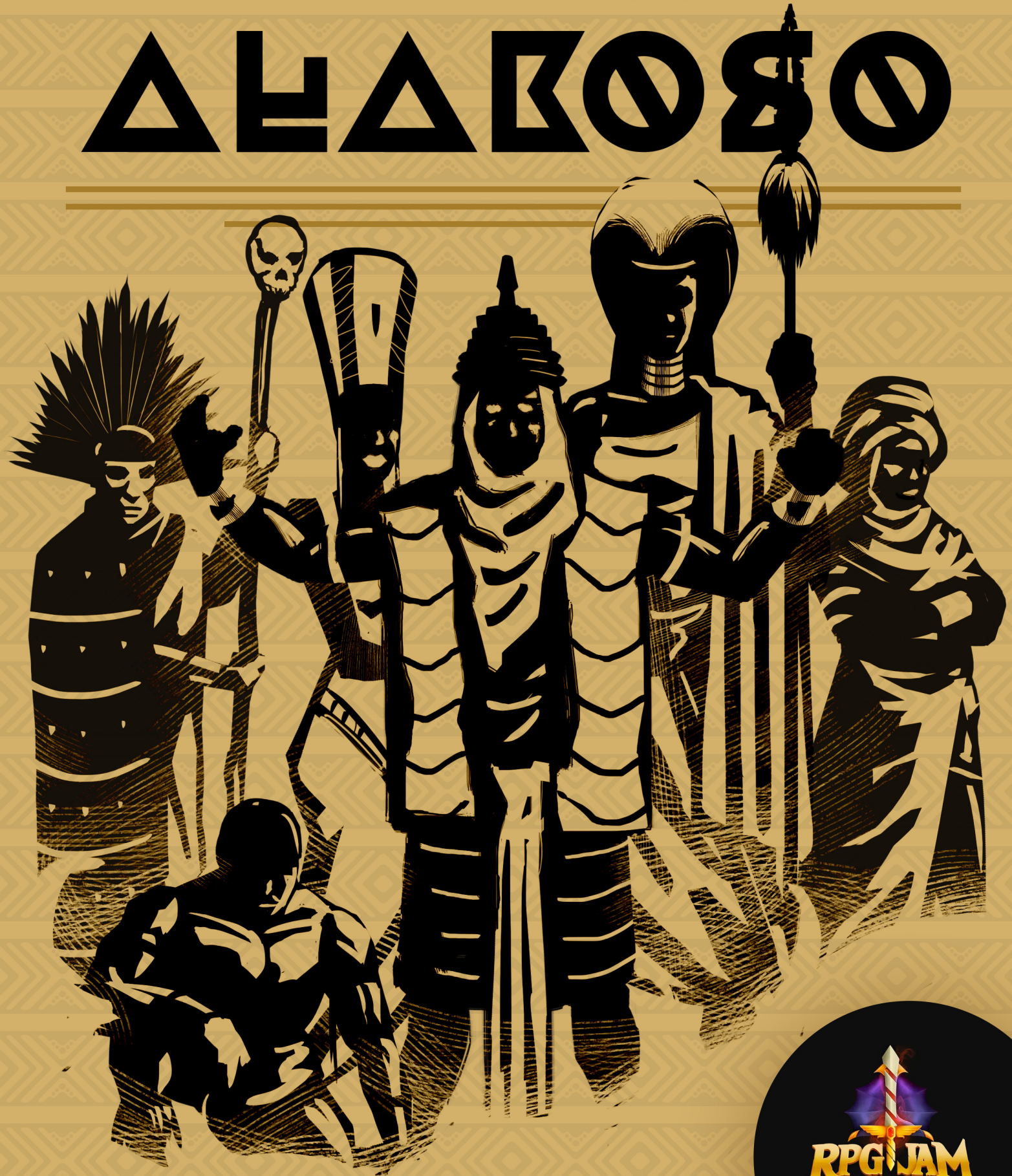


# ZUABI ALAROSO



BH



**Ficha Técnica:**

**Escrita:**

**Mandé Malé.**

**Ilustração-chave:**

**Bernardo F. Hasselman.**

**Diagramação e Direção de Arte:**

**Robson Ferreira.**

**Coach, insight, direcionamento:**

**Mago N.**

**FR  
FÉ**



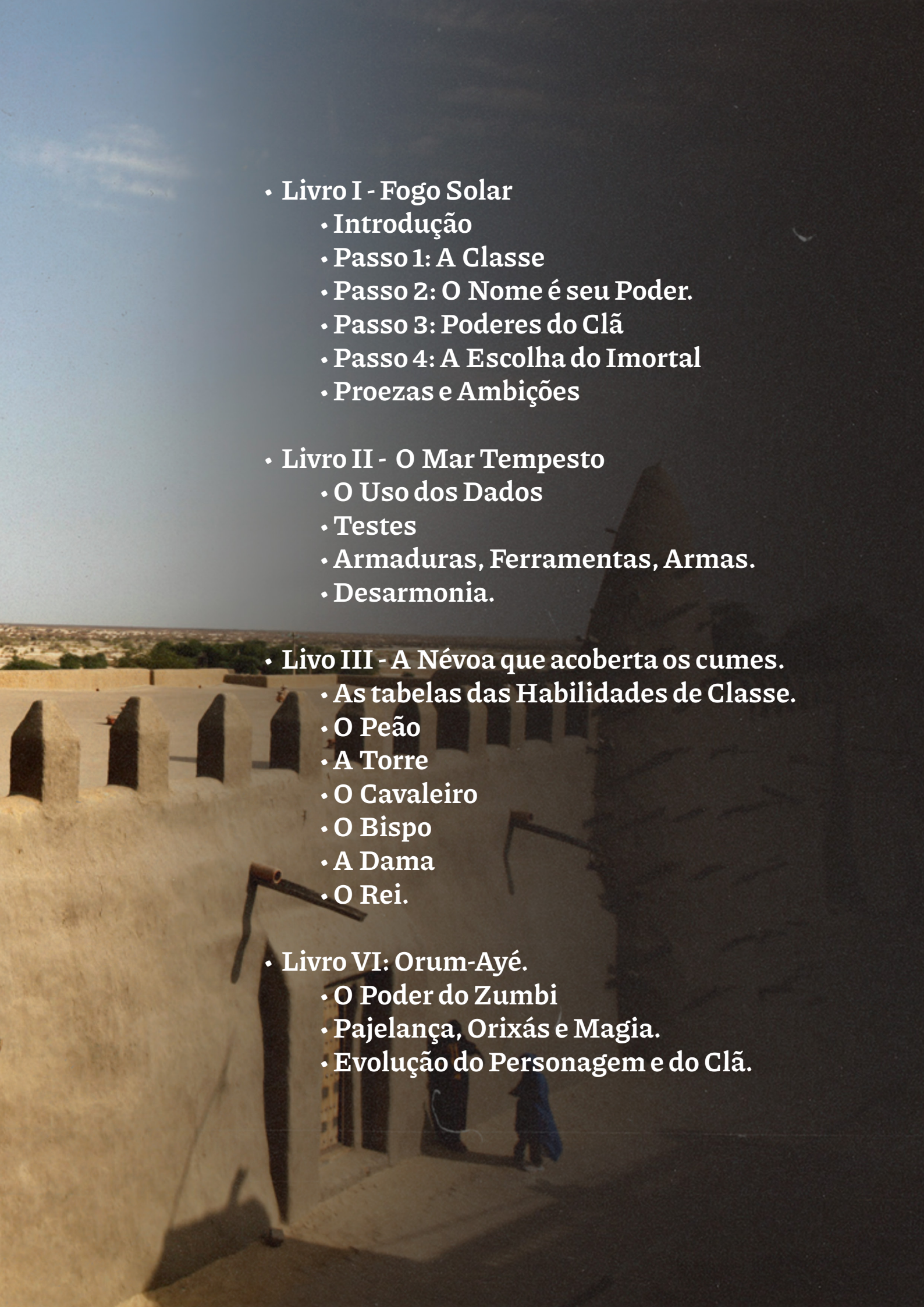


CHA  
ECNPCA

SO



RFO

- 
- **Livro I - Fogo Solar**
    - Introdução
    - Passo 1: A Classe
    - Passo 2: O Nome é seu Poder.
    - Passo 3: Poderes do Clã
    - Passo 4: A Escolha do Imortal
    - Proezas e Ambições
  - **Livro II - O Mar Tempesto**
    - O Uso dos Dados
    - Testes
    - Armaduras, Ferramentas, Armas.
    - Desarmonia.
  - **Livro III - A Névoa que acoberta os cumes.**
    - As tabelas das Habilidades de Classe.
    - O Peão
    - A Torre
    - O Cavaleiro
    - O Bispo
    - A Dama
    - O Rei.
  - **Livro VI: Orum-Ayé.**
    - O Poder do Zumbi
    - Pajelança, Orixás e Magia.
    - Evolução do Personagem e do Clã.




# INTRO DUÇÃO



# Zumbi-Alakoso

Canções da (re)existência do 4º Mundo.

A era de fogo e aço se foi. O mundo vê o florescer de uma nova vida e um novo tempo. Zumbi-Alakoso é um jogo onde o mundo precisa se reinventar. Vocês são um Clã. Uma fraternidade que comunga da mesma ancestralidade. Vocês pertencem num tempo onde tudo se fez, refez-se e findou, 3 vezes antes. Estamos no clímax que realizará a 4a versão deste universo.



O título de Zumbi, na aurora da nação, pertencia aos generais militares. Agora, o poder de feitiço, alquimia e ciência transformou os oficiais das antigas hordas em poderosos conchaves de senadores imortais. Um Zumbi eleito não pode morrer. Os Deuses-Máquina, punirão quem tentar matá-lo. Os Orixás em todas as coisas fecharão seu corpo. O coro dos Ancestrais falará por sua voz. Se a Política é a guerra continuada por outros meios, como triunfar sobre o Inimigo sem ter o poder de matá-lo?

Na Imortalidade do Zumbi existe a armadilha: O tempo esgota-se. O 3º mundo nos deu tudo o que podia dar. Precisamos ir adiante, para a construção de uma nova terra e novo céu. Como fazer tal coisa acontecer? Os imortais tem sua mente curvada pelo peso da eternidade. Como os zelarão pela impermanência do mundo?

Talvez numa sessão de jogo a gente responda essas perguntas.... Seu Clã tem um Zumbi novo. Será um de vocês. Ele não é Servido: vos serve. Protejam-se uns aos outros, e tentem mudar o mundo!

## Δ CLASSE:

Teu Clã detém um Quilombo. O Quilombo é fortaleza, entreposto comercial, feudo, mundo auto-contido, refúgio, laboratório, biblioteca, teatro e tantas muitas coisas. É dali que esse jogo é jogado. Os jogadores rolam 2d6 de cores diferentes. O Primeiro definirá sua função no tabuleiro de xadrez do Quilombo, sua Classe. O Segundo dado lhe dirá sua habilidade inicial de classe, que você verá na tabela da própria.

- 1: A casta do Peão, a mais comum e simples dos Quilombo. Nem melhor nem pior que ninguém... mas que no Futuro pode tornar-se qualquer das outras castas!
- 2: A casta dos Nyamakala, das Torres: comerciantes, construtores, artesãos, arquitetos, artífices.
- 3: A casta dos Portadores de Aljava, os Cavaleiros, que podem julgar e findar a vida.
- 4: A casa dos Marabô, Os Bispos, que comungam com espíritos, auxiliam os perdidos, e operam milagres e curas.
- 5: A casta dos Djeli, os Griot, A Dama das castas, mas não exatamente a casta das Damas: A que faz da palavra seu ofício e sortilégio.
- 6: A Casta dos Farbas, Os Reis-eleitos, vigias da vida e da morte, guardiões da imortalidade do Zumbi.

Ninguém é obrigado por sangue, lei ou divindade a pertencer à dada casta. Quando a conduta da pessoa vai de encontro ao ofício, os ancestrais o guiarão à usar as vestes e armas de tal Classe, se assim ela aceitar.



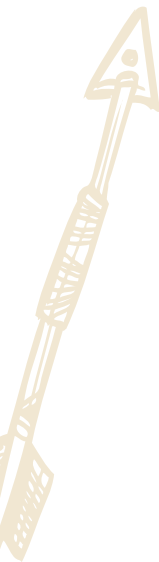
## 0 NOME E SEU PODER



Quando todos sortearmos sua classe, escolheremos seus traços de personagem e sua Palavra-Alma, ou Nome Verdadeiro.

Primeiro, um a um, os jogadores contarão uma pequena história, duns dois minutinhos, que mostre quem eles são. Um o caso do passado ou evento recorrente. Um trauma, rotina, vitória... algo curto. Ao final do conto, cada outro jogador dará ao mestre uma palavra/adjetivo cujo personagem mereça. E dali, seu nome surgirá das letras e palavras dadas pelos colegas de jogo.

Exemplo: Pedro conta a história do Cavaleiro que caça e abate um bandido, na verdade seu próprio irmão! Ao final do pequeno conto, cada outro jogador diz ou escreve a Pedro uma palavra que resume o conto.

- 
- Paula escreve: **Justo**.
  - Matheus: **Cruel**.
  - Lucas: **Forte**.
  - João: **Perseguidor**.

Nosso colega Pedro agora constrói seu nome da Alma: Uma frase, formada com pelo menos 3 palavras do que os colegas disseram, e um Nome, formado de improviso das letras desta frase. Pedro então cria um personagem com a seguinte ficha:





Palavra-Alma: **Setéjô Perseguidor dos Cruéis**, Forte no que é Justo.  
Classe: Portador de Aljavas.

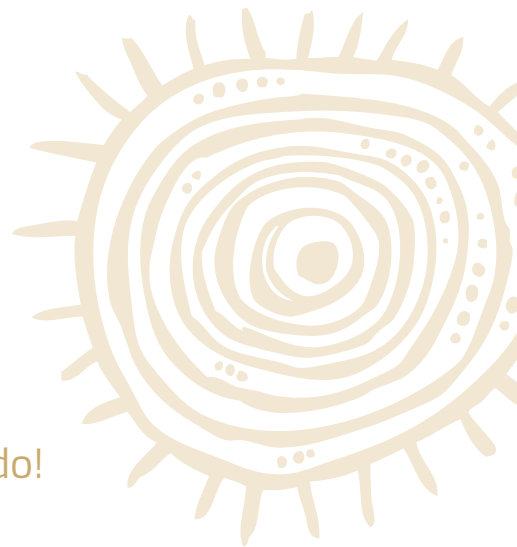
Nível: 1

Proezas: \*

Ambições: \*

Poderes:

\*Deixe o espaço vazio. Você o preencherá jogando!



### PASSO 3

## PODERES DO CLÃ

Seu Clã tem Atributos. Você não. “Você é porque nós somos” dizem os anciãos. Aproveite! Não seja mero indivíduo. Seja parte de algo maior e ancestral! Suas características qualitativas sua ficha deu. Pronto. No início da 1ª sessão o clã é criado pelos jogadores: nome, símbolo, atributos. Cada jogador escolher onde vai um ponto ponto de poder. Cada poder começa em 0 e pode chegar a 5. Poderes são reservas coletivas gastas e recarregáveis.

- 1. Força:** Combate, Guerra, Resistência.
- 2. Carisma:** Diplomacia, Barganha, Negociação
- 3. Subterfúgio:** Espionagem, Investigação, Blefes.
- 4. Erudição:** Treinamento Escolástico, Religião, Ciência.
- 5. Fertilidade:** Riqueza, Recursos, Criatividade, forjar artefatos e maravilhas.
- 6. Magia:** O Poder dos Orixás, nada menos, nada mais.

## Δ ESCOLHA DO IMORTAL.

Um dos jogadores terá uma benção: Será o Imortal do Quilombo. O Zumbi. Pode parecer uma autoridade, pois guia na guerra. Os Carregadores de Aljavas matam e morrem a seu comando. Parece vantajoso. Mas no reino dos homens livres, o Zumbi é condenado a ser o único escravo.

Para começar, os jogadores discutem e nomeiam de comum acordo um jogador para servi-los como um líder. Os Farbas, guardiões da imortalidade, aprovam ou desaprovam a escolha dos outros - mas não podem ser o Zumbi! Apenas ajudar na escolha e guiá-lo. Assim, do consenso do grupo, surge o Imortal, que quando escolhido oferece a seu clã todos os dotes de sua alma.

### As Proezas

No 2º nível, e a cada nível par, você pode registrar uma nova Proeza. Uma proeza é um feito extraordinário que seu personagem alcança em jogo. Enfrentar situações que remontam a suas proezas torna-as mais fáceis.

### As Ambições

São energias que te movem e dão propósito. Parte do que alimenta sua alma, Uma vez a cada duas sessões você pode mudar o foco de suas ambições.

### O Uso dos Dados

Em Zumbi-Alokoso, usamos os 6 tipos de dados clássicos do RPG, nesta ordem: **D4, D6, D8, D10, D12, D20**.





Para marcar quantidades de recursos, usamos Dados de Uso (DU). Um DU é um dado qualquer que fica sobre a mesa. Tempos em tempos, o mestre pede para rolar um DU. Se o resultado cair baixo (Geralmente 1-2) O DU recua um passo na ordem dos dados supracitada. A Tocha-Lanterna começa em D12 e rola a cada meia hora. Quando o jogador tira 1 ou 2, a tocha se torna mais fraca e vira D10. Depois D8, D6... até que Rola-se 1-2 num 1d4 e o fogo se apaga: A tocha extinguiu-se.

### Testes.

Se necessário medir as capacidades em conflito, combate, perigo ou desafio, o mestre pede um teste. Faça assim:

- Comece com 1d4. E suba um passo na cadeia dos dados se:
- Tal tarefa Honra o Significado de seu nome, ou repete uma de suas proezas.,
- Se é própria de sua casta e/ou Ocupação,
- Se vencer satisfaz sua ambição.

Finalmente: você pode usar os poderes do clã para fortalecer-se: suba um passo por ponto emprestado. Essa é a força de sua linhagem e ancestralidade. O clã perde os pontos caso você perca o teste! Para usar poderes do Clã, todos os jogadores precisam concordar! Use apenas um Poder de cada vez! Quando for emprestado tal poder, esse esse atributo não será usado por mais ninguém até ser devolvido!

O mestre define o Risco. Indo de 2 (facílimo) até 6 (Grande Perigo). Finalmente: role o Dado: Caindo maior que Risco: Vença! Rolando igual ou menor que Risco: e sofra Dano ou Estrago.

Às vezes o teste representa esforço prolongado. O mestre dita uma Complexidade, sempre maior que o risco. Se você vence o Risco, diminua da complexidade o total rolado no dado. Perdendo: recue o dado um passo na cadeia, sofra dano ou estrago, e continue depois se puder. Mantenha o mesmo "DU" em todas as tarefas até a recarga de suas forças. Quando o dado reduz-se de D4 pra nada, você perde. Isso pode significar desfalecimento, sequela permanente, até morte.



Se a complexidade é zerada, você vence. Um Combate, grande conjuração arcana, plano intrigante, etc.. é este tipo de teste, que pode ter Complexidades de 4 a 30.

Dois jogadores podem jogar seus dados contra o mesmo obstáculo para superá-lo juntos. Num teste sem complexidade, use o maior resultado, +1 pra cada jogador-ajudante. Num teste com complexidade: Os que passarem individualmente do risco diminuem a complexidade unidamente.

### **Dano ou Estrago:**

Falhando, algo perde-se, alguém fere-se, cria-se um problema. Se o dado da falha é par, o efeito é sobre um item, o Pergaminho Rasga-se, parte-se-lhe o escudo, etc, a vela cai e começa um incêndio, etc. Se ímpar: sofra dano, o personagem risca uma de suas características, e não pode contá-la para determinar o dado de teste até curar-se. Quando Dano ou estrago não for aplicável, o mestre criará um problema externo...

### **Armaduras, ferramentas, Armas:**

Armaduras previnem Danos. Se seu personagem estiver de armadura, ela o protegerá um número de vezes por combate igual a seu bônus, prevenindo ferimentos.

Ferramentas especiais talvez ajudem testes, oferecendo bônus, desde que você seja hábil. Exemplo: usar uma luneta para espionar ofereceria bônus de +1 ou +2 ao espião. Some bônus só após checar o risco.

Uma Arma é uma ferramenta usada para matar. Uma arma simples, não oferece bônus. Armas pesadas ou especialmente afiadas, +1. Armas Raras, mágicas e especiais: +3.

### **Recarga das Forças:**

Em interlúdios narrativos, heróis descansam e suas forças recompõem-se. Às vezes isto é uma breve tomada de fôlego. Às vezes é uma longa noite de sexo. A oração silenciosa num templo. O Rememorar de uma guerra antiga entre camaradas-em-armas.



Na cena da Recarga das Forças, os personagens tem as seguintes possibilidades:

- Cure um ferimento
- Repare um objeto
- Use **Habilidade** de Classe
- Se todos do Clã comungarem, recarregue um ou dois pontos de um poder do Clã, por escolha consensual.
- Criar ou mudar uma Ambição.
- Recupere-se de um teste prolongado.



Para isso, ao menos dois personagens-jogadores devem interagir, em interpretação livre. Talvez um Flashback. Talvez com um ou mais NPCs do Mestre. A Recarga das Forças nunca é uma cena em branco ou resumida. Nesta cena, os jogadores devem optar por trazer:

1. Um laço do passado que os une.
2. Responder uma pergunta que o mestre faz sobre o mundo.
3. Contar lendas ou rumores que expandem o cenário.
4. Falar do passado, construindo seu background.
5. Planejar, preparar novas ações.
6. Contar de novos locais ou personagens para o mestre.

### A Desarmonia

As regras sempre exigem breves debates do clã sobre o que fazer. Se em meio a crise, combate ou urgência, a discussão deter o jogo por mais de 1 minuto, o mestre Rola 1d6 na tabela dos atributos: tire um ponto de poder do atributo sorteado. O mestre contará no relógio a cada outro minuto, e rolará outro 1d6 novamente. Até os irmãos pararem de lutar.

Quando dois personagens do clã entrarem em luta, competição ou disputa: O clã vota qual deles vence. Não os dados. Em caso de Empate, O Zumbi e os Farbas decidem.





### As Tabelas de Habilidades de Classe.

Classes nesta versão do jogo irão até o 6º nível.

Nível 1: role 1d6, e ganhe uma habilidade igual ao número tirado na tabela.

Cada nível ímpar, role outro 1d6 nas listas abaixo.

- **Habilidades Verdes** se acumulam. Ao cair o mesmo resultado várias vezes some os Bônus.
- Ao repetir habilidades que não acumulem: você não aprende nada. Procure treinar em uma cena de Recarga das Forças com um NPC ou outro personagem, e escolha uma habilidade em jogo. Interprete o treinamento!
- **Habilidades Vermelhas** só são usadas em cenas de recuperação. Quando elas recarregam poderes do Clã, recarrega apenas 1 ponto.
- Usar Habilidades que gastam atributos do Clã precisam da permissão do Zumbi em tempos de Guerra, ou dos Farbas ou do resto do clã em tempos de paz.





# CLEAR SCENES



# LEAR SCENES





# O Quilombola - Peão.



1. Aprenda uma habilidade de qualquer classe.
2. Fazendo seu trabalho simples, do cotidiano, recarregue qualquer atributo.
3. Escolha uma outra classe: Opte por migrar ou não para ela. Mantenha suas habilidades.
4. Escolha uma tarefa: Sempre aumente o Dado ao testá-la.
5. Nunca falhe em testes para ser bem sucedido em sua profissão
6. Ganhe um número de Hirelings/subordinados igual à diplomacia do Clã.

# Nyamakala - A Torre



1. Comercie, crie, zele pela terra: Recarregue Fertilidade.
2. Crie uma ferramenta-bônus +1 para alguém.
3. +2 em testes de reação, comércio e diplomacia.
4. Gaste Fertilidade X: crie arma ou armadura +X.
5. Sua forja pode criar seres vivos(?!) de novo tipo.
6. Gaste fertilidade: Re-role um teste para adquirir algum item raro.





# Portador de Aljavas - O Cavaleiro

1. Quando vencer um Inimigo em Combate, Recarregue Força.
2. Arma predileta: ganhe bônus +2 nela.
3. Se você morreria agora em combate, re-role o dado uma vez.
4. Quando você rolaria D4 num combate, ao invés disso, Role D6.
5. Ao iniciar um combate, Recarregue Força.
6. Mesmo rolando abaixo do Risco, você causará dano.

# Marabô - O Bispo

1. Ao dirigir orações, cultos, meditações ou oferendas aos Orixás, recarregue Magia.
2. Ao Investigar ou ler escritos antigos das Bibliotecas, recarregue Erudição.
3. +2 com Magias da Névoa.
4. +2 com Magias do fogo.
5. +2 com Magias do Mar-Tempesto.
6. Abençoe o trabalho de um aliado. Ele recarregará o dobro de pontos de poder.





# Djeli - A Dama

1. Quando, descobrir, trocar ou revelar um segredo, o Clã recarrega Subterfúgio.
2. Quando contar uma estória, cantar um poema, fazer arte: recarregue Magia.
3. Nenhuma língua de nenhuma pátria lhe é estranha.
4. Sua magia te permite trocar de rosto, altura, peso sexo, cor, a vontade.
5. Gaste Subterfúgio: O Boato que você inventar sobre uma pessoa circulará como se fosse verdade.
6. Gaste Subterfúgio: Detecta se uma frase é mentira.

# Farbas - O Rei

1. Organize o Clã: Recarregue Carisma.
2. Gaste Carisma: Dê um direcionamento a alguém:  
Ele tem Bonus+2 na tarefa.
3. Gaste Magia: Se tiver a cabeça e alguns ossos do Zumbi, pode refazê-lo do barro e trazê-lo de volta.
4. Ouça o conselho de um aliado: Recarregue Erudição ou Subterfúgio.
5. Gaste toda a magia do Clã: traga de volta uma pessoa dos Mortos. Ela precisará mudar uma palavra de sua palavra-alma, talvez trocando a grafia de seu nome.
6. Gaste carisma numa disputa prolongada. Um aliado sobe seu dado um passo.





## O Poder do Zumbi.

O Zumbi carrega a Alma da Tribo. Ele falará pelos irmãos no Grande Senado da Gbara, palco da intriga e da disputa entre mil Quilombos. As palavras dadas ao Zumbi para formar seu nome no Passo 1, serão agora palavras que darão forma às características do Clã. Uma vez por jogo, um jogador pode usar uma das palavras do nome de seu Zumbi como se fosse sua própria virtude, crescendo seu dado um passo.

Além disso: A não ser pelas próprias mãos dos Farbas, o Zumbi não pode morrer. Existem para ele destinos piores que a morte. Perda de tesouros, pessoas, desmembramentos, aleijões, desonras, pelas quais ninguém deveria passar. Mas seu corpo é imortal. A única forma do Zumbi Inexistir, é matar até o último Farbas do clã - Guardiões de sua imortalidade. Ou fazê-lo desistir da vida, passando o manto a outro membro do clã. Quando o Zumbi perder o último dado de combate, o mestre apaga parte do nome dele, perdendo um nível de personagem. Quando ele perder a última palavra de seu nome, ele precisa escolher outro membro do Clã para carregar o Manto do Imortal. E ele viverá para sempre não mais como um corpo, mas como uma lembrança-fantasma...

## Pajelança, Orixás e Magia

O Criador tem muitos nomes. Alah, Nhaãnderuvuçu, Olorum. A Magia, a Alta Arte, Pajé-Lança, é comungar os elementos com que o mundo foi criado e desdobrar-se para refazê-lo. São os 5 elementos:

- O Fogo que dá a vida, o sangue, o calor, o Sol.
- A Névoa que cobre as montanhas e forja nuvens.
- Os Mares, o Trovão e a violência das Tempestades, o Céu e o Clima.
- O Pulsar da criação que habita o mundo, dividido em dois polos
  - Orum, o mundo visível, imanente, o espaço, o visível, o sólido, a matéria concreta.
  - Aiyé, o mundo transcendental, o tempo, o invisível, a mente, o sutil



Toda a magia precisa definir-se como vinda dum destes elementos. O mago invoca um Espírito, um Anhangá, que serve ao Orixá que comanda tal Elemento. O Mestre e o Jogador podem inventar tantos orixás quanto quiserem. Criando juntos as divindades do mundo. Orixás são almas mortais que transcenderam o universo, uniram-se às forças que movem-no.

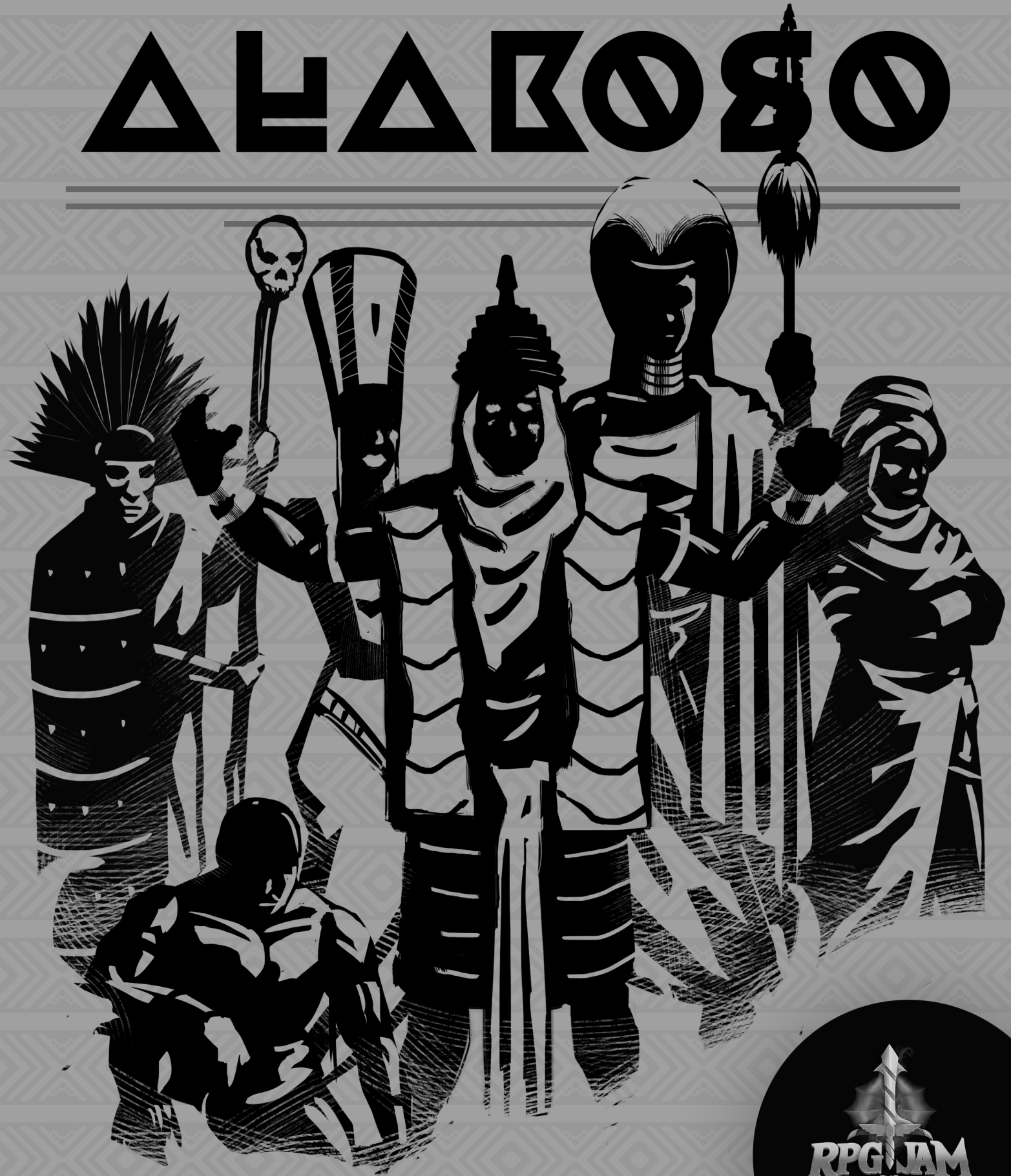
A magia é feita de algo que se diz, algo que se perde, e um gesto que se faz. Ao Realizá-la, negocie com o Espírito (Que o Mestre Interpreta) o efeito. O mestre determinará o Risco e Complexidade do Ritual, bem como um preço: Objeto, favor, uma missão, efeito colateral. Falhar com Magia é sempre perigoso: Dano ou Ruína. Usar Magia de combate é basicamente tomar emprestado o Poder de Clã: gaste pontos de magia e suba o dado da disputa.

### **Evolução de personagem e do Clã.**

Ao Fim da sessão de Jogo, os jogadores podem, por Unanimidade eleger um deles que tenha realizado um feito extraordinário ou satisfeito uma ambição pessoal, para ganhar um Nível. Se ninguém alcançou tal glória, ou não for do interesse do grupo, podem por Unanimidade pedir para que seu clã ganhe um novo ponto de poder. O Mestre dará ou não o Nível ou Ponto julgando o Jogador e o grupo.



# ZUABI ALAROSO



BH