

YOSHIRO

Role Playing Game

Guia Completo dos Tegicnistas

Um guia básico para complementar os personagens
kansarianos da linhagem Família Tegic

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

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

Colaboração: Thiago Luiz "Guerrad"

MSN: o meu MSN para quem quiser me adicionar é rodrigo.yoshiro@hotmail.com

Comunidade oficial de YOSHIRO no Orkut: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=13354510>

Agradecimentos Especiais à...

Aleluia! Até que enfim o surgimento dos primeiros livros de Yoshiro em 2007. Galera, estamos prosperando muito e o mundo de Yoshiro está crescendo a cada dia (Não é como o mundo de Holy Avenger, mais tudo bem!! Um dia a gente chega lá!). E como costumeiro, sempre na maioria dos livros de Yoshiro, surge uma apresentação de agradecimento a aqueles que tem me ajudado um bocado tanto em regras de jogo, tanto em sugestões e também na divulgação maravilhosa essa que algumas pessoas fazem do universo Yoshiro.

"Ouburihgisdiu Asmihgiusi, ciutihniril tiurinisinidiu as mihnriris vihdis chnithilrsiesnitil el ilgisli ciumiu silmipiril."

**"Obrigado Amigos, continue tornando a minha vida interessante e legal como sempre."
(Em Língua Kansariana)**

-Agradeço primeiramente ao Nosso Deus, Senhor Jesus, tão bondoso, justo e amoroso com todos nós. Obrigado por abençoar a minha vida e a todos que estão lendo esse livro agora. Jesus, eu te amo acima de todas as coisas.

-Agradeço ao meu irmão gêmeo Thiago Luiz "Guerrad", por ser um irmão especial pra mim e por divulgar à sua maneira o universo Yoshiro.

-Agradeço ao meu primo André "Andarilho da VM" por ser fã de Yoshiro, e que junto com o Felipe "Kbritto" jogar com personagens da linhagem Arcanis (E ENTRAR NUM CORO CHAMADO DE "EU SOU MAIS OS ARCANIS").

-Agradeço ao meu primo Gabriel "Tagashi", por ser fã de Yoshiro e sua turma junto com Maicon "Fogosa", Josias "Caxote", Felipe "Presuntinho", Julio "Kobold" junto com um montão de gente que não conheço, mais que conhece Yoshiro e se diverte.

-Agradeço ao Odmir Menezes, pela parceria e pelas boas/belas/legais/incríveis... ilustrações para o universo Yoshiro.

-Agradeço a uma certa pessoa especial (que ninguém ainda sabe...)

-Agradeço ao desenhista Kajishima Masaki, porque se não fosse por ele, não existiria Tenchi Muyo, e sem Tenchi Muyo, eu NÃO TERIA UM ANIME PREFERIDO e que me inspirar-se a desenhar.

-Agradeço a minha mãe Diana, porque mesmo não conhecendo nada sobre mangá, anime ou RPG, ela conhece o Yoshiro.

-Agradeço ao Alan "Hunter", a sua esposa Rose "Kagome" e o filho de ambos: o Daniel "VOU GOSTAR DE ANIME E RPG NO FUTURO", criança afinal que peguei no colo recentemente e acho que ele reclamou por isso *EU NÃO TIVE CULPA...*

-Agradeço também ao Felipe "Druida", que está um tempão sem jogar RPG.

-Agradeço ao Luiz "Thor" Mattos, cidadão que não vejo a meses, mais que coordena o encontro "VEM JOGAR RPG NO BOBs" e que também está trabalhando numa nova revista especializada chamada *RPG Magazine*, revista, afinal que futuramente terá matérias minhas e de meu irmão gêmeo Thiago Luiz "Guerrad". (Então se você já lê os nossos netbooks, se prepare...)

-Agradeço ao meu colega Frederico "Beholder", por além de jogar fliperama Kof zoar os patos (junto com Maicon, eu e meu irmão Thiago), ainda jogamos Ragnarok on-line juntos (Nada daquela porcaria de Van-Ho!!)

-Agradeço a todos que estão divulgando o universo Yoshiro.

-Agradeço também a todos que estão me mandando mensagens querendo saber mais sobre o universo Yoshiro e/ou dúvidas. E também a todos os fãs de minha obra máxima, é um prazer de minha parte ter fãs tão maravilhosos como vocês.

-Agradeço a todos os jogadores de RPG do Brasil e também a todos os Otakus desse país.

Bom vai ser o trabalho do Mestre de RPG ao inserir novos tegicistas como vilões em suas mesas de Yoshiro, que graças ao auxílio desse livro, daqui de casa consigo escutar os seus risos de satisfação.

Família Tegic

São os verdadeiros kansarianos das trevas, da escuridão. Kansarianos que usufruam de sua força e poderes descomunais a favor de seus próprios benefícios.

Os membros da linhagem Família Tegic são todos seguidores dos ensinamentos e das artimanhas de guerra do vilão **Tegic Sanamaris**, o mais poderoso e temível dos vilões no universo Yoshiro. São os verdadeiros kansarianos do mal no multiverso!!!

Os tegicistas são seguidores dos ensinamentos e das táticas de combate de Tegic Sanamaris, por isso seus poderes vem da escuridão e da mais obscura das cores. Clã que são os eternos rivais dos **Guerreiros Kansai**. Uma vez que eles são os kansarianos da luz, os tegicistas podem ser considerados como os kansarianos das trevas!

Os tegicistas dão a sua vida por Tegic, mas não o adoram como um deus, apenas o respeitam pelos seus ensinamentos e por tudo que ele fez de bom para o clã.

Nesse último livro da série *Guia das Linhagens*, você terá em mãos detalhes mais apurados sobre o clã dos kansarianos das trevas componentes da linhagem Família Tegic, a linhagem dos verdadeiros vilões no universo Yoshiro, aquele clã que os kansarianos devem ser aprovados graças a um ritual que os permitem utilizar e apurar seus poderes das sombras, inclusive tendo uma marca permanente em seu corpo: duas listras pretas que passam verticalmente pelos seus olhos, chegando até ao fim da testa e terminando na linha do queixo.

Kansarianos-tegicnistas são eternamente os vilões, pois são verdadeiros conquistadores de dimensões e eternos rivais dos Guerreiros Kansai de Istik. O objetivo principal desse livro é descrever mais sobre essa linhagem, além de novas proezas, descrições de suas famílias (assim como são referidos os "tipos" de tegicnistas) entre outras coisas; outra opção também é criar e jogar de tegicnista, para saber como é a guerra pelo outro lado. Nesse caso, faça um bom roleplay e se divirta, mas não faça besteiras como incomodar as outras pessoas tentando passar a fantasia que você é um kansariano, pois o tempo de RPG caça as bruxas já terminou e hoje podemos jogar livremente!!!

Jogue e aproveite ao máximo suas aventuras. E não esqueça de me mandar e-mails sobre suas aventuras e conquistas!!!!!!!!!!!!!!

A Ascensão de Tegic

Muitos conhecedores do universo Yoshiro sabem que a linhagem **Família Tegic** é uma evolução da antiga linhagem dos **Kansarianos-diablos**, a primeira linhagem kansariana formada no multiverso, vinda da Terra na velha Espanha, a muito tempo atrás.

Mais à frente vieram os Guerreiros Kansai, reunidos e prontos para apenas um objetivo: destruir para sempre os kansarianos-diablos.

Se tornaram seus rivais/inimigos e com o tempo, os GKs estavam na liderança da guerra, pois era um clã muito mais forte que os próprios KDs.

Graças ao enfraquecimento e pelo número imenso de kansarianos KDs mortos, os membros dessa linhagem abandonaram de vez a guerra contra os Guerreiros Kansai e começaram a se refugiar, pois um período de *caça aos kansarianos-diablos* tinha começado por parte dos Guerreiros K. de Istik. Era preciso uma reformulação total nessa linhagem, pois se nada fosse feito o clã iria se tornar extinto e eis que surge um dos maiores guerreiros e estrategistas da linhagem **Tegic Sanamaris**, que defia o atual líder da linhagem **Eric Gleen** a liderança do clã, Tegic é vitorioso e muda toda a linhagem e graças as suas mudanças, o seu clã hoje luta de igual para igual contra os Guerreiros Kansai de Istik. Por isso Tegic é referenciado não só como um kansariano, mais como uma pessoa poderosa e sábia.

Fidelidade a Tegic

Todo membro da Família Tegic luta pelo próprio Tegic Sanamaris, pois é a pessoa que o acolheu e que ama cada membro do clã, não importando o nível militar dessa pessoa. Todos os tegicnistas em confrontos aos GKs sempre anunciam frases como "*Em nome de Tegic*" "*Por Tegic*" "*Vamos vencer em nome de Tegic*" e assim por diante. Os tegicnistas são extremamente fiéis ao seu líder.

Ex-tegicnistas ou Tegicnistas renegados

Nem todos são a favores quando fazem parte de um clã ou algo parecido e na Família Tegic não podia ser diferente. Existe um grupo de ex-tegicnistas que tentam derrubar o clã e assumir sua liderança. Segundo eles, Tegic não é o que parece e por isso precisa ser detido. Os tegicnistas renegados, são kansarianos ainda mais refugiados que os membros da Família Tegic, tudo porque ainda são tegicnistas e ainda tem as mesmas duas listras pretas verticais que passam sob seus olhos e ainda conseguem desenvolver as proezas negras que aprenderam dentro do clã.

Tegicnistas renegados são condenados a morte e caçados pela Família Tegic, muitos deles deixam de ser tegicnistas e trocam de linhagem num processo chamado *Purificação do Estilo*, e se tornam as vezes Guerreiros Kansai (?), Cyber-kans ou mesmo Arcanis! Muitos renegados também contam os segredos contidos no clã de Tegic aos Guerreiros Kansai.

O grupo de tegicnistas renegados é muito pouco em comparação a linhagem Família Tegic.

O dízimo Sanamaris

Todos os tegicnistas por ordem de Tegic devem oferecer ao clã 15% de seus ganhos por mês. Tudo para que o clã possa subir e ter renda para aumentar seu poder de fogo e demais coisas, como moradia, estadia, novas masmorras e prisões, sistemas de segurança, salas de treinamento e outros. Um tegicnista pode oferecer mais do que 15% se assim desejar. Essa é uma medida bem feita porque o clã não recebe patrocínio de alguma grande empresa ou não tem os anjos de Deus ajudando eles (como é o caso dos Guerreiros Kansai).

A eterna Guerra

O confronto direto entre Guerreiros Kansai e Tegicnistas. Clãs considerados pelo povo como a luta dos kansarianos da luz contra os kansarianos das trevas. Há 14 anos ambos os clãs tiveram um massacre num evento histórico conhecido como a **Grande Guerra**, onde **Yoshitomo Katsura**, considerado como "A Lenda" foi derrotado por Tegic, mas não vou descrever muito sobre essa estória, que você pode conferir no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME-MÓDULO BÁSICO ou mesmo no nosso antigo site na internet: www.yoshiroteen.lcm.com.br/comeco.htm.

Basta saber, GKs e Tegicnistas são eternos inimigos que confrontam uma guerra sem fim, eles podem aliar nessa guerra Cyber-kans ou kansarianos da linhagem Arcanis. Necromânios são já aliados dos tegicnistas (para mais detalhes sobre eles leia no livro GUIA COMPLETO DOS NECROMÂNIOS).

Tegicnistas: conquistadores de espaços

Os tegicnistas são recrutados a diversas missões assim como se vê no clã dos Guerreiros Kansai. Só que ao invés de salvar vítimas inocentes, eles fazem o oposto, eles devem juntar escravos e dominar áreas de estratégias e terras para seu clã, para assim ter novas armas, bases, terrenos e espaços para criar novas técnicas e para ter vantagem para destruir seu inimigos. Eles não são assassinos, mas tentam fazer da forma mais rápida (mais seguindo suas leis de clã *Trilha das Trevas* descritas no módulo básico desse jogo).

O próprio Tegic mora numa super-base (quase tão grande como a Dimensão Secreta de Deus) que fica na dimensão **Kagia**, uma base onde há centenas e mais centenas de tegicnistas concentrados, inclusive os mais poderosos.

Mas descrever a base de Tegic Sanamaris (que também podemos concluir que é a sede "multiversal" do clã) não é importante. É só uma base grande cheia de corredores e inimigos. Mas se você quiser saber mais e se as informações necessárias não se encontram no site Yoshiro Extreme me mande um e-mail (aurak60@redejovem.net) que eu terei o enorme prazer de responder.

Tegicnistas frentes ao povo do multiverso

Assim como os kansarianos da linhagem Necromânia, o povo das dimensões que compõem o multiverso morrem de medo dos tegicnistas. Bastas apenas observar uma pessoa listras pretas que passam através do olhos que daí vem logo o pânico; mesmo sendo caçados pelos Guerreiros Kansai e membros de outras linhagens aliadas, os humanos de demais raças morrem de medo de encontrar um tegicnista na rua, por vários motivos, eles são os kansarianos das trevas, do mal e muitos deles não tem nenhuma espécie de amor humano com as demais raças.

Dimensão Neutra (Terra) bloqueada para tegicnistas

Os "filhos" de Tegic Sanamaris foram bloqueados pelo anjo das dimensões Istik e por isso podem viajar para qualquer dimensão, menos a Terra (ou dimensão Neutra). O anjo fez isso porque se houvesse sedes e academias do clã Família Tegic dentro na Terra, isso ocorreria muitas mortes e sofrimento. Tegicnistas podem ir para a Terra caso consigam o teleportador **Talismã Moon**, artefato que todo o kansariano Guerreiro Kansai tem.

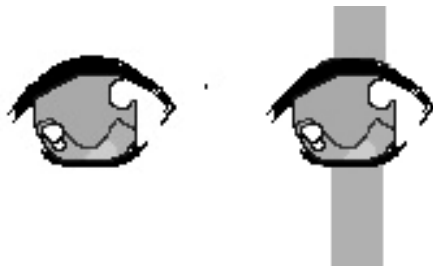
O Início do clã Família Tegic

Há muito tempo atrás, quando os kansarianos viviam sem grandes comunidades pelas dimensões veio primeiramente nesse tempo a que seria o primeiro clã kansariano da história: o clã chamado *Kansariano-Diablo*, clã formado por kansarianos que moravam na Velha Espanha, na Terra. Esses kansarianos erma seres maléficicos e dominaram seu país naquele ano, aniquilando muitas pessoas inocentes e outros portadores do poder kansai que tentaram impedir. Era uma linhagem formada por membros que só tinham ambições maléficas e utilizava os poderes de seu Estilo apenas para sua própria vantagem.

O clã também começou a se expandir pelas dimensões do multiverso, era preciso uma outra linhagem para combater esses kansarianos das sombras, e assim nasceu a linhagem dos Guerreiros Kansai, aqueles que teriam a responsabilidade de destruir de vez os kansarianos do mal. E assim aconteceu... o tempo foi passando e GKs e KDs se enfrentavam batalha pós batalha, parecia que não tinha fim, depois de alguns séculos, o clã dos Kansarianos-diablos estavam fracos e perdendo soldados, eles não tinham mais como vencer seus inimigos, e passaram a se refugiar, foi aí que veio para liderar um soldado engenhoso chamado **Tegic Sanamaris**, aquele que seria no futuro o maior vilão do universo Yoshiro, para não pegar muito espaço, o background de Tegic completo está na nossa antiga página em www.yoshiroteen.lcm.com.br/comeco.htm; também no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - GUIA DO MESTRE e em alguns pontos do livro dos GKs e Necromânios. Para qualquer dúvida, me mande um e-mail (aurak60@redejovem.net) ou na comunidade de Yoshiro no Orkut (www.orkut.com/Community.aspx?cmm=13354510) e eu irei responder com todo o prazer! Me perdoem se eu não pude escrever mais sobre esse assunto agora.

O Ritual da Face Oculta

É o ritual que todo tegicnista precisa fazer para se tornar membro do clã, ganhando assim a "marca" de duas listras pretas nos olhos e também o escurecimento do Estilo (assim como diz no módulo básico). O ritual é feito da seguinte forma: os candidatos ficam dentro de um círculo de magia e o ritualista faz um pequeno corte na testa de todos os candidatos, depois invoca com seu poder kansai uma imensa fumaça negra que consome o ritualista e seus novatos, assim a fumaça penetra no sangue daqueles que estão com o corte na testa e isso permite que seu poder kansai possa se tornar escuro, assim como seus Estilos ganhando a habilidade na hora de poder desenvolver um dia as proezas negras, as proezas do clã Família Tegic.



Vista Antes do Ritual | Vista Depois do Ritual

Os aliados

O Clã Família Tegic é hoje um dos mais poderosos e temíveis dentre os cinco clãs maiores de kansarianos. O motivo de sua força militar é claro pelo seus aliados.

Os tegicnistas muitas vezes recrutam os mercenários do clã Arcanis e alguns "andróides" do clã Cyber-kan para confrontar contra os Guerreiros Kansai. Mas a linhagem que ajuda mesmo os tegicnistas e as vezes seus membros dão até a sua vida por eles, são os Necromânios, os kansarianos-zumbis e horrendos.

Os necromânios se uniram aos "filhos" de Tegic a muito tempo, na recém formação de sua linhagem, quando eles deixaram de ser o grupo LÂMINA NECROMÂNIA para ser a linhagem que hoje é. (Para detalhes, consulte o livro GUIA COMPLETO DOS NECROMÂNIOS e também no GUIA COMPLETO DOS CYBER-KANS).

Só basta saber que os Tegicnistas são aliados dos kansarianos-zumbis e o mesmo por eles.

Pra quê dizer mais alguma coisa?

Outra coisa também, que alguns kansarianos sem-linhagem (conhecidos como Neutros ou pelo termo vulgar *vira-lata*) estão ajudando os tegicnistas e tendo alguns acessos secretos mesmo não fazendo parte dessa linhagem. Esses kansarianos que ajudam Tegic e seus seguidores fazem missões e lutam como verdadeiros tegicnistas, mas não seguem as ordens do clã e também não desenvolvem suas proezas secretas de combate. Eles são mais conhecidos como TEGICNISTAS-VERMELHOS, outro nome popular para meio-tegicnistas. O mais famoso dele é o psiocinista **Telepatuos**, um dos psiocinistas mais poderosos do multiverso (Apresentado no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - GUIA DO MESTRE).

Jogar ou construir personagens Tegicnistas-vermelhos, pode ser interessante para a sua campanha. Eles seguem as demais regras básicas para a montagem de kansarianos no mundo.

Capítulo 01- Membros da Família chamada Tegic

Nesse capítulo apresentaremos os tipos mais comuns de tegicnistas, tudo para que os Mestres de RPG o possam usar em suas aventuras como vilões ou mesmo os personagens jogadores como aventureiros. Para começar, os tegicnistas são kansarianos possuidores de Estilos negros, ou seja, com seu poder kansai escurecido. Também são guerreiros que impõem medo aos demais povos das dimensões, inclusive kansarianos de linhagem Neutra (outro termo para definir um kansariano sem linhagem).

Os tegicnistas costumam em sua maioria andar de preto e de roupas bem escuras, na maioria roxas e negras; uma vez que os Guerreiros Kansai gostem do branco, os tegicnistas aderem a roupas escuras, por isso eles são chamados popularmente pelo povo de *kansarianos das trevas* pois tem poderes e roupas baseadas na noite e na escuridão. Muitos também dizem que os tegicnistas tem um jeito muito gótico de ser, pois a vestimenta, costumes e olhares são muito parecidos com essa tribo de pessoa em nosso mundo real. Pode até ser, mas caso alguém que seja desse movimento gótico sair ofendido por causa dos tegicnistas no universo Yoshiro, peço perdão! Inventei o clã Família Tegic e seus costumes sem basear em nenhum tipo de roqueiro e/ou tribo, mas não vejo nada demais em alguns deles se vestir e se divertir como tegicnistas (portanto que não mate ninguém por aí e assuste as pessoas com vestimentas BEM diferentes da sociedade...).

Família de Tegicnistas

Existem diversos tipos de tegicnistas, porque como numa organização, há diversidade de seus membros. Também algumas "famílias" (nome dado aos tipos de tegicnistas) 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 servo de Tegic, você não é obrigado a escolher um, mas... se quiser, há um Kit próprio para cada família de tegicnista.

Tipos de Famílias Tegicnistas mais populares

Cães de Ataque

Tegicnistas treinados para combate direto contra os Guerreiros Kansai e seus aliados, são guerreiros de confiança e tegicnistas padrões. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Cães de Ataque

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 120 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma Branca com 20/20, Camuflagem 30%, Esportes (Acrobacia 30%, Natação 30%), Furtividade 25%, Sobrevivência (Escolha um ambiente com 25%)

Aprimoramentos: Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 4

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Fúria-1, Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Cavaleiros Drargot

Tegicnistas treinados em combate/ataques aéreos, montados em dragões negros, eles são os rivais diretos da casta Cavaleiro Arcanjo (Mais detalhes, consulte o livro GUIA COMPLETO DOS GKs). Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Cavaleiros Drargot

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 110 pontos de perícia

Perícias: Escolha duas Armas Brancas com 20/20, Animais (Montaria 20%), Ciências (Geografia 15%), Esportes (Acrobacia 20%), Rastreo 30%, Sobrevivência (Escolha dois ambiente com 20%)

Aprimoramentos: Familiares 4* (Seu dragão negro pessoal), Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 2,

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 2 por Nível

**Assim como os cavalos celestiais chamados Calver, descrito no livro GUIA COMPLETO DOS GKs, os dragões negros pessoais onde os cavaleiros dessa família tegicnista usam não tem uma ficha própria. Fizemos isso porque seus atributos e habilidades não são assim tão importantes, pois a sua função é carregar seu cavaleiro. Mas caso você tenha carência de utilizar fichas de personagens de cavalos calver ou de dragões negros em suas batalhas, me mande e-mails que eu te darei uma luz Mas o importante é prevalecer o roleplay. ^-^Valeu!!*

Caçadores das Sombras

Família composta de tegicnistas treinados para agir furtivamente, infiltrando em bases inimigas e coisas afins. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Caçadores das Sombras

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 230 pontos de perícia

Perícias: Faca ou Punhal 30/10, Armadilhas 20%, Artes (Atuação 20%, Escapismo 20%), Camuflagem 25%, Ciências (Anatomia 20%), Disfarce 25%, Escutar 20%, Esportes (Acrobacia 25%), Furtar 30%, Furtividade 30%, Informática (Computação 20%), Manuseio de Fechaduras 20%, Procura 15%, Rastreo 10%

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 2

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 2 por nível

Assassinos da Mão Nobre

Tegicnistas treinados para executar vítimas. Treinados desde jovens para matar com fervor e rapidez. São extremamente cautelosos e matam sem deixar vestígios. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Assassino da Mão Nobre

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 160 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma Branca com 20/10, Artes (Escapismo 20%), Camuflagem 25%, Ciências (Anatomia 20%), Disfarce 25%, Informática (Computação 20%), Manobras de Combate (Refém [15], Imobilização [20]), Pesquisa 20%, Rastreo 25%

Aprimoramentos: Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 3, Status 1 (Apenas dentro do clã), Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 3 por nível

Curandeiros

São médicos, doutores, mestres em primeiros socorros. São aqueles que socorrem os demais membros feridos. Essa é uma família "santa" dentro da linhagem, pois são tão bons em cura quanto em dano! Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Curandeiro

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 170 pontos de perícia

Perícias: Faca 20/20, Animais (Tratamento de Animais 20%), Camuflagem 30%, Ciências (Escolha três subgrupos com 20%), Furtividade 20%, Informática (Computação 20%), Medicina (Cirurgia 25%, Primeiros Socorros 30%, escolha uma especialidade em 15%)

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Contatos e Aliados 2, Patrono (Família Tegic)

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Especialistas

Tegicnistas de alto calibre e importância. São aqueles que recebem mais treinamento e ensinamentos e também são os mais temidos dentre eles todos. Os especialistas são tegicnistas talentosos que são recrutados para fazerem parte dessa "família", e a partir daí treinam seu poder kansai, combate e ensinamentos mentais, tudo para que os Guerreiros Kansai e outros sofram. O próprio **Tegic Sanamaris** teria sido um especialista. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Especialista

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 200 pontos de perícia

Perícias: Escolha três armas brancas com 20/20, Armadilhas 25%, Artes (Atuação 10%, Escapismo 25%), Camuflagem 25%, Ciências (Anatomia 30%, História 20%), Condução (Escolha três subgrupos com 25%), Esportes (Acrobacia 20%, Natação 30%), Furtividade 30%, Informática (Computação 20%), Rastreo 55%

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 2, Status 1 (Apenas entre os tegicnistas)

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 2 por nível

Guerreiros da Lágrima que Tudo Pode

Tegicnistas treinados também desde criança (como a família dos Corpos renegados), só que eles são utilizados em missões mais perigosas e de emergência (tanto que até os menos experientes dessa família, ou seja, de 1º nível, já podem ser recrutados para missões de 4º, 5º ou até 6º nível!). São tegicnistas treinados para utilizarem sem problemas a perigosa *Lágrima do Sangue do Ódio*. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Guerreiro da Lágrima que Tudo Pode

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 180 pontos de perícia

Perícias: Escolha três Armas brancas com 20/20, Camuflagem 25%, Escutar 20%, Manipulação (Intimidação 25%), Rastreo 30%, Sobrevivência (Escolha dois terrenos com 25%)

Aprimoramentos: Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 4, Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 4 por nível

OBS: Os membros dessa família devem saber utilizar a proeza Lágrima do Sangue do Ódio

Tegicnistas renegados

Esta é uma família tegicnista que não faz parte originalmente do clã. São ex-tegicnistas, ou seja, ex-membros da linhagem Família Tegic que hoje lutam contra o seu clã de origem. Por causa disso, os tegicnistas-renegados são ainda mais escondidos e furtivos que os próprios tegicnistas e seus clubes e bases secretas são ainda mais raros (pode até se considerar como uma linhagem menor ou pequeno clã formado pelos poucos ex-servos de Tegic Sanamaris). Essa família não existe dentro do clã Família Tegic, mais sim fora do mesmo (Ainda continuam com as listras pretas em seu rosto, tão características aos servos/seguidores de Tegic). São caçados pelos tegicnistas. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Tegicnista renegado

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 190 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma Branca com 20/25, Armadilhas 10%, Camuflagem 25%, Ciências Secretas (História e segredos do clã Família Tegic 30%), Disfarce 10%, Furtividade 30%, Informática (Computação 20%), Manipulação (Manha 20%), Pesquisa 30%, Rastreo 20%, Sobrevivência (Escolha dois ambientes com 25%)

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, Pontos Heróicos 4, Sono Leve

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (tegicnistas e todos os seus aliados), Má Fama-1

Pontos Heróicos: 4 por Nível

Mantos de Escuridão

Tegicnistas treinados na "arte" dos golpes baixos e na tática furtiva. São ninjas a serviço da Família Tegic e agem no mais absoluto segredo. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Manto da Escuridão

Custo: 4 pontos de Aprimoramento, 340 pontos de perícia

Perícias: Escolha três Armas Brancas com 35/10, Armadilhas 15%, Camuflagem 30%, Ciências (Anatomia 30%, Botânica 10%, Geografia 15%, Herbalismo 15%, Meteorologia 10%), Disfarce 30%, Escutar 30%, Esportes (Acrobacia 20%, Natação 20%), Furtar 25%, Furtividade 25%, Manobras de Combate (Escolha duas até [20]), Pesquisa 10%, Procura 20%, Rastreo 20%

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 2, Saúde de Ferro, Sentidos Aguçados (Escolha um), Senso de Direção

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 2 por nível

Executores

São cães de Tegic treinados no assassinato de Guerreiros Kansai e de combater inúmeros adversários. A principal função dos executores no clã de Tegic é de assassinar traidores e tegicnistas renegados. São sempre sérios, frios e calculistas. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Executor

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 255 pontos de perícia

Perícias: Espada 30/30, Artes (Fotografia 20%), Camuflagem 30%, Disfarce 20%, Escutar 20%, Furtividade 25%, Pesquisa 20%, Procura 25%, Rastreo 25%, Sobrevivência (Escolha um terreno com 30%)

Aprimoramentos: Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 4, Status 1 (Apenas dentro do clã)

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 4 por nível

Sábios Primais

Tegicnistas cientistas e pesquisadores de armas, moléculas, proezas e demais ciências, sem falar em programação e códigos C+. São os cientistas da Família Tegic. São "nerds" grande utilidade dentro do clã. Estes recebem até 3 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Sábio Primal

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 360 pontos de perícia

Perícias: Adaga ou Bastão 20/20, Animais (Veterinária 20%), Ciências (Escolha 5 ciências com 30%), Engenharia (Aeronática 20%, Computação 35%, Elétrica 20%, Eletrônica 25%, Naval 25%), Informática (Computação 30%, Internet 25%, Hacker 15%, Programação 25%, Manutenção 10%, Programação 20%)

Aprimoramentos: Biblioteca 2, Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 1

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Pontos Heróicos: 1 por nível

Mascarás do Pecado

São servos de Tegic tanto treinados na arte de guerrilha, tanto na arte da sedução. São tegicnistas sedutores que seduzem suas vítimas e delas arrancam suas informações da maneira mais volúvel possível, ou as vezes a aniquilação de seres indesejados da "melhor" maneira possível. Estes recebem até 2 pontos de experiência no final da aventura caso se comportem bem com esta família.

Máscara do Pecado

Custo: 2 pontos de Aprimoramento, 140 pontos de perícia

Perícias: Adaga 30/10, Armadilhas 10%, Ciências (Anatomia 20%, Psicologia 25%), Disfarce 30%, Furtar 20%, Furtividade 20%, Manipulação (Sedução 35%), Procura 10%

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 2, Inocência 1, Patrono (Família Tegic), Saúde de Ferro

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Guerreiros Kansai e todos os seus aliados), Má Fama-1 (apenas entre os não aliados da Família Tegic)

Capítulo 02- Famílias Antigas e o Ódio provenido pelo sangue dos kansarianos das trevas

(Atenção: o Texto descrito abaixo que explica sobre as famílias universais para quem não sabe e seu uso nos tegicnistas são vistos nos demais livros da série Guia das Linhagens. Isso foi feito porque nem todos terão livro ou outro imprimido, e assim as informações não serão perdidas. Espero poder ter 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 tegicistas

Aqui há uma lista com descrições básicas das 6 Famílias universais da Família Tegic.

FAMÍLIAS ANTIGAS PERTENCENTES A ORDEM DE TEGIC

Sanamaris (EXTINTO): Um dos sangues de uma das família universais mais poderosos de todos os tempos. Só que aqueles que tinham o sangue Sanamaris, foram caindo em desgraça ao longo dos séculos. O sangue Sanamaris era muito forte, porém tornava as pessoas possuidoras desse tipo sanguíneo mais fortes mais também mais assassinas. Resultado: As pessoas que tinham o sangue Sanamaris no corpo tinham muita sede de sangue e foram executados de acordo com as confusões/guerras que se meteram. Hoje em dia, só apenas o vilão **Tegic Sanamaris** tem esse sangue em todo o multiverso, herdado de seu pai Steve Sanamaris (por enquanto, para saber mais sobre Tegic e seu pai, veja no nosso antigo site tudo a respeito sobre isso em www.yoshiroteen.lcm.com.br) ; Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Sanamaris no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Nicolas Iron** (Assassino executado a muito tempo pela Linhagem GK), **Steve Sanamaris** (O último descendente do sangue Sanamaris, um ex-Gk morto pelo seu próprio filho em vingança de sua mãe assassinada, que era a própria mulher de Steve), **Jhun Laiô** (um grande matador de alguel).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio. Mudam a cor dos olhos, aumentam um pouco seu tamanho e sai do kansariano um tom de morte e assassinato. Além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Sanamaris (ATUAL): É a renovação do sangue Sanamaris. Tegic teve quatro filhos e os quatro tem o seu sangue renovado. Não é um sangue assassino, mas corajoso e as vezes maléfico. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Sanamaris no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Torakos Sanamaris**, **Teiki Sanamaris**, **Tugron Sanamaris** e **Tanak Sanamaris** (os quatro filhos de Tegic Sanamaris).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo tegicistas +10% em todos os testes de ataque/defesa/esquiva, além de IP+15 e +2 nos danos. Seus dentes caninos crescem um pouco, os cabelos do kansariano também crescem um pouco e sua pele ganha um tom de roxo leve. Além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Gleen: Sangue forte e poderoso. Aqueles que têm o sangue Gleen no corpo, costumam em sua maioria se tornarem pessoas fortes, corajosas e guerreiras. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Gleen no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Eric Gleen** (O antigo líder e coordenador da Linhagem, que na época ainda se chamava Kansarianos-Diablos, ele perdeu esse título para Tegic Sanamaris); **George Hyut** (Tegicista criador de algumas proezas "diabólicas" que foram de grande ajuda ao clã, tais como *Prender Sombras* e *Passagem para Deva*. Esse tegicista era conhecido por sua frieza e

malevidade diante de seus inimigos); **Karen Lao** (uma das tecnicas de grande renome e uma das mais poderosas que já passaram em toda a estória da linhagem Família Tegic).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo tecnicas +100 no seu atributo FR temporariamente, enquanto está sob o efeito da lágrima do sangue do ódio. Seus cabelos crescem um pouco e mudam de cor (variante do kansariano). Além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Dramini: Sangue ágil, forte, frio e azedo (?). Aqueles que têm o sangue Dramini no corpo, costumam ser em sua maioria pessoas calculistas, frias, caladas e as vezes nervozas. É estranho notar que esse sangue é totalmente estranho, pois parece que ele tem outro gosto, ou seja, o sangue Dramini é azedo, causando dano a criaturas chupadoras de sangue que tenham a sugado (exemplos: mosquitos e pernilongos, hehe!). Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Dramini no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Akyoshi Nanami** (Tegicista Assassino da Mão nobre que conseguiu em uma de suas missões matar de uma vez 28 GKs, 15 vítimas e 2 Cyber-kans, tudo no mesmo campo de batalha, sendo morto em seguida no mesmo campo, por ninguém mesmo que A Lenda, *Yoshitomo Katsura*, pai de Yoshiro.); **Willian Matenaga** (Tegicista responsável por conquistar as dimensões *Puilyoi*, *Tátiresi* e *Makairu*); **Kaio Valestw** (Tegicista especialista de grande renome dentro da linhagem, respeitado por seu poder e técnica.).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo tecnicas +20 nos seus atributo físicos temporariamente e +10% na sua principal perícia de ataque, tudo isso enquanto está sob o efeito da lágrima do sangue do ódio. Seus braços crescem um pouco e suas mãos também. Além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Toran: Sangue mais conhecido como o "sangue tolerante" ou o "sangue da misericórdia". Aqueles que têm o sangue Toran no corpo, costumam ser em sua maioria pessoas tolerantes, respeitadora dos direitos e escolha dos outros e praticantes da misericórdia. Alguns exemplos de pessoas que tinham o sangue Toran no corpo (mesmo não sendo um membro de primeiro grau.): **Fabrcio Vallys** (Tegicista responsável pela captura de um pequeno grupo de Guerreiros Kansai há mais ou menos 25 anos atrás. Sendo que a captura dos seus inimigoa foi de grande ajuda em informações para a linhagem de Tegic Sanamaris.); **Anna Lieberg** (Uma sedutora da família Mascára do Pecado, que seduziu muitos lordes e governantes poderosos de dimensões influentes no multiverso, e graças ao seu exelente "trabalho", conseguiu boas terras para seu clã.); **Lucia Lago** (tegicista de grande renome morta há 14 anos atrás no evento chamado *Grande Guerra*, onde Gks e tecnicas tentaram realizar uma espécie de "Ultima e decisiva batalha", só que não ocorreu dessa maneira e foi considerado como o maior massacre de kansarianos de toda a história do multiverso.).

Kansarianos que usem a lágrima do sangue do ódio recebem sendo tecnicas +30% nos seus testes de Defesa/Esquiva e +20% em seus testes de Ataque enquanto está sob o efeito da lágrima do sangue do ódio. O kansariano muda para uma expressão mais fria, com um olhar de dar medo, além de suas unhas ficam de coloração vermelha. Além de outra mudança no corpo, mas é variante de cada kansariano.

Capítulo 03- Os poderes provenientes por aqueles que lutam por Tegic

Nesse capítulo apresentamos cerca de 36 novas proezas, assim como contidos nos demais livros da série Guia das Linhagens. Detalhe, apenas tecnicas e membros da Família Tegic podem aprender essas proezas kansarianas. Vamos a lista então.

Arma de sombra

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-20%

Descrição: Proeza que permite ao tecnicista retirar partes de uma sombra (mesmo que seja a sua) e com ela criar uma arma branca feita de escuridão. Essa arma atravessa paredes e pisos (mas não os danifica!) e causa dano da mesma maneira que a forma de arma branca que o tecnicista moldou (mas com o incrível acréscimo de +1 no dano da arma por nível de personagem do feitor dessa proeza.)

Armadilha de sombra

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-20%

Descrição: Proeza que permite ao teginista através de uma sombra específica, inserir nela uma armadilha secreta cujo irá pegar o inimigo de surpresa. Ao inserir a armadilha numa sombra, qualquer alvo que fique pelo menos 40cm perto da mesma cairá na armadilha e receberá a mesma como se fosse um Ataque Supresa seguindo as regras do Sistema Daemon. As armadilhas que o teginista pode fazer são inúmeras, vai da estratégia e criatividade do servo de Tegic nessa hora. Para o Mestre de RPG iniciante ou mesmo aqueles que não querem ver roubaleiras dentre os teginistas (seja ele mestrando ou jogadores jogando com servos de Tegic), veja na tabela abaixo chamada Tipos de Armadilhas para ver os exemplos mais comuns de armadilhas utilizando essa proeza. Demora-se 5 minutos para criar uma armadilha numa sombra, e uma sombra só pode comportar uma armadilha, não importando o seu tamanho.

TIPOS DE ARMADILHAS

Veja os tipos de armadilhas mais comuns dentre os utilizadores da proeza Armadilha de Sombra.

Armadilha de Tiro: o alvo recebe um disparo de PK que estava dentro da armadilha, nesse caso recebe pontos de dano equivalentes ao PK Base do personagem criador da armadilha.

Armadilha de proeza: o teginista pode guardar um número de proezas equivalente ao seu nível de personagem dentro da armadilha e quando um alvo chegar perto dela, PIMBA! Levou. Bom para combos de proezas.

Armadilha de abismo: a armadilha pode sugar o alvo fazendo ele entrar dentro da sombra e cair em outro salão a escolha do teginista.

Armadilha bomba: o alvo que chegue perto da sombra correspondente levba um baita de um dano com uma bomba enjetada dentro da sombra. É preciso se gastar uma bomba para isso e o dano será de acordo com o explosivo enjetado.

Armadilha Alarme: quando um alvo chega perto de uma determinada sombra, o teginista fica sabendo da presença de um convidado não muito desejado, mas o alvo não.

Buraco Negro Avançado

Custo: 13 pontos

Teste: Dex+01%

Descrição: Uma versão mais poderosa e avançada da proeza Buraco Negro (proeza teginista descrita em YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - MÓDULO BÁSICO). Personagens que sejam afetados pelo buraco Negro avançado, recebem cerca de 8d10 pontos de dano ignorando IP. Essa é uma proeza instantânea (ou seja, dura apenas um turno e depois desaparece). Combinada com Buraco Negro, além de tomar o dano do próprio Buraco Negro, o alvo recebe um dano adicional de +3d6 pontos de dano.

Círculo da Escuridão

Custo: 2 pontos

Teste: Will+05%

Descrição: Proeza de emenda. Permite ao teginista inserir um círculo de nuvem negra em volta de um alvo, esse círculo que fica em volta de uma vítima desaparece da mesma após 1d6 turnos (+1 para cada nível de personagem do teginista). Pessoas que ficam dentro de um círculo da escuridão ficam com a visão, olfato e audição piores (recebendo um redutor de -10% em testes futuros de Per envolvendo esses sentidos).

Criação de gatos das sombras

Custo: 2 pontos

Teste: Dex-18%

Descrição: Proeza que permite ao teginista criar um bando de pequenos gatos pretos maléficos feitos de poder kansai que atacam e comem carne de suas vítimas. Cria 1d6-1 gatos por utilização. Em regras de RPG, cada gato tem sua ficha Con 40, FR40, Dex35, Agi 35, int 1, Will 0, Car 1, Per 12; PVs;40+1; garra ou mordida 45/45 (dano de 1d6+13); sendo que seus atributos ficam 10 pontos mais poderosos para cada nível do kansariano depois do 1º, o mesmo ocorre com suas perícias e seus pontos de vida aumentam em +2.

Colheita e disparo de escuridões

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-13%

Descrição: Proeza que permite ao teginista moldar sombras sejam do próprio kansariano, de outros ou mesmo de objetivos para dispara-las contra os inimigos. Dura 1 turno para reunir sombras e o teginista pode reunir partes de 1 sombra por nível (as sombras não precisam ser só do teginista). Em seguida ele dispara uma rajada de sombras com sua mão, rajada cujo oferece aos seus alvos cerca de 1d10 pontos de dano para cada pedaço de sombra reunida + PK base do teginista (dano que aliás ignora IP). Depois de disparar as sombras, os pedaços colhidos voltam aos seus donos.

Companheiro por toda Vida

Custo: 2 pontos

Teste: Will-15%

Descrição: Permite ao teginista utilizar sua própria sombra para poder atacar seus inimigos, se tornando um bom parceiro em suas lutas. Em termos de regras de RPG, a sombra têm METADE dos atributos e perícias do teginista e esta não pode usar poderes como proezas ou golpes do vento.

Concentração de Tegic

Custo: 3 pontos

Teste: Will+05%

Descrição: Proeza que permite ao teginista perder um turno se concentrando em Tegic Sanamaris e com isso aumentar as suas forças. Personagens que utilizam essa proeza, gastam 1 turno energizando e concentrando-se em Tegic, tudo para receber um bônus temporário de +10 nos seus atributos físicos (seja humano e/ou kansariano, aquele que estiver usando no momento). O bônus nos atributos vão embora no final do combate. (Ou mesmo quando o Mestre de RPG quiser.)

Divisão do Corpo

Custo: 2 pontos

Teste: Con+10%

Descrição: Proeza que permite ao teginista dividir o seu corpo em duas partes, que dividido terá apenas um braço, uma perna, a metade do torso e da cabeça. Assim divide-se os valores dos atributos e pontos de vida do kansariano em 2. Que mesmo dividido, com menos 1 braço e menos uma perna, pode normalmente atacar, correr, saltar, utilizar ataques especiais, utilizar proezas e outras façanhas. Devido a "macabridade" de se dividir em dois, em muitos os casos, os seus adversários ficarão choraminando de medo e terão terríveis redutores devido ao mesmo. (A cabe entre nós, vê um cara dividindo seu corpo em dois e se movendo normalmente, é CENA DE DAR MEDO MESMO!). OPS! Os redutores? Ah! Essa situação será de acordo com os personagens e com o Mestre de RPG.

Energia da Escuridão

Custo: 6 pontos

Teste: Will-15%

Descrição: Permite ao teginista sugar das trevas e das demais colorações negras para aumentar o seu poder. Quando o teginista utilizar essa proeza, para cada 1/2m² de sombra estiverem perto dele, o mesmo receberá +1 nos seus atributos físicos (com no máximo 50, cujo esse limite aumenta em +10 para cada nível de personagem acima do 1º). A proeza dura até o final do combate (ou quando o Mestre quiser se for numa cena de roleplay) e apenas o feitor dessa proeza pode utilizar essa habilidade, não podendo transferir-la em ninguém a não ser ele mesmo!

Entrar na Sombra

Custo: 3 pontos

Teste: Will+05%

Descrição: Permite ao teginista entrar dentro de uma sombra, não importando de quem seja. Um bom poder para se esconder... teginistas que estejam escondidos com essa proeza, podem criar emboscadas pegando seus inimigos de surpresa. E quando um está dentro de uma sombra, não pode ser atingido por golpe algum e nem atacar (Fazendo isso irá revelar a identidade!).

Escurescer\Clarear Pele

Custo: 1 ponto

Teste: Dex+10%

Descrição: Proeza que permite ao teginista mudar a cor de sua pele ou de seus aliados com um simples toque. Existem duas proezas separadas para esse tipo de coisa, uma onde o kansariano escuresce a pele (negra), outra faz o contrário, deixa a pele mais clara (branca), seja qual proeza for, elas tornam pessoas mais diferentes. Se o alvo dessa proeza já for um ser da raça em que escurescer/clarear, sua pele não muda, mais o kansariano fica ofuscado diante dos seus inimigos (sendo que eles tem um redutor natural de -10% em ataque/defesa/esquiva em relação ao kansariano encantado com essa proeza). Pessoas com a pele de coloração negra/branca se tornam pessoas totalmente diferentes e podem passar como se fossem outras pessoas, uma ótima proeza para disfarçar. A duração da "maquiagem" dura até que o encantado não queira mais ou quando o próprio feitor dessa proeza assim desejar. O teginista pode "encantar" com essa proeza qualquer aliado seu, mas os mesmos só mudam a cor da pele se quiser. E para confirmar: são exatamente duas proezas diferentes aqui, uma serve para clarear e outra para escurescer a pele, se o kansariano quiser saber tanto clarear e tanto escurescer, vai Ter que comprar as duas proezas separadamente (gastando 1 ponto cada e para ativa-las é preciso ser bem sucedido em um teste de Dex+10% em cada uma delas). Não mata ninguém repetir certas coisa, não é mesmo?

Ferimento de Espectra

Custo: 6 pontos

Teste: Dex-08%

Descrição: Proeza que faz o teginista realizar um disparo simples em seu alvo. Caso acerte sua vítima, a mesma deverá ser bem sucedida em um teste de Will-10% para cada 3 níveis do teginistas. Caso seja bem sucedida, perde 1d6 pvs. Caso falhe, quer dizer que abriu um buraco em seu Estilo, deixando o kansariano mais fraco. Kansarianos que tenham um buraco em seus Estilos, ficam com -3 no seu PK base para cada buraco, e caso tenha tantos buracos de maneira que seu PK base seja de valor negativo, o Estilo do kansariano morre e o mesmo fica sem poderes. Estilos se recuperam desses buracos após 2d6 rodadas + 1 para cada nível de personagem do feitor dessa proeza.

Fingir de Morto

Custo: 5 pontos

Teste: Con-20%

Descrição: Proeza mais conhecida pela sigla "FM", permite ao teginista enganar os seus inimigos fazendo se passar por morto. Quando um servo de Tegic utiliza essa proeza, ele cai automaticamente no chão e nesse estado NÃO recebe dano, nem respira e seu coração não bate por um número de turnos iguais aos número de seus níveis de personagem. (Poder bem parecido com a proeza Imortalith do livro GUIA COMPLETO DOS NECROMÂNIOS.) Boa proeza para o teginista pegar inimigos de surpresa. DETALHE: A proeza FM só funciona em casos onde o teginista tente enganar seus inimigos, NÃO SERVE PARA SE SAFAR DE ATAQUES ESPECIAIS E COISAS AFINS, e outra coisa: o teginista toma dano normalmente dos personagens que o vejam utilizar esse poder.

Fúria do Dragão Negro

Custo: 11 pontos

Teste: Dex-25%

Descrição: Proeza que permite ao teginista com seu poder um imenso dragão negro que sai de trás do teginista e ataca sua vítima com uma imensa rajada de ácido, cujo oferece 8d6 pontos de dano +PK base do teginista e ignorando IP, é lógico. O ataque do dragão pela sua imensidade é atingido em área cabe ao Mestre de RPG propor e declarar com mais detalhes o que acontecerá. O dragão negro criado não sai das costas do teginista e desaparece depois de 3 turnos.

Gárgulas de Rochas

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-30%

Descrição: Proeza tegnicista que permite ao servo de Tegic Sanamaris a partir de um gárgula (uma estátua de um monstro) ter vida e controlala para guardar suas fortalezas, domínios e até contra os seus inimigos. A proeza não só dá a vida a um gárgula de rocha, mas também o fortalece. O tegnicista pode criar um gárgula com essa proeza e uma vez criada, o gárgula viverá para sempre ou até que alguém o destrua. A planilha em média do gargula criado fica assim: Con 30, FR, 33, Dex 10, Agi 10, Int 2, Car 0, Will 0 (não é afetado por poderes de dominação/controla de mentes e seus semelhantes), Per X (X quer dizer o mesmo número do atributo Percepção do tegnicista.); PVs:100; IP:25; perícias: pancada 40/40; Sendo que para cada nível do tegnicista a partir do 2º, o gargula aumenta seus atributos em +25 pontos e suas perícias de ataque também, sem falar no aumento de +5 no seu IP natural e pontos de vida máximos (que aliás, só recupera com concerto, através de materiais e da perícia Artes (Escultura). Dura de 20 à 55 minutos para dar a vida a um gárgula.

Gerar Escuridão

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-10%

Descrição: Escurece uma área de 10m² (+30m² por nível de personagem do tegnicista), tornando tudo escuro para o pessoal dessa área. As demais preocupações e situações são vistas com o seu Mestre de RPG e de sua partida. Proeza parecida com Gerar Iluminação.

Inimigo dos Animais

Custo: 2 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Proeza que permite ao tegnicista emanar uma aura que incomoda todos os animais próximos, fazendo os mesmos se assustarem, ou ficarem incomodado a ponto de fugirem. Tegnicistas nunca são atacados por animais quando estão usando a aura dessa. (Antes que alguém me pergunte, a aura dura por apenas por 1 hora.)

Inimigo dos Monstros

Custo: 4 pontos

Teste: Will-15%

Descrição: O mesmo do que a proeza Inimigo dos Animais, só que aqui são com os monstros.

***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.

Inserir Fobia

Custo: 1 ponto

Teste: Will+15%

Descrição: Proeza de emenda. Permite ao tegnicista inserir temporariamente uma fobia em seu alvo (ficando temporariamente com medo de alguma coisa, como na descrição do aprimoramento Fobia, contido na pág.43 do ANIME RPG).

Movimento REW

Custo: 4 pontos

Teste: Will-28%

Descrição: Curioso poder. Permite ao teginista encantar um alvo, e invertendo o que ele estava fazendo para o contrário. Exemplos: Se um alvo está correndo pra cima do teginista, ele fugirá dele; se está rindo, vai estar chorando; se está saltando, estará caindo... existem infinitas situações. Duração de um turno apenas (Que pena!)

Névoa Consumidora

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-10%

Descrição: Proeza que permite ao teginista criar por uma área equivalente à 50m²+20m² por nível de personagem, uma névoa de coloração roxa cujo engloba todos os inimigos do teginista (menos os aliados dele, é claro!). Essa névoa permite que o teginista e seus aliados não o vejam e que possam atacar na surdina. A névoa se esvai em 10 minutos por nível do teginista e personagens que estejam englobados nela, receberão Ataques Surpresas direto (se o teginista for esperto) ou um baita redutor se a vítima for experiente e capaz de perceber os movimentos do servo de Tegic. As demais situações que podem ocorrer com o uso dessa proeza, cabe ao Mestre de RPG descrever a situação e dá-lhe as cartas (porque as situações são infinitas!)

Olhar rubro

Custo: 4 pontos

Teste: Per-10%

Descrição: Permite ao teginista mudar temporariamente a cor de seus olhos para a cor vermelha brilhante, cujo brilha tanto que enquanto estiver sob o domínio desse poder, os olhos do servo de Tegic não são ofuscados, escondidos ou qualquer outra coisa que possa impedir a visualização dos olhos de alguém (como escuridão, neblinas, etc.). O teginista fica sob o encanto desse poder durante 1d6 (+1 rodadas para cada nível do teginista!) e enquanto estiver com os olhos rubros, o kansariano pode visualizar inimigos ofuscados e/ou escondidos, vendo tudo que está atrás de névoa, neblina, paredes, construções, escuridão, luzes ofuscantes e as demais coisas no mundo que impedimos de ver alguém escondido nela. Apenas os feitos dessa proeza utilizam esse poder.

Pandemonium

Custo: 9 pontos

Teste: Dex+25%

Descrição: Terrível proeza teginista que permite ao mesmo inserir na mente de seu adversário uma triste visão do inferno e das trevas. Para se utilizar essa proeza, o teginista precisa inserir a palma de sua mão no rosto do seu alvo e sendo bem sucedido nessa proeza, o alvo ficará totalmente iludido e graças a isso começa a ter visões rápidas e amargurantes do inferno e vê pessoas sofrendo nas mãos de diabos e demônios a todo tempo, um lugar horripilante. O teginista só precisa de um turno para usar essa proeza (naquele onde deve colocar a palma da mão no rosto do inimigo) e pode agir normalmente nos demais turnos. A vítima dobra de joelhos e cai no chão e fica tendo visões horríveis do inferno e tomando automaticamente pontos de dano equivalentes ao PK Base do teginista por rodada (aliás, dano que não é absorvido por IP), num número de rodadas equivalentes ao nível do teginista. (Se estiver no 1ºNv, será 1; se 6º nível, será 6 e assim por diante.) Pessoas afetadas pelo pandemonium deverão ser bem sucedidas em um teste de Will normal para desmaiarem e ficar normal (se vivas), uma falha, indica que o kansariano/alvo ficou louco.

Passagem para Deva

Custo: 7 pontos

Teste: Will-35%

Descrição: Proeza que permite ao teginista criar com seu poder um imenso portal dimensional cujo suga apenas alvos que o próprio teginista quer para dentro dele. Atravessando o portal, o alvo será levado para a dimensão **Deva**, um lugar horroroso e perigoso, uma espécie de Inferno Vivo (Mais detalhes sobre essa dimensão você encontra no livro LIVRO DAS DIMENSÕES). Em regras, a força que suga os alvos para dentro do portal é de 150+50 para cada nível de personagem, e antes que alguém me pergunte, personagens já encontram a morte indo para Deva.

Pequenos abismos

Custo: 8 pontos

Teste: Dex-15%

Descrição: Permite ao tecnista criar em sua volta cerca de 1d6 buracos com cerca de 2m². Se um personagem cair dentro desses buracos, sai um espinho imenso da cratera que perfura o peito do personagem, imobilizando o mesmo e causando 7d6 pontos de dano ignorando IP. De cada buraco só sai um espinho gigante e repetindo, se um personagem cair em um desses buracos, um espinho gigante irá sair e perfurará o seu peito, e o mesmo ficará imobilizado no alto (que concertiza terá suas costelas quebradas). O Mestre de RPG faz o role play. Nota-se que essa é uma espécie de proeza-armadilha.

Rastrear pela sombra

Custo: 2 pontos

Teste: Int-05%

Descrição: Proeza que permite ao tecnista seguir rastros de um ou mais alvos pelo simples andar das sombras deles. Quando um tecnista decide rastrear alguém utilizando esse poder, esse poder cria uma linha no chão feita de trevas, linha cujo apontará até aonde estão os alvos que tenham sido rastreados. Mas rastrear pela sombra não é assim tão fácil, PRIMEIRO: para rastrear um alvo pela sombra, é preciso que esse alvo tenha passado por tal lugar e que tenha gerado uma sombra, SEGUNDO: o rastro da sombra desaparece 1 dia depois de ter sido rastreada (+1 dia extra para cada nível se for de um tecnista de 2º nível que tenha rastreado), e TERCEIRO: a linha de sombra criada com os rastros do alvo dono da sombra rastreada se alastra por uma distância de até 100m² (+100m² para cada nível de personagem do servo de Tegic), ou seja, se o alvo já está mais longe disso, a linha levará até o seu limite.

Seol movediço

Custo: 8 pontos

Teste: Will-25%

Descrição: Proeza de emenda.Terrível proeza tecnista que permite ao mesmo inserir levar lentamente uma vítima ao inferno (ou Seol, descrito com mais detalhes no LIVRO DAS DIMENSÕES). Para se usar essa proeza, a vítima deve estar imobilizada ou incapaz de se locomover normalmente, para a partir daí, o tecnista inserir no seu alvo uma terrível aura vermelha cujo a vítima infectada, afundará amargamente para dentro do chão, sendo que se seu corpo estiver afundado completamente, seu corpo não ficará debaixo da terra e sim cairá no inferno. Alvo afetados por essa proeza, para se safar é preciso fazer uma disputa de Will x Will do tecnista (segundo as regras de fonte ativa~passiva segundo as regras do Sistema Daemon) e deverá supera-lo para parar de afundar e se salvar. Para acabar com as dúvidas, um ser afetado por essa proeza, demora cinco rodadas para afundar no inferno e não há forças que o tire dessa "areia movediça" a não ser a própria força de vontade (literalmente) da vítima. Detalhes de tamanho ou de velocidade em afundar mais pessoas e demais detalhes é visto com o seu Mestre de RPG.

Sombra

Custo: 2 pontos

Teste: Con-20%

Descrição: Proeza que permite ao tecnista se transformar temporariamente numa sombra. Só que enquanto estiver na forma de uma sombra, as únicas coisas que pode fazer é se mover (também pode subir paredes, mas não atravessá-las). Uma sombra não leva dano e é imortal, mas pode ser afetada através do uso de outras proezas. Apenas o kansariano feitor dessa proeza pode se transformar numa sombra e pode ficar assim no tempo que quiser.

Sugar sombra

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-22%

Descrição: Uma proeza tecnista bem famosa, permite ao servo de Tegic sugar com a palma da mão as sombras de um ser vivo e deixa-las em sua mão por um curto período de tempo (cerca de 10 minutos por nível); criaturas que estejam sem sua sombra (seres afetados por essa proeza) envelhecem 1 ano para cada minuto sem sua sombra; Se o tecnista for incomodado, ou se levar uma pancada, ele soltará a mão fechada que está segurando a sombra do alvo e a mesma voltará ao seu dono. Um tecnista só pode sugar uma sombra em cada mão e enquanto estiver com a mão fechada (prendendo a sombra) a sombra não voltará ao seu dono.

Teia escura

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-20%

Descrição: Proeza que permite ao teginista criar e disparar uma poderosa teia de aranha de coloração roxa. Essa teia prende seus alvos como se tivesse FR40 (+20 para cada nível de personagem do kansariano a partir do 2ºNv). Disparada como um tiro (graças a proeza Disparo de PK), oferece dano de 2d6+PK base do personagem. E caso crie um escudo, o mesmo terá um bônus de +2d6 na proteção (mais queima fácil com ataques de fogo).

Toque do Sangue Maldito

Custo: 4 pontos

Teste: Dex+20%

Descrição: Uma das proezas mais estranhas dos teginistas. Permite ao teginista com um simples toque em uma vítima, impor a mesma uma aura roxa. Essa aura faz o sangue e a circulação sanguínea da vítima andar sem controle e com isso fazendo a vítima ter hemorragia por um número de turnos iguais aos níveis de personagem do teginista feitor dessa proeza, depois disso a hemorragia para e a vítima pode não ter mais sangramento nenhum, porque as feridas de onde saem o sangue se fecham automaticamente. Personagens encantados com essa aura roxa, perdem automaticamente 1d10 pontos de vida por turno (ignorando IP) com o bônus de +1d6 a cada nível de personagem do teginista (no máximo até +3d6) fora +1 no dano para cada nível do teginista (esse diferente do 1d6 extra, não tem valor máximo de bônus, o teginista vai recebendo com os demais bônus sempre +1 por cada nível que tenha!). Pessoas afetadas por essa proeza, devem ser bem sucedidas em um teste de Con Humana -10% para tomar apenas 1d10 pontos de dano, devido a proeza do servo de Tegic.

Transformação em névoa

Custo: 6 pontos

Teste: Con-20%

Descrição: Proeza que permite ao teginista se transformar temporariamente numa neblina negra que se alastra por 40m²+15m² por nível de personagem. Nesse estado o teginista não pode atacar ou receber dano. A única coisa que pode fazer é falar ou ficar quieto (para enganar inimigos). O teginista fica nesse estado por quanto tempo quiser e só ele pode se transformar em neblina com a ajuda dessa proeza. Mais detalhes sobre névoa vai da própria mesa de RPG e de seu próprio Mestre, porque as situações são infinitas.

Visão de Rastreamento

Custo: 3 pontos

Teste: Int-25%

Descrição: Quando um teginista precisa saber onde está um aliado seu, ele pode usar essa proeza para se concentrar e ter uma visão do local exato e do que o aliado em questão está fazendo. É uma visão rápida, que caso o teginista force a mente para aumentar o seu tempo, conseguirá ficar no máximo 10 segundos +1 segundo extra por cada nível de personagem que tenha.