

YOSHIRO

Role Playing Game

Guía Completo dos Guerreiros Kansai

Um guia básico para complementar os personagens
kansarianos da linhagem GK

Rodrigo Jeferson



YOSHIRO
Role Playing Game
SUPLEMENTO

Criação: Rodrigo Jeferson

Desenvolvimento do Suplemento de RPG: Rodrigo "Yoshiro" Jeferson

Direitos Autorais do Jogo: Equipe RPG Anime Brasil

Agradecimentos Especiais à...

O mundo de Yoshiro cresce cada vez mais, cresce tanto que sua linha de jogadores aumenta a cada dia que se passa. Claro que não posso oferecer créditos a essas pessoas, que se não fosse por elas, o Yoshiro Katsura e seus amigos não seriam o que são hoje.

"Ouburighisdiu Milsi miliriurils Asmihgiusi."

**"Obrigado Meus melhores Amigos."
(Em Língua Kansariana)**

-Ao nosso Deus, por tudo que ele fez nas nossas vidas e por tudo que ele irá fazer, obrigado por me dar a inspiração para criar esse mundo que todo mundo adora.

-Ao Meu irmão gêmeo Thiago "Guerrad" Luiz por me ajudar a desenvolver (pelo menos um pouco) com o universo Yoshiro.

-Ao Meu primo Nelson "Teiki" Gomes, por me ajudar em algumas coisas e por ser o maior dos "yoshiro maníacos".

-Ao Meu primo André "BTC" Luiz, por ser um grande jogador de RPG e matemático. (Me ajudando em certas contas e me dando idéias em mecânicas de jogo).

-Ao Meu primo Gabriel "Tagashi" Gomes, por ser fã do jogo e pelas mancadas e risadas que faz durante nossas partidas.

-Ao Meu colega Frederico "Beholder", por gostar de Yoshiro.

-Ao Meu colega Josias "Caxote" por jogar Yoshiro e por convencer a uma mãe que odeia RPG e games a deixá-lo jogar livremente (você teve seu mérito).

-Ao Akan "Hunter" por começar no RPG agora.

-Ao Meu colega Maicon "Nakan" por ser um dos muitos viciados e por adorar o personagem Nakan.

-Ao Escritor de RPG Marcelo Del Debbio por criar o Sistema Daemon e a Luka-Chan, por desenvolver um módulo de anime para o sistema.

-Ao Tolkien (Criador do Senhor dos Anéis) por me dar a idéia de criar uma língua própria (Língua Antiga dos Kansarianos)

-Aos fanáticos que falam mal do RPG, pois se não fosse aqueles otários, não teria forças para escrever.

-A todos os jogadores e jogadoras do Yoshiro RPG, que serão recompensados por suplementos e livros dignos de MUITA informação, dando inveja a RPGs já publicados do mercado brasileiro.

Guerreiros Kansai

São os kansarianos do bem, da ordem e da justiça. Aqueles portadores do poder kansai que são coordenados pelo anjo supremo das dimensões da Terra denominado Istik.

Eles usam seus poderes para salvar vítimas inocentes de tecnicistas, monstros e onde a inteligência humana não é capaz de resolver. Eles são os Guerreiros Kansai, os heróis máximos das dimensões da Terra, respeitados e adorados por onde passam, são a luz, a esperança e a vitória. Representantes do lado vitorioso, o lado do Bem.

Este é um suplemento para RPG da linha Yoshiro Role Playing Game, descreve tudo que você sabia e o que gostaria realmente de saber sobre os Guerreiros Kansai além de descrever suas culturas, métodos de vitória, cargos, novas proezas secretas além de oferecer muito mais material para se utilizar GKs em campanhas de RPG!

Talvez esse seja o livro do clã mais esperado, pois os kansarianos da linhagem GK são os mais apreciados e jogados, e a partir do lançamento desse suplemento, a linhagem GK será mais querida.

O Início dos Guerreiros Kansai

Todos nós sabemos que os Guerreiros Kansai foram criados para combater os kansarianos das trevas conhecidos como Kansarianos-diablos. Foi uma linhagem que tinha como propósito combater o mal e trazer paz, comunhão e respeito para com todos os habitantes das dimensões da Terra.

Quando os KDs estavam trazendo horror a dimensão da Terra, o anjo supremo das dimensões Istik foi chamado por uma reunião entre os anjos mais poderosos e renomados do Reino dos Céus, tudo porque os anjos de Deus não estavam nada satisfeitos com a maldade impostas pelos kansarianos membros do KD. Istik conversou seriamente com os anjos **Sorael** e **Arithian** (ambos respectivamente responsáveis pelas dimensões de Vênus e Marte).

Cientes que a “nova espécie humana, poderosa e virtuosa” tinha usado o dom do Senhor contra seus próprios irmãos, os anjos deduziram que o poder kansai seria uma dádiva e não uma maldição. Por isso foram falar com seus superiores para que eles façam alguma coisa, afinal, já se tem problemas com a humanidade, não queremos uma nova raça rebelde que se revele contra Deus, o Senhor Todo Poderoso e Criador de Todas as Coisas.

O que Istik não esperava é que Arithian tinha conversado com Deus e ele já tinha uma solução para o problema, não teria uma destruição contra os membros da linhagem pelos anjos, isso seria feito pelos próprios kansarianos, pois kansarianos enfrentam apenas os kansarianos. O Céu e os Anjos tem tanto poder que nenhum portador do poder kansai teria forças suficientes para combater.

E foi decidido, nasceria uma nova linhagem, esta seria para combater os seres da escuridão, nasceria os verdadeiros heróis, aqueles que usam de maneira correta seus dons sobre-humanos, são os Guerreiros, os portadores do poder kansai, nascia ali a Linhagem dos Guerreiros Kansai (ou GK, como é abreviado).

Primeiras Providências

Como na mesma época os humanos aprenderam a viajar para outros mundos, e começaram a povoar a dimensão Lua. No Céu teve um importante decreto, este proibia de qualquer criatura adepta ao Diabo e seus anjos das trevas a penetrar nesse mundo. E já que essa dimensão seria recheada de kansarianos e confrontos futuramente (porque Deus sabe o futuro), seria muito ruim se demônios aterrorizarem a humanidade. Por isso a dimensão Lua é uma dimensão onde demônios não entram.

Outra coisa também foi criar uma dimensão própria para servir como base de táticas militares pessoais dos Gks, essa dimensão nova não faz parte das dimensões da Terra e ninguém com tecnologia e recursos altos poderia entrar ali. Essa dimensão é restrita apenas quem faz parte da linhagem, é uma dimensão tão secreta que é conhecida como “**Dimensão Secreta de Deus**”.

A terceira providência foi nomear Istik como Coordenador Geral do Clã, é ele que ensinará as proezas aos seus soldados. Proezas baseadas em poderes celestiais, nomeados como Proezas Brancas ou Proezas da Luz Sublime.

Como é em Detalhes Essa Dimensão Secreta?

Sendo uma dimensão inteira como base, a Dimensão Secreta de Deus consiste em uma super-base de mais ou menos 500.000.000m² de extensão. Essa base aloja vários tipos de sala, de todos os tamanhos, variando do pequeno ao colossal. Inclui desde salas de reuniões, passando por salas de treinamento, biblioteca, salas de informática, além de ter praças de alimentação, área de jogos (com vários tipos de jogos para entretenimento do GK, desde do simples Poker até aos games violentos de fliperamas!!) entre muitas coisas. Todo GK pode ir para lá sem problemas, pois um dos direitos básicos dos adeptos dessa linhagem é se abrigar nessa super-base. Essa base sendo enorme, TEM TUDO! Menos coisas obscenas como venda do corpo, bebidas, drogas e outras coisas erradas.

Quem foi os primeiros kansarianos da linhagem?

No início, a linhagem não tinha ancestrais e por isso Istik teve a tarefa de escolher 7 kansarianos comuns e daí abençoa-los. Os sete convidados foram **Joshua**, kansariano do estilo urso; **Wilma**, kansariana do estilo Leoparda; **Jardel**, estilo Águia; **Carol**, kansariana do estilo Leoa; **Thiago**, kansariano possuidor do estilo Jacaré; **Thaís**, kansariana do estilo Gambá (isso mesmo!); e finalmente **Klaus**, um kansariano que tinha poder kansai mais não tinha um estilo próprio.

Dos kansarianos listados, Joshua pertencia a família Kajishima; Wilma e Jardel pertenciam a família Turorb; Carol pertencia a família Tinred; já Tiago era da Kazuki e Thaís era da Libal; Klaus era da família Katsura, ele tinha poder kansai mais não tinha um estilo próprio, seu poder apenas circulava pelo próprio corpo. Até que se teve uma idéia.

Istik e os demais anjos viram que Klaus, um jovem e determinado guerreiro da família antiga conhecida como Katsura, tinha grandes habilidades. Mas era desprezado por não ter uma forma no estilo, talvez seria um defeito, mesmo assim era desprezado pelos outros portadores do poder kansai.

Um certo dia, Klaus (já fazendo parte da linhagem GK), foi chamado pelo anjo Istik para uma conversa séria numa das salas de reuniões da base. Ele foi e teve uma surpresa, Istik tinha feito para ele (e apenas para ele!) um estilo mais raro, montado a partir das penas das asas de vários anjos do céu, esse estilo seria único dos GKs e só poderia ser de quem fosse do clã ou descendente do Klaus, ali foi o primeiro nascimento do poderoso e raro estilo Anjo.

O tempo passou e esses sete kansarianos lendários são lembrados, eles são conhecidos como “Os Primordiais”, pois é isso que realmente são. Na Dimensão Secreta de Deus existe um museu inteiro falando sobre eles, contando suas aventuras, tristezas, alegrias, ambições, além de ter um monumento de cada um dos sete membros iniciais dos Gks!!! É um museu muito visitado.

Organização dos Guerreiros Kansai

Todo kansariano da linhagem GK tem todo o direito de se alojar na Dimensão Secreta de Deus, pois cada GK tem direito a pelo menos um dos milhares quartos-suítes pessoais cheios de luxo. Mas como são muitos membros, cada membro divide suas suítes enormes com mais dois GKs. Essas suítes enormes têm uma TV 29 polegadas, um computador de última geração, um dormitório pessoal com três leitos, um banheiro com hidromassagem, uma cozinha completa, uma biblioteca pequena, uma sala de estar, além de um vídeo-game de última geração cheio de jogos. Esse luxo é merecedor para todos os GKs que estejam na Dimensão Secreta de Deus.

Deveres dos Guerreiros Kansai

Todo kansariano da linhagem GK pode se divertir nas horas vagas na Dimensão Secreta de Deus em seu tempo livre, mas deve cumprir seus deveres. Todo GK deve fazer de tudo para salvar mais pessoas possíveis, tudo seguindo as leis da **7 Ordens**, leis impostas que os membros do clã devem segui-la. Um GK também não pode fazer furtos a não ser que este ato seja realmente necessário para a missão e não pode temer diante dos inimigos.

Grupos de Apoio

Os GKs são separados em pequenos grupos para missões, esses são conhecidos como Grupos de Apoio, onde quatro ou mais GKs se unem para resolver algum problema e/ou missão. Na maioria das vezes, o grupo de apoio seja o próprio grupo de jogadores do Yoshiro RPG.

Certas vezes, sai um ou mais componentes do grupo para a entrada de outro, isso ocorre quando um dos tais membros pertencentes faz “uma ou mais besteira” durante a missão.

O Grupo de Apoio mais famoso do momento na Ordem GK é aquele que é constituído: pelos filhos de Yoshitomo Katsura, **Yoshiro** e **Camila Katsura**, além de **Amanda**, filha da kansariana Ângela, **Teridiann Beakh**, o primeiro príncipe de Sarines e **Tagashi**, um menino muito jovem, mas com grande espírito para o combate.

Capítulo 01 - Guerreiros que manipulam o poder Kansai

Os Guerreiros Kansai são os portadores de pk mais queridos e respeitados das dimensões da Terra, talvez seja pelo fato deles trazerem paz aos povos dos planos que agem, e também porque combatem os temidos tegicistas, kansarianos das trevas rivais do GK.

Todo Guerreiro Kansai tem a função básica de usar os poderes de seu Estilo em pró dos necessitados, é por isso que eles são a Luz, o Bem, e os maiores heróis conhecidos das dimensões da Terra.

E isso que você é, você nasceu para proteger aqueles que não tiveram a mesma sorte que você, mesmo aqueles que não mereçam realmente sua proteção. Pois é isso que os GKs são, guerreiros escolhidos desde o ventre de suas mães para fazerem história, e é graças a isso que os pupilos de Istik são o que são.

Quem é esse tal de anjo Istik?

Istik foi o anjo supremo determinado para coordenar as dimensões da Terra ainda no início dos tempos, junto com outros anjos escolhidos para tomar conta dos outros planetas (suas dimensões).

Istik é um anjo de imenso poder, tem tanto que se quisesse mesmo poderia vencer Tegic e os demais estalando os dedos, só não faz isso porque suas ordens são coordenar os planos da Terra e da Ordem GK, também porque **“Kansarianos só podem combater Kansarianos”**, graças a uma filosofia descrita no Reino dos Céus que diz: **“Entre as criaturas que nosso Criador fez, em nível de Força está os Anjos, seguidos dos Kansarianos e por último os seres Humanos.”**

Istik tem duas formas, uma de bichinho com patas e outra com sua aparência original (um anjo poderoso e dois pares de asas),

Telepatia Istik:= Istik tem o poder de saber e verificar todas AS DIMENSÕES DA TERRA DE UMA SÓ VEZ, como se fosse onipresente, além de ouvir pedidos e responde-los telepaticamente com milhares de GKs (apenas GKs e/ou pessoas que ele mesmo queira falar.) ao mesmo tempo.

HABILIDADE GK - TELEPATIA: Um GK pode se comunicar telepaticamente com Istik em qualquer dimensão que esteja e conversar com o mesmo para pedir informações, ser teleportado para outro plano, etc. Istik atende caso o pedido não seja “bizarro”.

Castas de Guerreiros Kansai

Existem diversos tipos de Guerreiros Kansai, porque como numa organização, há diversidade de seus membros. Também algumas “castas” (nome dado aos tipos de GKs) são separados de acordo com o grau de status do próprio kansariano dentro da linhagem. Em RPGs, existe uma regra que permite você ganhar mais pontos de experiência (e personagem) se seguir corretamente um tipo de GK, você não é obrigado a escolher um, mas... se quiser, há um Kit próprio para cada casta de kansariano.

Tipos de Castas GKs mais populares

Tático

Guerreiros Kansai que usam menos os seus poderes e dão ênfase as táticas militares, barganhas e negociações com seus inimigos. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Tático

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 160 pontos de perícia

Perícias: Animais (Doma 25%), Armadilhas 30%, Escolha uma Arma Branca com 30/30, Artes (Atuação 25%, Escapismo 25%), Ciências (Anatomia 25%, Direito 25%), Escutar 20%, Esportes (Acrobacia 20%, Salto 20%), Medicina (Primeiros Socorros 30%), Manipulação (Manha 30%), Pesquisa 35%, Procura 30%, Rastreo 25%, Tática 30%

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 2, Saúde de Ferro, Senso de Direção, **Aprimoramentos Negativos:** Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 2 por Nível

Guardiões

São os GKs com a função de prender outro da mesma linhagem, ou seja, tem o poder de punir outros GKs. Claro que deve ter autorização dos superiores para isso. Quando um GK é preso, são os Guardiões que o levam para a prisão. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Guardiões

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 270 pontos de perícia

Perícias: Escolha três armas brancas com 30/25, Camuflagem 20%, Ciências (Direito 25%), Escutar 20%, Esportes (Acrobacia 20%, Natação 20%, Salto 20%), Furtividade 30%, Manipulação (Interrogatório 25%), Pesquisa 20%, Procura 20%, Rastreo 20%

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 3

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 3 por Nível

Anjos das Armas

Guerreiros Kansai especialistas em armas e armaduras de combate, sabem tudo a respeito delas e as montam para si próprio (ou para outros) nos laboratórios específicos encontrados na Dimensão Secreta de Deus e nas Academias GK. Os Anjos das Armas são uma das melhores opções ao combate contra os “parentes” de Tegic Sanamaris. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Anjos das Armas (Angel Weapon)

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 360 pontos de perícia

Perícias: Escolha quatro armas brancas com 30/30, Camuflagem 30%, Escutar 20%, Furtar 20%, Furtividade 20%, Ofício (Montar Armas Brancas 30%, Montar Armaduras e proteções 30%)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 4, Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Anjos dos Corredores

Guerreiros Kansai especializados em infiltração de bases inimigas e coisas afins. São uma espécie de kansarianos-swat, pois sabem se esconder como ninguém. Eles treinam muito a se esconder e se infiltrar em lugares que não são bem vindos, também destravam computadores, armadilhas, etc. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Anjos dos Corredores

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 255 pontos de perícia

Perícias: Escolha um arma branca com 20/20, Armadilhas 30%, Artes (Escapismo 20%), Camuflagem 25%, Disfarce 25%, Escutar 20%, Falsificação (Documentos 20%), Informática (Computação 20%, Internet 20%, Hacker 20%, Programação 20%), Manipulação (Empatia 10%, Manha 25%), Pesquisa 30%, Procura 30%, Rastreo 30%

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 2, Senso de Direção

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 2 por Nível

Atiradores de PK

Kansarianos treinados para lutar a longa distância, disparando poder kansai (de mãos vazias ou com sua arma kansariana). Seu treinamento básico é isso, treinar disparos eficientes. Amanda faz parte desta casta. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Atiradores de PK

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 90 pontos de perícia

Perícias: Armas Brancas (Arcos 30/0, Bestas 30/0, Lanças 30/0), Camuflagem 20%, Furtividade 30%

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 2

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 2 por Nível

Caçadores de Tegicnistas

Membros que são treinados para lutar cara a cara com os filhos de Tegic Sanamaris. São os soldados "básicos" da Ordem GK. **Teridiann** e **Tagashi** fazem parte desta casta. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Caçadores de Tegicnistas

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 225 pontos de perícia

Perícias: Escolha duas Armas Brancas com 20/20, Camuflagem 30%, Esportes (Acrobacia 30%, Salto 30%), Furtividade 20%, Pesquisa 25%, Procura 20%, Rastreo (escolha um terreno com 20%)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 4

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Guerreiros da Luz (Light Warrior)

São heróis lendários, aqueles que são próprios para encarar tegicnistas. Os guerreiros da luz são os mais treinados entre os GKs e considerados os mais perigosos entre os GKs, isso segundo os próprios tegicnistas. **Yoshitomo Katsura** e seus filhos **Yoshiro** e **Camila Katsura** fazem parte desta casta. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Guerreiros da Luz (Light Warrior)

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 225 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma Branca com 30/30, Camuflagem 30%, Esportes (Acrobacia 30%, Arremesso 20%, Caça 20%, Natação 30%, Salto 30%), Furtividade 20%, Pesquisa 25%, Procura 20%, Rastreo (escolha um terreno com 20%), Manobra de Combate (escolha uma com 20)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 4, Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Especialista em Naves

Guerreiros Kansai que sabem manejar gigantescas naves voadoras de batalha, inclusive monta-las e conserta-las. Os Especialistas estão sempre presentes em pequenas batalhas ou quando conduz uma nave dentro de um ciclo interdimensional para chegar a uma “dimensão adjacente”. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Especialista em Naves

Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 200 pontos de perícia

Perícias: Ciências (Astronomia 30%, Física 20%), Condução (Naves 30%), Eletrônica 35%, Engenharia (Aeronáutica 20%, Elétrica 20%, Eletrônica 25%, Mecânica 25%, Química 20%), Explosivos 30%, Informática (Computação 20%, Programação 25%)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 1

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 1 por Nível

***Dimensão Adjacente** - normalmente, uma pessoa pode se teleportar para uma dimensão a outra levando apenas alguns segundos, onde ele desaparece em um local e reaparece em outro (outra dimensão). Só que as dimensões reconhecidas pela Ordem GK como “Dimensões Adjacentes”, é diferente, pois estes são planos raros e de difícil localização, a única maneira de chegar até elas é indo de nave dentro da “**linha das dimensões”, viajando nela e encontrando uma tal dimensão adjacente desejada. O Céu e o Inferno poderiam chamar de dimensões adjacentes.

****Linha das Dimensões** – plano que leva um viajante e outras dimensões, nele não existe leis da física ou mesmo oxigênio, plano parecido com aqueles vistos em filmes de viagem no tempo.

Cirrias

Guerreiros Kansai que além de combater os tegicnistas tem uma outra função, curar os feridos que chegam a base GK comum ou mesmo na dimensão Secreta de Deus. São médicos mesmo. O nome Cirras quer dizer “Cura”, na linguagem antiga dos kansarianos. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Cirrias

Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 150 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma Branca com 10/10, Ciências (Anatomia 25%, Genética 20%, Herbalismo 20%), Escutar 10%, Informática (Computação 20%), Manipulação (Empatia 20%), Medicina (Cirurgia 20%, Primeiros Socorros 30%, escolha uma especialidade médica com 40%)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 1

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 1 por Nível

Weapon

São membros especialistas em montar e consertar aparelhos, seja arma, escudos, aparelhos de última geração, computadores, etc. Os Weapons são considerados “nerds” entre os GKs. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Weapon

Custo: 1 ponto de Aprimoramento, 255 pontos de perícia

Perícias: Ciências (Anatomia 10%, Arqueologia 10%, Astronomia 10%, Botânica 20%, Direito 15%, Ecologia 20%, Física 20%, Genética 15%, Geografia 25%, Geologia 20%, História 20%, Química 25%), Condução (Escolher um grupo com 30%), Informática (Computação 40%, Hacker 20%, Programação 20%), Ofícios (Montar Armas Brancas 30%, Montar Armaduras e proteções 30%)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 1

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 1 por Nível

Lobo Solitário

Não é mangá, lobo solitário são alguns GKs que agem como detetives, investigando e impondo a Ordem do clã por onde é que passam. Devido ao treinamento de sobrevivência que tem, os Lobos Solitários adoram agir por conta própria. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Lobo Solitário

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 385 pontos de perícia

Perícias: Escolha duas armas brancas com 30/20, Artes (Atuação 20%, Escapismo 20%), Camuflagem 30%, Ciências (Filosofia 20%, Herbalismo 25%), Disfarce 30%, Disfarce 25%, Escutar 20%, Esportes (Acrobacia 25%, Natação 30%, Salto 30%), Furtar 20%, Furtividade 35%, Informática (Computação 20%, Internet 20%), Manipulação (Intimidação 15%, Lábria 15%, Manha 20%), Pesquisa 30%, Procura 30%

Aprimoramentos: Bom Senso, Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 4

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Nisvilis

São membros preparados para missões que envolvam água e criaturas marinhas, sabem navegar como ninguém e são especialistas em terrenos úmidos. “Nisvilis” é o mesmo que “Naval” em língua kansariana. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Nisvilis

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 190 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma arma branca com 30/30, Condução (Lanchas 30%, Navios 40%), Engenharia (Naval 30%), Informática (Computação 30%, Programação 15%), Manipulação (Lábria 25%), Mecânica 25%, Sobrevivência (Mar 30%)

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 2, Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 2 por Nível

Guerreiros Gladiadores

Gks com a função de agir na luta contra os tegicnistas, são hábil em lutar na forma básica “espada e escudo”. São soldados que usam seus poderes onde a inteligência não funciona, são os GKs mais brutos das castas conhecidas. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Guerreiros Gladiadores

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de perícia

Perícias: Escolha quatro armas brancas com 30/30, Furtar 20%, Furtividade 30%, Procura 20%, Rastreo (escolha um com 30%), Escolha uma manobra de combate com (20)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 4

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Cavaleiros Arcanjos

Membros da linhagem que recebem treinamento especial para combater os inimigos portando cavalos celestiais conhecidos como Calver, criaturas celestiais que sobrevoam os céus sem possuir asas. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta casta.

Cavaleiros Arcanjos

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 240 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma arma branca com 20/20, Animais (Montaria 30%), Furtividade 30%, Informática (Computação 30%), Manipulação (Impressionar 20%, Intimidação 30%, Sedução 30%), Medicina (Primeiros Socorros 30%), Procura 20%, Rastreo (escolha um tipo com 20%), Sobrevivência (no Céu 30%)

Aprimoramentos: Patrono (Ordem GK), Pontos Heróicos 4, Status 2

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicnistas e todos os seus aliados)

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Capítulo 02- Reações das Família Antigas e poderes do mito “Lágrima do Sangue do Ódio”

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 GK

Aqui há uma lista com descrições básicas das 6 Famílias universais GK.

FAMÍLIAS ANTIGAS PERTENCENTES A ORDEM GK

Katsura: Uma das duas famílias mais poderosas do universo, os Katsura são uma família de grandes guerreiros e heróis, a maior concentração deste na Terra é o país conhecido como Japão. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Katsura no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Miyamoto Musashi** (Dimensão Neutra), **Josué** (Bíblico, dimensão Neutra), **Tai Diamond** (grande guerreiro da dimensão Klaksisi), **Hiroki Tef** (grande psiocinista da dimensão Nesofuji).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio, recebem sendo GKs +20 PVs extras, +20% nos testes de proezas, e +3 nos danos. Mudam a cor dos olhos, além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Kajishima: Família de grande poder, os Kajishima são melhores usando seu poder kansai. Tem em sua maioria membros espalhados na Terra em países sul-americanos. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Kajishima no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Brian Klasis** (grande arqueiro GK da dimensão Fadetis), **João Quebra-Dentes** (guerreiro kansariano que abateu sozinho uma tropa de 200.000 soldados em uma prisão na dimensão Vatreu), **Laélio Wasfie** (um dos GKs mais influentes da história, foi um dos líderes que quase destruiu o clã tegicnista na época que este tinha o nome Kansariano-Diablo.).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo GKs +10 nos danos quando atira poder kansai ou munição baseada nesse poder (ataques especiais disparados também valem), +10% nos testes de proezas e +10 no IP. . Seus cabelos crescem, além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Turorb: Uma das famílias antigas que circula um dos sangues mais resistentes já vistos. Um kansariano ou mesmo um humano que tenha esse sangue correndo em suas veias está disposto e melhor superar doenças e seus anticorpos são os mais fortes possíveis. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Turorb no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Lílian Valéri** (uma grande GK que lutou incessantemente contra os tegicnistas e hoje se encontra na velhice), **Samuel Trick** (Um dos GKs mais fortes da história, não chegou o nível de poder de Yoshitomo Katsura, mas ficou forte pra caramba!) e **Josias Jasdie** (um grande lutador da dimensão 6w4).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo GKs recebem +100 PVs extras e +100 no IP. Cresce mais alguns músculos no corpo, além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Tinred: O sangue Tinred é visto na base GK como o sangue da velocidade, uma pessoa que tenha esse sangue correndo nas veias tende a correr muito mais rápido que normal. Dizem que na Terra, 90% dos Quenianos tem esse sangue em seus corpos. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Tinred no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Carlos Faeuê** (Grande corredor da dimensão Lua e dono do recorde mundial em corridas), **Milton Jabdi** (Um dos grandes generais GK que age em área desérticas), **Tássia Gasari** (uma menina que foi influente na luta contra Kansarianos Diablos no ano 7834 do calendário Luniano.).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo GKs recebem +100 no Atributo Agi (Atributo Kansariano), +2 nos danos.

Kazuki: O Sangue mais agressivo que existe, todos os Kazukis são pessoas em sua maioria estressadas, esquentadinhas, mas com um grande espírito guerreiro e de combate. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Kazuki no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Jeff Valterra** (Grande Lutador kansariano campeão da Liga da Força dos Kansarianos no ano de 8594 do Calendário Luniano), **Laneth** (Guerreiro GK que fazia parte do mesmo grupo de Apoio de Yoshitomo Katsura), **Klober** (Grande Lutador e pai falecido de Nakan).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo GKs recebem +200 na FR, +2 nos danos.

Capítulo 03- Novas Habilidades Secretas dos Guerreiros Kansai

Os Guerreiros Kansai aprendem nos seus treinamentos em suas Academias correspondentes ou mesmo na Dimensão Secreta de Deus, a aprenderem novas táticas de batalha contra os tegicnistas e outros kansarianos das trevas, além de monstros e outros inimigos realmente perigosos. Nesse capítulo você terá cerca de 36 novas proezas brancas para que o GK se turbine ainda mais, além de descrever sobre as Proezas Supremas e sobre os níveis Escarlates (este foi abolido do livro básico de Yoshiro para descrever outras coisas mais importantes para jogadores iniciantes da série). Bem vamos ao material.

Bem, o que é Nível Escarlate?

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 10º, outros ainda mais raros chegam ao 13º. Sendo que o 15º (o último da escala comum) mostra que o portador de pk se tornou um kansariano épico, ou mesmo um kansariano de 1º nível escarlate.

Personagens com níveis escarlates são mais poderosos que os outros kansarianos, eles quando atingem o 15º 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

Airis

Custo: 3 pontos

Teste: Con-15%

Descrição: Proeza que permite ao GK a "santa" habilidade de não poder respirar em ambientes que não se pode o mesmo sem os devidos aparelhos. O kansariano quando utiliza essa capacidade, pode ficar no máximo 1d6-2 horas sem poder respirar, podendo andar livremente em terrenos de difícil respiração como no fundo de um oceano, no topo de uma montanha, um área de vácuo etc.

Alterar Sentidos do Alvo

Custo: 2 pontos

Teste: Con-05%

Descrição: Proeza que tem a habilidade de com apenas um toque modificar para pior um ou mais sentidos da vítima. Quando o GK usa essa proeza e toca na sua vítima, a mesma tem direito a um teste de Will-10% para negar o efeito, caso falhe, o GK deve escolher qual dos sentidos será afetado. Um sentido afetado produz um redutor temporário de -5 em um atributo humano e/ou kansariano (Con para tato, Per para visão e audição e assim por diante). A duração máxima do sentido afetado é até que o GK cancele a proeza e/ou depois de 1d6 horas por nível de personagem.

Animalis

Custo: 2 pontos

Teste: Will+10%

Descrição: Permite ao GK poder falar livremente com os animais, seja selvagem e/ou domésticos como se fossem pessoas.

Ataque Seqüencial

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-35%

Descrição: Uma proeza de emenda. Faz o kansariano oferecer outro ataque (seja dele e/ou de um colega seu se preferir) cujo não oferece nenhuma habilidade de defesa ao alvo. Essa proeza só pode ser feita a partir de um ataque bem sucedido.

Atrocidade (Atroz)

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-10%

Descrição: Poder que oferece ao GK a capacidade de aumentar o tamanho de um ser vivo com o toque, podendo fazer crescer a si mesmo também. Personagens afetados por essa proeza gk recebem um bônus de +10 na FR e COM para cada 1m de crescimento. Um GK que utilize essa proeza pode fazer crescer uma criatura (apenas uma por vez) 1m para cada nível de personagem que tenha. A duração da proeza é até ser cancelada e/ou depois de 1d6 horas a cada dois níveis de personagem.

Bomba

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-16%

Descrição: Permite ao Gk criar uma esfera feita a partir de um elemento que ele controle (varia do estilo que tem) e inserir nessa esfera uma ou mais proezas emendadas, para se quiser disparar essa esfera no inimigo, ou guarda-la para criar uma armadilha e/ou emboscada. Um alvo atingido pela esfera "bomba" feita com esta habilidade, toma automaticamente o efeito dessa proeza, seja dano, efeitos como cegueira, veneno e outros. Uma bomba só pode guardar 1 proeza por nível de personagem do kansariano que a tenha feito.

Concentrar Poder Kansai

Custo: 5 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Oferece ao kansariano a habilidade de concentrar por um tempo grande poder kansai para depois disparar no inimigo. Um personagem que tenha concentrado sua técnica (ataque especial) ou disparo de pk (proeza) pode usar essa proeza para reunir mais poder kansai e oferecer mais dano. Cada turno de concentração oferece +1d6 de dano extra. Um personagem só pode se concentrar 1 turno a cada níveis níveis de personagem, caso concentre mais poder com níveis mais baixos, o poder kansai explode e o próprio GK leva dano, além de anular naquela rodada a técnica e/ou disparo de pk. É válido usar essa proeza com um Disparo de PK emendado.

Corpo de Resgate

Custo: 5 pontos

Teste: Con-30%

Descrição: Permite ao kansariano da linhagem GK a salvar vidas de outras pessoas inserindo elas no seu próprio corpo. Quer dizer, quando um kansariano pretende salvar alguém de um lugar que a mesma não sobreviria (um humano), por exemplo, o kansariano usa essa proeza e essa pessoa vai para dentro do corpo do kansariano, unindo-se com ele temporariamente, enquanto está unida com o portador de pk, a pessoa entra em sono profundo e se esquece de tudo. Um kansariano, com essa proeza, pode unir-se com uma pessoa por nível de personagem que tenha. A duração no máximo da fusão é de 24 horas.

Chronosus

Custo: 2 pontos

Teste: Will+15%

Descrição: Uma das proezas mais exelentes desenvolvidas na Academia GK. Permite ao kansariano poder parar o tempo numa área de até 1m² por nível de personagem. Pessoas e objetos que estejam nessa área ficam totalmente imóveis e não notam que o tempo foi parado. Pessoas vivas podem se locomover normalmente na área que o tempo parou sendo bem sucedidas em um teste difícil de Will.

Desejo de Troca

Custo: 8 pontos

Teste: Will-24%

Descrição: Permite ao kansariano o poder de moldar suas próprias forças físicas e mentais para alterna-las dependendo da situação. Um kansariano que utilize essa proeza pode no jogo de RPG, alternar temporariamente um ou mais atributos (atributos Kansarianos), passando alguns pontos para o outro, reduzindo uma habilidade para aumentar em outra. Por exemplo, posso retirar 30 pontos em minha Agi (ficando trinta pontos mais lento) para inserir em minha FR (ficando trinta pontos mais forte). Não é permitido alternar pontos que o personagem não tenha e não há limite máximo para isso a não ser pela própria pontuação do personagem em atributos. Nenhum atributo pode ficar com valor abaixo de 1. Proeza que dura no máximo 1 turno por nível de personagem.

Dimensão Adjacente Própria

Custo: 10 pontos

Teste: Will-28%

Descrição: Proeza que oferece ao kansariano GK a capacidade de simular uma outra dimensão, moldando uma já existente e tornando temporariamente uma dimensão adjacente (dimensões de difícil acesso, cujo só podem chegar nelas através de uma nave especial). A dimensão "criada" tem tamanho de 20m² a cada nível de personagem do GK e assim que é feito, o kansariano vai diretamente para lá, levando consigo quem ele quiser (mas é preciso estar tocando as pessoas e os objetos que queira levar consigo). A dimensão é iluminada por um Sol feito de pk e seu formato é de um planeta pequeno e redondo e o criador dela tem o direito de destruí-la e se locomover livremente dentro e fora dela (teleportando para lá assim como se teleporta para uma dimensão comum.) Dizem que **Yoshitomo Katsura**, o maior herói de todos os tempos está vivo e refugiado em uma dimensão adjacente que ele mesmo criou, treinando para vencer de vez Tegic Sanamaris.

Escudo Novo

Custo: 3 pontos

Teste: Dex+05%

Descrição: Proeza que cria um escudo acima de um outro escudo de pk já montado, também serve para fortalecer Escudos de PK de outros kansarianos e aumentar o poder de defesa de escudos e armaduras. Invoca e/ou cria um escudo feito de poder kansai que fortalece +2d6 no IP temporariamente. Dura no máximo 3 turnos para cada nível de personagem do GK que invocou essa proeza.

Escudo Salvador

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-05%

Descrição: Funciona parecido com a proeza "Escudo Novo", só que esta habilidade permite ao kansariano revestir ao escudo de pk, escudo comum e/ou armadura imunidade contra ataques mágicos (barrando a magia dos Arcanis e magos humanos), além de fortalecer o IP do escudo em mais 1d6 extra.

Força Verde

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-25%

Descrição: Proeza que faz o kansariano a habilidade de controlar plantas, árvores, vegetais e tudo que faz parte desse meio. As descrições e fichas de NPCs para as plantas e árvores controladas devem ser elaboradas pelo seu Mestre de RPG durante a partida, porque não há como saber quais são as "florestas" manipuladas. Uma árvore normal tem mais ou menos Fr 100 e CON 100 e o dano causado pelas suas raízes são de 1d6+bônus de FR. Mas as modificações radicais e planilhas mais fortes desses componentes de floresta é visto com o Mestre de RPG.

Genialidade

Custo: 1 ponto

Teste: Int-10%

Descrição: Aumenta temporariamente a inteligência do kansariano, melhorando a mesma e ganhando um pouco mais de bônus em testes de perícias que envolvam Ciência e/ou (INT) e mesmo melhorando nos testes de Inteligência seguintes. Dura 1 turno por utilização.

Hilarizar

Custo: 2 pontos

Teste: Car+10%

Descrição: Um alvo atingido por essa proeza deve ser bem sucedido em um teste de com Humana -10%, falha indica ao personagem entrar em estado de riso. Um alvo em estado de riso rir incessantemente sem parar, enquanto estiver rindo (sob o efeito dessa proeza), o alvo todos os seus testes serão Difíceis.

Inflamar

Custo: 8 pontos

Teste: Will+10%

Descrição: Uma das melhores habilidades aprendidas dentro do clã GK permite ao kansariano invocar uma aura de poder kansai que melhora suas habilidades, tanto de ataque, defesa e ofensiva. Dura 2 turnos por nível de personagem e oferece nesse tempo um bônus de +20% em todos os seus testes.

Inflamar Arma Kansariana

Custo: 2 pontos

Teste: Dex-20%

Descrição: Habilidade aprendida na base GK com o propósito do kansariano usar seu poder kansai para fortalecer a sua arma, revestindo com o seu poder (sem contradições). Um kansariano só pode aumentar o dano se sua arma e esta só pode ser uma arma kansariana, caso utilize-se este poder com uma arma comum e/ou mágica, a mesma se quebrará. Aumenta o dano da arma kansariana em +1 a cada nível de personagem que o Gk possua e só pode ser utilizada duas vezes por combate. Dura até o combate terminar.

***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.

Liderar Animais

Custo: 4 pontos

Teste: Will+04%

Descrição: Uma grande proeza aprendida nas bases de batalha GK. Permite ao kansariano poder manipular a seu favor os animais mais próximos, sejam domésticos e/ou selvagens ao seu próprio favor. Essa proeza permite ao GK manipular 1d10 animais para cada nível de personagem que tenha, e o número de animais afetados não são diferenciados pelo tamanho (conta-se um por exemplo um Elefante e uma barata) e os animais alvos a serem "controlados" podem (se assim o Mestre quiser) fazer um teste de Will para negar o efeito. A duração da proeza é de 1d10 minutos por nível.

Maleabilidade

Custo: 2 pontos

Teste: Con-10%

Descrição: Proeza que tem esse nome porque faz o corpo do GK se tornar bastante maleável, mesmo que biologicamente não possa fazer isso. Um personagem afetado com essa proeza pode retorcer suas mãos, pés, torso e outras partes do corpo em posições impossíveis a ética humana, o personagem só retorce, não pode esticar tais membros. O efeito dessa proeza dura no máximo 1d10 minutos a cada nível de personagem. Enquanto estiver sob efeito dessa habilidade, o personagem recebe um bônus de IP em +2 quando recebe golpes baseados em contusão (incluindo quedas!).

Marcar Objetos

Custo: 7 pontos

Teste: Dex-30%

Descrição: Permite ao pupilo do anjo Istik a marcar uma proeza em um objeto simples (tesoura, faca, clava, guarda-chuva...) além de outras coisas não vivas (muros, paredes, portas ...) e qualquer coisa que seu personagem avistar no momento. Um GK toca no objeto e ativa essa proeza, marcando o objeto tocado com uma outra proeza e este fica assim até que o kansariano autorize a ser feita. É a mesma coisa que uma armadilha.

Pessoas vivas também podem ser marcadas por uma proeza, só que eles podem resistir o efeito com um teste fácil de Will, proezas de emenda nelas já causam sucesso (envenenamento, envenenando...; sonificar, adormecendo...), só tenha cuidado quando marca uma pessoa com uma proeza para que não seja mortal (meu Deus! Se tocar marcando com Ataque Explosivo, eu vou explodir o meu alvo!)

Mudança do Próprio Corpo

Custo: 2 pontos

Teste: Con-10%

Descrição: Permite ao GK mudar a forma básica de seu corpo, tornando temporariamente feminino, masculino, mais gordo, mais magro, mais velho (aparentemente), mais jovem (aparentemente). O GK com essa proeza não pode mudar o tamanho, cor dos olhos e cabelos, e se tiver uma tatuagem, está não desaparecerá, assim como qualquer outra marca que o personagem tenha.

Paralizar

Custo: 3 pontos

Teste: Will+10%

Descrição: Proeza de emenda. Permite ao kansariano possa com a utilização dessa proeza num combo imobilizar o inimigo por 2d6 turnos, criando alguma coisa feita de poder kansai que prende o alvo simplesmente impedindo a vítima de se mexer, a tal coisa é inventada na hora e tem FR 150 a cada três níveis de personagem.

Passagem do Rei da Terra

Custo: 2 pontos

Teste: Agi+15%

Descrição: Às vezes, um GK não pode se locomover por certos terrenos por certos motivos, que podem ser a presença de muros, pessoas que estão na frente, prisões, armadilhas, etc. Essa proeza foi criada para anular esse problema. Permite ao GK entrar dentro da terra, se unindo a ela e se desolando metade 1/3 da velocidade normal do kansariano. Dura por uma rodada por utilização.

Plantasis

Custo: 2 pontos

Teste: Will+10%

Descrição: Permite ao GK poder falar livremente com as plantas, de todos os tamanhos e tipos (incluindo árvores) como se fossem pessoas.

Poder Relógio

Custo: 12 pontos

Teste: Dex-40%

Descrição: Uma das mais temíveis proezas aprendidas no clã dos Guerreiros Kansai permite ao kansariano através de um mero toque sobre uma criatura viva e/ou objeto alterar o tempo de vida do mesmo, rejuvenescendo e/ou envelhecendo o mesmo. Um kansariano que use essa proeza sobre um alvo pode no máximo de sua vontade rejuvenescer/ envelhecer 10 anos a cada nível de personagem.

Provocar Odor

Custo: 1 ponto

Teste: Will+10%

Descrição: Permite ao kansariano invocar um cheiro insuportável que emite a todos que estiverem cheirando um redutor de -5 nos atributos Con, Fr, Agi e Per, sejam atributos humanos e/ou kansarianos. O odor se alastra 5m² por nível de personagem e dura 10 rodadas por nível.

Reconhecer Pessoas Más

Custo: 1 ponto

Teste: Will+10%

Descrição: Um proeza de utilidade simples, permite ao kansariano da linhagem GK fechar os olhos e sentir a presença de todos que estão em volta, numa área de no máximo 100m² por nível de personagem que tenha. Assim apenas com a presença, o GK sabe se certa pessoa é má ou não.

Reduzir

Custo: 3 pontos

Teste: Con-05%

Descrição: Faz ao kansariano GK ter a habilidade de reduzir seu tamanho natural para entrar em lugares de difícil acesso, como ventilações, pequenos corredores, e outros. Essa proeza reduz 10% do tamanho natural do GK por nível (até no máximo de 90%!) e só se pode usar uma vez por utilização. Caso o GK já tenha seu tamanho reduzido por causa dessa habilidade, o uso dessa proeza novamente não vai acontecer nada. Os atributos quando o personagem diminui também reduzem, e o GK não precisa reduzir o limite máximo quando usa essa habilidade, 5%... 15%... 18%... o GK escolhe na hora da utilização.

Restaurar

Custo: 6 pontos

Teste: Will+20%

Descrição: Uma versão mais poderosa da proeza Neutra "Cura", criada na base GK. Permite que seu personagem de alguma forma curar membros quebrados e/ou 5D6 de pontos de vida, só pode ser usada uma vez por ferimento diferente.

Ryuka

Custo: 9 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Tem o mesmo nome da magia "Ryuka" do clássico Phantasy Star por pura homenagem. Permite ao kansariano desaparecer em um lugar e reaparecer em outro no mesmo instante. É a versão "tele-transporte" dos Guerreiros Kansai. Um kansariano que use essa proeza pode se tele-transportar em uma distância de no máximo 1 km² por nível de personagem.

Teleportar Arma Kansariana

Custo: 2 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Quando um kansariano está sem sua arma kansariana e precisa dela, ele pode comunicar telepaticamente a chamando para sua mão, esta ao ouvir o chamado (não importa aonde esteja) vem voando em direção ao kansariano. Só que com a sabedoria de Istik, esta proeza permite ao GK fazer teleportar sua própria arma kansariana no mesmo instante que ele a peça, teleportando para a sua própria mão. (porque as vezes a arma pode está muito longe, levando muitos turnos...)

Transmitir Pensamentos

Custo: 2 pontos

Teste: Will+15%

Descrição: Habilidade aprendida nas bases GK e é de funcionamento simples. Permite que um kansariano (mesmo não sendo um psiquinista e/ou estudante do sobrenatural), poder enviar uma mensagem telepática para outra criatura e/ou colega que esteja longe por utilização e apenas uma frase é mandada por vez. O alcance máximo dessa proeza é de 45m² por nível de personagem.

Ver Através dos Muros

Custo: 2 pontos

Teste: Per+20%

Descrição: Uma proeza de fácil aprendizado e de boa utilidade. Permite ao kansariano enxergar através de muros, paredes... E qualquer coisa que impeça a visão do mesmo em avistar outro salão, por exemplo. O Alcance da visão é o mesmo do personagem.

Ver Através dos olhos de Outro

Custo: 2 pontos

Teste: Per+05%

Descrição: Permite ao kansariano ter a mesma visão "vendo" dentro dos olhos de uma outra pessoa. Proeza que dura por um turno e a pessoa escolhida não perde a capacidade de ver nesse período e nem percebe se há alguém ou não que está vendo "junto com os seus olhos". O alcance para usar essa proeza em um alvo é de 100m² por nível de personagem.