

YOSHIRO

Role Playing Game

Guia Completo dos Cyber-Kans

Um guia básico para complementar os personagens kansarianos da
linhagem Cyber-Kan

Rodrigo Jeferson



YOSHIRO
Role Playing Game
SUPLEMENTO

Criação: Rodrigo Jeferson

Desenvolvimento do Suplemento de RPG: Rodrigo "Yoshiro" Jeferson

Colaboração: Thiago Luiz "Guerrad"

Direitos Autorais do Jogo: Equipe RPG Anime Brasil

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

Home Page: por enquanto, só temos o site Yoshiro Teen em www.yoshiroteen.1cm.com.br

Msn: Para quem quiser manter contato comigo, meu Msn é rodrigo.yoshiro@hotmail.com

Agradecimentos Especiais à...

Mais um suplemento pronto da linha que está conquistando jogadores. Venho agradecer a todos que jogam e/ou gostam do elenco em si. Muito obrigado! É bom saber em pessoas que nem conheço possam apreciar os meus personagens e viajar no mundo que criei. Gostaria de declarar que não fosse essas pessoas abaixo talvez não seria a pessoa que sou hoje e venho dizer que se o universo Yoshiro cresce com esse sucesso que é, é tudo graças a vocês!!!

"Ouburighisdiu Asmihgiusi, ciutihniril tiurinisinidiu as mihnrirs vihdis chnitilrilsiesnitil el lilgisli ciumi silmipiril."

"Obrigado Amigos, continue tornando a minha vida interessante e legal como sempre."

(Em Língua Kansariana)

-Agradeço ao nosso Deus, por ser o meu melhor amigo, fiel, companheiro, me compreender nos momentos difíceis e sempre me dar a maior força para viver. Quando eu fico triste, eis que lo]go vem o Senhor para me deixar alegre, muito obrigado por tudo que fez e por tudo que o Senhor ainda irá fazer por mim e por todos que estiverem lendo este e-book, obrigado Senhor eu te amo!

- Agradeço ao meu irmão gêmeo Thiago Luiz "Guerrad" por ser meu irmão gêmeo e por me ajudar a divulgar e criar (pelo menos um pouco) o universo Yoshiro. CDZ na veia pra ele!!!

- Agradeço ao meu primo Nelson "Teiki" Gomes, por também me ajudar a criar algumas coisas para o mundo de Yoshiro e também por ser viciado no jogo.

- Agradeço ao meu primo André "BTC" Luiz, por jogar e tornar cômico o jogo.

- Agradeço ao meu primo Gabriel "Tagashi" Gomes, por jogar quase sempre que pode e por ser quase um irmão pra mim (eu não disse isso!)

- Agradeço ao meu colega Josias "Caôxote" por adorar o mundo Yoshiro e também por mentir pra todo mundo que me zôou um dia desses (tem gente que não aceita perder).

- Agradeço ao Alan "Hunter" por pelo menos conhecer um pouco sobre o universo Yoshiro.

- Agradeço ao meu colega Maicon "Nakan" por jogar e reclamar comigo mestrando.

- Agradeço ao Julio "Kobold", por começar a se interessar agora no universo Yoshiro e se tornar um fã fervoroso do jogo.

- Agradeço ao Frederico "Beholder", que joga Yoshiro quando dá (raramente) e pelas partidas de King of Figthers nos fliperamas da vida (também larga um pouco o Sistema D20 para viver a vida Beholder!!!)

- Agradeço ao Felipe "Druida do D&D" por jogar RPG (sumido. Ainda bem que não implica + com o meu cabelo, eu cortei!)

-Agradeço a Monique "Dragão Demoniaco do Inferno", a prima do Julio que é feia pra caramba e que diz que todo jogador de RPG é BV (tu é feia pra caramba e ainda se acha, me deixa envergonhado porque tem um queixo maior que o meu!)

-Agradeço ao pessoal do Encontro no BOBs com a Rede RPG aqui em Campo Grande, mesmo com os maus entendidos. E mil perdões ao escritor Marcelo Telles (se eu te ofendi, mesmo!)

-Agradeço ao meu amor, por ser tão bonita e por me encantar do seu jeito (a identidade pra quem não conhece? Por enquanto é segredo...)

-Agradeço ao diretor Hiroki Hayashi, meu grande ícone, criador de Tenchi Muyo e El Hazard.

- Agradeço a Ana "Aníssima" Carla por ser como uma irmã mais velha pra mim e por me apoiar em tudo que faço.

-Agradeço a todos os jogadores de Yoshiro e os Otakus fãs da série, que cresce lentamente, mais num ótimo ritmo, ganhando cada vez mais fãs. Não perca nossos próximos suplementos e livros oficiais da série, que promete ter suporte invejado em jogos já publicados no mercado nacional. Agora veja detalhes e armas para turbinar melhor seus personagens cyber-kans.

Cyber-Kan

São os kansarianos ciborgues, ou andróides. Alguns têm tantos implantes cibernéticos no corpo que às vezes chega a ser confundido com um robô ou algo semelhante. São kansarianos que tem poderes especiais que controlam máquinas e poderes metálicos, possuem grande afinidade com metal.

Os cyber-kans são kansarianos que adoram tecnologia, tanto que alguns estudiosos no assunto afirmam que "Os cyber-kans se acham fracos, por isso aderem aos implantes", pode ser verdade quanto pode ser boato.

Criados recentemente (à 250 anos mais ou menos), os cyber-kans foram a terceira linhagem a ser feita, vieram depois dos Guerreiros Kansai, só que esta foi construída não para ser rival ou para destruir outra linhagem, e sim para trazer tecnologia aos kansarianos, além de oferecer mais poder a quem quer. Porque os cyber-kans não tem só implante e poder para moldar metais, e sim para consertar e montar aparelhos, máquinas e outros. Não ligam para o confronto da Grande Guerra (Batalha entre GKs e tegicnistas), mas as vezes um membro dessa linhagem é convocado para fazer um coisa em nome de ambos os clãs (mesmo que seja o confronto contra um inimigos deles).

O Início dos Cyber-Kans

Há 250 anos atrás, por volta do ano 8350 do calendário luniano. A terceira linhagem dos kansarianos tinha sido construída, e esta, diferente dos GKs (a segunda linhagem) não tinham como objetivo destruir outro clã. Nessa época, a dimensão Lua tinha começado a abraçar tecnologia mais avançada, como moldar lasers, material yuguii (o material mais resistente do multiverso) além de montar robôs com inteligência tão complexa que até parecem pessoas de verdade. Naquela era, víamos um mundo de novas descobertas.

Grande parte dessas descobertas veio de uma organização de cientistas conhecida como O.C.A (Organização da Ciência e da Ordem), empresa que tinha uma pequena base em uma pequena cidade no reino de Sarines. E foi assim, aquela organização trouxe muitos benefícios para o povo da dimensão Lua, dentre as coisas que criaram estão alguns aparelhos domésticos, armas avançadas de guerra até os computadores (sendo que este último invento foi exportado para varias dimensões a Terra, inclusive a própria Dimensão Neutra, só que aqui, os importadores desse invento disseram que eles que tinham inventado e que não tinha sido colhido de outro plano.)

O povo geral adorou esse inventos, só que algumas pessoas queriam esses cientistas super-dotados apenas para servir seus interesses , e você acha que quem estava afim de possuir para si esses nerds? Claro, os Kansarianos-Diablos estavam interessados, eles achavam que tendo essa organização sob seu controle venceriam e uma vez os GKs. Só que os componentes da OCA não aceitaram e irritado, o líder do clã da época **Gahath Gleen** (pai do líder Eric Gleen) ordenou uma chacina contra toda a organização, pois pra ele, já que a OCA não tinha poder para servir os KDs, então deveriam morrer todos. E sendo uma ameaça dos KDs, logo logo os cientistas assustados chamaram os Guerreiros Kansai para ajudar, com isso houve batalha sob batalha, muitas mortes e destruição de muitos inventos.

As batalhas mais recentes para a destruição da OCA estavam sendo perdidas para os Kansarianos-Diablos, mas mesmo assim Gahath Gleen não desistia, ele queria o fim da organização, mas os Guerreiros Kansai já estavam muito fortes e no meio desses confrontos, o líder Gahath Gleen faleceu, daí entrou seu filho Eric Gleen.

A primeira providência de Eric foi parar com os confrontos em relação à OCA, e assim a organização dos inventos pode mover de novo com suas próprias pernas, mais uma vez os GKs tinham vencidos. Só que com o passar das primaveras, mais problemas e desafios apareceram para a OCA, como pessoas nascerem sem braços, pernas ou mesmo sem o sentido de visão e/ou audição, isso fez aos membros cientistas criarem outro tipo de equipamento, nascia ali os **“Implantes Cibernéticos”**, que implantados em seus pacientes, resolviam seus problemas, tanto que aquele que era cego voltava a enxergar, aquele que não tinha um braço, conquistou aquilo que faltava e assim por diante.

Mais à frente, com membros AGORA KANSARIANOS, a Organização da Ordem e Ciência começou a inventar outro tipo de implante, seriam agora implantes militares, onde apenas os seus membros podiam usar, assim nasceu a terceira linhagem kansariana, a Organização trocou de nome e fez seus moldes baseados nos clãs GK e KD, além de criarem proezas que mostram grande afinidade com o metal e coisas similares.

Hoje, os Cyber-Kans são um clã forte e influente, seus membros aderem a implantes cibernéticos por puro hobby, a linhagem é uma evolução da antiga Organização da Ciência e da Ordem.

Como funciona o clã dos kansarianos ciborgues?

Diferente do clã GK e Família Tegic onde temos mais intuitos militares, o clã dos kansarianos ciborgues age diferente com seus membros, aqui também eles são treinados em táticas militares, tanto que desenvolverem proezas próprias, mas a ordem mesmo por aqui é curtir o seu hobby: **ter implantes no corpo**. Todo membro é livre para frequentar uma Academia Cyber-Kan para aderir a novos implantes ou mesmo aprender novas proezas.

As Academias desse clã só dá acesso a membros dessa mesma linhagem a frequentarem suas hospedagens, já kansarianos de outros clãs ou mesmo pessoas de qualquer tipo tem acesso negado aqui.

Os cyber-kans devem seguir as Leis de Prata, um grupo de regras básicas que todo membro deverá seguir, caso o membro descumpra uma ou mais dessas leis será julgado pelos seus atos.

Deveres do Cyber-Kan

O Cyber-Kan tem o direito de possuir qualquer implante que queira usar, claro que só se tiver mesmo recursos e paciência em possui-los. Os deveres do cyber-kan não são muitos, eles devem respeitar ao máximo seus superiores (cyber-kans de nível mais alto) e não chamar muito a atenção dos eventuais inimigos. São livres para lutar na Grande Guerra ao lado de GKs ou Tegicistas. Os deveres do cyber-kans são representados pela “Leis de Prata”, descrita no Yoshiro RPG Módulo básico.

Empregado Sempre

Os membros da linhagem Cyber-kan quase não ficam desempregados, pois quando está sem alguma coisa pra fazer pode ir a qualquer Academia Cyber-Kan e trabalhar por quanto tempo achar-se necessário, pois já está empregado. E

os serviços feitos a uma ou mais Academia da linhagem são remunerados. O valor do serviço vai depender da Academia e da mesa de jogo, com o seu Mestre de RPG.

Identificando Cyber-Kans

Na dimensão Lua, muitos **ciborgues** (termo usado para denominar seres humanos que gostam de ser usar implantes cibernéticos no corpo ou homens-robôs) muitas vezes são confundidos como um legítimo cyber-kan. Claro que não era para menos, ciborgues e cyber-kans são parecidos pra caramba. Por isso, para evitar confusões o clã criou um cartão magnético conhecido como “**Cartão de Identificação**”, ele é uma espécie de identidade do Cyber-Kan e seu cartão permite acesso às instalações de qualquer Academia do clã, inclusive o emprego garantido em uma delas.

Quando for iniciar uma partida ou mesmo uma campanha de Yoshiro com um cyber-kan, olha Mestre de RPG, já dê para os cyber-kans da mesa esse item, mas caso no meio do jogo o seu player perca o tal cartão, terá apenas duas opções, ou fazer outro (Que custa 6750 Sht à vista!) ou ser confundido com um homem robô para sempre! Depois não diga que não avisei!!!!

Um povo louco por tecnologia e de identidade aberta

Todos os cyber-kans são chamativos não só graças aos implantes que adoram mostrar, mas também pelo fato deles gostarem de “aparecer” para o público. Eles adoram exibir os implantes e as capacidades que eles tem. Então é meio difícil para um membro dessa linhagem manter uma identidade secreta, não é mesmo?

Escolhendo o Lado certo

Todo cyber-kan tem todo o direito de se aliar a membros de outros clãs para entrar na Eterna Guerra (Batalha entre Gks e Tegicnistas) tudo desde que não coloque a risco a existência da própria linhagem cyber-kan. O membro pode se aliar a quem quiser, desde que cumpra as Leis de Prata (leis que são vistas no próprio módulo básico de Yoshiro).

Usando os Implantes Cibernéticos

Os implantes cibernéticos do cyber-kan são gerados a partir do próprio poder kansai que o kansariano tenha no seu corpo, então caso o cyber-kan perca o seu Estilo de alguma maneira, seus implantes deixam de funcionar até que o membro usufrua outro estilo ou mesmo recupere aquele que perdeu. Nesse caso, os implantes e tornam “um peso” .

Capítulo 01- Homens = máquinas que portam poder kansai no corpo

Os cyber-kans são kansarianos loucos por tecnologia e implantes cibernéticos. Eles implantam cada vez mais esses equipamentos no corpo na fantasia de se tornarem mais atraentes, fortes, poderosos e habilidosos. Claro que na maioria das vezes achamos que é uma besteira, um cyber-kan, por exemplo, com tantos implantes e tão pesado que não pode se mover pode parecer burrice, mas para os membros da linhagem isso é um significado de força e poder.

Habilidade Especial dos Kansarianos andróides

Os cyber-kans não apenas aprendem e trabalham dentro das Academias do clã, eles também aprendem “habilidades” para se dar melhor no mundo lá fora ou mesmo melhorando suas habilidades. Essas “técnicas” chamamos de **Vantagens Cyber-kans**, que no mundo dos RPGs são comprados como se fosse aprimoramentos. Nesse livro é apenas descrito a vantagem mais comum, tudo para dar espaço a outros materiais sobre os cyber-kans.

Novo Aprimoramento!

Energia Elétrica no Corpo

1 ponto: De alguma forma, seu poder kansai pode fornecer energia elétrica cujo cyber-kan pode usar tranquilamente. Pode através dessa vantagem sustentar aparelhos elétricos e qualquer outra coisa que seja movida à eletricidade. Para usufruir dessa habilidade, o cyber-kan vai ter que ter um implante conhecido como “***Tubo de Conexão**” e um “**Cabo de Conexão**”, para entrar em sincronia com o devido aparelho e daí gerar energia para que funcione o mesmo.

O QUE É TUBO DE CONEXÃO?

Graças à influência dos Cyber-Kans não só na dimensão de Lua, mas em todas as planas da Terra. Os aparelhos elétricos e tudo aquilo que necessita de eletricidade tem um buraco conhecido como “Tubo de Conexão”, este permite a qualquer gerador de energia conectada ao aparelho fazer o mesmo funcionar (usando a energia que vem do gerador). A conexão é feita através de um Cabo de Conexão (um fio que tem duas tomadas macho, uma de cada ponta, pronta para conectar gerador e aparelho). Alguns cyber-kans que geram energia elétrica a partir de seu próprio poder kansai tem um cubo de conexão (implante) em sua mão ou braço para se conectar a qualquer aparelho.

Custo 1

Tubo de Conexão: [*] Plug que se pode ser instalado tanto na cabeça quanto na mão. Este com a ajuda de um Cabo de Conexão permite ao personagem e/ou gerador gerar energia elétrica em aparelhos que estejam plugados.

Mythus de Cyber-kans

Existem diversos tipos de Cyber-kans, pois assim como uma organização à linhagem tem uma diversidade entre seus componentes. São diversas áreas e funções entre os associados à linhagem dos kansarianos andróides cujo você terá em mãos o conhecimento de 14 mais conhecidos dentre eles. Em RPGs, existe uma regra que permite você ganhar mais pontos de experiência (e personagem) se seguir corretamente um tipo de cyber-kan, você não é obrigado a escolher um, mas... se quiser, há um Kit próprio para cada mythus de kansariano. Ah! Mythus é como conhecido os tipos de cyber-kans.

Tipos de Mythus cyber-kans mais populares

Técnico de Implantes

Cyber-kans especializados em projetar, montar, implantar e/ou remover qualquer implante cibernético. Os “técnicos de implantes” são também aqueles que implantam os produtos pedidos nos pacientes. Um dos cyber-kans que mais trabalham e que ganham mais dinheiro com seus serviços. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Técnico de Implantes

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 130 pontos de perícia

Perícias: Artífice (Ferro 30%), Ciências (Anatomia 30%), Eletrônica 20%, Engenharia (Elétrica 20%, Eletrônica 25%, Materiais 25%, Mecânica 25%), Informática (Computação 20%), Mecânica 30%

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Cientista da Ordem de Prata

São cyber-kans cientistas donos de grande sabedoria e conhecimentos gerais. Cabe a eles a função de desenvolver novas tecnologias para a linhagem. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Cientista da Ordem de Prata

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 175 pontos de perícia

Perícias: Ciências (Escolha seis ciências com 25% cada), Engenharia (Escolha 3 subgrupos com 25%), Informática (Computação 20%, Programação 20%)

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan), Sábio (escolha uma perícia)

Cyber-Guarda

Kansarianos treinados para guardar um lugar específico (castelo, fortaleza, base...). São eles uma das melhores defesas do clã contra inimigos. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Cyber-Guarda

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 185 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma arma branca com 30/30, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Escutar 30%, Furtividade 30%, Informática (Computação 30%), Procura 20%, Rastreamento 30%, Procura 20%, Rastreamento 20%, Sobrevivência (Escolha dois terrenos com 25%)

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan), Pontos Heróicos 3
Pontos Heróicos: 3 por nível

Tecno-Infiltrador

Kansarianos especializados em atacar inimigos furtivamente, além de possuir uma grande habilidade de penetrar facilmente em sistemas de segurança e em lugares denominados como “secretos”. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Tecno-Infiltrador

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 290 pontos de perícia

Perícias: Escolha três armas brancas com 25/25, Armadilhas 20%, Artes (Escapismo 25%), Camuflagem 20%, Disfarce 25%, Esportes (Acrobacia 20%, Salto 20%), Furtar 30%, Furtividade 30%, Informática (Computação 30%), Manuseio de Fechaduras 30%, Procura 20%

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan), Pontos Heróicos 2

Pontos Heróicos: 2 por nível

Agente Cyber-kan

Kansarianos de uma força de elite dentro do clã conhecido como “**Força de Prata**”. Esses membros são altamente treinados para agir em missões importantes e/ou alguns cyber-kans de nível inferior em outras missões. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Agente Cyber-Kan

Custo: 5 pontos de Aprimoramento, 185 pontos de perícia

Perícias: Escolha duas armas brancas com 35/35, Armadilhas 25%, Esportes (Acrobacia 20%, Salto 20%), Furtividade 25%, Pesquisa 20%, Procura 30%

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan), Pontos Heróicos 4

Pontos Heróicos: 4 por nível

Mecanista

Cyber-kan que tem como a função de consertar implantes quebrados e/ou ruins, além de reparar máquinas e aparelhos gerais. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Mecanista

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 140 pontos de perícia

Perícias: Artífice (Ferro 30%), Avaliação (Metais 30%), Eletrônica 35%, Informática (Computação 30%, Internet 30%, Manutenção 35%), Mecânica 25%

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Criador de Softwares

Membros que tem como função principal criar programas de computador para computadores pessoais e/ou ser inseridas nas novas tecnologias criadas no clã. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Criador de Softwares

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 195 pontos de perícia

Perícias: Artes (Escolha três com 30%), Escutar 20%, Informática (Computação 50%, Internet 50%, Programação 60%)

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Mecânicos de Mechas Avançados

Cyber-kans que projetam e consertam robôs mechas de variados tipos. Eles sabem tudo sobre esses robôs, tais como peças, combustível e coisas afins. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Mecânicos de Mechas Avançados

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 150 pontos de perícia

Perícias: Artes (Arquitetura de mechas 30%), Ciências (Anatomia 30%, Física 20%, Matemática 20%, Química 10%), Condução (Robôs Mecha 30%), Eletrônica 20%, Engenharia (Computação 20%, Elétrica 20%, Eletrônica 20%, Mecatrônica 30%), Informática (Computação 30%, Programação 20%)

Aprimoramentos: Biblioteca 1, Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Gota de Prata

Agentes cyber-kans espalhados nas grandes metrópoles das dimensões. São negociantes das ruas e sabem tudo que se passa nelas, seus habitantes, suas conexões, incluindo até o mapa da cidade que residem. Agentes da linhagem que tem a função de saber tudo o que se passa na rua. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Gota de Prata

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 295 pontos de perícia

Perícias: Faca 20/20, Armadilhas 10%, Artes (Escapismo 30%), Condução (Carro 20%, Moto 20%)< Escutar 30%, Falsificação (Documentos 25%, Fotografia 25%), Furtar 30%, Furtividade 25%, Língua/Idioma (Criptografia 25%, Linguagem de Sinais 25%), Informática (Computação 25%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 20%, Lábria 20%, Manha 30%), Pesquisa 30%

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Malqui

Cyber-kans guerreiros e treinados a fazer parte da força de defesa da linhagem, são muito mais máquinas do que kansarianos. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Malqui

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 235 pontos de perícia

Perícias: Escolha duas Armas Brancas com 30/30, Camuflagem 30%, Escutar 20%, Esportes (Acrobacia 20%, Arremesso 20%, Salto 25%), Informática (Computação 30%), Rastreo 30%, Sobrevivência (Escolha dois ambientes com 30%)

Aprimoramentos: Cibernéticos 5, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Marinas de Prata

Cyber-kans navegantes e especialistas em navegação. Sabem conduzir barcos, navios e demais veículos marinhos além de conhecer tudo sobre os mares. São os “marinheiros” da linhagem, defesas do clã dos moldadores de metal no mar. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Marinas de Prata

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de perícia

Perícias: Escolha duas Armas Brancas com 20/20, Animais (Treinamento de Animais Marinhos 30%, Domar Animais Marinhos 20%), Artes (Culinária 20%), Camuflagem 20%, Ciências (Geografia 30%), Condução (Lancha 20%, Navio 30%, Veleiro 30%), Esportes (Natação 30%), Informática (Computação 25%), Navegação 30%, Sobrevivência (Mar 35%)

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Patrono (Linhagem Cyber-kan), Saúde de Ferro

Celestos

Cyber-kans treinados em combate aéreo, seja portando aviões e caças militares a luta corporal (no caso usando um implante que o permita voar sozinho). Entendem tudo sobre o céu e são a força do clã nesse terreno. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Celestos

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 265 pontos de perícia

Perícias: Escolha duas Armas Brancas com 30/20, Ciências (Física 30%), Condução (Helicóptero 30%, Avião Comercial 30%, Avião Militar 35%), Esportes (Acrobacia 20%, Salto 20%, Natação 20%), Informática (Computação 25%, Internet 25%), Manipulação (Intimidação 30%), Sobrevivência (Céu 35%)

Aprimoramentos: Cibernéticos 3, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Guerreiros Mecha

Membros da linhagem Cyber-kan que são treinados para conduzir robôs-mecha em batalhas de primeira escala. Tudo no maior jeito “Evangelion” de ser. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Guerreiros Mecha

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 110 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma Branca com 20/10, Ciências (Física 30%), Condução (Robôs Mecha 30%), Esportes (Acrobacia 25%, Salto 20%), Informática (Computação 30%)

Aprimoramentos: Cibernéticos 2, Mechas e Naves 1, Patrono (Linhagem Cyber-kan)

Anjos Metálicos

Cyber-kan juízes. Sua função é julgar atos de outros cyber-kans e aniquilá-los naturalmente se essa for a sua vontade. São conhecidos como “anjos” porque todos eles tem asas metálicas (implante) nas costas. **Mike**, o cyber-kan mais poderoso e influente das dimensões da Terra faz parte desse Mythus. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com este mythus.

Anjos Metálicos

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 210 pontos de perícia

Restrições: É preciso ter o implante Asas Metálicas (Anime RPG pág.74)

Perícias: Escolha duas Armas Brancas com 30/30, Ciências (Direito 30%), Disfarce 20%, Esportes (Acrobacia 30%, Salto 30%), Furtividade 25%, Informática (Computação 20%, Internet 20%), Pesquisa 20%, Procura 30%, Rastreo 30%

Aprimoramentos: Cibernéticos 4*, Patrono (Linhagem Cyber-kan), Status 1 (Dentro da Linhagem Cyber-kan)

***Os pontos de Cibernéticos dados pelo Kit de Anjos Metálicos são todos impostos no implante Asas Metálicas**

Capítulo 02- Sangue do Ódio que oferece forças ocultas aos moldadores do metal

(Esse texto é teoricamente igual ao visto no livro Guia dos GKs e Guia dos Tegicnistas, apenas com algumas mudanças. Foi feito isso e será assim nos outros livros porque eles foram montados para turbinar e melhorar um personagem de uma linhagem específica. Sendo que nem todos terão imprimido um livro e outro, assim as informações não serão perdidas. As descrições da Lenda Lágrima do Sangue do Ódio também será explicado aqui e nos livros Necromânios e Arcanis. Espero que eu tenha esclarecido.)

Na Terra e em suas dimensões que fazem parte, a humanidade é dividida em 26 Famílias Antigas. Essas Famílias são o que chamamos de “famílias universais”, pois todo ser humano faz parte dela, esta é a divisão da humanidade, tanto que uma pessoa e seu amigo podem “correr o sangue antigo” de uma mesma família.

As Famílias, mesmo sendo consideradas “universais” tem os seus membros que levam o nome da mesma em seu próprio nome, esses membros são considerados como: membros de 1º Grau. Exemplos: *Yoshiro Katsura, Tegic Sanamaris, Eric Gleen, Yoshitomo Katsura*, etc. Todo o ser humano tem esse sangue, mas os kansarianos, podem graças a ele, invocar a força máxima de seu estilo, esta é conhecida como a “Lágrima do Sangue do Ódio”.

O QUE É LÁGRIMA DO SANGUE DO ÓDIO?

É uma transformação secreta que todo kansariano pode utilizar em seus momentos mais críticos, esta consiste em usar toda a força do estilo do membro portador de pk, ele se fortalece muito, mas perde temporariamente todas as suas lembranças e éticas de “bem ou mal”, atacando seu inimigo com uma força de ataque tremenda, assim como o ódio.

A transformação muda temporariamente o corpo do kansariano e ele segundo as lendas tem seu poder multiplicado por 7! O número da perfeição segundo a Bíblia Sagrada. Mas depois que vencer um determinado inimigo (a Lágrima do Sangue do Ódio só pode ser invocada para vencer um ou mais inimigos), o kansariano cai no chão e entre em coma, mais precisamente uma hibernação, entra em sono profundo onde ele e seu Estilo dormem para descansar do esforço, não acordando para nada, isso durante 2d6 dias +1 por nível de personagem. E mesmo que normalmente um Estilo sai do kansariano para protegê-lo quando o mesmo está dormindo, isso não acontece, pois nesse caso o Estilo ta tão exausto quando o próprio portador do pk.

A transformação oferece ao kansariano em RPGs: multiplica os Atributos Kansarianos por 7 (Con, Fr, Dex e Agi), além de duplicar o valor dos pontos de vida que o kansariano estiver no momento + 100 PVs por nível de personagem, o kansariano também ganha +50 no IP! Mas para invocar a Lágrima do Sangue do Ódio o kansariano deve perder 1 turno se concentrando e não pode ser incomodado, caso tenha feito isso, se transforma de acordo com a Família Antiga que seu kansariano, e essa transformação dura 1d6 turnos +1 para cada nível de personagem. Caso o kansariano se concentre 2 ou mais turnos para invocar a lágrima, a transformação dura 2d6 turnos, se for 3, 3d6 turnos, sendo que 3D turnos é o máximo que os Kansarianos conseguem.

As Famílias Cyber-Kans

Aqui há uma lista com descrições básicas das 5 Famílias universais cyber-kans.

FAMÍLIAS ANTIGAS PERTENCENTES AOS CYBER-KANS

Hayashi: Uma das mais agressivas famílias cyber-kans. O seu sangue é forte e os membros que o portam são de bravura incomum. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Hayashi no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Brian Hayashi** (grande cyber-kan que foi um dos primeiros a aderirem implantem em sua linhagem); **Carla Gabriele** (kansariana do estilo Hárpia que lutou ao lado dos GKs contra os teginistas para conquistar a dimensão Fasi); **Ciro Guardianis** (Cyber-kan de grande influência e que foi um dos maiores guerreiros da linhagem de toda a história.)

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo cyber-kans +40 PVs extras, +05% nos testes variáveis (seja atributo, perícia e/ou proeza). A sua pele aparece fios entrelaçados por todo o corpo, além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

Maxine: Família cyber-kan de sangue influente dentro da linhagem e de grande força defensivas. Pessoas que tenham esse sangue no corpo, tendem a ser mais ágeis e a resistir melhor a doenças e efeitos climáticos, como frio, calor, etc. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Maxine no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Yuri Maxine** (grande artista de música rock da atualidade, esta não é kansariana, é uma humana, mas sua força de vontade mostra que tem mesmo o sangue Maxine no corpo. [Como leva o tipo de sangue em seu próprio nome artístico].); **Tisgo Cavarisi** (Um dos Agentes cyber-kans mais poderosos que já passaram pelo clã cyber-kan); **Chin Lapato** (Cyber-kan Cientista da Ordem de Prata de conhecimentos extrondos e que hoje é um dos melhores professores e mestres da própria linhagem.)

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo cyber-kans +20 PVs extras, +20% nos testes que envolvam resistências físicas e mentais (aqueles que usam Con e/ou Will). A cor dos cabelos mudam e os mesmos crescem, além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Ellaron: Sangue antigo dos grandes sábios e corredores. Segundo lendas místicas, esse sangue pertenceu aos mais sábios e velozes moradores que se tem notícia, adorado muito no país Egito (dimensão Neutra) os donos desse sangue “sagrado” pra eles. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Ellaron no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Ravvus** (conhecido como “Mago Negro” na dimensão Lua, ele é um dos mais poderosos magos da atualidade e é líder da Ordem de magia dos humanos);

Julio Backgrouh (Um dos maiores corredores da dimensão Lua, esportista especialista em triatlo.); **Neil Macfarlane** (Kansariano Neutro que é um dos grandes lutadores, mora atualmente na América Central, no país Costa Rica, na dimensão Neutra).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo cyber-kans +20 no atributo Agi (de preferência nos Atributos Kansarianos), além de um bônus natural de +20% em testes de esquivar/defesa. A sua pele fica azulada, além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

Telarsari: Sangue vindo dos grandes guerreiros antigos, tribos bárbaras e coisa afins. Pessoas que possuam esse sangue misterioso é que sejam mais prontas para encarar “o mundo lá fora”. Pessoas que tenham o sangue Telarsari estão mais preparadas para enfrentar os perigos que a vida nos reserva. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Telarsari no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Ivan Gon** (Kansariano cyber-kan de grande influência e que junto com o kansariano Mike, evoluiu a linhagem para o que a mesma é hoje); **Plácido Key** (Cientista “estouradinho” da Ordem Cyber-kan, famoso por perder a paciência com facilidade); **Nina Ceres** (Uma lutadora famosa de luta livre, que sua especialidade é vencer adversárias na lama!).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo cyber-kans +5 nos danos além de +10 no IP natural. Os músculos do kansariano aumentam em +20% do tamanho original, além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

Haruni: Sangue “calmo” entre as famílias antigas. Dizem por aí que o sangue Haruni é das pessoas mais pacientes possíveis. Pessoas com esse sangue tendem a perder a paciência como mais dificuldade e se irritam com muita dificuldade. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Haruni no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Cátia Jamile** (Kansariana Cyber-kan famosa por apanhar de três tegicnistas e mesmo assim não levantar uma mão para se defender); **Otávio Csali** (Cyber-kan de altíssimo nível, mas que não perde a paciência com ninguém); **Bruno Lapato** (Filho do cientista Chin Lapato, que leva uma bronca de seu pai as vezes mas nunca perde a paciência).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo cyber-kans +30% em todos os seus testes seguintes (pois controlam melhor sua raiva e sentimentos). O olhar do kansariano fica num olha frio e calmo, além de outra mudança, mas é variante de cada kansariano.

Capítulo 03- Habilidades Especiais dos Moldadores de Metal

Os cyber-kans são kansarianos apelidados ou como andróides e/ou moldadores do metal, simplesmente porque é isso mesmo que eles são. Os cyber-kans aprendem esses proezas em suas Academias, tudo para poder se defender de monstros, kansarianos inimigos e/ou qualquer outra ameaça. Nesse capítulo também descreveremos sobre os Níveis Escarlates. Este poderia já aparecer no livro básico, só não chegou a ser escrito por falta de espaço, espero que me desculpe (pô, 72 páginas para imprimir é muito mesmo!)

(Aviso Importante: O texto abaixo é teoricamente igual ao visto nos livros Guia dos GKs e Guia dos Tegicnistas, apenas com algumas mudanças. Espero que eu tenha esclarecido.)

Nível Escarlate, a força suprema dos kansarianos! O que é isso?

Todo kansariano no mundo de Yoshiro é separado pelo que chamamos de Nível, um kansariano de nível dois tem a tendência de ser mais poderoso com o poder kansai do que o mesmo de nível um. Todo kansariano no mundo sabe o seu nível (só o seu, a menos que pessoa revele seu o nível para ele), e os níveis são verificados graças a um aparelho conhecido como **calculadora de níveis**.

Existem 15 níveis comuns (sendo os mesmos 15 do Sistema Daemon) entre os kansarianos, sendo que a maioria atinge 2 ou 3 deles. Há kansarianos guerreiros que chegam ao 10°, outros ainda mais raros chegam ao 13°. Sendo que o 15° (o último da escala comum) mostra que o portador de pk se tornou um kansariano épico, ou mesmo um kansariano de 1° nível escarlate.

Personagens com níveis escarlates são mais poderosos que os outros kansarianos, eles quando atingem o 15° nível ganham +1D em seus Ataques Especiais (apenas se tiver esse aprimoramento), além de receber benefícios normais dos níveis, um kansariano que tenha um nível escarlate recebe +dado (+1d6 ou +1d10 para kansarianos de estilos dragões) para somar o PK do próprio personagem, isso se repete a cada 2 níveis a partir do 15.

Cada nível Escarlate é constituído por 15 níveis comuns, sendo que se seu personagem tiver dois ou mais deles, os aumentos de PK são +2DX(d6 ou d10) para 2 NE, +3DX, para 3NE e assim por diante. Dizem que apenas Yoshitomo Katsura e Tegic Sanamaris foram os únicos a atingirem essa escala cósmica de poder.

As Proezas Supremas só podem ser usadas e aprendidas por kansarianos que tenham atingido um nível escarlate.

Lista das Novas Proezas **Alojamento**

Custo: 4 pontos

Teste: Will+05%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan "incorporar" numa máquina e/ou aparelho doméstico permitindo o controle total do aparelho possuído assim como se fosse o mesmo o próprio cyber-kan. Quando usa-se essa proeza, o cyber-kan entra dentro do aparelho e este o acomoda (não importando o seu tamanho). E fica até sair do aparelho e quando o mesmo for destruído. Um cyber-kan que esteja "possuindo" uma máquina específica, não toma pontos de dano caso a máquina seja agredida, assim como um fantasma que possui uma pessoa. As características e vantagens vão depender do Mestre de RPG e da partida em si.

Apocalipse da Tecnologia Genética

Custo: 7 pontos

Teste: Dex-20%

Descrição: Poderosa proeza que faz o kansariano cyber-kan disparar um raio de luz no inimigo. Este, se for atingido, deve fazer um teste imediatamente de Con-30% (Humana) - 10% para cada dois níveis de personagem do cyber-kan. Falha, resulta aparecer do corpo do alvo milhares de fios elétricos que vão entrelaçando a própria vítima, causando dor intensa a mesma. Esses fios sem de dentro para fora e o alvo vai perdendo com isso 5d6 pontos de vida (ignorando IP) por 1d6 turnos (+1D6 para cada três níveis de personagem do cyber-kan) além de ficar imóvel pelos fios.

Armadura de Ares

Custo: 5 pontos

Teste: Will-05%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan invocar metais diversos da terra para moldar em uma armadura feita de metais. A Armadura criada do nada possui IP 20 Cinético. A Armadura demora 2 turnos para ser terminada. E só o cyber-kan feitor da proeza que pode usufruir dessa habilidade.

Besouro Prata

Custo: 3 pontos

Teste: Dex+05%

Descrição: Proeza de emenda. Permite ao cyber-kan criar com seu poder kansai um pequeno besouro feito de metal cujo voa e parte direto para picar o alvo e morrer. O ferrão besouro oferece 1d3 pontos de dano ignorando índice de proteção e além do dano do ferrão, o alvo recebe outro efeito, dependendo da proeza que emendou com o besouro. (Exemplos: besouro que envenena – Besouro Prata + Envenenamento; besouro que transforma o alvo em metal: Besouro Prata + Curso do Ferro). As emendas são infinitas e cada besouro só pode ser inserida uma proeza extra.

Chuva Proibida

Custo: 4 pontos

Teste: Will-25%

Descrição: Habilidade cyber-kan de criar uma nuvem que despeja chuva de gotas de metal cujo destrói áreas de 120m² +20 para cada nível de personagem do cyber-kan. Todos que estiverem contato com a chuva, recebem 2d10 pontos de dano por segundo. Para criar a nuvem é preciso 20 rodadas e a chuva só para quando ela termina, ou seja, uma vez criada a nuvem, ela só desaparece quando termina suas chuvas. Proeza criada para destruir cidades, é bem proibida entre os cyber-kans, porque pode destruir locais de influência deles.

Controle Supremo das Máquinas

Custo: 5 pontos

Teste: Will-15%

Descrição: Versão mais eficaz das proezas Alojamento e Invadir Sistema de Máquinas. Permite ao cyber-kan controlar mais de uma máquina ou aparelho ao mesmo tempo assim como se fosse o mesmo o próprio cyber-kan. Quando usa-se essa proeza, o cyber-kan cria uma aura que se alastra por 20m² por nível de personagem, nesse campo, todas as máquinas e aparelhos em gerais ficam sob controle total do cyber-kanh até que termine sua vontade. A aura pode deixar sob controle até 2 aparelhos por nível de personagem do cyber-kan. As características e vantagens dos aparelhos controlados vão depender do Mestre de RPG e da partida em si. Os aparelhos manipulados são qualquer coisa que usufrua de metal e eletricidade (como aparelhos domésticos, máquinas, veículos, etc.)

Constrution

Custo: 5 pontos

Teste: Con-20%

Descrição: Proeza que faz o cyber-kan transformar-se seu corpo todo em um robô mecha da mesma altura que o próprio cyber-kan possui. O corpo "transformado" tem tudo que um robô comum tem por dentro, como chips, fios, flets e outros utensílios. O cyber-kan que use essa proeza, transforma seu corpo em um robô cujo nessa forma permanece todos os seus atributos normais(seja Humana e/ou Kansariana. Aquele que estiver no momento). Só que nessa forma o cyber-kan tem apenas 40 PVs. Caso os pontos de vida do robô chegam a zero, o corpo se quebra e o cyber-kan aparece próximo em seu corpo original e da maneira que estava quando usou a proeza. Pode se usar essa proeza várias vezes, criando um novo corpo robô sempre. Para criar um novo corpo, precisa-se de 5 rodadas.

Cravos de Serin

Custo: 3 pontos

Teste: Dex+10%

Descrição: Proeza que oferece ao cyber-kan a invocação de pequenos espinhos de metal em seus punhos ou na arma que ele esteja usando. Com isso, oferecendo um bônus de +1d3 +1 por nível de personagem.

Curso do Ferro

Custo: 4 pontos

Teste: Will+10%

Descrição: Transforma temporariamente um alvo específico em ferro, paralisando o mesmo. Quando usa-se essa habilidade, a vítima tem o direito a um teste de Will+10%, falha resulta na transformação da vítima temporariamente em ferro por 1d6+1 rodada por nível de personagem do cyber-kan, nesse período, a alvo afetado não tem direito a nenhuma ação e quando voltam ao normal, não se lembram de nada quando estavam transformados em pedra.

Esqueleto - Prata

Custo: 3 pontos

Teste: Con+15%

Descrição: Proeza que faz o cyber-kan revestir seus próprios ossos com seu poder kansai. O revestimento oferece CON e FR+2 (seja Humana e/ou Kansariana), além de um bônus de +1 no IP natural por utilização. Duração até o final do combate e/ou 10 minutos por nível de personagem do próprio cyber-kan.

Explosão Prateada

Custo: 5 pontos

Teste: Will-05%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan com apenas um simples toque sob um objeto feito de metal, encanta-lo de forma a torna-lo uma bomba, cujo explodirá em 1d10 turnos e todos que estiverem perto do objeto selecionado tomarão 4d10 pontos de dano por causa da explosão. Essa proeza funciona tudo que é feito de metal, como aparelhos domésticos, máquinas, veículos e até em implantes cibernéticos, só que no caso do último, para que a proeza tenha êxito, o dono do implante deve Ter uma falha em um teste de Will-15%.

Falsificação de Jóias

Custo: 2 pontos

Teste: Dex-15%

Descrição: Proeza que faz o cyber-kan transformar um pedaço de metal comum em uma jóia e/ou pedra preciosa a sua escolha. A "jóia" criada a partir do metal não tem valor algum, e depois de 24 horas a jóia volta a sua forma natural. Mas suas semelhanças com uma pedra preciosa original são tantas que qualquer um achará que a peça é mesmo verdadeira. Apenas com um teste bem sucedido da perícia Avaliação de Objetos pode declarar que a jóia é falsa.

Ferrugem

Custo: 2 pontos

Teste: Will+05%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan com apenas um simples toque, enferrujar aparelhos domésticos, máquinas e/ou implantes cibernéticos. A ferrugem impede do funcionamento do aparelho alvo . Caso seja implante cibernético de outro cyber-kan a ser alvo dessa habilidade, a vítima tem direito de resistir o efeito (e salvar seu implante) ser bem sucedido em um teste de Will-20%.

Forma Dragon Cyber

Custo: 14 pontos

Teste: Will-25%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan transformar-se em um dragão andróide totalmente poderoso. Quando utiliza essa proeza, o cyber-kan se transforma em uma dragão robô e graças a isso recebe um bônus de +60 nos atributos físicos (seja Humano e/ou Kansariano, variando aquele que o mesmo estiver utilizando no momento)+10 por nível de personagem, além de poder voar (graças as asas que possui), de poder atacar com garras afiadas (2d6 + bônus de FR o dano) ou mesmo disparar uma rajada de raio laser pela boca (8d10+PK base do personagem pontos de dano). A transformação completa dura 15 turnos e dura até ser cancelada ou quando o cyber-kan é derrotado, nesse caso, ele volta ao normal todo machucado.

Força Suprema de Mike

Custo: 5 pontos

Teste: Will-15%

Descrição: Proeza criada por Mike, o cyber-kan mais influente e poderoso do mundo. Consiste na concentração do cyber-kan em aumentar seus poderes e habilidades a partir das moléculas conhecidas como *moléculas k-27*, elemento que está sempre sobre metais naturais (apenas naturais, não criados à partir do poder kansai). Quando usa essa proeza, o cyber-kan recebe um bônus de +10 nos atributos físicos (seja Humano e/ou Kansariano. Aquele que estiver no momento) para cada 10 Kg de metais variados que estejam próximo numa área de até 45m² por nível de personagem do cyber-kan. Os bônus conquistados terminam em até 10 minutos por nível do cyber-kan.

Furação das Forças da Fúria

Custo: 14 pontos

Teste: Dex+10%

Descrição: Perigosa proeza que permite ao cyber-kan usufruir de todos os metais que sejam a sua volta (pode ser armaduras, armas, aparelhos eletrônicos, fios, geradores, lâmpadas e qualquer outra coisa que tenham algum metal em sua consistência). A utilização dessa proeza permite ao membro dessa linhagem a reuni-las para em seguida criar um enorme tornado feito dos metais colhidos. A criação do furacão é de 10 rodadas e o mesmo quando criado se alastra por 40m² por segundo e destrói todos que tenham um simples contato com ele (20d6+ PK base do personagem que criou essa proeza).

Gárgulas metálicas

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-10%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan criar com o seu poder um ou mais criaturas gárgulas para protegber um local específico. O gárgula é totalmente feito de metal e precisa de 40 Kgs para ser feito. A criatura demora 15 minutos para ser totalmente feita e esta é totalmente fiel ao kansariano que a fez. Gárgulas Metálicas tem Con 50+10 para cada nível do cyber-kan, Fr 60 +10 para cada nível do cyber-kan, Dex 30 +10 para cada nível do cyber-kan, Agi 45 +10 para cada nível do cyber-kan, Int 5, Will 0 (Não é afetado por nenhum poder de controle de mente), Car 3, Per 10+10 para cada nível do cyber-kan.

Gêiser de Metal

Custo: 8 pontos

Teste: FR-25%

Descrição: Uma grande proeza de ataque criada dentro do clã. Permite ao cyber-kan usar as forças da Terra e do metal para reunir grande parte deste para gerar do chão um enorme gêiser (sólido) feito de metais variados que pode atingir no máximo 35m de altura a cada dois níveis de personagem. Esse gêiser vem rapidamente e atinge seus alvos com uma força violenta de 11d6+ PK base do cyber-kan.

Inteferir em Mecânica

Custo: 2 pontos

Teste: Will+05%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan com apenas um simples toque, criar uma aura de poder kansai que oferece uma falha em aparelhos domésticos, máquinas e/ou implantes cibernéticos. Enquanto a aura dura, o aparelho fica sem funcionar. Na Ordem Cyber-kan, os membros detestam quem sabe essa habilidade, porque "paraliza" o funcionamento de implantes cibernéticos. No caso de implantes, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de Will-20%.

***Invocar Lágrima do Sangue do Ódio**

Custo: 2 pontos

Teste: Will-40%

Descrição: Qualquer kansariano pode usar todas as forças dele e de seu Estilo para usa-la contra os inimigos. O nome desse processo é "Lágrima do Sangue do Ódio", onde o kansariano abraça o desejo de vencer imediatamente seus inimigos, abraçando a fúria dos melhores guerreiros. Essa é uma proeza aprendida, mas a sua aplicação é teoricamente proibida a menos que seja usada em último recurso. Os benefícios da Lágrima do Sangue do Ódio são descritos no Capítulo 2 desse livro.

Lâminas de Luna

Custo: 6 pontos

Teste: Dex-10%

Descrição: Permite ao cyber-kan criar uma "broca" e/ou qualquer outra arma pontuda feita de ferro no braço cujo o kansariano irá usa-lo para atacar e/ou se defender apenas com sua vontade. A arma de ferro criada no braço não poderá ser combinada para cura (Proeza Cura dos Metais). E o dano equivalente da arma criada é de 3d6+1 por nível de personagem + bônus de FR do kansariano.

Linhas Metálicas

Custo: 2 pontos

Teste: Dex+10%

Descrição: Permite ao cyber-kan criar linhas feitas de metal à partir de seu próprio poder kansai. E com isso usa-las da maneira que preferir, de preferência usando em armadilhas e/ou para ataques (como arma).O comprimento da linha de

metal é de 1 metro para cada nível de personagem. Contato físico direto sem os devidos cuidados oferece dano equivalente a 1d3+1 por nível de personagem do cyber-kan.

Mecha "A"

Custo: 4 pontos

Teste: Fr-10%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan energizar o seu poder kansai para fortalecer seu dano em ataques físicos. Kansarianos sob efeito dessa proeza ficam "vermelhados" por um tempo (efeito colateral da proeza) e aumenta o seu bônus de FR natural em +2d6 por nível de personagem. Essa proeza fica ativada no máximo 2d6 turnos.

Mecha "C"

Custo: 6 pontos

Teste: Con-20%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan energizar o seu poder kansai para fortalecer seu corpo. Kansarianos sob efeito dessa proeza ficam "azulados" por um tempo (efeito colateral da proeza) e aumenta o seu IP natural em +2d6 por nível de personagem. Essa proeza fica ativada no máximo 2d6 turnos.

Mecha "E"

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-15%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan energizar o seu poder kansai para criar um escudo mais poderoso. Kansarianos sob efeito dessa proeza criam um escudo dourado e aumenta este tem IP natural igual a 30. O Escudo ativado permanece no máximo 2d6 turnos e essa proeza pode ser emendada com o Escudo de PK para maior eficácia.

Membro Extra de Ferro

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-12%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan criar no seu próprio corpo um novo membro feito totalmente de metal, criando um braço ou uma perna extra. O membro criado segue as mesmas regras dos braços e pernas normais do personagem, só que uma vez quebrado, sempre quebrado. Essa proeza dura até que o cyber-kan a cancele. Na maioria dos casos, principalmente nos mundos do RPG, cria-se mais membros para Ter mais ataques extras na rodada.(A decisão final é do Mestre de RPG.)

Muralha da Força Prata

Custo: 7 pontos

Teste: Dex-25%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan a habilidade de criar a sua volta uma poderosa muralha feita de metais variáveis para oferecer proteção a uma área específica. Quando use-se essa proeza, o cyber-kan cria um enorme muro que se alastra e cresce de acordo com sua vontade e limites. O limite do muro criado é de 50m² por nível de personagem e altura máxima é de 2m por nível. A muralha criada tem índice de proteção igual a 30+10 para cada nível de personagem do cyber-kan.

Poeira Metálica

Custo: 3 pontos

Teste: Dex+05%

Descrição: Proeza de emenda. Permite ao cyber-kan disparar pequenas (mais inúmeras) poros feitos de metal que entram nos olhos e/ou atrapalha (e muito!) um alvo que aspire essa poeira. Em RPGs, alvos que tenham contato com essa poeira de ferro devem fazer um teste de Con humana-10%, falha indica numa pequena falha temporária na respiração da vítima (-

20% em todos os testes seguintes por 2d6 turnos +1 por nível de personagem do cyber-kan). Outros efeitos como cegueira, por exemplo, vão depender do Mestre de RPG e da partida do jogo.

Raio Ofensivo

Custo: 3 pontos

Teste: Will

Descrição: Proeza que oferece ao cyber-kan a invocação de pequenos raios elétricos em seus punhos e/ou arma que ele esteja usando ou armadura que porta. Com isso, oferecendo um bônus de +2d6 +1 por nível de personagem. Em caso de armaduras, quando for realizar um ataque com um alvo que esteja usando essa proeza (na sua armadura ou traje), o alvo faz um teste de Dex-20% para não tomar eletricidade com o toque ignorando Ip Cinético. Essa proeza dura até o final do combate e/ou em até 10 minutos por nível do cyber-kan.

Som Metálico

Custo: 4 pontos

Teste: Will-15%

Descrição: Habilidade cyber-kan de criar em uma mão uma esfera de metal e dela emitir um som tão forte (zunido) que todos que estiverem ouvindo numa área de raio de até 100m² por nível de personagem, devem fazer um teste de Per-20%, sucesso permite tomar apenas metade do dano. Todos que estiverem ouvindo esse som maldito, tomam 3d6 pontos de dano ignorando IP. Essa proeza dura apenas uma rodada por utilização.

Sugar Metal

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-10%

Descrição: Faz ao cyberkan ter a habilidade de sugar todo o metal aparelhos eletrônicos e máquinas em geral. Sugando a todo o material para disparar contra os seus inimigos e outra forma que o cyberkan imaginar. Caso o metal sugado seja para causar dano, o mesmo deve ser dado pelo Mestre de RPG variando de quando peso se usou. Exemplos comuns são: metais de aparelhos pequenos (arremessado metal causa 1d6 pontos de dano) a robôs Mecha (arremessado metal causa 15d6 pontos de dano).

Terreno Eny

Custo: 5 pontos

Teste: Dex-05%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan revestir o chão de uma área de até 100m² por nível de personagem transformando seu chão em metal purinho. Só que o metal revestido é tão escorregadio que todos que estiverem em cima dele deverão fazer um teste de Agi-70%, falha, resulta numa queda de 1d6 pontos de dano. O mesmo teste é exigido para se levantar. Apesar de ser extremamente esgorregadio (mais que um rio congelado e/ou um chão encerado), o cyber-kan feitor dessa proeza se locomover tranquilamente pelo terreno como não se houvesse nada. A proeza dura 10 minutos por nível de cyber-kan e sua criação não é tão rápida (é revestido o chão em 35m² por turno).

Terreno Incoveniente

Custo: 6 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Habilidade cyber-kan de criar pequenos espinhos de metal feitos no chão que perfuram ao simples toque. Quando usa essa proeza, o cyber-kan reveste uma área a sua volta de 100m² por nível de personagem com muitos espinhos feitos de metal, esses espinhos causam com o toque 4d6 + PK base do cyber-kan pontos de dano.

Turbina Nebulosa

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-20%

Descrição: Faz ao cyberkan ter a habilidade de transformar um de seus braços temporariamente em uma turbina de avião, cujo sobre um vento extrondoso que varre todos os inimigos próximos. Os ventos jogados pela turbina tem FR igual a 150 +10 por nível de personagem e todos que estejam recebendo esses ventos terão que ser bem sucedidos em testes de Agi contra a FR do vento a cada turno que estiverem recebendo essa ventania. Personagens que sejam varridos pelo vento sairão capotando e podem tomar muito dano dependo da violência da queda (isso é variante da partida). Caso a turbina seja quebrada, ela desaparece e o braço em questão do cyber-kan estará quebrado. Essa proeza dura até ser cancelada.

Velocidade das Máquinas

Custo: 8 pontos

Teste: Agi-25%

Descrição: Proeza de emenda. Versão mais poderosa do Ataque Veloz dos Cyber-Kans permite ao mesmo aumentar sua velocidade para fazer um ataque muito rápido, tanto que a vítima ganha uma penalidade na defesa de -20% a cada dois níveis do personagem que fez a proeza tem.

Viagem atômica

Custo: 6 pontos

Teste: Agi-15%

Descrição: Proeza que permite ao cyber-kan viajar a longas distâncias, reduzindo seu tamanho e viajando pelos fios dos postes. Quando usa essa proeza, o membro reduz o seu tamanho e entra no fio correspondente (quase sempre em um poste), daí viaja pelo fio na velocidade da luz até chegar em outro local que ele queira. Quando ocorrea chegada, o cyber-kan volta o tamanho original, como "se tivesse viajado por e-mail". Apenas o feitor dessa proeza pode usufruir dessa vantagem, não há como reduzir o corpo de outras pessoas.