

YOSHIRO

Role Playing Game

Guia do Iniciante

Um apêndice para novos adeptos do universo YOSHIRO



**Rodrigo Jeferson
& Thiago Luiz**

Equipe



RPG Anime Brasil

YOSHIRO

Role Playing Game
KIT BÁSICO "DEMO"
(Demonstração)

Criação: Rodrigo Jeferson

Desenvolvimento do RPG de iniciação: Rodrigo "Yoshiro" Jeferson, Thiago Luiz "Guerrad"

Direitos Autorais do Jogo: Equipe RPG Anime Brasil

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

Home Page: Por enquanto, temos o antigo site Yoshiro Teen (www.yoshiroteen.1cm.com.br)

Msn: rodrigo.yoshiro@hotmail.com

Baseado em Fatos Reais...

YOSHIRO RPG foi sempre um dos RPGs mais queridos do nosso grupo. O nosso entusiasmo e dos Jogadores forçou a escrever alguns suplementos (encontrados em www.daemon.com.br) para mostrar o cenário para o Brasil. No entanto, Yoshiro já tem um bom tempo de estrada (exatos 6 anos) e neste tempo acumulamos uma grande quantidade de material. Para começo de conversa: Yoshiro NÃO foi criado para ser um jogo de RPG e sim um Mangá criado por Rodrigo Jeferson – mangá esse que deu um grande sucesso e se tornou um bom RPG (é bem divertido), com uma história anime-cyberpunk-punch.

Mesmo assim, com grande material, sabemos que os novos Jogadores não vão ser obrigados a ler trocentas páginas para aprender um cenário novo e por isso criamos este Kit simples: ele fornece as regras básicas do mundo de YOSHIRO para aprender. Depois, se você gostar do cenário, pode se sentir a vontade e conferir nosso material. Este é o nosso esforço para que você jogue Yoshiro RPG! Para ser sincero, gostaríamos muito se Yoshiro fosse publicado um dia, mas isso não poderá ser possível se ele não for aprovado pelos jogadores...então: leiam, vejam, joguem e se divirtam em um novo cenário!

Thiago Luiz "Guerrad" S. Gomes & Rodrigo "Yoshiro" Jeferson S.Gomes, os Autores.

Yoshiro Guia do Principiante

Seja bem vindo ao **Yoshiro RPG: Guia do Principiante**, indicado para jogadores e aos "novos adeptos" que querem se aprofundar no mundo de **Yoshiro**, mas não querem encarar as mais de 70 páginas do complexo **Yoshiro: Módulo Básico**. Aqui é o lugar certo para você começar. Depois que você aprender o jogo, suas regras e um pouco de sua ambientação, poderá conseguir mais informações nos livros básicos oficiais, encontrados em www.daemon.com.br ou no site www.yoshiroteen.1cm.com.br (isso sem falar em nossa home page em construção chamada Yoshiro Extreme).

A Pergunta básica: o quê é Yoshiro?

Yoshiro nasceu em meados de 2000 através de uma história em quadrinhos em estilo mangá. Depois através dela foi criado um RPG em caderno chamado "Moon".

Em nosso início com RPG nós não tínhamos livros básicos e por isso Rodrigo Jeferson (o criador desta série) criou um sistema próprio, baseado no antigo game Phantasy Star (para o console Master System).

Antigamente, "Moon" era a dimensão Lua mesmo e o objetivo dos personagens eram vencer a Família Tegic sendo Guerreiros Kansai.

Logo depois das partidas a raça Kansariana (pessoas atingidas com o poder Kansai) e com a complexidade que o cenário ganhou ao passar dos anos (como dezenas de personagens e outras linhagens além de GKs e Tegicnistas), Yoshiro tornou se uma estória rica e envolvente além de uma complexialidade que atrai bastante jogadores. (Trouxe até quem odiava a jogar RPG! Ganhando mais adeptos!)

Em Yoshiro, os jogadores constróem personagens da raça kansariana e tem uma vida fictícia, vivendo e explorando as dimensões do multiverso como quiser (ou servindo a sua linhagem). Para jogar é preciso ter conhecimento nas regras do Anime RPG, com algumas mudanças.

Veja em SISTEMA ANIME MODIFICADO, as mudanças nas regras.

SISTEMA ANIME MODIFICADO.

Ao contrário do que se imagina, **Yoshiro RPG** usa as regras do livro ANIME RPG, mas de maneira diferente. Existem muitas novas mecânicas que não existem no Sistema Daemon neste jogo, tudo isso para se adequar ao máximo ao cenário e ao estilo épico visto nos animes. Essas regras foram retiradas do Capítulo 07 do livro básico.

●**ATAQUES MÚLTIPLOS:** as regras aqui mudam, ao invés de anunciar quantos ataques irá fazer, o jogador pode com seu personagem efetuar quantos ataques extras que preferir, sem a necessidade de dividir os pontos de perícia para cada ataque como normal no Sistema Daemon. Um personagem ataca e decide se vai atacar novamente, mas agora com um redutor de -10%, se quiser no turno seguinte -20%, no próximo -30% e assim por diante. Isso pode ser bem apelativo, mas na verdade não é, pois o personagem pode ser "counterado" (ver regra Counter).

●**COUNTER:** mesmo que um personagem ataque sem parar usando ataques múltiplos, a vítima pode reverter isso no turno do inimigo como uma ação inesperada e feita primeiro (agindo antes da intenção do ataque do atacante). Isso chamamos de “counter”. Para usar essa regra, o personagem alvo da agressão deve esperar a primeira ação do inimigo (essa NUNCA poderá ser counterada), assim caso o seu inimigo desejar fazer um ou mais ataques múltiplos nas ações seguintes, o alvo pode anunciar “Counter”, assim ele e o inimigo rolam 1d6 e quem tiver o maior número age primeiro. Um counter, anula todas as ações extras do atacante, não importando quantos ataques ele tem pra fazer. O counter pode ser usado não é só aplicado com a vítima de um ataque mais SIM COM TODOS QUE ESTEJAM ENVOLVIDOS NA LUTA.

O erro de muitos RPGs é ter agindo uma rodada por vez para a vítima do ataque esperar sua vez e atacar... mas numa briga no mundo real acha que é assim? Usando esta regra você vai entender isso e vai com certeza pensar melhor nos combates, pois assim fica mais real (e emocionante jogar!). Nenhum personagem é obrigado e usar counter em todas as oportunidades que tiver para fazer isso, “countere” apenas os turnos que tenham vontade.

●**ATACANDO:** Nos combates ou durante a partida de Yoshiro RPG, seu personagem pode atacar outro personagem ou monstro. Para fazer isso, o jogador deve anunciar o que irá fazer e depois fazer um teste na perícia semelhante com o que o personagem irá bater. A vítima deverá achar alguma forma de defender-se (de acordo como o personagem atacou). A mesma regra do Sistema Daemon.

●**DEFENDENDO:** Quase o mesmo mecanismo para atacar, só que aqui você dependendo do ataque do agressor (da forma que ele atacou) o personagem faz um teste de Defesa com uma perícia de defesa para poder aparar um ataque. O teste depende do que um personagem irá fazer, na maioria dos casos para bloquear um ataque, deve fazer um teste de perícia de Defesa – o número equivalente da Dex do atacante (dependendo se for dos atributos humanos e/ou kansarianos, aquele que o atacante está usando!)

Diferente de outros Rpgs, em Yoshiro, toda ação de ataque oferece um “turno de defesa” extra a vítima, e todos os ataques feitos a alguém deve ser bem analisados pelo jogador porque ele pode defender ou esquivar de um ataque de uma forma inesperada, assim como os altos e baixos de nossa vida real.

●**ESQUIVANDO:** Uma maneira simples e esperta de não tomar nenhum dano por menor que seja é esquivando o golpe. O teste de esquiva é igual ao teste de atributo Agi (seja humana e/ou kansariana, aquele que o personagem esteja usando) – Dex do inimigo (seja humana e/ou kansariana, aquele que o personagem esteja usando), subtraia tais atributos e veja o valor de teste, depois adicione +10% ao valor. Valores de teste abaixo de 01% já é falha automática na esquiva.

O Quê os jogadores fazem no mundo de Yoshiro?

A maioria dos Personagens em Yoshiro RPG serão “Kansarianos”: humanos afetados pelo poder das estrelas chamado “Kansai”, com um espírito dentro do corpo chamado “Estilo”.

Eles zelam pelo mundo (ou multiverso, nas dimensões da Terra) sempre pelas ordens de **Istik** (O Anjo das Dimensões) se forem kansarianos adeptos ao clã GK (ou Guerreiros Kansai) ou **Tegic Sanamaris** (vilão supremo do jogo, líder da Família Tegic), caso o kansariano seja do clã Família Tegic.

Existe uma nova mecânica (que você vai aprender mais tarde, nestas páginas!) sobre como construir um Kansariano, Estilo e demais. Para responder as dúvidas mais comuns sobre os kansarianos, leia os tópicos seguintes e se quiser mais informações, procure nos nossos sites Yoshiro Teen e Yoshiro Extreme (nosso novo e melhorado site) ou mesmos nos livros de RPG dedicados a série.

O que vem a ser um KANSARIANO?

Kansariano é uma raça daqueles que usufruem do poder kansai, ou poder das estrelas. Eles são “humanos” na aparência e dividem seus corpos com uma criatura feita de poder kansai puro chamada **Estilo**.

Apenas com o Estilo no corpo que o kansariano pode usar seus poderes. Eles também tem “seus atributos de batalha”, uma força sobre-humana que o faz coisas impossíveis aos olhares das outras pessoas, o nome disso é “**Atributos Kansarianos**”. As regras de uso em RPG dessa habilidade você vê mais adiante.

Para parar de conversa, o que é PODER KANSAI?

O Poder Kansai é um poder derivado do poder divino, ou seja, ele é parecido com o poder do Criador. Foi criado por Deus ainda no início dos Tempos, com o propósito de oferecer as estrelas do universo. Naquela época, o poder kansai servia para fornecer luz e com isso trazer mais beleza a todas as estrelas.

Foi assim durante muito tempo... até que as estrelas ficaram sedentas de mais poder e descobriram que o poder kansai podia ser aumentado, só que aumentaram o poder demais e os próprios astros luminosos já não mais tiveram como suportar, despejando todo o poder kansai pelo cosmo.

É o poder exencial na trama, e todos os kansarianos do multiverso usufruem dele seja para táticas militares, seja para assuntos pessoais. Com o poder kansai dá para se formar qualquer coisa, tudo depende da habilidade de seus possuidores. Os kansarianos aprendem com seus mestres fórmulas de poder kansai chamadas por eles de **proezas**. Nesse livro você só encontra a lista de proezas Neutras (ver mais adiante) bem resumidas, para mais delas consulte o módulo básico e demais suplementos.

O que vem a ser um ESTILO?

Um Estilo é uma criatura feita apenas de poder kansai que divide o corpo do kansariano. Apenas com ele no corpo o kansariano pode usar seu poder. Estilos são criaturas extremamente lendárias e poderosas, dividem o corpo do kansariano como se fosse uma possessão, parecendo um anjo/fantasma/demônio.

Quando o kansariano estiver dormindo, inconsciente, desacordado ou qualquer outra coisa semelhante, o Estilo do kansariano sai para protegê-lo na maioria dos casos.

O que vem a ser uma LINHAGEM?

Existe basicamente dois tipos de kansarianos: os de Linhagem e os Neutros. Os kansarianos Neutros são conhecidos por fazerem parte de nenhum clã de kansarianos, por não entrar em seus problemas pessoais e por viverem a vida como quiser. Já os kansarianos de linhagem fazem o contrário, eles dedicam a vida (ou parte do tempo) para cumprir ordens do clã que possui.

Kansarianos membros de uma das cinco linhagens existentes também tem suas vantagens, eles aprendem proezas que só membros de seu clã sabem e recebem apoio e proteção 24h por dia.

São existentes cinco clãs: **Guerreiros Kansai** (ou apenas GK), clã de kansarianos da Ordem e da Justiça, são os verdadeiros heróis que banem o mal das dimensões da Terra e são coordenados pelo anjo Istik, o anjo Supremo das Dimensões; **Família Tegic**, kansarianos das trevas seguidores do maior vilão das dimensões, Tegic Sanamaris. São o verdadeiro mal no multiverso e rivais declarado dos Guerreiros Kansai; **Cyber-kan**, clã de kansarianos-ciborgues, loucos por tecnologia; **Necromânios**, clã de kansarianos “nosferatus”, amaldiçoados e assustadores, que retiram suas forças dos mortos; e finalmente os **Arcanis**, clã de kansarianos magos, aqueles que conseguem juntar poder kansai e magia ao mesmo tempo.

Mais detalhes sobre esses clãs pode ser encontrado no YOSHIRO ROLE PLAYING GAME – módulo Básico e nos livros dedicados as linhagens.

Aventura no mundo de Jogo!

No jogo de RPG Yoshiro, você cria personagens kansarianos de algum clã ou Neutro e vive a vida como quer(vida fictícia, no mundo de jogo). Os kansarianos são o grande atrativo dessa história e eles são bem referenciados por onde passam.

Em Yoshiro, você pode viajar pelas dimensões da Terra e encontrar muitos inimigos e conhecer muitos amigos. Como essa é uma versão para iniciar adeptos, não falaremos das coisas complexas nessa história (série que tem MUITO A QUE CONTAR). Para mais detalhes históricos, procure no nosso antigo site www.yoshiroteen.lcm.com.br e nos demais livros de RPG dedicados e essa ambientação.

Caso queira fazer uma campanha com kansarianos na Terra, saiba que eles são caçados pela linhagem menor **Miltiskasni**, membro de kansarianos criado pelo ONU para caçar kansarianos.

Criando um Kansariano

Finalmente, vamos ao que interessa!

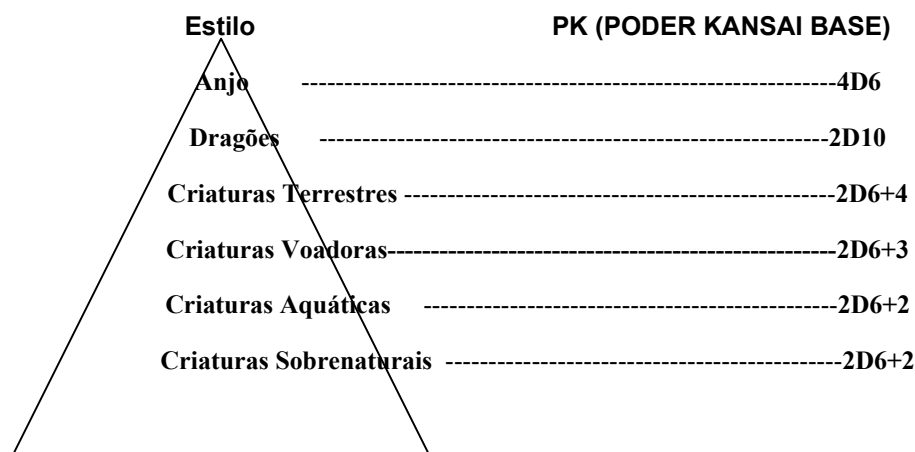
Você que já está capacitado de entrar nesse fascinante mundo dos kansarianos, pode montar um novo deles a qualquer hora e partir para as aventuras seguindo as instruções abaixo.

1º passo: O Estilo do Kansariano (Resumo do Capítulo 02 do Livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME)

A primeira coisa a fazer (depois de inventar um histórico) na hora de criar um personagem kansariano para jogar é o **Estilo**. Um ser místico feito de poder kansai que fica no interior do kansariano, funcionando como uma espécie de “segunda consciência”. Você pode escolher qualquer estilo para o seu personagem, pois a imaginação humana não tem limites. Os estilos sempre têm a forma de **um animal, monstro ou criatura mitológica**. Como você que lê essa edição pode estar iniciando, vamos he dá alguns exemplos dessas criaturas, para você não ficar confuso na hora de inventar o Estilo de seu personagem. Porque muitas opções podem trazer confusões.

Exemplo de Animais	Gato, cachorro, galo, serpente, cobra, formiga, elefante, tartaruga, beija-flor, lobo, urubu, pantera, aranha, sapo, touro, rato, esquilo, cavalo, rinoceronte, hipopótamo...
Exemplo de Monstros	Zumbi, Esqueleto, liche, vampiro, verme, dragão, serpente marinha, lobisomem, grifo, oak,...
Exemplo de Criaturas Mitológicas	Harpia, minotauro, centauro, meduza, ocypede, fênix, ciclopes, sereia, tritão...

Os kansarianos possuem habilidades de acordo com o estilo que possuem, por exemplo, se meu estilo for **Dragão Vermelho**, o personagem manipulará o fogo. O Mestre de RPG toma a decisão final neste caso se necessário. Depois de escolher um estilo, o Mestre de RPG deverá encaixa-lo entre os em os 6 grupos que definem o mesmo, esses conjuntos formam uma pirâmide de poder conhecida como a “**Pirâmide dos Estilos**”, colocando a temática dos estilos mais fortes acima e os mais rasos e mais comuns embaixo. Nela também está os dados do poder kansai do novo personagem (você saberá para que serve essas siglas mais adiante.)



Anjo: O mais poderoso e raro dos Estilos, portadores dessa forma de poder kansai são muito cobiçadas, pois esses estilos estão no topo da Pirâmide dos Estilos.

Dragões: Os dragões são os tipos de estilos mais poderosos, e não são tão raros como o estilo Anjo. Existem 6 tipos básicos de dragões que são os dragões vermelhos (manipuladores do fogo), dragões brancos (manipuladores do gelo), dragões negros e verdes (que disparam ácido), dragões azuis (disparam rajadas de vento) dentre outros tipos. Para saber mais sobre esses e outros tipos de dragões para jogar procure pelo jogo **Dungeons & Dragons**, o berço do RPG mundial, tudo sobre criaturas medievais e cultura vem da maioria dele.

Criaturas Terrestres: Qualquer criatura que viva e que seja apegada com a terra, seja uma criatura bípede ou quadrúpede.

Criaturas Voadoras: Qualquer criatura que esteja mais no céu que na terra, ou mesmo criaturas aladas estão nessa categoria, em geral os estilos “pássaros” e “aves” em geral são a maioria nesse tipo.

Criaturas Aquáticas: Qualquer criatura que vive mais no mundo submerso do que o mundo seco, em geral estão alguns exemplos: peixes, tubarões, tritões, etc.

Criaturas Sobrenaturais: Qualquer criatura que seja incomum para a ciência humana, como fantasmas, vampiros, espíritos, etc.

2º passo: Preencha o personagens com números e planilhas de acordo com o Sistema a Anime RPG

Depois de criar um novo estilo e anotar o seu PK básico (mais detalhes sobre isso adiante), o próximo passo é montar o kansariano seguindo as regras do sistema de RPG de Marcelo Del Debbio. Um novo kansariano de 1º nível inicia com **1d10+100 pontos de atributos** (esses serão preenchidos em seus "Atributos Humanos" sendo o mínimo 5 e o máximo 18), **8 pontos de Aprimoramento** (sendo no máximo 3 de valor negativo), **Pontos de perícia equivalente a idade e raciocínio do personagem** (descrito e ensinado isso no próprio Anime, mas precisamente na pág.46), **3 Aumentos de "Atributos Kansarianos"**(ver sobre isso adiante), **2d6 de pontos de proezas iniciais** (também ver sobre isso mais a frente).

Pontos de PK: PK é onde na planilha de personagem você anota o poder kansai do personagem em pontos, que quanto maior, mais poderoso será o mesmo. É o fator mais importante para os personagens kansarianos. Personagens recém-criados tem pontos de PK de acordo com o próprio estilo de seu kansariano, que está separado em 6 grupos e descrito o valor pó PK inicial (vista na pág.11). Os pontos de PK aumentam +1 para cada nível de personagem (mesmo no 1ºnível).

- **Distribuindo Atributos Humanos:** "Atributos Humanos" são as características básicas do portador do PK. Tem esse nome porque são os atributos usados a maior parte do tempo pelos kansarianos. No 1º nível, um novo personagem tem 100+1d10 de pontos para distribuir entre Con, Fr, Dex, Agi, Int, Will, Car e Per, sendo que nenhum deles pode ser menor do que 5 e maior do que 18 no nível 01.
- **Distribuindo Atributos Kansarianos:** Como descrito na pág.06 desse livro, os "Atributos Kansarianos" são as características de batalha do personagem. São a força oculta invocada pelo kansariano, que aumenta muito seus poderes e habilidades. Existem apenas 4 Atributos Kansarianos que são Con, Fr, Dex e Agi, ou seja, quando o personagem invoca seus AK, ele tem substituído seus atributos físicos "humanos" a passa usa-los os mesmos "kansarianos". Para verificar seus AK, o personagem tem no primeiro nível 3 "aumentos", ou seja, rola os dados equivalente aos seus pontos de PK e soma-os em seus atributos (apenas um por aumento). A cada nível de personagem avançado, o herói recebe mais um aumento no AK.

Exemplo: "Meu personagem de nome Richard, kansariano do estilo Tigre tem três aumentos no primeiro nível. Richard tem em seus atributos humanos: Con 13, Fr 17, Dex 14, Agi 18, Int 11, Will 12, Car 10 e Per 12. Com esse estilo (confirmado ser" Criatura Terrestre "pelo Mestre de RPG) o PK inicial do herói passa a ser 2d6+5 (+1 extra por ser personagem de nível 1), então preciso rolar 2d6+5 três vezes e escolher em quais atributos irei aumentar (definindo meu Ak), o jogador escolhe FR, DEX e AGI, cujo resultados saíram nessa ordem 11, 12 e 16, então fica assim: Richard Atributos Humanos: Con 13, Fr 17, Dex 14, Agi 18, Int 11, Will 12, Car 10 e Per 12 Richard Atributos Kansarianos: Con 13, Fr 24, Dex 26, Agi 34."

OBS: Mesmo com mais de um aumento, o jogador não precisa alternar um para cada atributo, ele pode usar um ou mais desses numa característica se achar assim melhor.

Efeitos de Cada Atributo Kansariano

Quanto maior um dos quatro Atributos kansarianos de valor mais alto, melhor. E cada número alto no mesmo oferece um efeito a mais no personagem quando invoca os AK:

Força: Aumenta a capacidade de dar dano (bônus de FR) e de levantar peso. Caso seu personagem tenha um valor mais alto do que consta na Tabela dos atributos vista na pág.27 do Anime RPG, é só fazer essa conta simples: Pegue o valor do atributo, subtraia 14 dele e depois divida por dois arredondando para abaixo, o resultado é o bônus de FR do seu kansariano.

Constituição: A cada 10 pontos contido no valor de Constituição, o jogador deve rolar 1d6 para saber o quanto o personagem terá de IP natural apenas quando invoca seus atributos de batalha(Atributos Kansarianos).

Destreza: A cada 20 pontos no valor Destreza, oferece uma ação extra (em combates ao personagem). Mas ele ainda pode ser "counterado".

Agilidade: Quanto mais pontos aqui, ele será mais veloz. A velocidade do personagem é verificada em metros por segundo, vistas no próprio livro Anime.

Os poderes Iniciais dos Kansarianos novatos

Mesmo com as vantagens proposta pelo seu estilo, as "proezas" são as formas de poder kansai que os kansarianos usam em combate. Abaixo você terá a lista básica de proezas "neutras", proezas onde os portadores do PK utilizam. Existem também as **proezas de clã**, que serão apresentadas no capítulo correspondente.

Cada kansariano compra suas proezas com "pontos de proezas", cujo variam de 1 ponto a 20 desses. Cada kansariano recebe 2d6 de pontos de proeza iniciais. Em combate, os kansarianos podem emendar uma ou mais proezas (criando combos), isso é permitido e o combo depende da própria criatividade do jogador. Kansariano só podem emendar 1 proeza por nível de personagem que tenha. Detalhe, os testes dos atributos exigidos são os ATRIBUTOS HUMANOS do personagem, mesmo que ele esteja com os ATRIBUTOS KANSARIANOS ativados, os testes sempre serão com as características humanas. Bom, vamos a lista básica das proezas mais populares.

~~Lista Básica de Proezas (para mais delas procure pelo módulo básico e demais livros básicos)~~

Aderência

como dar dois socos seguidos, ou dois tiros com "disparo de PK" ou usar uma técnica disparada duas vezes (dupla).

Custo: 3 pontos

Teste: Dex+05%

Descrição: Personagens que se utilizem dessa proeza obtém o poder de subir e ficar fixo em construções lisas, como uma aranha.

Atear Elemento

Custo: 1 ponto

Teste: Will-30%

Alterar Cenário

Custo: 3 pontos

Teste: Will -10%

Descrição: Esta proeza permite ao kansariano o poder de mudar o cenário a sua volta, essa área pode se expandir no máximo 50m² a cada 3 níveis de personagem.

Descrição: Uma das habilidades dos kansarianos, permite que o mesmo controle um elemento específico da natureza, como água, fogo e outros. Você com esta proeza pode "fazer tudo" com um elemento específico. O dano e outros termos depende da situação e do Mestre da mesa de RPG. Só é permitido comprar Atear Elemento uma vez e deve ser de acordo com o estilo do personagem. Os tipos de Atear Elemento mais comuns são: "Atear Água", "Atear Fogo", "Atear Luz", "Atear Trevas", "Atear Vento/Ar" e "Atear Terra".

Ataque duplo

Custo: 2 pontos

Teste: Dex -15%

Descrição: Outra proeza de emenda, kansarianos que se utilizem dessa habilidade usa "dois ataques" em um mesmo turno sem a necessidade de ser counterado, algo

Atordoar Mente

Custo: 6 pontos

Teste: Will-35%

Descrição: Permite ao kansariano que possa de alguma forma atordoar a mente do adversário, seja com emendas como disparo de pk, com canções etc. Essa proeza afeta a mente do alvo com ilusões, a vítima pode resistir se for bem sucedida em um teste de Will-45%, caso falhe, o alvo ficará 4D rodadas fora de si (hipnotizado).

Aumentar Dano de Arma

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-20%

Descrição: Permite ao seu personagem possa aumentar o dano de sua arma. Cada vez que seu herói utiliza essa proeza, a arma que ele empunha recebe um bônus de +2 no dano.

Aumentar Força

Custo: 2 pontos

Teste: Will-15%

Descrição: Faz que seu personagem tenha a habilidade de energizar e aumentar com isso sua Força (seja nos Atributos Humanos ou Kansarianos). Aumenta o atributo FR em +2D6 por utilização.

Captação de Camuflagem

Custo: 4 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Permite que você possa sentir alguém que está escondido (não é Sentir Estilo). Você sente a vida das pessoas anulando os efeitos do tipo "camuflagem", como invisibilidade, por exemplo.

Cegueira

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-10%

Descrição: Invoca um flash de luz que cega os alvos que as vêem. Alvos que vejam a luz do flash recebem uma penalidade de -45% em todos os testes durante 2D6+2 rodadas.

Cópia

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-25%

Descrição: Invoca um clone do próprio personagem, que possui as mesmas características, vantagens e pontos de vida atuais do herói que invocou esta proeza. Cada clone invocado some quando faz uma ação em jogo.

Coloração Capilar

Custo: 1 ponto

Teste: Will +10%

Descrição: Muda a cor dos cabelos e pêlos do kansariano por utilização e a cor é escolhida livremente pelo mesmo.

Coloração Ocular

Custo: 1 ponto

Teste: Will +10%

Descrição: Muda a cor dos olhos do kansariano por utilização e a cor é escolhida livremente pelo mesmo.

Criar Cheiro de Estilo

Custo: 1 ponto

Teste: Will-05%

Descrição: Cria um cheiro semelhante ao mesmo que a forma básica do estilo possa oferecer.

Criar Som de Estilo

Custo: 1 ponto

Teste: Will+05%

Descrição: Cria um som semelhante ao mesmo que a forma básica do estilo possa criar.

Cura

Custo: 6 pontos

Teste: Dex -15%

Descrição: Permite que seu personagem de alguma forma curar membros quebrados e/ou 3D6 de pontos de vida , só pode ser usada uma vez por ferimento diferente.

Destruir Estilo

Custo: 12 pontos

Teste: Will -45%

Descrição: De alguma forma você tem a suprema habilidade mais conhecida pelos kansarianos como "Spirit", o talento de destruir estilos dos inimigos com o toque. Qualquer kansariano que seja atingido pela proeza "Destruir Estilo", terá seu estilo destruído automaticamente, perdendo seus poderes e Atributos Kansarianos.

Disparo de Pk

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-10%

Descrição: Disparo básico de poder kansai no inimigo, que atingido toma os pontos de dano de acordo com os pontos de PK do atirador.

Escudo de Pk

Custo: 1 ponto

Teste: Dex +05%

Descrição: Escudo básico de poder kansai que protege dos inimigos, oferece um escudo protetor que aumenta em +10% a defesa do personagem, além de oferecer IP (do escudo invocado) de o acordo com PK do mesmo.

Gerar Iluminação

Custo: 1 ponto

Teste: Will +05%

Descrição: Proeza simples que serve para iluminar aposentos e locais de pouca (ou nenhuma luz).

Imitar Estilo

Custo: 7 pontos

Teste: Will-20%

Descrição: Permite ao kansariano usar uma vantagem da forma básica do estilo, os exemplos mais comuns são criar asas (de morcego, anjo, pássaro para voar), intangibilidade (poder de atravessar paredes), outras formas são de acordo com o estilo que o personagem adote, mas essas formas são de acordo com o Mestre de RPG que dirige a partida.

Invocar Arma

Custo: 1 ponto

Teste: Dex -10%

Descrição: Permite ao kansariano criar uma arma branca com o seu poder. Exemplos de armas brancas são vistas na pág.63 do Anime RPG.

Invocar Objeto

Custo: 2 pontos

Teste: Dex -20%

Descrição: Permite ao kansariano criar um objeto comum como uma corda, ganchos etc. com seu poder. O objeto criado deve ser aprovado pelo seu Mestre de RPG durante a partida.

Ocultar Estilo

Custo: 4 pontos

Teste: Will -25%

Descrição: Você com esta proeza pode ocultar seu estilo, sendo imune por um curto espaço de tempo ser

rastreado pela proeza "Sentir Estilo". O tempo de ocultamento de seu estilo varia e depende do Mestre de RPG. É impossível ficar TODO O TEMPO com o estilo escondido. A média do tempo é de 5 min pó nível de personagem no máximo.

Roubar Estilo

Custo: 20 pontos

Teste: Will-50%

Descrição: Uma das proezas mais temidas dos kansarianos, você pode roubar um estilo do seu inimigo, mas ao fazer isso será considerado um "Ladino de Pk". Personagens com mais de um estilo devem alternar seus pontos de PK (ou seja, se tenho os estilos serpente e merman, ambos dos grupos c.terrestres e c.aquáticas , estou no 1º Nv, alterno meus pontos de poder kansai que são agora 2D6+5 e/ou 2D6+3 dependendo da situação de que estilo uso no momento), o mesmo ocorre com as proezas.

Sentir Estilo

Custo: 1 ponto

Teste: Per -10%

Descrição: Com o uso dessa proeza pode rastrear outro kansariano que esteja próximo de você pelo estilo dele. A área de alcance em média é de 50m² a cada 3 níveis de personagem que você tenha.

Sonificar

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-25%

Descrição: Este poder oferece ao kansariano a habilidade de adormecer uma ou mais criaturas com o toque. Emendado com Atacar em área cria um pólem de adormece todos que aspiram o mesmo. Criaturas que sejam afetados por essa proeza, devem ser bem sucedidos em um teste de Con -40% (dos atributos básicos se for o alvo um kansariano), falha, a pessoa adormece num sono profundo, cujo só despertará 1D6 de horas por nível de personagem que criou a proeza ou mesmo aquele que criaste cancelaste a mesma.

Algo realmente importante sobre os Pontos de Vida: Todo kansariano tem seus pontos de vida em dobro e por isso não dividem os valores de Con e Fr por dois como os humanos comuns (Anime RPG pág.14). Kansarianos recebem +5 PVs adicionais por Nível de personagem ao invés de 1 convencional.

Porque Escrevemos esse Livreto?

Uma das coisas que me motivou a escrever esse livreto foi com o propósito de atrair mais pessoas para conhecer o universo que Yoshiro é. As mesmas pessoas que levaram um susto ao observar a complexidade do livro básico em formato net-book que tem em sua composição 72 páginas.

Assim nem todos podiam usufruir das histórias fabulosas e dos combates cheios de adrenalina dos kansarianos sem tem que imprimir no computador mais de cinquenta páginas e isso no Brasil é muito, gasta-se muita tinta na impressora e sem falar nas folhas e também como o futuro leitor/jogador vai torrar toda a tinta de sua impressora num material que ele nem mesmo conhece.

Então graças a uma idéia bem interessante de meu irmão gêmeo Thiago Luiz "Guerrad" me deu foi a de elaborar um livro simples, com regras enxutas e resumindo o que for possível assim como a linha Firts Quest fez com o jogo AD&D, e é claro que fiz algo parecido... se você adquiriu o livro básico do jogo e não tem tanto SACO assim para ler algo que não conhece muito bem, esse guia foi preparado para você. Contendo só o que você precisa por enquanto para viajar no mundo dos kansarianos, vem vamos então ao que interessa!!!! Mais informações podem ser encontradas nos demais livros básicos de RPG ou mesmo na internet.

Porque Yoshiro é assim tão complexo?

Yoshiro não é uma série de RPGs como se imagina, ele na verdade é uma série multimídia criada a partir de uma história em quadrinhos simples criada por Rodrigo Jeferson em Maio do ano 2000. Só que o autor começou a saber o que vem ser um jogo de RPG e logo preparou uma versão do jogo baseada em Yoshiro, que pela temática original começou a se expandir e atrair mais fãs.

Hoje, exatamente 6 anos depois de sua criação, Yoshiro não conta só com RPGs, mas também com histórias em quadrinhos em formato mangá e também em contos. Mas por enquanto, o RPG é a prioridade, pois sendo um jogo de contar histórias... Para parar de enrolação, leia esse pequeno livreto (que é a versão-demo do jogo de RPG em si) e depois procure saber mais sobre essa estória tão fascinante, seja nos livros de RPG mais avançados, seja nas estórias de HQ (se você conseguir obte-las em mãos), seja nos contos ou mesmo no site Yoshiro Extreme (em breve na internet).

Também por problemas de computador, alguns dos suplementos e demais livros foram parar no limbo e em medo a temática de ocorrer com esse e-book, a ficha de personagem dos kansarianos não serão distribuídas nesse livretinho e sim no próprio livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME – Módulo básico, espero que me desculpe, isso não é marketing e sim porque meu computador é velho demais e problemático.

Rodrigo Jeferson

Glosário Yoshiro

Um pequeno glosário para que entenda melhor a série

***Arcanis** - linhagem dos kansarianos-magos, manipuladores de magia.

***Cyber-kan-** linhagem de kansarianos-andróides. Usufruem muito de implantes cibernéticos. Eles também são reconhecidos como "moldadores de metal"(ver moldadores de metal).

***Dimensão Lua-** a mais importante das dimensões Terrestres. É aqui que ocorre a maioria dos conflitos e batalhas do universo Yoshiro.

***Dragão Milenar-** o mais poderoso e influente Dragão do multiverso. Vive num monte conhecido multiversamente como *Montanha dos Dragões Milenares* e é lá que ele treina a *Triade dos Dragões dos Milênios* (ver Triade dos Dragões dos Milênios).

***Estilo-** criatura feita de poder kansai que divide o corpo com o kansariano. É dele que o kansariano usa o poder kansai (ver poder kansai).

***Fada Suprema-** sacerdotizas coordenadoras da religião *Shekkinah Jireh* (ver *Shekkinah Jireh*), são celebridades e pessoas importantes não só na dimensão Lua, mas como todas as dimensões da Terra.

***Família Tegic-** linhagem de kansarianos, rivais dos Guerreiros Kansai. Membros da linhagem feita (ou modificada) por Tegic Sanamaris (o mais poderoso e perigoso kansariano existente nos dias de hoje)

***Guerreiros Kansai-** linhagem de kansarianos, rivais dos Tegicistas. São a linhagem que tem o apoio do criador para vencer as trevas.

***Istik-** o anjo das dimensões da Terra, aquele que tem a função de deixar as dimensões terrestres em ordem.

***Kansailar-** essência do poder kansai nas dimensões. É graças a ela que os magos fazem suas mágicas.

***Kimure-** artefato divino que toda Fada Suprema possui. Tem o poder "total" sobre um elemento : Água, Fogo, Natureza, Vento, Luz e Trevas.

***Lágrima do Sangue do Ódio-** uma transformação secreta que o kansariano pode usufruir. Quando usa a lágrima do sangue do Ódio, o kansariano fica muito mais forte e "incorporado", tendo forças para vencer seu inimigo. Só que quando a transformação acaba, ele fica em coma por algum tempo.

***Miltiskasni-** grupo menor de kansarianos criados pela ONU que caça kansarianos ao redor do mundo.

***moldadores de metal -** outra palavra para denominar os kansarianos da linhagem cyber-kan.

***Necromânia-** linhagem de kansarianos-zumbis, amaldiçoados e psicopatas que tem seus poderes vindo dos mortos.

***Ordem da Pérola e Ordem de Telepatuos-** as duas organizações

dedicadas aos psiocinistas (ver psiocinista).

***Poder Kansai-** o poder que Deus deu as estrelas de todo universo, só que as mesmas descobriram como aumentar esse poder e com o exêco tiveram que abrir mão, despejando o poder kansai por todo o universo.

***Portadores de pk-** outra palavra para denominar kansariano.

***Proezas-** fórmulas para gerar qualquer coisa a partir do poder kansai. Usado na maioria das vezes para combates.

***Psiocinista-** kansarianos estudantes do sobrenatural e que utilizam poderes psiônicos

***Shekkinah Jireh-** a única religião adotada na dimensão Lua, a mesma dos templos das Fadas Supremas.

***Tegic Sanamaris-** o mais poderoso e temido vilão das dimensões da Terra.

***Triade dos Dragões dos Milênios-** triade formada pelos kansarianos Nakan, kansariano do Estilo dragão vermelho; Lee, Kansariano do Estilo Dragão Branco; e Alfredo, Kansariano do Estilo Dragão Negro. Juntos formam uma equipe poderosa e cada um mora em uma casa própria dentro do covil do Dragão Milenar. Mais detalhes sobre essa triade serão mostrados adiante.

***Vira-lata-** expressão esnobe de um kansariano membro de alguma linhagem a algum kansariano Neutro (sem clã).

Livros de referência relacionados a Yoshiro para quem não conhece a série

Aqui consta uma lista de livros sobre RPG que aumentam a estória do cenário e também ajuda aos iniciantes compreenderem mais sobre os kansarianos do universo Yoshiro. Os livros citados abaixo estão todos disponíveis para download no site www.daemon.com.br

- **Ordem das Estrelas** = Conhecido como a bíblia dos kansarianos. Traz relatos do anjo das dimensões da Terra **Istik** sobre os kansarianos. Istik é o anjo supremo das dimensões e coordenador da linhagem GK, a linhagem kansariana guiada por Deus.
- **Yoshiro RPG - Módulo básico** = Trás o básico da estória e do universo Yoshiro. Tráz também relatos e regras completas sobre kansarianos, seus poderes, seus dogmas, suas linhagens e demais coisas; também trás informações sobre a **Kansailar** (a essência de poder kansai nas dimensões), planilhas dos personagens protagonistas: Yoshiro, Camila, Nakan, Amanda, Teridiann e Tagashi além de informações sobre a religião **Shekkinah Jireh**, a religião seguida por todos os moradores do multiverso, além de muito mais. Bom para quem já entende os kansarianos e quer se aprofundar no universo Yoshiro.
- **Guia das Linhagens** = São cinco guias: Guias Completo dos GKs, Guias Completo dos Tegicnistas, Guias Completo dos Cyber-kans, Guias Completo dos Necromânios e Guias Completo dos Arcanis. Todos falam sobre um clã de kansarianos específicos e tráz novas proezas (poderes), histórico e muito mais. Se você quer aprofundar seus personagens kansarianos pertencentes a uma linhagem específica, esses livros são pra você!

Esses são os livros mais recomendados para aqueles que querem conhecer mais sobre o universo Yoshiro. Para mais informações procure pelos outros livros da série, os novos e antigos.

Site de Referência a Yoshiro na Internet

Para os internautas, há um site oficial de Yoshiro. Bem antigo chamado Yoshiro Teen, em www.yoshiroteen.1cm.com.br. Em breve colocaremos um site mais detalhado e com ilustrações melhores (e MUITO MAIS COMPLEXIDADE HISTÓRICA!) chamado Yoshiro Extreme

Comunidade de Yoshiro no Orkut

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=13354510>

E qualquer dúvida, sugestão ou mesmo crítica. Estamos dispostos a respondê-lo por e-mail ou mesmo pela comunidade.



©2000-2007.Rodrigo Jeferson. Equipe RPG Anime Brasil

O Novo site sobre Yoshiro da Internet. Com suporte para histórico, RPG, mangá e jogos eletrônicos baseado em Yoshiro. Em breve!!!!

RODRIGO JEFERSON

Cri@d0r d@ Séri& & D&\$&nhista d&Y0Sh||r0 @gr@d&c& @:

- Primeiramente a Deus, por ser meu melhor amigo e por me inspirar em personagens e históricos fascinantes
 - Ao meu irmão gêmeo Thiago Luiz "Guerrad", que me ajuda muito a divulgar meus personagens
 - Ao meu primo Gabriel "Tagashi", por adorar meus personagens e fazer cada mancada em nossas mesas de Yoshiro e outros jogos
- Ao meu primo André "Andarilho da VM" por ser viciado em Yoshiro e RPG (não necessariamente nessa ordem)
 - Ao meu primo Nelson "Teiki" por adorar Yoshiro
- Ao meu colega Frederico "Beholder" pela amizade e pelas batalhas nos mundos do RPG
- Ao meu colega Julio "Kobold", que levou um susto ao tentar imprimir o módulo básico de Yoshiro RPG (sendo que tem mais de 70 páginas!)
 - Ao meu colega Alan "Hunter", por gostar de RPG e pela amizade
- Ao Felipe "Druida", pela amizade e por ser um druida que deixou seu familiar morrer de fome (ou quase!)
 - Ao Felipe "Kbrito", por ser um grande colega e por jogar RPG (e ajudar a zoar algumas pessoas)
- Ao meu colega Maicon "Fogosa Iori", por ser um grande amigo e pelos contras vencidos no fliperama Kof '2002 Magic Plus
- Ao meu colega Josias "Caôxote", amigão que está estudando no colégio Raja Gabaglia agora, em Campo Grande

- Ao meu discípulo no desenho mangá, Felipe "Presuntinho", continua desenhando...
- A todos que gostam de RPG de anime
- A todos que gostam de Yoshiro e o resto
- A todos que gostam do meu traço de desenho (sei que vou apanhar por isso...)
- A todos os jogadores de RPG do Brasil que jogam o Sistema Daemon ou não.

"NÃO EXISTE SISTEMA DE RPG MELHOR E SIM TODOS OS SISTEMAS SÃO MELHORES, POIS TODOS SÃO RPG"