



Yu Yu Hakushô para 3D&T

Yusuke se jogou contra o garoto, pensando em como sairia daquela. O impacto com o carro foi rápido e duro, mas nem doeu tanto. De longe, Yusuke via o garoto em segurança. Mas... como toda aquela gente estava entre ele e o carro? Indo verificar, Yusuke percebe nada mais que seu próprio corpo estatelado em frente ao carro...

1- Para quem não sabe...

Para quem não sabe ainda, Yu Yu Hakushô é um dos melhores animes que já chegou aqui: lutas um bilhão de vezes melhores que as encenações dos Cavaleiros do Zodíaco, uma história legal e personagens cativantes (tô falando da Botam, acho ela muito gata, não sei por que).

A tal história envolve a morte de um típico Bad Boy japonês, Yusuke Urameshi. Como sua morte foi inesperada, ele volta a serviço do mundo espiritual para proteger o mundo dos onis (demônios). Com a ajuda de seu amigo e rival Kuwabara, do sisudo Hiei e do delicado Kurama (que, quem leu o mangá sabe, é delicado mas é macho!), ele participa de torneios e ataca castelos cheios de demônios; até descobrir que é meio demônio. Bom, pra sacar legal só vendo o desenho na Manchete (20:00, eu acho, de segunda a sexta).

Pra rolar uma campanha de Yu Yu, era bom começar com 12 pontos ou talvez 10 (puxa!!!!), porque durante o anime os personagens evoluem muito. Considere que com 5 pontos o personagem é de categoria E, 10 pontos categoria D, 12 categoria B, 18 categoria A e de 25 pontos pra cima, categoria S.

2- Novas Vantagens

Essas são novas vantagens que não aparecem nas revistas que a Trama lançou. Algumas são adaptações do Defensores de Tóquio original, enquanto outras são totalmente novas:

Espada de Energia (2 pontos): O personagem pode gerar uma espada de determinado tipo de energia, escolhido pelo jogador no momento da criação do personagem. Esta espada não pode ser usada para ataques a distância e demora um turno para ser sacada. Aumenta em 3 dados o dano da Força do usuário.

Concentrar (1 ponto): Com essa vantagem, é possível aumentar o dano de um ataque baseado em Força (com uma aura ou algo assim), ou Poder de Fogo (formando uma bolinha cada vez maior), ou a critério do Mestre coisas como Eletricidade e magia. Somente UM tipo de dano pode ser aumentado com essa vantagem, é preciso escolher no momento da criação do personagem. A cada turno concentrando, o dano aumenta em dois dados. A única coisa que pode ser feita enquanto se concentra é bloquear.

Controle de Planta (2 pontos): O personagem pode controlar as plantas, e causar paralisia em um oponente (custa 1 PV, funciona como Paralisia normal), criar uma arma qualquer (que deve ser escolhida no momento de criação do personagem) que aumenta em um ponto a Força e a Habilidade (custa 1 PV) ou sugar sangue do oponente (custa 2 PVs, o adversário pode resistir com Resistência contra sua Habilidade, ele perde um número de PVs igual a diferença entre as margens de sucesso por turno).

Deflexão (1 ponto): com este poder, o personagem pode evitar QUALQUER dano se for bem sucedido em um teste de Armadura. Exatamente como Reflexão, mas o inimigo não recebe de volta o dano.

Forma Oni (3 pontos): o personagem pode se transformar em um oni muito poderoso. Isto só pode ser feito se o combate durar mais de três turnos. Nesta forma, o personagem pode

adicionar seis (Wow!) pontos a suas Características (quanto vai para cada deve ser determinado no momento de criação do personagem). Leva um turno para acionar este poder.

Absorver Ataque (1 ponto): se um ataque do personagem for refletido contra ele mesmo, ele pode absorver este dano e adicionar 1/5 dos pontos de dano às suas Características.

Reflexo Destrutivo (3 pontos): funciona como reflexão, mas com Força também.

Campo de Força (3 pontos): o personagem pode gerar um campo de força com Armadura 5 e 20 pontos de vida. Demora 1 turno para invocar este campo, e dentro dele é impossível atacar. Este campo contém apenas o personagem usuário.

Imitar (1 ponto): o personagem pode imitar um golpe de uma pessoa (que ele já tenha tomado e sofrido dano) com um teste de Habilidade, e usando um turno. Esta imitação dura um ataque. O personagem pode memorizar ataques sem usar, uma quantidade igual a sua habilidade, cada um por Habilidade horas. Ex.: Lutando com Anya, Kario vê sua adversária usar Dark Force Power. Ele gasta um turno, passa em um teste de habilidade, e agora pode guardar este poder para utilizar apenas uma vez. Como sua Habilidade é 4 e ele já memorizou apenas um movimento, ele consegue sem problemas. Ele ainda pode “aprender” 2 movimentos.

Genialidade (2 pontos): o personagem é um gênio, e pode fazer qualquer coisa mental que um personagem normal faria sem qualquer teste. Quando o teste teria redutor, ele ganha um bônus de +2.

Fonte de Energia (2 pontos): o personagem possui uma fonte extra de energia, além de sua energia vital e seu Rei-Ki. Esta fonte pode ser qualquer coisa: eletricidade, bebida, luz do Sol, trevas, Ruffles, fliperama, qualquer coisa MESMO. Mas para usar isto, o personagem deve se alimentar conscientemente da fonte por um turno (não adianta colocar “luz solar”, lutar abaixo do Sol, e ficar fortão!). Após isto, recebe um bônus de mais 1 em Habilidade, Força e Poder de Fogo. Dura dois turnos.

Portal (2 ponto): o personagem pode teleportar a si mesmo e a outras pessoas. Use as regras normais para Teleporte, mas adicione um teste de Habilidade para transportar outra pessoa. Cada pessoa além da primeira (excluindo o operador) exige um outro teste de habilidade. Caso aja uma falha, nada acontece.

Encolhimento (1 ponto): o personagem pode encolher outro personagem se vencer uma disputa de resistência. Se perder, ele encolhe por 5 turnos. Um personagem encolhido fica com todos os atributos reduzidos a 1/5 do normal, arredondado para cima.

Cura (2 pontos): com esta vantagem, dispondo de um turno e sendo bem sucedido em um teste de Habilidade, o personagem pode recuperar TODOS os Pontos de Vida de um personagem fora de combate. Em combate, recupera metade da energia vital já perdida.

3- Novas Desvantagens

Hurting Attack (-1 ponto): com essa desvantagem, o personagem sofre 1/5 do dano que causa com ataque especial toda vez que o usa. Sem Ataque Especial, não se pode comprar esta desvantagem.

Uso Limitado (variável): o personagem só pode usar Poder de Fogo e seu Ataque Especial (seja ele baseado em Poder de Fogo ou não) um número limitado de vezes por dia.

1 vez: -4 pontos

2 vezes: -3 pontos

3 vezes: -2 pontos

4 vezes: -1 ponto

Com esta desvantagem, antes de aumentar seu Poder de Fogo em um ponto você tem de recomprar um nível da Desvantagem, aumentando seu número de usos.

Conhecido pelos Onis (-1 ponto): o personagem tem uma “fama de forte” com os onis, e de vez em quando alguns demônios de classe inferior a dele (em grandes números, na maioria das vezes) aparecerão para desafiá-lo.

Valioso para os humanos (-1 ponto): o personagem tem alguma qualidade especial que não traz nenhum benefício para ele, mas alguns humanos o querem por causa dela, enviando soldados, perseguindo-o, contratando os Irmãos Toguro...

Bonzinho demais (-1 ponto): o personagem com esta desvantagem adora as outras pessoas, e acha que inocentes devem ser protegidos. Se alguém for assaltado próximo o suficiente para ele correr até a moto mais próxima e acelerar por 80 km, ele ajuda. Resumindo: qualquer pessoa aparentemente inofensiva deve ser ajudada se estiver em perigo. Isto não pode ser evitado.

Delicadeza (-1 ponto): o personagem é delicado demais para passar despercebido. Isso pode atrair atenção indesejada do público homossexual, além de atrair comentários como “Aí, boiola!” ou perguntas como “Você é homem ou mulher?”.

4- As fichas dos personagens da série

Os valores em parênteses são para a forma Oni mais poderosa:

Yusuke Urameshi

Força: 4 (5)

Habilidade: 3 (5)

Resistência: 4 (5)

Armadura: 4 (5)

Poder de Fogo: 4(5) (Leigan)

PVs: 20

Vantagens

Ataque Especial: Shakunetsu Leigan, Ataque Múltiplo: Shotgun, Energia Extra, Mestre, Aliado: Puu, Reflexo Destrutivo, Concentrar: PdF, Forma Oni.

Desvantagens

Protegida Indefesa: Keiko, Conhecido pelos Onis, Bonzinho Demais.

Kazuma Kuwabara

Força: 3

Habilidade: 2

Resistência: 4

Armadura: 5

Poder de Fogo: 2 (Adagas Lei Ken)

PVs: 15

Vantagens

Espada de Energia: Lei Ken, Ataque Especial, Membros Elásticos (esticar espada).

Desvantagens

Bonzinho demais, Protegida Indefesa: Yukina, Ponto Fraco (lento).

Hiei

Força: 2 (3)

Habilidade: 5 (7)

Resistência: 3 (4)

Armadura: 4 (5)

Poder de Fogo: 5 (6)

PVs: 15

Vantagens

Ataque especial, Ataque Múltiplo, Espada de Energia: katana de fogo das trevas, Absorver ataque, Patrono: Mukuro, Forma Oni,

Desvantagens

Hurting Attack nível 1

Kurama

Força: 1 (3)

Habilidade: 4 (5)

Resistência: 2 (4)

Armadura: 3 (5)

Poder de Fogo: 3 (Plantas)

PVs: 10

Vantagens

Controle de Plantas, Genialidade, Manipulação, Aparência Inofensiva, Forma Oni

Desvantagem

Delicadeza

5- Outros Personagens

Yomi

Força 4, Habilidade 5, Armadura 4, Resistência 4, Poder de Fogo 5

Pontos de Vida: 20

Riqueza, Campo de Força, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Aliado: Shura

Mukuro

Força 2, Habilidade 5, Armadura 3, Resistência 3, Poder de Fogo 5

Pontos de Vida: 15

Riqueza, Ataque Especial, Aliado: Hiei

Raizen

Força 5, Habilidade 5, Armadura 5, Resistência 5, Poder de Fogo 5

Pontos de Vida: 30

Riqueza, Ataque Especial, Ataque Múltiplo, Dependência: carne humana

Shinobu Sansui

Força 4, Habilidade 5, Armadura 4, Resistência 5, Poder de Fogo 5

Pontos de Vida: 25

Ataque Especial, Combo, Ataque Múltiplo, Insano

Chu

Força 3, Habilidade 2, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 4

Pontos de Vida: 15

Ataque especial, Fonte de Energia: bebida

Linku

Força 1, Habilidade 5, Resistência 2, Armadura 3 Poder de Fogo 0

Pontos de Vida: 10

Aparência Inofensiva, Arma Energética: Iô iô, Ataque Múltiplo

Djiin

Força 3, Habilidade 3, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 0

Pontos de Vida: 15

Deflexão, Ataque Especial, Levitação

Toya

Força 2, Habilidade 4, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 3

Pontos de Vida: 15

Fonte de Energia: arena de gelo, Arma Energética: espada de gelo

Shizaku

Força 2, Habilidade 2, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 0

Pontos de Vida: 15

Portal, Aparência Inofensiva

Shishi Wakamaru

Força 2, Habilidade 3, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 4 (Banshee)

Pontos de Vida: 15

Aparência Inofensiva, Arma Especial: Espada Banshee, Levitação

Koenma

Força 1, Habilidade 3, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 3 (Mafucã)

Pontos de Vida: 15

Aparência Inofensiva, Paralisia, Riqueza, Patrono: Rei Enma, Aliado: aquele capacho, Aliado: Yusuke, Aliada: Botan (1)

Mestra Genkai

Força 2, Habilidade 5, Resistência 3, Armadura 3, Poder de Fogo 4 (Leigan)

Pontos de Vida: 15

Concentrar: Poder de Fogo, Cura, Ataque Múltiplo, Reflexo Destrutivo, Aliado: Yusuke