



Lendas do Circuito: Zumbi



Manobra do Mês: Mystical Aid



Ataque Berserker

PUNHO DO GUERREIRO

Edição Especial nº3



E MAIS
CIRCUITO DE LUTAS COLONIAL!



AVENTURA COLONIA SANGRENTA

PARA
Street Fighter RPG

EDITORIAL!

Independência. Uma data comemorativa sobre quando o Brasil começou a andar pelas próprias pernas. De todo modo, independência pode representar uma série de coisas, e, em se tratando de Street Fighter RPG, pode ser se livrar das amarras do cenário básico do sistema e ousar jogar em outras épocas e plots.

É uma ideia que se iniciou na edição #9 do Punho do Guerreiro, com a matéria "Eras e Mundos em Conflito", e que é levada às últimas consequências nesta edição especial comemorativa do 7 de setembro: uma aventura e elementos de um cenário no Brasil Colonial.

Tudo o que é inerente a Street Fighter está presente: conflitos, intrigas, ambiguidades, um circuito de lutas e muita aventura. O sistema é ótimo para tudo o que envolve lutadores e combates em arenas, e isso não precisa se restringir ao mundo moderno e a artistas marciais fantásticos que jogam bolas de fogo em seus oponentes.

Que esta terceira edição especial incentive outras ousadias, com campanhas em outras épocas e até mesmo outros mundos, aproveitando tudo o que este sistema incrível de RPG tem a oferecer!

Os editores independentes

SUMÁRIO!

COLÔNIA SANGRENTA	4
O CIRCUITO DE LUTAS COLONIAL	20
MANOBRAS DO MÊS	22
LENDAS DO CIRCUITO	24
EFEITOS DAS ARMAS!	28

Editores: Eric M. Souza e Odmir Fortes

Textos: Eric M. Souza e Giovane do Monte

Mapas: Eric M. Souza

Diagramação: Eric M. Souza

Capa: Odmir Fortes

COLÔNIA SANGRENTA

O Brasil do período colonial, entre os séculos XVI e XVIII, foi um cenário de grandes conflitos entre as raças que originaram o país. O europeu colonizador impunha sua vontade sobre nativos e pessoas escravizadas, enquanto desbravava a mata selvagem, fundava vilas e cidades e buscava riqueza. O indígena lutava para manter sua identidade e defender seu território, enquanto buscava descobrir mais dos costumes e novidades trazidas pelas raças recém-chegadas. E o negro, trazido como escravo, procurava sua liberdade e tentava manter viva a memória da cultura de sua terra natal.

RPGs como "O Desafio dos Bandeirantes" e "A Bandeira do Elefante e da Arara" foram criados especificamente para falar sobre essa época e os temas que ela envolve, adicionando elementos de fantasia, como criaturas míticas do nosso folclore e poderes sobrenaturais, e enfatizando as possibilidades de aventuras nesse contexto. Mas será que não podemos trazer algo dessa ambientação para nossas aventuras, usando o já consagrado e muito querido sistema de regras de Street Fighter RPG? É claro que sim! E podemos também apimentar essa proposta, carregando o estilo próprio de ação de SFRPG.

A "Colônia Sangrenta" é uma proposta de aventura, que pode servir como *one-shot* para uma experimentação desse cenário alternativo, ou como o início de uma campanha de Fantasia Colonial, conforme for o desejo do Narrador e seu grupo.



Alguns estereótipos podem ser usados como exemplos dos tipos de personagens comuns em histórias de Fantasia Colonial e que são esperados como protagonistas para a aventura, ou podem ser o ponto de partida pra que você desenvolva suas próprias ideias. *Nota do autor:* A separação das raças aqui apresentada (entre brancos, negros, índios, mestiços e mulatos) segue o modelo de "O Desafio dos Bandeirantes" por uma questão de aproximação histórica ao contexto abordado, e não tem a intenção de ofender, nem fomentar preconceitos. Se dependesse de mim, a própria história do Brasil seria diferente, mas caracterizar a época parece precisar desses elementos de raça/etnia. Em contrapartida, usei de alguma permissividade para tornar mais abrangentes os arquétipos aqui apresentados, esperando que isso torne a jogabilidade mais agradável.

- **Bandeirante Aventureiro:** jovem, impetuoso e ambicioso, o bandeirante aventureiro procura por serviços que exijam proficiência em armas, resistência para suportar todos os tipos de agravos e coragem para desbravar o sertão. Geralmente, ele se aventura por desejo de riqueza, seja para angariar status ou para saldar dívidas de sua família, mas também pode ser alguém que perdeu tudo o que tinha e nada mais resta, ou uma pessoa que não saberia viver de outra forma, sem a emoção de uma aventura. Homens e mulheres livres podem exercer esse papel, sejam brancos ou mestiços (filhos de brancos e índios).
- **Religioso fervoroso:** Padres jesuítas vivem para catequizar os índios, ensinar nas escolas públicas e doutrinar os fiéis, mas, de vez em quando, o serviço de Deus necessita de intervenção mais ousada, com a representação da Igreja na forma dos capelões de tropas. Embora conventos não venham a se tornar comuns no Brasil antes do século XVIII, "casas de recolhimento para mulheres" em moldes religiosos já existem no século XVI, então podemos assumir - pelo elemento fantástico - que freiras também podem ser participantes em aventuras. Brancos, indígenas convertidos, negros libertos e mestiços (filhos de brancos e índios) livres podem assumir esse estereótipo.
- **Mateiro:** caçador, explorador, rastreador. O Mateiro é alguém que conhece a mata e seus segredos. Nas bandeiras oficiais, guia as tropas pelas trilhas mais seguras e chefia a busca por alimentos. Homens e mulheres livres de quaisquer raças podem fazer esse papel.

- **Guerreiro Indígena:** uma boa parte das tribos indígenas mantêm hostilidade contra os colonizadores, mas não são incomuns as tribos que preferem a diplomacia, aliando-se contra inimigos em comum e fazendo trocas de produtos. Enquanto índios hostis vivem isolados em suas aldeias e podem acabar mortos em batalhas, ou capturados e tornados escravos, outros tantos vivem nas vilas dos europeus ou em aldeias catequizadas como homens livres. Em qualquer dessas situações, os guerreiros se destacam, com seu domínio do arco-e-flecha, sua bravura e sua ousadia. Nas bandeiras e outros grupos de exploração e aventura, guerreiros indígenas podem trabalhar por recompensas. mestiços criados entre as tribos também podem aprender a arte da guerra, como seus ancestrais nativos e mulheres indígenas também podem ser guerreiras.
- **Combatente Negro:** fugindo da escravidão ou tendo sua liberdade devolvida por seu senhor, o negro se vê diante de uma vida dura e sem muitas opções. Empregos comuns são difíceis nas vilas e cidades da colônia, onde o preconceito impera, então a aventura se torna uma alternativa interessante. Junto de exploradores do sertão, que sabem o quanto habilidade e bravura para enfrentar os perigos da mata são mais significativos que a cor da pele, pode ser uma opção mais digna de vida. Homens e mulheres negras podem ser combatentes, assim como mulatos.
- **Pajé:** misto de feiticeiro e sacerdote para os povos indígenas, o pajé faz contato com espíritos através de seus rituais e orienta a sua tribo nas mais diversas decisões. Nas vilas e cidades da colônia, é comum que se disfarce, para evitar a atenção indesejada dos católicos mais fanáticos, que poderiam incriminá-lo por heresia, mas, no interior da mata, é possível que a formação de grupos aventureiros permita a existência de laços de amizade e alianças duradouras mesmo entre figuras tão diferentes. Na maioria das tribos (senão em todas), pajé é um papel masculino, mas, num cenário de fantasia, se o grupo de jogo desejar, você pode ter uma mulher Pajé.
- **Sacerdote Negro:** servo dos Orixás cultuados desde a África, o Sacerdote Negro vive para preservar a memória cultural de sua raça e lutar para que seus "filhos" tenham força para viver dignamente e conquistem sua liberdade. Nas vilas e cidades, o Sacerdote Negro precisa atuar escondido, uma vez que suas crenças e ideais não são respeitados por grande parte dos colonos europeus, mas, quando se aventuram junto de grupos de exploração, o lado prático e útil de seus poderes acaba por conquistar aliados, bem mais do que desconfiança. Homens e mulheres podem ser sacerdotes negros. Homens são chamados "babalaôs", mulheres, "ialaôs".



Construção de Personagens:

A construção de personagens para a aventura mantém os padrões do sistema, excetuando usar 11/8/5 para Habilidades (usando as listas de Talentos, Perícias e Conhecimentos para campanhas Antigas/Medievais, que está na matéria "Eras e Mundos em Conflito").

Alguns Antecedentes, dentre os normalmente disponíveis para Street Fighters, não se mostram adequados para a ambientação: Cibernéticos estão totalmente fora de cogitação, a menos que seu grupo aceite como possíveis partes cibernéticas feitas de mecanismos de relojoaria, aprimorados por algum misterioso tipo de alquimia! Híbridos Animais e Elementais, por outro lado, combinam com o cenário, e são recomendados principalmente para personagens que apresentam fortes laços com espíritos e a natureza, como pajés e sacerdotes negros. Outros Antecedentes podem ganhar uma nova "roupagem". Por exemplo, Herança de Clã não é particularmente apropriado, mas os moldes desse antecedente podem ser usados para representar poder hierárquico e influência dentro de alguma sociedade secreta de ladrões, ordem de cavalaria ou mesmo no clero. O Narrador tem sempre a palavra final nessas decisões.

Seleção de Estilos:

A escolha do Estilo de seu personagem fica razoavelmente relacionada ao seu histórico, etnia e arquétipo. Mas não se prenda ao óbvio: estilos podem simplesmente representar as Manobras Especiais que você usa e pode aprender, não ter relação cultural e nem mesmo ser usados com seu nome original, com aprovação do Narrador. A seguir, vemos alguns estilos possíveis no cenário em questão, mas você pode justificar o uso de outros Estilos, se trabalhar a ideia de abstrair sua arte marcial para uma lista de golpes, ou se o seu personagem for algo bastante diverso dos padrões esperados.

- **Galhofa:** forma portuguesa de Luta-Livre, muito semelhante à luta greco-romana.
- **Pombo:** outra arte marcial lusitana, descendente do Pancrácio. Podemos usar pancrácio para representá-la.

- **Huka-Huka:** forma de luta-livre praticada por muitas tribos indígenas, bastante envolvida com cerimonial e com algumas poucas regras, que lembram Sumô. Podemos usar o sumô para representá-la.

A Capoeira ainda estava em desenvolvimento no século XVI, mas já se pode encontrar praticantes, quase exclusivamente negros e mulatos. Boxe e Savate ainda não estavam formalizados, mas também podem ser usados pra representar as formas de combate mais usadas por europeus e seus descendentes. Luta-Livre Nativo Americana pode ser usada para representar guerreiros indígenas excepcionais ou mesmo pajés mais belicosos. Por fim, o estilo "Magi" (Punho do Guerreiro #8) pode ser usado para representar o poder sobrenatural dominado por verdadeiros religiosos e feiticeiros, sejam eles jesuítas católicos, pajés ou sacerdotes negros.

Armas e Proteção

O uso de armamentos, bem como de roupas e acessórios de proteção é algo comum para o cenário, embora as armas e proteções mais sofisticadas e eficazes tenham custo elevado e sejam difíceis de encontrar. Lembre-se ainda que uma grande parte das armas disponíveis no livro básico ou no suplemento "Competidores" não está disponível no cenário.

Os menos favorecidos recorrem à borduna (uma forma de porrete comprido) para o combate corpo a corpo. Os índios costumam ser mestres no uso de arcos-e-flechas, curtos ou longos, mas muitos colonizadores portugueses já aprenderam seus segredos e uma grande qualidade de seu uso é que é razoavelmente fácil criar a arma e a munição, artesanalmente.

Com algum dinheiro, já é possível percorrer a mata com armas mais eficazes, que incluem espada larga, faca, faca de arremesso, lança, machado curto, navalha, rapieira e sabre.

As armas de fogo da época são complicadas de usar. É preciso, antes de cada disparo, passar por um longo processo de recarga, que inclui limpar a arma, socar bucha, alimentar de pólvora, pôr munição e acender o pavio de mecha (ou dar corda no mecanismo de roda, para as versões mais modernas). Em suma, um turno para a recarga (Use uma carta de efeito, adotando +0 de Velocidade e Zero de Movimento). Por isso, é bem comum que os aventureiros abastados carreguem consigo várias armas já carregadas (por exemplo, duas pistolas e dois mosquetes[rifles]), o que agiliza seu tempo de ação.



Motocu

Atributos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4, Aparência 1, Manipulação 2, Carisma 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3.

Habilidades: Intuição 3, Lábria 1, Perspicácia 4, Prontidão 4; Furtividade 3, Luta às Cegas 3, Sobrevivência 3; Conhecimento de Local 2, Mistérios 4.

Antecedentes: Elemental 4, Híbrido Animal 2.

Técnicas: Soco 2, Chute 2, Apresamento 1, Esportes 2, Bloqueio 2, Foco 4

Manobras:

Jab V6-D4-M2; Strong V4-D6-M2; Fierce V3-D8-M1; Short V5-D5-M2; Forward V4-D7-M1; Roundhouse V2-D9-M1; Bloqueio V8; Apresamento V4-D4-M1; Movimento V7-M5

Garras – V3 / D7 / M2

Eye Rake – V6 / D1 / M2

Head Butt – V4 / D8 / M1

Monkey Grab Punch – V2 / D6 / M3

Backflip Kick – V7 / D0 / M5

Throw – V2 / D6 / M1

Drunken Monkey Roll – V7 / D0 / M5

Jump – V7 / D0 / M2

Fireball – V1 / D8 / M0

Fire Strike – V2 / D9 / M0

Kippup, Flaming Fist

Chi 8, Força de Vontade 6, Saúde 10, Honra 1, Glória 2

As proteções corporais disponíveis no cenário são as seguintes:

- Colete de couro rígido: protege somente o tronco e o quadril. Concede +1 de absorção e -1 de penalidade para a velocidade;
- Gibão de couro acolchoado: a parte superior protege os braços e o tronco; uma calça de fabricação idêntica protege as pernas e o quadril. Dá +2 Abs, -1 Vel, -1 Mov.
- Armadura de placas metálicas: as placas são costuradas ou apressilhadas sobre peças de couro; costuma-se usar com capacete. Dá +4 Abs, -2 Vel, -2 Mov.

Preparação para a Aventura

A aventura presume um grupo de quatro personagens, todos residentes na vila de São Paulo dos Campos de Piratininga, ou nos seus arredores, no ano de 1576. O grupo deve ser formado de personagens com forte interesse em aventuras, seja na exploração de territórios ainda não desbravados, na busca de riquezas, ou no combate às criaturas monstruosas que, segundo lendas e rumores, ameaçam as vilas e cidades da colônia. É provável que todos se conheçam, mesmo que só de vista, uma vez que a vila é pequena, com não mais que alguns poucos casebres e choupanas à volta da Câmara Municipal e de uma igreja e colégio jesuíta.

Prólogo - O que houve até o momento

Desde o início da colonização, os portugueses têm necessitado de muita cautela ao lidar com a tribo-nação Tupiniquim. Dentre os povos indígenas do Brasil, os tupiniquins se mostram bastante peculiares, pois, se uma determinada aldeia oferece aliança e trocas amistosas, outra pode declarar guerra às vilas e arraiais. A visão dos morubixabas (caciques) e pajés sobre a colonização também pode variar de tempos e tempos e, mesmo numa única aldeia, pode haver controvérsia.

Numa aldeia próxima à vila de São Paulo dos Campos de Piratininga, no início de 1576, o pajé Yiunã resolveu iniciar uma "cruzada" contra a colônia. Usando todo o poder ao seu alcance, e aliado a uma diversidade de espíritos da floresta, o pajé liderou um grupo de guerreiros e promoveu um ataque surpresa a uma discreta bandeira de exploração, a alguns dias para o oeste do rio Tietê. Muitos membros da bandeira foram mortos, alguns poucos fugiram e um pequeno grupo foi capturado.

Na aldeia de Yiunã, os prisioneiros estão sendo mantidos em uma pequena oca, amarrados. Rumando sozinho para a mata densa, Yiunã deixou o cuidado dos prisioneiros com o cacique Ubirajara, um homem valente e ressentido dos homens brancos, mas honrado e um tanto temeroso do poder de Yiunã.

Os rumores sobre o ataque dos índios apavoram a vila de São Paulo, mas a Câmara está dividida sobre tomar uma atitude contra os índios ou não. Enquanto isso, os fugitivos feridos que voltaram à vila foram levados para o colégio jesuíta, onde estão sendo cuidados pelos padres.

Dias se passam, até que o fazendeiro Heitor Borges Dias vem à vila, para tratar de negócios. Pouco depois de sua chegada, as notícias sobre a bandeira atacada fazem com que ele se tome de desespero, pois seu filho único, Matias, estava entre os exploradores. Acreditando, porém, que o jovem possa estar vivo e ter sido capturado pelos índios, Heitor resolve contratar um grupo de aventureiros e pagar uma alta soma pelo resgate de seu filho.

Cena 1 - A partida dos heróis

Nesta cena, os personagens são encontrados, reunidos e contratados pelo velho fazendeiro Heitor Borges Dias. Possivelmente, esse encontro ocorrerá em alguma bodega, mas também pode ser no mercado, em frente à Câmara Municipal. Heitor é um homem de 1,65m, troncuco e razoavelmente forte, com 55 anos nas costas. Tem uma barba proeminente e grisalha e fala com voz rouca. Embora um tanto carrancudo e severo, o pobre homem não consegue conter o sentimento de aflição, pelo medo de descobrir sobre a morte de seu filho.

O fazendeiro diz ao grupo que conhece a localização aproximada da trilha onde a bandeira de exploração foi atacada e explica isso usando um mapa. Ele dá ao grupo munição, pólvora e até uma arma de fogo para cada membro, como auxílio na missão, e diz ser capaz de lhes pagar, no retorno com o filho (vivo ou morto), a soma total de 10.000 réis - um valor bem considerável. Ele também afirma, caso alguém pergunte, que sua saúde não é mais como era antes e não pode deixar solitária sua esposa, por isso não vai ele mesmo à busca do filho.

Heitor pede que os aventureiros partam imediatamente, ou tão logo possível, assim que tiverem feito quaisquer preparativos.

Essa cena, provavelmente, será o momento de os personagens fazerem alguma interação, para se conhecerem e planejarem seu modo de ação na mata e, principalmente, o que fazer, quando encontrarem com os índios.



Guerreiro indígena

Atributos: Força 3, Destreza 2, Vigor 3, Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2, Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2.

Habilidades: Intimidação 1, Intuição 1, Lábria 1, Perspicácia 1, Procurar 1, Prontidão 1; Disfarces 1, Furtividade 3, Ofícios 1, Sobrevivência 3; Conhecimento de Local 1, Linguística 1, Mistérios 2

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Apresamento 1, Esportes 2, Bloqueio 1, Arquearia 2, Armas de Impacto 2

Manobras:

Jab V4-D3-M2; Strong V2-D5-M2; Fierce V1-D7-M1; Short V3-D4-M2; Forward V2-D6-M1; Roundhouse V0-D8-M1; Bloqueio V6; Apresamento V2-D4-M1; Movimento V5-M5

Head Butt - V3 / D7 / M1

Throw - V0 / D6 / M1

Suplex - V2 / D6 / M1

Jump - V5 / D0 / M0

Arco curto: V6/D6/M2, Alcance 18m; Borduna Jab - V4 / D6 / M2

Borduna Strong - V2 / D8 / M2

Borduna Fierce - V1 / D10 / M1

Borduna Berserk - V0 / D11 / M0

Borduna Aparar - V6 / D0 / M0

Chi 1, Força de Vontade 4, Saúde 6, Honra 2, Glória 1

Cena 2 - Surpresas na mata

A viagem até a trilha relatada deve levar cerca de dois dias. Os aventureiros terão de atravessar o rio, preferencialmente usando algum barco (que eles podem conseguir em um acampamento de viajantes, próximo dali) e, depois, embrenhar-se na floresta.

Guiar-se pela mata, com ou sem o mapa de Heitor em mãos, deve exigir testes de Percepção + Sobrevivência. O Narrador pode realizar o teste apenas com o personagem com a maior parada de dados e adicionar um dado a mais para cada outro personagem que tenha a Perícia, para facilitar. Numa falha, o grupo andarà por caminhos muito mais difíceis e tortuosos - sentindo-se cansados, os PJs terão penalidade de -1 ponto na sua Força de Vontade, no início do próximo combate. Se houver falha crítica, o grupo pode encontrar-se com animais selvagens (improvise, Narrador!), antes do fim da tarde.

No anoitecer, enquanto estiverem montando acampamento ou procurando abrigo, os aventureiros serão surpreendidos pela presença de um grupo de seres sobrenaturais: são motocus, cujos aspectos lembram homens indígenas com feições animais, principalmente nos rostos e nas mãos, com grandes garras.

Os motocus são espíritos selvagens e caóticos encarnados e estão aliados ao pajé Yiunã e não querem nada mais do que matar quaisquer possíveis ameaças ao território de sua tribo. Há um deles para cada aventureiro presente no grupo.

Ao serem derrotados, os motocus podem sumir como fumaça, ou entrar em chamas e virar cinzas, acabando por não deixar qualquer rastro para trás. Contudo, o Narrador pode permitir que os aventureiros capturem um ou dois, se usarem alguma boa tática para isso. Se interrogados, os motocus falarão em tupi, mas não explicarão mais do que o óbvio: o pajé Yiunã os enviou para liquidar com qualquer inimigo da tribo.

Caso mantenham um ou mais motocus prisioneiros por mais do que esta cena, os aventureiros podem vir a ter severos problemas, no futuro, com outras criaturas sobrenaturais das matas. O Narrador pode sugerir isso a algum personagem que tenha bom conhecimento de Mistérios.

Cena 3 - Caçadores Caçados!

Quase no final da caminhada do dia seguinte, quando já estiverem perto de alcançar a trilha onde os bandeirantes tiveram sua batalha contra Yiunã e seus guerreiros, os aventureiros podem fazer testes individuais de Percepção para notar perigo ao seu redor:

O Narrador deve preparar de antemão lutadores para confrontar os jogadores. Use lutadores de huka-huka ou luta-livre nativo americana, na sua maioria, com talvez um ex-escravo fugido e indianizado (acolhido pela tribo, como parte deles) lutador de capoeira.

Com alguma sorte, os PJs podem ser capazes de vencer o torneio. Ubirajara ficará contente, por ter conhecido guerreiros verdadeiros entre os brancos e cumprirá seu acordo. Caso questionado, reforce que ele não pode libertar outros prisioneiros, além de Matias, por temer a ira de seu pajé.

O problema, entretanto, ocorre agora: Yiunã acaba de chegar da mata. Surpreendendo a todos - inclusive aos índios de sua própria tribo - ele chega por uma trilha ao oeste da aldeia, caminhando altivamente, de braços abertos, com os olhos flamejando. Atrás dele, uma imagem translúcida e fantasmagórica que lembra uma enorme coruja cinzenta, batendo as asas, cria um vento fortíssimo, que exige algum esforço de quem quer se manter em pé, sem afetar o pajé. Nuvens cobrem a lua no céu e trovões e relâmpagos assombam os presentes.

"Não permiti que prisioneiros fossem libertados, Ubirajara!" - o pajé fala. Sua voz parece soar em português, com um eco em tupi (ou vice-versa). "Vocês todos ficarão!", ele continua, "pois hoje será o banquete dos espíritos da mata. Vocês são o banquete!"

Yiunã urra e se põe em posição para lutar. Os heróis terão de enfrentá-lo.

O combate terá algumas regras adicionais, graças à participação dos espíritos elementais durante a luta:

- os ventos gerados pelo espírito da coruja cinzenta reduzem o Movimento na direção oeste em 1, e aumentam na direção leste. Jump e qualquer Manobra Aérea têm sua altura reduzida em 1 hexágono e tentativas de usar Jump e similares para esquivar projéteis sofrem de uma penalidade de +1 na dificuldade;

- uma vez por turno, um raio cai do céu. Esse raio pode acertar um dos jogadores ou acertar um hexágono livre, aleatoriamente. Se acertar um PJ, o dano é de 3 dados, sem direito a Vigor, mas é possível tentar esquivar, como se fosse um projétil (o raio tem velocidade +2, para o propósito de ser interrompido)

YUINÃ!

Estilo: Magi *Escola:* Tribo Tupiniquim *Conceito:* Pajé corrompido *Assinatura:* olhos flamejantes

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 5; Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 1; Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3.

Habilidades: Empatia 1, Interrogação 2, Intimidação 1, Intuição 2, Lábria 2, Perspicácia 3, Prontidão 3; Furtividade 2, Liderança 2, Luta às Cegas 1, Performances 2, Sobrevivência 2; Conhecimento de Local 2, Investigação 2, Linguística 1, Medicina 2, Mistérios 4, Religião 3.

Antecedentes: Arena 1, Apoio 2, Elemental 3 (Ar), Elemental 2 (Fogo), Item de Poder 5

Técnicas: Soco 1, Chute 1, Apresamento 1, Bloqueio 2, Esportes 2, Foco 4

Manobras:

- Jab – V5 / D2 / M2
- Strong – V3 / D4 / M2
- Fierce – V2 / D6 / M1
- Short – V4 / D3 / M2
- Forward – V3 / D5 / M1
- Roundhouse – V1 / D7 / M1
- Bloqueio – V7 / D0 / M0
- Apresamento – V3 / D3 / M 1
- Movimento – V6 / D0 / M5
- Air Blast – V2 / D10 / M0
- Cobra Charm – V2 / D0 / M1
- Death's Visage – V4 / D0 / M0
- Fireball – V1 / D9 / M0
- Heal – V2 / D0 / M1
- Push – V1 / D8 / M0
- Mystical Aid – V2 / D0 / M0
- Sense Element, Sense Magic, Flaming Fist

Combos: Bloqueio para Push; Jump para Air Blast para Fireball (Dizzy); Bloqueio para Flaming Fisted Strong para Flaming Fisted Strong (Dizzy)

Chi ••••• Força de Vontade •••••

□□□□□ □ □□□□

Saúde •••••

□□□□□□□□□□□□□□



Se tiverem alguma lábria, os PJs podem tentar convencer Ubirajara a lutar a seu favor, principalmente para defender sua autoridade como cacique, ou porque, nitidamente, o pajé se aliou a espíritos maus para cumprir suas metas. Outros índios da tribo fugirão.

Yiunã não usará Death's Visage, porque não quer que os inimigos fujam, mas não lutará até a morte, a menos que seja encurralado. Se perceber que está prestes a ser derrotado, ele acionará um amuleto que carrega no pescoço (com Velocidade +3) e sumirá, fugindo por teleporte para a floresta. Claro, não sem antes esbravejar que voltará e se vingará.

Derrotado o pajé, a tempestade de raios cessa, o céu noturno se abre, exibindo a lua e as estrelas e o espírito da coruja gigante desaparece.

Conclusão - O retorno para São Paulo

O grupo agora pode retornar para São Paulo. Como Yiunã foi derrotado (com ou sem ajuda de Ubirajara), torna-se possível levar o restante dos prisioneiros feitos pela tribo com o grupo.

Os heróis devem voltar à vila sem contratemplos, dois dias de viagem depois. Serão recebidos com vivas e aplausos pelos moradores e poderão receber sua recompensa das mãos de Heitor.

GIOVANE DO MONTE

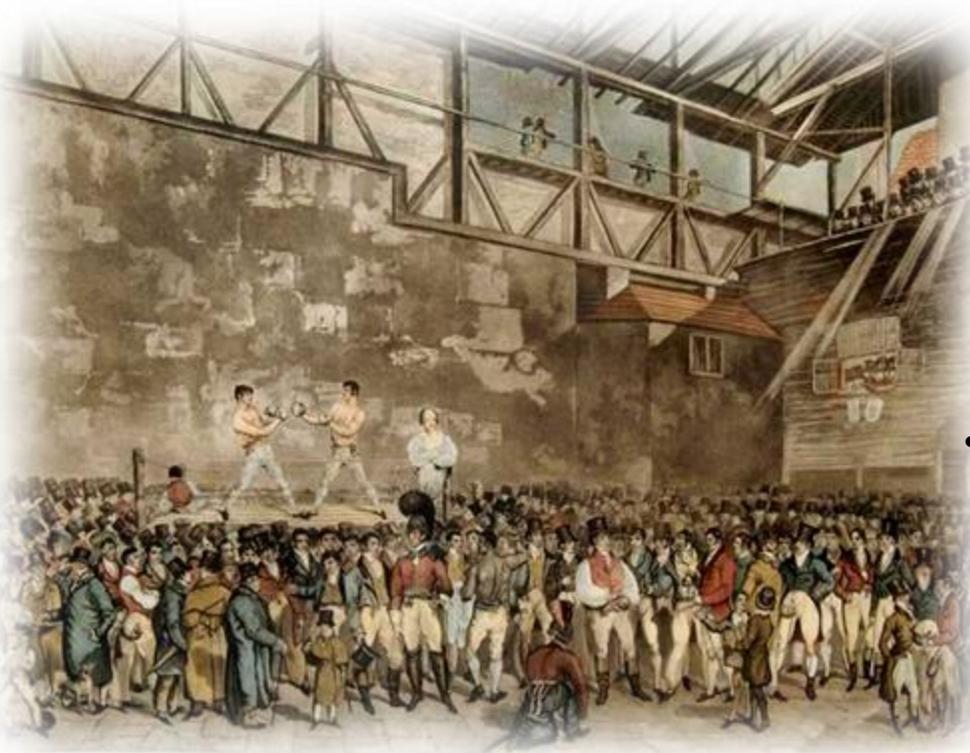




O CIRCUITO DE LUTAS COLONIAL

A existência de um circuito mundial de lutas clandestinas não pode ser vista como exclusividade dos tempos atuais. De fato, torneios nos moldes do Street Fighting podem ter ocorrido desde a antiguidade clássica. Os gregos foram os grandes responsáveis pela introdução das artes marciais no mundo esportivo, mas quase todos os povos do mundo tiveram sua relação com a formação e a prática de lutas.

Muitos torneios ao longo da história podem ter começado local ou regionalmente, ganhando maiores proporções em sua repercussão graças à influência de pessoas abastadas e interessadas na sanguinolência dos combates, nos lucros das apostas e no prestígio envolvido. Escolas de artes marciais alimentavam rivalidades entre si e mesmo rixas pessoais entre lutadores poderiam ter sido motivações para o surgimento de competições pequenas e tudo foi crescendo com o aumento do interesse por parte de público, apoiadores e combatentes.



No Brasil Colonial apresentado na aventura "Colônia Sangrenta", temos um torneio independente, local e de pequena participação como parte da trama. Contudo, esse não precisa ser o único tipo de competição para aventureiros do cenário. Além disso, a história do torneio pode alcançar paragens mais distantes e iniciar novos enredos.

As sugestões a seguir podem ser usadas para dar continuidade a uma campanha de fantasia colonial focada nas competições entre lutadores. Use-as individualmente ou em conjunto, como aprouver:

- Chega ao Brasil um pintor e escritor português, chamado Luís Camargo Monteiro. De modos refinados, o fidalgo da coroa veio à colônia para construir relatos sobre os pioneiros da colonização e desbravamento do território brasileiro. Logo, tem seu interesse despertado por histórias de lutadores que ouve de um lado e outro. Ele decide, então, investir na organização de um torneio e envia convites a várias cidades, de algumas das capitânicas. Em São Paulo dos Campos de Piratininga, ele contata pessoalmente o grupo de personagens, dizendo que deseja tê-los como seus representantes no torneio, os anfitriões.
- Um mercador holandês contata os aventureiros. Ele diz que pretende levá-los aos portos do Brasil para competições de lutadores. Em segredo, o homem está no Brasil a serviço de um clube criminoso, fazendo prospecção sobre possíveis meios de obter lucros na colônia.

MANOBRA DO MÊS

Auxílio Místico / Mystical Aid

Muitos lutadores associam-se a espíritos da natureza, tendo-os como totens. Alguns, entretanto, fazem pactos com forças obscuras e profanas, o que possibilita invocar diabretes servos nas horas de apuros. Há também aqueles que invocam diferentes criaturas para diferentes situações.

O Auxílio Místico consiste na invocação dessas forças sobrenaturais como forma de auxiliarem o lutador no combate.



GIOVANE DO MONTE

MYSTICAL AID!

Pré-requisitos: Foco ••••, Mistérios •••

Pontos de Poder: Luta Livre Nativo Americana 4; Kabaddi, Lua, Magi 5

Com este poder, o lutador torna-se capaz de convocar uma entidade de outro plano dimensional para auxiliá-lo em combate.

Sistema: O lutador invoca uma criatura intangível e translúcida, como um fantasma, que surge, no final deste turno, em um hexágono na sua linha de visão e fica ali, flutuando, por até Foco -2 turnos. A velocidade da invocação é a primeira mostrada abaixo.

Enquanto estiver presente na arena de batalha, a criatura pode fornecer auxílio ao lutador, com um dos seguintes efeitos (escolhido quando a criatura é conjurada):

- +1 de bônus em Velocidade, Dano e Movimento para cada próxima Manobra (exceção: uma manobra que não cause dano e/ou não tenha movimento, não aumentará tais características com os bônus);
- os ataques do adversário passam a ser feitos com +1 de dificuldade, enquanto a criatura o atrapalha;
- o adversário fica preso ao chão, impossibilitado de deslocar-se ou saltar, exceto por meio de teleporte.

Em qualquer turno, enquanto a criatura invocada estiver presente no combate, o lutador que a invocou pode ordenar que ela ataque, em lugar de seu próprio ataque. Se isso for feito, a criatura invocada é dispensada imediatamente após rolar os dados de dano. Use as estatísticas abaixo.

Custo: 1 Chi, 1 Força de Vontade

Velocidade: -1 (invocação)/+1 (ataque)

Dano: Nenhum/+2 (ataque)

Movimento: Nenhum/Três (ataque)

LENDAS DO CIRCUITO

Zumbi dos Palmares

Zumbi nasceu na Serra da Barriga, Capitania de Pernambuco, atual União dos Palmares, Alagoas, livre, no ano de 1655, mas foi capturado e entregue ao padre missionário português Antônio Melo quando tinha aproximadamente seis anos. Batizado 'Francisco', Zumbi recebeu os sacramentos, aprendeu português e latim, e ajudava diariamente na celebração da missa.



Por volta de 1678, o governador da Capitania de Pernambuco, cansado do longo conflito com o Quilombo de Palmares, se aproximou do líder de Palmares, Ganga Zumba, com uma oferta de paz. Foi oferecida a liberdade para as pessoas escravizadas que haviam fugido caso o quilombo se submetesse à autoridade da Coroa Portuguesa; a proposta foi aceita pelo líder, mas Zumbi rejeitou a proposta do governador e desafiou a liderança de Ganga Zumba. Prometendo continuar a resistência contra a opressão portuguesa, Zumbi tornou-se o novo líder do quilombo de Palmares.

A palavra Zumbi ou Zambi, vem do termo zumbe, do idioma africano quimbundo, e significa fantasma, espectro, alma de pessoa falecida.

Jogando com Zumbi: Você é um líder forte, e acredita ter a missão de acabar com o sistema colonial e a escravidão negra. Luta para reorganizar seu povo como ele vivia na África, com as hierarquias próprias de sua terra original e sem servir aos brancos. A sua causa é a sua vida, mas, como guerreiro, você também é um líder e não deve ser questionado. Não tolera a ideia de negros que aceitem a escravidão.

Aparência: Zumbi é um homem alto e forte, de músculos rijos e feições másculas. Costuma utilizar calças brancas de capoeira para lutar. Sua presença é imponente, como o líder que ele é.

EFETOS DAS ARMAS

O Contenders/Competidores trouxe regras avançadas para armas, aprimorando as existentes no livro básico. Além de multiplicar a lista de armas disponíveis, trouxe novas manobras, como o Ataque Berserk, que é o mais próximo possível de uma manobra especial com arma.

De fato, o Berserk é descrito vagamente como uma manobra que acrescenta um efeito especial, como, por exemplo, quebrar a arma do oponente, furar seu bloqueio ou empurrá-lo para trás. Pouco é dito além disso, muito provavelmente por ter sido um livro produzido às pressas antes da licença expirar.

Observando os efeitos atribuídos ao Ataque Berserk, fica claro que ele simula os golpes mais dramáticos utilizados por armas, como aquela espadada derradeira que joga o oponente abismo abaixo ou o golpe de porrete que acerta suas pernas e prejudica sua movimentação.

Este breve artigo traz uma lista de possíveis efeitos para o Ataque Berserk com base nas Manobras Especiais existentes no jogo.

ERIC "MUSASHI" SOUZA



EFETOS DO ATAQUE BERSERK!

- **Golpe penetrante:** geralmente utilizado por armas de corte ou com ponta. É um golpe que, assim como o Knife Hand Strike, considera apenas a metade do Vigor do alvo para absorção. Esse efeito também pode simular uma pancada massiva na cabeça.
- **Golpe nas pernas:** pode ser um golpe de corrente na parte de trás da perna, ou ainda um golpe de espada ou bastão na musculatura da panturrilha, ou mesmo, como Vega fez contra Ken em Street Fighter II V, um golpe de garra nos nervos do pé. Independente da explicação, a manobra ganha os efeitos do Wounded Knee (-2 Movimento e -2 Velocidade para chutes por dois turnos).
- **Golpe no ombro:** com um bastão, uma bokken, uma lâmina ou mesmo uma corrente, o lutador usa seu Ataque Berserk direto contra o ombro da vítima, deslocando seu braço. Assim, o efeito da manobra é o mesmo do Dislocate Limb - a vítima deve colocar o braço no lugar, tendo penalidade em velocidade, ou lutando enquanto isso com seus socos prejudicados.
- **Arremesso:** o lutador usa a arma para agarrar e arremessar o oponente, como com o bastão no estômago e jogando-o no ar ou com uma corrente ou chicote. Assim, ela ganha os efeitos do Throw de jogar a Força hexes e causa knockdown.
- **Golpe rasteiro:** geralmente com um bastão, lança, chicote ou corrente, varre as pernas do adversário e causa knockdown como o Foot Sweep.