

**MANUAL** **Dragonball**  
**VICTORY**



SUPLEMENTO NÃO OFICIAL PARA **3eT**  
VICTORY

# MANUAL Dragonball VICTORY

**Criação e Diagramação:** Victor Campos

**Twitter:** @VeeSousa1

**Discord:** vee1k

**Revisão e Edição:** Renan Xavier

**Twitter:** @oxavier42

**Discord:** oxavier42

**Agradecimentos Especiais:**

Leo e Luan, por lerem,  
opinarem e ajudarem  
com as correções.



**ADEUS E OBRIGADO,  
MESTRE TORIYAMA**



**Aqui você encontrará  
regras não-oficiais para  
jogar 3DeT Victory no  
mundo de Dragon Ball.**

**Você pode comprar o livro  
oficial de regras no site  
[Jamboeditora.com](http://Jamboeditora.com)**

Todas as artes utilizadas neste  
documento são de autoria de  
Akira Toriyama e Toyotaro.

***ESTE CONTEÚDO FOI PRODUZIDO SEM FINS  
LUCRATIVOS DE MANEIRA INDEPENDENTE.***



## ARQUÉTIPOS

O universo de Dragon Ball é vasto e diverso. Existe uma variedade enorme de espécies com capacidades e talentos únicos, e aqui você encontrará alguns arquétipos que ajudarão os Jogadores a utilizar estas espécies em seus personagens.

Eu decidi adaptar apenas as espécies mais únicas e famosas do cenário. Pois quase todas as outras espécies podem ser representadas com os arquétipos normais de 3D&T. Alien e Humano são suficientes para adaptar a esmagadora maioria dos personagens de Dragon Ball.

É importante deixar claro que alguns arquétipos aqui são na verdade a união de duas ou três espécies distintas na obra original. Assim como o contexto de algumas delas foi alterado para facilitar que os Jogadores as utilizem. Então este documento é uma **adaptação** da obra de Akira, não sendo totalmente fiel ao canône de Dragon Ball.

## NAMEKUSEIJIN 1pt

ドラゴン  
ボール

Nativos do planeta Namekusei, esta é uma das espécies mais importantes do universo por serem os criadores das Esferas do Dragão. Além de regeneração e sentidos aguçados eles são divididos em clãs com poderes especiais únicos.

Em Namukusei existem muitos poucos de sua espécie. Além de uma reprodução assexuada lenta, eles sofrem com o clima hostil do planeta. Pelo restante do universo encontram-se pequenas populações de Namekuseijins exilados, jamais superando as dezenas.

• **Recuperar.** Os Namekuseijins podem regenerar partes perdidas do corpo de uma vez. Uma vez por cena você pode utilizar a vantagem Cura em si mesmo, mas gastando 3PM dado de PV ao invés de 2.

• **Herança de Namekusei.**

Os diferentes clãs de namekuseijins possuem capacidades únicas. Escolhe um deles a seguir:

*Clã do Dragão:* Possuem a capacidade de criar objetos objetos com a mente. Você recebe a vantagem Magia.

*Clã Guerreiro:* Nascem com grande potencial para se tornarem lutadores poderosos. Você recebe a vantagem Forte.

*Clã Demônio:* Este clã pertence aqueles namekuseijins que tem, ou tiveram, conexão com o mal. Você recebe a capacidade gerar criaturas demoníacas a partir de ovos cuspidos por você. Você recebe a vantagem Ajudante

• **Audição Sensível.** Você possui o Ponto Fraco de ser sensível a barulhos agudos.



## SAIYAJIN 1pt

ドラゴン  
ボール

Uma espécie alienígena de guerreiros temidos em todo o universo. Por eras este povo exterminou vidas em planetas para vendê-los ao imperador Freeza. Mas ele temeu o poder dos Saiyajins e destruiu o planeta Vegeta, onde viviam, matando quase todos dessa espécie.

Mais importante do que a força e vigor natural dos Saiyajins, eles possuem um sexto sentido para batalhas. Isso os faz aprender e evoluir rapidamente ao longo de um combate, os tornando mais fortes a cada luta que sobrevivem.

- **Zenkai.** Um saiyajin luta mesmo a beira da morte, e retorna mais poderoso a cada derrota. Você não sofre Perda e pode continuar lutando normalmente quando está derrotado.

- **Oozaru.** Saiyajin possuem uma cauda de macaco, e graças a ela podem se transformar em macacos gigantes poderosos quando olham para uma lua cheia. Você recebe a vantagem Transformação, exceto que também eleva sua escala para Kiodai até o fim da cena. Esta forma também recebe as vantagens Forte, +Vida e Golpe Final. Você reverte a forma humanoide se perder sua cauda ou sair da luz da lua cheia.

- **Código do Desafio.** Saiyajins jamais podem recusar uma luta justa. E nunca terminam uma luta cedo demais, sempre querendo conhecer a força máxima dos adversários.



### Saiyajin Sem Cauda

009001◀◀◀

Se um Saiyajin perder sua cauda, ele também perde acesso a sua forma oozaru. Da mesma forma, um filho mestiço de Saiyajin pode nascer sem sua cauda. Qualquer Saiyajin que perca ou não tenha a cauda recebe esta vantagem no lugar.

- **Espirito de Batalha.** Você recebe uma Técnica Comum (veja em Recompensas) à sua escolha. Você ainda precisa cumprir os requisitos da técnica.

## CLÃ FREEZA 2pt



Existem poucos indivíduos vivos dessa espécie no universo. Eles possuem uma fisiologia e cultura única, tornando-os notáveis em qualquer planeta que pisem os pés. Os maiores imperadores de todo o universo foram Freeza e seu pai o Rei Cold, ambos membros dessa espécie. Se tornando tão temidos e poderosos que rebatizaram a espécie para Clã Freeza.

Eles possuem a capacidade de gerar bio-armaduras que protegem seus corpos sem a necessidade de equipamentos artificiais. E tal proteção se torna mais espessa e evidente quando eles forçam seus corpos a uma metamorfose que muda completamente sua aparência. Com essa mudanças, podem ficar maiores, mais fortes, mais resistentes e até mesmo criar chifres e outras armas naturais. Mas também podem assumir formas mais esguias, velozes e com poderes exclusivos.



- **Bio-armadura.** Você adiciona 1D a qualquer teste para resistir a efeitos perigosos (incluindo testes de defesa), descartando o dado mais baixo.

- **Evolução.** Essa espécie pode se transformar e assumir formas mais poderosas, e variadas fisicamente. Você pode gastar 2PM para aumentar em +1 seu Poder, Habilidade ou Resistência, até o fim da cena (recursos não são afetados). Você pode gastar +2PM para aumentar em +1, outro ou o mesmo atributo, e o bônus máximo é igual à sua Resistência original, ou +5, o que for menor.

- **Diferente.** Seu corpo esta sempre mudando de tamanho e formato. Você precisa de equipamentos sob medida.

## ANDROIDE 1pt

ドラゴン  
ボール

Androides são pessoas criadas artificialmente, sendo que alguns são completamente robóticos enquanto outros são feitos a partir de corpos vivos. Quase todos são programados com ordens e objetivos definidos por seus criadores. Mas é possível reprogramá-los para cumprir outros objetivos ou conceder livre-arbitrio total.

A característica comum entre todos os androides são seus geradores. Eles conseguem criar energia vital de maneira quase infinita sem a necessidade de se alimentar ou dormir.

- **Gerador.** Para cada 3 pontos de dano causados a um oponente em combate, você recupera 1 Ponto de Mana.

- **Imune.** Por não serem vivos, androides são imunes a várias coisas. Abiótico, Doenças, Resiliente, Sem Mente.

- **Diretriz.** Sua mente tem travas de programação. Escolha um Código ou Transtorno.



### Bio-Androide

009001 <<<<

Existe uma variedade de androide rara que não possui partes mecânicas. Ao invés de construídos eles são engenhados geneticamente, misturando DNA de diversas pessoas e seres. Eles não possuem geradores mas podem evoluir seus corpos roubando novos DNAs. Troque a vantagem de gerador por esta:

- **Absorver.** Você recebe a vantagem Imitar, mas só consegue utilizá-la em adversários que você já tenha derrotado. Mas a habilidade copiada pode ser usada para sempre, até que copie uma nova habilidade.

## MAJIN 2pt

ドラゴン  
ボール

Majin ou demônio é um termo que abrange todo tipo de ser nascido no inferno. Ao contrário do que o senso comum diz, nem todo demônio é maligno. Alguns habitam o inferno para punir almas de pessoas perversas, mas a maioria é um habitante comum do Outro Mundo, pertencente a essa espécie.

Majins possuem habilidades mágicas muito diversas, e seu corpos mágicos permitem alterar suas formas e capacidades físicas a vontade.

- **Forma Maleavel.** Majins possuem corpos mágicos capazes de se modificar, esticar ou encolher, permitindo-os mudar a forma de seus corpos. Na primeira rodada de cada cena, você pode mudar seus atributos e vantagens livremente, como na vantagem Transformação — exceto que não pode mudar perícias, desvantagens e técnicas.

- **Imortal.** Majins são difíceis de se matar. Sempre reencarnando ou voltando para o inferno após um golpe fatal.

- **Infame.** Você é um demônio, esperava o quê?



## KAI 2pt

ドラゴン  
ボール

No Outro Mundo, existe um planeta sagrado chamado apenas de Mundo Mestre. Lá, uma árvore chamada Kaiju dá frutos de onde nascem seres conhecidos como Kai's (ou deuses). Eles são treinados e ensinados pelos Kai's mais velhos, para se tornarem deuses governantes de mundos e regiões inteiras do universo.

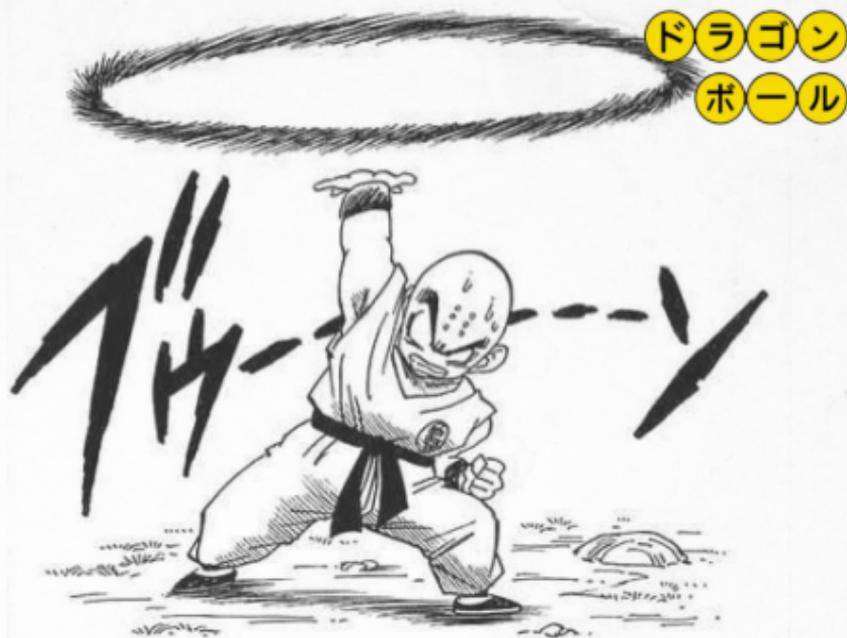
Os Kai's possuem enorme potencial divino e mágico, mas possuem livre arbítrio para seguirem qualquer caminho. Existindo até mesmo Kai's malignos que habitam o Inferno.

- **Ki Divino.** Kai's possuem uma reserva de energia vital incomparável. Uma vez por cena, você pode usar uma ação completa para recuperar 1D+H PM. Além disso, todo teste para descobrir seu verdadeiro poder, ou detectar sua presença pelo seu ki sofre Perda.

- **Controle Kai.** Você foi treinado para se tornar um deus. Quando usa Magia para emular efeitos de vantagens (veja em +Magia), você gasta PM igual ao custo da vantagem (em vez de x3) para Ataque Especial (qualquer), Defesa Especial (qualquer), Teleporte e Mentor.

- **Código.** Todo Kai deve seguir pelo menos um código de conduta.





## TÉCNICAS

3D&T possui um tipo de vantagem especial que pode ser alcançada através da progressão de personagem, elas são chamadas de técnicas. E em Dragon Ball os ataques especiais dos personagens também são chamados de técnicas (com certeza não é por acaso).

Apesar de que as técnicas de 3D&T conseguirem emular a maior parte das técnicas de DBZ, eu quis ser um pouco mais específico e adaptar os ataques mais famosos do manga e do anime para o jogo. Na verdade não apenas os ataques mas algumas transformação e até mesmo a fusão!

Eu também incluí aqui algumas técnicas já existentes do 3D&T reestilizadas ou levemente alteradas para encaixarem com as técnicas icônicas de Dragon Ball. E se você se inspirar e quiser adaptar aquela técnica que só apareceu uma vez no anime e ninguém mais lembra, além de você, na página 161 do manual de 3D&T você encontrará as regras para criar as suas própria técnicas (o problema vai ser o seu mestre autorizar ela).

## TÉCNICAS COMUNS

### FORMA SUPERIOR

**Requisitos:** Resistência 2, Luta

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** 10 a 35PM

**Duração:** Instantânea

Você recebe uma segunda forma, igual a vantagem Transformação. Mas sua forma recebe +1 em seu Poder, Habilidade e Resistência, até o fim da cena (recursos não são afetados). Você pode gastar +5PM para aumentar o bônus dos atributos em +1, e o bônus máximo é igual a sua Resistência original, ou +5, o que for menor.

Essa transformação não pode ser utilizada ao mesmo tempo que a técnica Queimar o Cosmo do manual de 3D&T, sendo uma evolução da mesma.

### TÉCNICA DE ASSINATURA

**Requisitos:** Poder 2, Luta

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** Nenhum

**Duração:** Variável

Você possui uma técnica que você treina exaustivamente, até domina-la. Uma vez por cena você pode utilizar uma técnica comum sem pagar o custo em PM.

### POTENCIAL LIBERADO

**Requisitos:** Resistência 2, Magia

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** 3PM

**Duração:** Instantâneo



ドラゴン

ボール

Com treinamento mágico você consegue despertar o seu poder reprimido pelas suas inseguranças e medos. Faça um teste de Habilidade (6) e se passar você recebe Ganho em Luta e testes de defesa por uma rodada.

## **VOU TE COMER**

**Requisitos:** Magia, Majin

**Alcance:** Perto

**Custo:** 10PM

**Duração:** Variável

Alguns tipos de Majin com poderes mágicos mais desenvolvidos possuem uma capacidade única. Eles conseguem transformar seus inimigos em... **Doce!**

Você recebe a vantagem Paralisia. Mas enquanto o alvo estiver sob efeito da vantagem ele está preso na forma de doce, e se você devora-lo você pode imitar uma das vantagens dele e recebe +1 no maior atributo que ele possuía. Você cospe o alvo todo babado de gosma rosa (*que nojo*) assim que o efeito da paralisia acabar, perdendo os bônus que recebeu.

Se um personagem não Majin comer o doce, o efeito da paralisia se encerra e o alvo volta ao normal.

## **KAI KAI**

**Requisitos:** Habilidade 2, Magia, Ki Divino

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** 5PM

**Duração:** Instantâneo

Kai's podem aprender uma técnica que os permite teletransportar eles, ou aliados para qualquer lugar no universo (e até outros universos). Basta saber alguma informação sobre o local, como sua direção e distância, proximidade a outro local que conheça, uma foto e etc...

Você pode teletransportar qualquer pessoa que esteja encostando em você gastando +2PM por pessoa.

# TÉCNICAS LENDÁRIAS

## FORMA FINAL

ドラゴン  
ボール

**Requisitos:** Resistência 4, Luta

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** 15 a 30PM

**Duração:** Duradouro

Quando um oponente muito poderoso surge, ou se esgotam todas as opções, alguns guerreiros possuem transformações ocultas que mudam a balança do combate. Ao ativar essa transformação além das mudanças normais, como na vantagem, você eleva sua escala de poder em um patamar (por exemplo, de Ningen para Sugoi). A transformação dura um número de rodadas igual ao seu Poder, e gastando +15PM você pode dobrar essa duração.

## ESFERA DO PODER

**Requisitos:** Habilidade 4, Oozaru

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** 15PM

**Duração:** Duradouro

Alguns Saiyajins de elite conseguem criar uma esfera de energia que simula a luz da lua cheia, podendo se transformar em Oozaru em qualquer situação. Você precisa gastar uma ação e 15PM para arremessar a esfera aos céus e começar a transformação.

Se não houver visão clara do céu para onde arremessar a esfera, você não pode usar esta técnica.



## KAIOKEN

**Requisitos:** Atributo 4, Luta

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** 10PM

**Duração:** Duradouro

Está é uma técnica ensinada pelos Kaioh's, os deuses que protegem setores inteiros do universo. Ela ensina a liberar o seu Ki por todo o seu corpo aumentando seu poder de luta, mas te enfraquecendo rapidamente.

Ativar o Kaioken usa um movimento. Até o fim da cena, você tem Ganho e um crítico automático em um atributo escolhido no momento da ativação.

Quando o efeito termina você cai exausto, com o recurso daquele atributo reduzido a zero. Caso seja Resistência, você cai derrotado e inconsciente (pois não tem mais PV). Para os demais, tem Perda em todos os testes devido ao cansaço, até se recuperar.

Ao ativar, você pode gastar +5PM para também receber +1 nos testes do atributo escolhido. Você pode escolher esse aumento um número de vezes igual a sua Resistência. Mas se utilizar o máximo de aumentos possíveis, ao voltar ao normal você sempre cairá com OPVs e deverá realizar um teste de morte.



## FUSÃO

**Requisitos:** Habilidade 4, Resistência igual

**Alcance:** Pessoal

**Custo:** 15PM

**Duração:** Duradouro

Uma técnica dominada pelos deuses, utilizada somente nos momentos de maior necessidade e pelos guerreiros mais habilidosos (ou um pouco sortudos). Quando duas pessoas de altura e forma corporal semelhante realizam uma complexa dança (*Fuuuusão! Há!*) eles conseguem fundir seus corpos e somar seus poderes. Criando um novo guerreiro unindo as mentes de ambos.

Dois personagens que conheçam essa técnica e possuam o mesmo valor de Resistência podem realizar um teste de Habilidade (9). Se ambos passarem, eles se tornam a Fusão. Se a fusão falhar ainda devem gastar os PM.

Ambos os jogadores devem criar uma nova Transformação única, escolhendo juntos como distribuir os pontos. Além disso eles recebem +5 pontos de personagem para criar a nova forma. Se os personagens possuírem quantidades diferentes de pontos de personagem, usa-se o valor daquele que possuía a maior quantidade.

Os jogadores devem concordar em quais ações tomar e o que falar durante a fusão. Ou então decidir algum tipo de revésamento por rodadas.

- **Potara:** Os deuses Kai's possuem um tipo de brincos especiais chamados de Potara. Se duas pessoas usarem, cada um dos brincos de um par, eles imetiadamente se tornam uma Fusão mesmo sem conhecer a técnica ou cumprir os pré-requisitos. Além disso a Fusão será de uma escala superior. Porém... A Fusão será **permanente!**

ドラゴン  
ボール



ドラゴン  
ボール



## REGRAS ADICIONAIS

Com estes arquétipos e técnicas, juntamente do vasto material do manual básico de 3D&T você tem mais do que o suficiente para suas aventuras no mundo de Dragon Ball. Mas existem alguma pequenas adições que eu faria para tornar o sistema ainda mais apropriadas para este mundo.

Aqui você encontrará uma variedade de regras novas para que as partidas sejam ainda mais parecidas com o anime e mangá de Dragon Ball. Entre elas estão regras gerais para Ki, disputas de ataques, bônus treinamento e é claro... As **esferas do dragão!**

ドラゴン

ボール

## DISPUTA DE ATAQUES

Quando você for alvo de um ataque de energia, você pode gastar 1PA para revidar com outro ataque de energia. Se você acertar o ataque, quer dizer que os dois disparos se colidiram no ar, e nesse momento aquele que concentrar maior energia ganhará a disputa.

### DISPUTA DIRETA

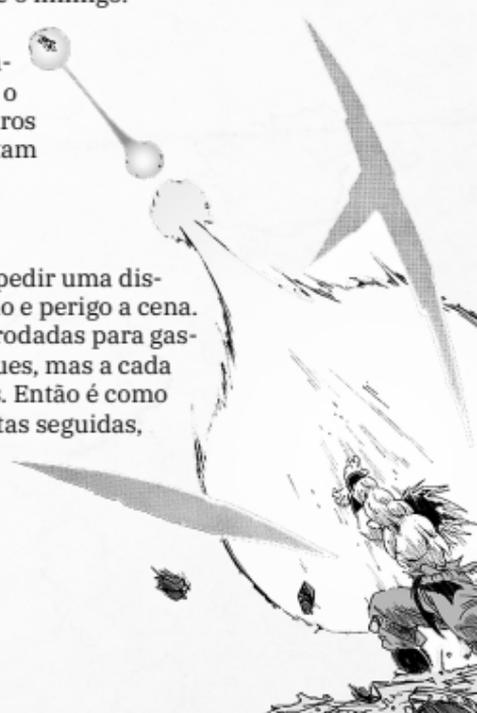
Conte quantos PM você gastou em seu ataque, e então você pode gastar mais quantos PMs quiser para aumentar a potência do disparo. O inimigo poderá também gastar quantos PMS ele quiser para melhorar o ataque dele. Tanto você quanto o seu adversário só tem uma rodada e uma chance para gastar quantos PMS quiser, e não podem aumentar depois de anunciar o total gasto.

Importante deixar claro que nenhum dos lados deve saber quanto o outro gastou em PMs, é como uma aposta de força. Após ambos contarem o total de PMs eles revelam e aquele que tiver gasto mais vence a disputa e o seu ataque atinge o inimigo.

O perdedor da disputa deve realizar um teste de defesa contra o ataque do adversário, e também contra o seu próprio ataque. Ambos os disparos de energia são empurrados e o acertam ao mesmo tempo.

### DISPUTA CONTÍNUA

Alternativamente, o Mestre pode pedir uma disputa contínua para criar mais tensão e perigo a cena. Nesse tipo, os personagens terão 3 rodadas para gastar os PMs e potencializar seus ataques, mas a cada rodada eles revelam seus resultados. Então é como se eles tivessem que ganhar 3 disputas seguidas,



# TREINAMENTO



Em Dragon Ball o treinamento é um dos elementos mais importantes em todas as sagas. Os protagonistas estão sempre encontrando novos mestres com técnicas raras, locais especiais de treino ou mesmo buscando inimigos poderosos para enfrentar.

As regras de 3D&T já possui a regra perfeita para representar o aprendizado de seu personagem, as **Recompensas**. Com o seu XP você pode comprar vantagens novas, técnicas novas, mudar suas desvantagens e etc... Existe até mesmo a vantagem de Mentor! Nada melhor do que isso.

Mas os seus jogadores vão querer mais (*eles sempre querem*). Então aqui você encontrará algumas regras para ajudar aqueles espertinhos que querem treinar mais do que os outros. Seu personagem precisa de tempo para treinar, pelo menos 1 dia inteiro. Se tiver esse tempo e puder recuperar seus recursos você pode escolher ter realizado um dos treinamentos a seguir. O seu bônus de treinamento pode ser utilizado até o fim da próxima sessão após o treino, se não utiliza-la você perde esse bônus.

## TREINO MENTAL

Você concentra seu Ki e cria uma projeção mental de si mesmo em sua mente, ou na mente de outra pessoa. Dessa forma você consegue praticar seus ataques e até mesmo simular batalhas mentalmente.

Você pode gastar 1PA para não precisar gastar nenhum PM na próxima vantagem que utilizar.

## TREINO DE ARTES MARCIAIS

Você foca seu treinamento em praticar e melhorar suas artes marciais. Gastando 1PA você recebe Maestria em Luta até o o final da cena.

## TREINAMENTO FÍSICO

Através de árduos exercícios e preparos físico você fortalece seu corpo. Escolha um de seus recursos para aumentar em +2 até o fim da sessão.



# KI

ドラゴン

ボール

## PRESENÇA DE KI.

O Ki é a energia vital que dá a vida aos seres vivos. Aqueles que treinam artes marciais conseguem concentrá-lo para aumentar sua força, velocidade e resistência. Mas todas as pessoas criam um tipo de sinal ao utilizarem seu Ki, esse sinal indica a força, localização e até mesmo se a pessoa é bondosa ou maligna.

Esse sinal de Ki, é a presença de uma pessoa. A maioria dos terráqueos com um pouco de treinamento aprendem a sentir essas presenças com sua mente. Já as espécies alienígenas que não conseguem fazê-lo precisam de um equipamento chamado Rastreador para isso.

Para sentir uma presença com sua mente é necessário fazer um teste de Habilidade (6) e possuir a perícia Mística. Você pode sentir o poder de luta, localização aproximada e índole de uma pessoa no máximo Longe de você. O mestre pode pedir esse teste quando alguém muito poderoso se aproximar de você. Já com o rastreador você consegue descobrir o poder de luta e localização exata de um alvo Muito Longe gastando um movimento, e da mesma forma ele te avisa se uma ameaça estiver vindo em sua direção. Mas não pode descobrir se uma pessoa é maligna ou bondosa. Além disso, o rastreador possui a desvantagem Utensílio (-2pt).

A maioria do terráqueos também conseguem esconder suas presenças se concentrando e mantendo a calma. Mas qualquer espécie pode aprender essa técnica com certo treinamento.

Você deve fazer um teste de Habilidade (6) e possuir a perícia Mística. Se passar qualquer um que tente sentir sua presença sofre Perda e rastreadores indicam um poder de luta muito baixo, confundível com um animal ou pessoa infensiva.

### Poder de Luta

009001 ◀◀◀

**Sentir o poder de luta mentalmente:** O mestre lhe diz se a pessoa possui mais ou menos pontos de personagem que você, e se ele é de uma escala abaixo ou acima da sua. Além de uma localização aproximada, como a direção e estimativa de distância.

**Medir o poder de luta com rastreador:** O mestre lhe diz exatamente quantos pontos de personagem a pessoa tem e a escala dela. Além da localização exata em coordenadas da fonte daquela presença.

# ESFERAS DO DRAGÃO



As 7 esferas do dragão foram criadas pelo Kami-Sama, o deus guardião da Terra. As esferas ficam espalhadas em locais perigosos e escondidos do planeta. E além do desafio de procurá-las, muito seres poderosos e malignos estão sempre nessa missão também. Encontrar todas elas deve ser um desafio grande, diversas sessões ou até uma aventura inteira.

Se os personagens já forem experientes e preparados, cheios de técnicas de teleporte, espaçonaves e ajudas divinas; o mestre deve criar alguma grande ameaça para impedi-los. Como um grande vilão espacial vindo roubar as esferas, ou uma organização maligna que reuniu a maior parte delas antes dos heróis.

A ilustração mostra um dragão chinês (Shenlong) com uma boca aberta, mostrando dentes e língua. Ele está enrolado em si mesmo, com suas garras visíveis. Há um grande 'X' cinza sobreposto à esquerda do dragão. No canto inferior esquerdo, há uma explosão de luz com sete pequenas esferas numeradas de 1 a 7.

Se todas elas forem reunidas e alguém recitar a frase: "Apareça Shenlong! E realize meu desejo!". O deus dragão Shenlong surge para atender seu pedido. Você pode fazer (quase) qualquer desejo ao dragão. Ele não pode realizar nada que exija mais poder do que o Kami-Sama possui (o que é bastante, não se preocupe). Isso quer dizer que ele não pode fazer coisas absurdas como destruir o universo, voltar no tempo ou te tornar a pessoa mais forte do universo. Mas para coisas comuns ele não terá problemas, como por exemplo:

**Reviver alguém. Reconstruir uma cidade destruída. Ficar imortal. 1 bilhão de dólares. Ficar incrivelmente linda (quem não quer?).**

Depois de realizar seu desejo, as esferas do dragão saem voando e se espalham pelo mundo todo. Elas se tornam bolas de pedra durante 1 ano inteiro até poderem ser utilizadas novamente. E existe um aparelho chamado de **Radar do Dragão**, que aponta a direção de todas as esferas do mundo (Concede Ganho em testes para localizá-las).



**OBRIGADO POR LER!**

**Compartilhe com seus amigos e grupos.**

**As nossas redes estão abertas para críticas,  
sugestões e comentários.**

**E se decidir utilizar esse suplemento em sua mesa  
de RPG, não esqueça de nos contar como foi a  
experiência. Com seu feedback podemos melhorar  
e criar conteúdos cada vez melhores.**