê-las congeladas. O poder dura um turno pro nível.

Custo: 15

Dano: -

Tsuihidan:

Cn:20

É um raio de ki que persegue o adversário, tal como o "Double Tsuihikidan"

Custo: 10

Dano: 3d+4

Udebunrikogeki: Cn:10

O utilizador desta técnica tira um pedaço do seu corpo e utiliza-o para atacar o seu adversário de uma forma qualquer. Cada nível a parte do corpo se move 5 m distante do corpo, se for destruída não pode ser repostada, porem pode ser regenerada (veja regeneração).

Custo: 10

Dano: 2D+1

Yoikominminken: Cn:25

É uma técnica de hipnotismo usada para pôr as pessoas num sono (resistido por IQ- nível) profundo, usando uma voz estranha e uns esquisitos movimentos dos braços. O poder dura um turno por nível.

Custo: 15

Dano: -

Yokaieki: Cn:20

Abre-se a cabeça ao meio e dispara-se um ácido através desse buraco, que é muito perigoso se atingir o alvo. de dano por nível por turno, o dano diminui 1D por nível até chegar a 0 ou o acido ser limpado.

Custo: 10

Dano: 2D+1

Zanzoken: Cn:15

Outra técnica inventada por Mestre Kame. com esta técnica, o utilizador pode deslocar-se tão depressa, que deixa a sua imagem para trás, enquanto ataca por outro lado. Goku também consegue deixar múltiplas imagens (o seu máximo foi 7 ou 8 imagens na Torre de Karin). Mais tarde, também Mestre Kame aprende a deixar múltiplas imagens em vez de uma só. Cada nível reduz o ataque do oponente em um.

Custo: 6

Dano: -

Regeneração (nível 1) Custo: 20

Com essa técnica o lutador pode regenerar partes pequenas do corpo, como o dedo ou a orelha, instantaneamente. Para ter o 2º nível é necessário ter o 1º e assim por diante.

Custo: 1

Dano: 0

Regeneração (nível 2)

Custo:50

Com essa técnica o lutador pode regenerar partes médias do corpo, como a mão ou o pé, instantaneamente.

Custo: 4

Dano: 0

Regeneração (nível 3)

Custo:80

Com essa técnica o lutador pode regenerar partes grandes do corpo, como o braço ou a perna, instantaneamente. Com este nível o lutador retarda o seu envelhecimento consideravelmente.

Custo: 10

Dano: 0

Regeneração (nível 4)

Custo:150

Com essa técnica o lutador pode regenerar células pensantes, podendo regenerar até sua cabeça ou o corpo todo a partir de uma só célula. Com este nível o lutador não sofre mais os efeitos do envelhecimento.

Custo:100

Dano: 0

Donut Attack

Cn:30

Este é um dos ataques utilizados por Taurus, ele lança um anel de energia que é muito poderoso.

Custo: 20

Dano: 10d

O ki nas batalhas

O lutador pode optar por carregar uma quantidade de ki antes de começar (ou no meio dela) a batalha para usar seus golpes instantaneamente, este ki carregado deve ser anotado pois ele vai acabando. Por ex. quando os lutadores começam a brilhar antes de cada batalha é porque os mesmos estão carregando seu ki para usar seus poderes mais rápido, ex: Gohan antes da luta com Cell carrega uma boa quantidade de ki (10000) para usar seus poderes que consomem até essa quantidade instantaneamente, o lutador carrega 1/5 de seu nível de ki por turno, no caso de Gohan, ele carrega isso em 5 turnos.

Os lutadores também podem unir seus golpes para causar mais dano, quando dois golpes são disparados ao mesmo tempo, e seus feitores desejam que ambos se unam, os golpes se unem formando um só e somando seu dano e vantagens.

Freqüentemente os lutadores param e esperam os golpes dos inimigos no desenho, mas isso não acontece no RPG, para isso há uma regra

opcional de quem parar e esperar o golpe ganha de 1 a 3 pontos de experiência a mais no final da aventura.

Como nesse jogo os danos são acutíssimos é essencial ter muitos pontos de atordoamento, por essa razão os pontos de atordoamento são calculados como Ptos. Vida x 10.

Nas batalhas o lutador pode ter várias opções além da esquiva de um raio. Além disso, ele pode bloquear, refletir, segurar, dissipar, disputar golpes....

Choque de Magias: *rola-se o dano do golpe, o que for maior passa pelo outro com 1/3 do dano original, nessa manobra pode-se gastar 1 de ki para aumentar 1d no dano, até um dos lutadores desistir.*

Esquivar: *é como o normal, rola-se a esquiva.*

Bloquear: *essa manobra se for bem sucedida, diminui o dano do ataque em nível de ki do defensor, podendo gastar mais um de ki para diminuir mais um de dano e assim por diante.*

Teste: 2/3 do NH em luta.

Aparar: *como a manobra bloquear, mas o lutador deve gastar pontos de ki, somado com o seu nível de ki para anular pelo menos 1/5 do dano. Com um sucesso o golpe é jogado para outro lado.*

Teste: 2/3 do NH em luta.

Dissipar ou anular: *freqüentemente os atacantes vêem seus golpes serem desintegrados por seus oponentes. Isso consiste em que o nível de ki do defensor deve ser maior do que a 1/5 do dano obtido no dano do atacante. É uma manobra de instinto, pois como o defensor vai saber o dano obtido no golpe, pode-se rolar um teste de IQ para sentir o ki do adversário e o mestre pode dar um valor aproximado (para cima ou para baixo) do dano, com o bom senso o mestre decide os golpes que podem ser anulados.*

Teste: IQ.

Segurar: *os lutadores fortes freqüentemente seguram os golpes de seus oponentes e jogam-nos de volta para eles. Para isso o nível de ki do defensor deve ser maior que 1/3 do dano obtido no golpe do atacante, com o bom senso o mestre decide os golpes que podem ser segurados.*

Teste: 2/3 do NH em luta ou ST, o que for maior.

Raças

Arlianos

Poder ki de luta inicial: 0

Características básicas: São semelhantes à insetos (louva-deus), por isso, sua descrição são as de um louva-deus, uma única diferença: possuem quase 2mts de altura e são bípedes, ou seja, andam com o apoio de duas pernas ST: +1; DX:+4; HT: +3; RD: +5.

Breve descrição: Não há muita coisa para se falar dessa raça, mesmo porque, eles apareceram como, diga-se de passagem, figurantes no

anime, eles se parecem com louva-deus e possuem vários tipos de cores, as mais (que mais foram vistas) são vermelho e azul, seu poder de luta é de normalmente 150, porém, havia um que possuía 1500.

Planeta Onde vivem: Arlia

História: Esse planeta foi mostrado quando Vegeta e Nappa estavam vindo em direção à Terra, eles pararam no planeta pois Nappa pensou que fosse bom, ele se enganou, pois o planeta era muito pequeno e também muito devastado, alguns guardas prenderam Nappa e Vegeta, que logo depois conseguiram sair com facilidade, o rei desse planeta que estava prestes à se casar, chamou seu melhor lutador para derrotar os dois intrusos, mas de nada adiantou, Nappa conseguiu derrotar o monstro e logo depois matou o rei, que na verdade era um tirano e era um dos mais fortes dentre os habitantes daquele planeta, Vegeta destruiu o planeta com um dedo.

Limite de ki: 1500. Não tem como aumentar, talvez só com as dragon balls

Ooma



Raça: Ooma

Poder ki de luta médio: 15

Características básicas: Várias patas, um olho enorme, quatro antenas, pintas por todo o corpo dentes afiados e corpo estilo centopéia.

Breve descrição: Os ooma são animais habitantes do planeta Beelay, eles são todos irracionais mas com poder de luta muito grande (já que Goku, Pan e Trunks não conseguiram matá-los, somente derrotá-los), se parecem com centopéias e atacam tudo o que vêem.

Planeta Onde vivem: Beelay

Limite de ki: 2000

Saibaimen



Raça: Saibaimen

Poder ki de luta médio: 10

Características básicas: Baixinhos, pele de tom esverdeado com corpo mais escurecido, veias na cabeça e se parece com uma ervilha.

Breve descrição: Os saibaimen foram mostrados no início da série

Dragon Ball Z, foram trazidos por Nappa em um pequeno vidro, eles inicialmente são sementes, mas quando misturados ao solo e à um líquido especial, crescem rapidamente e se tornam esses seres estranhos, na época, eram muito fortes e possuíam golpes destrutivos.

Planeta Onde vivem: N/A

História: A história deles não foi mostrada mas talvez eles não passem de algum tipo de experiência, eles existem desde a época do pai de Goku e Vegeta, e quem sabe até antes.

Limite de ki: 500. Só aumenta com as Dragon Balls.

Tsufuru-jins



Custo da Raça: 120

Poder ki de luta inicial: 0

Características básicas: São como os humanos e os saiya-jins mas não possuem rabo ST:+2; DX:+1; IQ:+3 HT:+2, usam equipamentos de NT 10.

Breve descrição: Os tsufuru-jins fizeram uma aparição muito rápida na série DBZ quando Sr. Kaioh revelou a verdadeira história sobre os saiya-jins e seu planeta à Goku, os tsufuru-jins foram todos mortos pelos saiya-jins oozaru depois de uma emboscada.

Planeta Onde vivem: Plant

História: Os tsufuru-jins são originários de um planeta chamado Plant, os saiya-jins apareceram nesse planeta e disseram que se aliariam aos tsufuru-jins mas em troca eles queriam toda a tecnologia deles, feito, porém, Rei Vegeta programou uma emboscada para destruir todos os tsufuru-jins, e, coincidência ou não, a guerra foi bem em uma noite de lua cheia, todos os tsufuru-jins foram mortos, com exceção de Bebi que foi enviado para o espaço sem rumo para que crescesse e destruísse todos os saiya-jins que existem, logo depois da vitória dos saiya-jins Vegeta renomeou o planeta para Planeta Vegeta e se proclamou rei.

Limite de ki: 2000. Só aumenta com as dragon balls

Yadratto-jin



Custo da Raça: 75

Poder de luta inicial: 1

Características básicas: Baixinhos, com aproximadamente 1.30m de altura e pele rosada, ST:+1; DX:+1; IQ:+4; HT:+1.

Breve descrição: Essa raça fez uma aparição muito rápida na série Dragon Ball, depois que Goku escapou da morte em Namek, ele foi parar em Yadrat, o motivo mais provável para isso foi que As Forças Especiais Ginyu planejam invadir esse planeta depois que acabassem com Goku, os Yadratto-jins tiveram certa importância na série, já que eles ensinaram à Goku uma técnica chamada Shunknidou (conhecida também como movimento instantâneo), não há muito o que se falar dessa raça, já que a aparição deles foi questão de poucos segundos.

Planeta Onde vivem: Yadrat

História: Não há história para esse planeta.

Limite de ki: 1000. Só aumenta com as dragon balls

Konack-jins



Custo da Raça : 150

Poder ki de luta inicial: 1

Características básicas: Possuem uma espécie de metal nas laterais da cabeça, orelhas pontudas, cabelos espetados. ST: +2, DX: +2, HT:+2

Breve descrição: Os konacks-jins foram totalmente aniquilados por Hildergarn, poucos conseguiram sobreviver, eles receberam um presente dos Deuses: Uma espada (GDP +3d; Bal +6d) e uma flauta (paralisa por 1d turnos com uma disputa de vontade), a flauta, paralisa Hildergarn, enquanto a espada serve para aprisioná-lo e também debilitá-lo, os poucos sobreviventes conseguiram paralisar Hildergarn para que os magos do planeta conseguissem criar um oráculo que o prendesse.

Planeta Onde vivem: Konack

História: Contada acima

Limite de ki: 3000. Só aumenta com as drgon balls.

Majin



Custo da Raça: 115

Poder ki de luta inicial: 1

Características básicas: Possui um "M" na testa*, ST:+3; DX:+2; IQ:+1; HT:+2.

Breve descrição: Existem dois tipos de Majin, aqueles que dominam, e aqueles que são dominados, um majin que domina, é o Majin verdadeiro, esse é que da origem à raça, já o majin dominado, é aquele ser que deu sua alma para um majin se tornando assim um majin. Majin são demonios e podem possuir características físicas e mentais totalmente diferentes um do outro, coloquei uma imagem mostrando ue um dos majins dominados mais famosos: Majin Vegeta.

Planeta Onde vivem: N/A

*= Somentes os dominados, como na foto acima.

Limite de ki: 550 mil. Só aumenta se dominar alguém mais forte.

Andróides



Custo da Raça: 85

Poder ki de luta inicial: 0

Características básicas: Não há, depende do fabricante. Geralmente se parecem com humanos; ST:+3; DX:+2; HT:+2; RD:+5, podem possuir uma vantagem de ki ilimitado (100 ptos), veja abaixo a descrição.

Breve descrição: Andróides são criados pelo Dr. Gero, a maioria dos andróides que Dr. Gero cria são baseados em formas humanas, ou seja, Dr. Gero usa como base para a construção de seus andróides, bases humanas ou de outro planeta, mas que possua um corpo, por isso não é possível generalizar as características básicas nem o poder de luta médio dos andróides, cada um possui suas características próprias, os andróides que na minha opinião mais se destacaram foram os andróides #18 e #17.

Planeta Onde vivem: Normalmente na Terra.

Limite de ki: 350 mil. Aumenta trocando a bateria, talvez.....

Kanaasa-jins



Custo da Raça: 90

Poder ki de luta inicial: 0

Características básicas: São muito parecidos com peixes, possuem escamas, respiram em baixo d'água, ST:+2; DX:+2; HT:+3;.

Breve descrição: Essa raça só foi mostrada no capítulo especial da série DBZ que contava a história de Bardack, eles se parecem com peixes, Bardack, pai de Goku, foi até esse planeta para poder destruir todos os habitantes que nele existiam para poder vender o planeta, Bardack deixou que um dos habitantes sobrevivesse, esse, se chamava Tooro, Tooro jogou uma maldição em Bardack: Bardack iria prever tudo de ruim que iria acontecer com seu planeta. Depois disso, morreu.

Planeta Onde vivem: Kanaasa

História: Já fora contada acima.

Limite de ki 2000. Só aumenta com as dragon balls

Namekusei-jins



Custo da Raça: 110/70

Poder ki de luta inicial: 1/0

Características básicas: Pele com escamas e esverdeada, antenas, conseguem regenerar partes de seu próprio corpo. Eles tem habilidade a recuperação instantânea de membros perdidos e a manipulação de seu sistema imunológico, podem também se fundir com outros de sua espécie, ou seja junta-se com outros nameksei-jins e o seu poder é acrescentado ao outro.

Tem um código de honra muito peculiar que é ajudar o patriarca acima de suas necessidades pessoais.

Obs: Gasta-se 2 pts de ki para regenerar cada membro não vital perdido.

Breve descrição: Existem dois tipos de Nameksei-jins, os normais, que possuem a mesma força de um humano normal, e os guerreiros, que possuem poder de luta semelhante aos de um saiya-jin, os Nameksei-jins tem uma aparência física um pouco semelhante à dos humanos, porém, sua pele é verde e eles possuem antenas, outra coisa é que em algumas regiões de seus corpos, os músculos ficam à mostra, uma das maiores características de um Nameksei-jin é que eles são muito tímido, e também, não Nameksei-jins do sexo feminino.

Limite de ki: 5000. So aumenta quando se unem...

Guerreiros: (110)



Raça lutadora de Namek, apresentando um corpo maior do que os curandeiros e tem 4 níveis de **Mystic Attack** . ST:+2; DX:+2; HT:+2

Curandeiros: (70)



Esta é a raça curandeira dos Namekusei-jins, e tem como características a passividade (-30) e seu tamanho reduzido em relação aos guerreiros, podem curar outras pessoas (2D+2 por ponto de Ki gasto) ST:+1; DX: +1; IQ:+3; HT:+3.

Planeta Onde vivem: Nameksei

História: Não há exatamente uma história definida para Nameksei, mas Nameksei aparece pela primeira vez na série Dragon Ball Z na saga de Freeza, foi em Nameksei que o Kami-sama da Terra nasceu, e também, é em Nameksei que se encontram as "verdadeiras" esferas do dragão.

Por Daniel Bruno de
Oliveira



Custo da Raça: 170

Poder ki de luta inicial: 2

Características básicas: Duas pernas, dois braços, dois olhos, um nariz, uma boca, duas orelhas, sobrancelhas, rabo parecido com o de macaco, ST:+5; DX+2; IQ:-2; HT:+2. E podem virar super saiya-jins (veja Super Saiya-jins). Os Saya-jins tem como desvantagens mau humor (-10), código de honra dos saya-jins (-5), compulsão (-10), megalomania (-10), circunspeção (-10), temeridade (-15). Um Saya-jin quando vê a Lua cheia (se ainda possuírem seu rabo) se transforma num macaco gigante

e aumentam seus atributos físicos (menos a destreza) e seus pontos de vida em 10 vezes e seu poder de luta em até 10 vezes mas não podem se controlar. Eles também ganham 10% do seu ki quando a batalha é muito difícil e perdem 3/4 da sua energia e ki, os siya-jins também são imunes as doenças da terra e aprendem qualquer técnica apenas olhando.

Breve descrição: Essa aqui é uma raça de Guerreiros, então, só pelo nome já se pode perceber que os saiya-jins normalmente são muito fortes, os saiya-jins possuem uma semelhança muito grande com a dos humanos (tanta que todos só foram descobrir que Goku é um E.T. quando Raditz apareceu na Terra e contou a história).

Planeta Onde vivem: Vegeta

História: Vegeta era conhecido como Plant e era habitado pelos Tsufuru-jins, depois de uma emboscada que os saiya-jins armaram, Plant recebeu o nome de Planeta Vegeta e foi habitados pelos Saiya-jins.

Limite de ki: Não tem...

Humanos



Custo da Raça: 0

Poder ki de luta inicial: 0

Características básicas: Eles não têm nenhuma vantagem aparente, mais os humanos religiosos tendem a serem ajudados por Deuses como o Kami-sama e o Sr. Kaio.

Breve descrição: Os seres humanos são fracos por natureza, mas, eles podem fazer com que sua força oculta fala mais alto, assim o fez Kuririn, Yamcha, TenShinHan, Chaozu, etc., os seres humanos vivem na Terra e não há muito sobre o que falar deles, pois, Akira quis mostrar os seres humanos no desenho, assim como são na realidade.

Planeta Onde vivem: Terra.

Limite de ki: 2000. Só aumenta fazendo alguma coisa para os deuses.

Waku M12



Poder ki de luta inicial: ??

Características básicas: ??

Breve descrição: ??

Planeta de origem: ??

Limite de ki: ??

Ludesi-jin



Poder ki de luta inicial: ??

Características básicas: ??

Breve descrição: ??

Planeta de origem: ??

Limite de ki: ??

Imegasei-jin

Poder ki de luta inicial: ??

Características básicas: ??

Breve descrição: ??

Planeta de origem: ??

Limite de ki: ??

Meio Saya-jin



Custo da Raça: 200

Poder ki de luta inicial: 2

Características básicas: Este é dado pelo cruzamento de humanos com saya-jins, tem as tendências dos humanos, mas o poder ilimitado de um Saya-jin. Uma diferença por exemplo é o livre crescimento dos cabelos. ST:+3 ,DX:+2 ;HT:+2. Pode virar o Oozaru como um saya-jin normal, se

ainda possuir a calda. Também pode se transformar em Super Saya-jin. Eles também ganham 5% do seu ki quando a batalha é muito difícil e perdem 3/4 da sua energia e ki.

Breve descrição: São como os siya-jins, tem poderes ilimitados e tem uma vantagem, são mais inteligentes.

Planeta de origem: Terra

Limite de ki: Não tem...

Robôs



Custo da Raça: 200

Poder ki de luta inicial: 0

Características básicas: O robô é um ser completamente cibernético e eletrônico. Eles não têm uma tendência fixa, seu comportamento varia do modo para que e por quem foi programado. ST: +30; DX:+2; IQ:+1; HT: +3. Os robôs automaticamente começam com RD:50 e com a habilidade do gerador ilimitado (1/turno), eles também não podem usar nenhum golpe descrito na lista, somente o Hell's Flash e as manobras que não tem custo de ki (isso inclui a fusão metamoru). Os robôs naturalmente não precisam descansar, mas se feridos em batalha, precisam ser concertados por alguém especializado em robótica e ciente da tecnologia.

Planeta de origem: Terra

Limite de ki: 350 mil. Só aumenta trocando a bateria, talvez...

Bio Andróides



Custo da raça: 400

Poder ki de luta inicial: 4

Características básicas: Inicialmente ele parece com um inseto, e vai evoluindo até uma criatura humanóide com um grande rabo que absorve a energia vital dos seres vivos. ST: +3; DX:+5; HT:+3, RD:+5 e podem recuperar seu ki absorvendo humanos além de possuir as todas as

vantagens dos saiya-jins, podendo virar super saya-jins, apesar de não aparentar e dos changelings.

Breve descrição: Não se tem conhecimento de outro bio andróide sem ser Cell que foi destruído por Gohan.

Planeta de origem: Terra

Limite de ki: não tem, pode aumentar o ki absorvendo alguém mais forte.

Changeling



Poder ki de luta inicial: 1

Características básicas: São com certeza uma das raças alienígenas mais fortes, os únicos dessa espécie, que aparecem no desenho, são Freeza, seu pai e seu irmão. Essa raça não pode esconder seu ki nem sentir o ki de outros lutadores, tem ST:+3, DX:+2; HT:+2 e um nível de Henshin Nouryokuz. Todos possuem transformações, para economizar energia, ou seja para não usar todo o seu poder, por que eles não sabem controlar o seu poder, de acordo com sua transformação eles possuem chifres, rabo, três dedos nos pés... Também respiram no espaço.

Breve descrição: O primeiro Changeling a aparecer na série DBZ foi Freeza, que queria apoderar-se das Dragon Balls de Namekusei, para obter a vida eterna. Freeza era considerado o dono e o mais forte do universo, ele contratava seres para trabalhar para ele, indo nos planetas e matando seus habitantes para depois vender o planeta, Freeza era muito orgulhoso, por achar que era o mais forte do universo, mas Freeza tinha muito medo dos Saiya-Jins, por que eles poderiam ser um grande problema, por que os Saiya-Jins aumentavam constantemente seu poder após uma luta, mas Freeza temia mesmo a história do SSJ e por isso destruiu o planeta Vegeta, matando todos os Saiya-Jins, exceto alguns. Freeza posteriormente foi morto por Goku que se tornou um SSJ. Freeza tem um pai chamado Cold, e um irmão chamado Cooler, que são muito mais forte que ele.

Planeta de origem: Planeta Freeza.

Limite de ki: 300mil. Só aumenta com as dragon balls

Super Saiya Jins

Normal



Esse é o nível que mais se vê, o saiya-jin está em seu estado normal, os saiya-jins possuem cabelo de tom escuro, tal como castanho escuro, azul escuro e preto, semi saiya-jins, como Gohan e Turankisu, tem o cabelo conforme sua mixagem, ou seja, pode variar, sendo claro ou escuro. Tem ST:+5; DX+2; IQ:-2; HT:

+2 e nível de ki +1

Oozaru (Macaco)

Esse aqui, não é um nível, mas sim, uma transformação que um saiya-jin pode ter, um saiya-jin se torna Oozaru quando o mesmo recebe diretamente raios da lua cheia, eles possuem uma força 10 vezes maior. Tem os atributos físicos (menos a destreza) e o nível de ki 10 vezes maior. Esse estado dura até o lutador gastar todo o seu ki ou até que alguém tenha a coragem de cortar a calda desse macacão, se servir de incentivo, Yajirobe já cortou o rabo de Vegeta nesse estado uma vez!!! Para dominar Oozaru gaste 200 pontos de experiência.



Super Saiya-jin 1 (SSJ1)



Eis aqui o primeiro nível de um saiya-jin, esse nível é alcançado pela primeira vez por Goku na saga de Freeza, quando vê seu amigo Kuririn morrer, um saiya-jin, para poder se torna ssj, precisa acumular uma quantidade de fúria extrema em seu coração, como pode-se perceber, seus cabelos ficam loiros, e seus músculos aumentam bem pouco. ST e HT +2, mais 1 nível de ki e seus golpes tem um bônus de +1d por nível. Esse nível só é alcançado quando o lutador alcança 1000 pontos de ki. Teste HT -10 para virar SSJ por uma cena, para dominar completamente é necessário gastar 50 pontos de experiência. Com isso o teste passa a ser somente HT e não precisa estar furioso.

Super Saiya-jin 2 (SSJ2)

O segundo nível normal de um super saiya-jin essa forma só pode ser alcançada depois de dominar a forma de super saiya-jin 1, ou seja, é necessário que a pessoa que esteja tentando alcançar o segundo nível, consiga alcançar o primeiro sem



usar a fúria, a diferença física entre um SSJ2 e um SSJ1 é a seguinte: os cabelos passam de amarelo para um tom mais dourado, e os detalhes são maiores. Gohan é o primeiro a alcançar esse nível durante a batalha contra Cell. O SSJ2 ganha +5 na força, mais 2 níveis de ki e seus golpes tem um dano aumentado em 5d. Esse nível só é alcançado quando o lutador chega a 2000 pontos de ki. Teste HT-15 para virar SSJ2. Para dominar completamente custa 50 pontos de experiência.

Super Saiya-jin 3 (SSJ3)



Esse daqui é um nível utilizado por poucos, mesmo porque, é muito limitado, Goku é o primeiro a alcançar esse nível e o usa pela primeira vez na batalha contra Fat Buu, muita coisa muda quando se torna SSJ3, por exemplo os cabelos, eles crescem exageradamente, seus músculos crescem muito, e um detalhe: as sombrancelhas, que somem... O lutador ganha ST:+20, HT +15, mais 15 níveis de ki e seus golpes tem um bônus de +20d. Teste HT-20 para virar SSJ3. Esse nível só é alcançado quando o lutador chega a 4000 pontos de ki. Para dominar completamente gaste 70 pontos de experiência.

Super Saiya-jin 4 (SSJ4)

Somente Goku e Vegeta conseguiram alcançar esse nível, para poder se tornar um SSJ4 não é preciso estar furioso, mas sim, se tornar Oozaru, quando um Saiyajim se torna Oozaru, ele fica indomável e não consegue se controlar (foi por isso que Goku matou seu avô, Son Gohan), mas, quando um saiya-jin, em forma de Oozaru, consegue dominar o mesmo, ele conseguiu um nível muito superior, porque ele conseguiu dominar seu espírito selvagem, Goku o fez, e aconteceu o seguinte, depois de ele olhar para a lua, ele se tornou Oozaru, mas, como ele já dominava um nível de experiência muito grande, ele conseguiu se controlar, e, a cor dos pelos do macaco começou a se tornar amarela, como se fosse um Super saiya-jin, Goku começou a se tornar menor, até voltar a sua forma adulta, porém, seus músculos aumentaram muito, mas muito mesmo (como pode ver na figura ao lado) e seu olho parece ser azul ou cinza... Vegeta, só conseguiu se tornar SSJ4 com a ajuda de sua esposa (Bulma), ela criou um aparelho que fez com que o corpo de Vegeta se tornasse um



Oozaru sem ter lua cheia.
OBS.: Para quem não sabe, na série DBG, Goku se tornou criança, recuperando seu rabo e conseqüentemente, virando Oozaru, já Vegeta, que teve seu rabo cortado por Yajirobi, só pode se tornar Oozaru com essa máquina que Bulma criou. Com esse nível o lutador aumenta 15 vezes sua ST e HT, seu ki aumenta em 30 e seus golpes tem um bônus de +40d. Esse nível é alcançado quando o lutador chega a incrível marca de 8000 pontos de ki. Para virar SSJ4, torne-se primeiro Oozaru e teste HT-130. Para dominar completamente gaste 100 pontos de experiência.

Saikyou no Senshi (Gohan Místico)



Eis aqui outra forma de saiya-jin, não um estado, o único a alcançar essa forma, foi Gohan, Gohan conseguiu isso depois de libertar Ro Kaioshin da espada Z, Gohan não o libertou propositalmente, pelo que me consta, Gohan treinava com a espada, quando de repente, ele se libertou, como recompensa, o Ro Kaioshin fez que Gohan atingisse essa forma, ele tem a força de um SSJ3, porém sua aparência física é de um ssj2 com cabelos negros. O MSSJ tem seus atributos ST e HT três vezes maior e mais 3 na destreza, seu ki aumenta em duas vezes e seus golpes tem um bônus de mais 30d. Não a requisito para chegar a esse nível mas o lutador deve ajudar um Deus e o mesmo conceder esse poder a ele. Teste HT-30, para dominar completamente gaste 40 pontos de experiência.

Ougon no Oozaru (Macaco Dourado)

Somente Goku e Vegeta conseguiram alcançar esse nível, esse nível foi mostrado na série Dragon Ball GT, Goku o alcançou depois de um ataque de fúria, para se tornar um macaco desse tipo, ele teve que conseguir se controlar na forma de macaco, e além disso, precisava ter o coração repleto de raiva (como em um super saiya-jin), Goku o fez, e depois de um tempo, veio a se tornar ssj4, Vegeta, como ele não possui rabo (pois o mesmo foi cortado por Yajirobe no início da série) precisou da ajuda de Bulma, pois a mesma fez uma máquina que fazia com que Vegeta se tornasse macaco. Com esse nível os atributos ST e HT são vinte vezes maior, seu ki



aumenta também em vinte vezes e seus golpes tem um bônus de 50d. Teste HT-200 para virar.

Suupaa Saiya-jin Dai Ni Dankai

(Grande Super Saiya-jin)

conhecido também como ultra super saiya-jin



Esse nível foi inicialmente alcançado por Turankisu e Vegeta durante o treino na sala do tempo e do espírito antes da batalha contra Cell, mas só foi usado durante a batalha, esse nível faz com que o portador aumente bruscamente a massa muscular de seu corpo, trazendo assim, um grande prejuízo, a lentidão, Goku também alcançou esse nível, mas o motivo mais provável que nenhum dos 3 usaram foi por causa da lentidão, a força é claro que aumenta, e muito, mas um grande guerreiro sempre vai preferir ser veloz do que ter força e ser lento... Tem ST e HT dez vezes maior mas sua destreza tem um redutor de -3, seu ki aumenta em 5 e seu golpes em 10d. Teste HT-15. Para dominar completamente gaste 50 pontos de experiência.

Saiya-jin Full Power

Esse é um dos melhores níveis que um super saiya-jin pode alcançar, depois de um super saiya-jin estar na sua forma por muito tempo (e também conseguir controlá-la sem nenhum problema), seu corpo se acostuma à força que o nível exerce e acaba tendo sua musculatura normal, ou seja, ele fica com o corpo de sua forma normal, mas com cabelos de super saiya-jin, outra coisa que muda é sua pele, ao lado, como podem perceber, ela fica alaranjada, por isso é fácil saber quando um super saiya-jin alcançou seu nível "full power". Para isso gaste 200 pontos de experiência.



Super Saiya-jin 5

(não oficial)



Por enquanto não se sabe se esse nível é verdadeiro só se sabe que muitas fotos foram reveladas, mas nós já temos alguns dados sobre ele. Tem o poder enorme tem o poder de luta de mais ou menos de 3.000.000.000 ele tem a aparência de SSJ3 em forma de SS4 com diferenças muito grandes como SSJ4 tem o corpo vermelho e o cabelo preto ele já esse nível ã o SSJ5 tem o corpo e o cabelo prateado e o SSJ3 ã tem a

sobrancelha esse tem. Esse nível apareceu em Dragon Ball AF que parece se estar exibindo no Japão se esse nível existe ele é muito animal. Para os que acreditam ai vai, nesse nível o lutador tem seus atributos ST e HT multiplicados por cem, seu ki é multiplicado por mil e seus golpes tem um bônus de 150d, para virar esse nível é preciso controlar perfeitamente todos os outros e testar HT-20, para controlar perfeitamente gaste 1000 pontos de experiência.

Kaio-samas

Dai Kaio-sama



Esse é o mais importante de todos os Kaio-samas, pois é o chefe de todos eles. Vive em um planeta em cima do céu. Isso pode ser visto em um filme de DB chamado Rebirth of Fusion: Goku and Vegeta, e só aparece na TV organizando um torneio de artes marciais dos mais fortes do outro mundo. Goku, morto pela segunda vez, participa desse torneio, indo para as finais junto com Paikuhan, porém os dois foram desqualificados por tocarem a borda do universo, e parecia que Dai Kaio-sama não iria dar prêmio algum para ninguém mesmo...

Kaio-sama do Norte



Este Kaio-sama cuida da parte norte do universo, onde está situada a Terra. Vive junto com Bubbles e Grégory em um pequeniníssimo mundo ao final do caminho da serpente. E ele pode observar qualquer lugar de sua galáxia pelas suas antenas. Quando Goku morreu pela primeira vez, ele foi treinar com esse Kaio-sama, aprendendo a técnica Kaioken e a Genkidama. Ele também treinou Chaoz, Tenshinhan, Yamcha e Piccolo durante a saga de Freeza. Ele pensa que é a pessoa mais engraçada de todo o universo, e exige de seus alunos que lhe contem uma piada para poderem treinar (uma observação que, sua piadas são muito más, e ele também ri com quase qualquer coisa). Ele morreu quando Cell explodiu em seu planeta, porém, continua exercendo suas funções. Se neGoku a ser ressuscitado para poder acompanhar Goku na outra vida.

Kaio-sama do leste



A única mulher dentre os Kaio-samas, cuida da zona leste. Essa sua grande cabeleira loira não passa de uma peruca, fato que causou grande surpresa entre os Kaio-samas quando os mesmo descobriram

Kaio-sama do Oeste



Rival ancestral do Kaio-sama do Norte, ficou muito feliz ao ser noticiado sobre a morte de seu rival. Ele é treinador de Paikuhan, o mais forte lutador do outro mundo (foi isso que disse Goku, pelo menos).

Kaio-sama do Sul



Esse Kaio-sama é muito vaidoso, e sempre diz que os melhores lutadores vêm de sua galáxia. Mas é só conversa, pois, quando viu Goku treinando com 40 toneladas sem nenhum sinal de esforço, ficou quieto.

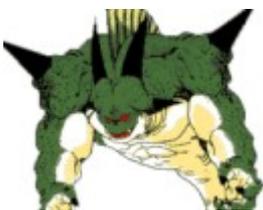
Dragões

Eternal Dragon (Shenlong)



Eternal Dragon é o Deus Dragão da Terra, criado por Kami-sama. Quando as setes esferas do dragão são reunidas e são ditas as palavras apropriada, Eternal Dragon aparece e concede o primeiro desejo que lhe é pedido, não se pode reviver pessoas que já foram revividas, ou já tenha passado mais de um ano que ela esteja morta. Normalmente, os desejos mais pedidos são a imortalidade e fazer com que mortos revivam. Um grande problema é que se o criador das esferas morre, o dragão também morre. Porém, se o dragão morre, é muito fácil fazer com que ele reviva. Quando Dende se torna Kami-sama, ele melhora as esferas do dragão para que Eternal Dragon realize dois desejos por invocação, no lugar de um, mantendo suas outras limitações.

Porunga



Equivalente a Eternal Dragon, porém mais diferente. É cinco vezes maior e possui uma aparência mais humanóide. É criação do Patriarca, o líder de Nameksei.

Porunga pode cumprir tres desejos, e ele também pode ressucitar uma pessoa mais de uma vez, sem importar o tempo que ela já morreu, porém não se pode reviver mais de

uma pessoa por pedido. Essa limitação foi retirada por Muuri, um novo patriarca.

Tanto a invocação como a realização dos desejos, devem ser pedidos na língua de Nameksei. Depois de realizado os tres desejos, as esferas não se espalham, mas sim, voltam em direção ao seu criador, e podem serem re-usadas depois de 130 dias.

Deviru Shenron



Esses dragões são os dragões guardiões das "Dark Stars Dragon Balls" cada dragão cuida de uma esfera, sendo que existem 7, então são 7 dragões, cada dragão aparece quando um desejo é realizado. Uma observação, todos os dragões possuem o mesmo poder de luta, mas um é mais poderoso que o outro devido à experiência de batalha que cada um possui.

Li Shenron



O dragão mais poderoso dentre os sete, é guardião da primeira esfera.

Ryan Shenron



Ele é o dragão da poluição marinha e foi invocado quando fora feito o pedido de trazer Bora de volta à vida, é guardião da segunda esfera.

San Shenron



Seu poder é o de congelar , e o Frio , sua aparencia é parecida com a do Suu. Ele surge com o Desejo de reconstruir a terra depois da morte de Buu, é guardião da terceira esfera.

Suu Shenron



Ele é o dragão do sol, foi invocado quando Piccolo Daimao desejou se tornar muito mais poderoso, é guardião da quarta esfera.

Uu Shenron



Dragão da eletricidade, foi invocado quando Goku foi levado do caminho da serpente para lutar contra Nappa e Vegeta, guardião da quinta esfera.

Ryuu Shenron



Dragão dos furacões, foi invocado quando Oolong desejou ter um par de calcinhas, guardião da sexta esfera.

Chii Shenron



Possui o poder de absorver e controlar outras criaturas, foi invocado quando Bulma desejou que todos os humanos mortos por Majin Vegeta voltassem à vida, guardião da sétima esfera.

Itens

Roupa de Transformação de Saiyaman



Quando Gohan foi para a Cidade Satan para ingressar na faculdade , ele desejava combater o crime sempre que tivesse tempo , entretanto se preocupava com sua identidade quando fizesse o serviço. Gohan pediu a Bulma que criasse uma roupa que escondesse sua identidade.

Colete de Batalha da Bulma



Esse colete de combate imita o velho design da armadura que Vegeta usou no final da saga de Freeza , protege somente o peito e a parte das costas, esta armadura tem RD+30 e DP+1.

Controle Remoto de Andróide -



Uma imitação do controle de emergência do Dr. Gero, é um aparelho que manda sinais de rádio que iniciava o mecanismo de auto destruição dos andróides 17 e 18.

Radar do Dragão



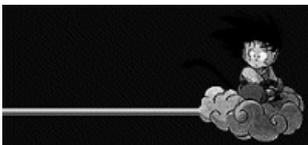
Capaz de detectar todas as dragon balls do universo. A parte da frente tem um dispositivo que mostra a distância e a localização das dragon balls, você pode também ajustar o alcance da área que você deseja verificar . O botão de cima é usado como dispositivo de liga e desliga.

Báculo sagrado



Foi dado a Goku por Son Gohan seu avô e a partir daí ele não o largou mais em toda série Dragon Ball e em uma parte de Dragon Ball Z, a principal característica é q ele pode se alargar e ficar muito maior , foi graças a isso que Goku conseguiu chegar no templo sagrado e conseguiu se livrar de muitos problemas.

Nuvem Voadora



Também conhecida como Kinton esta nuvem é um presente de Mestre Kame a Goku por ele ter resgatado Tortuga (a tartaruga de estimação de Mestre Kame), nesta nuvem só pode subir pessoas com o coração puro, A nuvem Kinton foi destruída por um dos filhos de Piccolo Daimaoh mas é reconstruída pelo Mestre Kame. Ele também a usa em todo Dragon Ball e em parte de Dragon Ball Z.

Espada de Gohan



Esta espada foi dada por Piccolo junto com um traje de treinamento quando Piccolo foi treinar Gohan e Goku foi treinar com Sr. Kaio, ele

nao usou ela muito mas ela é muito poderosa

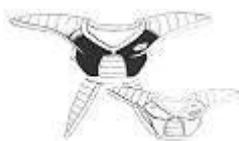
Sementes Saibaimen



Estas sementes quando jogada ao solo junto com um liquido presente no mesmo tubo, imediatamente do nada aparece umas criaturas conhecidas como Saibaimen, essas criaturas horrendas e com um certo poder de luta, foram

responsáveis pela morte de Yamcha, aparecem no episódio em que os dois Sayajins, Nappa e Vegeta, enfrentam os guerreiros Z antes da chegada de Goku, Nappa usou estas sementes para testar o poder dos guerreiros Z. Cada cápsula contem 10 saibamans de 500 pontos.

Armaduras de batalha



Essas armaduras são usadas pelos soldados de Freeza e também pelos Sayajins, existem quatro tipos destas armaduras, o interessante nessas armaduras é que apesar da ótima proteção que ele oferece ao usuário, ela tem uma elasticidade enorme e uma leveza surpreendente, ela não restringe os movimentos e nem diminui a velocidade dos usuários, na Saga de Freeza, além dos soldados de Freeza, Vegeta e As Forças Especiais Ginyu, Gohan e Kuririn também usam essa armadura, esta armadura tem RD +50 e DP+2.

Cápsulas Hoi Poi



Criada por Dr. Briefs, este é um dos itens mais importantes da série junto com o radar e as próprias esferas. Consiste numa pequena cápsula que quando apertada e jogada no chão, ela se estoura e vira um objeto, que fique claro que não há um limite de tamanho, se você vai na loja e compra uma cápsula de um submarino, quando você jogar a cápsulas no chão ela se tornará um submarino. Dr Briefs se enriqueceu muito graças as vendas das cápsulas Hoi Poi.

Brincos Potala –



Os brincos Potala pertencem aos kaio-shins e podem ser usados como um modo alternativo de fusão. Quando dois indivíduos usam cada brinco em orelhas opostas eles irão fundir em uma poderosa pessoa que possui os traços dos dois. A fusão é permanente e não pode ser revertida.

Semente dos Deuses



Essas sementes são usadas para curar e energizar completamente quem as comer. As sementes funcionam em qualquer um e em qualquer hora, incluindo em pessoas que estão perto de morrer. O poder de cada semente é igual a dez dias de comida.

Planador (Cápsula 115)



Esse avião tem duas grandes asas dos lados e tem uma grande barbatana no topo. Leva dois passageiros.

Planador Van (Cápsula 576)



Esse avião parece uma Van, aqueles furgões que servem como transporte de passageiros, porém esta aqui é voadora. Carrega 20 pessoas e tem 8 rodas. Esse avião foi usado durante a saga Andróide/Cell e no começo da saga de Boo.

Planador (Cápsula 61)



Este avião foi usado por Bulma para se encontrar com Gohan e Trunks no lugar da "misteriosa segunda máquina do tempo". Leva só um passageiro e tem pequenas barbatanas.

Carro Aéreo Modelo Prateado 4 Estrelas



Um carro aéreo de luxo, ele flutua numa nuvem de ar assim como um hovercraft. Leva dois passageiros.

Táxi



Esse táxi usa tecnologia anti-gravidade para operar. Tem quatro portas, duas na frente para o motorista e duas atrás para os passageiros, permitindo que leve até seis passageiros

Nave Redonda



Essa nave foi usada por Nappa, Vegeta e as Forças Especiais Ginyu. Desenhada para uma pessoa essa nave é muito durável. Apesar de seu pequeno tamanho, a tecnologia usada no motor é muito poderosa (levou um ano para Nappa e Vegeta chegarem na Terra, e eles vieram nessa pequena nave). O assento principal é muito pequeno, contém muitos painéis de controle dentro e ao redor da porta e tem uma pequena janela na frente.

Protótipo Capsule 1



Essa nave foi usada por Goku para chegar em Namekusei. O Dr. Briefs adicionou uma máquina de gravidade dentro, assim como outros dispositivos, como visores, geladeira, área de descanso, só esquecendo de colocar as importantíssimas caixas de som (?!). O motor utilizado foi baseado no da nave deixada por Nappa.

- Nave de Namekusei-



Essa nave foi usada por Kami Sama (filho de Kattatsu) muitos anos atrás para chegar à Terra devido às turbulências que o seu planeta natal estava passando. Depois de alguns ajustes, a nave estava pronta para levar Bulma, Kuririn e Gohan para Namekusei

Mapa e Lugares

A-1 Noroeste

Este é o lugar onde Majin Boo construiu sua casa durante a saga de Boo. E ainda tem a floresta de onde Cell nasceu.

A-2 Centro Norte

Esse é o lugar onde estava a nave de Babidi e onde ele libertou Boo. Vegeta e Goku também lutaram nesse local, que foi o deus a energia necessária para libertar Boo. O Cell Game ocorreu nesse local e foi nesse lugar que Piccolo Dai Maoh ameaçou o líder do exército em Dragon Ball..

A-3 Centro Norte

Esse é o local em que ficava o laboratório do Dr. Gero antes de ser destruído.

A-4 Nordeste

Lugar de uma das torres de guarda do Exército Red Ribbon.

B-1 Centro Oeste

Lugar onde fica a famosa Torre de Karin, e também é o lugar da base da Red Ribbon e do Dinossauro que tentou fugir e comer Bulma em Dragon Ball. E ainda é o lugar da Torre de Deus que fica em cima da Torre de Karin.

B-2 Centro

Lugar em que Goku e Vegeta realmente lutaram. Ainda é o lugar onde Mirai Trunks mora em seu futuro alternativo. E também é o lugar da Capsule Corp..

B-3 Centro

Lugar do Castelo do Rei Pilaf. Também fica aqui a casa de Yamcha.

B-4 Centro Leste

Lugar da Satan City. Também fica aqui a casa de Goku e de Gohan adulto.

C-1 Sudoeste

Goku e Vegeta lutaram contra Babidi nesse local. A casa de Uranai Baba e de Namu também é aqui.

C-2 Centro Sul

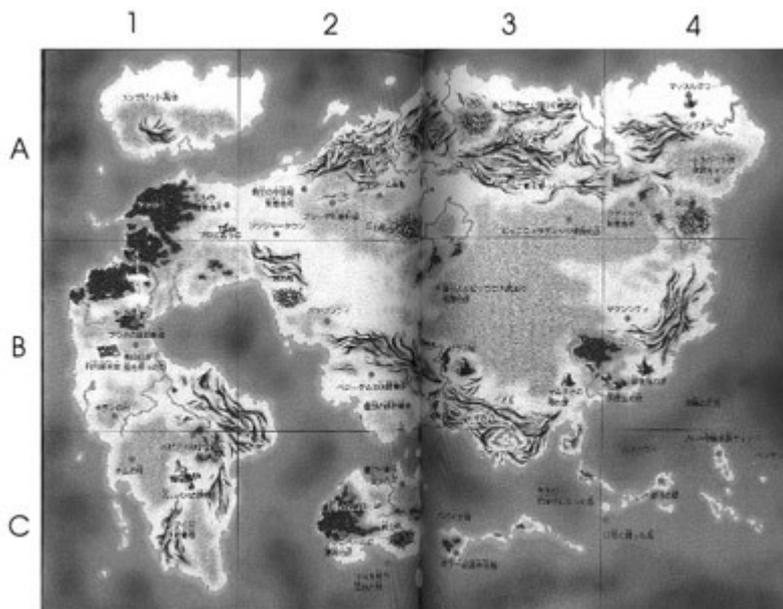
Lugar em que Goku achou Yajirobe, e o lugar onde Vegeta lutou contra os andróides #19 e #20.

C-3 Ilhas do Sul

Lugar onde acontece o Tenkaichi Budoukai.

C-4 Ilhas do Sudeste

Lugar da Kame House, e o lugar onde Goku , Yamcha , Kuririn e Ten Shin Han fizeram maior parte de seu treinamento sob a supervisão de Mestre Kame.



A Montanha Paoz

Foi neste local que Goku viveu antes de conhecer Bulma e iniciar a sua viagem à procura das sete esferas do dragão. Até então nunca tinha falado com nenhum ser humano, a não ser com o seu avô adotivo, Son Gohan, que o criou desde pequeno e que lhe deu o nome pelo qual o nosso herói é conhecido.

A Casa de Son Gohan

Foi nesta casa que Goku viveu grande parte da sua infância. Era uma casa pequena, mas servia perfeitamente para duas pessoas. Ficava no topo da montanha Paoz e muito longe de qualquer tipo de civilização.

A Casa Goku

Assim que Goku se casou com Chi Chi, mudaram-se para uma casa própria. Fica a uma certa distância da casa de seu avô Son Gohan, ao lado de um rio na montanha Paoz.

A Kame House

Fica situada numa pequena ilha no meio do oceano. É uma espécie de refúgio para alguns personagens quando os inimigos pensam em atacar a Terra. É lá que os nossos heróis estudam os seus próximos passos. E onde mora Mestre Kame (hehe)

O Deserto de Yamcha

Quando Goku conheceu Yamcha, este vivia num enorme deserto onde as temperaturas são bastante elevadas. Todos os que quisessem atravessar este deserto, teriam de enfrentar Yamcha e pagar algo para poder passar sem problemas.

A Montanha Frypan

No topo desta montanha, existia um castelo, local onde Chi-Chi (a mulher de Goku) vivia com o seu pai. Dentro deste castelo encontrava-se um tesouro. Em volta dele, existia uma aldeia que, entretanto, tinha sido destruída (pensa-se que pelo pai de Chi-Chi). Um dia, durante um piquenique que pai e filha fizeram, uma bola de fogo, vinda do Céu, cai queimando a montanha.

O Castelo de Pilaf

Pilaf habitava esse castelo juntamente com os seus dois subordinados, chamados Shuu e Mai. Trata-se de um castelo enorme e muito extravagante.

A Ilha Papaya

É neste local que se realiza o grande torneio de artes marciais chamado Tenkaichi Budokai. Lutadores de todo o mundo juntam-se de cinco em cinco anos e combatem com o objetivo de ganhar o título de "O Melhor Lutador do Mundo". Existem algumas regras a cumprir: se matar o adversário ou disser a palavra "maitta" (desisto), perde-se automaticamente.

A Torre Músculo

É uma torre que pertence à Red Ribbon e quem lá entrar terá de passar por várias provas. O seu interior é enorme, apesar de do lado de fora não parecer. Goku sempre que entra lá tem de enfrentar vários inimigos.

A Caverna Pirata Subiaquática

Durante a procura das esferas do dragão, Goku, Bulma e Kuririn entraram numa caverna subaquática construída por piratas. Tem muitas armadilhas e é muito difícil conseguir entrar lá.

A Capital do Oeste e a Corporação Cápsula

Esta é uma cidade grande e muito bem desenvolvida. Foi nela que Bulma viveu com os seus pais e é onde está localizada a Corporação Cápsula. A família de Bulma é muito rica, tem robôs e animais exóticos.

A Torre Karin

Esta é uma torre muito fina, mas tão alta que não se consegue ver o topo. Goku demorou um dia inteiro para subi-la. No topo desta torre, consegue ver-se o que se passa no mundo. É nela que mora o Mestre Karin

A Sede da Red Ribbon

Mais parece uma fortaleza, onde estiveram durante algum tempo guardadas as dragon balls. Red e Black, os líderes deste exército, tomam todas as suas decisões neste local.

A Capital Central

Esta é a cidade onde vive o imperador, num local chamado Castelo Rei. O castelo está rodeado por uma cidade suburbana. Foi aqui que Goku teve a sua última luta com Satan.

O Laboratório do Dr. Gero

Fica numa caverna ao lado de uma montanha, e é neste laboratório que o Dr. Gero faz as suas experiências e guarda os andróides. Quando Trunks destruiu este laboratório, o Dr. Gero arranjou outro num local secreto.

A Cidade Satan

Depois de Mr. Satan ser morto por Cell (é o que pensam as pessoas), a sua cidade natal ficou conhecida como a Cidade de Satan. Foi aqui que Gohan morou e estudou, viveu os seus tempos de herói e onde aprendeu várias técnicas.

Anoyo

Todas as pessoas no universo que morrem vão para esta terra e depois seguem para o Céu ou Inferno.

Emma Daioh

Qualquer pessoa que morra é julgada por Emma. A maior parte das pessoas que fica frente a frente com ela são espíritos, mas os poucos que fizeram coisas excepcionais durante as suas vidas conservam os seus corpos.

O Caminho da Serpente

Esta é uma estrada com 100 mil quilômetros de extensão e parece mesmo uma serpente. No fim desta estrada, está o planeta do Sr. Kaioh, onde Goku vai treinar. À volta dela, existem muitas nuvens. Para se chegar ao planeta Kaioh tem de se atravessar a estrada ou ser teletransportado para lá. Embaixo desta estrada está localizada o Jigoku.

Jigoku (Inferno)

É para este local que vão todos os vilões, depois de mortos. Goku, acidentalmente ao escorregar da estrada da Serpente, já esteve lá.

Tenkoku (Céu)

Todas as pessoas boas vêm para aqui depois de mortas. Chegam a este lugar através de um avião que parte do local onde Emma está. Goku, depois de ter sido morto duas vezes, já esteve neste paraíso.

Kaioh Shinkai

Este é um planeta rodeado por vários sóis onde, supostamente, apenas os Kaioh Shins podem entrar. É intocável pela civilização. Aqui está também guardada a Espada Z, a mais forte do universo. A última grande batalha de Dragon-Ball Z é travada aqui.

Planetas



Arlia

Nappa e Vegeta encontraram este planeta no decorrer da viagem que estavam fazendo rumo à Terra. É um planeta sombrio, aparentemente sem nenhum tipo de vegetação. A possibilidade da existência de água neste planeta também é remota. Apesar destas características, existem formas de vida inteligente habitando a região. São seres semelhantes a gafanhotos gigantes, de poder relativamente alto, comparado ao padrão de poder terrestre. Sua tecnologia é bastante inferior a da Terra. O líder destes gafanhotos gigantes, é um tirano que tomou posse e governa o local com severidade e crueldade... Nappa e Vegeta são capturados propositalmente, para conhecer o líder. Depois de derrotar o micro exército de soldados do tirano e seu melhor soldado (um gafanhoto gigante), Vegeta e Nappa voltam a nave e seguem seu rumo à Terra, mas antes, Vegeta explode o planeta, por considerá-lo inútil.



Kanassa

Este foi um dos vários planetas conquistados por Bardock e seus companheiros, sob às ordens de Freeza. Os habitantes deste planeta possuem um poder psíquico extremamente elevado, porém não valeu de nada para impedir os soldados de Freeza de conquistá-lo.



Meet

Não muito se sabe sobre este planeta. Freeza havia mandado os companheiros de Bardock para uma missão de reconhecimento, porém a intenção de Freeza era outra. Sabendo do potencial que os Saiyajins

possuíam, e com medo de que eles se rebelassem, Freeza iniciou sua campanha de extermínio aos Saiyajins, ordenando a execução da equipe de Bardock neste planeta.



New Nameck

Após a destruição do planeta Nameck, os Namecks (ou Nameckusei-jins) ficaram hospedados por um tempo na Terra. Como provavelmente eles nunca iriam se adaptar aos costumes terrestres, eles pediram as Esferas do Dragão que os levassem a um planeta semelhante à Nameck. New Nameck é praticamente idêntica a Nameck original, até possui 3 sóis próximos ao planeta. New Nameck também possui o mesmo tipo de vegetação que a Nameck original, porém em maior quantidade.



Old Nameck

Este é o aspecto do planeta Nameck antes de ser destruído na batalha de Freeza. A gravidade deste planeta é muito semelhante ao da Terra, o clima é o mesmo por todo local que se vá, e também não existe noite, devido aos 3 sóis existentes em seu sistema. Os habitantes deste planeta são os Namecks (ou Nameckusei-jins), que possuem um poder de luta considerável, além de terem habilidades psíquicas consideráveis.



Planeta Freeza #79

É apenas um dos vários planetas que compõe o império de Freeza. Este planeta era utilizado como um dos quartéis gerais do exército de Freeza e também era a base de suas operações.



Planeta Vegeta

O nome original deste planeta é Plant (não se tem certeza disto), possui uma gravidade cerca de 10 X maior, ou até mais que a da Terra, e foi habitado por duas raças, os Tsurfurans (ou Tsurufu-jins, Tsurfur-jins) e os Saiyans (ou Saiya-jins). Os Tsurfurans possuíam um alto conhecimento tecnológico, e os Saiyans, possuíam uma força descomunal. Mesmo com tanta tecnologia, não foi suficiente para impedir a revolta dos Saiyans, que destruiu quase por completo todos os Tsurfurans, e de quebra, ficaram com toda a tecnologia deles. O nome do planeta foi mudado, agora para Vegeta, em homenagem ao Rei que governava os Saiyans, Rei Vegeta. Mais tarde, o planeta Vegeta foi destruído por Freeza, que tinha medo que os Saiyans crescessem em poder e se rebelassem contra ele.



Planeta of Darkness

É o local de nascimento de Yarkon. Babidi utilizou de seus poderes mágicos e mudou o campo de batalha para este planeta, apenas para favorecer Yarkon. É um planeta totalmente escuro, devido ao fato de estar longe de qualquer estrela.



Yardratto

Também conhecido como Yardarrat, Este foi o planeta para qual Goku foi mandado, após ter conseguido escapar da explosão de Nameck, em uma das naves das Forças especiais de Freeza. A nave estava automaticamente programada para ir para este planeta, pois provavelmente seria o próximo alvo de conquista de Freeza. Os habitantes são seres rosados, de olhos grandes, e de trajes estranhos, chamados Yardarratt-jins. Apesar de não serem muito poderosos, eles possuem técnicas realmente interessantes, como o Shunkanido, ou

movimento instantâneo, ou Teleporte. Goku aprendeu esta técnica com os habitantes deste planeta.



Zun

É um planeta escuro e frio, local de nascimento de Pui Pui. Possui uma gravidade muito maior do que a da Terra. Babidi usou sua magia para mudar o campo de batalha para este planeta.



New Vegeta

Paragus, pai de Broli, nomeou este planeta como o novo planeta dos Saiyajins. Porém, não passava de pretexto para que ele pudesse acabar com o único sobrevivente da família real dos Saiyajins, Vegeta. O planeta é bem subdesenvolvido, toda a energia do planeta é concentrada em um lado.



Unknown planeta (South)

Quase nada se sabe sobre este planeta, apenas que Goku já esteve por aqui. Provavelmente, possuía habitantes neste planeta, porém, não se tem informação nenhuma de como que eles são.



Dai Kaio's planeta

Acima do paraíso há um planeta para onde vão todos os lutadores mais fortes do universo apenas para treinar e poder permanecer com seus corpos em bom estado. Neste planeta vive o Kaio Sama mais poderoso da galáxia, o mestre Kaio Sama, ou Dai Kaio Sama.



Kaio's planeta

O planeta mostrado aqui corresponde ao planeta do Kaio do Norte (Sr. Kaio). Goku quando morreu pela primeira vez, foi até este planeta para encontrar-se com o Sr. Kaio. Este planeta possui uma gravidade 10 vezes maior do que a da Terra, o que ajudou muito durante o treinamento de Goku, com Sr. Kaio. Para alcançar este planeta, é necessário percorrer um imenso percurso, na qual Goku levou quase 6 meses para terminá-lo. Este percurso é formado por uma estrada em formato de uma cobra gigante, conhecido como o Caminho da Serpente (Snakes Way). No meio desta estrada, localiza-se o Castelo da princesa Serpente, que é uma deusa muito bonita, mas meio esclerosada.

KaioShin's planeta

Este planeta é enorme, e de alta resistência, sua resistência é tanta, que nem mesmo Majin Boo poderia destruí-lo. O responsável por este planeta, é o KaioShin do setor Leste.

Planeta Unknown (Norte)

Quase nada se sabe sobre este planeta. Este foi o planeta onde foi mostrado pela primeira vez, os Saiyans Nappa e Vegeta, logo no início da série Z. É um planeta que possui fauna e flora abundante, com vários tipos de animais rondando a região, além de uma vasta vegetação.

Vantagens

Nesse jogo pode ser usada a maioria das vantagens do GUPS Supers, com o consentimento do mestre. As mais básicas são: Resistência a dano; Defesa passiva; Velocidade básica ampliada; Coordenação plena; Inventor entre outras:

ki ilimitado: essa vantagem só pode ser usada por robôs ou andróides, na verdade faz com que o robô ou andróide recuperem seu que mais rápido do que o normal, a razão de 1 por turno, para isso o custo é de 50 pontos. Pagando 100 pontos essa razão passa para 5 por turno e pagando 250 pontos a razão vai para 10 por turno.

Fusão Metamoru: Usada para fazer fusão com outras pessoas, durante uma cena, ambos devem ter essa técnica, tudo em ambos os PCs são somados. Custo 25.

Criar lua: essa vantagem só pode ter quem for saiya-jin ou meio, ela dá ao jogador a possibilidade de criar uma lua cheia no céu e com isso transformar-se em Oozarou, custa 5 de ki. Custo:50

Ki: essa vantagem lhe concede 10 pontos de ki por nível para gastar. Custo 15 por nível.

Perícias

Todas as perícias de manobras e golpes são físicas difíceis ou mentais difíceis.

Sentir ki (MM): esta perícia serve para o lutador sentir o ki do adversário.

Ocultar ki(MM): esta perícia serve para o lutador ocultar seu ki, faça uma disputa entre ocultar ki e sentir ki.

Hiper vôo (FMD): freqüente mente os guerreiros Z desaparecem e aparecem em outro lugar, isso porque eles conseguem controlar seu hiper vôo, manipulando seu ki para não sofrer dano de atrito com o ar.

Personagens

Cada campanha tem seu tipo de personagem, mas Dragon Ball em si já deve ser feito com um número elevado de pontos que podem variar de 700 à 2500 pontos, ou mais dependendo da campanha, mas em média são feitos personagens com 1000 pontos de até -100 de desvantagens. Todos os guerreiros Z já tem as vantagens hipologia, reflexos em combate e recuperação aligeira, sendo que em média eles recuperam 5 pontos de vida por dia, isso 50 pontos de atordoamento por dia, seu poder de luta é igual a dez vezes o seu ki.

Personagens Principais

Alguns personagens principais da saga de Dragon Ball Z.

Goku (Kakarotto)



Raça: Saiya-jin

Séries: DB, DBZ, DBG

O personagem principal da série Dragon Ball, e essencial na série DBZ, Goku foi enviado para Terra quando pequeno para eliminar toda a vida no planeta Terra para depois vendê-lo. Ele poderia eliminar facilmente todos do planeta, porém, quando chegou a Terra, ele bateu com a cabeça em uma pedra e esqueceu seu dever. Agora, ele luta pelo bem. Ele não é muito inteligente, mas é natural quando o assunto é artes marciais e manipular seu KI. Goku pelo que indica, é o que mais possui habilidades no time Z, sendo que o único vilão que o supera é

Cell. Ele se casou com Chi-Chi, filha de Ox king e juntos, tiveram dois filhos, Gohan e Goten.

Gohan



Raça: meio saiya-jin

Séries: DBZ, DBGT

Filho de Goku, ele foi inicialmente treinado por Piccolo depois da batalha contra Raditz. Ele procurou por Piccolo para se tornar um grande lutador (depois dele se aventurar sozinho por muitos lugares e descobrir várias coisas), e, como forma de respeito, ele usa as mesmas roupas que seu mestre (Piccolo) usa. Ele tem potencial de ser o mais poderoso de todo o universo, porém, ele não consegue utilizar toda a sua força. Gohan é o primeiro Saiya-jin a se tornar SSSJ, depois da Saga de Cell, ele gastou seu tempo mais estudando do que treinando.

Goten



Raça: meio saiya-jin

Séries: DBZ, DBGT

Goten é o segundo filho de Goku e Chi-Chi. Ele e Torankisu gastam a maioria do tempo juntos, são muito bons amigos. Goten mostrou que possui grande poder quando se tornou Super Saiya-jin aos sete anos. Ele veste uma roupa igual a de Goku e também se parece muito com Goku. Goten está quase sempre feliz, mas tem o costume de jogar coisas quando quer algo.

Yamcha



Raça: Humana

Séries: DB, DBZ, DBGT

Yamcha foi primeiramente introduzido como um bandido do deserto que roubava todas as pessoas que passavam pelo local que ele estava. Quando ele se encontrou com Goku e seus amigos, ele encontrou as Dragonballs e queria fazer um pedido (Ele sempre ficava nervoso quando estava perto de mulheres). Bulma começou acompanhá-lo em suas jornadas, por isso perdeu o medo de mulheres. Ele e Bulma ficaram juntos em toda série Dragonball e parte da Z. Yamcha treinou muito depois do encontro com os Saiya-jins(Nappa e Vegeta).

Kame (Mestre Kame)



Raça: Humano

Séries: DB, DBZ, DBGT

Mestre Kame teve sua primeira aparição na série Dragon Ball, foi ele quem treinou Goku e Kuririn, na época, os dois eram jovens e não tinham muita experiência em batalhas, Mestre Kame também ensinou a técnica Kame Hame Ha, Mestre Kame é muito pervertido e quando vê uma mulher, já começa a "dar em cima" dela.

Kami-sama



Raça: Nameksei-jin

Séries : DB, DBZ

Enviado ao planeta Terra quando seu planeta estava quase por ser atingido por um cometa, Kami-Sama criou as Dragon Balls no novo mundo. Ele queria ser puro e bom, então retirou o seu lado ruim. Seu lado ruim, se transformou em Piccolo-Daimao. Eles possuem um vínculo espiritual, então, se um dos dois morre, o outro também morre. Como o guardião da Terra e o criador das Dragon Balls, Kami tem papel de suma importancia na história. Kami-sama se chama, na verdade, Piccolo, pois esse era seu nome antes de ser dividido, mas com a divisão, somente a parte má ficou com o nome, enquanto a boa, que começou a cuidar da Terra, ficou conhecido somente como Kami-Sama.

Kuririn



Raça: Humano

Séries: DB, DBZ, DBGT

Kuririn é o segundo mais poderoso humano na Terra, ele possui habilidades como as de Gohan ou Goku, com o poder minimizado. Ele era rival de Goku quando ainda eram jovens, porém, mais tarde se tornaram amigos. Um monge budista, ele raspou seu cabelo por escolha. (#18 convenceu ele a deixar seu cabelo um pouco maior) Kuririn sacrifica sua vida pela Terra, e sempre quando possível, está ao lado de Goku.

Chi-Chi



Raça: Humana

Séries: DB, DBZ, DBGT

Chi-Chi é mãe de Gohan e de Goten, e esposa de Goku. Ela é muito severa quanto ao estudo de Gohan, e não deseja que ele pare de estudar; ela gasta seu tempo pensando o que o filho vai ser, se deixou de estudar ou não...

Vegeta



Raça: Saiya-jin
Séries: DBZ, DBGT

Nascido no planeta que tem seu nome, Vegeta sempre quis criar uma elite de Super Saiya-jins. Ex seguidor de Freeza, ele é um dos maiores lutadores de todo o universo. Como Goku,

Radditz, e Nappa, Vegeta foi um dos poucos Saiya-jins que sobreviveram na destruição de seu planeta. Ele tem certo ponto de ciúme do modo como Goku luta, e atualmente ajuda-o quando necessário.

Bulma



Raça: Humana
Séries: DB, DBZ, DBGT

Bulma é o segundo personagem (depois de Goku) que fora introduzido na série Dragon Ball e também uma das mais importantes na série. Ela atira em Goku quando dirigia entre as árvores, procurando as místicas "Dragonballs." Ela então, pede para que Goku venha com ela, e faça com que ele se torne um guarda-costas. Bulma tem cabelo roxo, e é mãe de Torankisu. Bulma não tem nenhuma qualidade como lutadora, mas é um genio na eletrônica alien e doméstica.

Trunks



Raça: meio saiya-jin
Séries: DBZ

Existem dois Turankisu no universo de Dragon Ball: "Mirai Turankisu" veio de um futuro paralelo e 14 anos a frente onde os robôs dominavam a Terra. Ele voltou à Terra depois da derrota de Freeza para preparar os Guerreiros Z para o perigo dos andróides, ele não contou à ninguém sobre sua identidade, exceto à Goku, depois de cumprida a missão, ficou por mais um tempo na Terra e depois voltou ao seu verdadeiro tempo.

Tenshinhan



Raça: Humana
Séries: DB, DBZ, DBGT

Tenshinhan, também conhecido como Tien ou TenShin, é o guerreiro humano mais forte. Ele possui a mesma estatura e músculos de Goku, ele tem três olhos, dois normais, e um no topo de sua cabeça. Tenshin é o melhor amigo de Chaozu, e também seu guarda-

costas. Ele é o criador da técnica conhecida como Taioken (uma fantástica técnica que é formada quando ele faz um triângulo com suas mãos enfrente à seu rosto).

Patriarca



Raça: Namekesei-jin

Séries: DBZ

Patriarca é o único Namekesei-jin que conseguiu sobreviver em Nameksei à catástrofe que lá ocorreu, o Patriarca, depois que tudo aconteceu, começou a criar mais Namekesei-jins, para poder reabitar todo o planeta, além do patriarca ser o mais antigo dos Namekesei-jins, ele tem o poder de despertar a energia oculta que existe em guerreiros e também de criar Dragon Balls.

Piccoro



Raça: Namekesei-jin

Séries: DB, DBZ, DBGT

O Piccolo da série DBZ foi retirado de Piccolo-Daimao do original. Como seu pai, suas intenções eram demoníacas. Porém, quando um grande demônio, Raditz, vem a Terra, ele se volta para o lado do bem e ajuda Goku. Mais tarde ele treina Gohan, e a criança o ajuda a se tornar bom. Capaz de regenerar partes de seu corpo e manipular sua forma, Piccolo é um formidável lutador.

Cell



Raça: Andróide

Séries: DBZ, DBGT

Cell é um dos vilões mais poderosos da série Z. Ele é melhor que Goku quando Goku está em seu melhor estado. Cell é um dos andróides de Dr. Gero que voltam no tempo, para se tornar Perfect Cell, ele absorve os andróides #17 e #18.

Freeza



Raça: Changeling

Séries: DBZ, DBGT

Um dos mais poderosos guerreiros do universo, ele faz parte de uma gangue de criminosos que "limpa" planetas para logo depois vende-los. Nunca tocado em todo o universo, ele deseja tornar seu poder interminável. Freeza é dono de uma fortaleza na qual se situam grandes guerreiros, tal como a força Ginyu. Freeza foi derrotado

por Goku quando o mesmo se tornou SSJ e depois voltou à vida em forma de ciborgue pelo próprio pai.

Andróide #16



Raça: Andróide

Séries: DBZ, DBGT

Criado por Dr. Gero como um experimento, 16 nunca deveria ter sido ativado, diferente de seus companheiros, ele não possui nada de humano, é totalmente feito de metal. O mais poderoso dos 3 andróides, 16 somente existe na principal linha do tempo de DBZ. Muito natural e quieto, ele raramente luta, a não ser que seja necessário. Foi morto na tentativa de salvar a vida dos andróides #17 e #18.

Buu



Raça: Majin

Séries: DBZ

Buu é um demônio criado a 300 anos atrás pelo mago das sombras Bibidi. Ele é uma criatura de puro demonismo e seu único objetivo é matar. Os 5 deuses do universo (Kaioshins) tentaram destruí-lo. Depois de 3 Kaioshins mortos, o líder usou o Potara Fusion fazendo com que ele se tornasse parte permanente dele, isso fez a criatura conhecida como Buubuu. Os outros Kaioshins enviaram o demônio a um planeta. 300 anos depois Babidi, filho de Bibidi desejou reviver Buu. Todos os demônios de Buu pularam de seu corpo e formaram uma versão mais magra, chamada Majin Buu. Majin Buu absorve os outros Buu para se tornar um Super Majin Buu; essa criatura é totalmente demoníaca e grande parte da população da Terra morre depois de um ataque genocida. Depois de destruir a Terra, Majin Buu, Goku, Vegeta, e Fat Buu (que foi cuspidor por Buu) lutam no planeta do Sr. Kaioh. Goku os destrói com a Genki Dama.



Qualquer duvida ou sugestão mande um e-mail para
al_corao@bol.com.br

	<i>Nome:</i>		<i>Raça:</i>	
	<i>Jogador:</i>	<i>Ptos. de Ki:</i>	<i>Poder:</i>	
		Perícias	Cust. Ptos.	NH
ST	Fadiga			
DX	Dano Básico			
	GDP:			
IQ	Bal.:			
HT	Ptos. Vida:			
Mvmt	Vel. Básica	Deslocamento		
Defesas & Manobras				
Esquiva:		Segurar:		
Aparar:		Paralisar:		
Bloqueio:		Dissipar:		
Custo	Vantagens	Por Daniel Bruno de Oliveira		
	Ki			

<i>Big Bang Attack</i>	7
<i>Big Bang Kamehameha</i>	12
<i>Blue's Psychic Ability</i>	13
<i>Body Change Ray (Trocar)</i>	11
<i>Bukujutsu</i>	7
<i>Burning Attack</i>	13
<i>Crasher Ball</i>	14
<i>Chaozu's Chonoryoku</i>	13
<i>Chobakuretsuhama</i>	13
<i>Chou Ashikara Kamehameha</i>	11
<i>Chou Bakuretsumaha</i>	7
<i>Chou Kame Hame Ha</i>	11
<i>Chou Maguru Kamehameha</i>	11
<i>Daichiretsuzan</i>	14
<i>Dead Zone</i>	14
<i>Death Ball</i>	14
<i>Destruição</i>	5
<i>Dodonpa</i>	8
<i>Donut Attack</i>	25
<i>Double Ki no Tsurugi</i>	19
<i>Double Tsuihikidan</i>	15
<i>Dynamite Kick</i>	15
<i>Enemy Transformation</i>	15
<i>Energy Kyushu</i>	15
<i>Eraser Cannon</i>	16
<i>Eye Beam</i>	10
<i>Final Flash</i>	5
<i>Freeza Beam</i>	16
<i>Fusão Metamoru</i>	8
<i>Fusão Potala</i>	8
<i>Fusenko</i>	16
<i>Galáctica Donut</i>	8
<i>Galick Ho</i>	9
<i>Gekitotsu Buu Volleyball</i>	16
<i>Generic Ki Blast (Energy Dan):</i>	18
<i>Genkidama</i>	6
<i>Gotenks' Ultra Kick, Punches, Headbutts, etc</i>	16
<i>Guruguru Gum</i>	17
<i>Hankokubikkurisho</i>	17
<i>Haretsu no Maho</i>	17
<i>Hasshuken</i>	17
<i>Hell's Falsh</i>	9
<i>Henshin Nouryokuz</i>	10
<i>Hisatsuken</i>	10

<i>Honoo</i>	11
<i>Honoo no Tama</i>	11
<i>Invisible Jumping</i>	17
<i>Jan-Ken Punch</i>	18
<i>Jinruizetsumetsukogeki</i>	18
<i>Kaio Ken</i>	6
<i>Kaioken</i>	7
<i>Kakusa ha</i>	5
<i>Kakusandan</i>	18
<i>Kakusanyudokodan</i>	18
<i>Kame Hame Ha</i>	4
<i>Ki no Tsurugi</i>	19
<i>Kiai</i>	19
<i>Kiaiho</i>	19
<i>Kienzan</i>	5
<i>Kikoha</i>	4
<i>Kikoho</i>	9
<i>Koshoku</i>	19
<i>Kyodaika</i>	20
<i>Kyoken</i>	20
<i>Mafuuba</i>	10
<i>Maguru Kame hame ha</i>	4
<i>Makankousappo</i>	5
<i>Makosen</i>	20
<i>Masenko</i>	4
<i>Mystic Attack</i>	20
<i>Papparapar</i>	20
<i>Quadrum</i>	5
<i>Regeneração</i>	25
<i>Renzoku Energy Dan</i>	21
<i>Renzoku Shine, Shine Missile</i>	21
<i>Renzoku Super Donuts</i>	9
<i>Rikum Kick</i>	21
<i>Rikum Mahha Attack</i>	22
<i>Rogafufuken</i>	20
<i>Rolling Satan Punch</i>	21
<i>Saiko no Kogeki</i>	22
<i>Saimin no Jutsu</i>	22
<i>Satan Special Ultra Super Megaton Punch</i>	22
<i>Sekikatsuba</i>	22
<i>Shinkikoho</i>	10
<i>Shin-Rogafufuken</i>	21
<i>Shiyoken</i>	22
<i>Shogekiha</i>	23

Shunkanidou	4
<i>Shunkanidou Chou Kame hame ha</i>	12
<i>Shunkanidou Kame hame ha</i>	12
<i>Sokidan</i>	23
<i>Spinning Cyclone</i>	23
<i>Suiken</i>	23
<i>Super Dodonpa</i>	8
<i>Super Ghost Kamikase Attack</i>	4
<i>Super Ghost Kamikaze Attack</i>	23
<i>Taio Ken</i>	6
<i>Tenkubekejiken</i>	24
<i>Time Stop</i>	24
<i>Tsuihidan</i>	24
<i>Tsuihikidan Kiezan</i>	5
<i>Udebunrikogeki</i>	24
<i>Yoikominminken</i>	24
<i>Yokaieki</i>	24
<i>Zanzoken</i>	25
	27
	Raças
<i>Androides</i>	30
<i>Arlianos</i>	27
<i>Bio Androides</i>	36
<i>Changelings</i>	36
<i>Humanos</i>	33
<i>Imegasei-jins</i>	34
<i>Kanaasa-jins</i>	31
<i>Konack-jins</i>	29
<i>Ludesi-jins</i>	34
<i>Majin</i>	30
<i>Meio Saiya-jins</i>	35
<i>Namekusei-jins</i>	31
<i>Ooma</i>	27
<i>Robôs</i>	35
<i>Saibaimen</i>	28
<i>Saiya-jins</i>	33
<i>Tsufuru-jins</i>	28
<i>Waku M12</i>	34
<i>Yadratto-jin</i>	29