

a Bandeira do Elefante e da Arara

LIVRO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS

PUBLICAÇÃO ESPECIAL
DIAS DE ABEA 2019



MINIAVENTURA

O VENENO DE YARA RAKA

JAN PIERTEZOOM

12

DEVIR

O VENENO DE YARA'RAKA

JAN PIERTEZOOM



Veneno de Yara'Raka é uma aventura idealizada para um Mediador e de três a seis Participantes, com duração média de 3 horas.

AMBIENTAÇÃO HISTÓRICA

No período colonial, as lavouras de cana-de-açúcar ocupavam uma grande área ao redor da cidade de Salvador e as demais atividades secundárias — como o cultivo de algodão, tabaco, mandioca e, principalmente, a criação de gado — eram restritas a uma pequena região. Devido a necessidade de suprir o consumo da população local e estimular o desenvolvimento econômico de subsistência, as atividades secundárias começaram a expandir suas áreas de atuação. Os rebanhos de gado cresceram e invadiram as plantações de açúcar, causando severos prejuízos aos senhores de engenho. O Governador decretou a proibição da realização de qualquer atividade pecuarista nas regiões litorâneas; dessa forma, a criação de gado foi levada para o interior.

INTRODUÇÃO AOS PARTICIPANTES

O pecuarista Carlos Ribeiro, coagido pelo decreto do Governador e após grande prejuízo nos canaviais, contratou rapidamente bravos aventureiros para o escoltarem até as terras férteis do Pituauçu. O caminho é árduo e perigoso. Marta Ribeiro, esposa do pecuarista, está receosa com a viagem devido aos cuidados com o filho recém-nascido. O tupinambá Oyapó, guia da expedição, garante que a região do Pituauçu é ideal para a pastagem de gado e adequada para estabelecer residência.

CENA 1 – UM CAFÉ AMARGO

Os personagens dos participantes estão acompanhando a família Ribeiro e conduzindo 100 cabeças de gado; o pagamento para cada um será de 4.000 réis e 40 réis por cada cabeça de gado que sobreviver até estabelecerem residência em Pituauçu. Há dois dias saíram de Salvador, estão seguindo as orientações do tupinambá Oyapó.

Ao amanhecer do terceiro dia, os animais estão bem ariscos e devem ser acalmados. Os personagens auxiliam os Boieiros no manejo, façanha fácil de Condução de Gado; em caso de falha, perdem 2d6 vacas que fogem para a mata e são encon-

tradas mortas (picadas por animais peçonhentos, caíram de barrancos, patas quebradas, presas em alagadiços ou em margens de lagoas). Em seguida, descobrem o motivo da agitação.

Você pode ler em voz alta o texto na caixa seguinte para os participantes:

Enquanto estão conduzindo o rebanho, encontram três vacas mortas, todas com flechas cravadas no pescoço; o sangue ainda escoava, encharcando a terra frouxa. Um grito de socorro ecoa pelo acampamento, vindo da barraca da família Ribeiro. Na entrada do abrigo improvisado, jaz o corpo de um jagunço flechado pelas costas e, do lado de dentro, Carlos está acalentando Marta, que grita desesperadamente: "Quero o meu filho de volta!"

Os jagunços não viram quem levou a criança, mas ao redor do acampamento há uma trilha demarcada na mata. Uma façanha intermediária de Rastreamento ou Navegação Terrestre revela o rastro de quatro pessoas e várias flechas caídas. Se bem-sucedidos em uma façanha fácil de Fabricação de Flechas ou Arqueira, reconhecem que as flechas são da tribo tupinambá local, de onde veio seu guia, Oyapó.

O ataque da tribo ao acampamento causa apreensão à família Ribeiro, já que os tupinambás locais são aliados e não existe motivo para hostilidade. Quando buscam por Oyapó para maiores informações, não encontram o indígena em sua tenda.

Carlos Ribeiro ordena aos jagunços para que reforcem a segurança do acampamento, acendendo fogueiras e se revezando na vigília, dia e noite. Aos personagens, solicita que resgatem seu filho. Em uma negociação com Carlos, façanha fácil de Barganhar, o pecuarista oferecerá o dobro do pagamento.

Se tiver poucos personagens no grupo (menos de cinco) ou ninguém com a habilidade Rastreamento, pode ser interessante oferecer Joaquim, um dos jagunços, como apoio (interpretado pelo mediador).

PERSONAGENS DO MEDIADOR

CARLOS RIBEIRO (PORTUGUÊS/45 ANOS)

Apaixonado, Determinado e Crédulo

Habilidades: Agricultura 3, Condução de Gado 3, Equitação 2, Navegação Terrestre 2, Administração 2, Armas de Fogo 2 (Pistola/Dano 1), Armas de Corte 2 (Faca/Dano 1), Português 2, Barganha 2, Persuasão 2, Folclore 1 e Tupi 1.

MARTA RIBEIRO (PORTUGUESA/20 ANOS)*Generosa, Charmosa e Compassiva***Habilidades:** Oratória 3, Teatro 2, Latim 2, Português 2, Filosofia 1, Culinária 1, Dança 1 e Folclore 1.**JOAQUIM (MULTIRRACIAL/20 ANOS)***Grosseiro, Leal e Energético***Habilidades:** Armas de Fogo 3 (Pistola/Dano 1), Armas de Corte 2 (Machete/Dano 1), Rastreamento 2, Navegação Terrestre 2, Tupi 1, Força Física 1, Folclore 1 e Português 1.**CENA 2 – ÁGUAS TURVAS**

Os personagens seguem a trilha mata adentro e ao meio-dia chegam às margens de um rio caudaloso (5 varas/5,5m de largura). É possível ver que a trilha continua na margem oposta. Em alguns trechos o rio é raso (1 vara/1,1m) e em outros bem profundo (3 varas/3,3m). Obtendo sucesso em uma façanha intermediária de Rastreamento ou Navegação Terrestre, encontram troncos de árvores e locais rasos para atravessar; em caso de falha, a opção mais fácil é nadar até a margem oposta. Se as armas de fogo e a pólvora forem molhadas, ficarão inutilizadas.

Assim que chegam à margem oposta, os personagens são atacados por dois **Sapos Venenosos do Mato**.

Após atravessarem o rio, da relva surgem dois grandes sapos. Estes, de pele lustrosa com uma coloração vibrante, têm o tamanho de um cachorro. No instante seguinte, as criaturas se equilibram nas patas traseiras e saltam, impulsionando toda a força do corpo em um violento ataque.

Após o embate, os personagens encontram o tupinambá Oyapó com diversos ferimentos pelo corpo e paralisado pelo veneno dos sapos.

Oyapó se esforça para falar alguma coisa antes de desmaiar: "Eles não tinham escolha, estão sendo obrigados... Tentei impedir... mas não consegui".

Os ferimentos de Oyapó são graves: mesmo após ser curado, ainda necessita descansar. Os personagens devem decidir se abandonarão Oyapó à própria sorte ou se prepararão um suporte com folhas e cipós para carregar o indígena. A decisão deve ser proferida rapidamente. Se necessário, descreva que "*Coachados ecoam pela relva e outros sapos venenosos se aproximam para um novo embate*".

OYAPÓ (TUPINAMBÁ/20 ANOS)*Leal, Adaptável e Caloroso***Habilidades:** Rastreamento 3, Armas de Corte 2 (Faca/Dano 1), Arqueria 2 (Arco e Flecha/Dano 1), Navegação Terrestre 2, Folclore 1, Armadilhas 1, Tupi 1 e Português 1.**SAPO VENENOSO DO MATO****Tamanho Gigante:** G**Habitat:** matas e manguezais**Número:** 1 a 2**Ataques físicos:** Dar chifrada 1 (dano 1) + Paralisar 1 (veneno incomum)**Resistência:** 7**Defesa passiva:** 2**Defesa ativa:** 3**Em combate:** O Sapo venenoso do mato tenta paralisar rapidamente os seus oponentes.**Paralisar:** O teste de paralisção é feito no nível intermediário. No caso de sucesso, o alvo fica imobilizado até que o efeito seja removido através de remoção do veneno (tipo incomum) ou a pessoa morre dentro de 24 horas. Uma façanha de *Expulsar males* ou *Curar maldades* pode remover o efeito.**CENA 3 – A CAVERNA DA BRUXA**

A trilha termina diante da entrada de uma caverna assombrosa, encoberta por cipós. No entanto, observando atentamente, é possível ver entalhes de símbolos desconhecidos cravados na rocha, e muitos ossos no chão

Sucesso em uma **façanha intermediária de Folclore** levanta ideias de que o local seja uma Caverna de Bruxa e possua armadilhas.

Se Oyapó estiver com o grupo, ele acorda e revela: "*Os meus irmãos Tupinambás atacaram o rebanho para atrair minha atenção, enquanto roubavam o bebê da família Ribeiro. No momento que percebi a artimanha já era tarde, segui os rastros e os alcancei no rio. Durante o confronto, revelaram que estavam sendo forçados, mas antes que explicassem tudo fui atacado e, quando acordei, vocês já estavam comigo*".

A caverna é o covil da **Velha Bruxa Yara'Raka** e, para encontrarem o bebê, os Personagens devem superar as suas armadilhas.

SALÃO DOS CIPÓS

Um amplo salão escavado na rocha, o chão e as paredes estão entrelaçados com cipós que se movem e pulsam, como um organismo vivo — a cada batimento, uma energia mística emana e preenche a câmara. No teto, escondidos nas reentrâncias da rocha, entre as estalactites, há alguns morcegos.

Sucesso em uma **façanha intermediária de Armadilha** revela que o salão é uma armadilha e, para evitar os cipós, será necessário atravessar pendurado pelo teto (**façanha intermediária de Escalar** ou **Força Física**) ou pisando com cuidado nos espaço vazio no chão (**façanha intermediária de Acrobacia** ou **Capoeira**); em caso de falha de qualquer um, despertam o Espírito do Mato, um servo guardião do covil da bruxa.

ESPÍRITO DO MATO

Descrição: O Espírito do Mato se manifesta fisicamente em um emaranhado de raízes e cipós.

Tamanho: H

Velocidade: 3

Habitat: matas e cavernas

Número: 1

Ataques físicos: **Chicotear 3** (dano 2) + **Paralisar 1**

Resistência: 10

Defesa passiva: 0

Defesa ativa: 3

Em combate: Em cada **Chicotear** bem-sucedido, a vítima sente uma sensação de congelamento na área afetada, causando dois pontos de dano e uma aplicação de **façanha** (teste intermediário) de **Paralisar**. A paralisação dura duas rodadas, ou até ser removida por *Expulsar males* ou *Curar maldades*. Ao sofrer dez pontos de dano, o emaranhado de cipós e raízes murcha e o espírito do mato desaparece.

SALA DAS POÇÕES

Uma fina névoa preenche cada espaço da estreita sala. As paredes da câmara enevoadas estão abarrotadas por prateleiras com tigelas de barros; sobre uma mesa, dispostos de forma organizada, estão cabaças com líquidos de cores vibrantes, sementes distintas e um amuleto indígena. Espalhados pelo chão, carcaças de pequenos roedores conferem uma sensação mórbida ao local.

Sucesso em uma **façanha intermediária de Armadilha** revela que a névoa é perigosa, pois os roedores morreram próximos de fungos que expelem os esporos que preenchem a sala. O ideal é atravessar rapidamente (**façanha fácil de Corrida**) prendendo a respiração. Quem não consegue passar correndo ou fica parado diante da mesa com a intenção de pegar algo, recebe **2 de dano** e uma fraqueza toma conta de seu corpo, re-

duzindo todos os ataques do alvo para 1 de dano e reduzindo em um nível a sua movimentação. O efeito dura 24 horas ou até ser curado igual a um veneno comum.

Itens encantados: Sobre a mesa há um *Amuleto de Dar Sorte*, três *Poções de Curar Doenças* e duas *Poções de Proteção*. Os personagens podem utilizar o poder *Identificar Magia* ou provar um gole para descobrir os efeitos de cada poção.

CENA 4 – YARA'RAKA, A VELHA BRUXA

Lamurias e palavras de ódio reverberam pelos intrincados corredores da caverna. Dois tupinambás estão prostrados no chão frio, ao passo que uma enorme cascavel balança o seu chocalho, enquanto comprime o corpo de uma indígena tupinambá de cabelos negros. Um ser semi-humano de pele escamosa profere: "Obrigado pela criança que trouxe", enquanto ergue um cesto de palha, de onde ecoa o choro de dois bebês. A indígena clama: "Yara'Raka, você prometeu que devolveria minha filha!", mas a criatura ignora as palavras e levanta uma faca serrilhada para golpear a cesta.

Os personagens devem agir rapidamente, pois Yara'Raka, a Velha Bruxa, irá matar uma das crianças no cesto de palha. Em uma **façanha intermediária de Folclore** ou **Fauna Silvestre**, reconhecem que a enorme cascavel é uma **Boicininga Gigante**, leal e protetora da Yara'Raka. A indígena tupinambá Mayre, quando libertada, irá auxiliar os personagens no combate; os outros tupinambás estão mortos. No caso de um grupo grande de personagens experientes, o mediador pode querer adicionar uma segunda serpente, escondida nas sombras, para um combate ainda mais desafiante.

Ao final do embate, Mayre pega o seu bebê e foge da caverna; se os personagens tentarem indagar o que aconteceu, ela relata que Yara'Raka roubou sua filha da aldeia, mas prometeu que devolveria se trouxesse outra criança.

YARA'RAKA, A VELHA BRUXA

Descrição: Uma velha bruxa ardilosa que destila seu veneno instigando a discórdia entre as tribos indígenas. Para esconder a sua pele escamosa, anda sempre encapuzada. Quando a oportunidade se apresenta, rouba bebês ou crianças pequenas para devorar (como fonte de poder). Yara'Raka carrega sempre a Adaga de Osso Negro, uma arma de lâmina negra e corte rústico. Seu cabo foi esculpido em osso de Maçone, o que garante uma empunhadura firme. É uma arma encantada que causa 2 de dano, mas é amaldiçoada. Quem a possui recusa-se a portar qualquer outra arma até que a maldição seja quebrada.

Tamanho: H

Velocidade: 3

Habilidades: Fôlego 3, Dano 3, Mundo Espiritual 3, Contra Magia 3, Tupi 1, e Português 1

Ataques físicos: Armas de corte 1 (dano 2)

Resistência: 10

Defesa passiva: 0

Defesa ativa: 1

Em combate – Apesar dos seus poderes, **prefere evitar ao máximo o combate. Ao levar qualquer dano, Yara'Raka foge imediatamente, utilizando o poder *Transportar-se*.**

BOICININGA

Descrição: Cascavel enorme, de dez varas (11 metros) de comprimento, tem um veneno perigoso.

Tamanho gigante: J

Velocidade: 1

Habitat: cerrados

Número: 1

Habilidades: Nenhum

Ataques físicos: Morder 2 (dano 4) + Paralisar 1 (veneno comum)

Resistência: 25

Defesa passiva: 2

Defesa ativa: 4

Em combate: O alvo envenenado fica paralisado até ser curado ou morrer. Qualquer cura de veneno comum serve para remover a paralisa. Sem cura, qualquer alvo envenenado morre após 24 horas.

MAYRÉ (TUPINAMBÁ/20 ANOS)

Determinada, Destemida e Inflexível

Habilidades: Armas de Corte 3 (Faca/Dano 1), Arquearia 2 (Arco e Flecha/Dano 1), Rastreamento 2, Pintura 1, Tupi 1, Culinária 1, Português 1, Comida Silvestre 1, Navegação Terrestre 1 e Folclore 1

ESPÓLIOS

No covil da Yara'Raka, o grupo pode descobrir três itens encantados provenientes dos povos indígenas que foram vítimas de seu ardil:

Gibão da Boicininga: Uma vestimenta leve e resistente de couro de Boicininga que oferece ao usuário +2 de Defesa Passiva.

Botas da Passagem Livre: Um par de botas de couro que deixa o usuário atravessar a vegetação sem deixar rastros.

Zunidor do pajé: Uma corda com uma placa de madei-

ra amarrada na ponta, que ao ser girada, emite um zunido. Este som permite seguidores de Fôlego a comunicar-se mais facilmente com os espíritos, conferindo um bônus de +2 em seus testes de Mundo Espiritual. O efeito não é cumulativo com nenhum outro tipo de item, e o som emitido pode ser ouvido de longe, alertando qualquer um nos arredores à presença do pajé.

Os aventureiros também encontram metais e pedras preciosas.

- ◆ Seis pedras de água-marinha que valem 100 réis cada.
- ◆ Três pedras de topázio no valor de 1.000 réis cada
- ◆ Pepitas de ouro no valor de 3.000 réis.

EPÍLOGO – SEGUINDO VIAGEM

Ao anoitecer, os personagens retornam para o acampamento e entregam o bebê a Marta, que o abraça. Carlos fica emocionado e agradece; a família Ribeiro está reunida novamente, e todos podem seguir viagem.

GANCHOS DE AVENTURAS

Ainda há diversos perigos a serem enfrentados até chegarem às terras férteis do Pituaçu. O mediador pode utilizar algumas das ideias apresentadas para continuar a campanha.

- ◆ Por três noites seguidas, estalos de chicotadas ecoam pela mata, deixando o rebanho arisco e os cachorros irritados. Os aventureiros estabelecem vigília no acampamento e descobrem que estão sendo alvos das artimanhas de um Guajara.
- ◆ O manguezal dificulta a condução do gado, sendo necessário estabelecer um caminho por terra firme. Os aventureiros devem abrir o caminho, mas encontram uma maloca assombrada por Visagens.
- ◆ Após dias de viagens exaustivos, o acampamento é erguido em uma clareira que oferece sombra e água fresca. A noite é calma, e a brisa suave farfalha as folhas em um som agradável, mas, ao raiar do sol, todas as mulheres do acampamento desapareceram. Os aventureiros saem à procura, e encontram rastros na mata que os leva até o covil de um Uakti.

PERSONAGENS PRONTOS

Os participantes podem usar seus personagens ou, se for a primeira vez de jogar, podem selecionar dos personagens prontos das páginas seguintes.

Malaika

Ioruba/15 anos/Menina
Adaptável, Destemida e Leal

Histórico

Malaika conseguiu fugir do navio negroiro Amável Donzela, durante o desembarque dos escravos no porto de Salvador. Mesmo exausta devido à longa viagem, procurou refúgio na mata e, quando estava preste a ser atacada por uma matilha de Maçones que caçavam na região, foi salva pela caiçara Jurema e o tupinambá Mikauê. Passou a residir na aldeia tupinambá, aprendendo os segredos da mata com Jurema e causando confusões com o seu fiel amigo Hausa, um sagaz macaco prego. Quando Jurema e Mikauê ingressaram na Bandeira da Arara Azul e viajaram para Pituauçu, Malaika e Hausa se esconderam em um carro de boi e também seguiram viagem, mas foram descobertos no dia seguinte. Isabel, impressionada com a coragem de Malaika, convidou-a para ingressar na Bandeira da Arara Azul.

Habilidades: Capoeira 2, Furtividade 2, Prestidigitação 2, Comida silvestre 1, Arma exótica (Estilingue) 1, Navegação terrestre 1, Adiestramento (Macaco Pregro) 1, Ioruba 1 e Tupi 1.

Resistência: 10

Defesa Passiva: 0

Defesa Ativa: 2

Equipamento: Bolsa de Palha, Corda (10m), Estilingue (20 pedras) e Roupas Simples.

Tesouro: 1.000 Réis.

Armas & Ataques:

- Estilingue – Dano 1
- Golpes de Capoeira – Dano 1

Hausa (Macaco Pregro)

Tamanho: C

Movimento: 2

Ataque Físico: Morder 1 (Dano 1)

Resistência: 5

Defesa Passiva: 1

Defesa Ativa: 3

Tebogo

Ioruba com português/20 anos/Homem
Atração a Animais, Audaz e Tempestuoso

Histórico

Tebogo é um dos melhores boieiros de Salvador e, por anos, trabalhou para o ambicioso criador de gado, João Vidal, que visando apenas o retorno financeiro, aumentava o seu rebanho a cada dia, sem se preocupar com as consequências. O rebanho cresceu e invadiu as fazendas vizinhas, destruindo as plantações de açúcar, causando severos prejuízos. Em retaliação, os senhores de engenhos queimaram a Fazenda Vidal e mataram o rebanho. Tebogo aproveitou o momento conturbado do ataque e fugiu da fazenda, acompanhando um grupo de escravos. Após alguns dias vagando na mata, encontrou os membros da Bandeira da Arara Azul, liderados pela exploradora Isabel que escoltava o rebanho do pecuarista Carlos Ribeiro e de imediato se apresentou para trabalhar como boieiro. Após uma demonstração de seu manejo com o gado, Tebogo foi convidado a ingressar na Bandeira da Arara Azul.

Habilidades: Força física 3, Armas de corte 2, Condução de gado 2, Medicina de campo 1, Natação 1, Rastreamento 1, Navegação terrestre 1, Equitação 1, Ioruba 1 e Português 1.

Resistência: 11*

Defesa Passiva: 1

Defesa Ativa: 3

Equipamento: Laço de Boieiro (10m), Alfanje, Colete de Couro (DP+1) e Roupas Simples.

Tesouro: 1.500 Réis.

Armas & Ataques

- Alfanje – Dano 2

*Força Física Nível 3

Jurema

Tupinambá/18 anos/Mulher
Agitada, Sarcástica e Curiosa

Histórico

A caiçara Jurema é uma jovem caçadora que tem se destacado por conhecer a região ao redor da cidade de Salvador e por manter bom relacionamento com os tupinambás. Acompanhada de Mikauê, o seu irmão de criação, Jurema já enfrentou diversas criaturas fantásticas. Após salvar a vida de Malaika, tomou para a si a responsabilidade de ensinar a jovem ioruba como sobreviver aos perigos da mata. A desbravadora portuguesa Isabel convidou pessoalmente Jurema e Mikauê para ingressarem na Bandeira da Arara Azul; em troca de aceitarem o convite, receberiam uma boa quantia em dinheiro e participariam de aventuras únicas.

Habilidades: Arqueria 3, Armadilha 2, Rastreamento 2, Furtividade 1, Folclore 1, Armas de corte 1, Navegação terrestre 1, Fabricação de flechas 1, Tupi 1 e Português 1.

Resistência: 10

Defesa Passiva: 0

Defesa Ativa: 1

Equipamento: Arco, 20 Flechas, Faca e Roupas Simples.

Tesouro: 2.000 Réis.

Armas & Ataques

- Arco & Flecha – Dano 1
- Faca – Dano 1

Mikauê

Tupinambá/22 anos/Homem
Impulsivo, Corajoso e Fanfarrão

Histórico

Um corajoso tupinambá que busca conhecer os "invasores" de sua terra nativa. Compreendeu desde cedo que é necessário aprender a conviver com os portugueses. Acompanhado de Jurema, a sua irmã de criação, tem desbravado a mata, aguçando suas habilidades de caçador e demonstrando-se um valoroso guerreiro. Almejando viver aventuras únicas, Mikauê aceitou o convite de Isabel e ingressou na Bandeira da Arara Azul, junto com sua irmã

Habilidades: Arma de haste 3, Armas de golpe 2, Rastreamento 2, Escalada 1, Furtividade 1, Natação 1, Navegação terrestre 1, Fauna silvestre 1, Tupi 1 e Português 1.

Resistência: 10

Defesa Passiva: 0

Defesa Ativa: 3

Equipamento: Lança, 2x Machados de Arremesso, Bolsa de Palha e Roupas Simples.

Tesouro: 2.000 Réis.

Armas & Ataques

- Lança – Dano 2
- Machado de Arremesso – Dano 3

Pe. Francisco Mendes

Português/22 anos/Homem
Amante da Natureza, Honesto e Leal

Histórico

O Padre Francisco interrompeu seus estudos na Arquidiocese de Lisboa para residir em Salvador e, desde que chegou à Colônia, vinha sempre acompanhado de Alma, uma cadela bem esperta. A vida pacata na cidade de Salvador e a curiosidade sobre os povos nativos motivaram o Padre Francisco a desbravar a mata em busca de aventuras. Na primeira oportunidade, aceitou o convite de Isabel e ingressou na Bandeira da Arara Azul.

Habilidades: Fé 3, Recuperação 2, Proteção contra o mal 2, Herbalismo 1, Folclore 1, Oratória 1, Persuasão 1, Adestramento de cães 1, Latim 1, Português 1.

Resistência: 10

Defesa Passiva: 0

Defesa Ativa: 0

Energia (Fé): 20

Equipamento: Mochila de Couro, Batina de Padres, Corda (5m), Crucifixo, Bíblia, Ataduras.

Tesouro: 3.000 Réis.

Poderes a Aplicar em Combates

- Proteger: *Defesa Contra o Mal* (Dif: Intermediária 15/Custo 2)
- Curar: *Aliviar dor* (Dif: Fácil 12/Custo 1)
- Curar: *Remover febre* (Dif: Intermediária 15/Custo 2)
- Curar: *Expulsar males* (Dif: Difícil 18/Custo 4)
- Afastar Inimigos: *Afastar o Mal* (Dif: Difícil 18/Custo 4)

Alma (Cadela da raça Perdigueiro Português)

Tamanho: F

Movimento: 4

Ataque Físico: Morder 1 (3d6+3/Dano 1)

Resistência: 5

Defesa Passiva: 1

Defesa Ativa: 2

Isabel

Portuguesa/25 anos/Mulher
Destemida, Sociável e Otimista

Histórico

A desbravadora Isabel abandonou seus familiares em Portugal e veio para Salvador em busca de aventuras. Determinada a conquistar seus objetivos, conseguiu a autorização do Governador de Salvador para formar a Bandeira da Arara Azul, sendo o seu primeiro trabalho escoltar a família de Carlos Ribeiro até o Pituacu; mas, para tal, era necessário reunir um grupo de pessoas que compartilhassem os mesmos ideais. O primeiro a aceitar o seu convite foi o Padre Francisco, seguido de Mikauê e Jurema, completando o grupo a destemida Malaiika e o boieiro Tebogo.

Habilidades: Armas de fogo 3, Esgrima 2, Barganha 2, Herbalismo 2, Furtividade 2, Natação 1, Navegação terrestre 1, Persuasão 1, Teatro 1, Folclore 1 e Português 1.

Resistência: 10

Defesa Passiva: 0

Defesa Ativa: 2

Equipamento: Pistola, Arcabuz, Pólvora, Fecho de Mecha, 24 Balas, Rapieira, Roupas Simples, Corda (30m) e Bolsa de Couro.

Tesouro: 5.000 Réis.

Armas & Ataques

- Pistola – Dano 1
- Arcabuz – Dano 3
- Rapieira – Dano 2

DIAS DE ABEA

Meus agradecimentos a todos os mediadores e participantes da primeira edição de Dias de ABEA, evento a acontecer nos dias 23 e 24 de março de 2019. Estou escrevendo isso com 90 mesas já cadastradas, representando 50 cidades diferentes, e com a expectativa de fechar várias outras até as datas do evento. É uma adesão enorme para um RPG que foi lançado há pouco mais que um ano, e fico muito honrado que todos vocês escolheram participar!

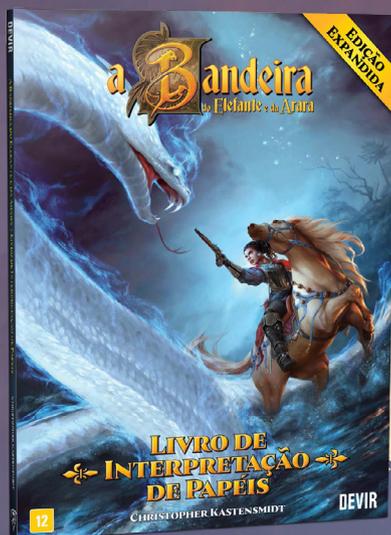
Também preciso agradecer o trabalho incrível que Jan Piertezoon fez nesta aventura one-shot, e a capa sensacional do Guilherme Da Cas, que fez a gentileza de entregar uma obra mundos além da ilustração básica que eu tinha pedido.

Para quem está conhecendo o mundo de A Bandeira e do Elefante e da Arara pela primeira vez, basta baixar as regras básicas no Guia do Participante (no site ABandeira.org) e começar a viajar neste mundo de magia no Brasil Colônia do século XVI.

Boas aventuras a todos!

Christopher Kastensmidt

14 de março de 2019



Esta é uma aventura compatível com o sistema A BANDEIRA DO ELEFANTE E DA ARARA - LIVRO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS. Você pode encontrar as regras básicas do sistema no nosso site: ABandeira.org

Créditos

Autor: Jan Piertezoon

Coordenador Geral: Christopher Kastensmidt

Capa: Guilherme Da Cas

Diagramação: Fábio Silva

Participantes da fase de testes: Mariane Figueiras, Welker Costa e Carlos Martins.

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

12

Violência

Não recomendado para menores de 12 ANOS

DEVIR

O Veneno de Yara Raka © 2019 Christopher Kastensmidt. Todos os direitos reservados.

Baseado no mundo ficcional A Bandeira do Elefante e da Arara™,

criado por Christopher Kastensmidt