



YOSHIRO

Role Playing Game

Guia do Mestre

Rodrigo Jeferson

Criação: Rodrigo Jeferson

Desenvolvimento do Jogo de RPG: Rodrigo "Yoshiro" Jeferson

Capa: Odmir Menezes (os direitos da ilustração são dele, mas os personagens são de minha autoria)

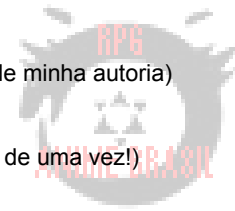
Ilustrações: Rodrigo Jeferson

Direitos Autorais do Jogo: Equipe RPG Anime Brasil

E-Mail: aurak60@redejovem.net (para dúvidas, críticas e/ou sugestões, ou tudo logo de uma vez!)

MSN: pra quem quiser me adicionar rodrigo.yoshiro@hotmail.com

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



YOSHIRO: GUIA DO MESTRE

Um segundo Guia para infinitas aventuras dentre os kansarianos!!

Para todos que tem ou o livro básico do jogo de Yoshiro ou mesmo o livro Guia dos Iniciantes, essa é a Segunda parte do básico, que trata mais de história e menos de regras, chamado de **Guia do Mestre**.

Aquí você encontra todas as informações complementares originais para ter conhecimento de vez no universo Yoshiro, sabendo mais sobre seu mundo, sobre as linhagens, sobre os heróis e vilões mais conhecidos e mais detalhes sobre os protagonistas dessa estória, que por motivo de espaço foram pouquíssimos descritos.

Vamos, se você conhece o universo Yoshiro e já sabe o que são realmente os kansarianos, leia mais nesse livro, que é a Segunda parte definitiva desse RPG completo! Qualquer dúvida sobre esse maravilhoso universo, eu estou a disposto a ouvi-lo e explica-lo no que for preciso, basta me mandar e-mails para aurak60@redejovem.net e eu tirarei todas as suas dúvidas, isso também pode ser feito em nossa comunidade sobre Yoshiro no Orkut que é <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=13354510> e no nosso site na internet (o novo e o antigo!)

O ELENCO DA SÉRIE E DO RPG

Foi uma tarefa muito difícil em excluir os diversos NPCs e seus históricos no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo básico. Fizemos isso porque o livro já tinha 72 páginas e muito material relacionado a esse universo criado em 2000 e crescente de lá para cá, o livro iria ultrapassar mais de 100 páginas. E por isso queríamos apresentar em outro livro exclusivo para eles. Perdoem-me a confusão. O motivo para ter um livro relacionado com o elenco é porque ele pode ser usado em conjunto com o livro básico ou mesmo o livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - GUIA DO INICIANTE. Porque nele contém apenas as regras e poucas proezas, tendo em conjunto o histórico desse livro e os NPCs atualizados. Vamos a lista dos vastos NPCs.

Para mais informações sobre história e elenco procure no antigo site de Yoshiro em www.yoshiroteen.lcm.com.br e no mais novo site do Yoshiro em construção, o Yoshiro Extreme, nos dois sites você encontra até informação demais desse complexo universo de histórico e detalhamento (sem falar no roleplay).

OBS: As fichas não contém as proezas kansarianas que os portadores do pk descritos abaixo tem, pois como eles são NPCs, o Mestre de RPG pode oferecer a proeza que quiser a eles. Mas os kansarianos que não tem linhagem (sendo Neutros) não tem direito e nem capacidade de saber uma proeza de clã; e os kansarianos de alguma linhagem não podem saber proezas de outros clãs (proezas neutras podem).

Yoshiro, o filho da Lenda

Pouco descrito no Livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo básico por falta de espaço. Yoshiro é o protagonista dessa série cheia de ação. Ele é um adolescente tímido de 14 anos, carioca e extremamente corajoso e disposto a arriscar a vida pelos outros. Teve uma vida normal até aos seus 14 anos, quando descobriu que NUNCA TINHA SIDO UM SER HUMANO, ele era um kansariano, e não apenas um kansariano comum e sim filho do maior herói do multiverso, o lendário **Yoshitomo Katsura**.

Yoshiro descobriu quando era kansariano desde a luta que ele tivera com **Nakan** em sua escola no início do ano letivo da 7ª série e a instituição de ensino explodiu por causa da técnica conhecida como **Disparo Estelar** (mais detalhes sobre essa luta encontra-se na internet em www.yoshiroteen.lcm.com.br/comeco.htm).

Depois de descobrir toda a verdade, Yoshiro é a nova esperança em vencer o destemido vilão **Tegic Sanamaris**, suposto assassino de seu pai há 14 anos atrás e GK de grande renome e responsabilidade (mesmo que não tenha muitas habilidades ainda). Ele



tem uma irmã mais velha chamada **Camila**, que já tinha seu estilo desperto há mais tempo que ele e que também foi a primeira mestra de Yoshiro (ensinando as primeiras proezas kansarianas a ele).

Em assuntos amorosos: Yoshiro tem uma queda por **Amanda**, seu amor de infância que também é uma kansariana da linhagem GK e que por sorte também o ama. Mas como ambos sendo tímidos demais o namoro deles cresce em um ritmo muito lento, tudo graças a extrema vergonha dos dois.

Amanda é a melhor amiga da irmã de Yoshiro (Camila).

Em combate Yoshiro esquece toda a timidez e luta como um verdadeiro soldado, não temendo se o seu inimigo for homem ou mulher. As técnicas que ele sabe são as seguintes: **Raio de Plasma** onde Yoshiro cria com as duas mãos uma poderosa e rápida esfera de luz e dispara contra o alvo; e o temido e respeitado **Disparo Estelar**, a técnica rara e que apenas kansarianos do estilo Anjo podem usufruir, consiste em concentrar uma pequena luz de poder kansai na ponta do dedo e dele disparar através dela disparar uma enorme rajada de poder no inimigo que é varrido pelo ataque, o ataque explode toda a área em volta em 10 segundos depois em contato com o alvo.

Yoshiro tem o mais poderoso e raro dos estilos conhecidos como o estilo Anjo.

Teridiann Beakh, o gozador dos adversários

O metido a ganhão e gozador do grupo é Teridiann, um príncipe que apesar da realeza não conhece os princípios da etiqueta e da educação. Um garoto que adora zoar, curtir a vida, noitadas e azarar muitas gatinhas. Um dos maiores defeitos (senão o maior) é que ele é muito exibido, vive se gabando de seus feitos e inventando outros, tudo para chamar a atenção. É um dos personagens preferidos do elenco e um dos mais engraçados e cobiçados pelo grupo, um personagem com grandes poderes e força, mas as vezes não é levado a sério por seus adversários porque se exhibe demais.

Ele foi abandonado na porta do castelo do reino Sarines, dimensão Lua e seu pai, o rei o adotou. Teridiann tem tudo do bom e do melhor desde então, mas ele não se firma com essas coisas de nobreza, ele gosta das coisas mais simples, como se divertir com coisas simples, como video-game, futebol (pelada de final de semana), fliperamas adoidados (KOF?) e outras coisas mais.

Recentemente despertou o seu estilo Urso.

Uma pista de seus pais biológicos, já que o seu pai adotivo, o rei **San** e sua esposa não são kansarianos, tudo leva a crer que o pai ou a mãe de Teridiann são portadores de poder kansai. É faz sentido, pois recentemente ele foi convidado a fazer parte de linhagem GK e fez amizades com Yoshiro, Camila e outras pessoas bem legais, na luta contra a linhagem Família Tegic!



Personagem que esta sempre de bem com a vida, não gosta de tristeza e onde ele passa vemos a alegria em seu rosto, gozar da vida e dos outros é o seu maior prazer (sem falar que ele é tarado e safado pra caramba!) Mas esses detalhes são vistos em outros livros, não vamos falar da vida pessoal dele, né?

Tagashi, o garoto Guerreiro Kansai. Irmão de Akira, rival de Nakan

O mais novo dos protagonistas é o jovem Tagashi, um menino de 8 anos que é um ótimo lutador. Irmão mais novo do lutador **Akira**, Tagashi aprendeu com ele todas as suas técnicas de combate e aprendeu também a se virar sozinho, uma vez que seu irmão é um lutador kansariano que viaja sozinho por várias dimensões no multiverso.

Os pais de Tagashi morreram a muito tempo, deixando seu irmão Akira a cuidar dele. Logo Akira pediu para que seu irmão morasse com o rico e nobre príncipe **Teridiann** (um de seus amigos) cujo



atendeu seu pedido. Tagashi também foi convidado a ser membro da linhagem GK mesmo não tendo idade (isso é por causa de um segredo) e participa das missões com o grupo de Apoio composto por ele, **Yoshiro**, **Camila**, **Amanda** e Teridiann. Tagashi não gosta do **Nakan**, simplesmente porque humilhou seu irmão em uma luta a muito tempo e por isso vive o desafiando (claro que Nakan não aceita, pois para ele Tagashi é fraco demais!)

As técnicas de Tagashi são as mesmas de seu irmão Akira (claro, porque ele ensinou...) são o **Círculo de Fogo** onde Tagashi gira seu bastão e dispara a mesma rodapeando e pegando fogo no inimigo e a **Onda Mitológica**, onde Tagashi faz uma coreografia e dispara através de sua arma um enorme dragão flamejante junto com um pássaro de fogo.



Camila, a irmã mais velha de Yoshiro e gatíssima

A irmã mais velha de **Yoshiro**, Camila é uma menina muito extrovertida e alegre. Sempre gosta de conversar com as pessoas e fazê-las felizes, é uma pessoa muito querida por todos e que mesmo sendo filha do maior herói do multiverso **Yoshitomo Katsura**, não puxou a timidez do pai.

Camila teve o seu estilo desperto bem a mais tempo que seu irmão tímido Yoshiro e também ela foi sua primeira mestra, ensinando a ele as primeiras proezas kansarianas, que foram o *Disparo de PK*, *Escudo de PK* e *Sentir Estilo*. Camila é membro da mesma casta de Yoshiro na Ordem GK, o posto de *Guerreiro da Luz* (guerreiros lendários e importantes dentro do clã) para detalhes consulte o livro GUIA COMPLETO DOS GKs!

A relação dela e o Yoshiro é bem próxima, os dois se preocupam muito com o outro com algumas diferenças é claro! As vezes eles se desentendem como qualquer irmão, mas para provocar o ciúmento irmão Yoshiro ela sempre grita na cara dele: *Eu vou arranjar um namorado BONITO!* Atitude que ele não gosta nem um pouquinho... e pretendentes é que não faltam... Camila é uma pessoa muito popular, na escola, nas aulas de kung fu que pratica com seu irmão e também na Ordem GK, recebendo inúmeros convites. Também, ela é uma das personagens mais bonitas e cobichadas do elenco!!!

Melhor amiga de **Amanda**, que a vê como sua irmã mais nova. Camila não para de fazer coisas juntas com ela e também foi a primeira a perceber que sua amiga gostava de seu irmão! E hoje luta para que eles fiquem juntos para sempre!!!!

Ela não suporta tegicnistas e quer vingar a todo custo a morte (?) de seu pai! Kansariana do estilo Anjo feminino que sabe as mesmas técnicas de Yoshiro como o Raio de Plasma e o lendário Disparo Estelar!

Sem falar que recusou a lendária arma kansariana de seu pai: a *espada luz*. Preferiu contratar um kansariano arcanis para criar sua própria arma kansariana: os *Nunchamila*, um par de nuncha-kus cor de rosa (pra ela tem estilo!)

Amanda, tímida e romântica. Apaixonada por Yoshiro!

A tímida e romântica Amanda é uma menina prendada, educada e que adora desenhar mangá, tanto que o seu maior sonho é ser uma grande autora de mangás românticos.

Nascida no Rio de Janeiro, Amanda morava na mesma rua que da família Katsura (A família de **Yoshiro** e sua irmã mais velha **Camila**) e vivendo naquele bairro ela se tornou muito amiga de Camila, tanto que as duas são como irmãs, gostam das mesmas coisas, andam nos mesmos lugares e quase sempre não se vê uma sem a companhia da outra; como Amanda visitava muito a casa de Camila é lógico que ela conheceu o irmão mais novo dela: Yoshiro, um garoto tímido e da mesma idade que Amanda. A partir daí, Amanda e Yoshiro começam a usufruir um sentimento inédito entre os dois, um estava se apaixonando pelo outro mas isso foi descoberto só com o tempo.

Por motivos de trabalho, o pai de Amanda teve que se mudar para a cidade de São Paulo, parecia que eles iriam morar lá para sempre, então Amanda teve que se despedir de sua amiga e do menino que gostara.

A despedida dela com o garoto que amava foi dolorosa, cada um deu sua foto para o outro para diminuir a saudade e a despedida foi realizada com o primeiro beijo dos dois...

Quatro anos se passaram desde que Amanda foi para São Paulo, e seu pai foi assassinado por um grupo de kansarianos **Miltiskasni** (caçadores de kansarianos criados pela ONU, mais detalhes sobre eles você encontra no livro **GUIA COMPLETO DOS MILTISKASNI**) e ela e sua mãe tiveram que voltar a morar no Rio denovo.

Amanda voltou para o Rio e se encontrou com todos; Para a surpresa dela, descobre que nunca tinha sido uma humana e sim uma kansariana da linhagem GK, como seu pai e sua mãe. E surpresa ainda maior descobrir que sua melhor amiga e seu "amor" são kansarianos e da mesma linhagem dela; que sorte, não?

Amanda é uma pessoa extremamente tímida e correta, ela adora passear, desenhar e ler livros. Ela não é muito fã de festas e baladas, pois é uma pessoa mais caseira. E como Yoshiro seu amado também não curte esse tipo de coisa (até tenta com o baladeiro Teridiann enxendo o saco!), o amor deles já parece reconstruído e para sempre!!!!

Em combate, Amanda costuma atacar de longe com sua arma kansariana, um arco que dispara flechas de poder kansai chamado **Arco de Cristal**. As técnicas dela são **Fúria das Marés**, onde Amanda dispara uma quantidade de água pra cima do inimigo; e a poderosa **Flecha Víbora**, uma mortal flecha de poder kansai que ela atira de seu arco e que causa grande dano (além de paralisar por um tempo o membro atingido do inimigo).



Nakan, o dragão furioso que nunca teme

O esquentado Nakan e rival de Yoshiro é o único dos protagonistas da série que não é da linhagem GK, é o mais frio dos personagens.



Kansariano do estilo dragão vermelho, quando criança, vivia em paz em sua aldeia, ele, seus pais e sua irmãzinha (que era um bebê na época) chamada **Mai**. Tudo começou a mudar na vida dele quando um bando de Hidras Assassinas invadiram a aldeia e mataram a todos, menos Nakan e sua irmã porque seus pais os esconderam e expulsaram da cidadela.

Nakan e sua irmã foram andando pelo nada e praticamente morreriam sozinhos, até que **Dragão Milenar** sobrevoava o local e os salvou e os adotou em seu covil, na famosa **Montanha dos Dragões Milenares** (Montanha famosa por todo o multiverso).

Nakan e sua irmã receberam casa e comida e Nakan recebeu o convite de se tornar discípulo do dragão, Nakan aceita e Dragão Milenar finalmente tem três discípulos (contando com Nakan!).

Nakan treinava e aprendeu tudo com o seu mestre, o Dragão Milenar, que o vê como seu filho e ele o vê como pai.

Ele utiliza as chamas de seu estilo muito bem e tem duas técnicas temíveis: uma é a **Fúria Flamejante**, onde ele junta os dois dedos indicadores de suas mãos e através deles dispara uma imensa e mortal rajada de fogo; sem falar na famosa **Fúria da Fênix**, onde Nakan salta bem alto e dele sai uma chuva de fogo que atinge todos que estão no chão.

No início da série, Mai é rapidada e o filho do vilão **Tegic Sanamaris** chamado **Torakos** foi até o covil anunciar o resgate, ele disse a Nakan que só daria Mai devolta se ele matar-se **Yoshiro Katsura**, então Nakan vai até a Terra (dimensão Neutra) e luta contra Yoshiro, que o vence usando a técnica Disparo Estelar contra ele, explodindo o local da luta, que era a escola onde Yoshiro estudara. (mais detalhes dessa luta, que não posso revelar está na internet no endereço: www.yoshiroteen.lcm.com.br/comeco.htm)

Nakan foi convidado a participar da linhagem GK, mas ele recusou, mesmo assim ajuda Yoshiro e companhia. Ele não gosta muito do Yoshiro e do Tagashi.

Lutador que age com frieza e não tem medo de seus inimigos, para ele é preferível morrer do que fugir de seu adversário. Nakan só foge de alguém caso não tenha nenhuma condição de vencer. O que mais é interessante nele é que luta sem armas, confiando apenas em seus punhos e quebrando armas brancas e de fogo, pois não gosta delas, além de odiar armas brancas também com a mesma força. O lema dele é: *"Não preciso de armas, pois o meu corpo é uma arma!"*

Lista dos mais conhecidos do elenco e que andam pela dimensão Lua e por todos os planos do multiverso!!

Nesse capítulo estaremos divulgando históricos resumidos dos NPCs mais influentes e conhecidos no universo Yoshiro, incluindo suas planilhas de jogo totalmente oficiais. Mais NPCs vão aparecer nos próximos livros dessa linha. E se você gostou de um ou mais, escreva pra mim por e-mail ou mesmo na nossa Comunidade sobre Yoshiro no Orkut. O recado está dado!!!!!!!!!!!!!!

ATENÇÃO: As planilhas correspondem ao dos personagens no início da série, quando **Yoshiro, Camila, Nakan** e outros estavam a começar de vez o desafio. Caso queira vitaminar os kansarianos descritos aqui, faça-o usando as regras dos módulos básicos e de preferência também dos suplementos.

Akira, o irmão mais novo de Tagashi

Grande lutador kansariano. Akira foi recentemente campeão do aclamado torneio multiversional chamado **Liga da Força dos Kansarianos**, onde os mais poderosos e famosos kansarianos do multiverso entram em incríveis batalhas, um torneio sem restrições, onde participam tecnicistas e necromânicos sem problemas e onde lutas são transmitidas via TV.

Logo com esse e outros diversos títulos em arenas de lutadores kansarianos, Akira logo se tornou famoso e respeitável, ele está na lista dos mais poderosos lutadores entre os portadores de pk! Só que no auge de sua carreira ele conheceu o jovem **Nakan**, discípulo de **Dragão Milenar** (um dos protagonistas da série e que aparece com uma leve descrição no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo Básico). Um certo dia, Dragão Milenar, o dragão mais poderoso do multiverso resolveu desafiar Akira para um duelo contra o seu melhor discípulo: Nakan.

Vendo a diferença de poderes, Akira logo aceitou o desafio por dois motivos, um porque seu poder kansai era mais forte que do seu desafiante e também porque seu adversário lutaria de mãos vazias. Akira é muito habilidoso e se achou em vantagem, porque o seu estilo de combate, o **Lâmina Akira** era composto o uso de uma arma. E debochou quando descobriu que o estilo de artes marciais praticado por Nakan era o **Flama Dragão**, onde seus praticantes não usam armas.

A luta começa e Akira porta de sua **arma kansariana** (mais detalhes sobre isso no módulo básico do RPG de Yoshiro e no livro *Guia Completo dos Arcanis*) chamada **Lança Mitológica** enquanto Nakan está sem armas. A luta foi realizada dentro do covil do próprio Dragão Milenar.

Nakan usa sua frieza em combate mas é facilmente atingido por Akira, cujo zomba dele. Akira é muito mais poderoso que Nakan e lhe oferece uma surra, a luta parece tão fácil para Akira que ele nem simplesmente é atingido ou arranhado. Depois de um tempo, Akira olha para Dragão Milenar e diz: *"-Esse aí é o seu melhor discípulo? Você é o dragão mais poderoso do multiverso e rei de todos os dragões tem um discípulo tão fraco e patético!"*, mas o dragão responde de outra maneira: *"-Isso mesmo, eu sou o mais poderoso e rei de todos os dragões! Mas a minha triade são para mim como os meus filhos e eles são como a mim. Se eu confiei a minha palavra que Nakan irá vence-lo é porque isso não tardará a acontecer."*

Akira ri enquanto Nakan está todo machucado e ofegante, este todo ferido diz ao seu adversário: *"-Você é fraco, depende dessa arma para lutar. O meu sangue foi derramado como um rio, mas o seu será derramado como um oceano. Pois não terei pena de bater em sua carne. Divirta-se!"* Daí Nakan parte furiosamente contra Akira, mas recebe um golpe de lança terrível e cai todo ferido no chão. Akira zomba de teu rival e a luta é interrompida para um intervalo.



Durante o intervalo, a irmã mais nova de Nakan chamada **Mai**, trata das feridas dele e diz para que seu irmão desista de lutar contra Akira, que é muito poderoso. Nakan aborrece sua irmã de lhe diz: "*Ele é só um pássaro com fogo, enquanto sou um DRAGÃO VERMELHO. EU SOU O REI DAS CHAMAS E POR ISSO ELE É MEU!*"

A luta recomeça e Nakan ri e diz: "*-Essa luta já tem um vencedor...*" E parte para cima do seu adversário, a luta agora está boa e Nakan está bastante concentrado, parece que ele tem um plano. Akira oferece um golpe com sua lança vindo a acertar com a sua ponta e Nakan o contragolpeia a arma do inimigo com seu punho, resultado: ao atingir a ponta da lança e quebra-la com mão, Nakan teve sua mão direita inutilizável e sangrando muito (porque a quebrou).

Akira fica maravilhado pela técnica de quebrar uma arma kansariana e diz: "*-Seu idiota, você preferiu quebrar sua própria mão direita sendo destro para destruir minha arma.*" E Nakan responde: "*Não. Você perdeu sua arma e essa luta!*".

A luta tem outra cara agora, Nakan oferece muitos golpes precisos em seu inimigo e vence a luta de vez utilizando a suprema técnica **Fúria da Fênix**, uma chuva de fogo poderosa e extrondosa. Akira perdeu e a partir daí odiara Nakan. Hoje ele treina muito para devolver a surra em Nakan, que agora se tornou seu rival.

Akira é o Mestre e irmão mais velho do garoto do clã GK **Tagashi** (um dos protagonistas da série e apresentado no módulo básico do RPG levemente). Que assim como o irmão odeia Nakan e vive desafiando-o já que ele anda as vezes com Yoshiro, Camila e o resto do pessoal, mas Nakan sempre diz: "*Cai fora daqui, moleque!*".

Akira é orfão e ganha a vida como lutador kansariano, viajando por todo o multiverso e encarando os mais temidos lutadores (além de ganhar muito dinheiro). Treinou seu irmão mais novo e deixou na casa de **Teridiann** (um dos protagonistas da série Yoshiro) até ele crescer. Seus ataques mais temidos são as mesmas técnicas de Tagashi (claro, Akira é o mestre dele) que são o **Círculo de Fogo** onde Akira gira sua lança e dispara a mesma rodapeando e pegando fogo no inimigo e a **Onda Mitológica**, onde Akira faz uma coreografia e dispara através de sua arma um enorme dragão flamejante junto com um pássaro de fogo.

AKIRA

Kansariano do estilo Pássaro de Fogo; PK: 2d6+8; **Nível:** 5; **Atributos Humanos:** Con 21, Fr 23, Dex 20, Agi 21, Int 14, Will 14, Car 13, Per 16 ; **Atributos Kansarianos:** Con 73, Fr 84, Dex 80, Agi 93; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 21; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 3 "Círculo de Fogo" e Ataque Especial 4 "Onda Mitológica", Pontos Heróicos 4, Inimigo -1 (Nakan), Obsessão -1 (treinar para vencer e humilhar Nakan); **Perícias:** Kung Fu 60/50, Lança 80/80, Acrobacia 65%, Armadilhas 35%, Furtividade 55%, Intimidação 45%, Manobras de Combate (Imobilização [20], Chave de Membro [20]), Pesquisa/Investigação 60%, Rastreo 35%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 69+20; **Arma Kansariana:** Lança Mitológica (dano 1d6+4)



Alfredo, o terceiro componente da tríade dos Dragões dos Milênios

Um dos personagens mais engraçados do elenco, kansariano do estilo Dragão Negro. Alfredo não tem pai e nem mãe, eles morreram de uma forma que nem ele sabe.

Só que o destino sorriu para Alfredo, ele recebeu um lar e uma casa dentro da famosa **Montanha dos Dragões Milenares**, tudo graças a **Dragão Milenar**, o dragão mais poderoso do multiverso. Pois tinha sido convidado a fazer parte da famosa tríade conhecida como "**TRÍADE DOS DRAGÕES DOS MILÊNIOS**", formada por três kansarianos portadores de estilos dragões.

Na tríade ele é um fracasso, é o pior dos três discípulos. Tudo porque ele não gosta de treinar e sim de dançar, azarar, fumar e beber e faz isso com outro kansariano chamado **Andy** (seu melhor amigo e fundador junto com Alfredo o movimento **A' FOD**).

Em poucas palavras ele é um vagabundo.

Não gosta de trabalhar e nem de lutar (mesmo que receba casa e comida de seu mestre Dragão Milenar em troca disso). Ele prefere ao invés disso... dormir. Mesmo sendo o "desastre" que é, Alfredo é um temível lutador, quando luta não fica na expressão normal de

vagabundo/bundão e sim se transforma num verdadeiro psicopata por sede de sangue.

Recentemente ele descobriu por intermédio de seus fãs que tinha um irmão mais velho, só que na verdade seu irmão não era um irmão homem, e sim um homem que gosta de ser mulher chamado **Léo**, que faz Alfredo cair de vergonha o chamando carinhosamente "Vem Fredinho, seu amor está chamado agora!"

Em combate, Alfredo tem duas técnicas mortais, a primeira é conhecida como a **Garras das trevas**, onde a mão direita de Alfredo se transforma em uma pata de dragão negro e com ela cheia de poder kansai negro, cujo ataca seu inimigo; e a outra é a **Chuva de Ácido de Alfredo**, uma técnica ensinada de seu Mestre Dragão Milenar e que ele renomeou, consiste em invocar uma chuva de ácidos corrosivos que sai do chão e atingem muitos inimigos que estiverem ao redor de Alfredo (menos ele, é claro!)

Alfredo tem cabelos e olhos castanhos, vive de boné, jaqueta e calça comprida e sempre usa a camisa de seu movimento, o A'FOD.

Ele tem esse nome, porque seu criador Josias (meu amigo, queria criar um personagem para o elenco e que seria cômico, então teria que começar pelo nome).

ALFREDO

Kansariano do estilo Dragão Negro; PK: 2d10+6; **Nível:** 4; **Atributos Humanos:** Con 16, Fr 16, Dex 15, Agi 17, Int 11, Will 11, Car 13, Per 10 ; **Atributos Kansarianos:** Con 40, Fr 55, Dex 61, Agi 71; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 10; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 3 "Garras das Trevas" e Ataque Especial 5 "Chuva de Ácido de Alfredo" (acerta em área), Contatos e Aliados 2 (Andy e seu irmão mais velho e afeminado Léo), Mestre (Dragão Milenar), Alcoólatra-1, Código dos Cavaleiros -1; **Perícias:** Karatê 80/80, Acrobacia 65%, Camuflagem 60%, Disfarce 20%, Furtividade 65%, Informática (Computação 60%); **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 52+8



Alice Kantwel, a cantora assassina

Uma das vilões mais perigosas do multiverso.

Alice Kantwel é kansariana do estilo Hárpia. Uma menina cheia de maldade no coração e ambições maléficas, tanto que o próprio **Torakos**, um dos filhos do vilão Tegic Sanamaris e um dos kansarianos mais poderosos e influentes da linhagem Família Tegic já convidou Alice uma vez para entrar para a linhagem, só que ela recusou dizendo: "*Me desculpe, mas trabalho sozinha!*".

Alice mesmo sendo uma das mais maléficas vilãs do universo Yoshiro, não aparenta que seja tão má. Tem um rosto muito doce, tanto que na maioria dos casos pega seus inimigos de surpresa. Pois sua carinha de menina inocente realmente engana.

Alice tem duas técnicas temíveis **Lâmina de Sangue**, onde Alice cresce suas unhas e perfura seu inimigo em um único e definitivo ataque e **Canção Solene**, onde ela canta e todos que ouvem perderem os sentidos de vez.

Há boatos que ela seja apaixonada por **Telles**, um kansariano arcanis que vive andando com **Cerenin** e um dos mais terríveis vilões do universo Yoshiro.

ALICE KANTWEL

Kansariana do estilo Hárpia; PK: 2d6+10; **Nível:** 6; **Atributos Humanos:** Con 12, Fr 12, Dex 15, Agi 17, Int 16, Will 15, Car 17, Per 18 ; **Atributos Kansarianos:** Con 100, Fr 68, Dex 92, Agi 81; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 25; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 4 "Lâminas de Sangue" e Ataque Especial 5 "Canção Solene" (tira os sentidos quem ouve essa canção), Fúria Feminina, Levitação a Vôo 3 (graças ao seu estilo Hárpia), Pontos Heróicos 3, Má Fama -1; **Perícias:** Artes Marciais 60/80, Artes (Atuação 55%, Crítico de Arte 25%, Canto 90%, Etiqueta 60%, Dança 70%, Ilusionismo 80%, Instrumentos Musicais 65%, Prestigitação 40%); **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 54+18

As Tumbas dos Amaldiçoados: Ayoma Caba, Erinin e Kairin Tanabari

Uma das mais novas ameaças talvez seja aqueles que deixamos de vencer no passado.

O mais novo desejo da **Família Tegic** é trazer de volta ao mundo três kansarianos que foram selados pelo próprio anjo das dimensões **Istik**, conhecidos historicamente como **Os três Amaldiçoados**, trio formado pelo ganancioso **Ayoma Caba**, kansariano do estilo Gênio; o sério e frio **Erinin**, kansariano do estilo Serpente; e pela bela e desajeitada **Kairin Tanabari**, kansariana do estilo Hárpia.

Há três séculos eles foram condenados pelo anjo Istik a vagarem pela dimensão **Thária**, uma dimensão onde vão os estilos dos kansarianos que morrem, uma espécie de prisão onde eles pudessem sair se arrepender-se de suas más ações. Ficariam lá até se arrependerem de coração ou mesmo pra sempre caso isso nunca ocorra.

Também haveria a possibilidade de alguém trazê-los de volta ao nosso multiverso se quebra-se o selo de Istik, conhecido como o **selo de Vierat**. *(Na cosmologia Yoshiro eles são lendas e realmente alguns teignistas tentam destruir o selo de Vierat. Não está em meus planos que Yoshiro, Nakan, Camila, Amanda, Tagashi e Teridiann ou a linhagem GK possam enfrenta-los um dia. Portanto, não posso dar mais detalhes de como seria o selo de Vierat por causa de espaço, qualquer informação nova eu posso oferecer por e-mail ou pela comunidade no Orkut. Os Amaldiçoados devem ser adversários para uma turma de kansarianos já experientes e poderosos, como eu já os enfrentei em campanha!)*

Os amaldiçoados há 300 anos (antes do nascimento de Tegic) eram realmente muito poderosos e venceram muitos kansarianos e dominaram muitas cidades, tudo sob o comando de Ayoma Caba, o líder do trio e mais poderoso dentre eles, ele é tão poderoso que está apenas um nível de poder abaixo para conquistar o primeiro nível escarlate (detalhes sobre isso nos livros da série Guia das Linhagens) seguido pelo frio e calculista Erinin, que nunca sorri, sempre age com seriedade e sua frieza em todos os momentos chega até assustar, parece que ele não é uma pessoa feliz, frio e venenoso como um veneno de cobra; além da presença da bela e desajeitada Kairin Tanabari, irmã mais nova de Ayoma Caba e prima de Erinin (o trio é composto por parentes). Mesmo parecendo desajeitada e bela, Kairin é bem mais poderosa do que se parece e se a colocarmos no quadro dos kansarianos mais influentes do multiverso de hoje, ela em termos de poder é mais poderoso que a maioria.

As técnicas mais perigosas de *Ayoma Caba* são as seguintes: **Areia Arrancadora de Crânios**, onde Ayoma posiciona seus dois braços e suas mãos diante do inimigo e delas dispara imensa rajada de areia cujo varre o inimigo e se der mole, pode arrancar membros do corpo de seus inimigos, essa técnica atinge uma área em volta de Ayoma; outra técnica dele é chamada de **O Desejo**, onde ele dispara uma pequena seta de luz em seu alvo, onde se o mesmo for atingido terá um desejo antes de morrer (isso é só uma maneira de dizer, porque o alvo recebe tanto dano que morre na hora depois de escolher do desejo).

As técnicas mais perigosas de *Erinin* são as seguintes: **Olhar Maldito da Serpente**, onde Erinin fisca seus olhos em seus alvos, os olhos dele ficam verdes e brilham. Todos aqueles que estiverem olhando ou olharem por um segundo os olhos de Erinin ficaram sem o controle de seus corpos (se retorcendo) durante 2d10 turnos, caso as vítimas do olhar dele queiram realizar alguma ação mesmo se retorcendo, terão redutores em seus testes de -40%!; outra de suas técnicas também é conhecida como o **Círculo Venenoso**, onde Erinin



cria em volta de si (mais ou menos em uma área de 10m²) um círculo composto por infinitas serpentes famintas por carne, todos aqueles que se aproximarem muito serão atacados pela serpente e tomarão a técnica, se o adversário de Erinin atacar as serpentes e elas que morrerem, as mesmas nascem novamente. A técnica se esvai em 2d6 turnos.

As técnicas mais perigosas de *Kairin Tanabari* são as seguintes: **Penas Inesquecíveis**, onde Kairin dispara uma enorme rajada de penas cortantes no inimigo, fatiando-o inteiro; a outra técnica dela é o **Beijo Inconseqüente**, onde a menina dá um beijo em seu adversário (na boca de preferência) e exatamente dois minutos no local do beijo explode, oferecendo grandes danos e uma pedida para uma cirurgia plástica (hehe...). Por isso eu aviso, caso em sua campanha os tecnicistas trouxerem os kansarianos amaldiçoados, eles são extremamente poderosos. (E em outras palavras, eu os enfrentei em campanha, mas isso foi quando tinha um ano e pouco de jogo.)

AYOMA CABA

Kansariano do estilo Gênio; PK: 2d6+18; **Nível:** 14; **Atributos Humanos:** Con 15, Fr 17, Dex 17, Agi 15, Int 15, Will 14, Car 14, Per 13 ; **Atributos Kansarianos:** Con 325, Fr 415, Dex 391, Agi 363; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 113; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Areia removedora da Crânios" e Ataque Especial 7 "Desejo", Contatos e Aliados 2 (Erinin e Kairin), Pontos Heróicos 2, Saúde de Ferro, Má fama-1; **Perícias:** Karatê 130/140, Acrobacia 100%, Furtividade 90%, Rastreo 80%, Tática 80%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 102+28

ERININ

Kansariano do estilo Serpente; PK: 2d6+15; **Nível:** 11; **Atributos Humanos:** Con 19, Fr 23, Dex 15, Agi 14, Int 15, Will 15, Car 11, Per 14 ; **Atributos Kansarianos:** Con 298, Fr 311, Dex 303, Agi 301; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 77; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Olhar Maldito da Serpente" e Ataque Especial 6 "Círculo Venenoso", Contatos e Aliados 2 (Ayoma Caba e Kairin), Audição Aguçada, Pontos Heróicos 1, Má Fama -1; **Perícias:** Artes Marciais 95/90, Acrobacia 100%, Furtividade 80%, Salto 85%, Sobrevivência (Deserto 80%, Floresta 100%); **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 97+11

KAIRIN TANABARI

Kansariano do estilo Hárpia; PK: 2d6+13; **Nível:** 10; **Atributos Humanos:** Con 11, Fr 12, Dex 13, Agi 11, Int 15, Will 12, Car 16, Per 11 ; **Atributos Kansarianos:** Con 208, Fr 296, Dex 281, Agi 274; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 75; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Penas Inesquecíveis" e Ataque Especial 7 "Beijo Inconseqüente", Contatos e Aliados 2 (Ayoma Caba e Erinin), Pontos Heróicos 3, Defeito físico: desajeitada -1, Má Fama -1; **Perícias:** Artes Marciais 90/100, Canto 80%, Disfarce 80%, Procura 60%, Furtividade 80%, Tática 90%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 73+30

Bee (Código Bee)

Um kansariano criado a partir dos laboratórios da influente corporação Gladius, o projeto Código Bee tinha como objetivo criar um kansariano a partir de um andróide e daí criar uma máquina de guerra, tudo porque esse andróide fosse o primogênito de um exército a dominar o multiverso em nome da Gladius. Só que ocorreu algo que não estava nos planos de seus funcionários.

Um certo dia, **Kansas**, um kansariano considerado como o próprio poder kansai em pessoa visitou o laboratório em que o projeto Código Bee estava sendo realizado e com seus poderes, Kansas destruiu todo o laboratório e matou a maioria dos funcionários. Com tudo destruído e com os andróides aniquilados, o projeto teria de ser cancelado para sempre, mas pela intervenção de um dos sobreviventes, o **Dr.Nix Klauber** que criou apenas um andróide sozinho no laboratório de sua casa, remoldou o projeto e o terminou, criando o kansariano



Bee, resultado de um andróide super-inteligente conectado a um estilo kansariano, a meduza. Há boatos que Bee teria transformado o seu criador Dr.Nix em pedra com seu poder, uma vez que o próprio doutor está desaparecido e ninguém mais sabe o seu paradeiro.

Bee tem implantes cibernéticos muito bem conectados, e mesmo sendo um andróide, ele tem a capacidade dos seres vivos de se regenerar, de curar ferimentos machucados como qualquer outro ser humano. Mesmo que seja um andróide, a conexão dele com seu estilo meduza permite a ele posuir sangue correndo em seu corpo e um coração que nunca mais para de bater. Também ele tem uma habilidade semelhante a da meduza: Bee só fica de olhos fechados, quando abre os olhos e aqueles que o vêem se tornam pedra (como na lenda da meduza).

Nos dias de hoje, ele faz parte da linhagem Cyber-kan e atua como grande mercenário para os tecnicistas, cujo adoram seus serviços. É uma pessoa má e que não tem pena de matar suas vítimas. Bee é um dos vilões do universo Yoshiro e alguém deve detê-lo.

Bee tem uma poderosa técnica chamada **Serpentes Biônicas**, onde ele dispara com sua mão direita centenas de serpentes de ferros pronta para esfaquear suas vítimas. **Bee** foi um Personagem criado em Campanha por Thiago Luiz "Guerrad".

BEE

Kansariano "andróide" do estilo Meduza de Ferro; PK: 2d6+12; **Nível:** 7; **Atributos Humanos:** Con 18, Fr 22, Dex 18, Agi 18, Int 16, Will 13, Car 7, Per 11 ; **Atributos Kansarianos:** Con 43, Fr 115, Dex 93, Agi 105; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 12; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 5 "Serpentes Biônicas", Cibernéticos 3, Pontos Heróicos 2; **Perícias:** Aikido 55/88, Acrobacia 75%, Escutar 80%, Barganha 70%, Manobra de Combate luta as cegas (25) ;**Linhagem:** Cyber-kan; **Pontos de Vida:** 28+14 **Implantes Cibernéticos:** qualquer um que o mestre turbinar nele (variável)

Carlos Krinn, o macaco capoeirista

Kansariano originalizado na dimensão Neutra (Terra) está entre os mais velozes e ágeis dentre os kansarianos. Também faz parte do time de lutadores exclusivamente kansariano.



Brasileiro vindo de **Salvador/BAHIA**. Carlos Krinn é praticante de Capoeira e seu estilo é o macaco, pois ele é flexível e ágil como um. Já ganhou muitos títulos e torneios, tanto que tem até seus discípulos na arte da capoeira, por todo o multiverso.

Vindo de uma família humilde, Carlos aprendeu cedo a trabalhar duro, desde criança ele ajudava a sua mãe vender acarajé nas ruas de Salvador. Isso antes ou depois de treinar capoeira com seu professor que por ser kansariano (Carlos Krinn) optou em lutar nas demais dimensões do multiverso ganhando muito dinheiro então (e ajudando pra valer sua mãe).

Como não pode deixar de ser, Carlos adora lutar, zoar as pessoas e comer acarajé. É um grande amigo de **Teridiann** (um dos protagonistas da série), tanto que já até trouxe para esse príncipe/GK pratos típicos da culinária bahiana.

Em combate, Carlos K. é terrível, luta como muita seriedade e seus movimentos são rápidos e precisos, oferecendo golpes velozes e que acabe logo com o inimigo, pois para ele deve se exterminar o adversário em menos tempo possível; já enfrentou diversos kansarianos inclusive **Akira** e **Nakan**, e criou um forte laço de amizade entre eles, quando se enfrentam não é para

machucar ou matar o oponente e sim competir.

Carlos Krinn tem duas técnicas incrivelmente eficientes, a primeira é o **Monkey Flash** onde ele oferece golpes rápidos e eficientes liberando dos ataques grandes tufões em cima dos inimigos, um vento terrível que mutila e corta seus adversários; a outra é o **Monkey Kick**, onde Carlos oferece milhares de chutes giratórios no seu alvo (soma-se o bônus de dano da força nesse ataque).

CARLOS KRINN

Kansariano do estilo Macaco; PK: 2d6+11; **Nível:** 7; **Atributos Humanos:** Con 16, Fr 15, Dex 16, Agi 16, Int 13, Will 11, Car 13, Per 11 ; **Atributos Kansarianos:** Con 83, Fr 104, Dex 128, Agi 123; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 23; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 4 "Monkey Flash" e Ataque Especial 5 "Monkey Kick", Contatos e Aliados 3 (seus alunos), Pontos Heróicos 3, Saúde de Ferro, Identidade Secreta -1 (ser kansariano na cidade de Salvador/BH), Obsessão -1 (realizar feitos que nunca iria fazer) ; **Perícias:** Capoeira 92/90, Makulelê 110/100, Acrobacia 95%, Furtividade 80%, Salto 80%, Manobra de Combate impressionar ; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 66+21



Cerenin, o necromânio mais temido e famoso do momento

Kansariano necromânio que age sempre com o kansariano arcanis **Telles**. Cerenin está hoje na lista dos mais famosos e destemíveis vilões do universo Yoshiro. Ele é um necromânio gozador e comete seus crimes da maneira mais nojenta e porcalhona, mas mesmo assim ele está de bem com a vida. Sua frase mais famosa quando luta com alguém é "*Eu vou comer as suas tripas, iahahahah!*". Kansariano que tem grande afinidade com todos os tegicnistas e já conversou várias vezes pessoalmente com o poderoso Tegic Sanamaris, é uma celebridade entre os vilões.

As pessoas já tremem quando ouvem falar de Cerenin, porque ele traz medo por onde passa. Sua aparência pode demonstrar que ele é burro, mas na verdade é tudo fachada, ele é mais esperto e tático do que se possa imaginar. Kansariano que não vence lutas e sim destrói adversário. Seus poderes são relacionados com os mortos e a terra (digno de todo kansariano dessa linhagem). É um dos vilões mais queridos do elenco (eu adoro ele, mesmo sendo nojento, zoador e infantil), Cerenin não liga para aparência de ser e é feliz.

Cerenin é primo do lutador kansariano **Kayugi Talin**, e os dois são verdadeiros amigos, mesmo que cada um siga o lado do bem ou do mal.

Também ele é possuidor do ataque especial chamado **Trilha das Sangue-sugas**, onde ele dispara com sua mão direita uma imensa rajada de poder kansai negro em cima do inimigo e depois essa rajada se transforma em sangue-sugas cujo centenas delas ficam coladas no corpo da vítima sugando seu sangue até que ela morra, uma técnica que causa uma morte terrível.

CERENIN

Kansariano do estilo Elfo Zumbi (graças ao ritual do clã Necromânia); PK: 2d6+14; **Nível:** 9; **Atributos Humanos:** Con 15, Fr 19, Dex 16, Agi 18, Int 15, Will 18, Car 6, Per 14 ; **Atributos Kansarianos:** Con 125, Fr 203, Dex 201, Agi 218; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 43; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 5 "Trilha das Sangue-sugas", Contatos e Aliados 4, Imunidade a Venenos 3, Ouvido Aguçado, Pontos Heróicos 4, Regeneração 2, Inimigo-1 (todo e qualquer GK), Má Fama -1; **Perícias:** Artes Marciais 100/85, Acrobacia 85%, Anatomia 80%, Camuflagem 65%, Furtar 90%, Furtividade 90%, Natação 70%, Salto 85%, Rastreo 80%; **Linhagem:** Necromânia; **Pontos de Vida:** 79+36

Isac, o escorpião venenoso

Kansariano do estilo escorpião, nasceu e cresceu no **deserto de Marin** (deserto perto daquele que sediou o evento **Grande Guerra** há 14 anos atrás [notificação: *A Grande Guerra foi um evento realizado onde os mais poderosos membros dos clãs GK e Família Tegic se confrontaram, e também onde Yoshitomo Katsura, o maior herói do multiverso de todos os tempos e pai do tímido Yoshiro morreu*]).

Isac viveu quase toda a sua vida na pequena Aldeia chamada **Gueliri**, aldeia que situa-se num oásis. Ele sempre foi brincalhão e dedicado em seus treinamentos, sejam eles mentais, sejam eles físicos.

A aldeia prosperava e crescia, e não tinha medo dos monstros que as vezes incomodavam pois a família de Isac (composta apenas por kansarianos) defendia o povo dos invasores. E foi assim até que Isac fizesse 17 anos...

YOSHIRO GUIA DO MESTRE - Rodrigo Jeferson

Chegou um dia que um pequeno grupo de tegicnistas foram até a aldeia procurar por Isac mas não revelavam o motivo do porque fizera isso. É claro que o povo não permitiu a entrada deles no vilarejo mas como tegicnista é tegicnista, o grupo entrou a força, matando muita gente inocente.

Vendo que muitos estavam sendo mortos por motivo algum, Isac e seus irmãos foram até o encontro dos servos de Tegic e com apenas alguns minutos de conversa os tegicnistas e a família de Isac entraram num acordo: "*Eles queriam os serviços de Isac!*".

Foi um choque, para parar de atormentar e matar inocentes os vilões queriam que Isac fosse para a mesma linhagem deles, a linhagem dos kansarianos das trevas.

Isac se recusa e junto de sua família lutam e vencem os malvados, mas depois de uma semana eles voltam ao vilarejo e com mais recrutas de seu clã maléfico e destróem tudo, matando pessoas, destruindo casas, animais e bens pessoais além de assassinaem alguns parentes de Isac.

A aldeia onde todos eram felizes e onde Isac viveu durante todos os seus primeiros 17 anos de vida foi destruída em menos de duas horas. Foi praticamente o fim de Isac naquele dia...

Dois anos mais tarde, Isac está morando em um apartamento numa cidade por aí na dimensão Lua, ele trabalha em dois empregos: um preparando hamburgueres (é assim mesmo que escreve?) numa barraca e a noite luta em arenas de combates kansarianos (assim como os lutadores **Nakan, Akira, Carlos Krinn** e outros). Hoje os tegicnistas quase não seguem Isac, parece que eles ainda sonham que ele faça parte da linhagem; será que o estrategista Tegic Sanamaris não desiste?

Em combate, Isac assume o kati (é assim que escreve?) e expressão como um verdadeiro escorpião e suas técnicas mais conhecidas são: **X STAR!**, onde Isac oferece com suas unhas/garras dois cortes rápidos no ar, cortes que se transformam em um imenso X de vento que corta seus alvos; sem falar da técnica **Presa Mortífera de Isac**, onde ele ataca seus inimigos com milhares de presas de escorpiões gigantes que saem de seu braço (como seu fosse uma rajada de presas de escorpiões...).



NOTIFICAÇÃO: Isac é um kansariano que foi tocado por Deus, recebendo a lendária marca divina conhecida como a **Marca do Celeste Eterno**, onde o kansariano é marcado por Deus em uma marca em seu corpo (Isac tem duas lâminas pretas em cada bochecha). Essa marca permite a Isac duplicar seus poderes em situações de vida ou morte (em termos de RPG faça o mesmo, duplique os poderes dele); A Marca do Celeste Eterno é realizada por segundo lendas um kansariano a cada 777 anos, nem mesmo o herói lendário **Yoshitomo Katsura** (pai de Yoshiro) tem essa virtude.

ISAC

Kansariano do estilo Escorpião; PK: 2d6+14; **Nível:** 9; **Atributos Humanos:** Con 16, Fr 19, Dex 19, Agi 22, Int 14, Will 14, Car 13, Per 12; **Atributos Kansarianos:** Con 138, Fr 147, Dex 194, Agi 198; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 40; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "X STAR" e Ataque Especial 6 "Presa Mortífera de Isac", Contatos e Aliados 3, Mestre (seu pai), Pontos Heróicos 2, Código dos Cavaleiros -1, Obsessão -1 (ser o melhor entre os lutadores); **Perícias:** Artes Marciais 110/85, Acrobacia 80%, Armadilhas 60%, Camuflagem 65%, Furtividade 70%, Rastreo 80%, Salto 80%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 80+18

Kansas, o poder kansai em pessoa

Não se sabe se esse kansariano (?) realmente existe porque se passa de um mito, mas milhares de pessoas confirmam no multiverso que estavam na presença do único kansariano que se pode dizer: *É o poder kansai em pessoa.*

Desde a explosão no universo com o poder kansai e as estrelas, nasceu ali, no infinito o ser que se teve o nome **Kansas**, ser cujo nasceu e já teve a missão (talvez divina) de recuperar o poder kansai que tinha



sido perdido nos demais planetas e galáxias do cosmo. Assim por séculos, Kansas viajou por varias galáxias e planetas recuperando o poder kansai que neles tinham.

Recentemente, quando Kansas veio para a Terra e nas dimensões que ela contém levou um susto: ele encontrou outros estilos "acompanhados" por pessoas "kansarianas" como ele; seu maior sonho é reunir poder kansai para viver junto com as estrelas novamente, mas ao ver outros kansarianos como ele, ele não ousa a retirar os estilos.

Kansas não gosta de andar acompanhado e vive viajando por vários lugares no multiverso, sozinho, tudo porque ele é um ser feito de puro poder kansai e sendo assim não precisa respirar, comber, beber água... e faz isso para recolher os estilos dos kansarianos do mal (tegenicistas e necromânios).

Sua técnica mais temida é o **Ataque da Revolução dos Estilos**, onde Kansas dispara uma rajada de estilos kansarianos que acertam o inimigo e o reduzem o alvo a nada. Tudo porque ele tem total controle sob os milhares de estilos que ele tem no corpo!

Um kansariano que está entre os 3 mais poderosos do multiverso em toda a história, juntando ao herói lendário GK **Yoshitomo Katsura** e o vilão quase-deus **Tegic Sanamaris**. Mas Kansas é uma lenda e a sua aparição quase impossível (Mestre, só o coloque se quiser!)

NOTA: este Personagem também foi criado por Thiago Luiz "Guerrad" S. Gomes, e é um dos seus Personagens preferidos! ("Valeu....Rodrigo!!!")

KANSAS

Kansariano feito de poder kansai puro dono de milhares de estilos diferentes; PK: 7d6+20; **Nível:** 20 (NE:1); **Atributos Humanos:** Int 10, Will 18, Car 10, Per 16 ; **Atributos Kansarianos:** Con 720, Fr 750, Dex 633, Agi 648; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 222; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 10 "Ataque da Revolução dos Estilos", Boa Fama, Memória Expandida, Pontos Heróicos 1, Saúde de Ferro, Fobia -1 (A lendária arma Espada luz 3 [terceira e ultima evolução da lendária arma kansariana de Yoshiro, herdada de seu pai, a espada luz 3]); **Perícias:** Artes Marciais 200/200, Acrobacia 80%, Furtividade 80%, Salto 120%, Tática 80%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 1470+20

Kayugi Talin, primo de Cerenin e serpente venenosa

O primo e amigo do necromânio **Cerenin**, Kayugi não é como o seu primo "amado". É uma pessoa honesta e kansariano do estilo Serpente e um grande lutador de Kick Boxing (é assim que se escreve?).

Kayugi é um cara responsável, sério e maduro. Ganha a vida nos torneios de luta de kansarianos da vida, como uma porção de gente (bota alguns exemplos aí: **Nakan, Akira, Carlos Krinn, Isac...**) e conhece muitos amigos e inimigos desde então. Os hobbies de Kayugi além de lutar são livros, YOGA e criação de serpentes e cobras (muitas delas ele cria em casa).

Kayugi T. sempre foi amigo do criminoso necromânio Cerenin, desde a infância e adolescência mas um resolveu ser lutador e outro decidiu ser criminoso, se tornando um kansariano da linhagem Necromânia, mas mesmo cada um estando de um lado, eles se encontram sempre, pois são como irmãos e cada um não se mete na guerra do outro.

Em combate, Kayugi tem duas técnicas famosas, que são a **Snake Slash** onde o kansariano dispara da palma de sua mão uma rajada composta de escamas verdes de serpentes (que se alastra em



área) e cortam seus alvos; além do perigoso ataque **Ponto do Coma**, onde num ataque rápido com o seu punho, Kayugi oferece um golpe tão forte e cheio de poder kansai que além de dar dano, deixa a vítima em estado de coma por alguns dias.

KAYUGI TALIN

Kansariano do estilo Serpente; PK: 2d6+11; **Nível:** 6; **Atributos Humanos:** Con 16, Fr 21, Dex 15, Agi 16, Int 15, Will 18, Car 12, Per 16 ; **Atributos Kansarianos:** Con 80, Fr 99, Dex 85, Agi 88; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 32; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Snake Slash"(acerta em área) e Ataque Especial 5 "Ponto do Coma", Imunidade a Venenos 3, Pontos Heróicos 3, Regeneração 4; **Perícias:** Kick Boxer 90/85, Acrobacia 60%, Intimidação 60%, Sobrevivência no deserto 80%, Yoga 55%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 67+18

Léo, o irmão afeminado de Alfredo

Um dos mais esquisitos kansarianos, Léo é um kansariano afeminado irmão do cômico e irresponsável **Alfredo** (componente da famosa **triade dos Dragões dos Milênios**). Ele se perdeu do irmão muito cedo quando seus pais morreram. E Alfredo (bebê) e Léo (com 4 anos) foram parar num orfanatos de clérigos e sacerdotes de Deus da religião **Shekkinah Jireh** (religião única do multiverso, que usa-se as mesmas leis e dogmas do Cristianismo, inclusive a mesma bíblia). Só que Léo foi adotado e Alfredo não.

O tempo foi passando e Léo descobriu onde estava seu irmão mais novo, na **Montanha dos Dragões Milenares** (covil e lar do mais poderoso dragão do multiverso, o **Dragão Milenar**) e agora que já conhece seu irmão e seu paradeiro, vive-o visitando e envergonhando o mesmo na cara dos colegas dele.

Léo é kansariano do mesmo estilo de seu irmão, o dragão negro e ele é veloz e inteligente. Sua melhor arma (e talvez a única) seja as ataduras que tem enfaixadas em sua mão direita. Isso mesmo que você leu! Léo manipula as ataduras de sua mão direita e a partir delas as manipula para se tornarem tentáculos ou mesmo em chicotes cortantes. Sua técnica principal é **Furacão das Sedas**, onde Léo dispara a partir de sua mão direita infinitas ataduras em rajada que cortam o inimigo todinho! Léo sabe muito bem bloquear ataques e surpreender seus adversário a partir de suas ataduras (que em termos de jogo oferece dano de 2d6+bônus de dano de FR dele, ou +15% na defesa caso bolqueie golpes com sua atadura multifuncional.)

Léo adora provocar seu irmão Alfredo e qualquer kansariano (?) bonitinho (isso não é preconceito e sim brincadeira) estão na lista dos preferidos de Léo: Tugron, Yoshiro, Telles, Tegic e Isac.

Outro personagem criado por meu amigo Josias "Kxote", que como o personagem Alfredo tem um nome engraçado; ele criou o esteriótipo básico e eu o reescrevi tornando-o original e por usar ataduras como arma o fez um personagem muito legal; Léo é um bishonem, mas nem vem ficar falando que estou apoiando ou não o movimento GLS, cada um tem a sua escolha e só porque eu sou evangélico não posso ter personagem assim? Eles são eles e eu SOU EU!!



LÉO

Kansariano do estilo Dragão Negro; PK: 2d10+8; **Nível:** 6; **Atributos Humanos:** Con 13, Fr 15, Dex 16, Agi 13, Int 13, Will 14, Car 16, Per 12 ; **Atributos Kansarianos:** Con 62, Fr 96, Dex 83, Agi 79; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 15; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 5 "Furacão das Sedas", Contatos e Aliados 1 (seu irmão Alfredo), Pontos Heróicos 2, Obsessão -1 (ser afeminado e por gostar de rapazes bonitos); **Perícias:** Artes Marciais 80/85, Acrobacia 80%, Atuação 75%, Disfarce 40%, Furtividade 45%, Sedução 45%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 59+12



Mariana, a namorada do dragão furioso (NAKAN?)

Uma das kansarianas mais formosas do momento, Mariana é uma kansariana do estilo Ganço (ou gança já que ela é garota!). Tem um corpo muito bonito e é muito cobiçada pelos garotos em geral, tudo também porque ela adora vestir coisas curtíssimas e andar semi-nua por aí. É uma garota que não tem medo de mostrar o que tem, é alegre, extrovertida e tímida as vezes (quando percebe que alguém está manjando seu corpo).

Uma das garotas mais cobiçadas do elenco é a namorada de advinha quem? Do... "muito" bem "humorado" **Nakan** (um dos protagonistas de Yoshiro), que promete arrebentar a fuça de todos aqueles que já cobiçaram sua namorada (*haha! Vai sonhando Nakan!*).

Eles se conhecem desde criança, quando Nakan recentemente começou a treinar com **Dragão Milenar** (o dragão mais poderoso do multiverso).

Nakan e Mariana se encontravam para brincar depois do treinamento, pois Mariana morava na cidade que fica sob os pés da **Montanha dos Dragões Milenares** (covil do Dragão Milenar e lar de Nakan). Com o tempo começou a rolar um clima entre os dois já na adolescência e os dois começaram a namorar. Nakan era extremamente apaixonado por ela, mas um dia Mariana o decepcionou...

Para pagar uma dívida, Mariana teve que se aliar temporariamente com o famoso **Telepatuos**, um tegicnista vermelho (uma espécie de meio-tegicnista, mais detalhes sobre eles são vistos no livro GUIA COMPLETO DOS TEGICNISTAS) e fez alguns furtos, além de seqüestrar a irmã caçula de Nakan **Mai** para que Telepatuos a use contra Nakan e Yoshiro (Na estória YOSHIRO CONTRA AS GARRAS FANTASMAS).

Como o amor fala mais alto, Nakan perdoou Mariana e hoje os dois se amam mais que antigamente.

Mariana é muito amiga de Mai (irmã de Nakan) e as vezes se juntam para conversar sobre os homens com **Camila Katsura** (irmã de Yoshiro) e **Amanda** ("namorada" de Yoshiro), pois as quatro são muito amigas e passeiam juntas quando há tempo; Mariana também tem medo do safado **Alfredo** (que não pára de manjar com os olhos).

Em combate Mariana tem apenas uma técnica que se tem notícia, técnica conhecida como a **Chicote de Pluma**, onde Mariana cria um imenso chicote feito de penas e acerto o seu inimigo com ele.

MARIANA

Kansariana do estilo Gança; PK: 2d6+7; **Nível:** 3; **Atributos Humanos:** Con 16, Fr 13, Dex 14, Agi 12, Int 14, Will 16, Car 16, Per 12 ; **Atributos Kansarianos:** Con 40, Fr 53, Dex 62, Agi 61; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 16; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 3 "Chicote de Pluma", Pontos Heróicos 2, Saúde de Ferro, Sedutora; **Perícias:** Karatê 80/55, Chicote 80/65, Acrobacia 65%, Computação 35%, Furtividade 30%, Sedução 80%, Salto 65%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 44+6

Mike, a Garuda de Prata

Um dos kansarianos mais temidos e famosos do multiverso, Mike hoje é considerado como o mais poderoso entre os cyber-kans, seu nível de força é tão alto que ele já conseguiu atingir o primeiro dos raros níveis escarlates (explicado em qualquer um dos cinco livros da série Guia das Linhagens).

Nascido de uma nobre família de kansarianos cyber-kans, Mike teve uma infância de amor e riqueza. Seus pais lhe davam toda a atenção possível.

Um dia, aos 15 anos, Mike decidiu se tornar um cyber-kan guerreiro e com seus treinamentos conseguiu o posto de **Anjo Metálico** (Mythus [classe/profissão] dos cyber-kans, descrito no livro GUIA COMPLETO DOS CYBER-KANS).

Os anos foram passando e Mike foi conquistando poder, glória e status dentro de sua linhagem, até se tornar o grão mestre do clã (assim como o Anjo das Dimensões **Istik** é para a linhagem GK e **Tegic Sanamaris** é para a linhagem Família Tegic). E hoje está entre os mais temidos e poderosos portadores de poder kansai do multiverso.

YOSHIRO GUIA DO MESTRE - Rodrigo Jeferson

Mike era uma pessoa que sorria muito, até que seus pais foram mortos por um grupo de kansarianos Necromânios a sangue frio na sua frente, mas ele com seu tremendo poder vingou seus pais destruindo para sempre os assassinos de sua mãe e pai. A partir desse dia, Mike declarou ÓDIO em relação à toda a linhagem dos Necromânios e se possível destruirá todos. (Ele só não ordena uma guerra direta contra os necromânios porque isso traria muitas mortes inocentes e seria ruim ao clã Cyber-kan e em outras palavras Mike preferia esmagar inimigos sozinho e não convocar seus comandados para fazer uma missão que seria perda de tempo.)



Mike é uma pessoa fria, que não demonstra sentimentos. Seus olhos quase não mudam de expressão e não tem pena dos inimigos, sejam eles kansarianos Neutros, Gks Tegicnistas ou qualquer outro. Aceita negócios com qualquer linhagem, menos os Necromânios, clã cujo ele odeia.

Mike sendo um anjo metálico, ele tem duas asas de garudas cibernéticas implantadas nas costas e também um bio-canhão dentro do seu ombro esquerdo (cujo na hora de disparar, sai de dentro do ombro atira e depois volta para dentro do mesmo, tudo de acordo com a **Metal + Nano -Tec** [tecnologia cyber-kan para impor super armas de combate dentro dos corpos dos kansarianos]).

Mike também tem uma técnica especial, a chamada **Barreira Defensiva de Prata**, onde ele cria um escudo que defende qualquer ataque especial, feito de penas de garutas prateadas e que depois de bloquear qualquer ataque elas voam pra cima do inimigo junto com a técnica/golpe/impacto que

tinha bloqueado. Em regras de RPG, use as normais do livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME- Módulo básico ou YOSHIRO ROLE PLAYING GAME- GUIA DO INICIANTE para ataques especiais e depois some 1/3 do dano absorvido ao dano da técnica de Mike.

MIKE

Kansariano do estilo Garuda de Prata (graças ao clã Cyber-kan); PK: 4d6+21; **Nível:** 18 (NE: 1); **Atributos Humanos:** Con 16, Fr 18, Dex 16, Agi 19, Int 17, Will 16, Car 11, Per 16 ; **Atributos Kansarianos:** Con 541, Fr 537, Dex 488, Agi 439; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 153; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 7 "Barreira Defensiva de Prata", Cibernéticos 10, Contatos e Aliados 4, Inocência 1, Pontos Heróicos 3, Saúde de Ferro, Senso de Direção, Status 5 (entre os cyber-kans), Inimigo-1 (todo e qualquer necromânio), Traumatizado -1 (a morte de seus pais); **Perícias:** Artes Marciais 125/125, Acrobacia 110% Armadilhas 55%, Ciências (Física 55%, Geografia 55%, Matemática 60%), Engenharia (Eletrônica 60%, Mecânica 60%, Mecatrônica 20%), Esportes (Salto 80%), Informática (Computação 80%, Internet 50%, Hacker 80%, Programação 65%), Rastreo 85% ; **Linhagem:** Cyber-kan; **Pontos de Vida:** 124+54; **Implantes Cibernéticos:** Asas Metálicas [***], Bio Canhão[****] que sai do ombro de Mike e depois de ativado volta para dentro de onde saiu, tudo graças a Metal + Nano - Tec (o canhão tem um poderoso disparo de 9d6 ignorando IP); Tentáculos [***] que no universo Yoshiro são difentes a aqueles encontrados nas páginas no Anime RPG, os ténaculos tem a mesma força do cyber-kan de acordo com a forma que ele esteja, ou seja, atributo humano ou kansariano, use essa regra para tentáculos para todos os seus personagens cyber-kans!)

Pérola e Telepatuos: irmãos psiocinistas que se odeiam

Os dois kansarianos **psiocinistas** (Kansarianos que são praticantes da ciência psiocinismo, mais detalhes sobre isso e regras para personagens psiocinistas você encontra no livro GUIA COMPLETO DOS PSIOCINISTAS) mais poderosos do multiverso são irmãos gêmeos, na verdade Pérola e Telepatuos nasceram juntos e da mesma mãe, só que por algum certo motivo, Telepatuos não pode morar com seus pais verdadeiros, tendo que morar com os avôs!



Hoje eles são os grandes fundadores das maiores e únicas instituições de kansarianos psiocinistas conhecidas como a **Ordem de Pérola** e a **Ordem de Telepatuos**, ordens de lados diferentes, uma representa o psiocinismo para o bem estar da natureza e de todos os seres vivos; já o outro prefere usar o psiocinismo para beneficiar-se.

Ambas as Ordens descritas também trabalham para um determinado clã kansariano. A Ordem de Pérola trabalha exclusivamente para Ordem GK e também faz serviços mercenários contra criminosos, tegicnistas e coisas afins; já a Ordem de Telepatuos faz justamente o contrário, trabalha para a Família Tegic além de incluir serviços mercenários para CRIMINOSOS! Tudo porque o psiocinista Telepatuos é um **tegenicista-vermelho** (meio-tegenicista, para detalhes veja no livro GUIA COMPLETO DOS TEGICNISTAS).

Pérola e Telepatuos se odeiam, mesmo sendo irmãos. Cada um vive desafiando a instituição do outro e já fizeram muitos duelos brutais.

Pérola é uma pessoa muito calma e madura, não gosta muito de pessoas que vivem brincando o tempo todo, sempre leva a sério seu trabalho e é uma pessoa respeitável por todo o multiverso, não pela posição que ocupa e sim porque vemos humildade em seus olhos. Há boatos que ela

seja apaixonada pelo lutador **Akira** (irmão mais novo de **Tagashi**, um dos protagonistas da série e rival do esquentado e brigão **Nakan**, outro dos protagonistas).

Telepatuos (ou Nilo, seu nome verdadeiro) é sério e maduro, que nem sua irmã, mas ele nunca desiste de seus objetivos e é determinado até o fim. É um cara que não gosta de perder. É conhecido como um dos mais estrategistas vilões do elenco Yoshiro, tanto que há uma lenda que diz: *Telepatuos PENSA TRÊS VEZES ANTES DE AGIR!* Há rumores que ele seja apaixonado pela romântica e tímida **Amanda** (uma das protagonistas da série) e que por ele fará de tudo para conquista-la mesmo que mande **Yoshiro**, sua irmã **Camila** ou outra pessoa para os ares!!!

Pérola e Telepatuos são os psiocinistas mais poderosos do multiverso nos dias de hoje e ambos possuem a mesma técnica arrasadora, o famoso **Raio de Outro Mundo**, onde concentra-se uma certa quantidade de poder kansai nos dedos indicador e médio e depois com ele disparar uma poderosa rajada de poder kansai fantasmagórico no alvo, que provoca muito dor!!!!



PÉROLA

Kansariana do estilo Fantasma; PK: 2d6+11; **Nível:** 9; **Atributos Humanos:** Con 10, Fr 12, Dex 16, Agi 15, Int 24, Will 20, Car 16, Per 20 ; **Atributos Kansarianos:** Con 200, Fr 151, Dex 201, Agi 204; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 87; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Raio de Outro Mundo", Comunicação em Sonhos, Fúria Feminina, Inocência 1, Pontos Heróicos 2, *Poderes Psíquicos 4, Inimigo -1 (Telepatuos e a Ordem dos tegicnistas); **Perícias:** Kung Fu 110/80, Acrobacia 70%, Procura 80%, Psi 95%, Psionicismo 100%, Natação 80%, Rastreo 80%; **Linhagem:** Neutro (mas aliada direta dos GKs); **Pontos de Vida:** 67+18; **Poderes sobrenaturais:** por ser um dos dois mais poderosos e renomados psiocinistas do multiverso, Pérola tem todos os poderes que o Mestre de RPG preferir com intensidade bem alta e poder maior ainda!

NILO "TELEPATUOS"

Kansariano do estilo Fantasma; PK: 2d6+11; **Nível:** 9; **Atributos Humanos:** Con 14, Fr 20, Dex 16, Agi 16, Int 25, Will 19, Car 12, Per 21 ; **Atributos Kansarianos:** Con 203, Fr 206, Dex 215, Agi 204; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 70; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Raio de Outro Mundo", Comunicação em Sonhos, Pontos Heróicos 1, *Poderes Psíquicos 4, Inimigo -1 (Pérola e a Ordem GK), Obsessão -1 (Conquistar o amor de Amanda); **Perícias:** Kung Fu 110/90, Acrobacia 80%, Astrologia 80%, Psi 95%, Psionicismo 90%, Ocultismo 60%, Rastreo 80%; **Linhagem:** Neutro (mas aliado direto da Família Tegic [teginista-vermelho]); **Pontos de Vida:** 79+9; **Poderes sobrenaturais:** por ser um dos dois mais poderosos e renomados psiocinistas do multiverso, Telepatuos tem todos os poderes que o Mestre de RPG preferir com intensidade bem alta e poder maior ainda!

Nota especial: *Poderes Psíquicos

Novo Aprimoramento

Você é um psiocinista, um estudante do sobrenatural. Você é capaz de utilizar a ciência do psiocinismo e graças a isso ter poderes equivalentes a sua mente, mais conhecidos como poderes psíquicos. Você é integrante de uma das únicas escolas de Psiocinismo do multiverso, que são a **Ordem de Pérola** ou a **Ordem do Telepatuos**. As regras de poderes psíquicos são as mesmas para super-poderes como está no livro SUPERS RPG. Personagens com esse aprimoramento devem ser de uma ordem secreta (como já descrito) e não podem revelar seus segredos a outros inconvenientes.

1 ponto: Novato. 100 pontos de poder para o personagem distribuir em até três poderes diferentes (aqueles poderes sobrenaturais que tem na lista desse livro), em um máximo de 30 pontos em uma única característica.

2 pontos: Médio. 150 pontos de poder para o personagem distribuir em até três poderes diferentes (aqueles poderes sobrenaturais que tem na lista desse livro), em um máximo de 36 pontos em uma única característica.

3 pontos: Experiente. 200 pontos de poder para o personagem distribuir em até três poderes diferentes (aqueles poderes sobrenaturais que tem na lista desse livro), em um máximo de 42 pontos em uma única característica.

4 pontos: Talentoso ou muito experiente. 250 pontos de poder para o personagem distribuir em até três poderes diferentes (aqueles poderes sobrenaturais que tem na lista desse livro), em um máximo de 48 pontos em uma única característica.

No jogo de RPG Yoshiro, os poderes sobrenaturais são obtidos seguindo as regras de Super-poderes (como se fossem poderes de Super-Heróis) descritos no livro SUPERS RPG, escolhendo os seguintes poderes descrito no livro visto abaixo:

PODERES MENTAIS: todos. Págs 78 à 83; Além dos demais poderes: *Alucinações, Animação de Imagens, Duplicação Ilusória e Ilusões* (pág.64); *Campo de Força* (pág.67); *Campo de Força Balístico, Defesa Mental* (pág.68); *Dedectar fraquezas* (pág.70); *Dedectar psiocinista (psiônico), Dedectar Vida* (pág.71); *Sexto Sentido* (pág.73); *Teleportação, Voo, Viagem dimensional* (pág.57); *Golpe Cinético* (pág.52); Além dos poderes descritos no livro GUIA COMPLETO DOS PSIOCINISTAS.



Riuji, o kansariano/dragão ancião

Há séculos atrás, três dos maiores dragões do multiverso entraram numa batalha onde apenas um sobreviveria, eram dos dragões: **Dragão Milenar** (O dragão vermelho mais poderoso do multiverso nos dias de hoje e mestre de **Nakan** e da **Triade dos Dragões dos Milênios**), dragão verde **Yuran** e o dragão negro **Tai**.

Os três entraram numa batalha que durou dias e pela força e poder dos três dragões, o multiverso e seus planos começaram a ficar no caos...

Vendo isso, **Istik**, o anjo das dimensões e coordenador da linhagem GK teve que interferir na luta, ele chegou aos dragões e disse: *"Essa batalha está destruindo cidades e tornando o caos entre as dimensões do multiverso que coordeno. Façamos assim, no final dessa luta: AQUELE DRAGÃO QUE VENCER, TERÁ A VIDA E AQUELES DOIS QUE CAIREM EM BATALHA, SERÃO SELADOS EM DUAS KIMURES* PARA SEMPRE E ASSIM PARA QUE NUNCA MAIS VOCÊS CONFRONTEM UM AO OUTRO."*

E assim foi feito, os dragões lutaram e o Dragão Milenar foi o vencedor, assim os perdedores foram selados em suas kimures (uma pedra divina que pode prender almas e também pode gerar totais poderes, o mesmo tipo de pedra que as fadas supremas da dimensão Lua utilizam, mais detalhes sobre kimures e fadas supremas estão no livro YOSHIRO

ROLE PLAYING GAME - Módulo básico e também na internet no endereço www.yoshiroteen.lcm.com.br/fadassupremas.htm).

Séculos mais tarde, um jovem ambicioso conseguiu achar uma relíquia em um templo abandonado e de entrada proibida pela Ordem GK, esse jovem de nome chamado **Riuji**, conseguiu a kimure onde estava presa a alma do dragão Tai.

Naquele momento, Riuji une-se a alma do dragão e os dois agora são um só. Hoje Riuji é uma das ameaças entre os kansarianos lutadores.

Riuji é uma pessoa fria e não tem pena dos seus adversários. É um garoto orfão e ganha a vida em torneios e em alguns serviços mercenários. Sua expressão de frieza chega até assustar seus adversários, pois mostra que Riuji não tem medo de nada... nem de morrer! Sua técnica mais famosa é o famoso **Globo Flamejante das Cinzas** onde Riuji dispara um imenso globo de fogo que atinge em cheio um alvo e o faz em pegar em chamas, morrendo de agonia e de mortais queimaduras.

Há boatos que ele procura pela kimure do outro dragão chamado Yuran para que se una a ele também, tudo para desafiar o Dragão Milenar (mestre de **Nakan** e da **triade dos Dragões Milenares**)!!!

RIUJI

Kansariano do estilo Dragão Vermelho; PK: 2d10+14; **Nível:** 12; **Atributos Humanos:** Con 14, Fr 19, Dex 15, Agi 14, Int 13, Will 16, Car 11, Per 17 ; **Atributos Kansarianos:** Con 211, Fr 275, Dex 247, Agi 336; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 77; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Globo Flamejante das Cinzas", Inocência 1, Pontos Heróicos 4, Regeneração 4, Obsessão -1 (vencer de vez Dragão Milenar e achar a kimure onde contém a alma do dragão Yuran); **Perícias:** Artes Marciais 130/120, Acrobacia 95%, Camuflagem 80%, Furtividade 95%, Rastreo 85%, Tática 55%, Sobrevivência (Vulcões 90%, Ártico 50%, Deserto 80%); **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 93+48

Tairri, o kansariano dos múltiplos olhos

O estranho kansariano que é famoso por ter olhos humanos em todo o seu corpo, Tairri entra para a lista dos vilões mais esquisitos e poderosos do universo Yoshiro. Ele tem a habilidade de criar muitos olhos humanos em qualquer lugar (até em animais e demais seres vivos), olhos que aumentam sua percepção e que o fortalecem (Em regras de RPG, cada olho criado aumenta em +1 os atributos do Tairri).

Kansariano do estilo Oak de Cem Olhos, Tairri é um mercenário que faz serviço para os membros da Família Tegic, enfrentando os GKs e todas as forças da justiça; uma coisa estranha, é que parece que Tairri odeia o kansariano psiocinista **Telepatuos**, mesmo que ambos lutam a serviço de Tegic sem ser da linhagem deste.

A técnica mais famosa desse vilão é **Olhos de Tairri que Tudo Vê**, onde Tairri abre todos os olhos do corpo e todos que estiverem próximo dele explodirão de dentro para fora (recebendo todo o dano da técnica).

Tairri é uma pessoa fria e pensativa. Ele costuma implantar olhos no corpo de seus inimigos para deixá-los sob seu controle, porque cada olho que ele cria pode explodir segundo sua vontade (dano de 1d6 explosivo em termos de jogo).



TAIRRI

Kansariano do estilo Oak possuidor de Cem Olhos; PK: 2d6+15; **Nível:** 11; **Atributos Humanos:** Con 16, Fr 15, Dex 13, Agi 17, Int 16, Will 15, Car 8, Per 17 ; **Atributos Kansarianos:** Con 199, Fr 233, Dex 212, Agi 223; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 56; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 7 "Olhos de Tairri que Tudo Vê", Imunidade a Venenos 2, Olfato Aguçado, Pontos Heróicos 2, Regeneração 2, Visão Aguçada, Má Fama -1; **Perícias:** Artes Marciais 80/80, Acrobacia 90%, Armadilhas 80%, Botânica 80%, Camuflagem 85%, Intimidação 60%, Natação 85%, Sobrevivência em Florestas 80%, Zoologia 80%; **Linhagem:** Neutro; **Pontos de Vida:** 87+22



Teiki Sanamaris, o tegicnista renegado e rancoroso

Filho mais novo e não conhecido de Tegic, Teiki nasceu com o mesmo estilo de seu pai, o estilo anjo. Mas diferente dos outros três filhos desse imperador do mal, Teiki nasceu para se tornar uma arma de guerra contra os Guerreiros Kansai.

Quando bebê, foi implantada dentro da mão de Teiki, uma arma poderosa chamada **Reizen**. Essa arma consiste numa esfera que sai metade da palma da mão desse kansariano e faz poderes surpreendentes, dizem que nela está todos os poderes de Kansas, o poder kansai em pessoa.

Essa arma, pela sua complexialidade exigiria anos de prática a assim foi feito. Teiki passou toda a sua infância dentro de um calabouço especial que fica na enorme base secreta de Tegic, não teve amigos, não teve infância... só treinava seu poder kansai e a prática de sua arma implantada na mão direita.

O único amigo que Teiki tinha na prisão era um senhor bem velho que lhe ensinou muitas proezas kansarianas e a dominar a arma Reizen (só que Teiki não sabe, é que o velho é o próprio Tegic Sanamaris dirfarçado pela proeza tegicnista Disfarce).

Um dia Teiki conseguiu escapar da bae de Tegic e hoje lidera o grupo de tegicnistas renegados em luta contea o próprio clã, para Teiki, seu pai nunca o amou, deixando ele não viver, torturando-o e criando-o para se

tornar uma arma e não uma pessoa.

Graças a esse ódio em relação ao seu pai, o seu estilo escureceu e graças a isso teve poder suficiente para utilizar algumas proezas tegicnistas.

Nos dias de hoje, Teiki é caçado pela Família Tegic e lidera um grupo de ex-tegicnistas.

Em combate, ele costuma lutar o mesmo estilo de luta de seu pai, estilo que aprendeu com o senhor velho na prisão (que é o próprio Tegic e ele não sabe); e suas técnicas são as mesmas de Tegic, so que com o nome modificado (mas o disparo, a coreografia e as demais coisas são as mesmas!): o **Raio de Ódio**, uma versão do Raio de Plasma de Yoshiro e Camila e do Raio Negro de Tegic, feito de poder kansai negro, esfera negra que atinge grande velocidade e atinge seu inimigo de uma maneira bem dolorosa; sem falar no **Disparo de Rancor**, é a mesma coisa que o Disparo Estelar de Yoshiro e do Disparo das Sombras de Tegic, só que o tiro aqui é feito de poder kansai de coloração vermelha.

Personagem criado originalmente por meu primo Nelson "Teiki" Gomes, o maior dos yoshiro maníacos como ele mesmo gosta de mencionar, e criou ele por causa de um erro meu de digitação em outro livro (quando escrevi sobre Tegic e escrevi que ele tivera quatro filhos e não três originalmente!)

TEIKI

Kansariano do estilo Anjo Negro; PK: 4d6+7; **Nível:** 7; **Atributos Humanos:** Con 14, Fr 15, Dex 16, Agi 13, Int 11, Will 13, Car 10, Per 17 ; **Atributos Kansarianos:** Con 90, Fr 125, Dex 116, Agi 110; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 31; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 3 "Raio de ódio" e Ataque Especial 5 "Disparo de Rancor", Audição Aguçada, Contatos e Aliados 4 (seu grupo de ex-tegicnistas), Pontos Heróicos 2, Saúde de Ferro, Sono Leve, Inimigo -1 (Família Tegic), Obsessão -1 (Vingança), Mal Entendidos -1 (Funciona um pouco diferente, porque Teiki ainda conserva as listras pretas de seu antigo clã e isso assusta pessoas desinformadas); **Perícias:** Kung Fu 90/90, Faca 100/100, Acrobacia 90%, Armadilhas 20%, Camuflagem 80%, Computação 35%, Intimidação 40%, Manuseio de Fechaduras 30%, Natação 65%, Sobrevivência (Florestas 30%, Lagos, Rios e Mares 15%, Deserto 25%, Gelo 10%); **Linhagem:** Neutro (tegicnista renegado ou ex-tegicnista, mas pode ainda desenvolver proezas do seu antigo clã); **Pontos de Vida:** 64+14

Telles, o arcanis e companheiro de Cerenin

Companheiro de **Cerenin** (seu melhor amigo) em torneios e crimes, o poderoso kansariano Telles é um membro da linhagem Arcanis (da *Ética Moral Morte*, mais detalhes sobre isso consulte o livro GUIA COMPLETO DOS ARCANIS).

Nascido e criado nas **Ilhas Tenéries**, arquipélago pouco conhecido na dimensão Lua e situada no Mar de Toyo. Durante a infância e adolescência, Telles sempre era treinado por seus pais a ser um grande e poderoso arcanis (linhagem que seus pais pertenciam), kansariano do estilo merman, uma sereia masculina, Telles tem seus poderes baseados nas criaturas marinhas e na água, possuidor de uma temida técnica que invoca uma maremoto no inimigo.

Telles é uma pessoa extremamente estrategista e séria, ri algumas vezes, mas em serviço não costuma brincar, age logo rapidamente e com seriedade. É um dos vilões mais famosos e temidos do multiverso, assim como seu comparsa, o necromânio Cerenin.

Em combate, Telles tem duas técnicas bem famosas e temidas, uma delas é o famoso **Ataque Fulminante da Maremoto de Telles**, onde o kansariano invoca uma poderosa maremoto que varre seus inimigos com uma força tremenda, além de destruir tudo a sua volta; a outra é **Moréias de Sangue**, onde Telles dispara com suas duas mãos três moréias gigantes feitas de sangue, que arrassam suas vítimas.

Um dos mais belos e delicados do elenco, mas também um dos mais poderosos e respeitados.



TELLES

Kansariano do estilo Merman-fada (graças ao ritual do clã Arcanis); PK: 2d6+9; **Nível:** 10; **Atributos Humanos:** Con 12, Fr 15, Dex 14, Agi 14, Int 17, Will 16, Car 17, Per 16 ; **Atributos Kansarianos:** Con 200, Fr 195, Dex 213, Agi 212; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 70; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 8 "Ataque da Maremoto de Telles" e Ataque Especial 4 "Moréias de Sangue", Contatos e Aliados 1 (Cerenin), Poderes Mágicos 4, Pontos Heróicos 4, Regeneração 2, Código dos Cavaleiros-1, Má Fama-1, Inimigo -1 (Ordem GK); **Perícias:** Artes Marciais 100/100, Acrobacia 80%, Astronomia 80%, Atuação 55%, Camuflagem 60%, Natação 80%, Pesca 60%, Teoria da Magia 95%; **Linhagem:** Arcanis; **Pontos de Vida:** 77+40; **Caminhos da Magia:** Entender 5, Controlar 5, Criar 4, Água 6, Ar 3, Terra 3, Luz 2, Plantas 4, Animais 1, Humanos 4, Metamagia 3

Detalhes sobre outros personagens que não podem ter "tanta" importância assim, mas são necessários para a cosmologia Yoshiro

Istik, o anjo das dimensões e coordenador da linhagem dos Guerreiros Kansai

O Anjo das dimensões que teve a ordem direta de Deus para coordenar a linhagem GK na guerra direta contra os kansarianos das trevas mais conhecidos como tegicnitas.

Istik tem todo o poder absoluto sobre as dimensões e a linhagem que coordena, enviando seus comandados para diversos planos de existência diferentes e enfrentando as mais terríveis atrocidades.

É o anjo que coordena as dimensões da Terra desde o início dos tempos e sozinho pode vencer qualquer kansariano ou exército deles, mas não tem poder para fazer isso porque apenas kansarianos devem enfrentar kansarianos.

Mais detalhes sobre ele você encontra no livro GUIA COMPLETO DOS GKs e no livro ORDENS DAS ESTRELAS - A bíblia dos kansarianos (livro que Istik escreveu!).

Yoshitomo Katsura

O maior herói da linhagem GK e do multiverso de todos os tempos é um kansariano japonês, que treinado por sua família e dono do poderoso e raro estilo anjo começou a ganhar rapidamente muito poder e postos altos em seu clã.

Ele era a única esperança de vencer o poderoso vilão Tegic Sanamaris em 300 anos, mas fracassou no ultimo duelo definitivo deles.

Tegic já tinha sido derrotado por Yoshitomo, só que este o deixou escapar para ter varias revanches e deu no que deu! Yoshitomo casou-se com uma brasileira e nesta relação teve dois filhos: Camila, e o depois Yoshiro, cujo nunca chegou vê-lo; Yoshitomo Katsura foi morto em batalha há 14 anos atrás, mas há boatos que ele ainda esteja vivo, porque seu corpo nunca foi encontrado ou mesmo os vertígios de seu poder kansai.

A Lenda da Espada Luz

Armas kansarianas são poderosa, não há dúvidas, mas a arma kansariana usada por **Yoshiro** herdada de seu pai é considerada a arma kansariana mais poderosa do universo e do multiverso. Arma utilizada apenas por membros da família Katsura (família famosa de Guerreiros Kansai possuidores do esilo anjo); essa arma tem aparência de uma espada curta comum, mas sem lâmina alguma, uma vez que o kansariano (no caso nos dias de hoje: Yoshiro) a faz, de luz, parecendo com um sabre de luz (os fãs de Guerra nas Estrelas já devem estar cientes do que eu estou falando!)

Há rumores que essa arma foi dada aos Gks pelos anjos de Deus na luta contra a Família Tegic. Seja talvez porque essa é a única arma kansariana do mundo a evoluir, tem três estágios: **espada luz**, **espada luz 2** e a lendária e poderosa **espada luz 3!**

Para a espada evoluir temporariamente para esp.Luz 2, o kansariano deve Ter em mãos as armas sagradas **espada flamejante** (um tipo de arma celestial utilizado pelos anjos) + a **espada luz 2** (arma kansariana que fica dentro de uma concha e que só abre com a fusão das três armas) + a própria **espada luz** original, a espada luz 2 só é invocada com a fusão dessas três armas já descritas!!

Para a espada luz 2 evoluir temporariamente para esp.Luz 3, o kansariano deve ter em mãos própria arma **espada luz 2** e em seguida inserir nela uma das seis **Kimures** (pedras divinas utilizadas pelas **Fadas Supremas**, mais detalhes sobre elas você encontra no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo básico ou no antigo site Yoshiro Teen (www.yoshiroteen.1cm.com.br).

Mais detalhes sobre essa lendária arma descreverei futuramente na internet e nos próximos livros, porque há muita história para contar!!!



Detalhes sobre os mais terríveis e caçados vilões no universo Yoshiro: A Família Tegic e o poderoso vilão Tegic Sanamaris!

*Nesse capítulo estaremos divulgando históricos resumidos do maior e mais poderoso vilão do universo Yoshiro, **Tegic Sanamaris**, assim como seus filhos e os três generais de confiança deles. Mais detalhes sobre os tegicnistas (os vilões nesse mundo) você encontra no livro básico dessa ambientação para RPGs e também no suplemento GUIA COMPLETO DOS TEGICNISTAS.*



Hina, o unicórnio do mal. Uma das três lordes de Torakos.

Uma dos três lordes de **Torakos**, Hina é uma poderosa kansariana do estilo Unicórnio psíquico, bem diferente dos outros lordes **Lactot** e **Lorde** (humanos "mutantes" poderosos criados a partir do projeto *Urmis Niuvis Vihdis*). Hina é uma pessoa muito atraente e seduz suas vítimas.

Manipula com seu poder simples cartas de baralho (seu jogo preferido) e as transforma em terríveis armas!

Uma das garotas mais bonitas e cobiçadas do elenco Yoshiro (mesmo sendo vilã). Hina está na preferência de muitos como a personagem mais bonita e atrente. Há rumores que ela seja a primeira namorada de Torakos, filho de **Tegic**,

seu atual imperador e governante dentro do clã. Mas achamos que ela ainda tem um sentimento por ele. Em combate, sua técnica mais conhecida é a **Chuva de Cartas das Trevas**, onde ela dispara uma rajada de cartas de baralhos nos inimigos que ficam horripilados pelo ataque, porque as cartas disparadas tem no interior delas pequenos crânios humanos gritando de agonia (dependendo da situação, o mestre de RPG pode exigir um teste de pânico aos jogadores).

Uma pessoa alegre, extrovertida mas que trabalha com seriedade, não tendo pena de seus inimigos. Como a maioria dos tecnistas, não é?

Há boatos que ela esteja na caça e captura de **Teiki Sanamaris**, o filho mais novo de Tegic, cujo sua identidade aos demais povos das dimensões seja desconhecida.

HINA

Kansariana do estilo Unicórnio Negro psíquico; PK: 2d6+16; **Nível:** 14; **Atributos Humanos:** Con 14, Fr 13, Dex 16, Agi 14, Int 14, Will 20, Car 20, Per 20; **Atributos Kansarianos:** Con 272, Fr 303, Dex 308, Agi 290; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 98; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 6 "Chuva de Cartas das Trevas", Contatos e Aliados 3 (Torakos e os outros lordes dele), Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 4, Sedutora, Inimigo -1 (Ordem GK), Má Fama -1; **Perícias:** Artes Marciais 90/90, Acrobacia 100%, Empatia 60%, Furtividade 85%, Intimidação 85%, Lâbia 70%, Pesquisa/Investigação 50%, Rastreo 25%, Salto 85%; **Linhagem:** Família Tegic; **Pontos de Vida:** 97+56



Lactot, cara de dragão e bruto como um. Um dos três lordes de Torakos

Um dos três generais de **Torakos**, filho de **Tegic**. Lactot era um ser humano comum, sem poderes ou algo assim. Mudou radicalmente para se tornar membro do clã dos kansarianos das trevas Família Tegic, mesmo não sendo um kansariano; mas não vá pensando só porque ele não é um portador de PK ele é fraquinho não!

Humano mudado geneticamente para ter grande força e parecer um dragão, Lactot foi mudado a partir do projeto **Urmis Niuvis Vihdis** (projeto que consiste em transformar seres humanos em verdadeiras e mortíferas armas de combate, uma curiosidade é que esse nome tem a tradução de *Uma Nova Vida*, na língua antiga dos kansarianos.)

Lactot é arrogante e bruto, não gosta muito do kansariano **Nakan** e adora esmagar suas vítimas com seus golpes destruidores, sua força bruta ultrapassa a maioria dos kansarianos que vemos por aí.

LACTOT

Humano mudado geneticamente (graças ao projeto urmis niuvis vihdís); Nível: 13; **Atributos:** Con 330, Fr 298, Dex 226, Agi 228, Int 9, Will 9, Car 8, Per 10; **índice de proteção natural:** 100; **Aprimoramentos:** Audição Aguçada, Contatos e Aliados 3 (Torakos e os outros lordes dele), Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 2, Senso de Direção, Visão Aguçada, Fúria-1, Inimigo -1 (Ordem GK), Má Fama -1; **Perícias:** Machados 95/70, Briga 100/100, Camuflagem 75%, Procura 40%, Salto 90%, Tática 90%; **Pontos de Vida:** 314+26



Lorde, um dos lordes de Torakos. Aquele dos tentáculos

Outro membro a participar do projeto **Urmis Niuvis Vihdis**, Lorde é conhecido por ser o "mutante" que tem a força sobre-humana e a incrível habilidade de transformar seus braços em tentáculos poderosos e resistentes. É dos três lordes de **Torakos**, o mais esperto, tanto que é seu conselheiro.

Lorde é uma pessoa estrategista, não gosta de fazer as coisas sem pensar. Mesmo assim parece que não tem nenhum sentimento, mata por matar. Se tiver que matar um determinado inimigo a mando de seu imperador Torakos, ele o faz, não importando se o membro for da mesma família que ele. Sua principal forma de ataque são seus braços que se transformam em tentáculos.

Seu verdadeiro nome era Sarus, só que Torakos o nomeou como "Lorde Sarus", mas como ele odiara seu nome, então foi chamado só de Lorde. Estranho...

LORDE

Humano mudado geneticamente (graças ao projeto urmis niuvis vihdís); **Nível:** 16; **Atributos:** Con 240, Fr 334, Dex 326, Agi 320, Int 17, Will 16, Car 15, Per 21 ; **índice de proteção natural:** 0; **Aprimoramentos:** Ataque Paralizante, Contatos e Aliados 3 (Torakos e os outros lordes dele), Patrono (Família Tegic), Pontos Heróicos 4, Resistência a Magia 2, Saúde de Ferro, Inimigo -1 (Ordem GK), Má Fama -1; **Perícias:** Chicotes 95/85, Acrobacia 80%, Camuflagem 80%, Furtividade 90%, Procura 40%, Salto 95%, Tática 90%; **Pontos de Vida:** 303+64

Tanak, o filho mais velho e poderoso de Tegic Sanamaris

O filho mais velho e poderoso de **Tegic**, Tanak é conhecido pelo multiverso por ser excessivamente maléfico e psicopata com suas vítimas. Há rumores que ele adora ver dor e sofrimento nas outras pessoas e por isso tortura bem devagar seus adversários e vítimas, pois a dor deles lhe dá um prazer, um prazer demoníaco cujo vemos a maldade naquele coração sem Deus. Por suas maldades e crimes hediondos, Tanak é respeitado e temido pelo povo das dimensões, inclusive kansarianos da linhagem GK e Necromânia tremem de medo ao ouvir o nome de Tanak.

Por ser o mais velho e mal dos filhos do vilão Tegic Sanamaris, boatos indicam que ele seria o próximo Imperador da linhagem Família Tegic caso seu pai não morresse (tudo por causa do conflito excessivo com os GKs).

Nas lutas, Tanak tem as técnicas: **Sangue do Dragão Demônio**, onde Tanak dispara com o seu braço direito um imenso dragão negro feito de sangue negro que parte para cima do alvo, quando acerta o mesmo, a técnica (sendo líquida) entra dentro do corpo do alvo (mesmo não tendo entrada para isso) e dentro dele começa a estragar o alvo de dentro para fora (que deve ser bem sucedido em um teste de Con-40% Humana se for kansariano ou Con-70% se for de outra raça para não desmaiar e morrer). Personagens que tenham sido bem sucedidos no teste de Con, ou seja, que suportaram o sangue negro dentro do corpo, tem agora um redutor de -20% nos próximos testes, até que o sangue negro seja retirado; e **Golpe Cósmico**, onde Tanak concentra grande energia de poder kansai negro em uma das mãos e depois dispara uma imensa rajada desse poder no inimigo.



TANAK

Kansariano do estilo dragão bicéfalo negro; PK: 5d10+27; **Nível:** 25 (NE:1); **Atributos Humanos:** Con 415, Fr 400, Dex 36, Agi 36, Int 16, Will 22, Car 07, Per 11 ; **Atributos Kansarianos:** Con 520, Fr 560, Dex 545, Agi 590; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 160; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 8 "Sangue do Dragão demônio" e Ataque Especial 8 "Golpe Gósmico", Contatos e Aliados 4 (seus generais), Base Secreta 5, Pontos Heróicos 3, Saúde de Ferro, Status 5 (apenas entre os tegicnistas e necromânios), Má Fama-1, Inimigo -1 (Ordem GK); **Perícias:** Artes Marciais 120/120, Acrobacia 125%, Camuflagem 70%, Furtividade 85%, Intimidação 80%, Liderança 40%, Natação 90%, Procura 80%, Rastreo 60%, Salto 110%, Tortura 100%; **Linhagem:** Família Tegic; **Pontos de Vida:** 940+75

Tegic Sanamaris, o maior vilão do multiverso

O pai de Tegic, **Steve Sanamaris** era um ex-GK, condenado a cuidar de seu filho e a não se tornar mais membro da linhagem GK ou mesmo ser kansariano, tudo porque ele matou sua própria mulher para não perder o cargo de importância dentro de sua linhagem (para não ocorrer isso, chegou a abandonar o próprio filho no nada, para morrer), que sobreviveu e a farsa foi descoberta, condenando-o a cuidar de seu filho sem ajuda da linhagem!

YOSHIRO GUIA DO MESTRE - Rodrigo Jeferson

Filho de um romance proibido entre um GK e uma Kansariana-Diablo (clã KD, antigo nome da linhagem dos tegicnistas), Tegic foi uma criança que morava sozinho com seu pai, pai que o maltratava e tornava a vida daquele menino um inferno, tudo porque Tegic teria sido fruto do romance entre ele e a kansariana do clã KD. Quando Tegic tinha sete anos, um grupo de kansarianos-diablos invadiram a casa dele para assassinar seu pai, que tentou argumentar com os bandidos, mas viu que não tinha outra saída então agrediu Tegic, que teve seu estilo desperto e o matou sem dificuldades.



Ao ver o jeito do garoto, os kansarianos-diablos convidaram ele a fazer parte de seu clã. Tegic Aceita e a partir desse dia ganhou uma família de verdade. O tempo foi passando e Tegic foi ganhando muito poder e avançando em diversos cargos, até que chegou e desafiou o líder da linhagem: **Eric Gleen**, cujo venceu o desafio e se tornou o novo líder da linhagem dos kansarianos-diablos. Tegic tinha o poderoso e raro estilo Anjo de seu pai, mas como a maldade foi crescendo em seu coração, seu estilo foi escurecendo, nascendo o estilo Anjo Negro.

Tegic revolucionou tudo e mudou o nome de Kansariano-diablo para Família Tegic, e a partir dessa mudança, sua linhagem que já era rival dos GKs a muito tempo, começou a reagir... o maior vilão e mais poderoso das dimensões nos últimos 300 anos Tegic tem tanto poder que poderia se tornar um deus segundo lendas, ele é uma pessoa extremamente fria em combate e estrategista de guerra imbatível, antigo rival do lendário **Yoshitomo Katsura**. Suas técnicas são parecidas com as de Yoshitomo, Yoshiro e Camila, que são o **Raio Negro**, uma versão do Raio de Plasma feito de poder kansai negro e o

poderoso e temido **Disparo das Sombras**, versão maléfica e negra do Disparo Estelar!!

Eu tive que resumir muito a história desse vilão que é o mais perigoso e referenciado no universo Yoshiro e também o preferido de todos (meu também!), me perdoem a confusão e o resumão, mas tive que fazer isso porque o background desse personagem é muito enorme e temos um espaço para nossos livros, para mais detalhes sobre esse vilão veja no livro GUIA COMPLETO DOS TEGICNISTAS além de informações contidas em outros livros e na página www.yoshiroteen.lcm.com.br/comeco.htm (aqui encontra-se todo o background do maior vilão do universo Yoshiro)

Perdoem se não o detalhei muito bem!!!

TEGIC

Kansariano do estilo Anjo Negro; PK: 13d6+30; **Nível:** 30 (NE:2); **Atributos Humanos:** Con 450, Fr 450, Dex 30, Agi 30, Int 18, Will 20, Car 11, Per 26 ; **Atributos Kansarianos:** Con 683, Fr 702, Dex 645, Agi 731; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 204; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 8 "Raio Negro" e Ataque Especial 10 "Disparo das Sombras", Contatos e Aliados 4 (Seus filhos e seus generais), Base Secreta 5, Pontos Heróicos 4, Status 5 (apenas entre os tegicnistas e necromânios), Má Fama-1, Inimigo -1 (Ordem GK e Yoshitomo Katsura); **Perícias:** Artes Marciais 260/260, Espadas 260/260, Acrobacia 150%, Camuflagem 80%, Furtividade 95%, Natação 80%, Ratreio 95%, Tática 100%; **Linhagem:** Família Tegic; **Pontos de Vida:** 1050+120

Torakos, filho de Tegic e dragão das trevas!!

O filho mais novo de **Tegic** (sem contar com Teiki) é um dos mais poderosos do clã de seu pai e também um de seus imperadores.

Torakos é um kansariano do estilo Dragão Negro e é o "imperador" da dimensão Lua, tudo porque a Família Tegic venceu a **Grande Guerra**, ocorrida a 14 anos atrás, e como o inimigo de Tegic falou pra ele: *"Não fui derrotado ainda e saiba Tegic, minha mulher está esperando um filho, esse filho irá nascer, crescer, evoluir seu estilo e será meu sucessor, é ele Tegic que irá acabar com você e toda a sua linhagem das trevas! E ele mora na Terra, uma dimensão que você..."* Daí em diante, Torakos recebeu o cargo de imperador da dimensão Lua e tem o poder sobre todos os milhares de tegicnistas que formam o clã.

Tegic fez isso porque queria uma revanche entre o seu filho Torakos e o filho de seu rival, **Yoshitomo Katsura**. (Na cronologia Yoshiro, eles tem mesmo essa luta, onde Yoshiro aprende invocar sua arma kansariana espada luz para espada luz 2!) Mas vamos falar mais sobre o personagem e não sobre a cronologia!!!!



Torakos é uma pessoa maléfica, impetuosa e não tem pena de suas vítimas, uma coisa que é relativamente idêntica ao seu pai. Nas batalhas ele costuma lutar com sua arma kansariana, a foice chamada **Presa de Drágoris** (uma arma que com seus cortes mortais reduz o poder kansai de seus alvos); em RPGs, usa a mesma regra para armas kansarianas vistas nos demais livros básicos de Yoshiro RPG, mas para cada ataque bem sucedido reduz temporariamente 3d6 pontos de atributos do alvo.

Em combate, Torakos tem 2 técnicas mortais: uma delas é a **Explosão do Dragão Negro**, onde Torakos lança com sua foice um enorme dragão negro que parte pra cima do inimigo e explode o mesmo com o toque; sem falar no ataque **Umbra: local daqueles que não conhecem a luz**, onde Torakos faz uma coreografia e abre acima dele um imenso portal, nesse portal saem milhares de pequenos dragões fantasmas que vão varrendo o inimigo. Todos que foram varridos pelo ataque e sobreviveram, começam a sofrer imensa dor (em RPGs, redutor de -40% temporariamente) e caso morra, sua alma é levada para a dimensão **Deva** (descrito na proeza tecnista *Passagem para Deva*, descrito no livro GUIA COMPLETO DOS TEGICNISTAS e no LIVRO DAS DIMENSÕES); segundo a cronologia Yoshiro, aqueles que não sobreviverem ao ataque da Umbr: local daqueles que não conhecem a luz, os próprios dragões fantasmagóricos levam o corpo do morto e o tiram no portal. Terrível, não?!

TORAKOS

Kansariano do estilo dragão Negro; PK: 4d10+22; **Nível:** 20 (NE:1); **Atributos Humanos:** Con 135, Fr 200, Dex 25, Agi 26, Int 14, Will 20, Car 16, Per 22 ; **Atributos Kansarianos:** Con 420, Fr 425, Dex 445, Agi 435; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 126; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 4 "Explosão do Dragão Negro" e Ataque Especial 6 "Umbr: local daqueles que não conhecem a luz", Contatos e Aliados 4 (seus generais), Base Secreta 5, Pontos Heróicos 4, Status 5 (apenas entre os tecnistas e necromânios), Má Fama-1, Inimigo -1 (Ordem GK); **Perícias:** Artes Marciais 120/120, Foice 120/120, Acrobacia 130%, Camuflagem 60%, Furtividade 65%, Natação 90%, Salto 110%; **Linhagem:** Família Tegic; **Pontos de Vida:** 435+80



Tugron, o delicado filho de Tegic e um dos mais poderosos também

Irmão de **Torakos** e **Tanak**, e filho do vilão **Tegic**. Tugron é um dos imperadores do clã Família Tegic assim como seu pai e irmãos.

Kansariano do estilo Lich, Tugron é o mais delicado dos filhos de Tegic, tanto que sua beleza e graça nem faz acreditar que seu estilo seja mesmo o lich.

É uma pessoa bonita, atraente, galante e sabe conversar com qualquer pessoa (apesar de possuir um estilo que tenha a aparência muito horrenda).

Também é um cara que gosta de aniquilar seus adversários aos poucos para vê-los sofrer por mais tempo.

É uma pessoa que valoriza a beleza e não gosta de se ferir muito (mas NEM VEM PENSANDO QUE ELE É UM BISHONEM DELICADO, ele gosta de mulher e por isso elas caem aos pés dele, tudo porque ele tem um bom papo e sabe conversar com qualquer um...)

Em combate, ele tem uma técnica bem famosa: é a **Fúria do Lich da Escuridão**, onde Tugron engrossa a sua voz e anuncia sua técnica e a dispara (mas quando faz isso, seu rosto bishonem se transforma num rosto feio de um lich; mestres de RPG podem exigir testes de medo aos seus jogadores se preferir enquanto

observam Tugron e essa técnica!) um imenso furacão feito de poder kansai negro surge e dentro dele está um monte de caveiras implorando por misericórdia, é horripilante (mais testes de medo se o mestre quiser), esse furacão varre os inimigos e as caveiras agonizantes que estão dentro dele podem causar mais dano. Concerteza, não queira estar perto enquanto Tugron utilizar esse ataque especial, é para o seu bem...

TUGRON SANAMARIS

Kansariano do estilo Lich; PK: 7d6+25; **Nível:** 23 (NE:1); **Atributos Humanos:** Con 344, Fr 250, Dex 25, Agi 29, Int 16, Will 22, Car 23, Per 14; **Atributos Kansarianos:** Con 444, Fr 436, Dex 438, Agi 487; **índice de proteção natural quando utiliza o atributo kansariano:** 132; **Aprimoramentos:** Ataque Especial 8 "Fúria do Lich da Escuridão", Contatos e Aliados 4 (Seus irmãos e seus generais), Pontos Heróicos 4, Resistência a Magia 2, Status 5 (apenas entre os tegicnistas e necromânios), Má Fama-1, Inimigo -1 (Ordem GK); **Perícias:** Artes Marciais 100/100, Acrobacia 120%, Atuação 80%, Intimidação 60%, Furtividade 115%, Sedução 90%; **Linhagem:** Família Tegic; **Pontos de Vida:** 655+92

Um pouco sobre o cenário

YOSHIRO, A GUERRA INFINITA ENTRE KANSARIANOS DO BEM CONTRA O MAL

Yoshiro é um garoto tímido, que sempre foi querido por todos, hora calado hora falador ele teve sua estória mudada do nada. Em plena adolescência descobriu não era um ser humano e sim um kansariano. Yoshiro a partir daí teve um treinamento duro para ser aceito na linhagem GK, conhecida como a mais poderosa das cinco linhagens e conhecida como a linhagem "Criada por Deus". Tudo para ser o sucessor de seu pai, **Yoshitomo Katsura**, conhecido como o maior herói do multiverso de todos os tempos, morto há 14 anos atrás no evento conhecido **Grande Guerra**, uma guerra sangrenta onde Gks e Tegicnistas lutaram arduamente.

Yoshitomo, o pai de Yoshiro era uma pessoa extremamente forte e poderosa, respeitável por onde ia, apelidado de "A Lenda" pelos moradores do multiverso. Foi a único que se tem notícia a ter poder suficiente para vencer **Tegic Sanamaris**, o maior vilão do multiverso e kansariano de 300 anos de vida e com tanto poder que poderia ser um deus. Atual imperador da linhagem Família Tegic.

Yoshiro, foi já considerado a nova esperança em vencer Tegic e seu clã e por isso ele foi apelidado de "filho da Lenda". Logo ele se juntou na linhagem a sua única irmã **Camila Katsura**; junto com a garota que ele gosta (que também se tornou kansariano da mesma linhagem dele) **Amanda**; além do príncipe do reino Sarines da dimensão Lua, mal educado e metido a garanhão e gozador de primeira chamado **Teridiann**; junto com o pentelho **Tagashi** e um Não-Gk **Nakan**, um kansariano Neutro (sem-linhagem) dotador de grande frieza em combate e dono de mortais chamas, rival de Yoshiro porque este o venceu a um tempo. Nakan tem uma inimizade com o irmão mais velho de Tagashi, cujo o venceu.

A partir daí, esses seis kansarianos entram de vez para a Eterna Guerra (gíria para o combate das linhagens GK x Família Tegic) e enfrentam os mais terríveis desafios e perigos e você pode fazer parte dele, jogando com um deles (a ficha em Sistema Daemon se encontra no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo básico) ou mesmo criando um kansariano para a luta. Vamos e grite para todo mundo "ATRIBUTOS KANSARIANOS!"

O MULTIVERSO

É o simples nome geral de todas as dimensões existentes na atmosfera terrestre, interligada uma a outra em pontos invisíveis e linhas que cruzam nosso céu, ar, água, chão, mas que não vemos e nem sentimos.

Depois do choque de poder kansai na Terra que ocorreu no início dos tempos e criou todas as dimensões contidas no multiverso e os primeiros kansarianos da história (mais detalhes no livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo básico). O multiverso das dimensões da Terra são controlados e coordenados pelo anjo supremo chamado **Istik**, o anjo das dimensões e também coordenador da linhagem GK. Ele conhece pessoalmente Yoshiro e seus amigos. Istik também possui duas formas: uma que aparece sempre em formato de um bicho pequeno que tem um formato da cabeça parecendo chifres e que não tem mãos, apenas duas patas para andar e a forma de anjo original, um homem loiro, alto que tem uma pinta na vista direita e dono de enormes asas.

Na série Yoshiro, vemos muito a viagem de kansarianos a várias dimensões diferentes, cujo eles viajam para os lugares mais estranhos e enfrentam as criaturas mais esquisitas sem falar nos inimigos, mesmo assim a aventura maior está quase-sempre na dimensão chamada **Lua**.

A DIMENSÃO LUA

Segundo relatos foi a primeira dimensão a ser criada no multiverso e hoje é a Segunda dimensão é mais importante, só perdendo para a própria Terra (que não faz parte do multiverso simplesmente porque é a única dimensão realmente conectada com o verdadeiro universo). A dimensão Lua é a dimensão da aventura, lá se encontra reinos assim como a idade Medieval, tendo em consequência reis e rainhas e império. Também se encontra junto com castelos medievais, cidades lotadas de carros, prédios (como na Terra) além de tecnologias como computador, celular e internet!

Sem falar que ainda temos criaturas mitológicas como dragões, hidras, trols e outros. A dimensão Lua também é recheada por elfos, anões, minotauros, fadas e centauros. Além de muitas novidades.

Do grupo da estória original, Nakan, Tagashi e Teridiann moram em reinos desse plano.

OS MONSTROS

Diferente de outras ambientações de fantasia, no universo Yoshiro existem apenas dois tipos básicos de criaturas, os animais e os monstros.

Os animais são todos os seres vivos, incluindo humanos, kansarianos, cachorros, gatos, vacas, avez em geral, peixes e todos os animais que vivem nas terras das dimensões do multiverso.

Os monstros são animais afetados por uma maldição, conhecida como **Maldição da Monstruosidade**. Uma praga que pode ser transmitida de um ser humano a um ser vivo, transformando-o em um monstro; para complementar os monstros (milhares de formas e tipos diferentes), o sistema de "transmissão de maldição" é parecido com o visto nos filmes **Resident Evil** e **Doom: A porta do Inferno**. Um exemplo bem fiél é a linhagem dos Necromânios, os kansarianos-zumbis, que são afetados pela maldição da monstruosidade.

Além dos animais que conhecemos, nas dimensões do multiverso também encontram-se criaturas bem diferentes e que não vivem na terra, criaturas com olhos, pernas e corpo estranhos e tudo mais... e também para concluir, no universo Yoshiro, os dragões não são monstros e sim animais!

AS LINHAGENS E OS KANSARIANOS

Segundo o livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo básico e os livros da série GUIA DAS LINHAGENS, os kansarianos são divididos em cinco linhagens grandes: **Guerreiros Kansai** ou **GK**, kansarianos da linhagem da justiça, coordenados pelo anjo das dimensões Istik e apoiados pelo reino dos Céus (dizem que essa linhagem foi criada com o auxílio de Deus); **Família Tegic**, os rivais diretos dos Guerreiros Kansai e kansarianos das trevas e sombras, os membros da Família Tegic são os seguidores de Tegic Sanamaris, um dos kansarianos mais poderosos do universo e da história, maior vilão do universo Yoshiro, filho de um ex-GK. Essa linhagem é uma evolução da antiga linhagem chamada **Kansarianos-diablos**; **Cyber-Kans**, kansarianos-andróides. Clã de kansarianos cibernéticos que se entopem de implantes cibernéticos e que tem grande influência sobre o metal; **Necromânios**, linhagem dos kansarianos-zumbis, pessoas malélicas aliados dos tegicnistas (Família Tegic) na guerra contra os GKs, tem poderes relacionados com os mortos e a terra e são amaldiçoados pela maldição da monstruosidade; **Arcanis**, linhagem de kansarianos-magos. Kansarianos que usam um tipo de magia e que são recrutados por qualquer outro clã pra serviços mercenários.

Qualquer kansariano que não pertença a uma dessas cinco linhagens, ele não consegue aprender proezas (poderes kansarianos) próprias exclusivo de cada clã e também kansarianos sem linhagem são considerado como Kansarianos Neutros. Para mais detalhes exclusivos de cada clã, procure pelos livros da série GUIA DAS LINHAGENS.

Os kansarianos são seres extremamente respeitados no multiverso não importando a linhagem que eles pertençam. As outras raças e criaturas os respeitam porque os portadores do poder kansai são habilidosos e poderosos. Kansarianos da linhagem GK são considerados algo como "Kansarianos de esperança", porque está nas mãos dele a missão de destruir o mal dos kansarianos malélicos e de outros males que assolam o multiverso; já os tegicnistas causam terror por onde passam, pois eles são o mal, os kansarianos terroristas; os cyber-kans não costumam ter muita influência assim como os arcanis; Necromânios já são muito temidos pelo povo, pois são verdadeiros assassinos psicopatas.

ESTERIÓTIPOS GERAIS DO POVO DO MULTIVERSO DE ACORDO COM AS CINCO LINHAGENS

- **Guerreiros Kansai:** "Adoro os GKs, pois eles ajudam o povo e atendem aos nossos chamados. Eles tentam de vez acabar de vez com os tegicnistas. Kansarianos que nos trazem a paz e a alegria."
- **Família Tegic:** "Eu tenho medo dos tegicnistas. Eles são maus, não amam ninguém, só apenas os membros de sua linhagem. Fazem crimes e nos aterrorizam todo o tempo."
- **Cyber-kan:** "Eles atuam no lado que eles querem e não incomodam ninguém. Só levo susto quando vejo alguns cyber-kans vestidos que nem robôs, e sem falar aqueles que invadem nossos sistemas de segurança."
- **Necromânios:** " Meu Deus. Eu tenho medo desses assassinos só apenas escutando o nome da linhagem deles. Eles não são kansarianos e sim verdadeiro demônios cheios de ódio que não tem sequer um ponto de amor no coração."
- **Arcanis:** "Clã que incomoda dependendo da taxa do pagante e do cliente. Grandes mercenários filhos da p...!"

DUELOS DE KANSARIANOS

Algo bem comum no multiverso é o que chamamos pelo nome de duelo de kansariano, um pequeno confronto onde dois portadores de pk disputam seus poderes em uma única e definitiva batalha, assim como vemos com os antigos esgrimistas e samurais (e até alguns magos na literatura!); duelos entre kansarianos são úteis para resolver problemas e negociações, pois são uma disputa limpa (?) e que evita problemas entre os governantes e autoridades das dimensões do multiverso.

YOSHIRO GUIA DO MESTRE - Rodrigo Jeferson

Para que haja um duelo entre kansarianos é preciso que um desafiante desafie (dãã...) seu futuro oponente num duelo e este deve aceitar o mesmo. Só pode haver duelo caso os dois kansarianos envolvidos estejam em pleno acordo que irão duelar. As disputas devem valer alguma coisa pro seu eventual vencedor, coisas como bens materiais, acordos verbais ou mesmo acordos para aumentar o ego são permitidos, as únicas coisas que não valem apostar no duelo são a vida de outras pessoas e o próprio estilo do kansariano derrotado.

O local do duelo deve ser decidido e anunciado com antecedência e esse local não pode ser um lugar movimentado, com muitas pessoas (tudo para que as mesmas não se machuquem), deve ser um local deserto de preferência para que ninguém possa sair ferido.

Antes de iniciar um duelo, deve-se decidir suas regras, quais proezas serão permitidas e quais não. Deve também se precaver que o duelo a se realizar seja **não-mortal** ou **de vida ou morte**. Um duelo não-mortal, os kansarianos lutam um contra um e vence aquele que derrubar o outro primeiro no chão, ou nocauteando-o; caso seja um duelo de vida ou morte, os kansarianos lutam até que um caia morto.

A BÍBLIA DOS KANSARIANOS

Tomo escrito por Istik, o anjo das dimensões e ícone máximo na linhagem GK. É um aviso a todos os kansarianos, sejam da linhagem ou não; Os Guerreiros Kansai são responsáveis por capturar kansarianos criminosos e julga-los seguindo o livro escrito por Istik chamado **Ordem das Estrelas**, mais conhecida como a bíblia dos kansarianos. Nesse livro é um dos tomos escritos por Istik e é o mais influente. Nele contém todos os direitos e deveres que um kansariano deve seguir, seja ele Gk, tegicnista, neutro ou qualquer outra linhagem ou tipo assim como diz o próprio livro Ordem das Estrelas, o primeiro tomo da bíblia dos kansarianos, em Ode, capítulo 5:3 (Essa e outras escrituras são encontradas no livro ORDEM DAS ESTRELAS.)

ORDEM DAS ESTRELAS/CAPÍTULO 5/TOMO 3

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

É uma safistação escrever e terminar mais um livro para a série Yoshiro. Esse foi importante pois eu teria que mostrar os personagens mais famosos e conhecidos desse universo, além de detalhar mais sobre os protagonistas, algo que não pude fazer no módulo básico desse RPG.

Continue jogando e conhecendo como é maravilhoso o mundo dos kansarianos.

Esse livro você pode usar em conjunto ou com o livro YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - Módulo básico ou YOSHIRO ROLE PLAYING GAME - GUIA DO INICIANTE, pois aqui há mais históricos e menos regras. Qualquer dúvida sobre o universo Yoshiro, eu estou disposto a lhe esclarecer por e-mail: aurak60@redejovem.net ou mesmo posso lhe dizer no meu MSN: rodrigo.yoshiro@hotmail.com ou mesmo na comunidade oficial sobre Yoshiro no Orkut: <http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=13354510>. O que importa mesmo é que você se divirta cada vez mais nesse mundo tão "perigoso" (perigo que faz parte da diversão).

Qualquer dúvida, crítica, sugestão ou mesmo um alô ou dados de sua campanha, me mande qualquer forma de contato e não perca os demais livros da série que compõem o universo Yoshiro.

RODRIGO "YOSHIRO" JEFERSON

(Me desculpem porque o Guia do Mestre demorou muito! Tive muitos problemas na conclusão desse livro, mais hoje ele está prontinho para que você leia!!)

©2000-2007.Rodrigo Jeferson. ©2007.Equipe RPG Anime Brasil. Todos os direitos reservados.

