

# Yu Yu Hakusho

Para Street Fighter: O Jogo de RPG

The human world is plagued by an endless series of attacks from the underworld. The only way to stop them is for Yusuke and Koenma to enter the underworld in a fierce struggle. Koenma leads them a hand.

**Y**USUKE

**K**OENMA

**K**URAMA

**H**IEI

**YU YU HAKUSHO**

Right after they defeated the Toguro Team at the Ankoku Bujutsukai, another challenge awaited Yusuke and the gang! Someone who had inherited Sakyo's malicious ambition to attempt to entrap humankind to a panic came out. He tricked Shinobu Sensui, a former detective of the psychic world, and was about to widen the border tunnel so that the S-level psychic beings—who are far more powerful than the Toguro Team—could enter freely into the human world.

**K**UMABARA

**幽遊白書**

©YOSHIMIRO TOGASHI/SHUEISHA·FUJI TV-ST.PIERROT [35] 0791A animetopia

## Capítulo I: Introdução

Yu Yu Hakusho é um dos melhores animes japoneses de todos os tempos. Sua história é bem simples: o mundo está sendo aberto para o espiritual. Muitos portais são abertos, e demônios e fantasmas estão entre nós; disfarçados de seres humanos ou simplesmente invisíveis para nós. Há poucos humanos que podem vê-los, ou até mesmo lutar contra eles: os chamados Doutrinados.

Eles são muito parecidos com Street Fighters; seres com aparência humana, mas de força, resistência e habilidades sobre-humanas. Muitos deles possuem poderes impossíveis até mesmo com armas de alta tecnologia, tal como lasers e mais.

A história do anime começa quando Yusuke Urameshi morre atropelado. No entanto, ele tem a chance de voltar para a vida. Após passar por vários testes, Yusuke ressuscita, mas como um Detetive Espiritual, tendo que resolver alguns problemas para Koenma, filho do regente do mundo espiritual.

Yusuke agora é um Doutrinado, dotado da Doutrina (é assim que algumas Manobras Especiais são chamadas aqui) Reigan.

E Yusuke acaba conhecendo seus aliados, Hiei e Kurama, e também acaba tendo que vencer Lando, que está atrás da Doutrina da mestra Genkai. Nisso um campeonato é promovido por ela para ver quem seria seu sucessor. Yusuke tem a missão de impedir que Lando vença o torneio, pois ele testaria a Doutrina de Genkai nos humanos, matando muitos. Yusuke vence o torneio, e torna-se sucessor da Doutrina Reikou Hadouken.

Yusuke vai então com seus amigos para o mundo das trevas, derrotar uns monstros que queriam acabar com os homens. Após isso, ele deve resgatar a irmã de Hiei, Yukina, que chorava pedras preciosas (e por isso era presa por um rico homem). E Yusuke ainda acaba conhecendo Toguro, seu grande inimigo no torneio das trevas.

Nesse torneio, Yusuke e seus amigos formam um time, o Urameshi, que acaba se sagrando o campeão. Toguro acaba matando Genkai durante o torneio, mas Koenma a ressuscita como prêmio a Yusuke por vencer o torneio. Durante o torneio, Yusuke recebe a bola espiritual, se tornando o mestre do Reikou Hadouken.

Após isso, Yusuke deve impedir Sensui Shinobu ("ex-Detetive Espiritual") e seus comparsas de abrir um buraco que ligaria o mundo dos homens ao mundo das trevas, deixando livre sua passagem. Para isso, Yusuke e seus amigos teriam que derrotar Sensui e mais seis aliados dele. Durante essa missão Yusuke morre e ressuscita como um demônio. Descobre-se então, porque ele é tão poderoso: é descendente de um demônio poderoso do mundo das trevas.

E assim continua a história de Yusuke e seus amigos, que ainda passam por várias outras aventuras antes de Yusuke voltar a ser um homem normal para viver no mundo novamente.

## Capítulo II: O Mundo de Yu Yu Hakusho

Na verdade, não existe um único mundo em Yu Yu Hakusho, e sim três! São eles: Ningenkai, o Mundo dos Homens; Reikai, o Mundo Espiritual; e Makai, o Mundo dos Demônios (também chamados onis).

O Ningenkai é a Terra em que vivemos. Em grande parte, a Terra do anime é idêntica à "nossa" Terra, sendo a diferença mais marcante o fato de que onis (demônios) caminham entre nós como pessoas normais ou invisíveis. Fora isto, a Terra é igual a que conhecemos em todos os sentidos.

O Reikai, mais conhecido como Mundo Espiritual, é regido por Enma Daioh, um poderoso espírito. Mas, como ele sempre está metido em problemas (que ninguém sabe quais são), o trabalho pesado fica para seu filho, Koenma. No Reikai são julgadas

as almas daqueles que morrem, e é lá que se decide se vão para o Céu ou para o Inferno. Parece mais um "inferno burocrático", com papeladas para todos os cantos e onis correndo de um lado para o outro. Este mundo também se encarrega da proteção do Ningenkai quanto à invasão de onis, mandando para Terra os chamados Detetives Espirituais (como Yusuke) e, para casos mais graves, os Soldados de Elite do Reikai (ao lado).



O Makai é o mundo onde vivem os onis. É bastante vasto e cheio de perigos, onde a luta pela sobrevivência é muito dura e constante. Um mundo, em grande parte, pouco desenvolvido tecnologicamente, e seus habitantes geralmente se juntam em comunidades (ou aldeias, clãs) com um líder mais poderoso. Era "regido" por três reis, sendo eles: Raizen, o mais antigo dos reis (com mais de mil anos de idade) e o mais pacífico, possuindo vários amigos no Makai, mas morreu por não mais se alimentar de carne humana (principal "fonte de energia" dos onis superiores) desde que engravidou uma mulher no Ningenkai, há 700 anos, deixando seu reino para Yusuke; Yomi, muitíssimo arrogante, contava com um reino altamente tecnológico (sendo que seu "filho", Shura, é na verdade um clone seu), usando e abusando de seu poder; e Mukuro, a mais poderosa dos três reis, cresceu odiando tudo e todos, ficando cada vez mais poderosa, até conseguir montar seu próprio exército e, posteriormente, seu próprio reino.

Existe uma barreira espiritual, criada pelo Reikai, impedindo a entrada de onis poderosos no Ningenkai. É impossível para um oni de categoria igual ou superior à B (mais detalhes no próximo capítulo) atravessar esta barreira por meios "normais"; mas existem outras formas, como rituais, que fazem uma pequena "brecha" na barreira. Esses onis estão sempre buscando tais "soluções" para conseguirem invadir o Ningenkai...

### **Capítulo III: Novos Seres e Denominações**

#### Os Doutrinados

Os Doutrinados são humanos que possuem incríveis poderes, além de poder ver seres espirituais. Geralmente, eles são orientais, mas há exceções (raras exceções). Um Doutrinado geralmente sabe uma arte marcial, devido a um treinamento ou a um poder concedido. Essas artes marciais são geralmente Karatê Shotokan, Kung Fu, Kabaddi, Elemental, Silat, Ninjitsu e Lua. O que importa, é que um Doutrinado sempre pode aprender qualquer Manobra de Foco que não esteja na sua lista pelo custo mais alto +1, mas o maior número de pontos de poder que ele pode pagar é igual ao seu Antecedente Doutrinado (um Antecedente especial que distingue Doutrinados de lutadores comuns). Eles são construídos como Street Fighters iniciantes.

Uma ficha de Street Fighter pode ser usada para um Doutrinado, exceto que seu Renome representa sua fama (ou infâmia) e honra dentre os seres espirituais e outros Doutrinados. Por fim, um Doutrinado nunca tem Divisão ou Posto.

Personagens jogadores geralmente serão Doutrinados, a menos que comprem Antecedentes especiais (como Híbrido e Cibernético), daí eles serão seres diferentes, talvez fantasmas ou mesmo cyborgs. O uso desses Antecedentes requer a autorização do Narrador.

#### Onis

Onis são demônios de Yu Yu Hakusho, que ficaram conhecidos no Brasil como fantasmas ou monstros das trevas.



Eles são originados do Ma-Kai, e sua aparência e poderes são totalmente variáveis. Eles podem ser inumanos, elementais, híbridos e mais! O mais impressionante é que eles desenvolvem Doutrinas muito mais facilmente que os seres humanos.

Quanto aos seus corpos, eles não precisam de um coração para bombear o sangue, não precisam comer (mas podem, quando querem) e vivem muito mais que os seres humanos. Eles possivelmente são imortais, e todo o trabalho no seu corpo é realizado pelo "coração negro", o seu núcleo de energia. Tudo é realizado por Rei Ki (Chi) e não por funções vitais.

Os Onis se dividem em 6 níveis, representados por letras de nosso alfabeto. Os de nível E são os mais fracos de todos; em seguida vem os de nível D, que se assemelham aos humanos; já os de nível C são mais fortes; os de nível B se igualam aos mais poderosos Doutrinados; o nível A abriga seres geralmente mais

fortes que os mais poderosos Doutrinados e os de nível S são os seres mais terríveis e supremos existentes.

Em geral, o Narrador não deve permitir um Oni ser um personagem jogador, mas se isso vier a acontecer, ele deve possuir o Antecedente Oni, que representa seu nível (1 para E, 2 para D, 3 para C, 4 para B e 5 para A), de modo que nenhum personagem jogador pode ter o nível S.

A Saúde máxima de um Oni é igual ao seu Antecedente + 18; e o Chi ou Força de Vontade máximos são de Antecedente + 8. Por fim, o nível inicial é igual ao Antecedente/2 + Chi inicial do Estilo, e para a Saúde é igual ao Antecedente + 10. No entanto, o custo do Antecedente Oni é de 4 pontos de Antecedentes/Bônus por nível.

Como um Doutrinado, um Oni pode aprender qualquer Manobra de Foco pelo custo mais alto +1, até o limite de seu Antecedente.

#### Rei Ki

Em Yu Yu Hakusho, o Chi recebe um nome diferente: Rei Ki. No entanto, é o mesmo Chi apresentado em Street Fighter, apenas conhecido por um nome diferente. Mas, para Onis, ele é chamado de You Ki.

#### Doutrinas

Em Yu Yu Hakusho, poderes como Fireball, Ice Blast e outros feitos praticamente impossíveis para humanos normais são chamados de Doutrinas. Street Fighter possui uma lista extensa de Manobras Especiais, que cobrem praticamente qualquer Doutrina

existente. Novas Doutrinas devem ser criadas com a aprovação do Narrador, como qualquer Manobra Especial.

## Capítulo IV: O Torneio das Trevas (Ankoku Bujutsukai)

Esse grande torneio (também conhecido como Torneio dos Monstros) pode ser o centro de toda uma Crônica de Yu Yu Hakusho.

Este torneio é realizado na Ilha do Enforcado, na Terra, sendo que poucos têm a honra e a sorte de serem convidados para participar, já indo direto para as eliminatórias. Fora estes e outros participantes, apenas monstros e homens ricos tem o direito de entrar para assistir.

As regras do torneio são definidas antes de este começar, mas podem mudar dentro da arena. Geralmente há mais ou menos 10 times participantes, com chaves um tanto peculiares: os mais fortes já são enviados de cara para as eliminatórias, enquanto os considerados mais fracos lutam desde as primeiras chaves.

Um time pode ter de 3 a 5 integrantes, e apenas um reserva. E as lutas podem variar, desde lutas de time a um de cada vez, ou ainda lutadores e adversários decididos na sorte.

Times convidados que não aceitem entrar no torneio serão mortos (foi o que aconteceu com o time Urameshi, que teve de aceitar). No entanto, os convidados já são enviados direto às eliminatórias (como foi dito acima).

A arena é uma arena redonda, e quem for arremessado dela e não voltar dentro da contagem de 10 segundos perde. Outra forma de derrotar um oponente é nocauteá-lo.

O prêmio do torneio é um desejo, que será atendido pelos organizadores do torneio (como o desejo de Yusuke, que foi ressuscitar Genkai). Por fim, humanos que não sejam ricos, entram apenas acompanhados de um dos times.

## Capítulo V: Novas Regras

Essas novas regras servem para refletir mais o mundo e os combates de Yu Yu Hakusho. Confira-as a seguir:

- **Aumento de Dano:** Em horas de desespero, o Narrador pode permitir a um Doutrinado gastar um Rei Ki (Chi) para rolar um dado a mais de dano em uma Manobra de Foco. Um personagem nunca pode gastar mais pontos de Chi que o seu Foco.
- **Choque de Doutrinas:** Quando dois lutadores usam Doutrinas de projéteis, um contra o outro, o mais rápido pode decidir jogar a sua Doutrina contra a Doutrina do oponente, para que não sofra dano. Se isso acontecer, ambos declaram seus danos, e se nenhum obtiver o dobro do dano do outro, as Doutrinas se chocam e nenhum deles sofre dano. No entanto, se alguém tiver o dobro (ou mais) do dano do oponente, ele deve subtrair do dano de sua Doutrina o dano da Doutrina do oponente, e sua Doutrina (apenas a sua) vai continuar seu curso, atingindo o oponente com o dano que restou. Além de tudo, o personagem ainda ganha um ponto temporário de Glória.
- **Novas Armas:** Há novas armas brancas vistas no anime, tais como; Io-Io das Trevas (-1 Velocidade, +2 Dano, +2 Movimento), Espada de Madeira Sagrada (+2 Velocidade, +2 Dano, +1 Movimento) e Espada Circular de Fogo Maligna (-2 Velocidade, +5 Dano, -1 Movimento).

## Capítulo VI: Personagens Principais

Aqui teremos as fichas dos personagens principais do anime, para facilitar a vida do Narrador no jogo.



Yusuke Urameshi

Yusuke na verdade é descendente de um demônio muito poderoso, e por isso é tão forte. Ele era um aluno brigão, bagunceiro e muito divertido, até que morreu atropelado. Após passar por alguns testes no outro mundo, consegue voltar à vida, mas como um Detetive Espiritual. Yusuke então parte em várias buscas para Koenma, e acaba conhecendo Genkai, que se torna sua mestra e Hiei, que passa a ajudá-lo. Yusuke agora tem uma grande jornada para seguir, e ela não será nada fácil.

**Personalidade:** Você é brincalhão, mal encarado e não leva desaforo para casa! Luta pelos seus ideais e tenta dar o melhor de si nas missões para Koenma. Não sabe sobre seu passado, e também nem se preocupa com isso.

Yusuke é um típico adolescente, e usa seu cabelo penteado para trás, com roupas bem juvenis e um rosto um tanto comum.

**Estilo:** Karatê Shotokan  
**Escola:** Prof. Particular  
**Conceito:** Detetive Espiritual  
**Assinatura:** Perseverança

**Atributos:** Força 4, Destreza 4, Vigor 4, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 3, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

**Habilidades:** Prontidão 4, Intimidação 3, Perspicácia 2, Luta às Cegas 4, Liderança 3, Furtividade 2, Investigação 1, Mistérios 3

**Antecedentes:** Oni 3, Sensei 5

**Técnicas:** Soco 4, Chute 2, Bloqueio 2, Apresamento 1, Esportes 4, Foco 5

**Manobras Especiais:** Jump, Speed of the Mongoose, Toughskin, Fireball, Shock Treatment, Repeating Fireball, Esquives

**Renome:** Glória 4, Honra 2

**You Ki (Chi)** 7, Força de Vontade 8, Saúde 17

Yusuke pode se transformar em um demônio com uma grande cabeleira e um corpo coberto de tatuagens, ficando muito mais forte (como num frenesi de híbrido, usando as mesmas regras, tanto para entrar nele, como para sair e durante ele).

Kasuma Kuwabara

Kasuma sempre foi um grande rival de Yusuke Urameshi. Ele sempre o chamava para brigar, mas acabava sendo derrotado. Kasuma sempre quis ser um grande rival de Yusuke, mas aos poucos foi se tornando amigo dele, pois teve de ajuda-lo em muitas missões.

Personalidade: Você sente um pouco de inveja de Yusuke, criando uma certa rivalidade entre vocês. No entanto, sua amizade está se sobressaindo, e a rivalidade já está acabando. Você é um pouco arrogante, mas consegue ser melhor quando quer.

Kasuma é ruivo e arruma seus cabelos com muito cuidado! Ele se veste com roupas comuns para jovens e têm uma aparência normal.

Estilo: Kickboxing Ocidental

Escola: Nenhuma

Conceito: Valentão

Assinatura: Cabelo Estiloso

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 5, Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 2

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 2, Perspicácia 1, Luta às Cegas 3, Liderança 1, Mistérios 2

Antecedentes: Aliados 4, Doutrinado 3

Técnicas: Soco 4, Chute 3, Bloqueio 2, Apresamento 2, Esportes 4, Foco 5, Espada 4

Manobras Especiais: Jump, Double-Hit Kick, Speed of the Mongoose, Fireball, Repeating Fireball, Psychokinetic Channeling, Toughskin, Esquives

Renome: Glória 4, Honra 2

Rei Ki (Chi) 6, Força de Vontade 7, Saúde 14

Minamino (Kurama)

Kurama roubou o espelho das trevas para curar sua mãe, mas acabou se deparando com Yusuke. Mas Yusuke, ao invés de lutar com Kurama, acabou ajudando-o. Após isso, Kurama teve de lutar ao lado de Yusuke e Kasuma, para que não fosse punido no Rei Kai.





Personalidade: Você é reservado, e faz qualquer coisa pelos seus entes queridos. Nos combates, age com casualidade, tentando surpreender seu oponente.

Kurama tem um cabelo ruivo e longo, geralmente preso. Ele usa roupas de classe, e é muito atraente!

Estilo: Kabaddi  
Escola: Desconhecida  
Conceito: Demônio  
Assinatura: Roupas de Classe

Atributos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 5, Perspicácia 3, Lábria 2, Luta às Cegas 5, Liderança 2, Furtividade 2, Computador 2, Investigação 2, Mistérios 3, Ciência 3

Antecedentes: Oni 3

Técnicas: Soco 1, Bloqueio 1, Esportes 5, Foco 5

Manobras Especiais: Jump, Plant Control, Speed of the Mongoose, Toughskin, Esquives

Renome: Glória 3, Honra 3

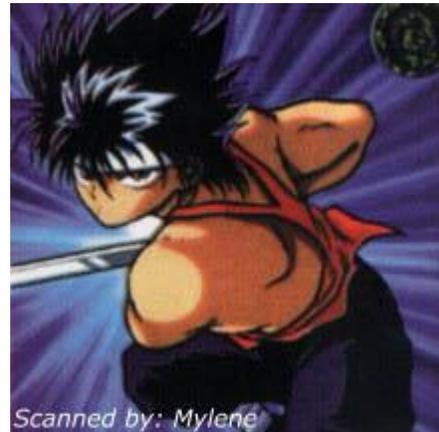
You Ki (Chi) 5, Força de Vontade 6, Saúde 15

Kurama pode se tornar a raposa Yoko por 15 minutos por dia, ao tomar o Suco do Fruto do Passado. Ele fica mais forte, de acordo com o Narrador.

Hiei

Hiei se encontrou com Yusuke pela primeira vez quando roubou a espada de Rei Kai. Após Yusuke ter o derrotado, ele foi obrigado a ajudá-lo como detetive espiritual. Com o tempo, assim como Kasuma, acabou se tornando amigo de Yusuke...

Personalidade: Você é mal encarado e arrogante. Nunca está errado, nunca recusa desafios, sempre subestima seus adversários. A amizade de Yusuke já é importante para você, e você gosta de ser um detetive espiritual.



Hiei é baixinho, e aparenta ser fraco... Só aparenta! Ele tem um cabelo negro todo desarrumado e usa roupas muito casuais.

Estilo: Kung Fu  
Escola: Nenhuma  
Conceito: Demônio  
Assinatura: Jeito Largado

Atributos: Força 4, Destreza 6, Vigor 4, Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Intimidação 4, Perspicácia 4, Luta às Cegas 4, Liderança 3, Furtividade 5, Mistérios 4

Antecedentes: Elemental (Fogo) 4, Oni 5

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Bloqueio 2, Esportes 6, Foco 5

Manobras Especiais: Jump, Speed of the Mongoose, Toughskin, Esquives, Death's Visage, Entrancing Cobra, Light Feet, Heatwave, Spontaneous Combustion, Flaming Fist

Renome: Glória 5, Honra 1

You Ki (Chi) 6, Força de Vontade 7, Saúde 16

## **Capítulo VII: Nova Manobra Especial**

Plant Control (Foco)

Pré-requisitos: Foco 4

Pontos de Poder: Kabaddi 5

Com esse poder, o Doutrinado pode controlar as plantas, podendo usa-las para curar ou como armas!

Sistema: Para se usado, requer o gasto de 1 Chi e um teste de Ciência + Foco (ou Sobrevivência, ou Mistérios, ou qualquer outra Habilidade apropriada com o que o Doutrinado vai fazer). Se passar o Doutrinado consegue. Ele pode criar uma arma branca (faca, espada, bastão) legítima com a planta, ou ainda pode curar uma doença ou ferimentos agravados (de acordo com o Narrador). A duração das armas é igual ao seu Foco:

Foco 4 = 3 turnos

Foco 5 = 1 rodada (10 turnos)

Foco 6 = 10 rodadas

Foco 7 = 1 cena

Foco 8 = 1 capítulo

Custo: 1 Chi

Velocidade: -2

Dano: Veja descrição acima

Movimento: Nenhum

## **Epílogo**

Essa adaptação de Yu Yu Hakusho para Street Fighter: O Jogo de RPG foi feita por [ERIC HENRIQUE DE SOUZA](#) e [DEVAYR SURIANO DOS SANTOS JÚNIOR](#). Confira Manobras, Estilos e muitas novidades para Street Fighter: O Jogo de RPG na [Shotokan RPG Web Page](#).