

Rodrigo Jeferson

Equipe



RPG Anime Brasil

YOSHIRO
Role Playing Game
LIVRO BÁSICO

Criação: Rodrigo Jeferson

Desenvolvimento do Jogo de RPG: Rodrigo "Yoshiro" Jeferson, Thiago "Bee" Luiz, André Luiz e Nelson "Teiki" Gomes

Play-testers: Nelson "Teiki" Gomes, Josias "Caxote" Marssena, Maicon "Nakan" Resende, André Luiz, Gabriel "Tagashi" Gomes, Frederico "Beholder", Julio "Caô 9999" Cezar, Felipe "Presuntinho",

Capa e Ilustrações Internas: Rodrigo Jeferson

Colaboração: Thiago Luiz e Nelson Gomes

Direitos Autorais do Jogo: Extrapolando Games

Role os Dados e Viva aventuras na Imaginação agora com o Sistema Daemon!!!!

O livro que você tem em mãos na verdade é Cenário para o jogo Anime RPG, da Daemon Editora. Nele você terá todas as informações básicas para jogar com personagens kansarianos (protagonistas da série Yoshiro). Uma série de RPG que vem conquistando cada vez mais e mais fãs, se tornando febre por onde se passa (como á foi dito por um fã). A série de mangá que evoluiu para o Role Playing Game e tem um sistema próprio, mas também adota outros sistemas, como o D20, GURPS e outros.

Neste tomo você terá todas informações para jogar e viver aventuras no mundo de Yoshiro (onde poderá ter mais detalhes sobre sua obra no site oficial que é atualizado periodicamente em www.yoshiroteen.lcm.com.br, que por problemas de hospedagem terá um novo e melhorado site, logo vamos ter um blog baseado no mesmo para os fãs darem o seu recado e saber mais novidades e também estamos pensando em criar uma comunidade no Orkut sobre esse tema).

Você terá todas as regras para criar seu personagem kansariano e viver como os personagens da série. Para responder dúvidas, nos mandar suas críticas sinceras, ou mesmo para manter contato conosco (inclusive para saber quais serão os próximos suplementos, quando e como terá no ar o novo site e coisas afins, entre em contato conosco pelo e-mail aurak60@redejovem.net).

"-Eu sou Yoshiro Katsura, um garoto tímido e acanhado. Sempre tive muitos amigos, sou um garoto de 14 anos e que na minha fase de mudanças muitas coisas ocorreram na minha vida, uma delas foi descobrir que eu e minha irmã mais velha Camila não somos necessariamente seres HUMANOS e sim pertencente a poderosa e temida raça dos KANSARIANOS, mas o que vem a ser isso?"

Só sei que todo kansariano tem um ser dentro de si que lhe dá poderes e influencia em sua personalidade, ah! O nome dessas criaturas? Sim, o nome delas é Estilo, cada kansariano tem um Estilo próprio, o meu é o estilo Anjo, o mais poderoso de todas as linhagens dos kansarianos, herdei de meu pai, Yoshitomo Katsura, o mais forte, habilidoso e digno kansariano da face da Terra e das dimensões terrestres (algo que eu não sabia), infelizmente ele está morto, e milhares de pessoas que me reconhecem como legítimo filho dele esperam que eu possa ser o seu sucessor, o meu pai, é conhecido pelas pessoas de "A Lenda", e eu sou Yoshiro Katsura, o "Filho da Lenda"."

Yoshiro Katsura

Capítulo 01 - Introdução

A história ocorrida no mangá original de Yoshiro é uma das mais complexas já vistas, há muitas corporações, vilões, empresas, clãs, etc. São muitos detalhes. Seu criador, Rodrigo Jeferson, baseou os personagens do conteúdo em si (principalmente o mangá e o RPG) fatos e personagens tirados de pessoas e coisas reais, há tantos personagens que nem mesmo todos eles podem ser utilizados em uma mesma campanha para RPG (antes de publicar este livro, tivemos uma campanha considerada oficial, entre os amigos e parentes, tudo para ver o funcionamento do jogo de RPG baseado em Yoshiro, essa campanha durou 1 ano e 2 meses e mesmo assim Tegic não foi vencido pelos jogadores) e ainda muitos personagens ficaram de fora. O RPG do Yoshiro também apresenta a cada mês mais e mais personagens e vilões novos, deve ser por isso que não se podem inserir todos os personagens em uma mesma campanha!! Mas vamos parar de bla-bla-bla e vamos descrever o fascinante mundo encontrado em Yoshiro, para você que não conhece (ainda) a série.

Na história do mangá, vemos o simples garoto carioca Yoshiro Katsura, ter uma mudança radical em sua vida, a primeira mudança foi saber que NUNCA TINHA SIDO NA VERDADE UM SER HUMANO, ele era uma kansariano, uma raça de seres poderosos que fazem feitos assombrosos e impossíveis, cuja raça humana os



teme e os caça. Yoshiro também descobre que veio da linhagem GK, “Guerreiros Kansai”, clã dos kansarianos da Ordem e Justiça que lutam contra os kansarianos das trevas, estes mais conhecidos como tegicistas, pois possuem a linhagem “Família Tegic”.

Ele herdou do pai a Arma Kansariana (uma espécie de arma feita de poder kansai, viva e fiel ao seu portador) a **Espada Luz**, a arma kansariana mais poderosa do universo.

A primeira coisa que se deve saber no mundo de Yoshiro é o que vem a ser um kansariano, seus poderes e fraquezas, pois tanto no mangá quanto no RPG temos batalhas de kansarianos, para começar, vamos apresentar do como e quando surgiu esta raça.

Começo da Raça Kansariana e do Poder Kansai

Tudo começou desde o início dos tempos, quando o universo tinha acabado de ser construído (em tempo divino), o planeta Terra tinha acabado de ser montado por Deus e ele tinha povoado o primeiro povo da face da Terra, era a raça humana, era Adão e Eva. Deus não só criou o Céu, a Terra, o Universo e as demais criaturas que povoam neles, ele tinha criado uma nova essência, esta vinda do próprio poder divino (o poder da criação de tudo) era na verdade o **poder kansai**, que logo foi dada as estrelas de nosso universo. Essas “auras” colocadas sob as estrelas tornavam seu brilho exuberante, uma beleza sem igual, tanto que em tempos mais tarde (depois da expulsão de Adão e Eva do Jardim do Éden e depois do primeiro homicídio cometido por Caim ao seu irmão Abel), os povos das tribos primitivas tinham o hábito de observar as estrelas às noites.

Assim, a própria beleza dessa essência tornava as estrelas mais vaidosas possíveis, querendo mais e mais, só para aumentar sua beleza, é claro que o nosso Criador não quis, então como toda criatura “teimosa”, as estrelas foram criar mais poder kansai sobre si sozinhas, mesmo não sabendo como... O Senhor de todas as coisas permitiu (as vezes ele faz isso mesmo em nossa vida real para vermos que nós estávamos errados, pois ninguém NUNCA VAI SER MAIS ESPERTO OU MAIS INTELIGENTE que ele, pois é o Criador), e as estrelas de tanto tentarem, conseguiram, uma forma simples de aumentar o PK sobre si. Elas descobriram que o poder kansai pode ser aumentado caso alguém já o tenha no corpo, deixando o mais forte, e esse método foi feito, mas te tanto usado, um caos veio sobre o universo... os astros luminosos já tinham tanto poder que não davam conta dele mesmo.

Como tudo em excesso, as estrelas não tinham nem mais capacidade para telo, algumas mais vaidosas tentaram aderir a essa aura e morreram, era tanto poder que não tinham nem mais como suportar, e quando chegava-se a essa conclusão, os astros luminosos realmente viram que estavam errado, viram que seu Pai Celeste tinha razão por não dar mais poder. Foi um desespero total no universo, mas este foi resolvido rapidamente. Sabe como? Despejando o próprio poder kansariano pelo universo, pois ele é infinito, uma idéia simples e as estrelas foram proibidas de usufruir dessa essência.

Assim a aura kansai foi passeando pelo universo, atingindo vários planetas e astros de todos os tamanhos, parecia o fim (do mundo? Mesmo no começo dele?). E como não era de se esperar, o poder kansai (pelo menos parte dele) veio para o nosso humilde planeta, atingindo-o com uma tremenda violência, todo o globo foi vítima de uma explosão em alta escala, tinha ali se alojado o poder das estrelas. Que graças ao jeito em que nosso mundo foi feito, a Terra ocorreu algo diferente dos outros astros atingidos, nela foram criados outros mundos paralelos, dentro de nossa própria atmosfera, esses mundos são chamados em geral de... Adivinha... Dimensões!

As tribos primitivas foram atingidas pelo poder também, absorvendo esse poder em si, nascia os primeiros kansarianos, essas pessoas foram incorporadas criaturas poderosas conhecidas como Estilo, tudo de acordo com a Família, Tribo, Personalidade e Modo de Encarar o Mundo.

Como surgiram as Linhagens dos Kansarianos

Séculos mais tarde, o homem conseguiu adquirir uma forma de chegar a esses mundos paralelos, e começou a povoa-los. Na Terra não faltou exemplo de fulano ou cicrano ter desaparecido para sempre (na verdade ele não estava desaparecido e sim achou um NOVO MUNDO para morar).

Um grupo kansarianos da época era muito ignorante, usavam seus estilos para a maldade e para benefícios próprios, traziam terror aos seus nomes e queriam dominar o mundo, esse grupo de kansarianos malvado vindas da velha Espanha montou uma espécie de Sociedade Secreta de Kansarianos, onde só aceitava portadores do PK, nascia ali a primeira Linhagem de kansarianos, o primeiro clã, era o clã conhecido como “**Kansarianos-Diablos**”, que em nossa língua (quem não traduz isso?) “Diabos Kansarianos” ou “Kansarianos do diabo”.

Logo o grupo desses malvados dominou toda a Espanha, arrebatando uma imensa turma de kansarianos, ninguém podia com eles, e muitos guerreiros foram mortos em guerras “suicidas” feitas contra os kansarianos do diabo, e mesmo outros portadores de Pk que desafiassem o tal clã, morriam porque era um contra muitos...

Para resolver esse problema, um novo clã deveria ser criado, pois os Kansarianos-Diablos já tinham dominado a Europa, deveria ser um clã mais poderoso e influente, e assim foi feito. **Istik**, o anjo Supremo das Dimensões, foi convocado pelos seus superiores para além de controlar as dimensões da Terra, pudesse ser o líder da nova “linhagem”. E finalmente foi montando o novo grupo de kansarianos, eles são conhecidos como membros da Ordem dos **Guerreiros Kansai**, mais conhecida como a Ordem G.K.

Os primeiros GK acabaram com o reinado dos seus “rivais” e assim se inicia a rivalidade de ambos, os malvados foram em busca de conquista para outras dimensões, e os GKs não deixaram barato, sendo assim sempre, na história da humanidade, sempre tivemos os confrontos da linhagem G.K e a linhagem K.D. E daí que a verdadeira confusão se inicia.

O que vem ser Realmente um Kansariano?

Um kansariano é todo ser portador do poder kansai que possui um ser dentro de si chamado **Estilo**, esse estilo influencia sua personalidade e lhe dá os devidos poderes, um kansariano pode viver sem um estilo, mas um estilo não pode viver sem um kansariano. Se houver um fator que faça o estilo do personagem ficar separado do mesmo por muito tempo causa a morte do estilo.

O que é um Estilo?

É uma criatura feita de poder kansai que já existia antes mesmo da confusão causada pelas estrelas em relação a aumentar o poder kansai. Eles são conhecidos como a “segunda alma” dos kansarianos, talvez seja pelo fato de dividir o corpo do kansariano com o MESMO kansariano. São criaturas poderosas.

O que é mesmo o poder Kansai?

É um poder dado as estrelas há muito tempo, antes ele servia para dar mais beleza ao brilho das estrelas. Hoje é essencial para a raça dos kansarianos, muito usado em táticas militares, combate ou mesmo para ter uma vida melhor. O poder kansai vem do estilo que o kansariano.

Habilidades Naturais dos Kansarianos

Agora que você já sabe como se iniciou a raça dos kansarianos, o próximo passo é explicar de forma resumida suas habilidades naturais. A primeira coisa, a saber, quando um kansariano nasce com seu estilo ocorre o mesmo, só que este permanece em estado de hibernação. Um Estilo só acorda quando o kansariano tem sua vida em risco (é daí que seu o mesmo deixa de ser um humano comum e passa a se tornar um membro portador do poder kansai).

Habilidades Gerais dos Kansarianos

- **Estilo contido no corpo:** Todo kansariano é um ser que tem uma criatura feita de poder kansai dentro de seu corpo, essa criatura (Estilo) não é só a fonte do poder do mesmo, ela ajuda também tomar decisões, compor estratégias e protege (saindo do corpo do kansariano e assumindo sua verdadeira forma) o personagem quando o mesmo está dormindo e/ou inconsciente. Essa habilidade só ocorre quando o kansariano já tem o seu estilo desperto.
- **Atributos Kansarianos:** Todo kansariano com um estilo desperto pode invocar atributos sobre-humanos, essa força estranha extraída do próprio estilo é conhecida como “Atributos Kansarianos”, talvez seja porque é esse nome dito por toda pessoa que invoque essa força estranha. Personagens com esse poder ativado, tem uma aura de poder kansai de uma cor (de acordo com o estilo do mesmo).
- **Golpes do Vento:** Todo kansariano nas batalhas pode disparar uma rajada de vento no inimigo, que não causa dano, mas pode desequilibrar o mesmo. Isso ocorre porque o mesmo faz o Estilo assoprar vento.
- **Proezas:** São os poderes utilizados pelo kansarianos, cada proeza é aprendida separadamente. Existe dois tipos básicos de proezas, as “Proezas Neutras”, que são os poderes utilizados por cada membro portador do Pk. E as “Proezas de Clã”, que são poderes próprios aprendidos em cada linhagem.
- **Armas Kansarianas:** São armas especiais construídas através do próprio poder do kansariano. Elas são uma espécie de “arma viva” e totalmente fiéis ao kansariano que a possui, quase indestrutíveis.

Montadas, modificadas e construídas apenas por kansarianos da linhagem Arcanis. Mas a menoria dos kansarianos tem uma delas (seja talvez por causa de seus altos custos).

Termos importantes ocorridas na história de Yoshiro

Você pode jogar Yoshiro RPG em qualquer época e lugar (no tempo de jogo), mas a maioria vai seguir a história do mangá, ocorrida nos tempos de hoje. Agora finalmente vamos apresentar o começo de tudo. No nosso site você terá mais detalhes.

O Início das Trevas

O mundo e os povos das dimensões são testemunhas das incríveis batalhas ocorridas pelos clãs GK e Kansaianos-Diablos, eram batalhas sangrentas, uma linhagem dava paz aos planos da Terra e a outra faria o oposto, algo como se fosse o bem e o mal. E foi assim... Durante séculos...

Logo, a Linhagem GK, se tornou MUITO MAIS PODEROSA que os KD e quase o extinguiu da face das dimensões, a guerra estava quase terminada, não havia mais rivalidade entre os clãs, pois os Guerreiros Kansai eram muito superiores aos seus inimigos, para os KDs era o fim, tanto que os mesmos pararam de atuar como o mal e começaram a se refugiar (com medo de serem mortos).

Istik, o anjo Supremo das dimensões da Terra e líder da Ordem Gk estava preocupado com algo, uma sensação estranha lhe angustiava todos os dias, algo dizia na mente dele para destruir de vez os KDs pois os mesmos seriam talvez membros mais poderosos do que o costume. E graças a essa preocupação, Istik ordenou a caça dos Kansarianos-Diablos! E assim foi feito, a caçada se inicia...

Um dia, um grupo de Gks que acharam um refúgio de KDs exterminaram toda uma família desses e não resgataram um bebê (que tinha sobrevivido ao massacre), eles deixaram essa criança a própria sorte e foram embora. O tal bebê sobreviveu sozinho no local das mortes por dois dias e isso fez Istik ficar preocupado, afinal, um bebê durar mais de 12 horas sozinho, sem alimentação e cuidados, só pode ser uma criança especial. Mas porque o grupo de seus pupilos não tinha resgatado a criança? Ou porque ao invés de abandonar não matariam a mesma para tirar-lhe o sofrimento? Foram perguntas que vieram na mente do anjo das dimensões, que teve a idéia de não só resgatar o bebê para si, e sim também investigar sobre o tal atentado.

As investigações foram feitas e descobriu –se que aquela tal criança era filho de um kansariano GK e uma KD (ambos envolvidos no massacre, só que o Gk matou a KD nesse evento), a reação do anjo foi de espanto, claro não é para menos, é a mesma coisa que um dos soldados de Bush tiveram um filho com uma cadela de guerra de Bin Laden. E como as investigações mostravam a morte cruel da mãe da criança feita pelo próprio pai desta, Istik ordenou julgar o GK assassino segundo as 7 Ordens (Leis do Clã GK).

O julgamento foi feito e o kansariano Gk de nome **Steve Sanamaris** foi condenado a perder o seu estilo e se tornar um humano para sempre, além de criar seu filho sozinho, sem ajuda do clã de Istik. Sete anos mais tarde, Steve e seu filho **Tegic**, moravam em um fim de mundo qualquer, dentro de um bosque. Ele era muito malvado com seu filho (o tratava em condições precárias), com isso, o pequeno Tegic, mesmo aos sete anos de idade que tinha, já sabia o que seria o sentimento ódio e o portava em realação ao seu próprio pai. Tegic tinha vontade de descontar todas as maldades impostas por Steve, mas como ele o criava e era a sua única família no momento, tinha que aceita-lo (mesmo?) como pai.

Tegic influenciado por tantos motivos assassinou seu pai quando teve seu estilo desperto, foi parar no clã dos malvados e com seu enorme sucesso nele, começou a ser o alvo preferido da Ordem GK, mesmo assim Tegic tinha talento para a guerrilha, acabou com tropas de kansarianos sozinhos. Subiu tantos postos no clã KD que desafiou o líder atual da época num duelo de kansarianos, ele venceu e se tornou o dono da linhagem que com sua sabedoria, mudou de nome e fez do simples KDs um Grupo MUITO MAIS PODEROSO e que **TROUXE REALMENTE TERROR** aos soldados do anjo das dimensões Istik. Foi assim nos últimos 300 anos, onde as batalhas dos Guerreiros Kansai contra a **Família Tegic** (o novo nome dos KDs!), essas batalhas de vida ou morte se tornaram conhecidas pelo povo como sendo a “**Eterna Guerra**”. Em três séculos, não houve um kansariano sequer a desafiar o poder de Tegic, um kansariano portador do estilo Anjo, mas que com seus atos de maldade escureceu o mesmo para se tornar Anjo Negro.

A Grande Guerra

Um dos fatos mais importante na história das dimensões foi concerteza um evento conhecido como a Grande Guerra, uma batalha feita entre os clãs GK e Tegicnistas, com o principal intuito de ser a última batalha dentre os mesmos, definindo para sempre o vencedor dessa disputa. O evento ocorreu na **dimensão Lua**, em um enorme deserto que se situa no país **Derserk**, um campo árido e seco (e não povoado) conhecido como **“Deserto do Mal Solene”**.

Naquela época, o kansariano mais importante da face das dimensões conhecido como **Yoshitomo Katsura**, considerado o maior kansariano da história da humanidade, tanto que é apelidado de “A Lenda”, ele era o único com realmente habilidade e poder para vencer o líder do clã tegicnista em 300 anos.

Yoshitomo Katsura e Tegic tiveram muitos duelos, tinham as mesmas habilidades, só que o primeiro em seu primeiro duelo teve a chance de aniquilar seu inimigo, mas deixou o mesmo viver, talvez por pena, mas isso foi uma atitude que o líder dos tegicnistas nunca irá esquecer. Yoshitomo e Tegic também resolveram que seria a última batalha de ambos, só que o líder dos tegicnistas trapaceou na luta inserindo armadilhas no campo de batalha antes da chegada do seu inimigo, e com essas trapaças, Tegic e seus guerreiros foram os vencedores da Grande Guerra.

QUEM É ESSE TAL YOSHITOMO KATSURA?

Um personagem foi mencionado, é **Yoshitomo Katsura**. Foi dito que ele era o único com o poder de vencer Tegic em 300 anos, mas quem é mesmo esse cara?

Yoshitomo (ou “Yoshito”, como ele é conhecido pelos mais íntimos), foi o maior herói existente do clã GK que já existiu em toda a história das dimensões da Terra. Ele é japonês, que tem uma filha e um filho com uma brasileira (Yoshiro e Camila). Fez feitos incríveis e impossíveis e foi peça importante para a própria aniquilação de Tegic (que devido ao seu enorme poder, muitos achavam que ele fosse um deus.). Também portador do Estilo Anjo, foi a única esperança para que o líder do clã dos kansarianos das trevas fosse abatido, infelizmente ele não conseguiu sua missão, que segundo o mesmo, só fez uma parte a outra seria de seu sucessor: **Yoshiro**. Tanto que lhe deu sua arma suprema Espada Luz, a Arma Kansariana mais poderosa do multiverso.

Está desaparecido desde a Grande Guerra, ocorrida há 14 anos. Ninguém sabe se ele está vivo ou morto, a segunda opção está mais provável, mas não é confirmada pois seu corpo nunca foi encontrado. Há rumores de que ele tinha sido visto em dimensão a outra, mas a verdade ninguém sabe. No quesito RPG, a dúvida se A Lenda está vivo ou não depende de seu Mestre de RPG.

Capítulo 02 – Campanha Básica

Depois de saber um pouco mais sobre a incrível raça dos kansarianos, neste segundo capítulo você terá tudo explicado sobre o que se precisa para iniciar uma nova campanha de RPG para esse Cenário. Além de descrever algumas coisas que serão modificadas do Livro Anime RPG! Bem vamos lá...

Mundos a Percorrer

Tanto no mangá como no RPG, em Yoshiro os personagens viajam pelas dimensões da Terra. Combatendo inimigos e monstros, um cada vez mais desafiador do que o outro. Mas de todos os mundos que seus personagens irão percorrer, a maioria deles inventados pelo próprio Mestre de RPG da partida (um dentro as 299 bilhões de dimensões contidas na aura que envolve a Terra). Mesmo assim, duas dimensões serão focadas, um no caso é a própria Terra, nosso mundo atual, com os mesmos problemas de hoje, com a mesma tecnologia encontrada, com os mesmos Japão, Brasil e Estados Unidos da América. A única diferença nesse mundo é a existência da raça dos kansarianos, seres caçados por algumas sociedades secretas que não os aceita. A outra é a dimensão Lua, a mais importante de todas as dimensões terrestres, dizem que sua importância vem porque ela foi o primeiro mundo a ser criado na atmosfera terrestre quando ocorreu o choque do poder kansai na Terra. É nessa dimensão que vemos a maioria das aventuras de Yoshiro e seus colegas.

Dimensões

São mundos anexados que os kansarianos e outros povos acessam, cada um possui características próprias, como obter certas leis da física, como ter oxigênio, como os mares se movem, etc. Cada dimensão também tem seu próprio universo, mas ao contrário do mesmo verdadeiro, esse é limitado. Para viajar a outras dimensões é preciso obter uma capacidade incomum de **tele-transportar** para lá pois são mundos muito secreto, a maneira mais comum de ir para a outra dimensão é abrindo portais de teleporte (usando o poder mágico da *Kansailar) ou usando um tele-transportador portátil (Talismã Moon?).

***KANSAILAR** = A técnica de converter a essência do poder kansai contida nas dimensões para surgir um evento. Resumindo, é o poder mágico, utilizado pelos magos e estudantes do incomum.

Mais detalhes sobre a dimensão Lua

Lua é o nome genérico da dimensão mais importante de todas, fora a Terra, é claro. Aqui encontramos um clima de fantasia medieval e ficção científica, vista em jogos de computador e videogame, é muito parecido com os mundos apresentados em jogos como **Phantasy Star** e **Final Fantasy**.

Aqui magia e ciência andam juntas. As cidades da dimensão Lua são semelhante as nossas, com prédios, carros nas ruas, semáforos, computadores aos montes, internet e outras coisas que temos em nosso dia a dia, unidos é claro! Com a fantasia, com castelos, torres e sociedade digna da Europa na idade média. A dimensão Lua não conta apenas com seres humanos e kansarianos, conta também com outras raças que foram geradas graças ao acidente ocorrido com o poder kansai na Terra.

Em Lua encontramos além dos kansarianos **Anões, Elfos, Meio-Elfos, Minotauros, Centauros, Elfos do Mar (ou elfos marinhos)** além de outras raças exóticas, como os **Nubis (humanos com partes de cristais no corpo e que vivem no frio)**, **Aridianos (raça de homens com orelhas de feras)** e **Unimans (homens-unicórnios)**. Essas raças também podem se aventurar em Lua, mas elas não gostam de se intrometer nos assuntos dos kansarianos (eles são muito fortes e velozes para encarar-mos!).

A dimensão Lua é dividida em 16 reinos centrais, cada um tem características e costumes próprios, com tecnologia semelhante, esses reinos são divididos por **Estados (como no nosso mundo)** que são divididas por **Regiões** e que são divididas por **Cidades** que são parecidas com o nosso mundo, veja a seguir o que cada cidade luniana por menor que seja tem:

- **Taverna:** ou “bar”, é aqui que muita gente vem para tomar uma bebida, jogar alguma coisa ou mesmo arrumar confusão. As tavernas aqui contam com sinucas, flipers, caixas de som, TVs e outros “equipamentos”, muito semelhante ao que vemos na Terra, mas aqui temos mais conforto e modernidade.
- **Estalagem:** são como os hotéis do nosso mundo, aqui você paga uma estadia para morar ou mesmo descansar por uma noite (ou até mais!).
- **Shoppings:** isso mesmo, nas cidades dessa dimensão existem shoppings, pelo menos nas metrópoles, igualmente ao nosso mundo. A diferença é que aqui temos um toque moderno.
- **Lan-houses:** ou mais conhecido como cyber-café, lugar onde você acessa a internet ou joga games em rede, um bom lugar para encontrar hackers.
- **Lojas de Tele-transporte:** em Lua, viajar para uma cidade a outra pode levar apenas alguns minutos, não que a dimensão tenha meios de transportes mais convencionais como aviões, carros, etc. É que as vezes, uma viagem deve ser feita urgente e é aí que entra as lojas de tele-transporte. Uma vez que os lunianos aprenderam a dominar tal tecnologia. Nessas lojas, você pode ir de uma cidade a outra, pagando um pequeno custo em **Sonathas** (abreviado como SHT), a moeda usada em Lua e nas dimensões da Terra, o transporte é feito com o aparelho Cápsula de Teleporte, que são cápsulas enormes com um computador embutido que teleporta que está dentro da mesma para outro aparelho de mesma função que se situa no lugar desejado. As viagens feitas aqui são só concluídas apenas de uma loja para a outra, cujo tais aparelhos estão conectados.
- **Academias de clã:** existem as sedes oficiais dos clãs kansarianos espalhados pelas cidades, são como bases da polícia aqui na Terra, onde apenas o membro da linhagem tem direito de entrar. As academias dos tecnicos não são abertas ao público, são situadas em locais secretos na cidade.
- **Lojas de Magia:** são lojas onde se vendem e trocam itens e artefatos mágicos diversos de todos os tipos.
- **Lojas de Armas Brancas e de Armas de fogo:** são lojas onde se vendem e trocam armas brancas (espadas, machados, lanças...) e/ou armas de fogo (pistolas, fuzis, metralhadoras...) diversos de todos os tipos.
- **Templos:** Lua e as outras dimensões seguem a doutrina **Shekkinah Jireh**, onde os adeptos adoram apenas ao Criador, é coordenado por quatro grandes sacerdotisas conhecidas como Fadas Supremas, garotas que obtêm o poder de guardar poderosas pedras divinas conhecidas como **Kimures**.

Mais detalhes sobre a dimensão Lua são vistas mais adiante.

Criando um novo kansariano para a batalha

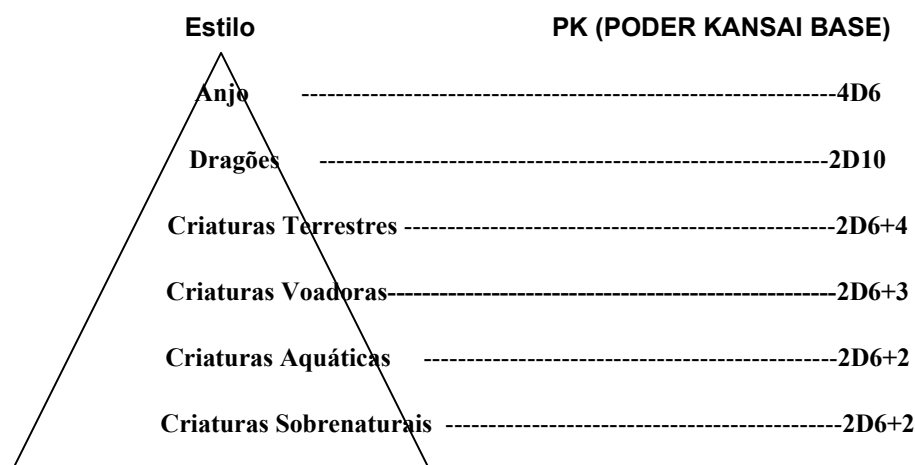
Para jogar Yoshiro, você precisa conhecer basicamente o Sistema Daemon descrito no livro Anime RPG da Daemon Editora. Você está capacitado de entrar nesse fascinante mundo dos kansarianos, podendo montar um novo deles a qualquer hora e partir para as aventuras.

1º passo: O Estilo do Kansariano

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Efeitos de Cada Atributo Kansariano

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

Força: Aumenta a capacidade de dar dano (bônus de FR) e de levantar peso. Caso seu personagem tenha um valor mais alto do que consta na Tabela dos atributos vista na pág.27 do

Anime RPG, é só fazer essa conta simples: Pegue o valor do atributo, subtraia 14 dele e depois divida por dois arredondando para abaixo, o resultado é o bônus de FR do seu kansariano.

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

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

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

Os poderes Iniciais dos Kansarianos novatos

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

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

Aderência

Custo: 3 pontos

Teste: Dex+05%

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

Alterar Cenário

Custo: 3 pontos

Teste: Will -10%

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

Atacar em área

Custo: 3 pontos

Teste: Dex -20%

Descrição: Uma proeza de combo, um kansariano que emende essa proeza com outra, expande em uma área de até 40m² o ataque a cada 3 níveis do personagem.

Ataque direto

Custo: 1 ponto

Teste: Dex -10%

Descrição: O kansariano pode fazer com esta habilidade um ataque mais preciso e poderoso e doloroso do que o normal. Personagens que emende essa proeza com ataques recebe um bônus de +2 a cada 3 níveis de personagem no dano do ataque.

Ataque duplo

Custo: 2 pontos

Teste: Dex -15%

Descrição: Outra proeza de emenda, kansarianos que se utilizem dessa habilidade usa "dois ataques" em um mesmo turno sem a necessidade de ser counterado, algo como dar dois socos seguidos, ou dois tiros com "disparo de PK" ou usar uma técnica disparada duas vezes (dupla).

Ataque Explosivo

Custo: 5 pontos

Teste: Dex -15%

Descrição: Proeza de emenda permite que um ataque do kansariano torne-se explosivo ao toque, oferecendo +2D6 de dano extra, além de uma penalidade de -10% na esquiva ou defesa do alvo.

Ataque Veloz

Custo: 7 pontos

Teste: Dex -30%

Descrição: Proeza de emenda, essa habilidade oferece a um kansariano fazer um ataque muito rápido, tanto que a vítima ganha uma penalidade na defesa de -10% a cada dois níveis do personagem que fez a proeza tem.

Atear Elemento

Custo: 1 ponto

Teste: Will-30%

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

Atordoar Mente

Custo: 6 pontos

Teste: Will-35%

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

Aumentar Dano de Arma

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-20%

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

Aumentar Força

Custo: 2 pontos

Teste: Will-15%

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

Captação de Camuflagem

Custo: 4 pontos

Teste: Will-10%

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

Cegueira

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-10%

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

Cópia

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-25%

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

Coloração Capilar

Custo: 1 ponto

Teste: Will +10%

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

Coloração Ocular

Custo: 1 ponto

Teste: Will +10%

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

Criar Cheiro de Estilo

Custo: 1 ponto

Teste: Will-05%

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

Criar Som de Estilo

Custo: 1 ponto

Teste: Will+0

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

Cura

Custo: 6 pontos

Teste: Dex -15%

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

Destruir Estilo

Custo: 12 pontos

Teste: Will -45%

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

Disparo de Pk

Custo: 1 ponto

Teste: Dex-10%

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

Envenenamento

Custo: 3 pontos

Teste: Will -20%

Descrição: Uma proeza de emenda, faz o seu personagem de alguma forma ter o poder de envenenar o inimigo. A vítima em contato com o veneno deve fazer um teste de Con-35% (nos Atributos Humanos no caso da vítima for um Kansariano), caso seja mal sucedida, a vítima perderá 1D de pontos de vida por rodada (esses pontos não podem ser curados com pontos de carisma/proeza cura). A única forma de neutralizar o veneno é neutralizando com um certo antídoto.

Escudo de Pk

Custo: 1 ponto

Teste: Dex +05%

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

Esticar

Custo: 3 pontos

Teste: Dex -10%

Descrição: Uma proeza de emenda permite ao kansariano poder esticar seus braços e/ou pernas assim como outros membros do corpo num alcance de até 10m de diâmetro por nível de personagem.

Extrair Estilo

Custo: 11 pontos

Teste: Will-30%

Descrição: Os estilos dos kansarianos só saem do mesmo quando estão indefesos e/ou inconscientes. Mas essa proeza permite que você retire o estilo do corpo na hora que quiser. Mas quando o estilo estiver fora de si, você estará impotente em usar seus atributos kansarianos e demais proezas até que seu estilo volte para seu corpo. Os estilos são criaturas que tem muitos PVs e tem em média 1000 pontos nos Atributos Força, Constituição, Destreza e Agilidade e 15 em Inteligência, Percepção e Carisma, além de 20 em Força de Vontade.

Forma de Estilo

Custo: 16 pontos

Teste: Will-50%

Descrição: Uma das proezas mais raras, permite ao kansariano transformar-se na forma básica de seu estilo (por exemplo, se meu estilo for Dragão, meu personagem se transforma em um dragão; se for anjo, se transforma em anjo; se for touro, se transforma em touro). O Kansariano recebe todas as vantagens da forma básica do seu estilo, por exemplo, se transformar em dragão vermelho, é claro que o personagem poderá lançar bolas de fogo (detalhes que devem ser resolvidos tanto pelo Mestre de RPG quanto os jogadores). Quando um personagem se transforma na forma básica do estilo recebe um bônus de +100 nos atributos FR, DEX e CON, mas depois de utilizar essa habilidade, o personagem ficará exausto, ganhando uma penalidade de -60% em todos os testes durante 2D6 horas.

Gerar Iluminação

Custo: 1 ponto

Teste: Will +05%

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

Imitar Estilo

Custo: 7 pontos

Teste: Will-20%

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

Invocar Arma

Custo: 1 ponto

Teste: Dex -10%

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

Invocar Objeto

Custo: 2 pontos

Teste: Dex -20%

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

Ler Mente

Custo: 8 pontos

Teste: Int -30%

Descrição: Permite ao personagem a capacidade telepática dos psiocinistas, tornando as mentes das outras pessoas como um livro aberto. A maioria das pessoas nem perceberão que sua mente estará sendo lida quando você usar este poder.

Nosfóros

Custo: 5 pontos

Teste: Dex -20%

Descrição: Poder secreto que inflige uma doença no estilo do inimigo, que sendo infectado ficará 1D6+ nível de personagem turnos sem poder usar suas proezas e/ou técnicas até que esse tempo se esgota (tempo que a doença infligida no estilo é curada automaticamente).

Ocultar Estilo

Custo: 4 pontos

Teste: Will -25%

Descrição: Você com esta proeza pode ocultar seu estilo, sendo imune por um curto espaço de tempo ser rastreado pela proeza "Sentir Estilo". O tempo de ocultamento de seu estilo varia e depende do Mestre de RPG. É impossível ficar TODO O TEMPO com o estilo escondido. A média do tempo é de 5 min por nível de personagem no máximo.

Pk Vivo

Custo: 4 pontos

Teste: Dex -20%

Descrição: Uma proeza de emenda. Com este poder, o kansariano pode teleguiar um ataque de longa distância, controlando o disparo que tenha feito, seja usando a proeza "Disparo de Pk", técnica ou outro. Ataques teleguiados oferecem uma penalidade no inimigo de -25% na defesa ou esquiva do alvo.

Refletir Ataque

Custo: 8 pontos

Teste: Sua Destreza - Destreza inimiga +50%

Descrição: Com esta proeza, seu personagem terá o poder de retornar qualquer ataque a longa distância contra quem o disparou. O teste necessário nesta proeza é diferente, ele é calculado da seguinte forma, pegue o seu valor de Dex subtraia da Dex do inimigo e com o valor adicione +50%!

Reproduzir Estilo

Custo: 6 pontos

Teste: Int -20%.

Descrição: Cria um estilo novo (a partir do seu, como se fosse o filho dele) em uma pessoa ou animal que não já TENHA UM ESTILO.

Roubar Estilo

Custo: 20 pontos

Teste: Will-50%

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

Sentir Estilo

Custo: 1 ponto

Teste: Per -10%

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

Sonificar

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-25%

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

Notas Importantes

Depois de montar a ficha de seu personagem kansariano usando as regras de como distribuir o Ak do personagem, selecionar suas proezas etc. Essa parte do capítulo dois desse livro trata de explicar certas coisas, tanto sobre o cenário, tanto sobre regras de RPG.

Golpes do Vento dos Kansarianos: Como descrito na pág.07, os kansarianos podem utilizar-se dos "ventos" ao seu favor. Com um golpe preciso mandar uma rajada de vento em cima do inimigo, que não causa dano, mas pode ajudar a desequilibrar o adversário. Quando um personagem-jogador usar o golpe do vento, o jogador deve anunciar essa manobra ao Mestre com antecedência.

Arma Kansariana: Alguns kansarianos adotam armas poderosas feitos com seu próprio PK. Elas são conhecidas como "armas kansarianas", e só podem ser usadas pelos seus donos, outras pessoas NUNCA CONSEGUIRÃO usa-la. É uma arma inquebrável (quase para kansarianos), nunca se gasta e é uma arma fiel (e viva também, com sentimentos e emoções como

amor e ódio). Um kansariano que esteja sem sua arma k. pode chama-la de volta para sua mão (e que não importando os quilômetros de distância entre seu personagem e a arma, ela dará um jeito de chegar até você, não importando como.

Apenas os kansarianos da linhagem Arcanis sabem montar e consertar esses tipos de armas especiais. Personagens que tenham uma arma kansariana recebem +1 no bônus de dano da mesma a cada 2 níveis de personagem que tenha.

Ataques Especiais: Devido ao poder kansai no corpo e pela presença do estilo. Os kansarianos oferecem ataques especiais muito mais poderosos do que aqueles vistos na pág.29 do Anime RPG. Em Yoshiro, as técnicas não só podem provocar dano extra e sim possuir um efeito a mais na técnica (não há regras para esse quesito). Você é totalmente livre para criar um efeito novo para seu ataque especial como envenenar o inimigo ou congelar o campo em volta.

O dano da técnica é igual aos visto no próprio Aprimoramento Ataque Especial, com a diferença de adicionar +1 por Nível de Personagem e depois de jogar os dados multiplicar o dano por dois. A única técnica dos kansarianos multiplicada por três (acima de dois, dããããã...) é o **Disparo Estelar**, a técnica suprema dos portadores do estilo Anjo.

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

Planilhas de RPG dos protagonistas da série Yoshiro

Esses personagens são os protagonistas das histórias da série Yoshiro, você Mestre de RPG terá a opção de criar campanhas com esses personagens ou utiliza-los como NPCs em suas aventuras. As planilhas deles equivalem aos mesmos quando eles estão de poder mediano. Mais detalhes sobre eles (tais como coisas que você QUERIA REALMENTE SABER ou não) estarão em nosso novo e merolhado site, algo se encontra também em nossa velha Home Page. As planilhas descritas a seguir são de acordo com os poderes do s personagens no início da série, quando ainda estão descobrindo os seus poderes.

Yoshiro Katsura

É o protagonista da série, um garoto tímido e acanhado que no momento mais perigoso de sua vida desperta uma criatura interior, tinha ele descoberto que NÃO era um SER HUMANO e sim um kansariano.

Yoshiro também descobre que seu pai (que está morto, pelo menos para ele) tinha sido o maior kansariano da linhagem GK que já vimos. Por isso todos esperam que Yoshiro repita as ações de seu "histórico" pai. É a grande esperança para a extinção do clã tegicnista, herdou de seu pai a suprema Arma kansariana "Espada Luz", será que com o "filho da lenda" (assim como é referenciado) trará uma nova esperança?

É um adolescente que age como GK em seus momentos livres.

Yoshiro Katsura

Profissão: estudante **Data de Nascimento:**10 de Julho **Local de Nascimento:**Brasil, dimensão Neutra **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,69m **Peso:** 56 Kg **Idade Aparente:** 13 anos **Idade Real:** 14 anos **Idiomas:** Português, Japonês **Tipo sanguíneo:** A

ATRIBUTOS HUMANOS

Con 14, Fr 15, Dex 13, Agi 14, Int 12,
Will 12, Car 16, Per 13

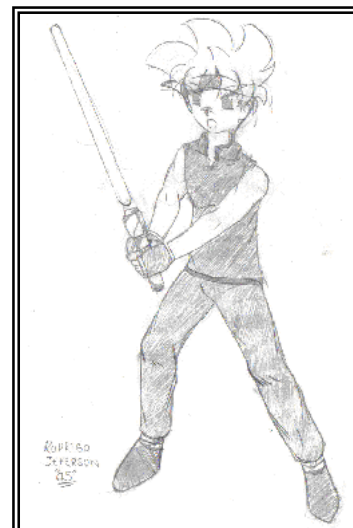
ATRIBUTOS KANSARIANOS

Con 60, Fr 55, Dex 40, Agi 45

Nível de Personagem: 1

Pontos de Vida: 24+3

Índice de Proteção natural: 20



Índice de Proteção: variável
Pontos de poder kansai (PK): 4d6+1
Estilo: Anjo

APRIMORAMENTOS

Ambidestria, Ataques Especiais “Raio de Plasma”³ e “Disparo Estelar”⁵, Patrono(Ordem GK), Pontos Heróicos 3, Boa Fama (apenas na dimensão Lua por ser o Filho da Lenda), timidez-1, identidade secreta-1 (na Terra por ser kansariano), Código de Honra-1

PERÍCIAS:

Acrobacia 65%,Esquiva 64%, Japonês 20%,Furtividade 60%,Natação 50%, Pesquisa 20%, Física 35%, Biologia 25%, Matemática 25%,História 35%,Química 15%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Kung Fu estilo Shaolin 55/50, Escudo 0/45, Espadas 55/55

PROEZAS KANSARIANAS:

Disparo de PK, Escudo de PK, Gerar Iluminação, Sentir Estilo, Ocultar Estilo, Cópia, Refletir Ataque,Invocar Arma, Imitar Estilo

EQUIPAMENTOS DE YOSHIRO:

Arma Kansariana Espada Luz (2d6+3 de dano + bônus de FR), Talismã Moon (um teleportador dimensional).

- **EXPLICAÇÃO AOS ATAQUES ESPECIAIS DE YOSHIRO E CAMILA:** Os dois filhos de Yoshitomo Katsura tem duas técnicas de combate mortais. Seus ataques especiais são “**Raio de Plasma**”, onde atira com as duas mãos uma esfera de luz poderosa no inimigo e “**Disparo Estelar**”, a técnica mais temida pelo estilo anjo, consiste em um disparo devastador com a ponta do dedo que explode o alvo a atinge uma a área em volta do mesmo.

Camila Katsura

Irmã mais velha de Yoshiro e também kansariana.Camila combate os tegicnistas junto ao irmão. É uma garota muito cobiçada pelos meninos por causa de seu carisma e simpatia e tem o mesmo estilo que seu pai e Yoshiro e as mesmas técnicas de ataque.Foi ela a primeira mestra de seu irmão quando este tinha seu estilo desperto. Adora fazer mal aos tegicnistas e assim como seu irmão, pretende vingar a morte de seu pai (se é que ele está morto mesmo!)

Camila Katsura

Profissão: estudante **Data de Nascimento:**03 de Março **Local de Nascimento:**Brasil, dimensão Neutra **Sexo:** Feminino **Altura:** 1,72m
Peso: 58 Kg **Idade Aparente:** 16 anos **Idade Real:** 16 anos **Idiomas:** Português, Japonês **Tipo sanguíneo:** A

ATRIBUTOS HUMANOS

Con 13, Fr 15, Dex 14, Agi 16, Int 15,
Will 14, Car 16, Per 16

ATRIBUTOS KANSARIANOS

Con 68, Fr 62, Dex 55, Agi 69

Nível de Personagem: 3

Pontos de Vida: 43+9

Índice de Proteção natural: 32

Índice de Proteção: variável

Pontos de poder kansai (PK): 4d6+3

Estilo: Anjo feminino



APRIMORAMENTOS

Ataques Especiais “Raio de Plasma”⁴ e “Disparo Estelar”⁶, Patrono(Ordem GK), Pontos Heróicos 3, Boa Fama (apenas na dimensão Lua por ser Filha da Lenda), Fúria Feminina, identidade secreta-1 (na Terra por ser kansariana)

PERÍCIAS:

Acrobacia 75%,Esquiva 70%, Japonês 25%,Furtividade 30%,Natação 40%, Primeiros Socorros 45%, Física 30%, Biologia 35%, Matemática 25%,História 30%,Química 35%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Kung Fu estilo Shaolin 55/50, Escudo 0/45, Espadas 55/55, Nuncha-kus 70/50

PROEZAS KANSARIANAS:

Disparo de PK, Escudo de PK, Gerar Iluminação, Sentir Estilo, Ocultar Estilo, Cópia, Ataque Duplo, Ataque Explosivo, Ataque Veloz, PK Vivo, Cura, Refletir Ataque, Imitar Estilo

Nakan

Lutador sombrio e sério que possui uma frieza sem igual nos combates, está dentre os melhores lutadores kansarianos do multiverso, treinado na Montanha dos Dragões Milenares por Dragão Milenar, o dragão mais velho e poderoso do mundo. Nakan é sério e só fala quando lhe dá na telha, só não gosta muito do Yoshiro porque este o venceu usando o Disparo Estelar contra ele, na época que o filho da lenda não sabia nem usar o poder kansai direito, possui uma linda irmã chamada Mai, cujo o faz um irmão CIUMENTO.

Nakan

Profissão: lutador **Data de Nascimento:**03 de Julho **Local de Nascimento:**Drágoris, dimensão Lua **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,60m **Peso:** 82 Kg **Idade Aparente:** 17 anos **Idade Real:** 19 anos **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** O

ATRIBUTOS HUMANOS

Con 25, Fr 32, Dex 18, Agi 19, Int 13,
Will 13, Car 11, Per 20

ATRIBUTOS KANSARIANOS

Con 78, Fr 70, Dex 65, Agi 75

Nível de Personagem: 4

Pontos de Vida: 77+12

Índice de Proteção natural: 35

Índice de Proteção: variável

Pontos de poder kansai (PK): 2d10+4

Estilo: Dragão Vermelho



APRIMORAMENTOS

Ataques Especiais “Fúria Flamejante”⁴ e “Fúria da Fênix”⁶, Mestre (Dragão Milenar), Pontos Heróicos 3, Boa Fama (por ser um dos mais terríveis lutadores kansarianos),Saúde de Ferro, Aversão a armas de fogo (com ele, também inclui armas brancas, pois Nakan odeia usar armas)-1, obsessão -1(ser poderoso quanto um dragão)

PERÍCIAS:

Acrobacia 85%,Esquiva 72%, Furtividade 60%,Natação 40%, Primeiros Socorros 55%,Herbalismo 45%,Camuflagem 45%, Sobrevivência (Florestas 55%, vulcões 60%)

PERÍCIAS DE COMBATE:

Karatê 72/60

PROEZAS KANSARIANAS:

Disparo de PK, Escudo de PK, Gerar Iluminação, Sentir Estilo, Ocultar Estilo, Nosfóros, Ataque Duplo, Ataque Explosivo, Ataque Veloz, PK Vivo, Refletir Ataque, Imitar Estilo, Extrair Estilo

- **EXPLICAÇÃO AOS ATAQUES ESPECIAIS DE NAKAN:** Nakan tem duas técnicas de combate mortais. Seus ataques especiais são “**Fúria Flamejante**”, onde ele atira com a ponta dos dedos um disparo de fogo que torra o inimigo e “**Fúria de Fênix**”, a melhor técnica dele, consiste em Nakan saltar e em seguida disparar múltiplas chamas que saem de seu corpo, formando uma chuva de fogo que atinge em área.

Amanda

Menina prendada, romântica e uma excelente arqueira, Amanda é a melhor amiga de Camila Katsura e é apaixonada por Yoshiro (que também a ama). Filha de kansarianos GKs, tímida como ninguém e expressa em sua arte os seus sentimentos.

Amanda

Profissão: estudante **Data de Nascimento:** 15 de Janeiro **Local de Nascimento:** Brasil, dimensão Neutra (Terra) **Sexo:** Feminino **Altura:** 1,65m **Peso:** 55 Kg **Idade Aparente:** 13 anos **Idade Real:** 13 anos **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** A

ATRIBUTOS HUMANOS

Con 12, Fr 11, Dex 13, Agi 14,
Int 13, Will 12, Car 15, Per 14

ATRIBUTOS KANSARIANOS

Con 22, Fr 34, Dex 35, Agi 43

Nível de Personagem: 2

Pontos de Vida: 33+4

Índice de Proteção natural: 12

Índice de Proteção: variável

Pontos de poder kansai (PK): 2d6+4

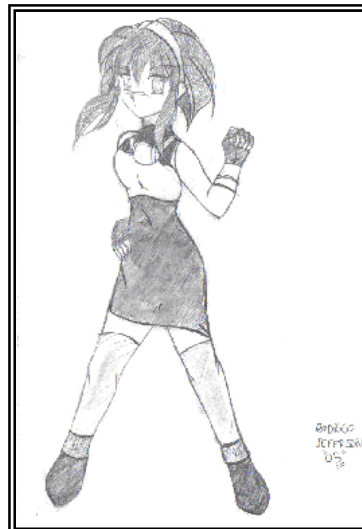
Estilo: Sereia

APRIMORAMENTOS

Ataques Especiais "Fúria das Marés"³ e "Flecha Víbora"⁵, Pontos Heróicos 2, Talento (em desenho mangá) timidez -1, obsessiva (impressionar Yoshiro)-1

PERÍCIAS:

Desenho mangá 45%, Acrobacia 55%, Esquiva 65%, Atuação 45%, Manha 25%, Lábria 20%, Procura 40%, Empatia 40%, Salto 45%, Química 20%, Física 35%, Matemática 35%, Biologia 20%, História 20%



PERÍCIAS DE COMBATE:

Aikido 55/60, Arcos 70/0, Escudos 0/50%

PROEZAS KANSARIANAS:

Disparo de PK, Escudo de PK, Sentir Estilo, Ocultar Estilo, Ataque Explosivo, Ataque Veloz, PK Vivo, Refletir Ataque, Imitar Estilo, Invocar Arma

- **EXPLICAÇÃO AOS ATAQUES ESPECIAIS DE AMANDA:** Amanda tem duas técnicas de combate mortais. Seus ataques especiais são "Fúria das Marés", onde ele atira com a mão direita um devastador tornado feito de água e "Flecha Víbora", onde Amanda dispara uma flecha com seu arco que oferece grande dano ao seu inimigo e paralisando o mesmo, porque a flecha que a menina atira nessa técnica é uma flecha maldita.

Teridiann Beakh

Príncipe do reino de Sarines, situado na dimensão Lua. Teridiann é um kansariano do estilo Urso, que mesmo abraçado pela nobreza que o cerca não se firma com a mesma. É um cara zoador e meio tarado.

Teridiann

Profissão: príncipe de Sarines **Data de Nascimento:** 14 de setembro **Local de Nascimento:** Sarines, dimensão Lua **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,78m **Peso:** 69 Kg **Idade Aparente:** 15 anos **Idade Real:** 16 anos **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** B

ATRIBUTOS HUMANOS

Con 16, Fr 17, Dex 19, Agi 18,
Int 13, Will 13, Car 14, Per 11

ATRIBUTOS KANSARIANOS

Con 40, Fr 60, Dex 55, Agi 70

Nível de Personagem: 4

Pontos de Vida: 53+16

Índice de Proteção natural: 16

Índice de Proteção: variável

Pontos de poder kansai (PK): 2d6+8



Estilo: Urso

APRIMORAMENTOS

Ataques Especiais “*Garras de Urso”³ e “*Punho de Urso”⁵, Pontos Heróicos 4, Boa Fama (apenas na dimensão Lua ,por pertencer a família real de Sarines), Sono Leve, Audição e Visão Aguçada, Status 5 (príncipe), Saúde de Ferro, Sedutor, **Código de Honra Teridiann-1, Código de Honra-1

PERÍCIAS:

Salto 65%, Esquiva 68%, Acrobacia 65%, Escalada 40%, Herbalismo 35%, Atuação 45%, Camuflagem 55%, Natação 45%, Manha 45%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Kung Fu estilo Shaolin 60/50

PROEZAS KANSARIANAS:

Sentir Estilo, Ocultar Estilo, Ataque Explosivo, Ataque Veloz, Refletir Ataque, Imitar Estilo, Invocar Arma , Invocar Objeto, Nosfóros, Cópia, Aumentar Força

- **EXPLICAÇÃO AOS ATAQUES ESPECIAIS DE TERIDIANN:** Teridiann tem duas técnicas de combate eficazes e diferente dos demais ataques especiais. **Garras de Urso**, consiste no kansariano crescer suas unhas invocando garras poderosas, depois de crescidas, Teridiann ataca com elas em um único ataque que atinge o inimigo em uma incrível velocidade; Já **Punho de Urso**, Teridiann faz crescer o seu braço direito muitos músculos, aumentando muito o próprio tamanho do braço e para dar no seu adversário um super soco.

***OBS:** As técnicas de Teridiann não são ataques especiais “disparados”, ou seja, não disparam poder kansai, ele o usa para deixar o dano de seu ataque mais poderoso. O tipo de técnica assim é considerado “corporal”. Para esses tipos de técnicas, some o bônus de FR do personagem ao dano, mas ao fazer isso, não poderá multiplicar o dano do seu ataque especial em dois como nas outras.

****NOVO APRIMORAMENTO:**

Código de Honra Teridiann

-1 ponto: Nunca deixar de cumprimentar, olhar, cantar, azarar qualquer menina que seja da “espécie” feminina e que tenha a mesma idade que você ou dois anos menos. Você deve lutar para ver garotas sem roupa, não fazer isso você não segue o código Teridiann. Pois se em sua vida escolher em viver ou morrer (vendo uma menina bonita pelada), é claro que seu personagem escolherá a segunda opção.

Tagashi

Lutador mirim de grande habilidade, é o mais novo na equipe e treina muito para ser um grande lutador kansariano assim como é o seu irmão e como foi o seu pai. Não gosta do Nakan porque este humilhou seu irmão mais velho e Mestre em uma luta.

Tagashi

Profissão: lutador mirim **Data de Nascimento:** 12 de agosto **Local de Nascimento:** Pássaro Profético, dimensão Lua **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,30m (criança) **Peso:** 48 Kg **Idade Aparente:** 9 anos **Idade Real:** 8 anos **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** B

ATRIBUTOS HUMANOS

Con 8, Fr 9, Dex 15, Agi 16,
Int 9, Will 10, Car 15, Per 8

ATRIBUTOS KANSARIANOS

Con 30, Fr 42, Dex 55, Agi 35

Nível de Personagem: 1

Pontos de Vida: 22+4

Índice de Proteção natural: 12

Índice de Proteção: variável

Pontos de poder kansai (PK): 2d6+4



Estilo: Pássaro de Fogo

APRIMORAMENTOS

Ataques Especiais “Círculo de Fogo”³ e “Onda Mitológica”⁵, Pontos Heróicos 4, Mestre (seu irmão mais velho Akira)

PERÍCIAS:

Acrobacia 70%,Esquiva 65%, Furtividade 55%, Camuflagem 45%, manha 45%, Sobrevivência (florestas 30%)

PERÍCIAS DE COMBATE:

Kung Fu estilo Shaolin 55/45, Bastões 55/50

PROEZAS KANSARIANAS:

Disparo de PK, Escudo de PK, Sentir Estilo, Ocultar Estilo, Imitar Estilo, Invocar Arma , Invocar Objeto, Aumentar Força

- **EXPLICAÇÃO AOS ATAQUES ESPECIAIS DE TAGASHI:** Tagashi depende muito estar com sua arma kansariana para aplicar-lhe suas técnicas. Caso não tenha a arma em mãos , ele pode utilizar seus ataques esp. Com qualquer outra arma comum que tenha um cabo que lembre um bastão. As técnicas dele são “Círculo de Fogo”, onde ele atira seu bastão que vai girando em formando no mesmo um anel de fogo no inimigo e “Onda Mitológica”, onde Tagashi faz movimentos com o bastão e atira com a ponta desde um tremendo tiro flamejante em forma de pássaro, totalmente devastador.

Ordens aos reinos Lunianos

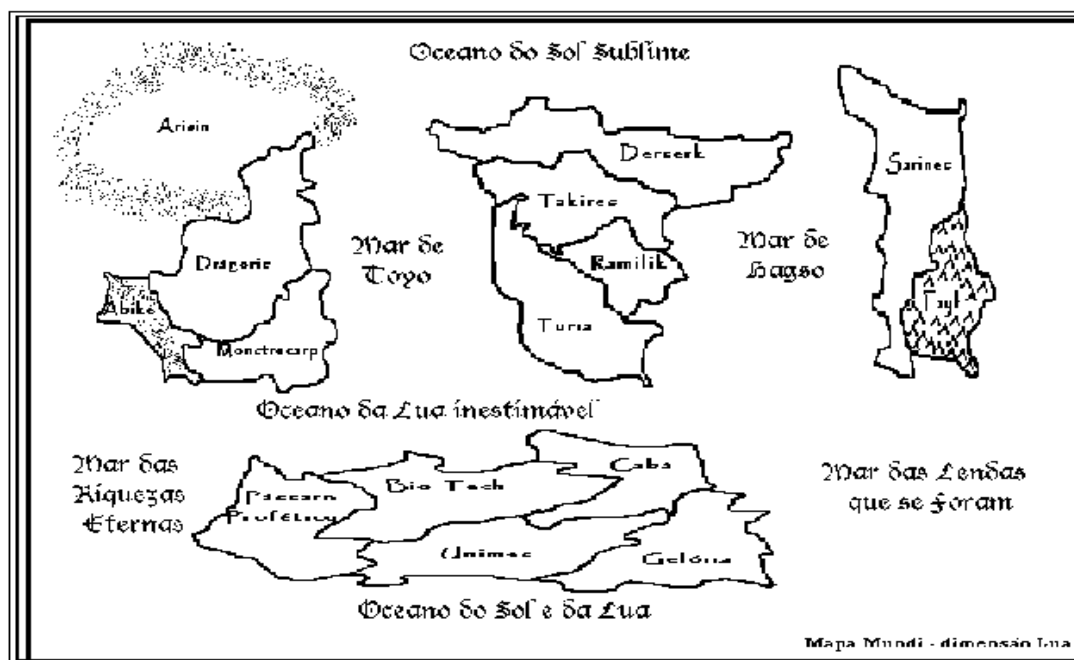
Como já mencionado antes, a dimensão Lua é dividida em 16 países. Todos eles tem uma mesma moeda corrente (as Sonathas) e todos tem o mesmo sistema de governo monárquico. Mesmo com toda a tecnologia que tem, com cidades montadas com prédios, arranha-céus, com carros nas ruas, sinais de trânsito e outras coisas que vemos em nossa vida real. Países (ou reinos) da dimensão Lua vemos castelos medievais, torres, dragões e outras coisas da fantasia medieval, tudo de uma maneira única , por isso em Yoshiro revolucionará os RPGs pelo seu novo gênero de jogo, o “Fantasy High-Tech Punch”, ficção científica no melhor estilo nacional com batalhas épicas dignas dos melhores animes de luta. Aventurar-se em Lua também não é só lutar contra outros kansarianos e monstros, também é curtir sua vida “fictícia”, para isso é preciso saber um pouco da cultura e dos costumes dos habitantes dessa dimensão.

A Cultura Luniana

A cultura da dimensão Lua varia de reino em reino, de país em país, mas a maioria deles adota um sistema único do que chamamos “cultura básica”, cujo descreveremos as mais comuns a seguir.

Dando conselhos:	Por incrível que possa parecer, na dimensão Lua um “conselho” simples pode valer alguma grana, não importando o lugar e nem a hora de ser feito. Por isso, caso um personagem jogador pedir um conselho a alguém no meio da rua, por exemplo, essa pessoa concerteza dirá “por quanto?”. Um conselho médio custa 50 Sonathas, mas ainda há quem trabalhe só fazendo isso, os chamados Conselheiros , onde tem seus próprios escritórios de trabalho, suas opiniões são mais caras e podem chegar ao absurdo de 10.000Sht por conselho.
Respeito aos anciãos	Todo luniano respeita muito bem seus anciãos (da maneira que deviam realmente). Pessoas acima dos 65 anos de idade (idade padrões para sua raça) sempre tem prioridade em filas (de qualquer coisa seja médica, eventos populares ,etc), lugares nos ônibus e demais transportes públicos (sempre tem pelo menos um lugar para eles, e quando não tem , um ou mais pessoas oferecem seu próprio lugar.)
Sobre materiais impróprios para menores	Em Lua, um menor de idade é qualquer um abaixo dos 17 anos, acima dessa idade, é considerado adulto. Coisas impróprias (como revista de mulheres peladas ou de assuntos pesados) tem um selo metálico indicado que avisa que é proibido para menores lerem aquele conteúdo. E se mesmo assim um menor ter acesso a esse tipo de coisa (que é raro, pois nem as bancas e nem o maior de idade tem coragem para vender uma coisa dessas), o selo possui uma tecnologia que avisa a “Guarda Local” (polícia luniana) para imediatamente apreender o material. O mesmo vale para DVDs e Cds contendo material pornográfico, em Lua, todos os monitores captam pelo DNA a idade do

	indivíduo, que caso capte pelo menos uma alma que seja menor do que 17 anos (para o padrão da raça de quem assiste), o monitor ou a TV ativa um comando conhecido pelos técnicos de "CAMI" (Comando Anti-Materiais Impróprios), consiste em fazer o aparelho pifar automaticamente.
Namoro e Casamento	Um pouco diferente do que vimos nos países Ocidentais da Terra, o namoro e casamento segundo os padrões lunianos são bem diferentes ao que estamos acostumados. Primeiro, para namorar alguém, uma pessoa deve estar apaixonada por outra e faz-la gostar dessa, pois o namoro "sem amor" não existe nessa dimensão, e caso alguém tente, o povo não achará que é namoro e sim que alguém está contratando uma prostituta. Segundo, no namoro, o máximo que se pode fazer é beijar sua namorada, não é permitido sexo antes do casamento, fazer isso é impor contra o mandamento de Deus e da Shekkinah Jireh, o sexo é o máximo que você pode fazer com uma outra pessoa em termos carnavais. O beijo na boca em Lua é proibido em público, porque para eles é o carinho supremo dos apaixonados, por isso há namoros que levam até 1 ano para beijar a sua namorada. Os lunianos valorizam muito o romantismo, pois é nele que faz a diferença na relação.
Relação com as outras Pessoas	Não é permitido olhar nos olhos de uma outra pessoa, a menos que esta seja sua mãe ou sua mulher (namorada, noiva ou esposa). Pois segundo os moradores da dimensão Lua, os olhos são a única parte que refletem o que o coração de alguém sente, e não cabe a qualquer um olhar dentro deles por motivo sem importância. As vezes, olhar nos olhos da garota que ama seja a maior prova de coragem e amor de uma pessoa em relação a outra.



Os países da dimensão Lua

A dimensão Lua é muito semelhante a Terra que conhecemos, tem as mesmas leis da física em prática, como a da gravidade, conta com um céu azul, tem os mesmos animais (e mais alguns extras), tem chuvas e tempestades, furacões, etc. Conta com 16 países no total, todos eles formaram uma aliança que é conhecida como "Ordens aos Reinos", é uma espécie de ONU (Organizações das Nações Unidas) luniana. Vamos uma breve descrição básica de cada país.

Países do Continente "Léstero"

Arisin: reino aquático, onde consiste um enorme mar da água salgada, onde a moradia se situa submersa. Suas cidades tem globos de vidro que protegem as mesmas. Governada pela jovem Mirian dos Perolados.

Drágoris: o reino dos dragões. É conhecido assim porque é aqui que vemos o maior número dessas criaturas no mundo, e é aqui também que os moradores criam dragões como se fossem animais domésticos. Governado pelo kansariano do estilo dragão vermelho Donovan Dracorium.

Monstrecarp: todos aqueles que foram amaldiçoados pela maldição da monstruosidade ainda merecem uma chance, esse reino oferece essa chance, todos os moradores são monstros que tentam levar uma vida normal. Governado pelo monstro Jonny Barbudo.

Abike: o reino dos zumbis e mortos vivos, suas construções lembram um cemitério, com tumbas e covas. Muitos dizem que lá é realmente o inferno, com seu próprio diabo. Todos que entram lá não conseguem sair a menos que tenham autorização de seu governante para fazer isso, é um reino que não penetra a luz do Sol. Este também é um reino banido, governado pelo vampiro Scot.

Países do Continente “Noramo”

Derserk: o reino desértico, das mil e uma noites, com gênios, tapetes voadores e construções estilo Aladin. Parecido com os reinos asiáticos da Terra. Governado pelo sultão Calabar Jasiri.

Takires: o reino “oriental”, com construções típicas do Japão Feudal e dominado por ninjas, samurais, monges e outros. Administrado pela imperatriz Lara.

Ramilik: um reino “grego-romano”, com construções típicas do império romano, onde o povo ainda anda de bigas, Governada pela princesa Afura.

Turia: o reino florestal, onde se concentra a maior população de elfos, fadas, gnomos e outros seres mágicos. Administrada pela rainha elfa Hella “A adjünolli tüm Daej” (A escolhida por Deus em língua élfica).

Países do Continente “Okko”

Sarines: o reino mágico, dos magos e da mágica, onde o poder místico é muito usado pelos humanos. Governado por Sam Beahk, o adotivo pai do Teridiann.

Fayk: reino vulcânico, onde se situa uma cadeia de montanhas e os habitantes vivem dentro delas, percorrendo seus longos e infinitos túneis, quase não vêem a luz solar. Governado pelo Minotauro Shark.

Países do Continente “Sunia”

Pássaro Profético: um reino comum como os outros, mas este reino “religioso” acredita numa lenda do Pássaro flamejante misterioso que surge em várias cidades e estados em certas noites, dizem que esse pássaro seria um anjo de Deus, onde o mesmo só traz alegria ao povo. Governado pelo Samurai Akio.

Bio-Tech: reino das invenções e avanços químicos. Daqui que vem os melhores aparelhos e tecnologia, é o país com maiores refeitos tecnológicos. Governado pelo Dr. Ross.

Unimes: o reino mágico e secreto dos Unimans (homens-unicórnios).

Cabá: o reino dos lutadores, é aqui sempre a sede do torneio da “Liga da Força dos Kansarianos” Governado pelo lutador veterano Tommy.

Gelória: o reino polar, com construções e campo semelhante aos países frios da Terra. Governado pela rainha Vânia.

Países do Continente “Céula”

Aura Celestial: o único reino nesse continente. País situado nas nuvens. Governado pelo anjo Tanael.

Poderes extras dos personagens jogadores

Para fechar com chave de ouro o capítulo 02, trazemos uma nova regra para montagem de personagens para complementar o Anime RPG. É o seguinte, use a mesma regra de avanço de nível que é explicada na pág.114 do Anime, só que todos os pontos de experiência ganhos equivalem ao mesmo valor em “pontos de personagem”, esses pontos servem para comprar pontos de perícia extra, pontos de vida, focus, aprimoramentos, etc. Esses são ganhos mesmo com o avanço de Nível (como +25 pts. perícia por Nv! Ou 1 ponto de aprimoramento a cada 3 Nvs, etc.)

1 pontos de Vida extra	Para cada 1 ponto de personagem gasto, o personagem recebe +1 PV para adicionar ao mesmo totais.
1 ponto de aprimoramento extra	Cada 10 pontos de experiência equivalem a 1 ponto de aprimoramento.
10 pontos de perícia extra	Cada 5 pontos de personagem equivale a 10 pontos de perícia.
1 ponto de focus extra	Cada 12 pontos de personagem oferecem +1 ao focus.
1 ponto de magia extra	Cada 1 ponto de personagem oferece ao mesmo 1 ponto de magia extra para ser adicionado aos totais.
1 ponto de proeza extra	Cada 5 pontos de personagem, oferece +1 ponto de proeza.
1 ponto de atributo extra	Cada 10 pontos de personagem, dão +1 no atributo humano a escolha do próprio jogador.
1 “aumento” de atributos kansariano extra	Cada 30 pontos gastos, oferece um aumento extra aos atributos kansarianos.

Capítulo 03 – Fadas Supremas

Diferente do que vemos na Terra, nas dimensões terrestres os seus habitantes adotam apenas uma religião e que segundo eles foram impostas pelo próprio Jeová (Deus, Criador de todas as coisas), essa religião se parece muito com o Cristianismo (seja porque são usado os mesmos ensinamentos de Jesus Cristo sobre a salvação das pessoas aceitando o seu nome), o nome dessa religião é **Shekkinah Jireh**, algo com tradução literária de “poder da providência” ou “providência do poder de Deus” entre muitos termos que se podem falar.

Existem muitos cargos na religião, sendo que o maior posto é o da **Fada Suprema**, garotas escolhidas por Deus e que tem a função de controlar um elemento da natureza, e que se não existissem, os planos terrestres entrariam no caos. Toda Fada Suprema tem uma pedra mágica realmente poderosa em sua testa, essa conhecida como **Kimure** cujo dá poderes “quase-infinitos” sobre um determinado elemento.

Nem todas as Fadas tem a função de coordenar a religião Shekkinah Jireh, as fadas da Luz, Trevas e Vida, por exemplo, não tem templos específicos, mas estão onde estão porque seus elementos guardiões são os mais importantes de todos.

Todas elas são celebridades, famosas não só na dimensão Lua e sim em todos os PLANOS TERRESTRES (menos na Terra, é claro), e também são muito ocupadas, encontra-las em tempo livres é uma atividade muito rara, ah!, Outra observação sobre as mesmas, todas FS são realmente BONITAS!!

Mais detalhes sobre as Fadas Supremas

Os templos

Das sete Fadas Supremas existentes, quatro delas possuem um templo que administram. Esses “templos” na verdade são congregações (uma coleção de um mesmo tipo de igreja). São lugares onde fazem o bem para o povo e aonde o mesmo vai pelo menos uma vez por semana para adorar a Deus. Todos são aceitos no templo. Seus cultos sempre têm duas hora e meia de duração. Kasumi, Anne, Ayami, Marin são exemplos.

As Fadas Sem Templos

Também não só tem Fadas que administram um templo, há também exemplos dessas sacerdotisas que estão onde estão para garantir o equilíbrio dos elementos. Exemplos disso são Lana, a Fada Suprema da Luz, Haruka, Fada Suprema das Trevas e Angélica, Fada Suprema da Vida.

Celebridades acima de tudo

Mesmo tendo um cargo muito importante, todas as Fadas Supremas são celebridades nas dimensões da Terra, famosas como qualquer celebridade, muitas delas já apareceram em livros e revistas, e elas também têm fãs (seja porque as kimures que portam são artefatos poderosos e elas usam muito bem). Do jeito que são, aparecem publicamente pouco em público, e são cercada de seguranças.

As doutrinas das Fadas

As Fadas Supremas dos elementos água, fogo, natureza e vento possuem um templo próprio onde as mesmas administram nas dimensões, esses templos próprios são conhecidos como “congregações” e/ou “doutrinas”. Existem quatro congregações diferentes, são “**doutrina de Kasumi**”, “**doutrina de Anne**”, “**doutrina de Marin**” e “**doutrina de Ayami**”. Seus servos mais fiéis, mais precisamente os clérigos, bispos e diáconos recebem habilidades extras relacionadas a água, as mais comuns são descritas abaixo e podem ser utilizadas para personagens jogadores. Mas precisam pelo menos ter 1 ponto empregado no aprimoramento “Pontos de Fé”, descrito no Anime RPG.

Doutrina de Kasumi

Também conhecido como o “templo da água”, a congregação da tímida Fada Suprema Kasumi consiste na maioria adorar ao Criador aqueles que vivem do elemento água, ou que dependem dele para seu sustento diário (pescadores).

Poderes: seguindo a doutrina de Kasumi, o servo recebe +1 ponto extra de focus em Água (caso seja um kansariano Arcanis ou mago humano) sem ultrapassar o limite inicial (ver Livro Anime RPG para detalhes). Além disso, o personagem deve escolher entre os 3 poderes descritos abaixo:

- **Transformação:** um personagem com esse poder pode se transformar em uma criatura marinha, que deve ter no máximo 3m de altura (transformando em qualquer espécie marinha que tenha este tamanho, mas sua mudança na planilha de RPG vai de acordo com o Mestre da mesma) por quanto tempo achar necessário. Pode usar até três vezes ao dia.
- **Falar com animais marinhos:** com este poder, o servo da religião pode comunicar com qualquer animal marinho de qualquer espécie, mesmo que o servo não saiba a língua de quem quer se comunicar. Não há limites de uso desse poder.
- **Bi Habitat:** com este poder, o servo pode respirar debaixo d’água normalmente (se não for uma espécie marinha) e ter a mesma velocidade debaixo d’água quando o personagem está em terra firme. Não a limitação para usar essa habilidade.

Doutrina de Anne

Consiste em adorações de todos os elfos ao Deus e todos aqueles que defendem a natureza, também são servos comuns todas as raças terrestres (elfos, anões, minotauros, centauros, etc).

Poderes: seguindo a doutrina de Anne, o servo recebe +1 ponto extra de focus em Animais, Plantas ou Humanos (caso seja um kansariano Arcanis ou mago humano) sem ultrapassar o limite inicial. Além disso, o personagem deve escolher entre os 3 poderes descritos abaixo:

- **Transformação:** um personagem com esse poder pode se transformar em uma planta ou árvore comum (tipo e espécie conhecida pelo próprio personagem) por quanto tempo achar necessário. Pode usar até três vezes ao dia.
- **Falar com Animais:** permite ao servo ter a capacidade de falar a língua dos animais, não importando se o mesmo for doméstico e/ou selvagem. Não há limitação para usar esse poder.
- **Sentido Aguçado:** o servo aguça um de seus cinco sentidos (recebe o aprimoramento “Sentidos Aguçados”).

Doutrina de Ayami

Também notável como o “templo do vento”, consiste em adoradores de raças aladas (que tenham a capacidade de voar) e/ou dependem do ar que respiram.

Poderes: seguindo a doutrina de Ayami, o servo recebe +1 ponto extra de focus no caminho do Ar (caso seja um kansariano Arcanis ou mago humano) sem ultrapassar o limite inicial. Além disso, o personagem deve escolher entre os 3 poderes descritos abaixo:

- **Transformação:** um personagem com esse poder pode se transformar em uma ave (de qualquer espécie conhecida pelo personagem), o tipo e a espécie transformada não pode ter mais do que 3 metros de diâmetro, por quanto tempo achar necessário. Pode usar até três vezes ao dia.
- **Levitação:** Com este poder, o servo ganha a habilidade de voar como se tivesse o aprimoramento Levitação (1 ponto apenas). Para mais detalhes sobre a levitação, consulte o Anime RPG na pág.34.
- **Falar com Aves:** permite ao servo ter a capacidade de falar a língua das aves, não importando a espécie das mesmas. Não há limitação para usar esse poder.

Doutrina de Marin

A mais perigosa de todas as doutrinas, é a de Marin, a Fada Suprema do Fogo. Os adoradores dessa ordem são sempre membros de raças subterrâneas, mineiros e/ou todos aqueles que tenham algum envolvimento com o fogo e os vulcões. Os poderes mágicos dado aos seus servos talvez sejam os mais perigosos encontrados em uma doutrina.

Poderes: seguindo a doutrina de Marin, o servo recebe +1 ponto extra de focus no caminho do Fogo (caso seja um kansariano Arcanis ou mago humano) sem ultrapassar o limite inicial e +1 nos danos (seja mágico ou de ataques comuns). Além disso, o personagem deve escolher entre os 3 poderes descritos abaixo:

- **Transformação:** um personagem com esse poder pode se transformar em um monstro (a escolha do próprio jogador e sua planilha de RPG não é alterada) e essa metamorfose pode ficar por quanto tempo o jogador assim desejar. Pode usar até três vezes ao dia.
- **Imunidade ao Medo:** Faz o personagem não sentir medo de mais nada, não importando o quanto terrível e assustador seja o que ele veja. É uma coragem sobrenatural.
- **Explosão:** Poder dado aos grandes clérigos, com esta força, o servo pode invocar poderes ocultos para que algo exploda como se tivesse colocado uma bomba no alvo. Para um alvo explodir com esse poder, ele deve ser tocado pelo servo e este ativado esse dom. O dano mortal equivale a 5d6 de pontos de dano ignorando IP (porque a explosão vem de dentro para fora!).

As estatísticas de RPG das Fadas Supremas

E para complementar esse capítulo 03, as estatísticas de RPG das poderosas Fadas Supremas com seus históricos resumidos, mas detalhes sobre elas você encontrará em nosso site.

Kasumi, Fada Suprema da Água

Filha única da antiga Fada Suprema da Água Jasili, Kasumi herdou o título tão importante de sua mãe muito cedo, ainda em sua infância. Ela é uma das sacerdotisas da Shekkinah Jireh mais influentes, porque o seu elemento guardião é a água, a água da vida.

Kasumi é uma pessoa muito diferente, pois além de possuir uma timidez sem igual em relação ao sexo oposto ela é uma garota MUITO romântica, acredita no “amor eterno” entre outros termos considerados poéticos. Ela sonha em encontrar o “seu namorado” e com ele se casar e viver para sempre, o problema é que a sua própria timidez se torna sua ruína, ela não consegue falar com homem algum, e quando fala, diz de cabeça baixa, fazendo seu cabelo ocultar os seus meigos olhos azuis, o atrativo mais chamativo dela. O único garoto que realmente ela consegue falar sem dificuldades é o **Mago Supremo Sorin**, o seu melhor amigo. Ela conta todos os seus segredos a ele, que também não só tem a de melhor amiga mas gosta dela, só que Kasumi não sabe.

Nos últimos tempos, um tal de Yoshiro Katsura visitou a Fada com seu grupo de Gks, ao ver o “filho da Lenda” pela primeira vez, fez despertar um amor tão profundo de Kasumi, que agora quer conquista-lo com unhas e dentes, só que no caminho ela tem Amanda, a melhor amiga dele e a quem o mesmo prometeu amor eterno. Ambas disputam o coração do rapaz em um duelo “silencioso”.

E para piorar, o único que sabe que Kasumi gosta de Yoshiro é... o Mago Supremo Sorin.

Kasumi, Fada Suprema da Água

Profissão: Fada Suprema **Data de Nascimento:** 16 de Março **Local de Nascimento:** Arisin, dimensão Lua **Sexo:** Feminino **Altura:** 1,60m **Peso:** 54 Kg **Idade aparente:** 15 anos **Idade Real:** 14 anos **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** A

ATRIBUTOS

Con 11, Fr 12, Dex 16, Agi 13, Int 13,
Will 21, Car 16, Per 14

Nível de Personagem: 4

Pontos de Vida: 15+8

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 25

Pontos de Fé: 12



APRIMORAMENTOS

Status 5 (Fada Suprema), Pontos de Fé 3, Boa Fama (por ser uma FS), *Elfa do Mar, Pontos Heróicos 2, Sono Leve, Audição Aguçada, Timidez-1, Ambiente especial -1

PERÍCIAS:

Esquiva 70%, Furtividade 50%, Manha 22%, Canto 60%, Salto 60%, Pesca 55%, Sobrevivência (Mar 80%, Rios e Lagos 80%), Primeiros Socorros 85%, Herbalismo 85%, Religião 120%, Escutar 85%, Teoria da Magia 75%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Kung Fu estilo Shaolin 75/65, Escudos 0/60, Armas Brancas (Lanças 91/50, Tridentes 90/55, Armas mágicas 85/80)

***NOVO APRIMORAMENTO RACIAL:**

Elfo do Mar (Marine Elf)

1 ponto: Com este aprimoramento indica que seu personagem é um Elfo do Mar, uma variação da raça élfica que vive no fundo dos oceanos. Os elfos marines (assim como são referidos) possuem características humanas além de ter sua pele coberta de escamas, mas essas só entrarão visíveis quando o personagem tem contato com água salgada. Elfos do Mar tem o mesmo período de vida humano e pode viver tanto na água como no céu, sua velocidade na água é a mesma em terra. Membros dessa raça podem ser de vários tipos, negros, brancos, orientais, assim como qualquer humano comum, a não ser do aparecimento das escamas com o contato com a água salgada e das orelhas em forma de cartilagem e pela habilidade de conversar telepaticamente com qualquer animal marinho.



KIMURE DA ÁGUA: permite ao seu portador tenha "todo o poder" da água possível, podendo conversar, invocar, controlar animais marinhos (ou que tenham algum relacionamento com o mar/água) e outros feitos que envolvam o elemento da maneira em que bem entende.

Anne, Fada Suprema da Natureza

Membro da Família Real de Turia, o reino floresta situado no continente Norano. Anne herdou o título de Fada Suprema logo depois da morte de sua mãe (que tinha o cargo), filha mais velha da antiga Fada Suprema da Natureza, tem apenas uma irmã mais nova chamada Hella, cujo governa Turia.

De todas as Fadas Supremas, Anne tenta ser a mais paciente de todas (nem sempre consegue, mas pelo menos tenta), tem um romance com um druida amigo da Família Real chamado Druirks. E é conhecida pelas Fadas como a "**Fada Greenpeace**", pois ela é tão ecologista que se ver um personagem regando uma flor morta ou mesmo não dando um mínimo de cuidados, ela faz um alvoroço, JOGANDO A CASA INTEIRA NO CHÃO. Mas é uma elfa gentil e de fácil convívio.

Anne, Fada Suprema da Natureza

Profissão: Fada Suprema **Data de Nascimento:** 19 de Setembro **Local de Nascimento:** Turia, dimensão Lua **Sexo:** Feminino **Altura:** 1,73m **Peso:** 71 Kg **Idade Aparente:** 22 anos **Idade Real:** 21 anos élficos (63 anos humanos em média) **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** A

ATRIBUTOS

Con 13, Fr 14, Dex 19, Agi 20, Int 15,
Will 21, Car 14, Per 16

Nível de Personagem: 6

Pontos de Vida: 19+18

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 30

Pontos de Fé: 27

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Fada Suprema), Boa Fama (por ser Fada Suprema), Sono Leve, Senso de Direção, Pontos de Fé 3, Patrono (A Família Real de Turia), Pontos Heróicos 3, Contatos e Aliados 1 (sua irmã Hella, rainha de Turia)

PERÍCIAS:

Esquiva 70%, Primeiros Socorros 75%, Sedução 80%, Teoria da Magia 85%,



Furtividade 70%, Herbalismo 70%, Salto 65%, Biologia 75%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Capoeira 75/55, Armas Brancas (Lanças 80/60), Arco 70/0



KIMURE DA NATUREZA: permite ao seu portador todo o poder da natureza possível, podendo criar, moldar, destruir, modificar qualquer animal, planta, árvores ou minérios variáveis e de todos os tipos e espécies da maneira em quem bem entende.

Ayami, Fada Suprema dos Ventos

Ayami é uma Aridiana (membro da raça Arides, de homens com orelhas de animais e habilidades de feras que vivem em tribos). Ganhou o cargo de sua velha mãe chamada **Mei**, e que hoje se encontra na velhice.

Ela é a mais “ativa” de todas as Fadas Supremas, possui muita energia e sempre anima seus amigos e companheiros que se podem encontrar cabisbaixos. Também é uma fera nos games, principalmente nos jogos de fliperamas (King of Fighters?). Outra atividade imbatível dela é cantar no Karaokê (cujo está muito tempo invicta), também é VICIADA EM COMER BATATAS FRITAS, come tanto isso que até os nutricionistas acham estranhos tanta comida se alojar num estômago tão pequeno.

Há um romance e mistério dentre ela e o kansariano GK Teridiann, as mentes mais malignas dizem que Teridiann a abandonou no altar no dia de seu suposto casamento, magoando Ayami para sempre. Toda vez que ela encontra o GK oferece tantos golpes, rajadas de vento (usando sua Kimure) e ataques especiais nele que mesmo sendo kansariano vai parar no hospital. Mesmo apanhando tanto, Teridiann gosta de estar perto dela, menos levando um supapo e Ayami também gosta do Gk por perto (porque também o ama), mesmo tentando mata-lo do jeito mais difícil.

Ayami, Fada Suprema dos Ventos

Profissão: Fada Suprema **Data de Nascimento:** 29 de Maio **Local de Nascimento:** Sarines, dimensão Lua **Sexo:** Feminino **Altura:** 1,80m **Peso:** 62 Kg **Idade Aparente:** 19 anos **Idade Real:** 19 **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** O

ATRIBUTOS

Con 15, Fr 14, Dex 16, Agi 17, Int 14,
Will 23, Car 19, Per 16

Nível de Personagem: 5

Pontos de Vida: 19+20

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 25

Pontos de Fé: 15

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Fada Suprema), Boa Fama (por ser Fada Suprema), Pontos Heróicos 4, Fúria Feminina, Levitação e Vôo 3, Senso de Direção, Pontos de Fé 3, Glutão (apenas com batatas fritas)-1, Viciada em Jogos -1, Vício (comer batatas fritas)-1

PERÍCIAS:

Esquiva 70%, Salto 90%, Furtividade 80%, Camuflagem 60%, Manha 65%, Culinária (especialmente fazer batatas fritas) 65%, Sobreviência (Montanhas 80%, Vulcões 80%), Vídeo-games 90%, Canto 90%, Jogos de Cartas 90%, Teoria da Magia 90%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Uma arma 60/60, Karatê 80/80



KIMURE DOS VENTOS: permite ao seu portador todo o poder dos ventos a ao ar e todas as aves possíveis, podendo criar, destruir, moldar, modificar qualquer coisa relacionada as aves, ventos e oxigênio, tudo na maneira em que bem entende.



Marin, Fada Suprema do Fogo

Marin é a mais perigosa de todas as sacerdotisas da Shekkinah Jireh. Marin é uma pessoa de difícil convívio, pois ela tem um pavio muito curto e não gosta muito de conversa se o assunto não o agrada. Mesmo assim, o povo das dimensões não a culpa, simplesmente é assim de uma verdadeira Fada Suprema do Fogo deve se comportar, firme e forte, assim como o seu elemento guardião.

Ela sempre foi uma menina problemática na escola, cujo só mudou com a morte de sua mãe **Hevelin**, antiga Fada Suprema do Fogo, que passou seu cargo para sua filha em pleno leito de morte.

Assim como Anne é a Fada Suprema "Greenpeace", Marin é a Fada "Feminista", pois é isso o que ela realmente é, não gosta muito de conversar com os homens e os acha todos idiotas. O único homem a conversar com ela sem problemas é o **Mago Supremo do Fogo Aknes**. Dizem que Marin ODEIA os homens graças a uma tragédia ocorrida com o seu último namorado.

Marin, Fada Suprema do Fogo

Profissão: Fada Suprema **Data de Nascimento:** 6 de Maio **Local de Nascimento:** Fayk, dimensão Lua
Sexo: Feminino **Altura:** 1,72m **Peso:** 66 Kg **Idade Aparente:** 22 anos **Idade Real:** 24 **Idiomas:** Português
Tipo sanguíneo: O

ATRIBUTOS

Con 18, Fr 20, Dex 15, Agi 16, Int 14,
Will 21, Car 13, Per 18

Nível de Personagem: 5

Pontos de Vida: 24+15

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 25

Pontos de Fé: 15

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Fada Suprema), Boa Fama (por ser Fada Suprema), Fúria Feminina, Sono Leve, Saúde de Ferro, Pontos Heróicos 3, Pontos de Fé 3, Senso de Direção

PERÍCIAS:

Esquiva 90%, Furtividade 60%, Teoria da Magia 90%, Sobrevivência (Floresta 50%, Vulcões 80%, Deserto 60%), Rastreo 65%, Pesquisa/Investigação 70%, Primeiros Socorros 60%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Artes Marciais (uma mistura de muitas artes de combate que ela sabe) 90/82, Uma arma 50/50, Escudos 50/90



KIMURE DO FOGO: permite ao seu portador todo o poder do fogo e tudo relacionado a ele possível (inclusive as altas temperaturas) podendo criar, destruir, aumentar a temperatura, fazer animais de fogo e tudo que sua mente imaginar a criar com o fogo tudo da maneira em que bem entende.

Lana e Haruka, as Fadas Supremas da Luz e da Escuridão

Essas duas Fadas Supremas não possuem uma doutrina, sua função é apenas garantir que seu elemento guardião não entre no caos e que as dimensões terrestres não sejam destruídas pelo seu próprio jeito de ser.

Filhas gêmeas de Viviane Parma, a antiga Fada Suprema da Luz, as irmãs Lana e Haruka são as FS mais lendárias de que se pode ter notícia, elas quase não aparecem em público (diferente das suas colegas, que são verdadeiras celebridades).

Sendo que ambas deve proteger seu elemento guardião usando suas Kimures, delas nasceram duas asas de Anjo nas costas (para Lana) e duas asas de Morcego Gigante (para Haruka).

Lana é séria, leva seu trabalho ao extremo e não perdoa seus inimigos, já Haruka é mais alegre e também mais tímida. As duas mesmo de elementos opostos são grandes amigas e também muito unidas.

Lana, Fada Suprema da Luz



Profissão: Fada Suprema **Data de Nascimento:** 7 de Maio **Local de Nascimento:** Sarines, dimensão Lua
Sexo: Feminino **Altura:** 1,81m **Peso:** 63 Kg **Idade Aparente:** 21 anos **Idade Real:** 23 **Idiomas:** Português
Tipo sanguíneo: O

ATRIBUTOS

Con 15, Fr 19, Dex 25, Agi 23, Int 16,
Will 32, Car 16, Per 18

Nível de Personagem: 8

Pontos de Vida: 24+32

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 40

Pontos de Fé: 32

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Fada Suprema), Boa Fama (por ser Fada Suprema), Detecção de Magia, Fúria Feminina, Levitação e Vôo 3 (graças as suas asas de anjo), Saúde de Ferro, Senso de Direção, Pontos Heróicos 4, Alma Pura

PERÍCIAS:

Esquiva 100%, Furtividade 55%, Primeiros Socorros 70%, Teoria da Magia 80%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Artes Marciais (uma mistura de muitas artes de combate que ela sabe) 90/80, Uma arma 75/85



KIMURE DA LUZ: permite ao seu portador todo o poder da luz possível, podendo criar, apagar, destruir, criar qualquer tipo de cores, flash's ,imagens e poderosos raios ultra-violeta, tudo da maneira em que bem entende.



Haruka, Fada Suprema das Trevas (escuridão)

Profissão: Fada Suprema **Data de Nascimento:** 7 de Maio **Local de Nascimento:** Sarines, dimensão Lua
Sexo: Feminino **Altura:** 1,78m **Peso:** 61 Kg **Idade Aparente:** 21 anos
Idade Real: 23 **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** O

ATRIBUTOS

Con 15, Fr 18, Dex 26, Agi 24, Int 15,
Will 31, Car 16, Per 19

Nível de Personagem: 8

Pontos de Vida: 24+32

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 40

Pontos de Fé: 24

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Fada Suprema), Boa Fama (por ser Fada Suprema), Fúria Feminina, Sono Leve, Levitação de Vôo 3 (por causa de suas asas de Morcego Gigante), Sentidos Aguçados (Visão e Audição), Sensitiva 1, Pontos Heróicos 4, Pontos de Fé 3

PERÍCIAS:

Esquiva 100%, Furtividade 75%, Primeiros Socorros 85%, Ocultismo 60%, Teoria da Magia 60%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Artes Marciais (uma mistura de muitas artes de combate que ela sabe) 85/80, Uma arma 70/80



KIMURE DAS TREVAS: permite ao seu portador todo o poder da escuridão e trevas possíveis, podendo criar, moldar, destruir, refazer, modificar trevas, mortos vivos e criaturas da noite, tudo da maneira em que bem entende.

Angélica, Fada Suprema da Vida e Líder das FS

Angélica foi enviada pelos anjos superiores do céu, sua missão não foi só defender o seu elemento guardião e sim coordenar todos os quatro templos da Shekkinah Jireh. Angélica é um “anjo feminino” de fácil convívio, é gentil e uma boa pessoa, muito amiga do poderoso Anjo Istik (anjo supremo das dimensões e líder da Ordem GK).

Como Angélica é um anjo (e no Sistema Daemon já tem regras para esses seres), a planilha de RPG de Angélica pode ser montada pelo próprio Mestre de RPG, se este tem o Livro Anjos: A Cidade de Prata da Editora Daemon, melhor ainda. Uma pena que não deu para colocar a Ilustração de Angélica nesse livro, por muitos problemas, mais concerteza vai existi-lo no nosso site oficial em breve.

Capítulo 04 – Magos Supremos

As Grandes Escolas de Magia Lunianas são coordenadas por verdadeiras lendas das artes místicas, esses são conhecidos como Magos Supremos. Controladores do poder mágico contido nas dimensões com ninguém e de poder e habilidade inestimáveis. Verdadeiras celebridades, famosos por todas as dimensões da Terra.

Na dimensão Lua é onde encontramos esses magos, são eles Axel, conhecido como Mago Branco ou “Mago do Espelho da Luz”, Aknes, conhecido como Mago Vermelho ou “Mago das Pérolas Flamejante do Ódio”, Sorin, conhecido como “Mago movedor da dor e das Águas que comovem tudo” e o experiente Ravnus, o Mago Negro, ou “Mago da Experiência da Coragem Sombria”.

Escolas de Mágicas e funcionamento do poder místico

Existem muitas escolas de aprendizado da mágica na dimensão Lua, mas todas elas são divididas em dois grupos, um é a “Ordem dos Magos Supremos”, onde as portas dessas escolas são abertas para qualquer um aprender magia, seja um ser humano, seja um elfo, um anão, um centauro, um nubi...E outros.

Já a outra é a “Ordem dos Arcanis”, o clã dos kansarianos magos, que diferente da ordem dos humanos, só aceitam kansarianos de seu clã, pois não é na verdade teoricamente uma escola de magia, e sim um clã de kansarianos-magos.

Fazendo Magia

No mundo de Yoshiro, a magia utilizada por certos personagens na verdade é outro tipo de poder místico utilizado, muito diferente da feitiçaria que vemos fazerem na Terra. Essa nova espécie de fazer magia é feita de forma diferente (e às vezes mais eficiente do que a magia convencional) porque para fazer uma magia nem precisa de componentes materiais usando-a dessa forma.

Essas escolas ensinam aos seus como se aproveitar da **Kansailar**, a fonte da mágica contida nas dimensões e derivada do poder kansai. Ensinam a dominar esta fonte e converte-los para criar efeitos como fazer surgir fogo, teletransportar-se, retirar um veneno de um fruto, etc. Às vezes esse efeito é mais perigoso, como disparar bolas de fogo, criar uma chuva, invocar um raio, etc. A mágica aprendida nas escolas não tem nada a ver com a feitiçaria e os rituais de magia negra que algumas pessoas praticam na Terra, uma coisa não tem nada a ver com a outra. Os magos das dimensões da Terra sugam seus poderes da fonte Kansailar.

Também a mágica luniana é dividida em 7 elementos, esses são conhecidos como os sete elementos da criação de tudo e de todas as coisas, são os elementos **Água, Fogo, Vento, Natureza, Luz, Escuridão e Vida**, mas mesmo assim, como o Sistema Daemon (o sistema de RPG usado nesse jogo) tem muito mais complexidade e mais elementos, não vamos modifica-lo em nada, só mudar de uma maneira inofensiva (para dar mais um roleplay ao cenário), use as regras de magias vista na pág.96 do Anime RPG.

Fogo

Lida com o mais destruidor dos elementos. O Caminho do Fogo é o mais tentador e ao mesmo tempo, o mais perigoso de todos, usando esse elemento, o mago pode criar e moldar chamas e também resisti-las se preferir. Pode também sentir o calor dos objetos.

Água

Além de controlar a água, este caminho lida com o gelo, vapores e outros tipos de líquidos. Permite ao mago respirar debaixo d'água.

Ar (mais conhecido como Vento em Yoshiro RPG)

Um dos mais destrutivos dos elementos da natureza, capaz de criar furacões e tempestades. Permite ao mago criar barreiras invisíveis de ar, campos de força, transmitir mensagens, alterar sons e cheiros etc.

Terra (mais conhecido como Natureza em Yoshiro RPG)

O Caminho das rochas, que mexe com todos os tipos de minerais, pedras e metais no planeta, moldando-os, criando-os ou destruindo-os conforme a vontade do mago.

Luz

O Caminho das luzes e de todas as ilusões. O mago que controla este caminho possui o domínio sobre o que as pessoas vêem (ou não vêem). Além de ter o poder de manipular os raios ultra-violetas. Mago realmente poderosos podem chegar a proeza de atirar uma estrela no inimigo.

Trevas

O Caminho das Sombras, escuridão e destruição. Possui contato com a noite, com as forças da escuridão e com os mortos vivos (vampiros, zumbis, múmias...). Os magos adeptos desse caminho usam as sombras e a "aura negra" como elemento de ataque.

Plantas (mais conhecido como Natureza em Yoshiro RPG)

O Caminhos dos druidas e dos protetores da natureza, capazes de comandar plantas e árvores de uma floresta. Magos poderosos conseguem conversar com as árvores e podem manipular a madeira.

Animais (mais conhecido como Vida em Yoshiro RPG)

O Caminho da manipulação de todos os animais da Terra. Além do poder de curar os animais.

Humanos (mais conhecido como Vida em Yoshiro RPG)

O Caminho dos Humanos permite ao mago manipular todos os seres que sejam humanóides, ou seja, que tenham aparência e corpo vindas do modo humano, elfos, anões e elfos marines são exemplos. Já Minotauros e Centauros, contam como "animais", e portanto, só são afetadas por efeitos semelhantes usados nesse caminho caso o mago utilize contra os mesmo o Caminho Animais.

Metamagia (mais conhecido como Natureza em Yoshiro RPG)

O Caminho do tempo e espaço. Permite ao mago moldar as máquinas, abrir portais dimensionais e outros feitos.

Note que na magia que utiliza-se a Kansailar não existe o caminho Arkanun (o caminho dos demônios) e Spiritum (o caminho dos espíritos), o primeiro motivo, é que essas formas utilizando a Kansailar, não funcionam. Mas caso o seu personagem queira seguir a feitiçaria da Terra mesmo (retirando suas forças do plano Arkanun para surgir seus efeitos como são as regras no RPG Trevas), tudo bem, a imaginação humana não tem limites, mas caso use a feitiçaria comum na dimensão Lua no Caminho dos demônios, saiba que será em vão, pois Deus banuiu todos os demônios da dimensão Lua para que seu povo possa viver realmente em paz.

As Planilhas de RPG dos Magos Supremos

Eis que apresentaremos as planilhas oficiais dos Magos Supremos em Sistema Daemon para RPG. Seus poderes mágicos podem estar até altos para sua idade, mas não se esqueça que eles são os magos mais poderosos das dimensões terrestres. Vamos apresentar junto com a planilha de RPG um resumo bem curto sobre cada personagem.

Axel, O Mago Branco ou Mago do Espelho da Luz

Líder das mágicas de luz, Axel coordena as mágicas que venham do elemento primário Luz, com isso, ensina as mágicas desse elemento aos seus alunos. É o mais calmo dentre os Magos Supremos pois possui uma paciência incalculável.

Axel também é dócil, educado, e tenta tratar a todos da mesma forma. É na área que ele atua que temos as mulheres como maioria, não se sabe se é por causa do elemento ou se é por causa do próprio mago, pois ele é o mais cobiçado entre as conjuradoras (suas alunas para falar a verdade).

Axel, Mago Supremo do Espelho da Luz

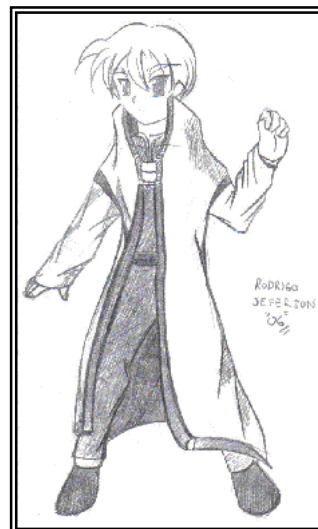
Profissão: Mago Supremo **Data de Nascimento:** 22 de Maio **Local de Nascimento:** Sarines, dimensão Lua **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,69m **Peso:** 70 Kg **Idade Aparente:** 17 anos **Idade Real:** 18 **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** A

ATRIBUTOS

Con 16, Fr 11, Dex 13, Agi 12, Int 16,
Will 31, Car 20, Per 19

Nível de Personagem: 13

Pontos de Vida: 26+39



Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 65

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Mago Supremo), Boa Fama, Sedutor, Sono Leve, Pontos Heróicos 3, Senso de Direção, Bom Senso, Poderes Mágicos 4, Biblioteca 5

PERÍCIAS:

Esquiva 85%, Acrobacia 70%, Teoria da Magia 95%, Alquimia 70%, Astrologia 70%, Pesquisa/Investigação 85%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Báculo 90/60

Caminhos da Magia de Axel: Entender 8, Controlar 7, Criar 7, Ar 4, Água 4, Fogo 4, Luz 10, Terra 7, Trevas 2, Animais 7, Plantas 6, Metamagia 6, Humanos 7

Aknes, O Mago Vermelho ou Mago das Pérolas Flamejante do Ódio

Mago Supremo de uma personalidade nada pacífica. Aknes é o mais "esquentado" e brigão dentre os magos-líder, mais um motivo para manipular o fogo e a destruição. Com ele não há muita conversa, tente ser gentil para não acabar queimado amanhã de manhã.

Melhor amigo de Marin, Fada Suprema do Fogo. Aknes é o único homem a conversar sério com a Fada, será o início de um romance? Dependendo dele sim, porque ele ama Marin com todas as forças, mas não admite porque tem medo de perder a amizade dela. Ele é esquentadinho, mal-humorado e agressivo, assim como a pessoa que ama, será que com semelhanças tão fortes, ambos ficarão juntos?

Aknes, Mago Supremo das Pérolas Flamejante do Ódio

Profissão: Mago Supremo **Data de Nascimento:** 1º de Janeiro **Local de Nascimento:** Drágoris, dimensão Lua **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,74m **Peso:** 72 Kg **Idade Aparente:** 22 anos **Idade Real:** 24 **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** O

ATRIBUTOS

Con 14, Fr 13, Dex 16, Agi 16, Int 19,
Will 21, Car 11, Per 18

Nível de Personagem: 14

Pontos de Vida: 27+56

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 70

APRIMORAMENTOS

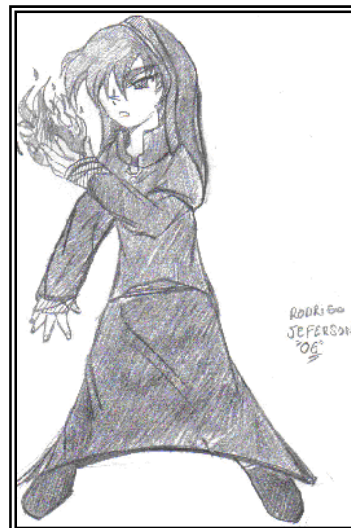
Status 5 (Mago Supremo), Boa Fama, Pontos Heróicos 4, Poderes Mágicos 4, Detecção de Magia 2, Biblioteca 5, Saúde de Ferro, Fúria -1

PERÍCIAS:

Esquiva 95%, Teoria da Magia 90%, Acrobacia 80%, Alquimia 70%, Astrologia 70%, Pesquisa/Investigação 90%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Cajado 85/90



Caminhos da Magia de Aknes: Entender 8, Controlar 8, Criar 8, Ar 4, Fogo 10, Luz 3, Terra 6, Animais 5, Plantas 2, Metamagia 4, Humanos 3

Sorin, O Mago Azul ou Mago movedor da dor e das Águas que comovem tudo

Filho único do Mago Supremo Ravnus, Sorin é o mago líder dos conjuradores das mágicas marinhas e também é o mais novo entre os quatros magos supremos. Dotado de um carisma impressionante, cujo consegue conquistar muitos amigos.

Melhor amigo de Kasumi, Fada Suprema da Água, é o único garoto que a Fada consegue conversar sem problemas. Ela conta tudo pra ele, a menina já chegou até contar que está apaixonada por Yoshiro, partindo o coração do mago, que gosta dela, mas não demonstra isso. Ele escreve cartas de amor pra ela, mas nunca (NUNCA MESMO!) tem a devida coragem para entregar. Paciência, não é.

Sorin, Mago Supremo movedor da dor e das águas que comovem tudo

Profissão: Mago Supremo **Data de Nascimento:** 7 de Agosto **Local de Nascimento:** Sarines, dimensão Lua **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,63m **Peso:** 61 Kg **Idade Aparente:** 14 anos **Idade Real:** 15 **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** A

ATRIBUTOS

Con 11, Fr 13, Dex 20, Agi 16, Int 14,
Will 17, Car 16, Per 13

Nível de Personagem: 11

Pontos de Vida: 23+44

Índice de Proteção natural: 0

Índice de Proteção: 0

Pontos de Magia: 55

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Mago Supremo), Boa Fama, Sedutor, Mestre (seu pai Ravnus), Pontos Heróicos 2, Poderes Mágicos 4, Imunidade a Venenos 3, Bibiloteca 5, Timidez -1

PERÍCIAS:

Esquiva 90%, Acrobacia 80%, Natação 90%, Teoria da Magia 85%, Pesca 80%, Sobrevivência (no mar 80%), Montaria 80%, Alquimia 60%, Astrologia 70%, Pesquisa/Investigação 65%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Cajado 95/75



Caminhos da Magia de Sorin: Entender 8, Controlar 7, Criar 7, Ar 4, Água 10, Luz 3, Terra 6, Animais 5, Plantas 4

Ravnus, O Mago Negro ou Mago da Experiência da Coragem Sombria

O mais velho e poderoso dos Magos Supremos, manipulador dos poderes da escuridão, Ravnus um mago-líder estilo coronel, acha que a vida é uma guerra, deve ser graças aos duelos de vida ou morte que venceu o fez assim.

Ravnus tem um filho como já foi dito, é Sorin. Ambos quase não se vêem porque atuam em países diferentes. Mesmo assim quando os dois estão juntos, Ravnus faz questão de dar lições "de moral" ao seu filho, uma delas (e que Sorin não suporta) é **"a paixão é para os fracos"**, convencendo-o a não se apaixonar por garota alguma, pois isso enfraqueceria muito os poderes mágicos dele. (Então se Ravnus soubesse que seu filho ama Kasumi, eu não QUERO NEM SABER O QUE ELE FARIA.) Sejamos francos agora, se é assim tão errado amar alguém, como ele teve seu filho Sorin?

Ravnus, Mago da Experiência da Coragem Sombria



Profissão: Mago Supremo **Data de Nascimento:** 5 de Outubro **Local de Nascimento:** Sarines, dimensão Lua **Sexo:** Masculino **Altura:** 1,70m **Peso:** 96 Kg **Idade Aparente:** 48 anos **Idade Real:** 47 **Idiomas:** Português **Tipo sanguíneo:** O

ATRIBUTOS

Con 21, Fr 18, Dex 16, Agi 19, Int 20,
Will 33, Car 11, Per 21

Nível de Personagem: 20
Pontos de Vida: 39+80
Índice de Proteção natural: 0
Índice de Proteção: 0
Pontos de Magia: 100

APRIMORAMENTOS

Status 5 (Mago Supremo), Boa Fama, Pontos Heróicos 4, Poderes Mágicos 4, Saúde de Ferro, Senso de Direção, Biblioteca 4, Deflexão

PERÍCIAS:

Esquiva 120%, Acrobacia 85%, Teoria da Magia 120%, Alquimia 70%, Astrologia 80%, Pesquisa/Investigação 90%

PERÍCIAS DE COMBATE:

Cajado 100/80

Caminhos da Magia de Ravnus: Entender 9, Controlar 9, Criar 9, Ar 5, Água 6, Fogo 6, Luz 6, Terra 5, Animais 5, Plantas 5, Humanos 6, Metamagia 7, Trevas 10

Capítulo 05 – Criaturas Supremas

São os familiares do mundo de Yoshiro, criaturas dóceis com grandes habilidades e que podem se transformar em grandes feras. Seus personagens podem encontra-los a venda em “feiras-livres” em qualquer lugar da dimensão Lua. O preço dessas criaturas variam de cada loja.

Animais lunianos que são muito usado pelos Caçadores de Monstros (é assim que são conhecidos os aventureiros no mundo de Yoshiro). Todas eles são encontrados em forma doméstica (vendida em feiras) e selvagem (um animal livre sem adestramento), sendo que o Yuguui é o mais comum entre eles.

Criando uma nova Criatura Suprema para RPG

Para criar uma nova Criatura Suprema (de 1º nível), você deve usar as mesmas regras para monstros de bolso vistos na pág.90 a 95 do Anime RPG, com os “pontos de poderes” de acordo com a idade do animal comprado e/ou achado. Esse animal também avança de nível com a mesma regra para personagens jogadores, só que as perguntas no final da aventura são um pouco diferentes.

NOTAS DE 0 A 10!!

- 1- O seu Familiar se comportou naturalmente?
- 2- Ele aprendeu algo? O que seria?
- 3- Ele cumpriu seu objetivo?
- 4- Obedeceu a seu dono como deveria?
- 5- Ele foi Heróico?

TABELA DE TIPOS DE FAMILIARES COM OS SEUS RESPECTIVOS PREÇOS DE MERCADO E COM SEUS PONTOS DE PODERES INICIAIS

Filhote – 5 poderes – 35 Sht Cada
Filhote Adulto – 7 poderes – 70 Sht Cada
Adulto Juvenil – 9 poderes – 130 Sht Cada
Adulto – 13 poderes – 200 Sht Cada
Experiente – 17 poderes – 500 Sht Cada
Velho – 20 Poderes – 650 Sht Cada

Avançando de Nível

Quando uma criatura suprema avança de nível, ele recebe +1 ponto de poder para preencher aonde preferir (mas de acordo com as próprias habilidades do Familiar).

Transformações

A maioria dos familiares do mundo de Yoshiro tem poder para se transformar em poderosas feras de combate, muito mais poderosas que as próprias criaturas originais. Na criação de um novo familiar (dependendo de sua idade, mesmo assim de 1º nível), as fichas da transformação de fera já está definida, apenas copie e modifique o mesmo caso a fera avance de nível. Um Familiar que tenha avançado de nível recebe +2d6 pontos para distribuir entre os seus atributos da maneira em que preferir além de +25 pontos de perícia para distribuir as mesmas em suas perícias de ataque.

Poderes

Cada “Criatura Sagrada” só pode ter certos tipos de poder que são descritos na descrição da própria criatura.

Yuguii

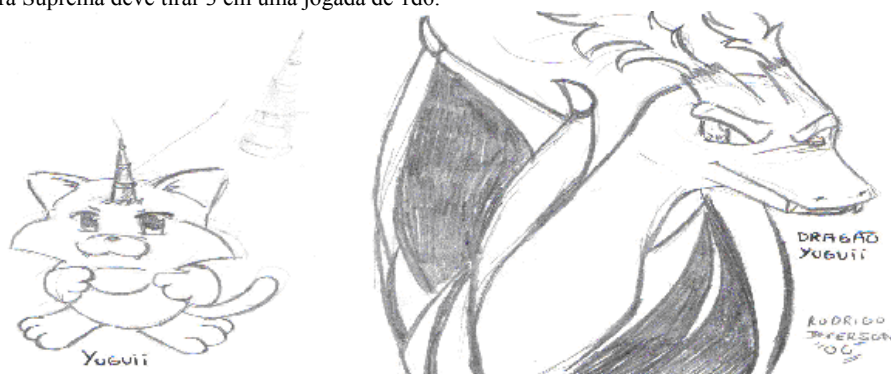
A Criatura Sagrada mais popular da dimensão Lua, consiste em um animal bípede que às vezes consegue correr com as quatro patas que tem. O tipo mais comum desses animais é o de coloração laranja, mais também há exemplos de Yuguiis roxos, pardos, azuis e outras cores. Esses animais são de tendência dócil, mas dependendo do dono podem ser agressivos.

Eles comem uma ração produzida especialmente para eles, carne e leite também estão entre os seus alimentos favoritos. Yuguiis também gostam muito de frutas vermelhas.

Como todo Yuguii tem um chifre em sua testa revestido de material Yugui (o material mais resistente das dimensões, mais até que os diamantes), por isso os Yuguiis domésticos precisam ter seus chifres revestidos por um lubrificante especial feito para eles, já os selvagens não precisam desse produto.

Habilidade especial dos Yuguiis: O chifre natural em que cada Yuguii tem em sua testa serve para invocar o seu poder mágico natural de diminuir o tamanho das coisas para inseri-las dentro do próprio chifre, as coisas que diminuem usando essa habilidade mágica ficam no tamanho microscópico, por isso, os Yuguiis são usados “como mochilas-vivas” por alguns de seus donos.

Em partidas de RPGs, para um yuguii transformar-se em Dragão de Yugui (sua transformação) o jogador dono da Criatura Suprema deve tirar 3 em uma jogada de 1d6.



Poderes do Yuguii:

Seguindo as regras para monstro de bolso, o Yuguii só pode ter os poderes “garras”, “mordida”, “Ataques com Fogo”, “Ataque com a Cauda”, “Chifre”, “Múltiplos Ataques”, “Capacidade de Nadar”, “Capacidade de Cavar”.

As planilhas Iniciais das Transformações dos Yuguiis comprados e/ou adquiridos

De acordo com a idade do Yuguii adquirido, seja por compra, seja por doação de alguém, seja por achar e criar um desses e qualquer outro motivo. Um Yuguii de primeiro nível tem seus poderes iniciais de acordo com a idade, vista na pág.37 desse livro e de acordo com o mesmo, as suas planilhas iniciais de suas transformações.

OBS: Não a ficha de transformação do Dragão de Yugui para personagens filhotes, porque estes não tem (ainda) essa capacidade.

Filhote-Adulto

ATRIBUTOS

Con 25, Fr 30, Dex 15, Agi 16, Int 5,
Will 5, Car 14, Per 10

Pontos de Vida: 27

Índice de Proteção natural: 3

PERÍCIAS:

Garras 20/20, Asas 20/20, Caudada 20/20, Patada 20/20, Bola de Fogo 30/0

Adulto-Juvenil**ATRIBUTOS**

Con 30, Fr 35, Dex 18, Agi 19, Int 8,
Will 8, Car 13, Per 12

Pontos de Vida: 32

Índice de Proteção natural: 6

PERÍCIAS:

Garras 40/40, Asas 40/40, Caudada 40/40, Patada 40/40, Bola de Fogo 40/0

Adulto**ATRIBUTOS**

Con 65, Fr 70, Dex 23, Agi 25, Int 9,
Will 18, Car 13, Per 26

Pontos de Vida: 66

Índice de Proteção natural: 9

PERÍCIAS:

Garras 60/60, Asas 50/60, Caudada 50/40, Patada 50/20, Bola de Fogo 70/0

Experiente**ATRIBUTOS**

Con 100, Fr 85, Dex 30, Agi 35, Int 10,
Will 30, Car 12, Per 30

Pontos de Vida: 92

Índice de Proteção natural: 11

PERÍCIAS:

Garras 90/90, Asas 90/80, Caudada 90/80, Patada 90/90, Bola de Fogo 100/0

Velho**ATRIBUTOS**

Con 200, Fr 100, Dex 60, Agi 70, Int 15,
Will 32, Car 10, Per 18

Pontos de Vida: 150

Índice de Proteção natural: 15

PERÍCIAS:

Garras 110/100, Asas 100/100, Caudada 95/100, Patada 100/95, Bola de Fogo 110/0

Perícias de Ataque das transformações do Yuquii (Dragão de Yuquii)

Garras – dano de 1d6+2+ bônus de FR

Asas – dano de 1d6+ bônus de FR

Caudada – dano de 1d3+1+ bônus de FR

Patada – dano de 1d3+1+ bônus de FR

Bola de Fogo – dano de 2d6 a cada dois níveis de personagem do Yuquii

Kitsu

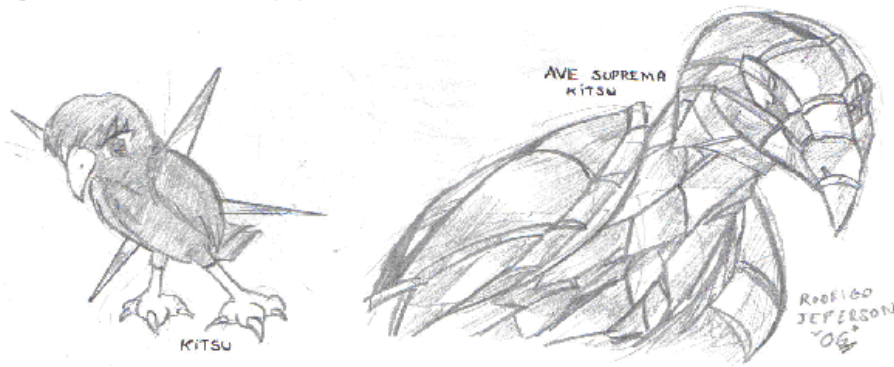
A segunda Criatura Sagrada mais popular da dimensão Lua, também é a criatura suprema mais criada pelas pessoas comuns, os Kitsus. Aves de coloração azul.

Kistus são aves que vieram primeiramente do reino de Gelória (continente Sunia), que tem poder de resistir ao frio e disparar gelo nos seus inimigos. Sua transformação é chamada de "Ave Suprema Kitsu", uma ave gigante de gelo que não derrete.

Também encontrados em Pet-shops e feiras livres. Possui uma alimentação comum para todo pássaro, eles consomem um alpiste fabricado especialmente para eles, além de frutas vermelhas e de carne bovina (crua de preferência). Apesar de comer carne, os Kitsu não se alimentam de carne humana (ou semi-humana), jamais.

Habilidade especial dos Kitsus: Os Kitsus, por serem animais do frio (mas que podem viver sem problemas em zonas tropicais) podem criar gelo e congelar as coisas segundo a sua própria vontade. Tanto que, algumas lojas, bares e quiosques, usam esses animais para servirem de "geladeira".

Em partidas de RPGs, para um kitsu transformar-se em Ave Suprema Kitsu (sua transformação) o jogador dono da Criatura Suprema deve tirar 2 em uma jogada de 1d6.



Poderes do Kitsu:

Seguindo as regras para monstro de bolso, o Kitsu só pode ter os poderes "garras"(suas patas com unhas grandes e afiadas), "mordida"(mais precisamente bicada), "Ataques com Água"(mais precisamente Gelo que ele dispara), "Ataque com a Cauda", "Múltiplos Ataques", "Capacidade de Nadar", "Capacidade de Cavar", "Capacidade de Voar".

As planilhas Iniciais das Transformações dos Kitsus comprados e/ou adquiridos

De acordo com a idade do Kitsu adquirido, seja por compra, seja por doação de alguém, seja por achar e criar um desses e qualquer outro motivo. Um Kitsu de primeiro nível tem seus poderes iniciais de acordo com a idade, vista na pág.37 desse livro e de acordo com o mesmo, as suas planilhas iniciais de suas transformações.

OBS: Não a ficha de transformação da Ave Suprema Kitsu para personagens filhotes, porque estes não tem (ainda) essa capacidade.

Filhote-Adulto

ATRIBUTOS

Con 20, Fr 30, Dex 18, Agi 19, Int 5,
Will 5, Car 15, Per 10

Pontos de Vida: 25

Índice de Proteção natural: 3

PERÍCIAS:

Garras 20/20, Asas 20/20, Bicada 20/20, Raio de Gelo 30/0

Adulto-Juvenil

ATRIBUTOS

Con 29, Fr 32, Dex 20, Agi 20, Int 8,
Will 8, Car 13, Per 12

Pontos de Vida: 30

Índice de Proteção natural: 6

PERÍCIAS:

Garras 40/40, Asas 50/60, Bicada 60/0, Raio de Gelo 60/0

Adulto

ATRIBUTOS

Con 65, Fr 69, Dex 25, Agi 26, Int 9,
Will 18, Car 13, Per 26

Pontos de Vida: 67

Índice de Proteção natural: 9

PERÍCIAS:

Garras 90/60, Asas 60/70, Bicada 80/0, Raio de Gelo 80/0

Experiente

ATRIBUTOS

Con 100, Fr 84, Dex 31, Agi 36, Int 10,
Will 30, Car 12, Per 20

Pontos de Vida: 92

Índice de Proteção natural: 11

PERÍCIAS:

Garras 90/95, Asas 100/80, Bicada 110/0, Raio de Gelo 120/0

Velho

ATRIBUTOS

Con 200, Fr 100, Dex 60, Agi 90, Int 15,
Will 30, Car 10, Per 22

Pontos de Vida: 150

Índice de Proteção natural: 16

PERÍCIAS:

Garras 120/100, Asas 120/100, Bicada 130/0, Raio de Gelo 140/0

Perícias de Ataque das transformações do Kitsu (Ave Suprema Kitsu)

Garras – dano de 1d6+2+ bônus de FR

Asas – dano de 1d6+ bônus de FR

Bicada – dano de 1d3+1+ bônus de FR

Raio de Gelo – dano de 2d6 a cada dois níveis de personagem do Kitsu

Dragão Springs

Criatura de porte estranho, muito usados por aventureiros e caçadores de monstros. Apesar do nome, os Dragões Springs não são dragões verdadeiros, apenas manipulam o elemento fogo, deve ser esse o fator deles serem reconhecidos como “dragões”. Sua transformação consiste em se mudar sua forma natural para uma forma de serpente gigante, conhecida como Serpente dos Céus.

Habilidade especial dos Dragões Springs: Os Dragões S. se adaptam muito bem ao calor, mais uma razão para seu ótimo controle natural do elemento fogo. Além de se transformar na Serpente dos Céus, uma serpente gigante que lança



bolas de fogo e que tem duas asas em suas costas.

Em partidas de RPGs, para um dragão spring transformar-se em Serpente dos Céus (sua transformação) o jogador dono da Criatura Suprema deve tirar 1 em uma jogada de 1d6.

Poderes do Dragão Springs:

Seguindo as regras para monstro de bolso, o dragão spring só pode ter os poderes "garras"(suas patas com unhas grandes e afiadas), "mordida"(mais precisamente bicada), "Ataques com Fogo", "Múltiplos Ataques", "Capacidade de Nadar", "Capacidade de Cavar", "Capacidade de Voar", "Carga".

As planilhas Iniciais das Transformações dos Dragões Springs comprados e/ou adquiridos

De acordo com a idade do Dragão adquirido, seja por compra, seja por doação de alguém, seja por achar e criar um desses e qualquer outro motivo. Um dragão spring de primeiro nível tem seus poderes iniciais de acordo com a idade, vista na pág.37 desse livro e de acordo com o mesmo, as suas planilhas iniciais de suas transformações.

OBS: Não a ficha de transformação da Serpente dos Céus para personagens filhotes, porque estes não tem (ainda) essa capacidade.

Filhote-Adulto

ATRIBUTOS

Con 25, Fr 30, Dex 15, Agi 16, Int 5,
Will 5, Car 14, Per 10

Pontos de Vida: 27

Índice de Proteção natural: 3

PERÍCIAS:

Garras 20/20, Asas 20/20, Caudada 20/20, Patada 20/20, Bola de Fogo 30/0

Adulto-Juvenil

ATRIBUTOS

Con 30, Fr 35, Dex 18, Agi 19, Int 8,
Will 8, Car 13, Per 12

Pontos de Vida: 32

Índice de Proteção natural: 6

PERÍCIAS:

Garras 40/40, Asas 40/40, Caudada 40/40, Patada 40/40, Bola de Fogo 40/0

Adulto

ATRIBUTOS

Con 65, Fr 70, Dex 23, Agi 25, Int 9,
Will 18, Car 13, Per 26

Pontos de Vida: 66

Índice de Proteção natural: 9

PERÍCIAS:

Garras 60/60, Asas 50/60, Caudada 50/40, Patada 50/20, Bola de Fogo 70/0

Experiente

ATRIBUTOS

Con 100, Fr 85, Dex 30, Agi 35, Int 10,
Will 30, Car 12, Per 30

Pontos de Vida: 92

Índice de Proteção natural: 11

PERÍCIAS:

Garras 90/90, Asas 90/80, Caudada 90/80, Patada 90/90, Bola de Fogo 100/0

Velho

ATRIBUTOS

Con 200, Fr 100, Dex 60, Agi 70, Int 15,
Will 32, Car 10, Per 18

Pontos de Vida: 150

Índice de Proteção natural: 15

PERÍCIAS:

Garras 110/100, Asas 100/100, Caudada 95/100, Patada 100/95, Bola de Fogo 110/0

Perícias de Ataque das transformações do Dragão Spring (Serpente dos Céus)

Garras – dano de 1d6+2+ bônus de FR

Asas – dano de 1d6+ bônus de FR

Caudada – dano de 1d3+1+ bônus de FR

Patada – dano de 1d3+1+ bônus de FR

Bola de Fogo – dano de 2d6 a cada dois níveis de personagem do Dragão

Fags

Um familiar estranho que mais parece um elemental do fogo. Fags é uma chama viva que tem apenas ataques baseados em fogo e assim como o familiar Det, não tem a capacidade de se transformar em um ser mais poderoso. Encontrado em zonas tropicais e em reinos áridos.

Habilidade especial dos Fags: Os Fags, por possuírem um corpo todo feito de chamas, recebem o DOBRO do dano sempre que levar um ataque que tenha como elemento básico a água. Eles não se transformam em uma criatura poderosa, mas podem moldar o Fogo como um Mago de Entender/Controlar/Fogo 1 (no Máximo 10) para cada nível de personagem do próprio Fags, isso como habilidade natural, sem gastar pontos de magia.



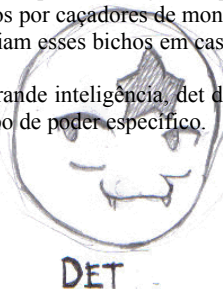
Poderes do Fags:

Seguindo as regras para monstro de bolso, o fags só pode ter os poderes "garras", "mordida", "Ataques com Fogo", "Múltiplos Ataques", "Capacidade de Cavar", "Capacidade de Voar", "Carga".

Det

Na primeira impressão, parece que as criaturas Det são frágeis, mas isso está longe da verdade. Talvez os Dets sejam mais eficientes das criaturas supremas. Eles ao contrario dos outros, podem ter qualquer tipo de poder (Anime RPG pág.90 a 95) e além disso quando avançam de nível podem comprar poderes mágicos e possuem o atributo Int valor mínimo de 3, pois são as CS de maior sabedoria. Dets são muito usados por caçadores de monstros "nerds" (cientistas, psiocinista, etc) e na maioria das vezes, os moradores da dimensão Lua criam esses bichos em casa para ajuda-los em tarefas mentais, como criar contas.

Habilidade especial dos Det: Por serem criaturas de grande inteligência, det de primeiro nível já tem Int 3 (mesmo sem pagar pontos por isso) e podem desenvolver qualquer tipo de poder específico.



Poderes do Det:

Todos que estiverem ao seu alcance...

Capítulo 06 – As Linhagens Kansarianas

São os clãs dos kansarianos. Um portador do poder kansai não é obrigado a fazer parte de nenhuma linhagem específica, mas quase todos eles vieram de alguma linhagem, pois esse é o termo que difere clã para os kansarianos. Existem apenas 5 linhagens dominantes, pode haver outras menores e desconhecidas mas essas cinco são aquelas que predominam nas dimensões da Terra. São os Guerreiros Kansai, Família Tegic, Cyber-Kan, Necromânio e Arcanis.

Guerreiros Kansai: São os kansarianos da luz, do bem e da Ordem. Conhecidos como GKs, eles atravessam as dimensões da Terra banindo monstros e tegicnistas, trazendo o bem e a paz por onde passam. São coordenados pelo Anjo das Dimensões Istik. Uma linhagem de heróis. Na série Yoshiro, os protagonistas todos (menos Nakan) são da linhagem GK e Yoshiro é filho do maior Herói do clã de todos os Tempos. Não tem efeito colateral na forma básica do seu estilo.

Família Tegic: São os kansarianos das trevas, trazem horror e desgraça por onde passam. Seu símbolo notável são as listras pretas que cada membro do clã tem e os mesmos trazem terror por onde vão. Os tegicnistas são seguidores de Tegic Sanamaris, o maior vilão das dimensões da Terra, ele é um kansariano cheio de maldade que já chegou aos seus 300 anos de vida. Os membros desse clã rivalizam com os Gks. Seu efeito colateral é transformar os estilos dos kansarianos em alguma coisa negra.

Cyber-Kan: São os kansarianos-ciborgues, ou kansarianos andróides. Eles adoram implantar armas de última geração no corpo como se fosse tatuagens. Tanto que os kansarianos cyber-kans, tem até mesmo academias para fazer cirurgias de implantes. Suas proezas desenvolvidas no clã são todas de origem ao "moldamento" do metal. Seu efeito colateral é transformar a forma básica do estilo do kansariano em alguma coisa de aço, ferro, robótico ou outro.

Necromânio: São os kansarianos Zumbis, vítimas de uma maldição horrível, esse clã tem os membros mais sombrio e horrendos dos kansarianos. Seus poderes vem de acordo com a "pós-vida". Seu efeito colateral é transformar a forma básica do estilo em algo zumbi.

Arcanis: São os kansarianos magos, eles conseguiram moldar seu poder kansai para criar efeitos mágicos a partir do efeito da kansailar. Tem uma comunidade de magos própria. Seu efeito colateral é transformar a forma básica do estilo em algo animal faérico, como fada, troll ,etc.

Efeitos Colaterais dos Clãs/Linhagens

Ao ser membro de um clã e receber treinamento especial dentro dele. Os membros das linhagens ocorre uma mudança na forma básica do estilo deles que chamamos apenas de "efeito colateral". Por exemplo, se um kansariano do estilo águia entra para a linhagem Necromânio, seu estilo mudará de águia para águia zumbi ou algo semelhante (que o Mestre de RPG achar); se no caso, um kansariano do estilo serpente se tornar membro no clã dos tegicnistas, seu estilo mudará de serpente para serpente negra, o mesmo ocorre com os outros clã. A única linhagem que não tem efeitos colaterais são a linhagem da Ordem GK.

Leis dos Clãs/Linhagens

Todos os cinco clãs tem uma página que contém as leis mais básicas, esses leis devem ser respeitadas e caso um membro descumpra o que esta escrito na lei, pode pagar o crime com a própria vida. No clã GK, suas leis são conhecidas como a "7 Ordens", na Família Tegic temos "Trilha das Trevas", no clã Cyber-kan, temos "Leis de Prata", no clã dos kansarianos zumbis temos "As Escrituras das Tumbas" e no clã Arcanis vemos "As Obrigações".

Proezas de Clã

Além das proezas neutras, onde qualquer kansariano pode aprender sem problemas, há proezas novas e secretas que apenas membros de certas linhagens tem a capacidade de utilizar, esses são as proezas únicas, onde apenas membros de certas linhagens usam. Em RPGs, você decide se vai aprender usar uma proeza "neutra" ou do clã do personagem (pagando os pontos equivalentes para isso!)

Guerreiros Kansai (GK)

A linhagem dos kansarianos que trazem o bem e a Ordem aos moradores das dimensões da Terra, também são aqueles “oficiais” que entram em ação quando o povo não tem poder de fogo suficiente para deter alguma coisa ou inimigo. São a Luz, a Ordem e o Bem. Clã que tem como base trazer a Ordem e acabar com a linhagem das trevas criada por Tegic Sanamaris, o maior vilão das dimensões. Todo GK é coordenado por Istik, o Anjo Supremo das Dimensões da Terra.

Efeito Colateral: Não possuem efeito colateral nenhum.

Maiores Heróis do Clã: Até hoje, o maior herói lendário foi o japonês Yoshitomo Katsura, pai de Yoshiro Katsura.

Famílias Antigas Kansarianas mais Influentes: Katsura, Kajishima, Turorb, Tinred, Kazuki e Libal.

Líder Supremo e de Maior Status no Clã: O Anjo Supremo das dimensões Istik.

Proezas de Clã conhecidas como: São conhecidas como proezas Brancas.

Leis de Clã conhecidas como: 7 Ordens

Guerreiro Kansai

Pode haver vários Kansarianos da linhagem Gk com qualquer profissão. Ser membro exclusivo do clã não influencia muita coisa. Mas mesmo assim existe um kit próprio para soldados da Ordem Gk.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 160 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma com 40/40, uma arma com 20/10, uma manobra de combate (25), Sobrevivência (escolha um ambiente com 30%), Acrobacia 20%, Salto 20%, Esquiva 30%

Aprimoramentos: Arma Kansariana, Patrono (Ordem GK), Mestre (Anjo Istik), Pontos Heróicos 1

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (Tegicistas e todos os adeptos da Família Tegic)

Leis do Clã GK – As 7 Ordens

1-Sua Vida é menos valiosa que a dos Inocentes: Quer dizer que todo o GK deve proteger TODO E QUALQUER PESSOA INOCENTE, não importando como irá sendo feita a proteção. A vida do GK não vale nada no quesito de salvamento da pessoa. Caso um GK perca a vida, terá descanso eterno no Céu pelo seu heroísmo para sempre.

2-A maldade é um privilégio tegicnista, fazer isso você se torna tão maldito como eles: Quer dizer que todo o GK não deve ser tão mal quanto o próprio Diabo, por exemplo, não deve agredir pessoas inocentes, destruir itens que podem causar dano físicos a outras pessoas, fazer besteiras como essa apenas para se achar o tal, mostra que o GK é tão idiota quanto os tegicnistas e isso o torna tão joio como eles. Não seja mla com as pessoas, seja apenas contra as víboras de Tegic e companhia.

3-O estilo é sua responsabilidade, use-os apenas em momentos de luta contra as trevas: Para fortalecer a segunda lei, aqui lhe diz que todo o GK não deve usar o seu estilo para coisas bestas e sem valor, deve-se usar de preferência contra as víboras de Tegic.

4-A amizade é traço perfeito, então trair um irmão do mesmo clã em qual das hipóteses é crime tão maldito que vos será traído esta noite por seus próprios medos: Quer dizer que todo o GK nunca poderá em hipótese alguma trair outro membro da mesma linhagem, fazer isso, será traído da mesma forma pelo CLÃ TODO.

5-A Covardia é um privilégio de ratos que fogem acuados no esgoto, caso adote essa virtude, serás esmagados como os mais horrendos roedores: Quer dizer que todo o GK nunca poderá ser covarde, enfrente seus inimigos com toda a sua fúria, não faça fugas contra inimigos mais poderosos que você a menos que não haja outra saída.

6-Não furtarás, pois esse é um privilégio do mal. Aqueles que nunca terão direitos as coisas que tem são as víboras de Tegic: Quer dizer que todo o GK não deve furtar nada (a menos que sua profissão já faça isso). Os únicos que não tem direito nas coisas que tem são os servos de Tegic e seus adeptos.

7-Não abandone nós que o acolhemos, fazer isso sua vida se esvaziará: Nunca abandone a Ordem GK, nós o acolhemos, ensinamos as nossas táticas de guerra, nossas proezas de combate e coisas afins. Se nos abandonar, terá em si toda a fúria da Ordem dos Guerreiros Kansai.

Caso haja um descumprimento de uma ou mais leis

O GK será convidado a fazer parte de um julgamento onde Istik será juiz e os kansarianos mais influentes do clã serão os jurados, esse julgamento será feito de portas fechadas e será secreto. Caso um membro seja condenado terá uma pena bem alta, algo como perder seu estilo, perder a vida, ser banido por uma dimensão para sempre, perder um ou mais sentidos e outra coisa que o Mestre de RPG quiser inventar, mas a pena oferecida nos julgamentos SEMPRE SERÁ ALGO MUITO RUIM, tão ruim quando viver no Inferno.

Treinamento na Ordem GK

Todo membro é livre para fazer o que bem quiser e levar uma vida comum na dimensão que resolveu viver, mas as vezes terão convocados telepaticamente por Istik para comparecer a algum lugar e concluir um evento importante.

Gks treinam em Academias de seu clã espalhadas por vários lugares e por várias dimensões diferentes, mas também podem treinar na base sede do clã, uma dimensão toda que é a MAIOR BASE de ESTRATÉGIA DO MULTIVERSO. Essa dimensão é conhecida como **Dimensão Secreta de Deus**, onde APENAS OS GKS tem poder para entrar lá. Não há como outra pessoa que não pertença o clã penetrar lá.

Proezas Brancas – Proezas do Clã GK

Essas são uma lista básica das proezas mais comuns aprendidas na Ordem GK. E em RPGs, todo o personagem pertencente a essa linhagem é livre para aprende-las (claro que elas custam pontos de proezas por isso!). Kansarianos de outros clãs são impotentes de usar esses poderes. Mesmo sendo proezas e com os devidos pontos, o GK deve passar pelo menos um treinamento para aprender tal habilidade.

Amizade da Natureza

Custo: 2 pontos

Teste: Int +10%

Descrição: Com esta proeza o kansariano pode fazer amizade com qualquer tipo de animal ou planta, seja doméstico ou selvagem. Podendo pedir ajuda aos animais ou mesmo fazendo-os como transporte. Um resultado crítico, indica que seu personagem poderá falar e entender a língua do animal correspondente por curto período de tempo.

Cortes Múltiplos

Custo: 6 pontos

Teste: Dex -10%

Descrição: Essa proeza oferece ao kansariano quando for usar o famoso poder "Golpe do vento" contra um ou mais inimigos em forma de ventos cortantes e violentos cujo fazem arranhões profundos no alvo. Dano equivalente a 2d6 para cada nível do kansariano(até um máximo de 6d6).

Disparo na Velocidade Máxima

Custo: 7 pontos

Teste: Dex -40%

Descrição: Permite a um kansariano disparar sua técnica (que seja disparada) ou rajada de PK numa velocidade equivalente a máxima percorrida pelo próprio personagem (Ver TABELA DE ATRIBUTOS, na pág.27 do Anime RPG ou qualquer outro livro da linha Daemon). Assim, o teste de esquiva do alvo será com o a disputa de sua Dex contra a do inimigo +5 apenas (ao invés de ser +10 convencional a regra esquiva, vista em Yoshiro Role Playing Game REGRAS). Uma falha no teste de esquiva corresponde em dano normal com um acréscimo de +1D6 para cada 3 níveis de personagem que você tenha.

Estilo Duplo

Custo: 7 pontos

Teste: Will -32%

Descrição: Habilidade ensinada por Istik para duplicar o estilo do Guerreiro kansai. Assim, um personagem que esteja usando esta proeza poderá criar uma cópia de seu próprio estilo para enganar seus inimigos, que caso sintam seu pk, pensarão que tem dois kansarianos ao invés de um. Personagens que tenham estilos duplos recebem um bônus em seu Pk, a cada nível além do kansariano receber +1, com ED receberá o dobro, ou seja, +2. Mas quando passar uma hora o bônus volta a ser +1. O tempo máximo do estilo ser duplicado é de apenas uma hora.

Exemplo: “Suponhamos que meu personagem é o Yoshiro, filho da Lenda. Que no momento se encontra no sétimo nível, tendo o meu pk 4d6+7, mas uso o estilo duplo, tendo dois estilos anjo ao invés de um, então meu pk seria de 4d6+14 até que a cópia do estilo desapareça.”

Expulsão de Estilo

Custo: 8 pontos

Teste: Will-32%

Descrição: Proeza suprema ensinada apenas para Guerreiros Kansai. Com este poder o kansariano pode expulsar um estilo de um kansariano inimigo (não é como a Spirit, só expulsa, não o destrói) mais a vítima deve fazer um teste de Will para resistir. Essa expulsão faz o estilo ser jogado para fora (fazendo o alvo perder seus atributos kansarianos e proezas até que recupere seu estilo), tornando o adversário bem mais vulnerável, uma vez que ele se torna um humano comum.

Força sobre o PK

Custo: 9 pontos

Teste: Will-40%

Descrição: Com esta proeza, o kansariano pode ter uma força sobre-natural para resistir a ataques feitos de Pk por outros kansarianos (principalmente tecnicistas). Quando seu inimigo fizer um ataque baseado em poder kansai como disparo de PK ou técnica, por exemplo, você pode usar esta proeza para receber uma força tremenda para fazer o que bem entende contra o pk inimigo. Em regras, você recebe o bônus de +1d6 no IP quando usa a proeza “escudo de pk” cada dois níveis de personagem. Proeza ensinada pelo próprio Istik aos seus alunos.

Força sobrenatural

Custo: 9 pontos

Teste: Will -24%

Descrição: Outra proeza especial ensinada por Istik. Com esta habilidade, o kansariano recebe uma força sobre-natural para ser usada em um curto período de tempo, estimado em 10 ou 15 segundos. Recebendo força dobrada (dobre o número da FR dos atributos humanos/kansarianos por uma rodada.), essa força ajuda o kansariano a suportar mais peso ou mesmo oferecer mais dano a algum ataque(aumentando eu dano).

Fúria Guerreira

Custo: 3 pontos

Teste: Will -10%

Descrição: Habilidade muito usada em batalhas e em guerras. Com este poder, o kansariano pode receber uma fúria guerreira durante uma batalha, cujo suas habilidades aumentam (+10 em FR, DEX e WILL até o final da luta.). OBS: Só se

pode usar este proeza uma vez por combate, ou seja, nem vem tentar usar fúria guerreira para ter mais aumentos de atributos na batalha (+20...+30...+50...).

Mente Imune(ou imunidade da mente)

Custo: 5 pontos

Teste: Will-05%

Descrição: Em certas situações, os Guerreiros Kansai serão deverão ser fortes corporalmente enquanto mentalmente, para isso, Istik ensina aos seus alunos a proeza "Mente Imune", para fortalecer a resistência mental do herói. Quando usa esta proeza, o kansariano se torna imune a qualquer forma de ataque mental (todos os testes de Will já estão bem sucedidos para resistir a qualquer coisa que exige a mente, não para usar proezas, para elas ainda fazem testes de Will normalmente.) O tempo estimado da mente imune equivale a 1 minuto para cada nível de personagem, caso passe esse tempo, a proeza "se desliga".

Multiplicação Ilusória

Custo: 2 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Tática de treinamento usado por Guerreiros Kansai, a Multiplicação Ilusória consiste na habilidade dos kansariano de se multiplicar ou multiplicar objetos, inanimados ou não. As "cópias" não tem nenhum tipo de poder especial, pois apenas são ilusões. A única forma dos inimigos cancelarem esta proeza seria com o toque do objeto (ou kansariano) base da ilusão.É uma versão GK e diferente da proeza Cópia.

Prisão Cúbica

Custo: 7 pontos

Teste: Will-20%

Descrição: Uma habilidade nata para capturar tecnicistas. Com esta proeza, o Guerreiro Kansai pode disparar um cubo feito de seu próprio pk (a maneira dele dependerá do estilo do mesmo), que se alvo falhar em um teste de esquiva, deverá fazer um teste de Will- nível de personagem do GK x4(ou seja, Will- 05 para personagens de nível 1, -20 para heróis de 5º nível...), caso seja bem sucedido, o cubo desaparece em pleno ar, mas caso seja uma falha, o tecnicista ficará preso e nem mesmo poderá usar seus poderes para sair. A única forma de sair da prisão cúbica seria o cancelamento dela, mas isso é feito pelo kansariano que a disparou.

Resistência ao Elemento

Custo: 2 pontos

Teste: Will+05%

Descrição: Quando um kansariano fica em lugares desagradáveis onde não está muito acostumado onde pode receber dano de alguma forma, como um kansariano manipulador de fogo está em um mar glacial, um kansariano manipulador de gelo no vulcão e assim por diante, ele pode usar esta proeza para ativar uma resistência sobrenatural onde ele não se incomodará dependendo o ambiente, essa resistência dura 2D minutos para cada nível de personagem do Guerreiro Kansai, e deve se comprar separadamente cada elemento. Os elementos disponíveis são: **FOGO** (vulcões, rios de magma), **ÁGUA** (mares, rios, chuvas, ácidos e oceanos), **AR** (montanhas e penhascos, altas profundidades), **TERRA** (cavernas e túneis subterrâneos) **LUZ** (lugares muito iluminados), **TREVAS** (lugares bem escuros), **PLANTAS** (selvas, matas e florestas).

Reflexos Rápidos

Custo: 3 pontos

Teste: Dex+05%

Descrição: Com esta proeza, o kansariano pode obter reflexos ainda mais rápidos em combates, obtendo a DOBRO DE SUA VELOCIDADE NORMAL (seja atributo humano ou kansariano), permitindo testes de esquiva em dobro do valor, além de ter o atributo Destreza dobrado. Dura 1 minuto por nível de personagem.

Resistência ao PK

Custo: 2 pontos

Teste: Con-10%

Descrição: Esta proeza oferece ao kansariano uma resistência maior a sua Con, recebendo um bônus de +1D6 neste atributo (para atributos humanos) ou +5D6 (para atributos kansarianos). O tempo que esse bônus dura é de 1D6 minutos para cada nível de personagem.

Tática Futura

Custo: 6 pontos

Teste: Will-24%

Descrição: Uma das proezas mais misteriosas aprendidas pelos Guerreiros Kansai, é o que chamamos "Tática Futura". Quando está em combate, o kansariano pode usar esta proeza para saber o que o inimigo irá fazer no turno seguinte, recebendo testes fáceis em defesa ou esquiva contra o ataque que previu(o bônus no teste de defesa é de acordo com a situação e de acordo com seu Mestre de RPG).

Visão do Anjo

Custo: 2 pontos

Teste: Int +05%

Descrição: Proeza utilizada para kansarianos enxergarem grandes distâncias, bbbbeeeemmmmmmm longas. O alcance da visão equivale a 1km a cada três níveis de personagem do kansariano. Onde o kansariano enxerga com precisão.

Visão do Futuro

Custo: 3 pontos

Teste: Will-10%

Descrição: Com esta proeza, o kansariano pode ter rápidas precisões do futuro. Essas visões são cada vez mais longas em níveis mais altos, cerca de 1 minuto por nível de personagem.

Família Tegic (Tegicnistas)

A linhagem dos kansarianos que trazem o mal, as trevas, o caos e o terror ao povo das dimensões da Terra. Os tegicnistas são kansarianos acuados e trazem pavor por onde passam. São os rivais dos Guerreiros Kansai de Istik, coordenados por Tegic Sanamaris, um kansariano de enorme poder que já atingiu a escala de 300 anos de vida. Os tegicnistas fazem maldades e tem como objetivo conquistar dimensões para criar novas bases de ataque e de escravidão. Sua marca “marcante” (olha só o trocadilho!) são as listras pretas no rosto, portanto, caso veja um kansariano com elas, corra pois eles são víboras de Tegic. As listras dos tegicnistas tem dois modelos, um masculino e um feminino, como diz na ilustração ao lado.



Efeito Colateral: Escurece o estilo do Kansariano membro.

Maiores Heróis do Clã: Além de Tegic Sanamaris, na época que o clã tinha como nome “Kansarianos-Diablos”, Eric Gleen foi um dos mais notáveis tegicnistas da história.

Famílias Antigas Kansarianas mais Influentes: Sanamaris(extinto), Sanamaris (atual), Gleen, Dramini, Toran e Hayashi.

Líder Supremo e de Maior Status no Clã: Tegic Sanamaris

Proezas de Clã conhecidas como: São conhecidas como proezas Negras.

Leis de Clã conhecidas como: A Trilha das Trevas

Tegicnista

Pode haver vários Kansarianos da linhagem tegicnista com qualquer profissão. Ser membro exclusivo do clã não influencia muita coisa. Mas mesmo assim existe um kit próprio para soldados da Ordem de Tegic.

Custo: 3 pontos de Aprimoramento, 160 pontos de perícia

Perícias: Escolha uma Arma com 40/40, uma arma com 30/30, Sobrevivência (escolha um ambiente com 30%), Acrobacia 20%, Salto 20%, Esquiva 30%

Aprimoramentos: Contatos e Aliados 1, Patrono (Família Tegic), Recursos e Dinheiro 2, Saúde de Ferro, Senso de Direção

Aprimoramentos Negativos: Inimigo -1 (GKS e todos os seus aliados), Má Fama -1 (por serem de um clã de malvados e perigosos)

Leis do Clã Tegicnista– A Trilha das Trevas

1-Eu sou a sombra, a escuridão que as crianças temem, afaste-se da luz dos Guerreiros Kansai e esmague-os como insetos: Quer dizer que todo servo de Tegic deve respeito ao líder do clã, todo tegicnista não pode jamais ter algum tipo de sentimento, amizade ou algo do tipo com qualquer kansariano da linhagem GK ou adepto da mesma, fazer isso sentirá toda a fúria de Tegic Sanamaris.

2-A Traição é a chave de encontrar o inferno mais cedo: Quer dizer que todo tegicnista nunca poderá trair seus irmãos de linhagem, caso isso ocorra, pagará a traição com a morte.

3-Seus sentimentos não existem em nossa guerra, apague-os: Quer dizer que os membros do clã tegicnistas não podem ter pena de seus adversários na guerra contra os Guerreiros Kansai, não importando quem seja o seu alvo. Caso seu inimigo seja um amigo, familiar ou parente e o tegicnista deve mata-lo, o mesmo terá que esquecer os sentimentos e agir.

4-Temos a morte em nossas mãos, mas não o destino: Quer dizer que todo seguidor de Tegic Sanamaris deve pensar bem antes de tirar a vida de uma pessoa, mortes de certos alvos podem trazer mais problemas a Tegic e sua linhagem, pense bem antes de fazer uma besteira.

Caso haja um descumprimento de uma ou mais Leis

O Tegicnista será julgado por um conselho de membros mais influentes da linhagem tegicnista. Esse julgamento será aberto a todos seguidores de Tegic e seus adeptos. Caso seja julgado, o tegicnista será morto pelos próprios amigos.

Treinamento na Ordem Tegicnista

As academias dos tegicnista são bem escondidas, pois sendo um clã de criminosos e perigosos, suas bases são escondidas às sete chaves. Todo tegicnista tem acesso a qualquer base de seu clã, aprendendo novas proezas e se refugiando dos GKs e das outras pessoas (se assim preferir).

Proezas Negras – Proezas do Clã Tegicnista

Essas são uma lista básica das proezas mais comuns aprendidas na Ordem de Tegic.

Agulha Ácida

Custo: 8 pontos

Teste: Dex -16%

Descrição: Proeza tegicnista que faz o kansariano criar agulhas venenosas que causam 3d6 de dano (por agulha). São armas criadas pelos soldados de Tegic para serem arremessadas contra seus inimigos, são bem eficientes e seu dano ignora IP do alvo. Apesar do nome, para uma agulha ser venenosa, ele deve ser emendada com a proeza Envenenamento.

Amedontrar Estilo

Custo: 4 pontos

Teste: Car -05%

Descrição: Com esta proeza o tegicnista pode fazer o seu estilo emitir um som ou ilusão que faz os estilos dos kansarianos alvos recuarem de medo e saírem dos próprios kansarianos alvos. Quando utiliza-se essa proeza, o alvo (se for kansariano) deve fazer um teste de Will, caso seja bem sucedido, nada acontece, caso tenha falha, o seu estilo sairá do corpo do kansariano, fazendo o mesmo perder temporariamente a habilidade de invocar a habilidades Atributos Kansarianos, Golpe do Vento e proezas até que recure seus estilos amedrontados.

Buraco Negro

Custo: 6 pontos

Teste: FR -25%

Descrição: Uma das proezas mais perigosas dos tegicnistas. Consiste na criação de um enorme buraco negro que cerca o próprio Tegicnista e atinge uma área de no máximo 20m² por nível de personagem do servo de Tegic. Todos envolvidos na área de raio devem fazer um teste de Con Humana -30%, falha resulta na perda de 10d6 pontos de vida ignorando IP, porque todos que entram no vácuo invocado tomam muito dano. Se o tegicnista se mover, seu buraco negro fica no mesmo lugar.

Detectar Heróis

Custo: 1 ponto

Teste: Int -20%

Descrição: Com esta proeza o kansariano tegicnista pode rastrear qualquer kansariano da linhagem Gk ou qualquer outra pessoa que queira procurar em uma área de 200 km² a cada 4 níveis do personagem. O rastreamento indica o local exato onde o alvo que queira procurar está. Porque na utilização dessa proeza, o tegicnista fecha os olhos e visualiza com perfeição onde o alvo está.

Disfarce

Custo: 5 pontos

Teste: Will -15%

Descrição: Como os teginistas possuem listras pretas no rosto e são perseguidos pelo povo das dimensões. Essa proeza eficaz faz o seguidor de Tegic se metamorfomisar em qualquer pessoa (apenas pessoas) que queira ser, assim dando a chance ao servo teginista ter uma vida comum na pele de outra pessoa ou se transformando numa nova. Os atributos, poderes e outras coisas pessoais do personagem prevalecem como estava.

Dominar Sombra

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-15%

Descrição: O poder das trevas de manipular sombras, seja a do próprio teginista, seja de objetos, seja até do inimigo. Com a utilização desse poder faz o teginista a habilidade de moldar a sua maneira sombras, eventos comuns são criar armas de sombra, tentáculos, objetos e coisas afins, até há casos que um kansariano use as sombras para sufocar uma pessoa. O dano e os dados em termos de jogo vão depender da criatividade do próprio teginista e do Mestre de RPG que está coordenando a partida.

Energia de Tegic

Custo: 1 ponto

Teste: Will +10%

Descrição: Com esta proeza o kansariano pode invocar forças da "escuridão teginista" interiores, é a Energia de Tegic, uma espécie de fúria guerreira que aumenta temporariamente o poder do kansariano, esse aumento dura 3d6 rodadas e que durante esse aumento, o teginista recebe um bônus de +5 nos danos. Só se usa essa proeza que uma vez por combate.

Escudo Psíquico

Custo: 2 pontos

Teste: Int -20%

Descrição: Proeza que oferece ao teginista proteção mental, cria um escudo que oferece imunidade ao servo de tegic contra QUALQUER FORMA OU PODER QUE ATINGE A MENTE. Esse bloqueio anti-psi dura 10 minutos por nível de personagem.

Garras Venenosas

Custo: 5 pontos

Teste: Dex -10%

Descrição: Com esta proeza o kansariano nos punhos ou nos pés espinhos feitos de poder kansai em forma de lâminas, essas são usadas como garras pelo próprio teginista, essas garras provocam dano de 2d6+5 e duram até serem quebradas ou anuladas pelo teginista.

Manto de Sombra

Custo: 3 pontos

Teste: Will +05%

Descrição: Outro poder manipulador de sombras. Com esta habilidade, o tecinista cria um manto de poder kansai negro cujo pode se cobrir com ele ou cobrir outras pessoas e/ou coisas. Uma coisa coberta pelo manto invocado aumenta seu IP em +1 caso o manto esteja em um local bem iluminado, +5 em lugares de pouca iluminação (como lugares iluminado a luz de velas) e/ou +10 caso esteja na escuridão total.

Portal de Fuga

Custo: 5 pontos

Teste: Will -15%

Descrição: Uma proeza para os mais espertos. Quando um tecinista está acuado e em desvantagem, ele pode criar um portal dimensional para escapar, esse portal pode levar o tecinista no máximo ate 100 Km longe da área onde ele criou o portal.

Prender Sombras

Custo: 6 pontos

Teste: Dex -20%

Descrição: Uma das mais lembradas proezas tecinistas. Habilidade que faz o servo de Tegic encantar alguma arma ou objeto cujo dispara na sombra do inimigo, esse objeto lançado se fixa na sombra do alvo e o faz ficar imóvel, isso não ocorre caso o alvo esquive do disparo do objeto encantado na sombra. Um alvo atingido por essa proeza fica com as pernas e todo o seu torso imóveis, a única coisa que fica "móvel" são a cabeça, pescoço, o ombro e o braço da mão hábil do personagem. O alvo fica imóvel até que o objeto preso em sua sombra seja retirado.

Cyber-Kan (cyberkans)

São os kansarianos-ciborgues, que lotam seus corpos com implantes cibernéticos para aumentar suas capacidades e poderes, eles não estão nem aí para a guerra entre os GKs e Tecinistas, os cyberkans seguem seu próprio caminho. Usam seu poder kansai para gerar energia suficiente para o funcionamento de seus implantes, tanto que caso o kansariano dessa linhagem perca o seu estilo, seus implantes serão apenas "um peso" e não terão utilidade nenhuma.

Efeito Colateral: Muda a forma básica do estilo do kansariano em algo de ferro, aço, metal, prata, robótico, andróide ou cibernético

Maiores Heróis do Clã: Dik Saluri (na época da Segunda Guerra Mundial na Terra), Klaus "Mithril" e Mike

Famílias Antigas Kansarianas mais Influentes: Hayashi, Maxine, Ellaron, Telarsari e Haruni.

Líder Supremo e de Maior Status no Clã: O cyberkan Mike, atualmente o mais forte e respeitado entre os membros do clã

Proezas de Clã conhecidas como: São conhecidas como proezas do Ferro.

Leis de Clã conhecidas como: As leis de Prata

Implantes Cibernéticos para os cyber-kans

Os cyberkans são kansarianos que insere em seus próprios corpos implantes cibernéticos. Caso você queira jogar RPG com um personagem cyber-kan, poderá optar em comprar seus implantes com pontos de aprimoramento ou com grana. Recomenda-se que na criação do personagem, compre seus implantes pagando com pontos de aprimoramento para depois em campanha comprar com pontos, mas tudo depende do Mestre de RPG. Segundo o fator roleplay, há uma regra que determina quanto tempo seu personagem se recupera da cirurgia do implante e quanto o mesmo custará em Sht (Sonathas!)

TABELA DE CUSTOS DE IMPLANTES

Custo em pontos de cibernéticos: multiplica o número em pontos em 150 Sht (x150)

Tipo: [*]barato e comum = x50; [**]não tão comum = x100; [***]raro = x400; [****]bastante raro= x1000

Como comprar os implantes cibernéticos?

Para saber o quanto você deve pagar para ter um novo implante, você deve somar o custo do material do implante mais a cirurgia do mesmo. Para saber valor do material (implante) a ser instalado, use a lista do Anime RPG que está na pág.66, multiplique por 150 o valor em pontos de cibernético que vale o implante desejado e depois some com a multiplicação do “tipo de raridade” (os “[*]”, esta é só saber o quanto o implante é raro para depois multiplicar de acordo com a tabela acima.) A soma desses dois vai dar o custo em Sonathas para a instalação do implante.

Quero ter asas metálicas (Anime RPG pág.74), por exemplo, então preciso pagar pelo material 3150 Sht, mas ainda fora pagar pela instalação, que vai depender do atendimento e do nível tecnológico da Academia cyberkan (esta depende da onde o personagem está.) Mas além de pagar o valor do implante como já foi ensinado ainda há de pagar pela cirurgia a ser feita.

Para saber quanto será o preço da cirurgia, é só verificar na tabela abaixo quanto tempo de duração terá a instalação do implante e o valor, tudo de acordo com o tipo de cidade que está instalada a Academia de Cyber-kans.

CIDADELA (CIDADE MINÚSCULA)

Demora em cerca de 4 horas para instalar um implante [*], 5 horas para instalar um implante de [**], 13 horas para instalar um implante [***], 24 horas para instalar um implante [****]

Preço média: [*] 8000 Sht | [**] 9000 Sht | [***] 12000 Sht | [****] 20000 Sht

CIDADE PEQUENA

Demora em cerca de 3 horas e 30 minutos para instalar um implante [*], 4 horas para instalar um implante de [**], 10 horas para instalar um implante [***], 12 horas para instalar um implante [****]

Preço média: [*] 9000 Sht | [**] 10000 Sht | [***] 13000 Sht | [****] 22000 Sht

CIDADE GRANDE

Demora em cerca de 2 horas para instalar um implante [*], 3 horas para instalar um implante de [**], 5 horas para instalar um implante [***], 6 horas para instalar um implante [****]

Preço média: [*] 13000 Sht | [**] 15000 Sht | [***] 20000 Sht | [****] 50000 Sht

METRÓPOLE

Demora em cerca de 1 hora para instalar um implante [*], 2 horas para instalar um implante de [**], 3 horas para instalar um implante [***], 4 horas para instalar um implante [****]

Preço média: [*] 20000 Sht | [**] 30000 Sht | [***] 40000 Sht | [****] 100000 Sht

Voltando-se ao exemplo das asas metálicas, já que se tem o preço definido por causa do implante imagine-se um cyberkan ir a uma Academia que se situa em uma cidade Grande, então somando todos os preços, gastaria-se no total 23.150 Sht.

Acostumando com implantes cibernéticos

Use a tabela abaixo para vê quantos dias o cyberkan se acostumar com o novo implante, mais isso depende da raridade do item instalado.

[*] = 1D3+1 dias para se acostumar

[**] = 1D6 dias para se acostumar

[***] = 1D6+2 dias para se acostumar

[****] = 1D10 dias para se acostumar

Leis do Clã cyber-kan– As Leis de Prata

1-Nunca ataque um cyber-kan irmão, apenas caso este tenha se revoltado contra o clã ou que tenha se tornado seu inimigo: Quer dizer que todo cyberkan não tem o direito de atacar outro de mesma linhagem, a menos que este tenha se revoltado contra toda a linhagem e/ou se titulado como inimigo.

2-Nunca invada computadores e/ou inflija dano a servidores que sejam de “nosso clã”: Diz que todo cyberkan não está permitido a invadir computadores e oferecer estragos materiais a qualquer computador e/ou tecnologia que pertença a Comunidade geral do clã Cyber-kan.

3-Aproveite o máximo do poder do metal que você tem, mas está proibido sugar sua força de cidades e áreas habitadas, a menos que seja uma situação de vida ou morte: Mostra que todo cyberkan tem o direito de usar o metal da maneira em que desejar, mas ao usar sua força em tais lugares como cidades e áreas habitadas (coisa que irá causar pane nos sistemas dos aparelhos dessas pessoas), use essa só apenas quando não há outra alternativa.

4-Não use seus implantes para atacar um inocente e/ou aqueles que não tenham o título de “seu inimigo”: Caso você tenha implantes com o intuito de ser militar, não use-os contra pessoas inocentes, use apenas aqueles que denominam seu inimigo.

5-Caso entre como cão de guerra em um dos clãs que formam a Eterna Guerra, seus atos poderão ser perdoados caso nos traga algum benefício: Caso você entre como adepto do clã Gk ou da Ordem de Tegic, suas ações podem trazer danos e reputação a linhagem cyber-kan, mas dependendo de seus atos, o cyberkan pode ser perdoado.

6-Sempre respeite um cyber-kan de nível mais alto que o seu: Todo cyber-kan de nível mais alto sempre terá o respeito com o cyberkan de nível mais baixo, esse respeito pode sumir caso o kansariano alvo seja seu inimigo mortal.

Caso haja um descumprimento de uma ou mais leis

O cyberkan será julgado por um conselho de membros mais influentes e sua pena além de perder os implantes caríssimos será , o cyberkan será proibido de dirigir a palavra com qualquer outro de mesma linhagem, não poderá obter implantes novos e em alguns casos, será julgado pela Pena de Morte, em alguns casos mais graves.

Treinamento na Ordem Cyber-kan

As academias cyber-kans são vistas em qualquer lugar, e lá que temos as salas para cirurgias de implantes novos e todos os membros podem pagar um preço para aprender as proezas pessoais da linhagem.

Proezas do Ferro – Proezas do Clã Cyber-Kan

Essas são uma lista básica das proezas mais comuns aprendidas na Ordem dos kansarianos-ciborgues.

Adaptador

Custo: 8 pontos

Teste: Dex -20%

Descrição: Proeza cyberkan que oferece ao kansariano o poder de modificar um de seus braços em uma arma de guerra que o próprio conheça (transformando o próprio braço em bazucas, fuzis, metralhadoras e outros). Só que a munição disparada será de poder kansai. O dano dos tiros funciona da mesma forma e tem os mesmos efeitos da arma invocada. A proeza Adaptador só transforma o braço do cyberkan em uma arma de fogo comum.

Criar Metal

Custo: 2 pontos

Teste: Dex -10%

Descrição: Poder que faz o kansariano criar metal a partir do nada. Cria no máximo 1 kg de metal (ferro) por nível de personagem e esse ferro feito de poder kansai cura pela metade caso seja dissolvido pela proeza Cura dos Metais.

Cura dos Metais

Custo: 4 pontos

Teste: Will -15%

Descrição: Proeza que permite ao cyberkan se curar (restaurando pontos de vida) dissolvendo metais como aço, ferro, magnésio e outros. Basta utilizar essa proeza e tocar no metal mais próximo, ele será dissolvido e o cyberkan restaurará automaticamente pontos de vida. O cyber-kan restaura 1d6 pontos de vida a cada 500 gramas de metal dissolvido.

Flama Implant

Custo: 3 pontos

Teste: Will -10%

Descrição: Habilidade que invoca uma aura de poder kansai que cerca todos os implantes cibernéticos do kansariano, essa aura duplica a capacidade do implante (duplicando os dados de dano se for uma espécie de arma, duplica o IP se este o estiver, aumenta e X2 caso aumente um ou mais sentidos e assim por diante.) A flama implant dura 1 min por nível de personagem e caso um personagem que tenha a "esperteza" de utilizar essa proeza novamente (sem esperar o término da anterior), seus implantes perderão seus efeitos, porque não agüentaram a força sobre eles e pifarão.

Ima

Custo: 6 pontos

Teste: Will -20%

Descrição: Faz o kansariano emitir em torno de si uma aura de poder kansai que funciona como um verdadeiro ima, puxando para perto do kansariano um ou mais alvos desejados (esse ima tem FR 150 a cada 2 níveis do cyber-kan). Os alvos afetados pelo ima são escolhidos pelo próprio cyber-kan.

Invadir Sistema de Máquinas

Custo: 4 pontos

Teste: Will -15%

Descrição: Permite ao cyber-kan com apenas um toque invadir o sistema de qualquer máquina e/ou aparelho doméstico, podendo controlado a sua maneira. Um cyberkan com essa proeza pode controlar 1 aparelho e/ou máquina por nível de personagem que tenha e a duração de seu controle dura até que ele cancele a proeza ou que o aparelho seja destruído.

Liquid-Metal

Custo: 1 pontos

Teste: Dex -15%

Descrição: Poder que transforma qualquer metal em metal líquido, sem ao menos esquentá-lo. Um metal transformado em metal líquido pode voltar a ser sólido apenas com um desejo do próprio cyber-kan.

Metamorfose

Custo: 3 pontos

Teste: Agi-20%

Descrição: Permite ao cyberkan ter o poder de transformar seu corpo em um metal específico, forjando um IP natural de +2 para cada nível de personagem, além do personagem refletir naturalmente contra seus inimigos ataques baseados em luz. Mas toma +2 no dano quando recebe ataques baseados em fogo.

Moldar Metal

Custo: 4 pontos

Teste: Dex-10%

Descrição: Oferece ao cyberkan a habilidade de moldar metais de qualquer tipo que seja a sua maneira, podendo forjar armas de metal, abrir buracos, fazer pequenas construções e algo do tipo. Pode moldar metal até de implantes cibernéticos e outros da mesma linhagem e máquinas além de outros infinitos exemplos. OBS: No caso o cyberkan tente moldar a parte de metal do implante de outro cyberkan, o mesmo poderá fazer um teste de Will para evitar o manuseamento da proeza.

Sugar Energia Elétrica

Custo: 3 pontos

Teste: Dex-10%

Descrição: Faz ao cyberkan ter a habilidade de sugar energia elétrica de aparelhos eletrônicos e tudo que seja movido a eletricidade. Sugando a força elétrica para disparar contra os seus inimigos e outra forma que o cyberkan pensar no momento. Caso a energia sugada seja para causar dano, o mesmo deve ser dado pelo Mestre de RPG. Exemplos comuns são: aparelhos pequenos (energia de 1d6 de dano), poste elétrico (energia de 8d6 de dano).

Necromânia (necromânios)

São os kansarianos-zumbis, amaldiçoados pela praga da “Maldição da Monstruosidade”. São kansarianos mortos vivos que tem suas proezas de acordo com o poder dos mortos. Adeptos desse clã se sentem bem em tumbas e lápides de cemitérios. E apesar de ter as habilidades naturais dos mortos vivos, não tomam dano com o contato a luz Solar. Essa linhagem costuma ter parceria com os servos de Tegic Sanamaris e NUNCA(NUNCA MESMO!) terá algum tipo de amizade e/ou parceria com a Ordem Gk, os guerreiros de Istik.

Efeito Colateral: Muda a forma básica do estilo do kansariano em algo zumbi e/ou morto-vivo.

Maiores Heróis do Clã: Zimli, um dos mais temíveis necromânios da história, Cerenin (nos tempos de hoje)

Famílias Antigas Kansarianas mais Influentes: Zumba, Sangneat, Sellch, Morayan, Zukidan

Líder Supremo e de Maior Status no Clã: Torban, o necromânio mais poderoso do mundo

Proezas de Clã conhecidas como: São conhecidas como proezas da Tumba.

Leis de Clã conhecidas como: As Escrituras da Tumba

Leis do Clã necromânio– As Escrituras da Tumba

1-Nós somos amaldiçoados pela maldição da monstruosidade, por isso todos nos vêem como monstro: Quer dizer que todo necromânio não poderá ter pena de qualquer ser humano que esteja em seu caminho, pois no mundo lá fora, os kansarianos dessa linhagem são considerados como verdadeiros monstros. (EM RPGs, um

personagem recém-criado começa o campanha com -10 no atributo Carisma, graças as mudanças ocorridas em seu corpo.)

2-As trevas são nosso refúgio mais claro, a luz é nosso refúgio mais obscuro: Diz que todo necromânio deve usar as trevas para seu refúgio e que se puder se safar de algum problema usando alguém “bonzinho”, que o faça sem medo.

3-Nossos poderes umbrais devem ser utilizados apenas contra aqueles que nos perseguem e que não gostem de nós: Mostra que todo necromânio deve usar seus poderes das trevas apenas contra aqueles que não gostem do membro, aqueles que o perseguem e outros tipos de pessoa. Nunca ataque seus aliados a menos que eles mesmos se auto titula inimigo.

4-Um necromânio deve estar ciente de que é um monstro, mas monstro não ataca outros monstros. Fazer isso é perder a sua vida “umbral”: Para oferecer um reforço a lei 3, um necromânio nunca poderá pelo menos agredir outro de mesma linhagem sem uma ordem os necromânios superiores.

5-Não chame atenção dos outros, somos muito melhores sem aqueles abutres: Nunca chame atenção das outras pessoas na rua, no metrô e em qualquer outro lugar. A ordem dos necromânios NÃO PRECISA de humanos idiotas e outros kansarianos para encher o nosso saco.

6-Carne boa e carne fresca, nunca se esqueça disso: Se for atacar um inimigo em batalha, acabe logo com ele, não dê esperanças as suas vítimas, pois os necromânios são temidos por serem cruéis. Use essa lei quando seu inimigo mesmo deve morrer.

Caso haja um descumprimento de uma ou mais Leis

O necromânio será julgado em uma sala onde terão os membros mais influentes e notáveis da linhagem, terá também um júri especial além de um pequeno público. Caso o necromânio seja condenado terá a pena de morte como pena, mas há casos que um condenado pode pegar outra pena.

Treinamento na Ordem Necromânia

As academias necromânias são bem escondidas nas cidades. Algumas são dentro dos esgotos, outras são de certos compartimentos secretos em cemitérios e coisas afins. Um necromânio tem acesso gratuito a entrar nas sedes da mesma. Mas nenhum que não faça parte do clã NUNCA PODERÁ ENTRAR...

Proezas da Tumba – Proezas do Clã Necromânia

Essas são uma lista básica das proezas mais comuns aprendidas na Ordem dos kansarianos-zumbis.

Criar Cadáveres

Custo: 2 pontos

Teste: Will -05%

Descrição: Um poder sombrio que concede ao necromânio criar um novo ser a partir de pedaços de carne amontoados, esse novo ser será um corpo sem alma, portanto obedecerá seu criador em tudo. Muitos necromânios pegam corpos de pessoas que já morreram para usar esse poder, criando zumbis. A duração para cada cadáver animado é dura para sempre, ou caso o corpo seja destruído e/ou o próprio necromânio cancele esse poder.

Criar túneis

Custo: 2 pontos

Teste: Dex +10%

Descrição: Uma ótima opção para fugas e/ou construções de covis. Permite ao necromânio colocar uma de suas mãos no chão, tudo para abrir um buraco e criar túneis complexos, esses túneis criados podem ser pequenos, tantos enormes. Tudo depende da vontade do próprio necromânio.

Controle de Corpus

Custo: 6 pontos

Teste: Dex -25%

Descrição: Faz ao kansariano o controle de um corpo vivo ou morto sem possui-lo. O necromânio escolhe um alvo específico, pode ser um corpo morto ou uma pessoa. Esse alvo pode estar até numa distância de 10m² por nível de personagem. Caso o necromânio escolha um alvo vivo, este deverá ser bem sucedido em um teste de Con (Humana se o alvo for um kansariano) e em seguida um teste de Will, falha causa a perda dos sentidos até que volte ao normal). Personagens, corpos vivos e cadáveres afetados por essa proeza ficam nessas condições 5 rodadas a cada 2 níveis de personagem que o necromânio tenha.

Controle das Trevas

Custo: 5 pontos

Teste: Dex -10%

Descrição: Permite ao necromânio manusear a escuridão. Esse manuseio é diferente, ele apenas muda as trevas de um lugar para ao outro, puxa de um lado para o outro. Além de oferecer dano (se o necromânio preferir) para aqueles que estejam na escuridão afetada pela proeza. O dano daqueles que ficarem na escuridão é de 2d6 pontos de vida por turno.

Dom do Necromânio Maldito

Custo: 2 pontos

Teste: Dex +05%

Descrição: Permite ao kansariano-zumbi a habilidade de sugar temporariamente os atributos físicos e mentais do alvo para impor em seus próprios atributos (humanos e/ou kansarianos dependendo da própria vontade do necromânio). Para efetuar os poderes dessa proeza, o necromânio deve tocar seu alvo, não há testes para resistir. A duração dos atributos sugados dura 1 rodada para cada nível de personagem do necromânio e ele vai sugando 1d6 pontos de atributo por turno.

Imunidade

Custo: 2 pontos

Teste: Agi +05%

Descrição: Proeza que permite ao necromânio sentir menos dor a ataques físicos, recebendo um bônus de +1d10 no IP por utilização dessa proeza. Além disso, o necromânio não sente nenhum tipo de dor enquanto essa proeza continua ativa (mas ainda toma dano normalmente).

Manuseio do Corpo

Custo: 4 pontos

Teste: Agi -15%

Descrição: Proeza que permite ao necromânio retorcer o seu próprio corpo da maneira em que bem entender, podendo girar mais de 90° o próprio pescoço, abrir buracos dentro do próprio corpo, esticar membros, etc. Caso o necromânio tente esticar seu corpo de tal maneira a acertar um alvo específico, seu alcance máximo é de 5m.

Sangue Negro

Custo: 6 pontos

Teste: Con -25%

Descrição: Poder que oferece ao necromânio a habilidade de transformar seu próprio sangue em um sangue negro, cujo será um forte ácido, tão forte que é capaz de decompor matérias orgânicas como carne, plantas, pedras, e outros. Além de ferir criaturas sobrenaturais como vampiros (se esses existirem em sua campanha!). Além de curar 1 ponto de vida por turno enquanto essa proeza está ativa. Necromânios com essa proeza ativa podem disparar esse sangue negro pela boca fazendo todos que foram atingidos por isso perderem 5d6+nível de personagem do necromânio pontos de vida ignorando IP e dissolvendo 1 ponto para cada 1/3 do valor de dano. Essa proeza dura 2 rodadas por nível de personagem.

Toque Gangrena

Custo: 4 pontos

Teste: Dex -10%

Descrição: Com um mero toque, o necromânio pode utilizando esta proeza para apodrecer qualquer tipo de material orgânico, seja carne, plantas, pedras, e outros. Dissolvendo o material por completo, que caso seja uma pessoa viva, ela receberá 4d6 pontos de dano por turno até ser dissolvida e/ou não ser mais tocada. O mesmo vale para materiais mais resistentes, vão perdendo pontos de vida até serem destruídas. O efeito do toque gangrena dura 1 rodada só, esse tempo aumenta enquanto o necromânio continuar tocando e dissolvendo seu alvo, nesse caso, a proeza perderá seu efeito até que o kansariano pare de tocar seu alvo ou mesmo com a morte da pessoa tocada.

Vanish

Custo: 3 pontos

Teste: Agi +05%

Descrição: Habilidade necromânica de sumir diante dos olhos de todos que o exergam. Quando utiliza-se essa proeza, o necromânio fica invisível, de forma que nenhum poder de infravisão e/ou qualquer outra que enxergue o invisível possa rastrear o mesmo. A única forma de rastrear um necromânio é usando um proeza kansariana de rastreio e/ou sentindo o estilo do feitor desse poder. A duração da Vanish é de 1 rodada por nível de personagem e enquanto não é descoberto, o kansariano sob efeito desse poder pode atingir seus inimigos usando a regra Ataque Surpresa (Anime RPG, pág.110).

VANTAGENS DOS NECROMÂNIOS: Algo que não podemos deixar de mencionar é sobre algumas vantagens extras que os necromânios recebem. Primeiro, todo necromânio recém-criado (de 1º nível) perde 10 pontos no atributo Carisma, devido as transformações que teve no seu corpo. Segundo, mesmo parecendo zumbis, eles podem andar normalmente durante o dia e podem comer qualquer tipo de comida. Terceiro, os Necromânios são imortais, ou seja, quando morrem assassinados (são imunes a doenças naturais), seu estilo sai do corpo e o reconstrói, trazendo até a alma devolta. Os necromânios realmente morrem quando são assassinados sem seu estilo ou quando morrem de causas naturais (também para ocorrer isso, devem estar sem seu estilo!)

Arcanis (magos arcanis)

São os kansarianos manipuladores de magia. Possuem uma Ordem Mística própria e que a rivaliza com a ordem dos humanos. São magos de grandes poderes e usam o poder kansai junto do poder da kansailar. No confronto entre Gks e Tegienistas, os Arcanis são chamados como “Chave” pois alguns membros dessa linhagem são recrutados por ambos os clãs e por isso tem esse nome. Os Kansarianos arcanis são os únicos a ter a habilidade de montar, revestir e consertar as tais armas kansarianas (se você não sabe o que é, veja adiante).

Efeito Colateral: Muda a forma básica do estilo do kansariano em algo fada ou qualquer ser que seja um ser místico (faérico na maioria dos casos).

Maiores Heróis do Clã: Ozorani Klasah, um dos grandes magos do clã e sua mulher Moly Klasah

Famílias Antigas Kansarianas mais Influentes: Panosian, Flowers, Bandush, Maurer, Ravi

Líder Supremo e de Maior Status no Clã: Telles, o mago arcanis capaz de invocar uma maremoto

Proezas de Clã conhecidas como: Não existe proezas Arcanis. Eles desenvolvem magia.

Leis de Clã conhecidas como: As Obrigações

Leis do Clã Arcanis– As Obrigações

1-A mágica é a chave para nossa existência, respeite-a: Quer dizer que todo arcanis deve usar a mágica sempre, nunca mais abandonando essa “incrível” habilidade. E deve sempre respeitar seus efeitos mágicos.

2-Um arcanis de muito poder não é nada senão usar sua força para destruir as coisas: Diz que todo arcanis deve utilizar bem a sua força mágica, pois os arcanis de grande poder fazem boas coisas invocando efeitos mágicos lucrativos e não destruindo tudo.

3-Nossas habilidades são apenas para aqueles que a mereçam: Todo arcanis deve e usa seus poderes apenas para a quem tiver vontade, podendo ignorar serviço a quem quiser, não importando de quão seja importante o cliente ignorado.

4-Todo arcanis tem o direito de escolher o bem e o mal, pois aqui não temos esses lados e sim “o seu lado de ser”: Não há definição de “bem” ou “mal” na linhagem, ha apenas “o arcanis X”. Se fizer mágicas e trazer lucro para si usando o poder da Kansailar, tanto faz a que temática moral o arcanis tenha.

Caso haja um descumprimento de uma ou mais Leis

As leis arcanis são apenas obrigações morais aos membros da linhagem. Como não existe lado do bem e/ou do mal, um arcanis pode descumprir suas obrigações quando quiser e bem entender. Só que descumprindo suas obrigações, o arcanis poderá perder seu crédito com seus irmãos de clã.

Treinamento na Ordem Arcanis

As academias arcanis são encontradas em qualquer lugar, em qualquer cidade. Todo arcanis tem direito de chegar em uma delas e pagar uma pequena taxa para estudar magia (apenas kansarianos arcanis tem esse direito!) Outras pessoas podem contratar os serviços dos arcanis para os mesmos construir armas kansarianas e/ou usar sua magia para reconstruir com perfeição um braço, perna ou outros membros amputados. Claro que todos esses serviços custam bem alto e cabe ao Mestre de RPG oferecer tais valores monetários. Algumas acadêmicas arcanis vendem itens mágicos.

VANTAGENS DOS ARCANIS: Algo que não podemos deixar de mencionar é sobre algumas vantagens extras que os arcanis recebem. Primeiro, todo arcanis, por ser um conjurador de mágicas, terão sempre um poder kansai mais fraco do que os outros kansarianos comuns, por isso, um kansariano arcanis recém-criado (de 1º nível), tem um redutor inicial de-3 no seu PK. E eles podem montar armas kansarianas (somente eles!) como habilidade natural, mas para isso é preciso ter tal perícia abaixo, essa é aprendida na Ordem Arcanis.

Construir Armas Kansarianas (0)

Perícia aprendida na Ordem Arcanis, permite ao kansariano poder montar do nada uma nova arma kansariana, além de ter poder e habilidades para consertar, turbinar, desmontar e destruir uma arma kansariana. Apenas kansarianos da linhagem arcanis poderão utilizar dessa sabedoria. Outras pessoas podem até saber como montar e fazer outras coisas, mas farão isso apenas na “teoria”, pois é preciso ter um sangue (ou alma) arcanis para montar uma arma com perfeição.

ARMAS KANSARIANAS: alguns kansarianos adotam armas poderosas feitos com seu próprio poder kansai. Elas são chamadas “armas kansarianas”, e só podem ser usadas pelos seus próprios donos. Outras pessoas NUNCA CONSEGUIRÃO usa-la. É uma arma “inquebrável” (quase para kansarianos), nunca se gasta e são armas fiéis, ou seja, são armas vivas. Elas atendem ao chamado de seu dono e vão atrás do mesmo se esse o chamar, que não importando os quilômetros de distância, a arma encontra seu possuidor. As armas kansarianas são armas que aumentam seu dano de acordo com o poder de seu dono. Aumente o dano natural da arma em +1 a cada 2 níveis de personagem que o possuidor da mesma tenha.

Capítulo 07 – Regras e Testes para jogar Yoshiro

Para jogar RPG no mundo de Yoshiro, as regras do Sistema Daemon tem algumas mudanças, porque além de jogar nesse cenário ainda há novas regras para deixar seu jogo mais emocionante. Mas você pode ignorar essas regras se assim desejar. O que peço pelo menos é que Leia esse capítulo, pois uma ou mais regras podem ser interessantes.

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

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

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

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

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

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

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

TESTES DE REACÃO: Como no jogo Yoshiro mesmo sendo focado na ação, ele também é enfocado no roleplay, talvez seja um dos únicos RPGs que tem roleplay até nos combates. Quando um personagem faz uma ação inesperada em relação a outra pessoa (seja um personagem jogador ou mesmo um NPC), o Mestre de RPG deve dizer o qual reação teve o personagem de acordo com o que ocorreu, ou mesmo fazer um teste de reação aleatória (assim usando essa regra, dará mais vida aos NPCs e demais personagens da aventura, dando vida a eles e impossibilitando saber qual será a reação deles.) Quando acontece uma coisa que o personagem alvo não estiver esperando (exemplos mais comuns são declarações de amor, cobranças de dívidas, zombar do personagem na frente de MUTOA GENTE DESCONHECIDA ,etc) O Mestre de RPG rola 1d100 e de acordo com a porcentagem tirada, o personagem terá uma reação X. Alguns casos, o Mestre de RPG deve dar um bônus e/ou redutor na rolagem do d100.

TABELA DE REAÇÃO

Abaixo de 0% à 10%: Ação desastrosa

11% à 22 %: Muito Ruim

23% à 30: Ainda Ruim

31% à 40%: reação fraca.

41% à 60%: reação normal

61 à 70%: reação Boa

71% à 80%: reação bastante boa

81% à 99%: reação excelente

acima de 99%: reação apaixonante

Capítulo 08 – Monstros das dimensões

Nesse capítulo você terá as estatísticas dos monstros mais famosos que assolam as dimensões da Terra. Nenhuma dessas criaturas existem na Terra, mas podem ser inseridas para aterrorizar os seres humanos por um NPC maligno. Os monstros vistos em Yoshiro são extremamente poderosos, adversários apenas para kansarianos e humanos super-poderosos (e corajosos também!).

A Maldição da Monstruosidade

A maldição que é existente nas dimensões da Terra. É uma doença que transforma um ser em um monstro, fazendo a vítima dessa doença em uma nova criatura, onde suas lembranças serão esquecidas para sempre. Todos os monstros podem passar esse male aos seus caçadores (algo que é raro). Dizem que a linhagem Necromânia foi toda afetada por essa maldição e por isso eles são monstros.

Uma curiosidade sobre os Monstros

Os monstros do mundo de Yoshiro são um pouco diferente de outros universos de RPG, aqui um monstro é algo raro e não as “avesas”. Encontrar um monstro é menos provável, eles são usados por vilões para encurralar heróis. E no contato físico do herói excessivo passa-se a maldição da monstruosidade ao mesmo, ou seja, uma pessoa comum pode se tornar um monstro.

Monstros geralmente atacam vilas e tentam penetrar em cidades, sozinhos ou em pequenos grupos, a maioria não sabe falar a língua humana, mas alguns são mais espertos que seres humanos. Por isso os aventureiros são conhecidos como “Caçadores de Monstros”, sejam kansarianos ou não. No livro básico apresentaremos 28 monstros, tudo para dar espaços para outras coisas.

Lista dos Monstros mais conhecidos que assolam as dimensões da Terra

Andro-Enquia

Robôs criados por organizações malignas, sua energia vital consiste em seu corpo com a maldição da monstruosidade. Foram montados por cientistas loucos para exterminar heróis (possivelmente os GKs). Disparam bolas de raio e os eletrocuta caso um alvo o toque. São serpentes metálicas de 7m de comprimento e 1m de largura.

**Con 65, Fr 72, Dex 41, Agi 35,
Int 10, Will 0, Car 1, Per 12**

Pontos de Vida: 137; **Perícias:** Bolas de Raio 70/0, esquivar 80%, corpo elétrico 55/55

Bônus de Dano: +29 **Índice de Proteção natural:** 7

Habilidades Especiais: Andro-enguias disparam bolas de raio (dano de 4d6 ignorando IP, dano elétrico) e podem fazer seu corpo liberar energia elétrica com dano equivalente a 3d6 por rodada (ignorando IP) Além disso, o dano elétrico pifa implantes cibernéticos por um tempo igual a 1d6-2 horas.

Andróides

Outro robô criado por organizações malignas, sua energia vital consiste em seu corpo com a maldição da monstruosidade. Foram montados por cientistas loucos para guardar lugares como covis e fortalezas e são ótimos atiradores. Atiram raios laser em seus inimigos graças as armas desse porte alojadas em seus braços.

**Con 40, Fr 40, Dex 20, Agi 25,
Int 10, Will 1, Car 1, Per 1**

Pontos de Vida: 50 **Perícias:** Tiros de raio laser 95/0, esquiva 65%
Bônus de Dano: +13 **Índice de Proteção natural:** 5

Habilidades Especiais: Andróides disparam tiros de laser (dano de 2d6 ignorando IP, dano elétrico).

Armas Traíras

São armas amaldiçoadas que fingem ser armas comuns para surpreender vítimas. Flutuam no mar e atacam sem trégua. Podem ser machados, fâças, espadas curtas, e qualquer outro tipo de arma.

**Con 40, Fr 65, Dex 25, Agi 30,
Int 1, Will 0, Car 1, Per 1**

Pontos de Vida: 50 **Perícias:** Arma (dependendo da forma da mesma) 90/90
Bônus de Dano: +25 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Existem diversos tipos desses monstros, com danos diferentes: chicotes traíras, machados traíras, lanças traíras, adagas traíras e outros.

Aranha Comedora de Homens

São aranhas gigantes que se alimentam de carne humana. Escondem-se em túneis e masmorras perigosas.

**Con 70, Fr 70, Dex 20, Agi 20,
Int 3, Will 5, Car 1, Per 23**

Pontos de Vida: 70 **Perícias:** Teia paralisante 110/0, bola de teia 95/0
Bônus de Dano: +28 **Índice de Proteção natural:** 3

Habilidades Especiais: As aranhas comedoras de homens podem disparar uma teia paralisante no inimigo, que caso seja atingido ficará imóvel (a menos que tenham FR igual a 5d10x10). Disparam também bolas de teia (dano de 5d6+15). Essas aranhas tomam dano dobrado quando recebem ataques baseados em Fogo.

Cão das Chamas

Cachorros afetados pela maldição da monstruosidade, sempre circulam em bandos de 1d6-2. Esses cachorros disparam fogo pela boca e são seres bicéfalos (de duas cabeças).

**Con 32, Fr 35, Dex 30, Agi 36,
Int 1, Will 1, Car 3, Per 6**

Pontos de Vida: 33 **Perícias:** Mordida 105/0, Bola de Fogo 100/0, esquiva 80%
Bônus de Dano: +10 **Índice de Proteção natural:** 6 contra fogo

Habilidades Especiais: Os cães da chama, podem disparar bolas de fogo que causam dano de 5d6 por fogo, além de possuir uma mordida que cause 1d6+ bônus de FR.

Centopéia Vermelha

Centopéia de coloração vermelha , agressiva que destroem plantações e parques naturais. Constroem túneis de baixo da terra com precisão.

**Con 45, Fr 52, Dex 22, Agi 38,
Int 1, Will 3, Car 1, Per 20**

Pontos de Vida: 48 **Perícias:** Mordida 100/0, Pancada 90/0, esquiva 30%
Bônus de Dano: +19 **Índice de Proteção natural:** 6

Habilidades Especiais: As centopéias vermelhas podem morder suas vítimas causando dano de 1d6+ bônus de Fr , além de oferecer pancadas com sua própria cabeça, este dano equivalente a 2d6 + bônus de Fr. As centopéias vermelhas não possuem olhos, portanto rastreiam suas vítimas pelo cheiro.

Coruja Berço do Trovão

Corujas afetadas pela maldição da monstruosidade possuem a incrível habilidade de invocar trovões dos céus. Aparecem sempre quando há tempo nublado ou quando há lugares que haja geradores de energia (para poder invocar seus trovões). Agem apenas a noite.

**Con 25, Fr 40, Dex 30, Agi 32,
Int 1, Will 1, Car 6, Per 10**

Pontos de Vida: 33 **Perícias:** Bicada 70/0, invocar trovão 60/0, esquiva 75%
Bônus de Dano: +13 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: As corujas podem invocar raios do céu que oferecem dano equivalente a 8d6 pontos de vida, além de oferecer bicadas de 1d6+ bônus de Fr pontos de dano.

Crânios Voadores

São crânios voadores irritantes que ficam dentro de esferas de fogo e sempre são acompanhados por grupos de 2d6. Atacam com atropelamento.

**Con 40, Fr 45, Dex 30, Agi 35,
Int 1, Will 3, Car 1, Per 5**

Pontos de Vida: 42 **Perícias:** Atropelar 105/0, esquiva 110%
Bônus de Dano: +15 **Índice de Proteção natural:** 3

Habilidades Especiais: Os crânios voadores oferecem dano de 2d6+ bônus de FR . São imunes a ataques baseados em fogo. E ficam loucos em lugares bem iluminados.

Crocodilos Negros

São répteis de grande força física e que foram afetados pela maldição da monstruosidade. São seres de tamanho imenso (duas vezes maior do que um crocodilo comum), são agressivas para caramba e vivem em pântanos.

**Con 100, Fr 90, Dex 30, Agi 30,
Int 1, Will 1, Car 1, Per 6**

Pontos de Vida: 145 **Perícias:** Mordida 100/0, caudada 70/0
Bônus de Dano: +38 **Índice de Proteção natural:** 8

Habilidades Especiais: Os crocodilos negros podem morder suas vítimas, oferecendo a elas 2d6+bônus de Fr pontos de dano e/ou atacar com sua cauda, esta que oferece aos atingidos pela mesma 1d6+ bônus de Fr pontos de dano.

Diógenes (Aves Diógenes)

São pássaros glaciais que disparam bolas de fogo em seus inimigos. Vivem em áreas geladas e sempre andam com bandos de 1d6+1 Aves Diógenes.

**Con 80, Fr 70, Dex 40, Agi 40,
Int 1, Will 8, Car 10, Per 16**

Pontos de Vida: 75 **Perícias:** Bicada 150/60, Bola de Fogo 110/0, Esquiva 80%
Bônus de Dano: +28 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: As aves Diógenes podem bicar suas vítimas, oferecendo a elas 1d6+bônus de Fr pontos de dano, além de disparar Bolas de Fogo, cujo suas chamas oferecem dano de 8d6+3 por fogo.

Dono dos Cristais

Criaturas humanóides que parecem muito com seres humanos, eles tem uma linguagem própria e podem criar vidros. Seu corpo é de um ser humano com partes de Cristais, parecendo um armadura. Os Donos dos Cristais são meramente agressivos e se alimentam de carne humana.

**Con 42, Fr 46, Dex 21, Agi 22,
Int 4, Will 4, Car 3, Per 11**

Pontos de Vida: 44 **Perícias:** Disparo de Cristais 100/0, Disparo de Cristais em área 50/0, Esquiva 70%
Bônus de Dano: +16 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os Donos dos Cristais podem disparar rajadas de vidro nos inimigos (cujos vidros cortantes oferecem 2d10 pontos de dano) além de também disparar rajadas de vidro que atingem uma área de até 100m² (esta oferece a todos envolvidos na área de raio 3d10 pontos de dano.).

Dragões

Na dimensão Lua, encontram diversos tipos de dragões, aqueles seres mitológicos. Criaturas raras temidas pelo seu poder de destruição e desejadas como se fosse montaria. Além do dragão-yuguii, que não é um tipo de dragão nobre, só uma transformação da criatura, abaixo você terá uma descrição leve dos dragões mais famosos e vindas das lendas lunianas. Claro que acha-los não é tão fácil. Os dragões abaixo são "dragões monstros", afetados pela maldição da monstruosidade. Dragões normais são aqueles que vimos em D&D, exemplos: dragão azul, dragão verde, dragão vermelho e outros. E diferente de outros RPGs, dragões não são monstros e sim animais, apenas os dragões-monstros que são.

Dragão da Chama da Vingança

Dragões vulcânicos que possuem escamas vermelhas e disparam poderosas bolas de fogo.

**Con 300, Fr 300, Dex 70, Agi 130,
Int 20, Will 29, Car 8, Per 26**

Pontos de Vida: 300 **Perícias:** Bola de Fogo 110/0, Rajada de Fogo 100/0, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%
Bônus de Dano: +143 **Índice de Proteção natural:** 20

Habilidades Especiais: Os dragões da Chama da Vingança podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Disparar um enorme Bola de Fogo nos seus inimigos (dano de 5d10+30) e ou mesmo disparar uma rajada de fogo que atinge uma área de até 200m², fazendo todos aqueles que estiverem dentro da área de raio, serem torrados (perdendo 5d6 pontos de vida por turno/ enquanto estiver queimando). Dragões da Chama da Vingança são imunes a ataques baseados em Fogo, seja natural, mágico, derivado de poder kansai e outros. Tomam dano dobrados a ataques baseados em Gelo/Frio.

Dragão da Intuição Negra

Dragões de coloração negra e olhos vermelhos. Vivem em pântanos e atacam disparando rajadas de energia negra.

**Con 145, Fr 120, Dex 30, Agi 70,
Int 15, Will 30, Car 10, Per 25**

Pontos de Vida: 132 **Perícias:** Rajada de Trevas 100/0, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%
Bônus de Dano: +53 **Índice de Proteção natural:** 11

Habilidades Especiais: Os dragões da Intuição Negra podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Disparar uma rajada de trevas que atinge uma área de até 200m², fazendo todos aqueles que estiverem dentro da área de raio, serem torrados (perdendo 5d6 pontos de vida por turno/ enquanto estiver tomando o dano). Dragões da Intuição Negra são imunes a ataques baseados em Trevas, seja natural, mágico, derivado de poder kansai e outros. Não tomam dano por inimigos de tendência má, não importando o ataque e a força do mesmo. (Quando uma pessoa má ataca esse dragão, o valor do dano é somado aos pontos de vida do próprio dragão, ultrapassando até o valor máximo.) Além de controlar qualquer morto-vivo que esteja numa área de até 1000m².

Dragão das Lâminas Mortais

Dragões esqueletos que vivem em masmorras, sua habilidade é retirar seus ossos para transformá-los em lâminas e a partir daí atirar em seus inimigos ao mesmo tempo em que seu corpo se regenera de acordo com a perda do osso retirado.

**Con 135, Fr 125, Dex 36, Agi 72,
Int 16, Will 30, Car 6, Per 22**

Pontos de Vida: 130 **Perícias:** Lâminas 110/0, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%

Bônus de Dano: +55 **Índice de Proteção natural:** 6

Habilidades Especiais: Os dragões da Lâminas Mortais podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Disparar suas Lâminas-ossos nos seus inimigos (dano de 5d6+2 ignorando IP, além disso, quando uma Lâmina atinge um alvo, o mesmo a partir de um tempo começa a ficar mal, tendo um redutor de 2d6 em todos os seus atributos, sejam humanos e/ou kansarianos, além de um redutor de -20% em todos os testes, a duração dessa maldição durará 1d3 horas). Dragões da Chama das Lâminas Mortais são imunes a ataques baseados em corte/contusão/perfuração.

Dragão Galho do Pólen

Dragões de coloração verde e com algumas escamas com formas de folhas. Vivem em grandes florestas.

**Con 160, Fr 135, Dex 32, Agi 80,
Int 17, Will 30, Car 15, Per 26**

Pontos de Vida: 147 **Perícias:** Disparo de Folhas Cortantes 110/0, pólen de sono 100%, Pólen veneno 100%, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%

Bônus de Dano: +60 **Índice de Proteção natural:** 13

Habilidades Especiais: Os dragões Galho do Pólen podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Disparar pólen nos seus inimigos, um pólen mágico se que alastra em uma área de até 300m², todos que estejam nessa área e que respiram ou mesmo tenham contato com o tal pólen, deve ser bem sucedido em um teste de Con Humana (se for o caso de kansarianos), falha ocorre uma reação biológica. (Adormece o alvo, que fica em sono profundo por 1d3 horas ou perde 1 ponto de vida por turno até morrer ou ser curado por um antídoto de cura do próprio pólen.) Os dragões Galho do Pólen pode transformar suas escamas de madeira para gerar IP natural, caso ele queira fazer essa habilidade, perde uma rodada inteira fortalecendo-se mas em troca fortalece seu IP em +2d10.

Dragão Passo do Vento

Dragões glaciais, de coloração branca e possui baforada baseada em ataques de gelo.

**Con 180, Fr 160, Dex 60, Agi 120,
Int 20, Will 31, Car 9, Per 23**

Pontos de Vida: 152 **Perícias:** Raio de Gelo 100/0, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%

Bônus de Dano: +73 **Índice de Proteção natural:** 10

Habilidades Especiais: Os dragões Passo do Vento podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Disparar enormes Raio de Gelo nos seus inimigos

(dano de 5d10+30). Dragões da Passo do Vento são imunes a ataques baseados em Gelo, seja natural, mágico, derivado de poder kansai e outros. Tomam dano dobrados a ataques baseados em Fogo.

Dragão Pérola Marítima

Dragões de coloração azul e que são encontrados no mar. Sua baforada é baseada em disparos de água.

**Con 175, Fr 150, Dex 50, Agi 85,
Int 16, Will 31, Car 11, Per 28**

Pontos de Vida: 162 **Perícias:** Raio de água 100/0, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%
Bônus de Dano: +68 **Índice de Proteção natural:** 6

Habilidades Especiais: Os dragões Pérola Marítima podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Disparar enormes Raio de Água nos seus inimigos (dano de 5d10+30). Dragões da Pérola Marítima são imunes a ataques baseados em Água, seja natural, mágico, derivado de poder kansai e outros. Tomam dano dobrados a ataques baseados em Fogo. Podem usar seu poder telepático para controlar todos os animais marinhos (e somente eles) para ajuda-los, o alcance dessa telepatia é de 1km².

Dragão Serpente de Marmo

Dragões de coloração verde, manipuladores de répteis e sua forma original não é como a normal dos dragões como conhecemos, sua forma é de uma serpente gigante com patas destras e canhoto e torso dracônico.

**Con 165, Fr 140, Dex 40, Agi 84,
Int 20, Will 31, Car 9, Per 23**

Pontos de Vida: 152 **Perícias:** Saliva 100/0, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%, Criar Répteis 105%, Criar Serpentes 100%
Bônus de Dano: +68 **Índice de Proteção natural:** 10

Habilidades Especiais: Os dragões Serpente de Marmo podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Pode também disparar em seus inimigos uma poderosa saliva que mela o alvo e em seguida, a saliva melada se torna pedra, imobilizando o alvo. (essa saliva se dissolve em 1d2 horas). Dragões S. de Marmo pode criar crocodilos, serpentes e cobras do nada, o tempo de duração e eventuais planilhas de jogo para estas depende do Mestre de RPG.

Dragão Supremo Celestial

São os mais raros e poderosos dragões de que se tem notícia, contando com os dragões normais e com os dragões monstros. Eles são de coloração branca cercada de uma aura celestial e suas asas são de Anjo. Uns dizem que esses são anjos que se transformam para observar os humanos, mas essa é apenas uma hipótese contada pelo povo.

**Con 600, Fr 600, Dex 100, Agi 200,
Int 30, Will 50, Car 22, Per 60**

Pontos de Vida: 1000 **Perícias:** Rajada de Luz 130/0, mordida 110/0, Caudada 100/0, Garras 100/120, Esquiva 105%,
Bônus de Dano: +293 **Índice de Proteção natural:** 30

Habilidades Especiais: Os dragões Supremo Celestial podem morder seus alvos (provocando neles a perda de 3d6 + bônus de FR pontos de vida); atacar com sua cauda (dano de 2d6 + bônus de FR); oferecer ataques com suas garras afiadas (dano de 2d6 + 3+ bônus de FR); Pode disparar uma temível rajada de luz, uma luz forte que oferece 10d10+5 pontos de dano a aqueles que forem atingidos.

Eletrzan

São monstros de forma humanóide e feitos de raio. Costuma aparecer em tempestades e manejam o raio.

**Con 80, Fr 80, Dex 40, Agi 48,
Int 10, Will 13, Car 5, Per 18**

Pontos de Vida: 80 **Perícias:** Disparo de Raio 95/0, Esquiva 90%
Bônus de Dano: +33 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os electrzan podem disparar trovões do céu nos seus alvos, que sendo atingido pelo raio recebem 9d6 pontos de dano). Além disso, esses monstros são imunes a ataques que envolvam corte/contusão/perfuração por serem feito de eletricidade. Tomam dano EM DOBRO quando recebem baseados em água.

Elementais

São monstros feitos de um só elemento Possuem poderes e habilidades próprias para cada tipo deste. Para que Yoshiro RPG fique um RPG enxuto, apresentaremos apenas dois tipos mais famosos de elementais, outros desses serão vistos em um suplemento específico sobre monstros para Yoshiro.

Elemental da Água

Criaturas aquáticas de forma humanóide e que vivem em mares e oceanos, parecem humanos-sereias e seus poderes aquáticos são tremendos.

**Con 60, Fr 71, Dex 41, Agi 43,
Int 8, Will 1, Car 12, Per 13**

Pontos de Vida: 65 **Perícias:** Escudo de Bolhas 0/80, Disparo de Água 110/0, Esquiva 95%
Bônus de Dano: +28 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os elementais da água manipulam esse elemento como se tivesse as habilidades mágicas de Entender/Controlar/Criar Água 5 sem gastar pontos de magia. Além de disparar água nos seus inimigos (dano de 10d6) ou mesmo criar um escudo protetor (gera 10d6 no IP o escudo).

Elemental do Fogo

Criaturas feitas de fogo encontrados em vulcões e regiões de clima quente.

**Con 73, Fr 75, Dex 42, Agi 40,
Int 8, Will 1, Car 10, Per 10**

Pontos de Vida: 74 **Perícias:** Escudo de Bolhas 0/80, Disparo de Água 110/0, Esquiva 95%
Bônus de Dano: +30 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os elementais do fogo manipulam esse elemento como se tivesse as habilidades mágicas de Entender/Controlar/Criar Fogo 5 sem gastar pontos de magia. Além de disparar rajadas flamejantes nos seus inimigos (dano de 10d6) ou mesmo criar um escudo protetor (gera 10d6 no IP o escudo de fogo).

Fadas Serpente

Fadas afetadas pela maldição da monstruosidade. Encontradas em florestas, aparecem para sus vítimas como fadas indefesas e quando não há nenhuma suspeita delas, atacam suas vítimas para alimentar sua energia.

**Con 45, Fr 26, Dex 44, Agi 54,
Int 14, Will 16, Car 18, Per 18**

Pontos de Vida: 46 **Perícias:** Teoria da Magia 70%, Esquiva 95%
Bônus de Dano: +6 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: As Fadas Serpente podem usar magia livremente como se fossem magas de Entender/Controlar/Criar 4 (o elemento a utilizar é escolhido pelo próprio Mestre de RPG para cada Fada) sem gastar pontos de magia para isso. Além disso, cada 1 ponto de dano oferecido em sua vítima, a fada serpente recebe 1 ponto de vida extra, mesmo ultrapassando aqueles que ela já tinha.

Falcão Imperador dos Ventos

Falcões malditos que disparam poderosas rajadas de vento em seus inimigos. Além de cortar vítimas com suas asas.

**Con 29, Fr 31, Dex 43, Agi 46,
Int 2, Will 2, Car 2, Per 21**

Pontos de Vida: 30 **Perícias:** Rajada de Vento Cortante 80/0, Bicada 90/65, Esquiva 70%

Bônus de Dano: +8 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os Falcões Imperadores dos Ventos podem bicar seus inimigos, oferecendo a eles dano equivalente a 1d6+2+ bônus de FR. Além de invocar ventos cortantes em cima de seus alvos, cujas rajadas oferecem 6d6 de pontos de dano.

Feiticeiros Esqueletos

São esqueletos humanóides e que vestem mantos de feiticeiros. Costumam andar em bandos de 1d3+1.

**Con 30, Fr 42, Dex 22, Agi 28,
Int 10, Will 10, Car 1, Per 15**

Pontos de Vida: 36 **Perícias:** Teoria da Magia 80%, Esquiva 65%, Cajado 90/60
Bônus de Dano: +14 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os feiticeiros esqueletos podem usar magia livremente como se fossem magos de Entender/Controlar/Criar 4 Trevas sem gastar pontos de magia para isso. Além de bater com seu cajado, cujo oferece 1d6+ bônus de FR pontos de dano.

Foglot

São chamas flamejantes vivas. Atuam em vulcões e destroem tudo que seja frágil ao fogo.

**Con 30, Fr 30, Dex 20, Agi 22,
Int 1, Will 3, Car 3, Per 6**

Pontos de Vida: 30 **Perícias:** Bola de Fogo 95/0, Esquiva 70%
Bônus de Dano: +8 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os flogots são chamas vivas que podem disparar terríveis bolas de fogo, cujo oferecem danos flamejantes de 6d6+5. São criaturas imunes a ataques que envolvam corte/contusão/perfuração. Ataques flamejantes (que envolvam fogo) fortalece o monstro aumentando o seu tamanho e o poder de fogo do monstro (some o dano por fogo e use o número indicado para somar a todos os atributos físicos do monstro, além de somar também aos pontos de vida.) Armas kansarianas causam dano normalmente. Flogots são frágeis a dano aquático, TOMAM O DOBRO DO DANO quando recebe um golpe baseado em Água/Gelo/Frio.

Fissura

São enormes mãos de gigantes vivas que sempre defendem uma masmorra ou tesouro. Esmagam suas vítimas quebrando-lhe todos os ossos além de possuir um dano esmagador.

**Con 60, Fr 83, Dex 10, Agi 25,
Int 0, Will 0, Car 0, Per 2**

Pontos de Vida: 71 **Perícias:** Esmagamento 100/0, Esquiva 35%
Bônus de Dano: +34 **Índice de Proteção natural:** 6

Habilidades Especiais: As fissuras podem socar suas vítimas (dano de 1d3+ bônus de FR) ou mesmo esmagá-las, pegando-as e apertando quebrando todos os ossos da mesma. Uma vítima esmagada por uma fissura perde 6d6+ bônus de FR pontos de vida.

Garudas Negros

São homens-águias altos, medindo cerca de 2 a 4m de altura. Costumam atacar vilas e pequenas cidades pelo céu. Portam de armas laser e sempre invadem com grupos de +5d10 Garudas Negros.

**Con 75, Fr 54, Dex 25, Agi 40,
Int 10, Will 10, Car 5, Per 21**

Pontos de Vida: 64 **Perícias:** Garras 80/80, Bicada 80/0, Arma laser 90/0, Esquiva 100%
Bônus de Dano: +20 **Índice de Proteção natural:** 0

Habilidades Especiais: Os garudas negros podem atacar com suas garras afiadas, que caso atingem um alvo, este perde 2d6 + bônus de Fr pontos de vida), além de atacar também com seu bico (dano de 1d6+ bônus de Fr) ou mesmo atirar com sua arma laser (cujos munições tiram 1d10+1 ROF 5).

PROJETO YOSHIRO RPG

Com o lançamento do livro básico e para atrair mais jogadores para a linha, o projeto Yoshiro RPG tem o intuito de divulgar a série Yoshiro por meio do jogo de RPG. Não só tem o intuito de divulgar a série, mas sim também oferecer comunhão entre os jogadores da linha espalhados por todo o país.

No projeto serão divulgados todos os personagens kansarianos que estão fazendo parte de campanhas de RPG e seu personagem de uma mesa de jogo pode fazer parte do elenco ou mesmo algo que você criou pode se tornar oficial. Nosso projeto divulga a série e utiliza as regras do Sistema Anime RPG publicado pela editora Daemon (www.daemon.com.br). Tivemos que abrir mão de muitas coisas para inserir neste livro básico, cujo iremos separar todo conteúdo desse jogo em vários livros-suplementos. Depois do livro básico, veja nossa lista de suplementos que virão a seguir.

CRONOGRAMA DOS PRÓXIMOS SUPLEMENTOS

Yoshiro – Guia do Mestre de RPG: Traz a descrição dos NPCs kansarianos mais importantes e temidos pelas dimensões da Terra, destaque para Tegic Sanamaris, o maior vilão do mundo de Yoshiro além de muitos outros personagens surpreendentes. Não colocamos os NPCs famosos de Yoshiro por falta de espaço (iria ultrapassar 100 páginas se inseríssemos eles.)

Yoshiro – Guia das Linhagens: Série que traz as descrições de todas as linhagens, descrevendo suas organizações em detalhes, NPCs influentes, equipamentos próprios e coisas afins.

Yoshiro – Aventuras : São aventuras de RPG oficiais do cenário Yoshiro.

Yoshiro – Contos: São romances baseados na série Yoshiro, tudo para dar clima nas seções de RPG.

Yoshiro – Criatura das Dimensões da Terra: Bestiário que conta de mostra todas as criaturas-monstro mais influentes e perigosas das dimensões da Terra.

Além dos livros estamos construindo um site oficial da série muito melhor que a Home Page Yoshiro Teen (www.yoshiroteen.lcm.com.br), que terá informações não só pelos fãs de RPG da série, mas também terá material on-line para role playing games. Qualquer dúvida, crítica, sugestão ou mesmo contato, você poderá comunicar comigo Rodrigo Jeferson a partir do e-mail aurak60@redejovem.net.

Nome _____ Jogador _____
Altura _____ Sexo _____ Peso _____ Olhos _____ Estilo _____
Linhagem _____ Idade: Aparente: _____ Idade: Real: _____
Tipo sanguíneo: _____ Idiomas: _____
Data de Nascimento: _____ Local de Nascimento: _____
Profissão: _____

Yoshiro RPG

Planilha de Personagem

Atributos Humanos | %

Constituição (Con) _____ | _____
Força (Fr) _____ | _____
Destreza (Dex) _____ | _____
Agilidade (Agi) _____ | _____
Inteligência (Int) _____ | _____
Força de Vontade (Will) _____ | _____
Carisma (Car) _____ | _____
Percepção (Per) _____ | _____

Atributos Kansarianos | %

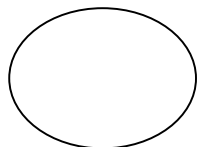
Constituição (Con) _____ | _____
Força (Fr) _____ | _____
Destreza (Dex) _____ | _____
Agilidade (Agi) _____ | _____

PK

Proezas do Personagem

Proeza	Teste

PVs



Pontos Heróicos

Nível de Personagem

Ferimentos PVs/Atuais

Bônus de Fr Hum.

Bônus de Fr Kan.

Aprimoramentos

Perícias do Personagem



Pontos de Experiência