

Ordens das Estrelas

Criação: Rodrigo Jeferson

Desenvolvimento do Acessório de RPG: Rodrigo "Yoshiro" Jeferson

Direitos Autorais do Jogo: Equipe RPG Anime Brasil

Contato: Rodrigo Jeferson através do e-mail aurak60@redejovem.net ou no Orkut Rodrigo Jeferson

Msn: rodrigo.yoshiro@hotmail.com

Kansarianos, seres que foram abençoados pelo poder kansai

*"-O poder das estrelas conhecido como **poder kansai** é utilizado de forma indevida pelos kansarianos. O poder que é derivado do poder divino foi criado para dar beleza as estrelas do universo e não se tornar uma arma militar..."*

Istik, o anjo supremo das Dimensões da Terra

O maior problema para iniciar os novos adeptos no universo Yoshiro é mostrar como são os kansarianos, os seres de maior foco no jogo de RPG da série, afinal! Mestrar para seus amigos uma campanha de seres que você nunca tinha ouvido falar e cheios de manias e poderes estranhos pode ser confuso mesmo. Mas meu irmão, meus amigos e eu lutamos para que outras pessoas possam entender os kansarianos, porque se entender a natureza deles, nada mais é complicado no universo Yoshiro.

Esse livro trata apenas de detalhes mais convincentes do que vem a ser um kansariano, as estrelas das batalhas sangrentas do jogo Yoshiro. Nesse livro, mesmo dedicado ao RPG, não contém nenhuma regra, apenas material descritivo, para que você possa ler e entender tudo o que você não entendeu nos outros livros. E caso queira uma demonstração de jogo (talvez ao vivo), me mande um e-mail que logo prepararei uma aventura para que você aprenda com mais facilidade (mesmo que seja por RPG via e-mail).

As informações descritas abaixo são do livro **Ordens das Estrelas**, escrito pelo anjo das dimensões Istik, aos Guerreiros Kansai e demais kansarianos do multiverso.

||.||.~..{+*:::Kansarianos:::*+}..~|.||

1 - Kansarianos, Humanos ou Semi-Humanos

1-A única coisa que diferencia um ser humano comum de um kansariano é o poder kansai. Se um humano receber uma certa quantidade de poder kansai no corpo, ele se torna um kansariano, assim como se um kansariano perder todo o seu poder kansai, ele se torna um ser humano...

2-Há muito tempo atrás, alguns seres humanos receberam um choque tremendo de poder kansai quando este vinha do universo (na época que as estrelas dispejaram tudo).

3-E com o passar do tempo, os humanos que receberam de antemão o poder kansai, se tornando por fim: kansarianos começaram a desenvolver melhor os seus poderes, criando "fórmulas mágicas", ops! que dizer "fórmulas kansainicás" para gerar coisas como **criar armas de poder kansai, criar escudos, rastrear alguém pelo Estilo, teleportar-se para algum lugar**, etc.

4-Depois por causa de alguns kansarianos que se aproveitaram de seus poderes, usando seu poder kansai para dominar os seres humanos, vieram as linhagens.

5-Seguindo essa Ordem: Kansarianos-Diablos (hoje conhecida como Família Tegic), GK (Guerreiros Kansai), Cyber-kans (kansarianos-ciborgues), Necromânios (kansarianos-zumbis no melhor estilo nosferatus de ser) e Arcanis (kansarianos-magos).

6-Hoje há a maior guerra entre os dois clãs mais poderosos: Os Guerreiros Kansai de Istik contra os Tegicistas, respectivamente a linhagem criada por Deus contra a linhagem dominada por um homem filho de GK.

7-Bem ou Mal se enfrentam, não interessa se Gks e Tegicistas não se dão bem. A verdadeira batalha ainda está prestes a começar.

2 - Habilidades dos Kansarianos

8-Todo kansariano foi abençoado com o **dom do Estilo**, ou seja, recebeu uma criatura que divide o seu corpo junto com ele, assim como um espírito, ajudando em suas decisões e impondo algo a mais em sua personalidade. O **Estilo** é que lhe dá seus poderes, sem o Estilo no corpo, o kansariano não passa de ser apenas um ser humano bem comum.

9-Todo kansariano também recebeu a habilidade de usar os ventos em seu favor. Técnica conhecida como **Golpe do Vento**, permite ao

Ordens das Estrelas

kansariano com um soco ou chute estratégico jogar uma quantidade de vento pra cima de seus inimigos, ventos que não machuca, mas pode desequilibrar...

10-O Golpe do Vento é uma das melhores táticas entre os duelos de kansarianos, pois é um golpe que pode fazer a diferença, mesmo se não causar dano.

11-Kansarianos também podem invocar uma força sobre-humana, que permite fazer as coisas mais assustadoras possíveis, como *levantar carros, arrombar muros, agüentar ataques letais, correr mais rápidos que trens...*

12-O nome dessa habilidade é **Atributos Kansarianos**, onde o kansariano em questão ativa quando fala essa mesma frase. Nessa hora fica uma aura de poder kansai em volta dele. (*Em RPGs, muda-se dos Atributos Humanos para os valores dos Atributos Kansarianos nas características físicas do Sistema Daemon*).

13-Usar Atributos Kansarianos é bom para se safar de confusões, mas caso um portador do poder kansai fique usando essa habilidade demais, acabará recebendo a morte de imediato, porque seu corpo não agüenta.

14-Não há corpo que suporta muitos Atributos Kansarianos seguidos, um após outro...

3 – O Estilo

15-O Estilo é uma criatura feita de poder kansai que vivia junto das estrelas no início dos tempos. E hoje são criaturas que fornecem esse poder para os kansarianos, além de dividir o corpo (humano) com eles.

16-O Estilo é uma criatura que tem a forma e o aspecto de uma criatura de fantasia, além de habilidades semelhantes as demais criaturas mágicas.

17-O Estilo influencia nas decisões do kansariano.

18-O Estilo oferece seu poder kansai para o kansariano usufruir; Caso um kansariano não tenha seu Estilo em seu corpo (seja por perda dele ou mesmo por utilização da proeza *Extrair Estilo*), o portador do poder kansai será incapaz de usar suas proezas, atributos kansarianos e ataques especiais.

19-O Estilo aparece com sua forma natural para proteger o kansariano em quanto ele está dormindo, tonto, cego (apenas nessa situação se ele não poderá se virar) ou qualquer outra forma que torne o kansariano incapaz (Forma que tem os atributos físicos 1000 e mentais de acordo com o próprio kansariano).

20-Os Estilos dependem do corpo humano dos kansarianos para viver, caso um kansariano morra, logo o Estilo vai morrendo aos poucos...

21-Um kansariano que tenha perdido seu Estilo se torna um “humano comum” até que alguém faça nascer no seu corpo outro Estilo (com a proeza *Reproduzir Estilo*).

22-Quando um kansariano está sem Estilo, ele se torna humano, não podendo gerar poder kansai, nem proezas, nem ataques especiais que tenham como base o poder kansai e nem invocar a habilidade “Atributos Kansarianos”.

23-Quando um Estilo realmente morre, ele renasce no espaço para viver ao lado das estrelas para sempre...

4 – A Pirâmide dos Estilos

1-A pirâmide dos Estilos é um símbolo onde todos os kansarianos de todos os clãs respeitam e a seguem fielmente. Nela sabemos qual são os Estilos com a maior carga de poder kansai e qual tem menos poder. Mas isso não significa que um Estilo de menos poder kansai seja mais fraco que outro. São apenas suposições.

2-A pirâmide é dividida em seis casas, cada uma contendo um tipo de Estilo seguindo essa ordem: **Anjo, Dragões, Criaturas Terrestres, Criaturas Voadoras, Criaturas Aquáticas e Criaturas Sobrenaturais**.

3-Na primeira casa (segundo de baixo para cima), encontra-se as Criaturas Sobrenaturais.

4-As criaturas Sobrenaturais contam com todos os Estilos que tenham a forma básica de criaturas do gênero, como vampiros, fantasmas, aberrações, zumbis e outros. É a casa que tem menos poder kansai, mas as mais estranhas e temidas habilidades.

5-Na segunda casa (segundo de baixo para cima), encontra-se as Criaturas Aquáticas.

6-As criaturas Aquáticas contêm todos os Estilos que tem a forma básica de criaturas marinhas e/ou mesmo que tenha afinidade com o elemento água. São criaturas como peixes, baleias, tubarões, ostras, tritões, sereias, leviatãs marinhos, etc. É a Segunda casa, mas em nível de elevação do poder kansai, tem a mesma força da casa abaixo.

7-Na terceira casa (segundo de baixo para cima), encontra-se as Criaturas Voadoras.

8-As criaturas Voadoras obtêm todos os Estilos que usufruem muito do ar, e também é a casa dos Estilos que possuem asas. Todo Estilo que usufruir do ar, do céu e que possuem asas para levitar, são dessa terceira casa. Criaturas como aves, são dessa casa. Mas os dragões não são, pois são Estilos orgulhosos e fortes, e que possuem o poder kansai mais elevado.

9-Na quarta casa (segundo de baixo para cima), encontra-se as Criaturas Terrestres.

10-Nessa casa, nas Criaturas Terrestres, encontra-se as mais variadas criaturas, pois a maioria delas vive na Terra. Qualquer Estilo que não tenha asas, que não seja sobrenatural, anjo e dragão são concerteza dessa casa. Pois as criaturas de Terra são corajosas e espertas e Estilos dessa casa são muito elevados...

11-Na quinta casa (segundo de baixo para cima), encontra-se os Dragões.

12-Os Estilos dragões eram os seres mais poderosos até que os anjos criaram um novo tipo de Estilo, o Estilo Anjo. Nessa casa se encontra todos os tipos de dragões das mais diversas cores e habilidades. Kansarianos portadores desse Estilo costumam ser corajosos e fortes.

13-Kansarianos que tenham Estilo dragão não aceitam que os portadores do raro Estilo anjo sejam mais poderosos, só pelo fato de serem raros.

Ordens das Estrelas

14-Na última casa (seguido de baixo para cima), encontra-se os Anjos.

15-Sim, os anjos. Tipo de Estilo criado pelos agentes do céu. O mais poderoso dos Estilos. Criado exclusivamente para a linhagem GK. Todos os manipuladores do Estilo Anjo costumam ser serenos e calmos, além de gentis e respeitadores do que é certo, mesmo que um anjo tenha se escurecido e abandonado a luz, é a culpa é toda minha... por um Guerreiro da Luz tenha se tornado nome de nossa linhagem inimiga.

16-A pirâmide dos Estilos é que define um status de um tipo de Estilo a outro, mas não define a força de vontade, não define a superioridade, não muda um ser, não faz ninguém melhor... é apenas um estudo, é apenas uma árvore genealógica, que comprova como o poder kansai é realmente.

5 – A Lei dos Atributos Kansarianos

1-Todo kansariano pode invocar suas forças interiores para combater inimigos ou mesmo realizar façanhas incríveis, como correr tão rápido como o vento, ser tão forte como gigantes, suportar tanto dano como se fosse um escudo...etc ; o nome disso é **Atributos Kansarianos**, nome que todo portador do poder kansai tem direito de falar e usar.

2-Graças a Habilidade do Atributo Kansariano poder fazer quase tudo, ocorre os mais terríveis abusos vindo dos mais estúpidos portadores de pk, tais como a morte de pessoas inocentes, destruição de diversos locais, criação de Estilos em animais e plantas além de outras coisas terríveis. Graças a essa infantilidade, os humanos da Dimensão Neutra têm medo dos portadores de pk, tanto que confiaram a eles mesmos para defende-los dessa ameaça...

3-Então escrevo em alerta, não só aos Guerreiros Kansai que originalmente seguirão essas normas desse livro, mas também todos os kansarianos neutros, das trevas, das máquinas, das tumbas e do reino das fadas: todos aqueles que chegarem a realizar essas coisas que serão ditas no próximo trópico terão o direito a um julgamento severo e temível cujo eu mesmo citarei o veredito se capturados pelos meus pupilos.

4-Está proibido todo GK e todo kansariano utilizar seus poderes para fins sexuais num eventual atentado ao pudor.

5-Está proibido todo GK e todo kansariano a matar vítimas inocentes em confrontos mesquinhos.

6-Está proibido todo GK e todo kansariano criar reinos e governar se tornando algo como imperador.

7-Está proibido todo GK e todo kansariano destruir locais em batalhas por querer, a menos que seja uma reação militar para isso.

8-Kansarianos capturados por esses crimes, podem se forem acusados terríveis penas, como perder o Estilo e ser selado e nunca mais ter outro...

9-Kansarianos capturados por esses crimes, também podem serem mortos; serem selados dentro de uma dimensão terrível; pode ficar louco para sempre, pode perder um ou mais membros do corpo; pode

perder um ou mais sentidos, pode perder sua dignidade até o fim de seus dias humanos, além de outras fatalidades sem dó e piedade de vós. Saiba, que crimes ediondos e mais graves como esses comprovados, sentirá toda a ira e peso da lei Gk diante de ti.

10-Essa é lei do Atributo Kansariano, escrito para todos os kansarianos, escrito por mim, Istik, o anjo Supremo das Dimensões da Terra e coordenador da linhagem GK.

6 – As Famílias Universais

1-Todo ser humano é dividido em 26 famílias sempre, essas conhecidas como Família Universais, onde está no sangue de todos os seres vivos, seja humanos, kansarianos e qualquer outro ser vivo que se tenha notícia e conhecimento e que esteja abaixo de Deus, o soberano de Todas as Coisas.

2-As famílias Universais são as seguintes: *Katsura, Kajishima, Turorb, Tinred, Kazuki, Libal, Sanamaris(extinto), Sanamaris (atual), Gleen, Dramini, Toran, Hayashi, Maxine, Ellaron, Telarsari, Haruni, Zumba, Sangneat, Sellch, Morayan, Zukidan, Panosian, Flowers, Bandush, Maurer e Ravi.* Sendo que cada sangue foi dividido com as cinco linhagens existentes.

3-Graças a esse “sangue” tão especial, os kansarianos podem aprender a proeza proibida por mim conhecida multiversalmente como Lágrima do Sangue do Ódio.

4-A Lágrima do Sangue do Ódio une de uma vez só os poderes de kansariano e Estilo, criando um poderoso anjo cheio de maldade, pois criaste um grande ódio no momento da invocação de seu poder. Também ao término dela, o kansariano entra em sono profundo, ele e seu Estilo (que fica inatível por enquanto).

5-Kansariano e Estilo saem do coma profundo quando chega ao término de pelo menos 3 sóis e 3 luas.

6-Eu, o anjo das dimensões Istik afirmo: “-A Lágrima do Sangue do Ódio só pode ser usada militarmente, para vencer inimigos muito mais poderosos, para salvar vidas.” Caso derrespeite minhas ordens guerreiro(a) kansai, será posto a julgamento pelos seus crimes.

7-Essa ordem também vale a todos que reconhecem que o poder kansai serviu para unir a humanidade e não separa-la de forma tão incrédula como vemos nos dias atuais.

7 – As Linhagens

1-Antes, não existia clãs próprias para kansarianos, cada um agia e vivia seguindo a sua própria concepção. Existia guerra e confrontos por causa disso, mais brandos do que vemos hoje. Foi assim durante os séculos, até chegarmos a essa era, onde vemos linhagens dominar sobre os kansarianos e graças aos seus confrontos, derramar sangue de muitos inocentes por causa da essessiva ambição de poder.

2-Mas saiba, meus Guerreiros Kansai são a luz nesse problema, defendemos o mundo da ameaça dos kansarianos maus, confrontamos todas as trevas dos portadores de pk incrédulos de coração e de compaixão. Devemos ter confiança em todos os GKs, pois oferecem suas vida a acabar com o mal.

Ordens das Estrelas

3-Nesse tomo, explicarei meus relatos sobre que acho sobre todas as cinco linhagens de kansarianos existentes nos dias de hoje.

4-Antes, como as dimensões eram apenas habitadas por seres humanos, semi-humanos e kansarianos, além dos animais, da natureza, da luz, das trevas, da flora da vida e da flora da morte, não existia kansarianos reunidos em grande quantidade para um determinado feito. Tudo foi obra de um pequeno grupo de malévolos que viviam na dimensão Neutra, num país bonito e de boas pessoas, país que tinha sido influente na metade do milênio que já se passara: um reino conhecido pelos moradores da dimensão Neutra como Velha Espanha.

5-Um grupo de muitos kansarianos loucos em serem os donos do mundo se reuniram e criaram um clã. Logo eles dominaram rapidamente a Velha Espanha, matando muitas vítimas inocentes a sangue frio e sem nenhuma piedade. O tal clã formado era composto apenas de kansarianos maus, tão como o diabo, então foi dado popularmente o nome de Kansarianos-Diablos.

6-Kansarianos-Diablos foram a Primeira linhagem a existir no multiverso e existe até hoje como o nome Família Tegic.

7-O multiverso estava em perigo, era preciso outro clã para vencer os KD, seguindo a temática, Kansariano contra Kansariano; uma vez eu já cheguei e convidar alguns anjos para exterminar aqueles impuros que não conseguem usufruir de uma das belezas de nosso Senhor: a Vida e o Amor.

8-Mas percebi que era incredulidade minha, pois nós anjos do bom Deus, esmagaríamos os kansarianos facilmente, pois o mais poderoso deles em vida não pode nem mesmo retirar farpa de uma das penas de nossas asas.

9-Então meu Mestre organizou uma nova linhagem pra mim, seria a luz nas trevas, onde a justiça prevalecia. Assim nascem os Guerreiros Kansai, os guerreiros da luz que botaria um fim nos Kansarianos-Diablos de uma vez por todas. Tanto que criei uma dimensão inteira e secreta para todos os GKs de todas as eras, uma dimensão gigantesca e de grande beleza, onde seria a base de todos os GKs, dimensão conhecida por nós como Dimensão Secreta de Deus.

10-Os Guerreiros Kansai existem até hoje e são a luz no meio das trevas no multiverso.

11-Guerreiros Kansai e Kansarianos-Diablos se confrontaram, sendo que no plano dos kansarianos são denominados como a Luz e as Trevas, por isso o confronto de ambos os clãs foi já considerado como a Eterna Guerra. Mas a Luz foi mais forte e poderosa e quase sumiu com as trevas, trevas que se estabeleceram graças a um erro de um dos poros de luz, que tinha me enfurecido...

12-A Terceira linhagem criada foram os Cyber-Kans, kansarianos loucos por tecnologia e criadores segundo minha concepção do que chamamos implantes-mortos, conhecido pelos humanos implantes-cibernéticos.

13-Clã que atua tanto como no lado da Luz quanto do lado da Escuridão. São verdadeiros homens-

máquinas a serviço de sua própria vontade e que ligam mais na tecnologia gerada do que nas outras coisas da vida que o bom Senhor Nosso Deus fez.

14-A Quarta linhagem a ser feita foram os Necromânios, kansarianos-zumbis cheios de maldades. Criados com a temática de destruir aqueles que guio.

15-Os necromânios são kansarianos que são descendentes de pessoas que fugiram de um reino parecido como Inferno na dimensão Lua, reino conhecido como Abike. Mas elas já vieram ao nosso mundo amaldiçoadas, por isso foi criada uma cidade só para elas viverem em harmonia, só que com o passar do tempo, alguns kansarianos amaldiçoados começaram a usar seu poder kansai de forma errada, eles queriam dominar a cidade para eles. O grupo (ou clã) tinha o nome Lâminas Necromânias e com seu poder dominou a cidade.

16-Pessoas em desespero nos chamaram para resolver o problema, então enviei um grupo de GKs para exterminar todos os membros da Lâminas Necromânias, só que alguns poucos escaparam e esses se aliaram a Família Tegic, nosso inimigo e com o passar dos anos, os Lâminas Necromânias se tornaram apenas a linhagem Necromânia, um clã aliado ao mal e inimigo. Clã que faz atrocidades, clã que desafia a Luz de Deus, clã que brinca com fogo e com o que não pode brincar, eles são todos loucos e a luz de nossas armas os destruirão de vez...

17-Necromânios e Tegicnistas são os eternos inimigos dos Guerreiros Kansai, sendo que os Tegicnistas são os verdadeiros adversários.

18-A Quinta linhagem a ser feita são os Arcanis. Ah! Os Arcanis, que engenhosidade... vocês desenvolveram habilidades "mágicas" como os seres humanos dizem usando a essência do poder kansai que penambula sob o Tudo, muito bom... vocês realmente são kansarianos sábios e muito inteligentes.

19-Os arcanis são considerado como "Chave" no confronto direto entre GKs e Tegicnistas.

Agradecimentos Especiais à:

*Primeiramente a Deus, por me dar a inspiração de criar esse mundo maravilhoso que é o universo Yoshiro e por ser o meu melhor amigo para todas as ocasiões.

*Ao meu irmão gêmeo Thiago Luiz "Guerrad" pela nossa cartada nos mundos do RPG.

*Aos meus amigos Josias "Caôxote", Maicon "Fogosa", Alan "Hunter", Felipe "Kabrito", Felipe "Presuntinho", Frederico "Beholder", Julio "Caô999", Felipe "Druida", Anderson "Jacaré", Ana Carolina

*Aos meus primos Gabriel, André "Andarilho da VM", Nelson "Duque/Lord-não-sei-o-quê" e minha prima Cátia (que outro dia gostou de me ver escrever livros de RPG, mesmo não sabendo jogar)

*A todos que curtem Yoshiro

©2000-2007. Rodrigo Jeferson. Todos os direitos reservados. Esse livro tem a permissão legal de ser distribuído gratuitamente sem fins comerciais. Todo o conteúdo descrito nesse tomo pertencem a Rodrigo Jeferson, não só esse livro mais como os lançamentos futuros. ©2007. Equipe RPG Anime Brasil, todos os direitos reservados.