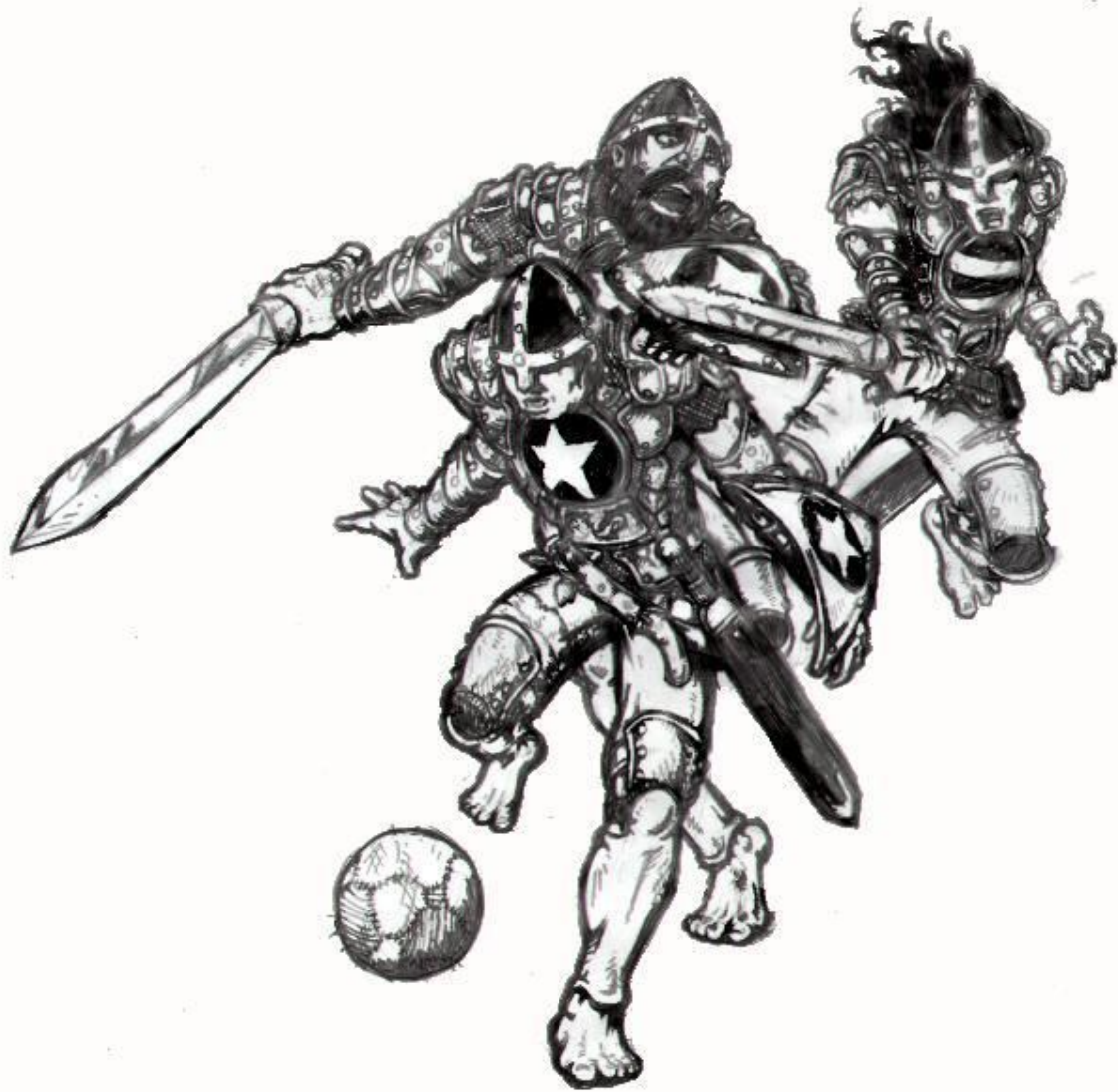


Pok-a-tok



Por Lobo

Atenção!

Esse net-book é gratuito, a venda do mesmo é proibida, pois o mesmo foi feito para livre download. Tudo relatado aqui é ficcional, trate tudo aqui como objeto de entretenimento.

Importante!

Procurei me concentrar naquilo que auxilia mestres e jogadores para um maior divertimento, logo, as informações aqui não expressam a realidade, apesar de tentar fazê-lo o mais próximo possível disto. Este net-book usa as regras do Sistema Daemon, que podem facilmente ser obtidas no módulo básico que se encontra disponível para download no site Daemon. Como em todo material de RPG, a Regra de Ouro é válida aqui.

Agradecimentos

- A Jesus Cristo, por ser minha inspiração de vida.
- À minha família e amigos, por me apoiarem e me guiarem.
- A Marcelo Del Debbio, por criar meu sistema de RPG favorito e Hi-Brazil.
- Aos inúmeros membros do fórum do site Daemon (www.daemon.com.br) que me ajudaram e/ou apoiaram na realização deste net-book.
- Ao Shingo Watanabe, que deu origem a tudo o que vocês estão lendo aqui.
- Ao Faramir, Leishmaniose, BURP e Mestre KBL0, por me aturarem.
- Ao Lamazuus, pelo net-book Batalhas.
- Às dezenas de sites que contribuíram nas minhas pesquisas.
- Aos artistas que contribuíram, involuntariamente, com algumas das imagens presentes neste net-book.
- Ao Rogério, que contribuiu, voluntariamente, mas nem tanto, com alguns desenhos.
- Aos escritores dos livros da Daemon que contribuíram, involuntariamente, com alguns textos presentes neste net-book.

Contato

Se você tem algo para falar comigo, mande um e-mail para waocnek@bol.com.br e reze para eu estar disposto para falar contigo. Não mande vírus, pois sou muito vingativo. Também posso ser encontrado no fórum do site Daemon. Meu nome verdadeiro é Brunno Anderson Oliveira da Silva.

Pok-a-tok

Introdução

Hi-Brazil é um jogo de paródia medieval. Como assim? Bem, esse cenário usou de todos os elementos da realidade sul-americana e suas mitologias nativas para criar um cenário de jogo de fantasia medieval que parodiasse essas realidades.

Um bom exemplo para explicar isso, estando de acordo com a temática deste net-book, seria o Maradona. A maioria de nós, brasileiros, o conhece muito bem, apesar de acreditar que você, leitor, nunca tenha visto ele jogando, apenas em gravações antigas.

Anos atrás, foi noticiada a existência de um grupo de argentinos, que normalmente já cultuam com grande fervor o jogador, participando de um culto religioso, sendo Maradona a divindade! Além de arranjar problemas com o governo argentino, afinal a 2º lei constitucional do país é o apoio governamental ao catolicismo, esse fato deu origem a uma paródia do Hi-Brazil.

No capítulo sobre os Reinos Argentos, menciona-se a importância que o combate entre gladiadores possui entre os argentos, afirmando que Maradonna comanda as Legiões Argentas, mesmo não sendo o imperador, mas um gladiador. Na seção de religião desse reino, aparece que os argentos consideram esse general como um avatar de um deus menor, sendo cultuado entre eles assim como outros deuses verdadeiros como Ares e Hades. A ficção parodia a realidade...

Um dos elementos abordados no Hi-Brazil é o uso do jogo Pok-a-tok como um manobra dos nobres para as massas não prestarem atenção nos vários problemas sociais e econômicos decorrentes da cobiça e incompetência deles. Vários times se enfrentam em combates sangrentos, aos olhos atentos de torcidas em delírio, desejando ver mais e mais de seu esporte favorito.

Esse e-book visa justamente mostrar de maneira mais clara a importância do Pok-a-tok, como se joga (Não joguem em casa!) e como usar as regras da Daemon para jogá-lo. O livro não pôde ambientá-lo, para passar mais conteúdo em outras questões, apenas deixando algumas pistas para deduzir suas regras e montar essa obra.

Como uma bonificação, será trabalhado um pouco de outros esportes hi-brazileiros, de maneira muito superficial, apenas colocando a classe de prestígio dos praticantes do esporte. Também foram ambientados times de destaque do continente, no ano de 505 depois dos Cometas, não se esquecendo de times de pok-a-tok maya.

Por precaução, para aqueles que não tenham entendido, apenas se pede novamente para que não se jogue esse esporte na vida real, pois pode causar severos danos à saúde, além de ser uma grande irresponsabilidade de tentar se divertir com um jogo ficcional, considerado bastante violento até pelos próprios habitantes do mundo ficcional no qual é praticada essa competição. Por último, apenas peço que respondam, ao término desse net-book, qual é a diferença entre esporte descrito aqui e o nosso futebol...

Origem

O Pok-a-tok era um jogo que existia no nordeste do continente, nas cidades Mayas. Ele permaneceu recluso por séculos a esse lugar até que o súlfido Miller visitou a região e passou a jogá-lo. Com o tempo, ele adaptou o esporte aos combates de gladiadores populares dos Reinos Argentos, retornando para sua cidade natal, San Paolo, com o novo esporte.

A princípio, o jogo machucava bastante todos os jogadores, mas era uma grande diversão para a platéia que passou a pedir por mais sangue. Não levou muito tempo até as primeiras mortes ocorrerem. O esporte se tornou um dos mais populares entre os hi-brazileiros e rapidamente se expandiu para outros lugares, como os Reinos Sulfidos, Império, Floresta das Chuvas, Reinos Argentos e outros.

As autoridades viram estarecidas a população se esquecer dos problemas apenas para assistir uma partida de pok-a-tok. Logo, elas criaram vários campeonatos e festivais para todos poderem assistí-lo. Treze feriados foram criados, apenas no Hi-Brazil, para os trabalhadores poderem estar livres para acompanhar partidas. O jogo se tornou tão importante que passaram a chamar o Hi-Brazil de o Reino do Pok-a-tok.

Pok-a-tok Maya

Enquanto a sua variante ganhava força por todo o continente, a versão maya continuava reclusa à seu povo. Os Reinos Incas também praticam essa modalidade, mas não tanto quanto os mayas. Esse esporte é importante na cultura e religião desse povo.

Disputas políticas entre as cidades são resolvidas através de disputas de pok-a-tok. Em festas religiosas, é costume praticar o jogo, sendo que os perdedores tinham o destino de serem usados nos sacrifícios para os deuses. As disputas ocorrem com vários socos e chutes entre cada time, não levando a mortes na maioria das vezes. É claro, na maioria das vezes...



Regras de Combate

O Pok-a-tok é bem simples de se jogar, pois não possui muitas regras e elas são bem simples. Devido a sua origem, o jogo é uma mistura de combates de gladiadores, populares até hoje, com o Pok-a-tok Maya. O jogo ocorre numa arena, onde dois times, de 22 jogadores cada, jogam sob os olhos da platéia ao redor da arena.

Apenas 11 jogadores de cada time podem ficar no campo durante a partida, sendo que sempre que um não pode mais continuar jogando, ele é substituído por um dos 11 jogadores de seu time que estão fora da arena. Um deles é chamado de goleiro e ele não fica no campo de batalha ou se envolve diretamente nos combates, mas é substituído no meio do jogo pelo seu reserva para evitar fadiga.

A batalha dura noventa minutos, sendo dividida em dois tempos de 45 minutos (Há ampulhetas que medem esse tempo, a maioria não funciona corretamente, mas é usada mesmo assim). Há um intervalo de 10 minutos ou mais entre os dois tempos, onde os times costumam tratar dos feridos que ainda irão jogar. Geralmente são boticários que tem a obrigação de curar os feridos, mas times grandes costumam usar clérigos e, raramente, até mesmo magos.

Quando o jogo começa, o juiz tira na sorte que time irá escolher que lado da arena vai ficar no primeiro tempo e que time irá começar com a pelota. Direção do vento e posição do Sol costuma influenciar na escolha do lado da arena. A pelota de couro é muito importante no jogo, pois ela é quem define quem pode ser atacado.

O propósito do jogo é matar todos os gladiadores do outro time, incluindo os reservas. Apenas os goleiros irão sobreviver. No entanto, há várias regras para que a partida não se torne uma carnificina sem sentido. Apenas aquele gladiador com a bola pode ser atacado pelo outro time. O goleiro pode atirar uma flecha em qualquer um do time a qualquer momento, contanto que ele não esteja com a posse da bola, menos no goleiro adversário.

Desta maneira, é importante que o time tenha um bom passe de bola, pois ficar com ela por muito tempo torna o gladiador num alvo fácil, além de diminuir as chances do goleiro atingir um jogador desprevenido. Também é vital que os gladiadores saibam usar bem os escudos, pois geralmente quem está com a bola não pode se defender dos ataques inimigos, cabendo aos outros do time lhe defender.

O goleiro não pode ficar atirando a toda hora, pois a maioria dos jogadores a seu alcance está empunhado escudos, podendo se defender das flechas, que por sua vez são limitadas. São apenas vinte flechas por partida, logo um bom goleiro é aquele que sabe quando atirar a flecha num momento muito decisivo, por exemplo, para impedir que um gladiador defenda seu companheiro antes desse levar um ataque. Alguns goleiros são tão habilidosos que conseguem acertar os zagueiros do outro lado do campo, assim eles também podem ajudar o seu time no momento dele tentar fazer o gol.

O objetivo de carregar a bola é fazê-la entrar num aro que está em cima de um poste de seis metros de altura em cima da trave onde está o goleiro. Se um time fizer um gol, ou seja, fazer com que a bola atravesse o aro, esse time pode escolher um jogador do time adversário. Geralmente a escolha cabe ao capitão do time. O juiz ergue o punho

com o dedão levantado, deixando ele em paralelo ao solo. A torcida agora começa a reagir e o juiz presta bastante atenção nisso. Se ela aplaudir, o jogo continua, mas se ela vaiar, o capitão mata o jogador escolhido com seu gládio e o jogo é retomado.

Caso a batalha termine e ainda haja sobreviventes em ambos os times, então ocorre mais um intervalo e um novo tempo, mas de apenas meia hora, conhecido pelo nome de prorrogação. Se isso não for o bastante, o jogo vai para os pênaltis. Um pênalti consiste num gladiador com seu escudo ficar numa certa posição, chamada de marca do pênalti. É dada ao goleiro do time adversário uma flecha para poder atirar contra ele. Ele tenta se defender com seu escudo. Geralmente, a maioria não consegue se defender e morre, mas não são incomuns casos de defesa ou mesmo do gladiador conseguir sobreviver à flechada. São realizados pênaltis com todos os jogadores sobreviventes, até que todos de um time estejam mortos.

Times

Basicamente, há quatro tipos de gladiadores nesse jogo. O primeiro deles é o goleiro. Ele fica na trave, com um arco e vinte flechas colocadas em sua aljava. Sempre há somente um arqueiro para cada time na arena, mas ele é substituído de um tempo para outro, pois ele costuma ficar com o braço em posição para atirar o tempo inteiro e isso pode prejudicar o time devido ao cansaço do músculo, assim no segundo tempo o goleiro reserva assume pelo resto da partida. O goleiro, teoricamente, não pode sair de trás da trave, mas alguns raríssimos deles costumam sair para auxiliar a defesa. Pelas regras, isso é possível, mas ele não pode usar o arco-e-flecha, apenas um gládio como os outros jogadores. O goleiro Rogério do time San Paolo é famoso por sempre fazer isso, já tendo matado mais de dez atacantes com essa estratégia.

O segundo deles é o zagueiro. Ele é reconhecido por ser aquele que empunha o gládio e deixa seu escudo guardado nas costas. Geralmente, os times costumam ter três a quatro deles. Sua missão é impedir que os atacantes façam gol, assim eles tentam cravar suas armas no corpo dos adversários.

O atacante costuma estar com seu gládio guardado e com seu escudo em mãos. Ele é geralmente o gladiador mais habilidoso com a bola e sua função é tentar fazer um gol. Os times possuem, geralmente, dois a três desses na partida. O meio-de-arena possui função dupla. Ele faz a mesma coisa que o atacante e o zagueiro, além de iniciar a maioria das jogadas. Ele carrega tanto o escudo quanto o gládio, sendo que seu nome provém do fato que a maioria deles costuma ficar no meio da arena. Eles também são os que defendem os atacantes dos golpes dos zagueiros. Na arena, eles costumam ser entre quatro e cinco.

Geralmente, os times dividem seus jogadores num esquema tático, sendo cada número correspondendo aos zagueiros, meio-de-arena e atacantes, respectivamente, como o mais popular: 4-4-2 (4 zagueiros, 4 meio-de-arena e 2 atacantes). Esse esquema tático é definido pelo técnico do time, de acordo com o estilo de jogo que ele deseja e com o grupo de gladiadores que dispõe, mas em geral, eles não mantêm o mesmo esquema durante todo o jogo.

Arenas

Uma arena é o lugar onde são realizados os jogos de pok-a-tok. A maioria também costuma apresentar ao público modalidades diferentes, mas o mais popular é sem dúvida esse esporte. O tamanho varia muito de arena para arena, mas geralmente essa variação é mais na capacidade de público do que no tamanho do campo de batalha.

A maior arena de todo o continente fica no Porto do Rio de Janeiro e chama-se Maracanã, com capacidade de quatro mil e oitocentas pessoas, quase 5% da população da cidade. Construída em 450 DC, é considerada como uma das maiores obras arquitetônicas hi-brazilieras.

Miller criou medidas oficiais para as arenas, mas ao longo dos anos, os donos das arenas passaram a alterá-las para “ajudar” seu time, por isso é difícil dizer uma regra clara para o tamanho delas, apenas pode-se dizer os valores mais comuns.

Os campos de batalha são retangulares, com 120 a 90 metros de comprimento e 45 a 90 de largura. Seu solo costuma ser de terra batida, mas alguns possuem gramado ou concretus. As fronteiras do campo são demarcadas com uma pintura branca. No centro, é pintado um ponto, onde a bola fica quando o jogo começa ou recomeça, em casos de gol ou novo tempo. A partir dele, é pintando um círculo de nove metros de raio.

Em cada lado do campo, há uma trave no centro, feita de dois postes de dois metros e meio unidos por outro de sete a oito metros, colocado em cima de ambos, na horizontal. Em cima desse último, é colocado um poste no centro com três metros de altura. Em cima dele, há um arco com meio metro de diâmetro, por onde a bola deve passar para que ocorra um gol. No meio da trave, por entre o retângulo que fica na base, se localiza o goleiro durante o jogo. É desenhado um retângulo perto da trave. Ele começa a dezessete metros de cada poste e se une com uma linha que começa a também dezessete metros de distância da trave, unindo uma linha à outra.

Juiz

A lenda popular diz que apenas meio-demônios podem se tornar juizes de pok-a-tok. Verdade ou mentira, o fato é que essa função é muito bem paga e não exige muito dos indivíduos. Seu propósito é fazer cumprir as regras do pok-a-tok, pois do contrário o jogo se torna um combate de gladiadores como qualquer outro. Apesar de sua importância, essa profissão é muito desvalorizada pelas torcidas, até chegando ao fato deles serem agredidos caso o time delas perderem uma partida e, geralmente, não é culpa dele!

O juiz utiliza um apito de prata para marcar uma ocorrência. Ele realiza testes de sorte para definir quem irá começar o jogo ou quem irá começar com a pelota. Ele determina o começo e fim das partidas (às vezes, os jogos terminam antes da areia da ampulheta cair por completo...). Quando a bola sai do campo de batalha, ele paralisa a partida e marca arremesso lateral. Em jogos amistosos, cabe a ele determinar se um jogador está perigosamente perto da morte e deve ser substituído. Assim, ele protege todos os gladiadores de ferimentos mais sérios.

As faltas são, no entanto, o momento mais importante do juiz. Ele deve marcar corretamente quando uma ocorre e quem a cometeu, sendo necessária boa percepção. Tocar com os braços ou mãos na pelota é falta leve, sendo que a partida é apenas paralisada e é cobrado tire livre, a menos que ela ocorra na área, o retângulo que fica entre as traves. Se isso ocorrer, o gladiador que cometeu a falta irá sofrer um pênalti, ou seja, terá que se defender com o escudo de uma flecha do goleiro adversário, sendo que ele fica na marca do pênalti, um ponto pintado a onze metros do centro da trave.

O juiz carrega duas penas, uma vermelha e outra amarela. Se um gladiador atacar um inimigo que não esteja com a bola ou o goleiro, ele irá levar uma pena amarela. Isso irá paralisar a partida e um tiro livre será cobrado para reiniciá-la, todavia, antes disso, o jogador que fez a falta irá receber uma estocada do capitão do time. Geralmente, o gladiador não morre com ela, mas fica muito ferido. Se ele fez isso dentro da área, além de tudo o que já foi dito, ele também irá sofrer um pênalti! Poucos conseguem sobreviver a isso.

Se esse gladiador sobreviver após a pena amarela, caso ele receba outra pena amarela, ele irá receber também uma pena vermelha. A única diferença entre as duas é que o capitão deve matar o gladiador, não apenas dar uma estocada. Além disso, ele não poderá ser substituído, logo o time passará o resto do jogo com um gladiador a menos que o normal.

Técnicos

Os técnicos são na maioria das vezes gladiadores aposentados e experientes. Desnecessário dizer que poucos são aqueles que conseguem sobreviver a tantos anos de lutas e menos ainda são aqueles que desejam continuar no pok-a-tok como técnicos, pois o perigo ainda não acaba! Não é incomum os chapeleiros colocarem a culpa dos péssimos resultados dos times no técnico, matando-o em praça pública, para delírio da torcida e sob a vista grossa das autoridades (que também são torcedores...).

A maioria dos técnicos são indivíduos que são incapazes de assumir outra profissão, devido à lesões de anos e anos de pok-a-tok, por isso tentam a sorte no cargo. Apesar disso, há técnicos tão consagrados que costumam ser disputados por vários times grandes, além de morrer por velhice, algo raro. O Velho Lobo é o maior exemplo disto, estando quase no limite da expectativa de vida dos humanos e muito além da expectativa de vida dos técnicos.

A função do técnico é treinar os gladiadores e motivá-los. Eles passam dias e dias treinando-os no uso de armas e na habilidade com a bola, além de jogar em grupo. Também são responsáveis por indicar novos gladiadores entre os candidatos e realizar a escalação daqueles que irão começar a partida e dos reservas. Afinal de contas, aqueles com maiores chances de sobreviver são os reservas...

Ele também costuma gerenciar o treino dos goleiros e definir o esquema tático que o time irá utilizar ao longo do jogo. Ele costuma ser chamado de “a mente por trás dos times”, algo que não está longe da verdade. Um bom técnico é bem difícil de se encontrar nos últimos anos, pois muitos tem saído do Hi-Brazil.

Armamentos

O pok-a-tok ainda é um combate de gladiadores e, portanto, há armas e armaduras envolvidas. Virtualmente, as únicas regras nesse sentido são que eles devem possuir uma arma, um escudo e uma armadura, mas não precisam estar usando-as, no caso do escudo e da arma, mas apenas carregando elas, por exemplo, os zagueiros levam escudos nas costas, não usando a partida inteira, se possível.

A única exceção se encontra no goleiro, de arco-e-flecha apenas. Uma regra extra-oficial é o uso de gládio como única arma, sendo que todos os times a utilizam nas partidas. Usar uma arma diferente é considerado covardia pela torcida, algo muito perigoso nesta modalidade.

Os goleiros geralmente utilizam arco curtos, mas um ou outro usa arco longo, porém as flechas entregues pelos organizadores da partida para os goleiros sempre são flechas para arcos curtos, o que reduz seu poder de fogo. Geralmente, eles fazem isso para aumentar o alcance de suas flechas, atingindo inimigos distantes com maior facilidade.

Nas armaduras, está a maior variação. Pok-a-tok é um jogo de velocidade, logo, armaduras pesadas não são uma opção. Os times pequenos costumam vestir corseletes de tecido, de couro ou de couro reforçado. Aqueles que conseguem um pouco mais de renda vestem os gladiadores com armaduras de anéis, de escamas ou colete de malha, o favorito da maioria dos times. Os grandes times, mais ricos e com maiores contatos, colocam seus gladiadores nas arenas com camisas de malha, coletes de ferro ou, o maior sonho de um jogador de pok-a-tok, um corselete de placas, carregando o brasão do time no peito. Os elmos não podem atrapalhar o gladiador, por isso usam elmos parciais.

Os escudos não costumam ser um problema. As opções se resumem à escudo pequeno, de madeira ou de ombro, especialmente esse último. Os times mais ousados usam escudo misto ou metálico, dependendo de sua renda. A decisão dos tipos de armamento usados é importante e pode decidir uma partida. Boa parte da renda dos times é para ferreiros poderem construir ou reparar as armas.

Chapeleiros

Assim são chamados os donos dos times. O nome vem do fato da maioria deles vestirem belos chapéus. São em geral pessoas inescrupulosas e gananciosas que vivem da morte de outras pessoas. Eles não se preocupam com o bem estar dos gladiadores, a menos se isso representar mais uma vitória para o seu time.

Bastante ricos, eles não costumam ser indivíduos muito competentes. Seus mandos e desmandos são os principais responsáveis pelas derrotas de seus times. Eles costumam colocar vários novos gladiadores nos campos de treinamento (mesmo que o técnico não aceite), gastar fortunas com gladiadores que aparentam ser promissores, aumentar os preços da entrada na arena (1gp) para ter mais dinheiro, gastar as rendas do time em supérfluos, não comprar equipamentos decentes, entre outras dezenas de atitudes que somente prejudicam o seu time, podendo ter uma série de derrotas por causa disso.

Aparentemente, os times pertencentes a chapeleiros deste tipo seriam totalmente despreparados para vencer uma partida, mas eles possuem maiores chances de vitória! Os chapeleiros também influenciam e dominam os centros de apostas das cidades, assim eles manipulam resultados com diversos tipos de trapaças para favorecer as suas próprias apostas, geralmente, as de seu time. A torcida chama isso de tapetão. O time vencedor geralmente não é aquele mais capacitado, mas aquele com o chapeleiro mais ladrão e canalha.

Entre as principais trapaças realizadas estão o suborno ou coação do juiz, envenenamento das armas, dopar o time adversário, realizar pequenos massacres da torcida dos inimigos, entre outros. Aqueles com uma renda maior (ou que realizaram uma aposta mais arriscada), costumam contratar feiticeiros para utilizar sua magia para alterar os resultados a seu favor. Magos iniciantes ou com problemas nunca recusam essa fonte de dinheiro fácil. Há casos de magos que usam as moedas de ouro dadas como garantia para apostar nos times que irão auxiliar, assim conseguindo mais riquezas. Os chapeleiros mais inteligentes costumam contratar magos para trapacear a seu favor e magos para descobrir magos trapaceando a favor do time adversário!

É muito difícil encontrar um chapeleiro usando magos para favorecer seu time. Primeiro que a população de feiticeiros no continente é muito pequena, não havendo grande disponibilidade desse serviço. Segundo, descobrir um que realiza esse tipo de prática é muito difícil. Finalmente, quando algo assim é descoberto, quem revelou o fato não costuma viver muito...

Na infame região conhecida como Guilda, há uma dúzia de grupos especializados na alteração de resultados de partidas, possuindo vários membros integrantes, como ladrões, magos, clérigos, guerreiros, alquimistas, etc. Eles trabalham em qualquer lugar, apesar do preço salgado, o sucesso é garantido. Curiosamente, há grupos de aventureiros que vivem perseguindo trapaceiros e manipuladores de resultados de Pok-a-tok.

Torcidas

Não existe hi-brazileiro que não goste de Pok-a-tok. Pelo menos é o que dizem... Desde cedo, as crianças são treinadas a torcerem pelo time da família. Algumas famílias não permitem o casamento entre seus membros se elas não torcerem pelo mesmo time. Esses verdadeiros clãs de torcedores costumam se organizar em guildas para ter poder para atacar guildas de outros times.

As arenas não permitem a entrada de uma grande população e esse problema é ainda maior em feriados. Uma maneira de contornar essa situação é matar os torcedores do outro time e saquear suas entradas para as arenas dos cadáveres. Nas regras do pok-a-tok, a torcida decide vida e morte dos jogadores selecionados para a morte pelo capitão de um time. Se boa parte da torcida pertencer ao time do gladiador preste a morrer, há uma grande chance dele sobreviver ao gol. Apesar disto, alguns gladiadores são tão talentosos que, mesmo com a arena tomada pelos jogadores de outro time, conseguem fazer com que eles os auxiliem nesse momento difícil, mas isso é extremamente raro de acontecer.

Jogadores

Apesar do que pode aparentar, quase todos os jovens desejam se tornar jogador de pok-a-tok. A maioria não o faz porque não são fisicamente aptos, pois os testes de seleção são rigorosos, especialmente nos times grandes. É claro, há outras questões menores que também influem na decisão de não seguir essa carreira. Alguns são muito afortunados, com boa qualidade de vida, como os nobres. Outros são inteligentes o suficiente para ver o alto nível de mortalidade que atinge aqueles que seguem essa profissão. Há aqueles que preferem seguir a profissão de seu pai, que aprendeu com o pai dele, que aprendeu com o pai dele, etc, a seguir seu sonho de se tornar um gladiador.

As crianças e jovens costumam brincar desse jogo nos momentos de lazer, usando campos e armas improvisadas. Essa modalidade é chamada de Pelada e é jogada por adultos também, sendo não-mortal. Algumas pessoas, contratadas pelos times locais, conhecidas como Olheiros, possuem a função de observar esses jovens jogando. Aquelles com talento são levados para os campos de treinamento de gladiadores, para entrar nessa vida. A maioria não vive até completar o trigésimo aniversário, no caso dos humanos.

Cada vez mais cedo, eles entram nesse esporte, motivados pelas glórias que vêem e ouvem sobre os gladiadores de pok-a-tok, pelas gordas recompensas dadas pelos times (grandes) aos seus jogadores que sobrevivem a uma partida, contrastando com a vida miserável que levam, pela esperança de ser tornar um ídolo. Quase todos morrem antes de ver qualquer um de seus sonhos se realizarem, mas eles continuam indo aos montes. Acredita-se que para cada cem pessoas que queiram se tornar jogadores, apenas dez vá para os campos de treinamento e apenas uma se torne gladiador profissional.

Campeonatos

Popularmente conhecidos como Mata-Mata, os torneios entre times ocorrem todo ano. Poucos são aqueles que sobrevivem a mais de um campeonato, quanto mais a mais de um ano. A desorganização deles é tamanha que um time de grande porte costuma disputar vários torneios paralelamente, com duas a três partidas por semana. Não há nenhum padrão neles, geralmente há o campeonato da cidade, da região, do reino, até mesmo continental. Alguns são criados sem motivo algum, sem nenhum propósito em especial, servindo como desculpa para os chapeleiros arrecadarem mais fundos com os ingressos e bolsas de aposta. De quatro em quatro anos, ocorre um mata-mata continental, onde os melhores jogadores de cada reino são reunidos em times únicos, representando cada região.

Os campeonatos consistem em juntar uma certa quantidade de times, geralmente uma potência de dois, e fazê-los lutar entre si. A cada vitória, o time passa para uma próxima disputa até que no final somente reste um time, consagrado como campeão daquela competição. Os gladiadores desse time ganham uma fama rápida e mulheres interesseiras atrás do dinheiro deles.

Taça Jules Rimet

Por volta de 428, o deus da guerra Ek Ahau deu como presente aos guerreiros do pok-a-tok uma taça de ouro que aumenta consideravelmente as habilidades de um deles, tornando-o quase imbatível. Ela foi reservada para os maiores gladiadores dos Reinos Mayas, entretanto, por volta de 450 DC, ela foi roubada pelos súlfidos e passou a ser presenteada aos melhores gladiadores de pok-a-tok do continente.

Este artefato lendário foi roubado em 483 e nunca mais se teve notícia acerca de seu paradeiro. Dizem que ele foi destruído ou está sendo guardado por uma sociedade de feiticeiros poderosos. A verdade, ninguém sabe. Relatos de gladiadores que desistem de sua profissão para correr atrás da taça não são raros. Aquele que a encontrar, irá ter uma enorme reputação.

Pão e Circo

Pok-a-tok se tornou tão popular por um motivo muito simples: Ele sustenta a sociedade. O povo vive com fome, sem dinheiro, trabalhando todo o dia e toda hora, sob o medo dos traficantes, criminosos e terroristas, doentes, com governantes corruptos e ineptos, preços altos e outros malefícios que o tortura ano após ano. Alguns se sustentam nesta situação abraçando a religião. Outros partem para as aventuras. Os mais afortunados se tornam governantes e nobres, mas estes são extremamente raros. O povo não se rebela porque, todo dia, ele pode assistir mais uma partida de pok-a-tok...

Apesar de não existir nenhuma lei nesse sentido, a própria cultura das elites dos reinos ao longo desse quase um século de existência desse jogo letal a fizeram criar um código informal de atitudes para acalmar o povo durante as rebeliões e movimentos de descontentamento. É curioso o fato que muitos deles acreditam que o fracasso de Collor como rei do Hi-Brazil foi não utilizar esse código. Assim como é curioso que o Exército da Estrela Vermelha, velho inimigo das antigas políticas dos nobres, devido a *revolución*, ter uma prática comum: A propaganda em cima do pok-a-tok, para o povo não reparar nos absurdos de sua administração.

O código é razoavelmente simples. Ele apenas recomenda que, sempre que o governante acreditar que o povo esteja descontente com a situação, ele deve aumentar a quantidade de jogos e permitir que mais gente assista-os mais vezes, não devendo ser tímido ao fazê-lo. Também diz que se o povo não se contentar mesmo assim, ele deve colocar mais jogos e com maior variação, como usar times semi-humanos, e até mesmo animais, durante os torneios.

Como uma forma de tornar o combate mais popular e um pouco mais acessível, afinal, não é todo mundo que pode gastar 1gp para assistir, costuma-se financiar o envio de bardos para assistir os torneios. Eles saem das arenas e rumam para as tavernas mais próximas, aonde, por um modesto preço, narram o jogo realizado a pouco. Gavião Bueno é o bardo mais famoso a seguir esta carreira, mas há muitos outros espalhados pelo Hi-Brazil.

Regras de Jogo

Dados

Chega o momento de abordarmos o pok-a-tok no Sistema Daemon. Esta seção visa abordar algumas teorias e ponderações acerca do que já foi mostrado no jogo antes da apresentação das regras per se. Essa parte irá auxiliar caso o mestre decida por não utilizar as regras apresentadas mais à frente, mas jogar normalmente, sem simplificação, como um combate comum. Apenas se recomenda que seja usada alguma forma de posicionamento de gladiadores na arena durante a sessão, para facilitar.

Basicamente, todos os combatentes causam 1d6 de dano, devido às suas armas e munições, salvo em caso de trapaças ou bônus de força. Isso ajuda a estender ainda mais o jogo, afinal, seus inimigos estão utilizando proteção de IP 1 a 4, bastante efetivas contra esses danos. Graças a Jizuis, há a regra de dano de impacto...

Eles também possuem Pontos Heróicos para lhes auxiliarem. Apesar disto, eles preferem não levar golpes de seus adversários, por isso usam a esquiva, defesa marcial e o escudo, este último em especial, principalmente para se defender de flechas, uma vez que se trata da única defesa contra projéteis. É importante definir o tamanho da arena, pois os jogadores possuem bem definida a quantidade de metros que podem correr por rodada, AGI metros. Alguns correm CONx3 metros, mas raramente isso acontece, pois perde a capacidade de defesa, logo praticamente apenas os zagueiros correm assim.

Falando neles, geralmente eles realizam somente ataques totais, pois não estão tão preocupados quanto a sua defesa quanto os atacantes e os meio-de-arena. Atacantes, por sua vez, usam e abusam da defesa total, menos quando estão com a bola, pois não podem conduzi-la e defendê-se de ataques ao mesmo tempo. Por isso o toque de bola é tão valorizado, além do trabalho em grupo para outros membros do time defendam o atacante.

A perícia pok-a-tok é a utilizada para o trabalho com a bola, seja para passar a bola (teste normal), conduzir (teste fácil), driblar (perícia versus perícia), entre outras, incluindo o gol (teste crítico). Geralmente, o técnico dar o título de capitão do time, aquele que deve liderar dentro de campo e apoiar o técnico, entre outros privilégios, para o gladiador que ele julga ter a melhor perícia pok-a-tok, pois o capitão é o único que não pode ser escolhido para morrer num gol adversário. Eventualmente, esses gladiadores até mesmo desenvolvem sua perícia liderança por causa disto.

Outro ponto importante acerca do gol é o carisma do gladiador preste a morrer. Ele é quem define qual será o seu destino num teste normal. Sucesso representa vida, fracasso... É claro, caso ele esteja numa arena onde mais da metade da platéia seja torcedora de seu time, o teste é fácil, contudo, se não for, o teste será difícil. Isso se o juiz não for "surdo". A distância máxima que a bola pode ser chutada é FRx3 metros e uma estocada representa apenas um golpe localizado fácil com um gládio.

Ponto de Pok-a-tok

Caso prefira-se um combate mais rápido, a regra utilizada deve ser esta, a menos que um combate ainda mais rápido seja necessário, então se sugere apenas somar as perícias de pok-a-tok dos gladiadores, como uma soma de atributos, de cada time e realizar uma perícia versus perícia para definir o vencedor.

O sistema será espelhado no modelo apresentado no net-book para batalhas entre exércitos, logo haverá o Ponto de Pok-a-tok, uma pontuação que mede a capacidade de um time de causar mortes em outro durante uma rodada, agora com o valor de cinco minutos. Para cada ponto de pok-a-tok, caso o time seja bem sucedido num teste que será explicado mais à frente, ele irá causar uma morte no time inimigo naquela rodada.

Deve-se lembrar que o ponto de pok-a-tok é de apenas para um time de dez jogadores e um arqueiro, ou seja, se morreram tantos jogadores e reservas de um time com dois pontos que ele está com apenas sete jogadores e um arqueiro, ele ficará com 1,4 ponto. Assim, numa rodada ele irá causar uma morte, em outra rodada irá causar mais uma e numa terceira, irá causar duas mortes, se for bem sucedido em todos os testes. Ou seja, na 1º rodada ele causa uma morte (guarda-se o 0,4), na 2º outra (fica 0,8) e na 3º, aonde o acúmulo já chega a 1,2 mortes, guarda-se 0,2 e mata-se um gladiador inimigo. Considere os números fracionários como ferimentos que cedo ou tarde irão cobrar vidas inimigas.

Em jogos amistosos, que ocorrem principalmente entre times grandes, para não desperdiçar bons jogadores à toa, considere um "morto" como um jogador que perdeu metade de seus PVs. Em jogo, quem define se o gladiador não está em condições para continuar é o juiz, que faz um teste de perícia Primeiros Socorros para perceber que o gladiador está prestes a morrer e é rapidamente tirado da arena, sendo colocado um reserva no lugar.

Como se costuma colocar times semi-humanos para se duelar nas arenas, preferiu-se colocar uma regra que define os PP (Pontos de Pok-a-tok) baseado no poder do time, que depende de vários fatores, como dano e IP.



Modificadores

Segue-se agora uma lista de questões para serem consideradas pelo mestre sobre o time. Ele deve avaliar cada ponto e assim determinar o poder de cada time, além de colocar as devidas penalidades no adversário de cada um durante um combate. É importante que todos no time, com exceção do goleiro, possua o índice necessário para que o time receba algum bônus.

Se o goleiro, sozinho, possuir qualquer um desses índices acima que a média do time, dê o bônus mesmo assim, a menos que o bom senso diga o contrário. O fato de o arqueiro utilizar uma armadura, por exemplo, não irá penalizar o PP inimigo!

Caso o PP adversário seja tão penalizado que ele fique igual ou menor que zero, considere que ele possui 0,1 PP, ou seja, algo previsto na regra de Dano de Impacto. Isto reflete a ampla superioridade de um time e que mesmo os mais fortes ainda podem ser atingidos.

Dano: Para cada 1d6 de dano que o time consegue efetuar com suas armas, ele recebe 1 PP.

IP: Se um time possuir 1 ponto de IP, ele reduz em 0,5 PP a pontuação inimiga.

PV: Para cada 6 PVs acima de 10, o time adversário perde 0,5 PP. Válido para PHs, caso o mestre assim deseje.

Força: Para cada 6 pontos acima de 10, o time ganha 0,5 PP a mais.

Constituição: Para cada 6 pontos acima de 10, os inimigos perdem 0,5 PP.

DEX/AGI: Para cada 6 pontos acima de 10 em algum desses atributos, o time recebe um bônus de +10% em sua perícia.

Cura: Durante o intervalo, é costume utilizar algum modo de regeneração para recuperar os gladiadores dos danos causados. Considere que para cada 1d3 de regeneração, o time pode “poupar” uma morte, ou seja, quando o novo tempo começar, a primeira morte que ocorrer entre os seus não irá acontecer, a menos em casos de gol.

Perícias

A perícia define a capacidade do time de causar a morte de seus adversários. Ela é um reflexo das perícias de pok-a-tok somadas as perícias de ataque e defesa. Para evitar cálculos demasiados, iremos utilizar uma regra bem simples, definida pela experiência e prática do time.

Um time recém-formado possui apenas 20%. Outro, com um pouco de treinamento ou com aventureiros como formação, tem 30%. 40% já se trata de um time profissional e com uma maior experiência. Times grandes contam com times com perícia com 50% e seleções podem chegar a ter 60% de perícia.

Regras

Chegou o momento dos gladiadores se matarem em um espetáculo de sangue. A regra usada também segue o princípio da simplificação usado nas perícias. Antes de apresentá-la, deve-se lembrar que todos no time devem estar na mesma categoria de perícia para o time inteiro se encontrar na categoria.

Um time com jogadores de categoria 40%, mas com um deles com categoria 30%, terá perícia 30%. Caso todos eles possuíssem 40%, então o time teria esse valor de perícia. Todo jogador começa com 20%, ganhando 1% para cada vitória que ele participar. De certa maneira, a perícia do time é a perícia de seu pior jogador. De certa maneira... Goleiros costumam ser os mais experientes.

A regra para efetuar um combate resume-se numa perícia versus perícia usando fonte ativa e passiva. Para cada rodada, deve-se fazer um teste com a perícia de um dos times somado com cinqüenta e diminuído pela perícia do outro time. O valor obtido deve ser guardado e então, rola-se o d100. Em caso de sucesso, uma quantidade de gladiadores inimigos é morta, dependendo dos pontos de pok-a-tok do time. Erro representa o contrário, ou seja, o time adversário foi quem causou mortes e/ou ferimentos no time em questão. Após realizar o teste e contabilizar os resultados desse ataque, deve-se realizar o mesmo teste, no entanto, o outro time agora é a fonte ativa. Dessa maneira, em cada rodada, são realizados dois testes, cada um com um dos times como fonte ativa.

O combate deve continuar até o momento em que apenas o arqueiro de um dos times tenha sobrevivido, com o técnico colocando reservas no lugar dos gladiadores que morreram em batalha. E são muitos numa partida! Em caso de sucesso ou fracasso crítico num teste de um dos times, além das mortes habituais, um dos gladiadores fez um gol, podendo ser para o time ou para os adversários, de acordo com o resultado crítico obtido. Se isso ocorrer, o mestre deve realizar o teste de carisma do gladiador selecionado e matá-lo se este falhar, somando mais uma perda naquela rodada para o time.

A cada cadáver estendido no campo de batalha, o mestre deve diminuir os pontos de pok-a-tok apropriadamente. O mesmo vale para a entrada de reservas. Os goleiros utilizam uma flecha para cada rodada, na maioria das vezes. Vence o time que conseguir matar todos. Não é incomum o vencedor sair com apenas quatro a oito sobreviventes.

Existe o caso dos craques. Geralmente são PCs ou NPCs importantes para a trama ou, o mais comum, bons gladiadores. A morte deles representa algo importante no contexto da disputa ou da aventura. Para determinar os seus destinos, sempre que ocorre uma morte no time deles, rola-se um d10, ou outro dado, caso o time esteja com menos de 10 gladiadores em campo, e caso o número que saia seja o número previamente atribuído ao craque (Pode existir mais de um no time), ele deve realizar um teste difícil com sua defesa. Se falhar, ele morre, se passar, outro do time morreu. No entanto, chegará o momento em que nenhum outro gladiador estará vivo para morrer no seu lugar...

Regras Especiais

O que foi apresentado até o momento fora um conjunto de regras para situações normais. Essa seção visa mostrar alguns modificadores e regras de apoio. A primeira delas é o treinamento do time de gladiadores. Por ser um “esporte” de grupo, o pok-a-tok favorece aqueles que a um certo período de tempo vêm treinando juntos.

Com a oportunidade de realizar seus treinamentos coletivamente, o grupo como um todo possui mais facilidade de realizar jogadas, fazer passes, posicioná-se dentro do campo de batalha, entre outras possibilidades que irão beneficiar o time como um todo durante um confronto. A cada duas semanas de treinamento coletivo, o time recebe um bônus de 10% na sua perícia. Desnecessário dizer que dificilmente um time inteiro fica vivo por tanto tempo.

Um dos maiores problemas do Sistema Daemon é a atribuição de bonificações à valores percentuais. Dar um bônus/penalidade de 10% para alguém com valor de teste em 10% é muito bom para ele, pois representa dobrar as suas capacidades, no entanto, para alguém com valor 90%, essa modificação é quase insignificante. Por isso, mestres experientes costumam não realizar essa modificação, mas usar multiplicações, como multiplicar por meio, dois, um quarto, etc. Neste, e em outros e-books, preferiu-se dar alterações desta maneira devido à mecânica inerentemente alinhada às regras propostas, todavia nada impede o uso de um método alternativo, apenas se pede que o bom senso seja utilizado de acordo.

Outro fator importante é a moral. A atuação de um time depende muito de seu estado de espírito, logo a sua perícia será penalizada ou bonificada dependendo de como está a motivação dos membros do time. Por ser uma questão muito sutil, será dada ao mestre a responsabilidade de determinar a quantidade de bônus/penalidade dada ao time, baseada numa avaliação cuidadosa da questão, por exemplo, uma competição entre dois times rivais concede um bônus de 10% para cada time.

Uma lista de possíveis situações que aumentam a moral do time de gladiadores: Jogar na própria arena, um dos craques inimigos morrer, espiões revelarem a tática de jogo do adversário, aumento da recompensa dada pelos chapeleiros para os jogadores, há um importante craque no time, o capitão e/ou o técnico são lendas vivas, enfrentar um time com grande e tradicional rivalidade, ter conseguido bons resultados nas últimas partidas, enfrentar um time fácil ou que venceu recentemente, entre vários outros.

Uma lista de possíveis situações que diminuem a moral do time de gladiadores: Jogar na arena inimiga, ter um craque no time adversário, a tática do time ser descoberta, atraso no pagamento das recompensas, um dos craques do time tem um ego maior que o talento, o capitão e/ou o técnico atropalham, ter conseguido maus resultados nas últimas partidas, enfrentar um inimigo difícil ou que perdeu recentemente, etc.

O ganho de perícia por partida somente ocorre se, e somente se, ao menos metade do time sobreviver e eles irem jogar novamente, possuindo o aumento de perícia no jogo. O mestre deve ter cuidado ao determinar a escalação de cada jogo por essa questão!

Em algumas regiões, como o Império e grandes cidades do Hi-Brazil, é bastante comum o uso de gladiadores semi-humanos, como afrikans e goblins. Usualmente, eles são usados para gerar um grande desafio para os times comuns, entretanto a facilidade de obter esse tipo de mão-de-obra e a ganância de alguns chapeleiros terminou por banalizar essa modalidade. Alguns campeonatos, como os do Porto do Rio de Janeiro, são realizados quase exclusivamente por semi-humanos, no caso, yorubas.

Talvez os únicos times que ainda trazem alguma emoção para a platéia devido ao temor da derrota iminente do time humano são aqueles compostos por yanomamis ou bantos, por motivos óbvios. Devido ao sistema de regras usado, onde a força do time está nas atribuições de todos os gladiadores, não será difícil utilizar esta modalidade de pok-a-tok durante a aventura.

Esse sistema também contribui para outra prática corriqueira nesse jogo: O uso de animais perigosos durante os combates. Essas criaturas são capturadas por caçadores das matas e montanhas e colocadas nos campos de batalha para dificultar ainda mais a vida (ou seria facilitar ainda mais a morte?) dos gladiadores.

As espécies mais comuns a serem usadas depende muito de região para região, onde se utiliza os elementos mais perigosos de suas respectivas faunas, quando não de suas floras, para serem usados nas arenas. De uma maneira geral, alguns exemplos dessas criaturas são os insetos de grandes proporções, onças, crocodilos, trolls, hobgoblins e muitos outros.

Essas bestas são acorrentadas em pontos da arena para que todo e qualquer gladiador que se aproxime dos pontos seja atacado pelas bestas e ferido. Para determinar o estrago causado por colocar os animais no campo, utilize as regras para determinar os pontos de pok-a-tok do “time” dos animais. De certa forma, haverá três times no campo, os dois normais e o grupo de criaturas usadas.

Role as jogadas normalmente, mas a cada rodada, realize um teste com a perícia de ataque das criaturas e, caso passem no teste, elas causarão mortes nos times. Use os dados para determinar qual dos times perdeu um dos seus nesses casos. Caso as criaturas causem duas mortes, pode ser que ambas foram no mesmo time ou uma morte em cada time. O número de mortes que elas podem efetuar é determinado pelos pontos de pok-a-tok, como ocorre nos outros grupos.

É necessário utilizar as fichas das bestas para ter a quantidade de pontos de pok-a-tok, além disso, deve-se ater ao fato que na maioria das vezes não são colocados exatas dez criaturas. O número total de ameaças na arena depende de vários fatores, por isso, após determinar o poder delas, deve-se usar as regras para penalizar ou bonificar o time das bestas de acordo com o número delas.

Por último, é uma tática comum entre os gladiadores atacar essas criaturas durante o jogo. Para tanto, deve-se usar um teste normal, onde a morte causada, se for bem sucedido no ataque, será nas bestas, não no time inimigo. O mestre deve ajustar os pontos de pok-a-tok do time para esse inimigo e considerar como fonte passiva do teste a defesa das criaturas. A partida final do torneio continental usa exatos dez trasgos capturados nas montanhas do norte.

Times

Azulão

Um dos times mais recentes de San Paolo e um de maiores destaques nos últimos anos. Apesar de competir nos campeonatos da cidade, ele não está exatamente nela, mas numa vila próxima da mesma, conhecida pelo nome de San Caetano do Sul, com uma população de aproximadamente dois mil e setecentos habitantes.

Seu brasão oficial é constituído de duas faixas amarelas e uma branca, no centro, cortadas por faixas verticais verdes. Notadamente, sua arena tem capacidade para novecentas pessoas, chamada de Anacleto. É a maior estrutura da vila, assim como seu ponto mais importante. Quase um terço da população se reúne para assistir os jogos de seu time favorito. Os outros dois terços ficam ansiosos do lado de fora para saber, dos bardos, as notícias.

Este foi um dos fatores que mais contribuíram na ascensão do Azulão. Como ele disputa contra times de San Paolo, sempre que ocorrem partidas na sua arena, apenas os seus torcedores compareciam, pois a sua torcida fazia o favor de impedir que qualquer outro torcedor entrasse na vila. Em jogos em outras arenas, ela procurava entrar em massa, sendo que não tinha tanto problemas para fazê-lo quanto tinha os outros torcedores. No momento do gol, o resultado já era conhecido...

Outro fator foi o fato que seu técnico passou anos e anos atuando, sem qualquer problema com o chapeleiro Ferreira de Souza, dono do time. A presença de vários gladiadores veteranos, resultado de campanhas quase sem mortos e feridos dentro das arenas, também ajudou consideravelmente nos resultados, além de conceder uma ótima moral aos jogadores.

Apesar destas qualidades, o time nunca conseguiu vencer qualquer campeonato, sempre perdendo a última partida para outros adversários. Conta a lenda que isto é resultado de uma mandinga feita contra o time, por alguns clérigos afrikans, a mando de vários chapeleiros de outros times, irritados com a boa campanha deste time até então sem grande destaque. Verdade ou mentira, o fato é que o time já se acostumou com o segundo lugar...

Composto na sua totalidade por gladiadores que pertencem à raça humana, o Azulão enfrenta alguns dos maiores e mais antigos times do continente com qualidades de time pequeno. Seus equipamentos são os mesmos usados pelos mais fracos times, o que atrapalha um pouco as suas partidas.

Seu nome provém de um antigo costume de seus primeiros gladiadores, mantido até os dias de hoje: Toda a armadura e o escudo, salvo o brasão, são pintados de azul escuro. O time foi fundado no ano 489 DC, mas apenas se tornou uma das maiores potências do pok-a-tok continental no ano 500 DC, quando venceu vários times grandes em campeonatos. Alguns torcedores estão contratando aventureiros para descobrir se realmente existe a tal mandinga e, se possível, retirá-la.

Boca Juniors

Talvez um dos maiores orgulhos dos argentos, o Boca Juniors é um time da cidade de Buenos, localizado na região da cidade conhecida como La Boca. Seu brasão tem um fundo azul escuro com uma listra amarela e seu maior símbolo é sua arena, uma das maiores e mais conhecidas do continente, perdendo talvez apenas para o Maracanã no Porto do Rio de Janeiro. O nome da arena é La Bombonera e a mera pronúncia dessas duas palavras fazem tremer as pernas de qualquer gladiador hi-brazileiro.

Permitindo que dois mil e trezentos argentos se sentem nas arquibancadas e assistam à partida, esse campo de batalha foi construído por um poderoso arquimago de nome Delpini, usando grandiosos rituais do caminho Terra. Aparentemente, qualquer gladiador não-argento que vá disputar na arena tem a sensação que o público é muito maior. Ele vê e escuta dezenas de milhares de pessoas nas arquibancadas, torcendo contra ele.

De quatro em quatro anos, vários condados e uns reinos do continente reúnem os melhores gladiadores de suas terras e formam times para defender o nome de seus nobres e de seu povo numa competição de pok-a-tok. O local onde ocorre a disputa muda sempre e a arena de La Bombonera já foi a sede da competição por duas vezes. Curiosamente, os Reinos Argentos venceram justamente essas.

A quase um século, o time fundado em 405, vem sendo propriedade de uma família de nobres com grande representação no senado, a família Macri. Mauricio Macri IV é o atual patriarca da família e chapeleiro do time. Essa família provém de um grupo de fadas de Nova Arcádia que foi expulsa dessa região por crimes de roubos em apostas. Ao chegarem nos Reinos Argentos, eles mantiveram essa tradição fundando um time para trapacear os resultados.

Eles batizaram o time com o nome da vizinhança da cidade de Buenos onde eles moravam e aonde foi erguida a arena. "Juniors" era o nome de um antigo aliado da família em Nova Arcádia, aonde era gladiador. Após uma infinidade de vitórias e vários campeonatos conquistados, a torcida argenta pouco a pouco foi conquistada pelas glórias dos gladiadores do Boca Juniors, até o ponto que se tornou o maior time da nação e o mais conhecido.

Ele também é conhecido pelos argentos como um time sagrado devido a sua relação com uma das mais influentes e cultuadas religiões nacionais. Um olheiro a serviço do Boca Juniors encontrou um jovem na parte paupérrima de Buenos e o trouxe para ser mais um entre vários outros jovens a serem mortos nas arenas. Mal sabia ele e os outros integrantes do time que este jovem se tornaria um gladiador implacável e líder das legiões, além de ser "descorbêto" como uma divindade menor do pok-a-tok: Madonna! É claro, os hi-brazileiros sabem que Pelle, o conquistador, será sempre melhor que o Madonna...

Caldas

Time sediado na cidade de Manizalles, ele carrega um brasão com três listras, uma verde, uma branca e uma vermelha, todas horizontais. Ele é muito conhecido na história do pok-a-tok por ter criado uma tradição. Praticante de pok-a-tok maya, aonde não se usa armaduras, seus jogadores vestiam camisas que carregavam os brasões do time. Essa prática chegou aos ouvidos de comerciantes no Porto do Rio de Janeiro que começaram a produzir vestimentas com os brasões.

Elas ficaram conhecidas com o nome de Camisa de Pok-a-tok, mas não fizeram muito sucesso entre os times, pois os gladiadores usavam armaduras e, às vezes, colocar as roupas atrapalhava ainda mais o processo de se preparar para o combate. Sem mencionar que elas não suportavam sequer uma partida sem serem rasgadas e sujas.

A idéia estava fadada ao fracasso, mas num certo dia, um grupo de torcedores foi tentar comprar essas camisas para que, durante os conflitos entre torcidas, pudessem reconhecer a que time pertencia o torcedor. Levou algum tempo, mas logo os comerciantes descobriram o potencial deste filão.

Várias camisas foram sendo feitas artesanalmente e vendidas para os torcedores. Quase todas as feiras e lojas de tecido do continente passaram a vender camisas com os brasões dos times mais populares da região. Havia casos de pessoas que passavam fome para poder comprar a camisa de seu time. Ela passou de forma de identificação para uma representação do amor do torcedor. “Quem não possui uma camisa do time, não é torcedor”. Assim dizem os mercados. E tudo começou com uma prática desse time...

O Caldas é um dos maiores times mayas e ganhou vários campeonatos de sua modalidade nos Reinos Mayas. Diferentemente dos times comuns, os times de pok-a-tok maya não possuem chapeleiros e não possuem algumas das características comuns ao pok-a-tok do resto do continente.

Os gladiadores treinam numa arena nomeada de Palogrande, capaz de receber mil e seiscentas pessoas para assistir os jogos. A sua cidade possui pouco mais de nove mil habitantes e fica a 150km a oeste de Bogotah, sendo um dos principais pontos de comércio e produção da droga conhecida como cookha.

O financiamento dos traficantes permitiu melhorar a qualidade dos jogadores desse time desde 459, assim ele começou a se destacar entre os outros times. As moedas de ouro do tráfico também contribuíram para trazer de várias localidades do continente alguns trapaceiros, assim usar a velha prática do pok-a-tok comum para poderem vencer os rivais. Isso trouxe vários problemas para o time, especialmente com os clérigos, mas nada foi provado até agora.

Ele ficou muito conhecido nos últimos anos por ter vencido times de San Paolo, quando o Caldas visitou a cidade a convite do Exército da Estrela Vermelha, usando dinheiro da coroa para financiar a ida e a volta. Na época, o propósito era oferecer uma atração diferente para o povo, para quebrar a monotonia. Mesmo jogando a modalidade do Hi-Brazil, o Caldas venceu todos os principais times da cidade. Acredita-se que os traficantes da cidade ajudaram o time como um favor para os seus colegas mayas.

Chile

Um dos times de gladiadores mais bizarros não só de todo o continente, mas como de toda Arcádia. Ele fora criado pelo dragão necromante Pinochet na cidade de San Thiago, extremo noroeste de Hi-Brazil e a maior cidade da inóspita Patagônia. A enorme tensão ocasionada pelo uso de mortos-vivos como guardiões e repressores da polis e a tirania do regente dragão aflige constantemente a mente e o espírito dos habitantes. Conhecendo o uso do pok-a-tok como uma manobra política para atenuar tensões, o Dragão de Chumbo criou este time para entreter o povo e fazê-lo esquecer dos problemas da cidade.

O que distingue esse time dos outros é o fato dele ser totalmente composto por mortos-vivos! Ghouls, esquele-tos e outras variantes são empregados como guerreiros nas competições, assim poupa-se esforços para treinamento e preparo. Isso reflete num time desqualificado tecnicamente e sem grandes craques, mas corrobora com a dracopolítica. Na medida que qualquer indivíduo revoltoso ou que deseja fugir da regência em vigor é perseguido pelos guardas lo-cais e, caso seja capturado, é transformado em morto-vivo, na maioria das vezes ele é morto dentro da arena do Chile.

Basicamente, eles são mantidos presos até que o momento correto chegue e um time composto por vinte e dois revoltosos/fugitivos é colocado na arena e, caso eles vençam o time do Chile, é dado o direito de sair da cidade. Essa esperança carrega muitos a praticarem pok-a-tok e a torcer com vigor para os times adversários do Chile. Caso o time perca, todos se tornam mortos-vivos e são colocados como jogadores do Chile, na maioria das vezes. O mesmo ocorre com aqueles que não conseguiram sobreviver para ver seu time vencer.

Infelizmente, essa situação não é tão fácil assim. Os mortos-vivos causam um pânico terrível nos jogadores, assim eles ficam com uma moral muito baixa. Esse é o maior trunfo do Chile: A necrofobia. Isso ajudou várias vezes, especialmente quando times de outras cidades eram convidados a disputarem em San Thiago para aumentar a emoção da platéia. Geralmente, a vitória nesses jogos era conceder a permissão de escolherem uma pessoa na cidade para sair dela.

Outro grande problema é o pequeno fato que Pinochet não cumpre nenhuma das promessas. A verdade é que sua extrema ironia faz com que ele cumpra a promessa de maneira sádica. Ele permite que as pessoas se despeçam de seus amigos e familiares, na esperança de conseguir a tão sonhada liberdade, mesmo que sozinho, e depois os guardas as conduzem para fora da cidade... Onde morrem assassinadas.

A arena onde ocorrem as batalhas é conhecida como Arena Real de San Thiago e possui diversas estátuas do Dragão de Chumbo espalhadas por todos os cantos. Ele está localizado no centro da cidade, perto do castelo de sua majestade. Ele possui capacidade para cerca de duas mil e duzentas pessoas poderem assistir ao horrendo embate das forças dos mortos contra as forças da liberdade. Por não ser um time de gladiadores comum, ele não possui brasão ou mesmo uma torcida, por motivos óbvios, além do próprio Pinochet.

Colorado

Time de gladiadores que carrega um brasão com um círculo vermelho e uma inscrição rúnica em branco, sua arena possui uma história peculiar. Outrora com uma arena pequena e mal-feita, o chapeleiro da época foi comprar um terreno da cidade de Porto Allegrus, todavia ele somente foi vê-lo após o negócio ter sido concluído. O terreno era na verdade uma parte do rio Guaíba.

Durante anos, assim permaneceu pois o chapeleiro não desejava gastar mais moedas de ouro nessa empreitada que já começara de maneira desastrosa. Eis que o time foi abatido por um azar inigualável, por quase uma década, todas as partidas tinham o mesmo resultado: Derrota do Colorado.

A situação estava tão crítica que, nas apostas, uma moeda de bronze a favor dele representava um ganho de mais de mil de ouro se este vencesse, mas isto nunca ocorria. Consultando os clérigos de Lugh, o chapeleiro recebeu a notícia que enquanto ele não construísse uma nova arena, o deus da guerra não iria abençoar o time. O chapeleiro então contou à torcida toda a história e começou uma mobilização popular para aterrar aquela parte do rio.

Após todo o trabalho ter sido concluído, começou uma série de doações para o time. A torcida muitas vezes não dava pão para os seus filhos para usar o dinheiro e dar para os construtores do novo campo de combate. Quando o time perdia, eles iam para o local das obras para torcer para os pedreiros acabarem rapidamente a construção. Clérigos de outros deuses iam abençoar o local e paladinos ficavam dia e noite protegendo-o para que nenhum time inimigo aproveitasse a situação e sabotasse a obra.

Em 6 de abril de 469, a arena, chamada de Beira-Rio pela população, devido a sua localização, foi usada pela primeira vez numa partida do Colorado, devidamente abençoados pelos clérigos de Lugh, aonde eles venceram após anos e anos de sofrimento. Duas mil e quinhentas pessoas assistiram ao jogo emocionadas, especialmente por todas terem apostado a favor do Colorado...

O time foi fundado por dois irmãos súlfidos em 409 DC, recém-chegados na cidade, vindo de San Paolo. Seus pais eram originários de Nova Arcádia. A fundação decorre do grande preconceito que havia contra eles, pois eram forasteiros. Como não conseguiam entrar em nenhum time para poderem jogar pok-a-tok, eles fundaram um para eles e para outros na mesma situação. Desde então, o time procurou manter apenas gladiadores de fora da cidade.



Coxa Branca

Tradicional e antiga equipe de gladiadores dos Reinos Sulfidos, ele recebeu este nome pelos índios que vivem na cidade de Kuritiba, onde está localizada a arena do mesmo. Desde a sua fundação, o time sempre foi composto por sulfidos e similares, sendo uma de suas maiores características a pele alva, logo, uma das partes expostas do corpo dos gladiadores, a coxa, era sempre branca. Deste fato os índios tiraram o nome do time.

Seu brasão é um círculo verde com a letra C, em branco, no meio. Este é um dos vinte (?) membros de uma das mais ricas organizações de Hi-Brazil: A Guilda dos 13. Em quase todos os lugares, os times formam guildas para organizar competições, “administrar” os lucros, entre outras atividades não muito lícitas. A Guilda dos 13 é a maior de todas, reunindo times de diversos cantos do continente. As guildas de gladiadores, como são chamadas, representam uma grande força política em reinos como os Argentos.

Esse time foi fundado em 409 DC por jovens que desejavam praticar o Pok-a-tok que era praticado nas vilas de Hi-Brazil. Sua arena é conhecida como Major, devido a um misterioso membro do exército local que durante anos cuidou do time. Ele mantinha a sua real identidade sob segredo, por um motivo que todos desconheciam. Quando a arena do time foi finalmente construída, ele morreu e deu a oportunidade de que todos pudessem ver seu rosto, sempre coberto por um elmo. Rege a lenda que todos aqueles que viram ele realizaram um pacto de silêncio para não revelar o que viram naquele dia. Depois disso, colocaram o nome da arena em homenagem àquele homem e garantiram que ninguém mais o visse, guardando seu corpo num caixão no centro de uma masmorra abandonada que foi encontrada embaixo da arena, durante a sua construção.

Apesar de tudo ser apenas um boato, muitos torcedores e gladiadores se questionam o porquê de uma sala nos interiores da arena ser guardada dia e noite por guardas e possuir uma porta de aço extremamente resistente, além de ter inscrições rúnicas nas paredes. Justamente a sala de onde é possível acessar a masmorra abandonada. Todos os chapeleiros do time afirmam que esta proteção toda vem dos perigos existentes na masmorra, cheia de criaturas de grande periculosidade e armadilhas ainda ativas. A medida é para impedir que aventureiros incautos e torcedores desatentos entrem no lugar.

Apenas três pessoas que viram o rosto do Major ainda estão vivas e elas não tocam no assunto. Todos os antigos companheiros do militar nos exércitos de arqueiros estão mortos, vítimas de estranhos acidentes ao longo do século cinco, assim como os seus comandantes. A maioria da população acredita que tudo é uma coincidência e que nenhum dos boatos é verdade, mas quase todo o ano, um grupo de aventureiros invade a sala, matando os guardas e destruindo a porta. Eles entram dentro da masmorra, mas nunca retornam... Os chapeleiros apenas se preocupam em construir uma nova porta e contratar novos guardas, pois dizem que sabem que os intrusos nunca irão voltar vivos da masmorra. Outra lenda diz que os espíritos deles nunca irão descansar, ficando presos no local até alguém retornar vivo, revelando para todos a verdade, seja ela qual seja.

Estrela Azul

Um dos mais expressivos times de gladiadores do Hi-Brazil, ele está dentro do condado das Minas Gerais, na cidade de Novos Horizontes. Curiosamente, apesar de estar numa cidade de anões e humanos, o time foi fundado por um grupo de súlfidos. Em 421 DC, grupos de jogadores da raça fundaram a Estrela Azul para poderem disputar com os times de humanos, anões ou ambos que estavam sendo fundados na época.

Com o passar dos anos, o time perdeu seu caráter racial e foi incluindo gladiadores humanos, principalmente. Destaca-se que os primeiros foram trabalhadores comuns que nunca poderiam se tornar jogadores de pok-a-tok por diversos motivos. Entre eles estavam pedreiros, membros da milícia local, comerciantes, entre outros. Esta prática também se perdeu, pois estava trazendo problemas para o time na arena.

Já na segunda metade do século cinco, o time já havia assumido um caráter de gladiadores profissionais que provinham das raças anã e humana. Outros times da cidade passaram a ter apenas membros de uma única raça, assim a Estrela Azul permaneceu como o único misto que continua, de certa maneira, contribuindo com o clima de aliança das duas raças que persiste em Horizontes.

O brasão do time consiste num círculo azulado com uma estrela branca no meio. Ninguém sabe dizer o porquê do time não se chamar Estrela Branca. Anos atrás, o chapeleiro do time estava andando pelas montanhas aonde está a cidade, as Montanhas de Gondir, quando viu o que parecia ser um cadáver dentro de uma pequena gruta. Ao se aproximar, encontrou um lobisomem-guará morto. Num gesto de generosidade, ele enterrou o dito na tradição de Jizuis e foi embora.

Os dias se passaram e o chapeleiro sonhou com o lobisomem lhe dizendo para retornar para o seu túmulo. A princípio, ele acreditava que era apenas uma peça de sua mente, que ainda pensava no fato de ter encontrado um dos lendários lobisomens-guará na região, bem longe de onde eles são geralmente encontrados, todavia, a insistência do sonho toda à noite finalmente o convenceu a retornar.

Já na gruta, ele não encontrou nada além da terra removida aonde ele tinha enterrado a criatura sobrenatural. Ele passou várias horas no local até resolver ir embora, no entanto, nesse momento ele escorregou e caiu para dentro da gruta, numa pequena passagem que ali havia. Eis que ele observou admirado que a gruta era na verdade uma caverna gigantesca. Ele explorou o local por algumas horas e constatou que aquele local era outrora a toca daquele lobisomem que vivia nas redondezas.

Como todo chapeleiro típico, ele descobriu uma maneira de lucrar com a sua descoberta. Investindo uma boa soma de moedas de ouro, ele reformou a caverna com uma iluminação decente e várias estruturas para treinar os gladiadores do time. A Toca do Lobo-Guará, como ficou conhecida, é a maior referência em treinamento de gladiadores de pok-a-tok, sendo sua localização um mistério só superado pelas técnicas que utiliza. Apenas os gladiadores da Estrela Azul podem usar do lugar e, nem mesmo eles sabem aonde ela se encontra.

Estrela Solitária

Carregando o brasão de uma estrela branca e só num círculo negro (Ver capa deste e-book), o time de gladiadores Estrela Solitária é uma das maiores forças do pok-a-tok do Porto do Rio de Janeiro. Seu time é quase totalmente de formação yoruba, oriundos das favelas locais.

Sua fundação foi interessante, pois começou com a disputa de dois times de mesmo nome. A cidade maravilhosa é dividida em algumas áreas, como as principais cidades do continente. Uma delas se chama Botafogo e fica ao sul da polis. Dois grupos distintos fundaram dois times com esse nome, um em 394 DC e outro dez anos depois.

Uma certa rivalidade começou a crescer entre os dois grupos devido ao mesmo nome. Ambos desejavam a nomenclatura para si e somente si. Várias disputas foram feitas entre ambos, sempre resultando em carnificinas por parte das torcidas revoltadas com a situação. Havia grande prazer por parte de gladiadores de um time ao matar o do outro. Uma guerra (não muito) fria estava estalada.

Tudo mudou numa quente tarde de 442 DC, num embate entre ambos os times. Um gladiador havia chegado atrasado, pois fora atacado por um grupo de torcedores rivais no caminho de sua casa para a arena. Ele derrotou a todos, mas foi ferido na perna por uma faca. A partida já havia começado e o técnico preferiu não colocá-lo dentro do campo de batalha até ele ser cuidado por um clérigo de Ogum, para este cuidar de sua perna.

Quando ele estava caminhando até o clérigo, ele caiu no chão e morreu. Todos ficaram surpresos com esta situação e logo se descobriu que a faca estava envenenada. Todos ficaram comovidos com aquele guerreiro que teve sua glória roubada por uma tola briga por um nome. Houve uma reunião entre os chapeleiros de ambos os Botafogos e o jogo foi cancelado, dando a vitória para o time do gladiador que estava vencendo no momento de sua morte.

Durante o enterro, um chapeleiro disse à outro: “E comunico nesta hora a Albano que o seu último combate resultou numa nítida vitória. O tempo que resta do jogo interrompido, os nossos jogadores não disputarão mais. Nós queremos que o jovem lutador desaparecido parta para a grande noite como um vitorioso. E é assim que o saudamos”. Eis que outro respondeu: “Nas disputas entre os nossos times só pode haver um vencedor, o Botafogo!”. A resposta foi: “O que mais é preciso para que os nossos dois times sejam um só?”.

A partir desse dia, os dois times se uniram e então nasceu a Estrela Solitária. O nome é uma referência para o gladiador morto naquele dia e foi o jeito que os chapeleiros encontraram para fazer a torcida esquecer o episódio e a voltar a torcer pelo time. O nome Botafogo já havia sido marcado pela morte do gladiador. Conta a lenda que ainda é possível ver o espírito dele indo para a arena, tentando ir para o combate que ele nunca chegou a disputar e sua alma somente estará livre quando um clérigo de Ogum lhe curar.

A arena do time se chama Caldeirão, localizada fora da região de Botafogo. Seiscentas pessoas podem ver as batalhas nele. Esse número pequeno é explicado porque ao construírem a arena, os chapeleiros queriam que apenas os torcedores de seu time pudessem ir. Não funcionou.

Figueira

Localizado no interior dos Reinos Sulfidos, conta-se que esse time foi criado por um grupo de jovens que desejavam trazer o então famoso pok-a-tok para a Cidade de Floriano, aonde ele havia sido pouco divulgado. Várias reuniões foram feitas para a criação do time, e quando tudo estava resolvido, faltava decidir uma única questão: Nome. Não havia um nome para o time.

Eis que certa vez, os jovens estavam reunidos para finalmente escolher qual seria a denominação, quando uma imagem enegrecida e sombria surgiu no meio das trevas da noite. Era uma milenar hag da Ordem de Luvity que vinha da Ilha das Bruxas atrás de uma legião de homens para se tornarem seus escravos pessoais na sua residência maldita.

Eram cerca de vinte homens ali reunidos quando a bruxa atacou com seus poderes demoníacos. A metade caiu quando ela soltou sua primeira bruma infernal. O restante viu seus esforços serem inúteis ante aquele adversário. Há desafios maiores que vencer uma partida de pok-a-tok, e eles descobriram isto da pior forma.

Quando tudo parecia perdido, um ent surgiu e se compadeceu dos jovens, lutando contra a velha em defesa dos inocentes. Ela ficou muito ferida e fugiu de volta para a sua ilha, mas o ser da floresta não suportou as lesões letais que ela lhe deu. Todos ali rezaram em volta de seu corpo morto e lhe enterraram. Dias mais tarde, brotou do solo uma enorme figueira no local onde foi deixado.

Na reunião seguinte, não foi uma grande surpresa o nome Figueira ser escolhido para batizar o time. A data do ataque foi em doze de junho de 421 DC, desde então sempre há um jogo comemorativo nesta data, que se tornou quase um feriado local na cidade. As festas duram cerca de dois dias, sempre aumentando consideravelmente a renda dos taverneiros que aumentam seus estoques de bebidas. Os combates ocorrem na arena Scarpelli (O nome de um dos sobreviventes do ataque), capaz de abrigar oitocentos e cinquenta pessoas durante os torneios. Quase toda a arena é marcada por runas feitas pelos magos sulfidos. É quase impossível utilizar qualquer tipo de ritual dentro ou contra ela, devido a isso. Elas foram feitas para proteger todos os gladiadores dos ataques vingativos da hag.

Mesmo tendo-se passado cerca de um século, ela não se esqueceu da humilhação que sentiu. Os poucos que chegaram a entrar em contato direto com ela afirmam que ela ainda possui ferimentos não-cicatrizados do combate, onde crescem cipós negros a todo o momento, e ela retira sempre. Assim, ela costuma contratar mercenários ou usar de pactos com demônios menores para tentar destruir todo o time do Figueira, pois ela é incapaz de sair de sua ilha ou usar de rituais contra o time.

Conhecendo muito bem a ameaça que a logenva bruxa representa para suas finanças, os chapeleiros do time costumam contratar grupos de aventureiros para atacar a masmorra aonde ela vive ou para descobrir e deter aliados dela que eventualmente são enviados para destruir a arena e o time inteiro. Certa vez, após um ataque de um espectro, todos os gladiadores foram enviados para destruir a hag de uma vez por todas. Carregando o brasão do círculo branco com uma figueira verde no meio, todos pereceram.

Fortaleza

Um dos maiores times de pok-a-tok do Império, ele se firmou como uma das maiores armas da divindade conhecida como Imperador, líder máximo da região sul do continente. Em 412 DC, um de seus mais novos coronéis, Alcides Santos, lhe trouxe a proposta de fundar um time do famoso esporte que estava sendo jogado nos outros reinos na impenetrável Fortaleza, como uma forma de amenizar a tensão dentro deste centro urbano, em decorrência de tanto perigo devido às invasões de hordas de demônios.

A idéia foi bem aceita e ele recebeu autorização para construir uma arena, recrutar gladiadores e criar uma guilda de gladiadores da região. O time ganhou o nome da cidade onde está localizado e seu símbolo é um triângulo invertido branco com detalhes vermelhos e azuis. Todos os seus gladiadores são basicamente humanos, sem qualquer história de membros de uma raça diferente, algo que irrita os gábirus e goblins que vivem na cidade, mas como eles já são muito discriminados e em menor número, as idéias e opiniões deles não são levadas em conta.

Uma característica interessante do time que leva a sua torcida ao delírio é o uso de bergharazzas durante os combates. Eles são demônios alados que correspondem à principal força dos seres de Ark-a-num que atacam e criam pânico na região. Vez ou outra, as tropas do Imperador são sortudas em capturar alguns deles vivos durante os ataques e levam eles para dentro da cidade. Suas asas são cortadas e acorrentados até a próxima batalha do Fortaleza.

Quando chega o momento, quatro deles são acorrentados no meio da arena, aonde os gladiadores irão se enfrentar. O que acontece então é único em todos os cantos do continente. Os times se confrontam sendo cortados e mordidos pelos terríveis seres de planos inferiores, sendo a morte quase certa, pois é impossível machucá-los com armas mundanas. Sempre que um gladiador é ferido, todo o público vaia o demônio algoz, para demonstrar a repulsa por ele e seus companheiros que atacam os habitantes e sua terra natal. Caso o Fortaleza vença a partida, paladinos do Imperador aparecem e entregam suas espadas abençoadas, capazes de matar qualquer demônio. Eles são então soltos e enfrentam os cansados guerreiros do time num combate até a morte. Este é o momento mais esperado pela torcida, pois eles desejam ver os demônios serem derrotados. Só o time de Fortaleza tem esse privilégio em seus combates, devido aos acordos políticos com o Imperador. Durante os anos, essa peculiaridade atraiu vários torcedores...



Furacão

A arena do Coxa Branca possui capacidade para duas mil pessoas, enquanto a arena de seu principal rival, o Furacão, pode ter como platéia para os massacres até 600 pessoas somente. A arena Durival Britto, nome de um dos fundadores do time e patriarca da família Britto, dona do time, é o resultado de uma estratégia que fora moda na época de construir arenas pequenos para acomodar apenas os torcedores do time em questão, violando todas as regras acerca das arenas de pok-a-tok.

O estratagema funciona da seguinte maneira: Após concluir a arena, os chapeleiros afirmam que esta possui uma capacidade muito maior na guilda de gladiadores do local. Eles também vendem uma quantidade de entradas bem acima do que é dito. No dia da disputa, eles permitem apenas que seus torcedores entrem e somente depois os do time adversário podem entrar, mas quando o fazem, vêem toda a arena lotada, sem ter onde sentar. Na maioria das vezes, isso traz algumas brigas, rapidamente interrompidas pela eficiente segurança mercenária da arena e todos os torcedores do time adversário são expulsos. Um outro grande time que usou essa tática foi a Estrela Solitária.

O problema é que os times antigos, com arenas de grande porte já construídas, descobriram tudo e passaram a forçar investigações e punições sobre os times que estavam usando essa tática. O Furacão agora contava com uma arena bem pequena e sem poder selecionar quem entrava nela. A renda com a venda de entradas caiu bastante...

Fundando na cidade de Curitiba em 439, o time é o resultado da experiência com magia temporal de dois feiticeiros na cidade. Eles tentaram regressar um século para o passado e roubar um dente de dragão negro que pertencia à um pajé que vivia na cidade, mas foi destruído por um guerreiro argentino que desejava vendê-lo na Guilda e atacou o pajé. O plano era para roubar antes do combate, assim o dente ficaria intacto e eles regressariam para o presente. Quando tudo estava pronto, um deles errou no ritual em algum ponto e quando chegaram no passado, ambos se fundiram e tornaram-se um único ser.

Atônito com o ocorrido, a nova entidade ficou a um passo da insanidade, mas se acostumou com a sua nova situação. Infelizmente, ele terminou por perder a chance de salvar o dente de dragão, além de jurar nunca mais mexer com magia temporal. Como veio do futuro, ele sabia que havia uma mina de metais preciosos em um ponto do interior da floresta perto da cidade que somente deveria ser descoberta vinte anos mais tarde. Ele comprou o terreno e começou a vendê-los. Com o dinheiro, fundou o clube. O nome da entidade era Durival Britto. Quase meio século depois, ele viria a ver, pouco antes de morrer, suas antigas versões viajando para o passado e recomeçando o ciclo de eventos. No seu leito de morte, ele contou a sua história para a família e revelou que fora ele que trocou certas runas do lugar para permitir que a fusão ocorresse...

O brasão do time é uma gralha azul com um fundo vermelho atrás. O time sempre possui alguns dos melhores goleiros do continente, geralmente súlfidos com amplo treinamento no arco e flecha. Seu nome vem do fato que após o acidente temporal, Britto entrou para uma ordem de magos aéreos da região.

Galo

Famoso time de anões do reino das Minas Gerais, ele é o principal inimigo do Estrela Azul e se orgulha de ser um time exclusivamente anão. Ao contrário da maioria dos grandes times que foram fundados por súlfidos, que possuíam dinheiro e amor ao esporte, por isso eles tiveram tanta influência no seu início e ainda possuem, ele é tipicamente mineiro e desdenha da Estrela Azul por causa disso.

Ambos, entretanto, possuem a mesma arena, a Mina Grande. Isso decorre do fato que ambos não possuíam situação financeira para ter uma arena grande. Enquanto o Galo era muito pobre, o outro time tinha gastado tudo na construção da Toca do Lobo. Essa arena possui capacidade para quatro mil pessoas.

O Galo é bastante famoso por entre a população anã das Minas Gerais e de outros locais também. Quase meio século atrás, ele chegou a realizar dez partidas em Nidavellir, o reino dos anões nórdicos, como uma forma de mostrar o pok-a-tok para outros territórios de Arcádia e melhorar a relação entre os anões do Hi-Brazil e desta região. Curiosamente, ele chegou a perder quatro partidas.

São conhecidos em todo o continente por não utilizarem táticas de luta ortodoxas. Cada jogo é uma caixinha de surpresas. Às vezes eles vestem armaduras pesadíssimas, impedindo que lutem direito, mas salvando eles de todos os golpes. Outras vezes, lutam sem escudos, para aumentar a sua velocidade.

Ele foi fundado em 408, por um grupo de filhos de nobres que estudavam no Porto do Rio de Janeiro e foram introduzidos ao esporte ali. Retornaram pouco depois e fundaram a equipe. Praticamente recluso a grupos ligados à nobreza anã, com o tempo se tornaram mais populares, pois eles estavam começando a morrer, então preferiram ficar só na torcida mesmo.

Mesmo possuindo muitos recursos, a nobreza não gastava muito dinheiro com o time. Vez ou outra, uma alma caridosa doava uma merreca. O time foi seguindo assim até que começou a ter uma renda com seu público e torcida, então um dono de uma guilda de mascates, Margival Leal, comprou o time e o administra até hoje.

Conta a lenda que quando eles retornaram de sua visita a outros territórios árcades, um mago dos Senhores da Tempestade veio junto com eles, querendo visitar o bizarro e famoso mundo de Hy-Brazil. Por vários anos, ele utilizou de sua feitiçaria rúnica para tornar as suas armas e armaduras místicas, com propriedades glaciais que davam um poder considerável a seus gladiadores.

Anos mais tarde, esse esquema viria a ser revelado por um clérigo anão torcedor da Estrela Azul. Durante o período que foi utilizado, todavia, garantiu praticamente uma década de vitórias do Galo, sem a ocorrência de qualquer derrota. Isso garantiu mais tarde o apelido de Campeão de Gelo ao time.

O clérigo, após descobrir toda a artimanha, foi até o centro de treinamento do Galo, assassinou o feiticeiro e destruiu a peça que ele desenvolveu que mantinha todos os equipamentos com propriedades mágicas: Uma estatueta de um metro de altura, feita de gelo, de um galo caolho. O brasão do time é um círculo preto com as letras CAM (de campeão) escritas em branco.

Gavião

Aliado poderoso do Exército da Estrela Vermelha, o Gavião é propriedade pessoal do rei Inácio. Costuma ser utilizado para apoiar o governo real e parte de suas rendas são destinadas para financiar um grupo terrorista chamado de MST. A ligação entre o time e o grupo, obviamente, é um segredo mantido a sete chaves.

A sua torcida é bastante violenta. De fato, muitos deles figuram entre os piores criminosos e facínoras da cidade de San Paolo, desta maneira o time serve como uma foma de recrutar mais forças especiais para sua milícia. De certa maneira, isso contribuiu para o crescimento do grupo, pois muitas vezes fora requisitado serviços sujos para eles subirem ao poder. Eles, é claro, gostam de esconder isso, pois costumam ter uma reputação de honrados e heróis.

O time possui um brasão naval grego arcaico como símbolo. Ele possui estreitos laços com Velha Arcádia, pois um de seus fundadores é um argentino que foi expulso de lá. Aliás, é o time hy-brazileiro mais argentino que existe, com metade de seu time composto por homens dessa região. Isso é sinônimo de chacota pesada para as torcidas dos outros times de San Paolo.

Sua arena possui nome grego, o Pacaebon. Mil e seiscentos podem assistir as partidas do Gavião contra seus adversários. Estão tentando mudar o nome da arena para La Pipoca, uma homenagem aos argentinos. A história do time começa em 410, quando quatro habitantes das terras gregas de Arcádia, mais precisamente da cidade de Coríntio (uma reprodução da original), foram expulsos por fugir de uma batalha contra um exército inimigo.

Eles passaram alguns anos nos Reinos Argentos, mas migraram para San Paolo. Eles conheceram o Pok-a-tok nas terras hi-brazileiras. Seus deslumbres foram tão grande que usaram suas últimas moedas de ouro para iniciar um novo time, colocando o nome do símbolo de sua cidade de origem como uma forma de homenagem.

Sua fiel torcida costuma participar de saques e pilhagens de residências de outros torcedores, além de cobrar “proteção” de estabelecimentos de torcedores do Gavião. Formam uma força criminosa organizada que tem atuado livremente desde que Inácio assumiu o governo, mas em compensação tiveram que se livrar de seus velhos vínculos com o tráfico de coocka.

Uma curiosidade desse time é o treinamento de seus jogadores utilizando uma espada de esgrima. Esse estilo de luta é encontrado em raros locais de Arcádia e vale-se de movimentos precisos de espadas bem leves. Na arena, entretanto, eles utilizam normalmente o gládio, com uma certa vantagem contra seus adversários...

De certo, o Gavião é o time com o maior número de torcedores da cidade de San Paolo, mas há uma grande rixa para decidir qual a maior do continente, se a torcida do Gavião de San Paolo ou do Urubu do Rio de Janeiro. Houve até mesmo uma invasão de dois a três mil membros da torcida do Gavião na Cidade Maravilhosa quando houve uma disputa entre os dois times. Naquelas noites, houve várias brigas, estrupos e destruição ocasionada pela torcida eufórica ao ver seu time derrotar o time da casa. Dizem que os maiores gladiadores desse time costumam ser recrutados para serem cavaleiros da estrela vermelha.

Gralha

Time tradicional da cidade de Kuritiba, teve seu antigo símbolo roubado pelo time do Furacão. Desde então ambos os times são muito confundidos um pelo outro em outras regiões dos Reinos Sulfidos. O roubo do símbolo ocorreu por causa de uma pajelança que abençoou uma ave chamada gralha de forma que o time que a usasse como símbolo seria protegido pelos deuses das matas. Pouco antes de ostentar seu brasão, o Furacão apareceu com ele numa partida.

Os pajés afirmaram que agora aquele seria o time protegido, assim o Gralha, que antes possuía o mesmo nome de um rio importante da região e mudou apenas por causa dessa influência indígena, não ganharia o que queria. Os chapeleiros mantiveram o nome, mas resolveram mudar de símbolo, pois poderiam ofender os deuses se mantivesse um símbolo idêntico ao do Furacão. A rixa entre os dois times de gladiadores de Pok-a-tok se manteve até os dias de hoje por causa disto. Muitos questionam COMO foi que o chapeleiro do Furacão sabia da história da gralha se na época ela era um total segredo, somente sendo revelado anos mais tarde.

Sua arena se chama Américo, com capacidade de exatas mil pessoas. O time foi fundado em 424. Ele é o time mais popular nos Reinos Sulfidos, mas por muito tempo foi um pouco rejeitado por sua torcida devido ao escândalo da Gralha. Isso trouxe uma certa peculiaridade para ela, quando ela começou a se entregar novamente à paixão após várias vitórias do time.

De maneira geral, boa parte das torcidas possuem um certo fanatismo e toma atitudes exóticas, mas nada que seja danoso a si ou ao próximo. Uma boa parte costuma apenas usar de seus times para fazerem piadas ou assunto de conversa. Uma pequena parcela apenas se torna fanática a ponto de cometer barbáries e fazendo com que todos os torcedores ganhem má fama por entre a população esclarecida. Não há esse tipo de torcedor na Gralha.

Com as várias vitórias, eles atraíram uma grande público e houveram muitos casos de violências graves por parte dos torcedores. As maçãs boas do cesto se revoltaram e fizeram questão de identificar, perseguir e tomar medidas enérgicas contra as maçãs podres. Em pouco tempo essa limpeza tornou os amantes da Gralha na melhor e mais educada torcida do continente.

Em 468, um de seus chapeleiros, Jofre Cabral, que amava seu time, ao contrário dos outros de sua classe espalhados pelo Hi-Brazil, resolveu ingressar numa escola de necromantes no Espírito Santo para fortalecer ainda mais seu time. Infelizmente, a magia cobra um preço muito caro ao ser utilizada. Cabral enlouqueceu.

Durante uma partida, ele invadiu o campo e parou o combate. Enquanto todos olhavam estupefados a cena, ele começou a realizar diversos fetiches místicos, chegando a desenhar um pentagrama no meio da arena, que até hoje nada nem ninguém conseguiu apagar. No final, ele puxou uma adaga e se matou.

Nada aconteceu naquela partida, pois o juiz tomou a decisão de cancelá-la. Nunca se descobriu qual seria o efeito pretendido por Cabral, mas de acordo com alguns bruxos, há um feitiço desconhecido atuando na arena.

Hi-Braziliense

Dos grandes times, este é considerado o mais inexpressivo e menos popular. Esse time carrega o símbolo do jacaré em seu brasão verde e amarelo, as cores do Hi-Brazil. Como o próprio nome diz, ele está localizado neste reino, mais precisamente num pequeno vilarejo próximo da Cidade de Marfim. O Pok-a-tok é proibido na cidade desde o governo de Vargash por distrair os magos dos estudos e porque os mais antigos não vêem o esporte com bons olhos por este ser usado como ferramenta para manipular o povo.

Resolveu-se criar arenas e times em localidades próximas da cidade. Além do Hi-Braziliense, existe outros times famosos, como o Beta. A história do time é bastante recente, começou no último ano do século V. O mago ígneo Luiz Estevão usou de sua fortuna pessoal para pagar um terreno nas localidades de sua torre. Ele contratou várias pessoas e em poucos meses o time ficou pronto.

Os jogadores foram importados dos mais diversos cantos do reino, apresentando uma pluralidade grande tanto de raça quanto de origem. Estevão é um dos mais ricos magos conhecidos, com vários castelos e tesouros. Toda a sua fortuna é o segredo das conquistas do Hi-Braziliense, que nada mais é que um passatempo de luxo para Estevão.

O feiticeiro possui uma pequena cabala de magos que outrora foram seus aprendizes. Ele é membro de uma ordem de magia, assim como seus pupilos. Alguns deles costumam vigiar as partidas dos times, pois Estevão não tolera o uso de magias para trapacear as partidas e magia somente é fácil de se obter em um único local do Hi-Brazil: A Cidade de Marfim.

Uma característica interessante acerca da arena do time é que ele foi feito usando o crânio do maior dragão de todos os tempos, Inflação. Ele foi derrotado pelas tropas de anões do rei Itamaro, com o apoio dos feiticeiros da localidade, sob a liderança do arquimago Ferdinand. Foram quase doze meses de combates intensos, custando a vida de boa parte dos exércitos anões (e a sanidade do rei, segundo alguns).

Inflação vivia numa caverna próxima da cidade e dia após dia sofreu ataques maciços de magias e ataques de tropas. Ele se defendia na medida do possível até elas recuarem e retornarem no dia seguinte. Chegou o momento que tantas chagas acumuladas por tanto tempo resultou no seu enfraquecimento e quando este dia chegou, as tropas o mataram. Os feiticeiros cuidaram para fazer sua carne derreter e lacrar seu esqueleto, para que ninguém utilizasse o mesmo para qualquer fim místico.

Dizem que a enorme ossada permanecerá quase um milênio até virar pó subitamente. Nesse momento, a alma do dragão irá se libertar e virará um poderoso vampiro astral. Até lá, seu crânio será utilizado como arena de Pok-a-tok, se depender do mago do fogo. Com capacidade para mil e duzentas pessoas, a Boca do Dragão utiliza da mandíbula inferior do dracônio como arquibancada, sendo que os assentos foram esculpidos nos ossos.

Um sábio certa vez disse que todos os grandes times de pok-a-tok são grandes porque há mística em suas histórias. Outro retrucou que por haver mística em suas histórias, os times são grandes. Verdade ou mentira, a arena do Hi-Braziliense é um símbolo de sorte para ele.

Kara-kas

O Kara-kas é um time de Pok-a-tok Maya, sendo o representante oficial da cidade cujo nome ostenta. Não possui brasões, como a maioria dos times tradicionais. Sua arena se chama Iriarte. Como sua cidade é um importante ponto de peregrinação do reino, devido às suas estátuas divinas, o Kara-kas costuma receber muitas bênçãos por representar uma cidade vital para os mayas.

Clérigos de várias localidades costumam realizar uma bênção sempre que passam na frente da arena do time, como se o time fosse uma das estátuas dos deuses! Alguns grupos mais radicais vêem essas cenas como uma prova de desrespeito ao considerarem um time da mesma forma que se considera uma estátua de um deus. E esses grupos são poderosos!

Somente não houve qualquer briga em toda essa história porque, ao contrário do Pok-a-tok tradicional, o Maya não possui torcedores fanáticos, chapeleiros, entre outras peculiaridades que traria disputas religiosas seríssimas nesta situação. Por diversas vezes, foi promulgada uma lei que proíbe a bênção das arenas, mas elas sempre são canceladas logo em seguida, por pressão pública.

O time é tão antigo quanto a cidade e sua arena é um campo aberto perto de um pequeno vale, não possuindo assim uma capacidade definida. Conta a lenda que um jovem rapaz da cidade entrou na floresta e nunca mais regressou. Vários grupos foram montados para resgatá-lo, mas nenhum teve sucesso.

Uma velha então foi até o centro da cidade e com uma adaga arrancou os próprios olhos e pediu para cada deus cujo nome sua boca trêmula conseguia pronunciar que ela pudesse ver aonde estava o garoto. Seus olhos pegaram fogo em sua mão esquerda e a carbonizou por completo.

Quando as pessoas levavam seu corpo para passar pelos rituais de morte, ela demonstrou que ainda estava viva e segurou um homem com toda a sua força pelo pescoço. Ele olhou fixamente para aquele pedaço de carvão que vagamente lembrava uma forma humana. Ela então disse que se ele construir, eles virão. Ela deu um último suspiro e finalmente morreu.

Aquele homem era um sacerdote que cuidava dos preparativos para partidas do Kara-kas e há muito tempo queria investir parte dos tesouros destinado ao time para preparar uma arena melhor, em um vale das proximidades, onde, por acaso, existe uma meca de nível 2. O aviso da velha foi o que o conveceu a construir o pouco de estrutura necessário para a arena.

Na primeira noite após a finalização da obra, o time foi sob a luz de tochas para o local, atendendo o chamado do sacerdote que visitara o lugar durante a noite, antes de se dirigir ao templo. Ao chegarem, encontraram jogadores de Pok-a-tok espectrais junto com o sacerdote e este disse que eles eram os avatares dos deuses!

Os dois times se confrontaram numa disputa que durou até a meia-noite quando fora declarada a vitória do time divino. Eles afirmaram que reconheciam a bravura e coragem dos tombados. Livraram eles da pena de ter perdido e devolveram o garoto, desaparecendo em seguida. Segundo os mais radicais, essa lenda é apenas uma mentira contada para justificar as bênçãos.

Juventude

Time dos Reinos Sulfidos, seus gladiadores lutam desde 413, na vila de quase oito mil habitantes, chamada de Caxias do Sul. Seu brasão é um círculo dividido em diversas listras verde e branca. Sua arena é o imenso Alfredo Jaconi, capaz de permitir mil e duzentas pessoas a assistirem o embate. Jaconi foi um dos maiores guerreiros de todos os tempos do time.

O time não possui muita expressão, sendo considerado pelos pokeiros (estudiosos do Pok-a-tok, por mais incrível que pareça a existência deles) como um time pequeno de grande renome, sendo conhecido em boa parte do continente de maneira vaga. Ainda sim, é dito que o mesmo é um dos maiores times.

Sua melhor campanha foi no ano de 497, quando chegou a ser o quinto colocado na competição real, confrontando adversários poderosos, como Coxa Branca. A maioria de seus jogadores são humanos, com raros casos de meio-sulfidos.

Ele foi importante para a divulgação do esporte na sua história pelo reino. No início, o time passava metade do ano organizando amistosos com times improvisados de vários vilarejos e comunidades, formados por pessoas comuns e sem treinamento. O Juventude procurava participar dessas disputas como forma de fazer a população conhecer o até então desconhecido Pok-a-tok.

De maneira geral, com exceção de sua campanha inicial de divulgação do jogo, o Juventude possui uma história muito simples, da mesma forma que a grande maioria dos times e muito diferente da dos grandes times. É pouco fantástica e simplória.

O time se formou como um investimento de um importante fazendeiro local, pouco a pouco ganhou sua torcida e, conseqüentemente, rendas. Formou e usou da população da região para seu corpo de gladiadores. Com o tempo arrecadou moedas de ouro o suficiente para uma arena maior e definitiva. Desde então vem vencido e, na maior parte do tempo, perdido torneios.

Para se ter uma idéia clara de como é a formação e estruturação de um time de pok-a-tok no continente, basta observar o Juventude. Não há grandes diferenças de sua trajetória e a de nove de cada dez times. Este foi apenas o caso mais sucedido desse grupo. A minoria absoluta teve uma bizarrice em algum momento que alterou seu rumo drasticamente. Boa parte das vezes, tornando o time numa potência sem igual, colocando-o como um dos maiores times do continente e nesta lista.

Um bom exemplo disto é o nome do time. Podia ser o nome de um vampiro que por acaso era o chapeleiro do time ou um ser humano normal que encontrou a Fonte da Juventude na Floresta das Chuvas e veio para Caxias do Sul ou ainda a arena do time foi feita em cima de uma gruta onde vive um feiticeiro que deseja encontrar o elixir da juventude eterna, entre outras possibilidades típicas dos grandes times do continente. O nome vem do fato que no início, todos os seus gladiadores eram adolescentes...

Nos últimos tempos, o Juventude têm sofrido com as guerras contra a nação argenta, pois seus baixos salários não tem sido o suficiente para fazer um soldado desistir do soldo oferecido pelo exército para lutar pelo time.

Libertad

Libertad. Significa Liberdade na língua comum, se traduzido do Ispaniol. Alguns adeptos do comuniol falam Liberdade. Seu nome é deveras irônico haja visto a situação do time. Seu chapeleiro é ninguém menos que Stroessner, o governante da Guilda. Não possui qualquer símbolo, pois não é digno de um ladrão carregar algo que o reconheça, segundo o líder. Exatamente, todos os gladiadores do time são ladrões.

A arena, de mesmo nome do chapeleiro, e centro de treinamento do time ficam na cidade de Assunção, protegida das autoridades e no meio de várias guildas da pior espécie. Os gladiadores são, nas palavras do próprio ditador, imbecis da pior espécie que ousaram conseguir algumas moedas a mais tentando passar a perna no maior de todos os picaretas, Stroessner.

Geralmente são criminosos baratos e punguistas que tentam fazer a sorte roubando alguma propriedade do rei bandido. Eles são capturados pelos mercenários mais talentosos do Hi-Braesil e levados para os centros de treinamento, aonde são devidamente dopados com boas doses de coocka e erva dos halflings até a mente deles se estafarem e se tornarem zumbis vivos.

Eles são jogados nas arenas de combate e lutam nessas condições. Por incrível que pareça, eles conseguem vencer facilmente! Devido ao excesso de cogumelo nas suas mentes, eles adquirem propriedades mágicas limitadas, mas suficientes para não somente contornar a situação deles, como derrotar com facilidade seus adversários.

O ditador também possui um grupo de elite que garante que nenhum trapaceiro tente qualquer coisa contra o Libertad. Eles não tentam trapacear, apenas evitam que outros trapacêem contra o time de gladiadores. Também, é claro são mestres em fazer com que as pessoas não vejam eles, fazendo todo o seu trabalho de forma furtiva. Nem mesmo ladrões experientes que façam alguma tentativa de trapaça contra o time irá perceber que fora sabotado. Ele irá acreditar que errou em algum trecho do processo.

Como poucos são burros a ponto de comentarem que tentaram algo contra o time pessoal do ditador, não há nenhuma pessoa que tenha somado dois mais dois e concluído algo sobre a existência do grupo. Apenas Stroessner sabe sobre eles. De fato, alguns deles são seus pupilos e juraram defendê-lo nem que isto custe a sua vida.

Outro trabalho deles, é claro, é disfarçar a situação dos gladiadores, assim como impedir que as pessoas vejam ou detectem o uso de feitiçaria por parte do time. Isto é considerado um crime grave no Pok-a-tok, mas nenhum ser vivo sabe que isto ocorre. As quantidades de coocka para colocar uma pessoa no estado em que se encontra esses jogadores é tamanha que somente alguém com a fortuna e contatos de Stroessner poderia realizar tal manobra.

O time, oficialmente, é de uma pequena vila dos Reinos Argentos, pois se dissesse que vêm da Guilda, seria preso no mesmo instante. Assim, ele pode ir para torneios maiores e disputar contra times de fora da Guilda (afinal, nenhum time deste local gosta de disputar contra Libertad, devido à sua fama merecida de invencível). Durante estes eventos, ele é obrigado a adotar um brasão, no entanto, ele o muda a cada torneio diferente, assim como o nome...

Papão

Segundo maior time do Império, perdendo unicamente para o Fortaleza (ou, se você for um torcedor do grande rival dele, o Leão, ele é o terceiro maior time). Sua arena é compartilhada com seu inimigo, pois ambos não possuíam renda para uma própria de grande tamanho. Cada um possui a sua, mas para grandes eventos prefere utilizar a Mangueira Grande, construído perto de uma pequena florestas de mangueiras na cidade.

Enquanto o Castelo, arena do Fortaleza, possui capacidade para três mil pessoas, a Mangueira Grande pode receber até duas mil. O símbolo do Papão é uma ave branca num fundo azul. Sua história remonta da época em que Belém foi conquistada pelo Imperador, em 116, sob o comando do General Castelo Branco, as forças imperiais tomaram a cidade, mas durante o sítio, encontraram uma criatura do Sonhar, mais precisamente um habitante dos reinos de Proebeteus: Um Bicho-Papão!

Eles não conseguiram matá-lo, mas o prenderam e lacraram sua prisão para que não fizesse mal algum. Anos mais tarde, ele viria ser solto e passou anos causando problemas para a cidade ao atormentar a população. Eis que após um ataque feito contra uma família local, aonde todos foram mortos, em 413, um paladino chamado Hugo Manoel de Abreu Leão liderou um grupo de guerreiros para encontrá-lo e finalmente o matarem.

Novamente, eles não conseguiram destruí-lo, por algum feitiço que o mesmo possuía. Por isso, logo após encontrá-lo e o prenderem, eles trouxeram um bruxo yoruba que o rogou uma macumba pesada. Ele ficaria eternamente banido para os reinos de Proebeteus enquanto naquele local onde ele foi derrotado houvesse uma forte paixão.

A princípio, todos estranharam o requisito para o banimento continuar ativo, mas no final das contas eles tiveram uma idéia do que fazer. Hugo Leão detestava seu irmão, o chapeleiro do time de gladiadores denominado Leão, então resolveu fundar um time de Pok-a-tok ali. Além de tirar o público de seu parente, ainda protegeria a cidade do pesadelo.

Utilizando da fortuna que acumulou durante a Guerra da Guilda, especialmente durante a pilhagem que ocorreu logo depois de ter ocorrido a transposição do Passo do Paysandu., quando as forças dos reinos sulfidos, às quais pertencia Leão, atacaram vários vilarejos com grandes quantidades de tesouros, ele financiou o início do time de pok-a-tok do Papão.

Metade da população da cidade torce para o Papão, enquanto a outra metade torce para o Leão, além, é claro, de vários gatos pingados que torcem pra Tuna... Isso afeta muito os habitantes, com casos extremamente violentos ocorrendo. Há momentos em que Belém passa a ter um toque de recolher informal que começa seis horas antes e seis horas depois de combates entre os dois times.

As tropas do Imperador fazem muita vista grossa para essas situações, pois temem uma rebelião em massa como ocorrida quando Leão foi morto. Paladinos e clérigos são criminosos no Império pelo simples fato de existirem, salvo alguns casos, como os dos culturadores do Imperador e um punhado de casos especiais...

Peixe

Localizado numa das maiores cidades portuárias do Hi-Brazil, o Peixe é um time de gladiadores financiado pelas guildas de marinheiros da cidade de Santos. Seu símbolo é a velha bandeira pirata carregada pelos ladrões que fundaram o Porto do Rio de Janeiro com um pequeno detalhe de uma ostra, um pouco esferrizada para lembrar uma bola de Pok-a-tok, colocada.

A arena do Peixe (é necessário dizer o motivo desse nome ter sido escolhido para o time?) é uma vila inteira! Ela fica alguns quilômetros perto da cidade, com uma estrada de pedras ligando as duas localidades. De nome Belmiro, a vila possui vários pequenos comércios e campos de treinamento de gladiadores, além é claro da arena em si, capaz de permitir que mil pessoas vejam os jogos de combate.

Foi neste time que nasceu a maior lenda de todos os tempos, o maior gladiador existente! Conhecido por ter vários filhos espalhados por aí, esse yoruba tem uma forte queda por sulfidas, no entanto apenas engravidou outras de sua raça, pois as duas espécies são incapazes de reproduzir entre si. Durante o governo do rei Juscelino I, ele fez o Hi-Brazil conquistar pela primeira vez o torneio continental e foi coroado na época como o Rei do Pok-a-tok, com direito a título de nobre. Está-se falando de Pelle, o Conquistador.

Ele lutou pelo Peixe por décadas, sobrevivendo a todos os combates e sendo o único gladiador a ter matado mais de mil adversários. Sua fortuna acumulada foi tão grande que ele conseguiu comprar um barco e viajou para Nova Arcádia e permaneceu ali, onde mora atualmente. É muito grande a rivalidade entre argentos e hi-brazileiros nesse tema: Quem é o melhor gladiador?

Maradonna e Pelle disputam esse título, mas apenas o argento se preocupa com essa questão. O hi-brazileiro não liga acerca dessa questão. Para ele, não há questão. Maradonna seria apenas um viciado em erva dos hal-flings que foi o “menos pior” gladiador saído dos Reinos Argentos. Esse pensamento é compartilhado pela maioria dos hi-brazileiros, sendo que não chega a ser um grande exagero...

Recentemente, quatro gladiadores importantes, entre eles o mais novo craque, Rubinho, desapareceram misteriosamente e os chapeleiros estão pagando pelo resgate desses valiosos, talentosos e experientes membros do time de pok-a-tok.



Ponte Petra

O mais antigo time de Pok-a-tok ainda existente de todo o reino de Hi-Brazil, foi criado por um Habib que vivia isolado numa povoação no interior do reino, chamada de Campinas dos Halflings. Ele era um poderoso mago pétreo que vivia num pequeno bolsão espiritual cujo acesso era uma ponte de pedra negra como carvão.

Havia um grupo de caçadores tentando encontrá-lo, então ele resolveu se esconder como um rico mascate que visitava a cidade e investiu parte de sua fortuna numa arena de Pok-a-tok construída numa ilha cujo acesso é justamente a Ponte Petra, como era conhecida. Com tanta gente indo e vindo por ela, os caçadores não desconfiariam que seu refúgio seria um local tão movimentado.

Seu brasão é uma faixa preta num círculo branco e sua arena se chama Moisés, o nome do mascate, permitindo que 800 pessoas possam assistir os combates... Ou 2000 halflings... Até hoje, não houve ninguém que descobrisse o estratagema da criatura. Uma característica interessante é que nenhum halfling até hoje ingressou como gladiador, por questões claras de inferioridade desta raça para aquilo que é necessário para ser um bom jogador de Pok-a-tok. Todos são humanos.

A Ponte Petra possui um dos mais duros sistemas de treinamento conhecidos, sendo quase tão eficiente quanto a da Estrela Azul. Nele, os gladiadores são forçados a levantarem pesos elevados, correr grandes distâncias, levarem cortes profundos pra suportar melhor as dores, etc. Por último, eles ainda fazem o treinamento rotineiro para essa profissão.

Esse habib possui uma macaca como familiar. Ela foi conjurada da Mavria, durante os séculos de trabalho de necromantes imperiais na conjuração de escravos do continente. Aparentemente, ela foi fruto de um erro por parte de um novo ordenado que utilizou fetiches errados e conjurou um grupo de animais, entre eles, a macaca.

O habib viria a encontrá-la anos mais tarde, ficou com grande simpatia por ela e a adotou quando estava na região do Império, na época em que ele gostava de viajar pelo continente. Ele utilizou de diversos rituais com o animal, atribuindo a ele juventude e vida eterna, além de outras habilidades não-naturais, como a capacidade de falar como um papagaio.

Depois de um tempo, ela se mostrou irritante até demais pro gosto do habib. Ela ainda não possuía uma inteligência muito superior a de um macaco comum, por isso permaneceu causando muita confusão. Pra dar um fim a seus tormentos, ele largou a macaca na arena da Ponte Petra. Desde então, ela virou a mascote do grupo.

Ninguém desconfia que a mesma saiba falar, mas sabem que ela não é nada normal, afinal ela está viva e em plena saúde por mais de cinquenta anos! Às vezes ela atrapalha os treinos, mas curiosamente desaparece toda a vez que a Ponte Petra disputa alguma partida na sua arena, reaparecendo apenas logo após ela ter terminado.

O que eles não sabem é que ela utiliza todos os seus poderes para capturar qualquer pessoa que tente usar de trapaça para vencer o seu time. Ela impede que a sabotagem ocorra e ainda envia o indivíduo para bem longe dali usando uma versão primitiva de teleporte.

Porco

Tradicional e popular time sulfido de San Paolo, o Porco começou com a vinda de um membro dessa raça da Cidade de Florianópolis, chamado Caetano Tozzi. Ele teve a idéia de formar um time de Pok-a-tok com os imigrantes que chegavam na cidade, que agora crescia bastante com as moedas de ouro vindas das plantações de café.

San Paolo possuía muitos ricos fazendeiros que possuíam terras nos Reinos Mayas, onde dominaram a plantação desta cultura. Os nobres começaram a precisar de mais e mais luxos, o que consequentemente requisitou mais de mão-de-obra, especialmente após o fim da escravidão no Hy-Brazil. Vários sulfidos migraram nesse momento pra cidade, em busca dessa necessidade de trabalhadores.

Vários pontos de San Paolo passaram a se tornar guetos sulfidos e Tozzi acreditou que havia a necessidade de formar um time de gladiadores naturais desses grupos. Os outros times eram formados por outros grupos da cidade. Caetano mandou uma mensagem pra todos os maiores fofoqueiros dos locais e rapidamente reuniu um grande grupo pra decidir pela construção da equipe.

Em 414, era fundado o Porco. Desnecessário dizer o nome do animal que estava passando na hora quando os membros do grupo pensavam num nome para o time. Levou alguns meses até eles reunirem dinheiro entre a pobre comunidade pra construir sua arena, o Palestra. Ele tem capacidade para mil e duzentas pessoas.

As guildas da cidade não gostaram de ver um time formado sem a autorização dela, ainda mais um que tinha como público quase todos os sulfidos locais, um povo que tinha uma boa representação na cidade, além de que estaria crescendo ano após ano. Elas realizaram uma sabotagem ao proibir que ele participasse de qualquer combate.

Alguns sulfidos então resolveram criar grande pressão contra todos os outros times. Eles acreditavam que se eram ruim eles torcerem para o Porco, pior ainda era se eles não torcessem para ninguém. Os chapeleiros se assustaram muito com essa situação e com a perda de dinheiro. A solução tomada foi retirar um time pequeno dos torneios e colocar o Porco no lugar. A desculpa foi que o time não pagou os impostos cobrados pelas guildas.

O time entrou com a benção de todos os deuses celtas, devido a uma ajudinha dos clérigos que moravam na cidade. Até hoje, os clérigos dessa religião em San Paolo costumam abençoar todos os combates do time naquela cidade. Rapidamente ganhou muitos embates e pouco a pouco foi se tornando um dos maiores times de pok-a-tok do continente. Segundo alguns, perde apenas para o Gavião em quantidade de torcedores em San Paolo.

Um dos casos mais curiosos do Pok-a-tok foi o 1º embate do Gavião e do Porco. Ambos os times entraram na arena com vontade de sodomizar um ao outro, de tanto ódio que tinham. Nenhuma rivalidade nasce do acaso, mas essa foi uma grande exceção. Alguns dizem que alguém fez uma mandinga para tanto ódio fluir por parte da torcida e dos gladiadores. Aquela partida foi o único empate da história. Nem mesmo os goleiros sobreviveram. Foi uma carnificina sem tamanho que fez todos matarem os outros e antes de morrer, levar um deles consigo...

Seu brasão é a letra P branca em um fundo verde.

Rio de la Plata

Principal rival do Boca Juniors, ele é o segundo maior time de gladiadores dos Reinos Argentos. Sua arena, o Monumental permite que mais de duas mil e quinhentas pessoas delirem sob seu espetáculo. Seu brasão é uma inscrição rúnica no meio de faixas brancas, vermelhas e negras, dentro de um fundo preto. Dizem que as faixas são uma reprodução das Veias do Dragão presentes perto da arena.

Ele foi fundado por um rico comerciante meio-súlfido chamado Jacobs em 401. Anos mais tarde, ele venderia o time de pok-a-tok pra um bardo denominado Leopoldo. Seus descendentes compõe atualmente o corpo de chapeleiros do time e vêm realizado uma das mais desastrosas atuações...

A torcida já pagou por três vezes aventureiros para assassinar toda a família de Leopoldo e transferir a posse do time para outra pessoa, pois eles são conhecidos como os piores chapeleiros de todos os tempos. Eles estão no momento guardando um pouco mais de moedas para finalmente contratar um grupo de mercenários eficientes e terminar com eles de uma vez por todas.

O time localizado na cidade de Buenos já viu um monte de situações constrangedoras por causa deles. Boa parte da reputação do Rio de la Plata está se perdendo por causa deles. Acredita-se que este seja o time grande em maior decadência atualmente.

Algumas das decisões da família de Leopoldo que mais enfureceram a torcida nos últimos anos: Todas as armas e armaduras foram vendidas para financiar uma festa de noivado de uma das bisnetas do antigo dono. O time teve que lutar desnudo com armas emprestadas pelo time adversário...

Após uma derrota, a torcida protestou bastante e a família resolveu dar um banquete para ela, para acalmá-la. Eles mesmos depois disseram que não queriam gastar dinheiro com a ralé, por isso ela mandou seus empregados matarem todos os gladiadores e servirem suas carnes para a torcida.



Tricolor de San Paolo

Um dos times mais importantes da cidade que tem o mesmo nome, ele rivaliza com o Porco e o Gavião pela torcida local. O Tricolor possui um brasão com três listras, uma branca, uma vermelha e uma preta. Sua arena é o imponente Morumbi com capacidade para pouco mais de três mil pessoas.

Numa época aonde o Pok-a-tok ainda estava se estabelecendo como o esporte principal da cultura desses reinos, então foi fundado um pequeno time que servia apenas para entreter um pouco a elite da cidade. Chamado de Paolino, ele possuía muitos craques e chegou a realizar trupes pelas cidades próximas para exibir o novo esporte.

Ele ficou famoso na região aos redores de San Paolo e começou a fazer uma pequena fortuna, passando mais tempo jogando para as massas do que para a nobreza propriamente dita. Com o tempo, os poucos comerciantes e fazendeiros que o financiavam deixaram de fazê-lo. O time de gladiadores não poderia se sustentar apenas com o que vinha do povo, precisava também da nobre mesada.

O melhor gladiador do time, Freidenreich, deu uma excelente idéia em 430. Ao invés do time ir até o povo torcedor, eles iriam até o time. Com os tesouros que tinham em mãos, eles financiaram a construção da arena e toda a estrutura inicial do time. Todo aquele público formado no início começou a ingressar as fileiras da torcida e o time finalmente se estabeleceu concretamente, além de adotar seu nome atual.

A verdade é que houve um tempo em que ele possuía um terceiro nome, foi apenas durante um ano, entre 431 e 432. Este era o San Paolo da Floresta. Nesse período, a cidade sofreu com um ataque indígena poderoso e todos os homens com mais de quinze anos e menos de cinquenta foram chamados para lutar. Os gladiadores do time formaram uma pequena tropa com esse nome e não disputaram nenhum embate, passando o tempo todo nas linhas de combate.

Décadas mais tarde, em 490, o Tricolor chamou o melhor técnico do Hi-Brazil e uma das personalidades mais íntegras do esporte: Santana. Ele assumiu o comando do time e era muito famoso por sempre proibir que alguém usasse de trapaça para que seu time vencesse. Geralmente os técnicos costumam gostar delas e quando não, ficam quietos para não ter brigas com os chapeleiros.

Santana exigiu garra de seus gladiadores e sua ordem foi atendida. Ele passou cinco anos no time, o maior período passado por um técnico sob o comando de um time de pok-a-tok, um verdadeiro recorde. Seus maiores craques sobreviveram por um longo período, como Zetti e Raí, descendente da família do filósofo Sócrates e que morava em Velha Arcádia antes de vim para Hi-Brazil.

Durante o período em que o Tricolor ficou sob o comando de Santana, ele ganhou todos os torneios em que disputou, com exceção da Copa do Hi-Brazil, a ponto que nas bolsas de apostas, se uma pessoa desse dez moedas de ouro para a vitória do Tricolor, ele receberia cinco!

Alguns nobres de San Paolo foram pessoas que apostaram uma boa quantia contra a derrota do San Paolo na Copa do Hi-Brazil nesse período. Eles viram a pequena fortuna se transformar numa riqueza sem precedentes.

Tricolor do Rio de Janeiro

Inimigo declarado do Urubu, esse time possui um brasão de três faixas de cores diferentes, uma branca, uma verde e uma numa cor que ninguém consegue identificar... Talvez seja vinho ou vermelho-sangue coagulado... Difícil saber. Alguns místicos afirmam que depois do segredo das Rodas dos Mundos, descobrir a terceira cor do Tricolor é o enigma definitivo.

Em seus primórdios, o time fundado em 402 fora uma guilda voltada para entretenimento da nobreza carioca e dos membros da corte, mas ele despertou com o tempo a idéia de usar o Pok-a-tok como um manipulador de massas e para acalmá-las.

A corte liberou o acesso ao povo inicialmente para conseguir um pouco mais de riquezas, mas os planos de usar os times para seus fins escusos tornou o Tricolor como um entretenimento unicamente popular. A corte encontrou distração em outros esportes como remo e caça.

Na época, houve até mesmo uma partida entre os dois Tricolores, cuja escolha de nomes se deve ao símbolo nos brasões dos mesmos, sendo uma total coincidência. O combate era para disputar a posse do nome. Caso perdesse, o time paolista assumiria o nome de San Paolo, já o carioca seria Fluminense.

A disputa terminou com a vitória do paolista, com direito a três gols dele. A corte não aceitou a perda e ficou com o nome atual. Anos mais tarde, o time de San Paolo resolveu colocar o nome de sua cidade também. Esse time foi um dos primeiros a treinar seus gladiadores. Outrora, eles apenas eram colocados para lutar, sem preparo.

Basicamente, todos os principais métodos para treinamento de gladiadores foram criados pelos primeiros técnicos do Tricolor, pois eles tinham os recursos para realizar treinamentos. Seu campo de treinamento possui uma típica arquitetura neo-arcadiana e havia uma fortuna considerável para se gastar com o preparo dos gladiadores. Somado ao fato que não havia milhares de torneios na época, permitindo que os times disputassem uma vez a cada semana, havia bastante tempo para prepará-los.

O time decaiu muito nos últimos anos, chegando a ficar vários anos sem disputar na última década devido a sucessivos fracassos, ocasionando na perda de muitas moedas da fortuna de seus chapeleiros. Isso piorou ainda mais a situação do time, pois por várias vezes, seus donos ameaçaram acabar com ele e vender para alguém. Por um tempo, ele chegou a passar anos sem competir.

A pressão da torcida foi o que salvou o time da derrocada definitiva. Eles reergueram o time e mesmo ele estando ainda muito capenga, tem sobrevivido aos trancos e barrancos. Um dos mais famosos bardos do Hi-Brazil, Jô, o Gordo, foi um dos maiores destaques na retomada do time, usando um pouco de sua renda para pagar parte das dívidas dos chapeleiros, além de mobilizar a torcida em prol do renascimento do time.

Conta a lenda que um ovo de Fênix foi deixado na arena do time, o Laranja, com capacidade para 800 pessoas assistirem os jogos, a dez metros de profundidade embaixo de onde fica o arqueiro da esquerda, como um ritual para o time renascer. É claro que isto é uma mentira, mas muitos já foram os casos de loucos tentando cavar ali...

Urubu

Dono do fantástico Maracanã, esse time é aquele com a maior torcida do continente, possuindo torcedores em boa parte dos reinos. Ele rivaliza com o Gavião pelo título de mais aclamado e com o Tricolor do Rio de Janeiro tem uma rivalidade histórica e talvez a maior de todo o Pok-a-tok, o Uru x Tri, perdendo talvez apenas para a rivalidade do próprio Hi-Brazil com os Reinos Argentos.

O brasão desse time são faixas rubras e negras (Vê na capa deste net-book). Seu nome é uma homenagem à ave, muito encontrada na cidade do Rio de Janeiro. Criado em 411, o time se popularizou devido à enorme apelo que ele possui com a população goblin e yoruba, ganhando muitos adeptos rapidamente e pouco a pouco encantando os humanos, apesar de seu pok-a-tok de quinta categoria.

Dois dos mais importantes craques da história tiveram o Urubu como sua casa de espetáculos: Romário e o Galinha. Muitos outros foram revelados e também marcaram a história do time de gladiadores. Ele possui uma pequena cabala de magos desde a sua criação, dotados da capacidade de ferir ou curar as pessoas usando o próprio sangue delas. Eles trabalham durante os jogos, em câmeras subterrâneas construídas embaixo do Maracanã.

Há uma grande desconfiança por parte da torcida, pois o time só vence na sua arena! Os chapeleiros e outros gladiadores já tem certeza disso, nem mais desconfiam. Vários aventureiros já foram pagos para tentar descobrir o segredo do Urubu, mas nenhum deles jamais voltou... Os feiticeiros costumam curar golpes fortes em gladiadores do time e tornar ainda pior os ferimentos dos adversários, com mais sangue sendo vazado ou em velocidade tão grande que acaba por rasgar ainda mais o corpo deles.

O líder desses magos é um homem com mais de cem anos de idade que certa vez foi vampirizado. São raros os casos de vampiros no Hi-Brazil, mas que eles existem, eles existem... Este homem era o fundador do Urubu. Ele não se tornou um vampiro comum, mas um monstro feito de sangue e amorfo, alterando seu corpo a cada segundo num horrendo espetáculo orgânico. Não se sabe os motivos para isto ter ocorrido com ele, provavelmente tinha algo de especial nele, algo místico.

Sua situação não alterou apenas seu corpo, mas sua mente. Sua personalidade saiu do normal para uma obsessiva, no caso, da última coisa de que se lembra: O time do Urubu. Ele tinha acabado de sair da reunião de criação do time quando um nosferatu o vampirizou. Ele queria torná-lo sua primeira cria, mas ele ficou alterado e o matou antes mesmo que ele pudesse dizer qualquer coisa.

Depois de destruir quem o deformou, esse demônio se dirigiu até o seu destino. Demorando até determinar se era uma dávida ou uma deficiência, ele decidiu derramar sua determinação numa *dungeon* debaixo dos duelos, para tal desenrolou uma dedução para desencadeá-la.

Ele contactou os outros fundadores e eles ficaram no principio assustados, mas depois colaboraram com ele vendo que ele podia melhorar o time. Quando o Maracanã foi construído, eles alteraram o projeto para colocar um esconderijo mais apropriado para esse auxiliar. Com o tempo, eles encontraram alguns pupilos para auxiliá-lo e defendê-lo de qualquer ataque.

Vasco

O nome deste time é uma homenagem a um bom navegador do Império Romano, cujo trabalho foi deveras importante para a futura exploração do Hi-Brazil. Dizem que o próprio Flexus Pulcher é descendente dele e outrora admitiu ser torcedor do time do Vasco.

Seu brasão, como não poderia deixar de ser, é um navio branco num fundo preto. Sua arena se chama San Januário, com capacidade para mil e oitocentas pessoas, localizada no Porto do Rio de Janeiro. Ele foi criado em 415 depois dos Cometas, por um grupo de descendentes dos primeiros romanos do país que ainda mantinham ativas suas tradições seculares. Os humanos do Hi-Brazil são todos descendentes deles, mas apenas um ou outro ainda possuem ligações culturais com eles, sendo chamados de lusitanos.

Durante os torneios, todos os gladiadores usam uma cruz para garantir sua sorte. Dizem alguns que ela é chamada em outras terras de Cruz de Malta ou Cruz da Ordem de Cristo. São 22 cruces feitas por um feiticeiro inca sob encomenda de Pulsher para este presentear o time. Todas possuem rituais poderosíssimos de retirada de energia que aniquilam qualquer não-vascaíno que venha a tocá-lo. Eles aumentam consideravelmente a habilidade do gladiador com o uso do gládio.

Desde o início, esse time era composto por alguns gladiadores das camadas mais baixas da sociedade. Pessoas pobres, que viam no Pok-a-tok uma forma de buscar um pouco mais de dinheiro. Nos primeiros anos, isso ocorria porque eles não possuíam rendas para contratar os atletas treinados especialmente para isso ou ter a colaboração de nobres para participarem, como ocorreu com boa parte dos times dessa época. Com o tempo, todos os outros também passaram a possuir esse caráter, pois era muito mais barato aos seus olhos.

Um fato curioso acerca do time é o chapeleiro mais famoso do reino, além de mais sacana e canalha, ser o seu dono. Eurico é seu nome. Entre os vascaínos, corre o ditado que ele apenas não vende a própria mãe pra ter mais moedas de ouro, porque já o fez aos quinze anos.

Eurico é uma criatura peculiar. Extremamente gordo, acredita-se que seja um filho bastardo de Dom João, burgomestre do Porto do Rio de Janeiro. Sua fortuna veio das explorações em cima do time de pok-a-tok, mas ele era um rapaz pobre que chegou a dono do Vasco realizando pequenos trambiques e picaretagens, até enganar o antigo dono numa aposta que foi devidamente fraudada.

Ele é considerado um facínora inconsequente que destrói o time com todas as suas decisões voltadas para o aumento de seu lucro. Ele busca no lucro como destino último, a ponto de se manter trancado por horas em sua sala de tesouro, apenas para garantir pessoalmente que ele não perca sequer uma moeda.

Existem grupos de assassinos formando alianças para tentar matar Eurico, sendo que todos eles torcem para o Vasco. Até agora todas as tentativas falharam devido a uma sorte sensacional dele. Há uma história que diz que ele possui uma 23ª cruz, que controla todas as outras e ainda confere uma aura de imortalidade nele. Todos aqueles que tentam destruí-lo, são acometidos de um grande azar.

Verde

O Verde é outro time de pouca expresividade do pok-a-tok hi-brazileiro. Fica situado num pequeno vilarejo próximo da Cidade de Marfim, chamado de Goiânia. Como o nome diz, ele utiliza armas e equipamentos da cor verde, usando uma tinta especial feita com ervas e musgos, como uma antiga tradição dos índios da região. Ela não possui qualquer utilidade além de decoração, sendo um costume local usá-la no pok-a-tok.

Sua arena se chama Serra Esverdeada, com capacidade para 2 mil pessoas. Seu tamanho se deve ao fato que é uma das poucas arenas da região, assim possui torcedores vindos não só da comunidade como visitantes do interior. Boa parte das comunidades do norte do reino do Hi-Brazil torcem para o Verde. Pode-se dizer que ele é um dos times que possui maior monopólio num local tão grande, todavia existem muitas poucas pessoas ali.

O time foi fundado por Lino Barsi, bandeirante da cidade de Vitória, em 443. Dizem que ele fundou após ter sido avisado pelo próprio Jizuis em sonho de que este era o seu destino. Seu brasão é uma imensa mancha verde, mas esse termo é mais usado pelo Porco e sua torcida. Houve alguns fenômenos curiosos na sua história.

Um dos gladiadores mais famosos a passar pelo time de pok-a-tok fora Tão Segurado. Segundo o próprio, antes de morrer em campo, ele havia matado um gladiador para cada torcedor do time. Valor impossível, haja visto que ele deveria ter superado em dezenas de vezes o próprio Pelle para ter feito isto em carreira. Os gladiadores do time costumam confirmar essa história...

O atual burgomestre do vilarejo de Goiânia é um meio-súlfido denominado Pedro Wilson, um antigo gladiador do time. Ele apenas está vivo porque perdeu uma das pernas em um combate. Sobreviveu e ficou mutilado, mas ao menos não morreu espetado por um gládio inimigo. Ele costuma utilizar seus poderes políticos para favorecer o time em várias questões.

Por diversas vezes, o time tentou conseguir maior apoio dos magos da Cidade de Marfim em seus jogos, assim como um de seus maiores rivais, o Hi-Braziliense. Eles desejam vencer mais facilmente os times dos outros pontos do reino, pois são consideravelmente mais fortes devido às suas condições financeiras melhores. Nenhum feiticeiro propôs ajudar, apesar deles terem tido ajuda dos Magos Verdes, uma cabala descendente dos druidas celtas que visa proteger as matas do continente, assim como toda a sua vasta natureza.

O evento que repercutiu no fim da aliança entre o time e a ordem mística foi deveras curioso. Os magos foram até uma pequena localidade no sudoeste da Floresta das Chuvas para deter vários bandeirantes que haviam ido ao local numa tentativa de pegar um pouco de ouro de um filão explorado há muitos anos. Eles estavam utilizando muito mercúrio e poluíam demais os rios. Isso é claro sem mencionar na caça predatória e desmatamento para apoiar o acampamento.

Aparentemente, os magos descobriram que todo o grupo era financiado pelo chapeleiro do Verde. Revoltados ao saber disso, eles cancelaram a aliança e ainda fizeram a questão de garantir um boicote total contra o time.

Classes de Prestígio

Arqueiro

Arqueiros são guerreiros que se especializaram no uso de uma das mais mortíferas armas já feitas: O Arco. A peça de guerra é capaz de disparar setas chamadas flechas em velocidades altíssimas, permitindo que estas atinjam alvos a centenas de metros de distância, sendo impossível desviar delas a tempo, a menos que se possua a velocidade de um semideus.

Os ataques à distância indefensáveis são um forte atrativo, mas os mestres nessa arma sabem, muito bem, as suas limitações. É quase impossível utilizá-la em curtas distâncias, assim, um arqueiro despreparado não terá uma escolha além de fugir ou se esconder caso os combates se aproximem. Também é uma arte difícil. É difícil controlar o arco e garantir que a flecha acerte o alvo. Geralmente, os arqueiros costumam mirar em seus alvos para dar um tiro certo e fatal.

O grosso da arquearia hi-brazileira está entre os índios e os sùlfidos. Os primeiros utilizam o arco como sua arma de caça principal, utilizando suas pajelanças e dos venenos naturais para garantir que aquele que seja acertado não sobreviva para ver o que lhe atingiu. Essencialmente, o arco indígena serve para este povo apenas para sua própria sobrevivência, ao contrário do povo sùlfido.

Este possui grande reverência à arma e utiliza quase que apenas arqueiros em suas forças armadas. A prática da arquearia é considerada um esporte (vital) por eles.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 220 de perícia.
Perícias: Escolha dois tipos de arco 40/0, Espada Curta 10/10, Animais (Montaria 30%), Artífice (Armas 10%), Camuflagem 20%, Escutar 30%, Furtividade 20%, Rastreo 20%, Sobrevivência (escolha uma 20%).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3.

1º nível: Começa com Arquearia 40/0 e aumenta em 5/0 por nível sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas se gastar podem chegar a valores maiores que 100%).

2º nível: Ataques com flechas causam +1 ponto de dano para cada dois níveis que o Arqueiro tiver.

3º nível: O Arqueiro ignora penalidades para atirar com arco-e-flecha enquanto estiver montado em um cavalo ou qualquer outro tipo de veículo em movimento. Também é válido para montarias voadoras.

5º nível: Considere seus ataques com flechas como se fossem armas mágicas +1 (pode acertar criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas).

7º nível: A partir deste nível, quando o Arqueiro consegue um acerto crítico, ele causa 1d6 pontos de dano adicionais, mas apenas quando estiver utilizando arco-e-flecha.

10º nível: Pode atirar duas flechas ao mesmo tempo, desde que sejam dirigidas contra o mesmo alvo. O Arqueiro puxa duas flechas de sua aljava e as coloca no arco ao mesmo tempo, disparando-as simultaneamente.

Gladiador

Os primeiros gladiadores foram guerreiros com a arma gládio em suas mãos que eram pagos para combater em funerais, como uma forma de homenagear os mortos. Essa prática chegou em Velha Arcádia e se tornou um dos maiores esportes da região. Quando bandidos dessa região de Spiritum chegaram ao Hi-Brazil, eles continuaram com a prática da gladiatura, enquanto formavam o que no futuro seria os Reinos Argentos.

O esporte atravessou as fronteiras e a guerra que ocorria nelas para se estabelecer em vários pontos de todo o continente. Por séculos, ele foi a principal atividade de diversão que os hi-brazileiros possuíam, até a chegada do pok-a-tok. Ainda hoje, entretanto, ele é praticado e alguns de seus campeões são reverenciados. A população costuma idolatrar apenas o pok-a-tok, não prestando muita atenção a esse esporte, assim apenas os maiores campeões viram famosos entre a população comum.

Esse descaso é muito criticado, mas ninguém ousa combater a máquina política dos chapeleiros e dos nobres. Apesar disto, vários gladiadores estão sendo reconhecidos pelo público como Guga, Daiane e Daniele. Existe uma grande variedade de estilos de gladiatura, variando como os combates são feitos para entreter os espectadores, assim os gladiadores treinam várias modalidades para poderem suprir essa necessidade.

Existe uma certa diferença entre os gladiadores e os gladiadores de pok-a-tok. Além das diferenças de treino e da rixa natural, os primeiros também não morrem muito, em compensação, não ganham glórias e rendas tão grandes quanto os de pok-a-tok. Muitos são escravos ou presos que foram condenados à morte, todavia alguns estão ali por vontade própria, desejando se tornar uma lenda sem morrer ou se ferir como ocorrem com as lendas do pok-a-tok. Em geral, a maioria dos gladiadores é encontrada nos reinos do extremo oeste do Hi-Brazil.

Custo: 3 pontos de aprimoramento, 260 de perícia.
Perícias: Gládio 40/40, Escolha três armas 30/30, Esquiva 40%, Animais (Montaria 30%), Acrobacias 30%, Primeiros Socorros 20%.
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

1º nível: O Gladiador pode utilizar o bônus de Destreza ao invés do bônus de FR em dano. Além disso, acrescenta 5% na defesa para cada dois níveis que possua. Esse bônus é o mesmo usado no dano na FR, mas utilizando a DEX.

2º nível: O Gladiador deve escolher uma arma principal e irá receber um bônus de +2 de dano nela.

3º nível: O personagem consegue fingir, ou seja, fingir um golpe para depois desferir um golpe mais traiçoeiro (que causa um bônus de +1 de dano e +5% no ataque). Esse bônus aumenta no 6º e 9º níveis.

4º nível: O Gladiador pode somar a sua Iniciativa o bônus de CAR (mesmo caso acima), em conjunto com a AGI.

Goleiro de Pok-a-tok

Muitos acreditam que o goleiro é um arqueiro como qualquer outro. Eles estão errados. Ser um goleiro é muito mais do que disparar uma flecha no momento certo, também é saber fazer a platéia se emocionar, ser um apoio ao time, saber que quase todos os seus companheiros, cedo ou tarde, irão morrer, saber o mínimo sobre esse esporte que traz tantas tristezas e tantas alegrias...

Eles carregam o destino de muitos em suas mãos, mais precisamente nos seus dois dedos que puxam a corda de seus arcos. Com o tempo, eles desenvolvem a técnica de prever o movimento dos adversários, baseado na experiência que adquirem com várias partidas, assim podem atirar no melhor momento possível e no melhor alvo possível.

São apenas um punhado de flechas disponíveis, assim uma partida se torna um tormento de nervos à este membro da equipe. Nunca se sabe quando será impossível para os outros defenderem o atacante, nem se o ferimento causado pelos gladiadores inimigos será grave ou letal. A vida e morte caminham junto para estes combatentes, logo a maioria costuma desenvolver problemas mentais ou de nervos conforme os anos se passam.

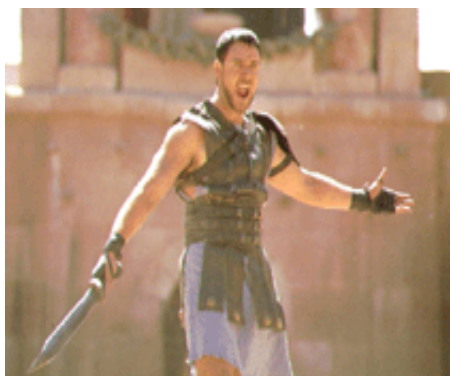
Há um ditado entre os jogadores de pok-a-tok. Um gladiador morre cedo, mas morre feliz. Um goleiro morre tarde, mas morre triste. O destino desses guerreiros nem sempre é trágico. Alguns usam suas fortunas acumuladas, afinal, eles vivem muito mais tempo, assim ganham as suas rendas por mais tempo, para comprarem um título de nobre ou uma pequena propriedade para passarem o resto de suas vidas e deixar uma herança decente aos seus filhos.

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 140 de perícia.
Perícias: Escolha um tipo de arco 40/0, Artífice (Armas 30%), Esportes (Pok-a-tok 20%), Manipulação (Impressionar 30%), Medicina (Primeiros Socorros 20%), Mira (30).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2.

1° nível: Começa com Arquearia 40/0 e aumenta em 5/0 por nível sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas se gastar podem chegar a valores maiores que 100%).

2° nível: Ataques com flechas causam +1 ponto de dano para cada dois níveis que o Goleiro tiver.

5° nível: Se gastar duas rodadas mirando, o Goleiro pode efetuar um tiro com dano triplicado.



Jogador de Pok-a-tok

Essa classe é o sonho de metade da população do continente. A outra metade é do sexo feminino e não pode participar do pok-a-tok. Existem três tipos de jogadores, os atacantes, os zagueiros e os meio-de-arena. Ambos usam as armas de maneira diferente e possuem funções específicas durante o combate.

As batalhas não são fáceis para esses homens, pois devem enfrentar a morte todo momento. Sequer tempo eles possuem para se recuperar dos ferimentos de um jogo e já são levados para combater novamente. A glória, entretanto, é sua amiga. Sobreviver um único combate que seja já lhe torna extremamente famoso.

Um dia, ele é um completo desconhecido no meio de vários outros, então vem uma partida e uma vitória. No outro dia, já é impossível caminhar nas ruas de sua cidade sem que todo homem venha cumprimentá-lo, toda criança venha seguí-lo e toda mulher venha oferecê-lo uma noite de prazer. Todos os sonhos dele são realizados.

Então vem a derrota. Com ela, vem a senhorita Morte. Aquele que outrora era reverenciado sequer mais é lembrado. Ninguém chora por ele, salvo sua família, pois os amigos não gostam de lembrar que um dia conheceram um perdedor. O povo sequer se recorda de seu nome, mas do mais novo vencedor do time, que ainda está vivo.

Conta-se nos dedos aqueles que conseguiram ter seu nome consagrado a ponto de ser lembrado por todos. Um bom exemplo é Romário, um jogador yoruba que após um combate recente, faleceu. Muitos choraram por ele. A vida e a morte de um jogador é muito especial. Representa de maneira clara o que é esse esporte.

Poucos possuem consciência do papel que representam para os chapeleiros e nobres, todavia a maioria não iria se importar. A chance de glória e fortuna cega a muitos deles. Não é fácil ser santo no Inferno, a tentação é muito grande e a ambição é bem maior.

Muitos são mutilados ou traumatizados, devendo desistir de suas profissões. Alguns passam a viver como qualquer outro, mas alguns se tornam aventureiros.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 220 de perícia.
Perícias: Escudo 40%, Gládio 40/40, Esquiva 30%, Animais (Montaria 30%), Esportes (Acrobacia 20%, Pok-a-tok 40%), Manipulação (Impressionar 30%), Medicina (Primeiros Socorros 30%), Manobra para Impressionar (30).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

1° nível: O Jogador de Pok-a-tok pode somar seu bônus de Carisma ao seu dano.

2° nível: Ele recebe +2 em IP. Esse bônus decorre de seu estado mental, ou seja, ele está tão acostumado em receber ferimentos, que eles já não surtem tanto efeito nele.

3° nível: O Jogador de Pok-a-tok passa a suportar tantos danos que quando seus PVs chegam a 0, ele não desmaia e somente irá parar de lutar quando estiver morto.

4° nível: Ele fica imune à venenos naturais e venenos mágicos causam apenas metade do dano. Todos os seus testes de CAR são fáceis.

Jogador de Pok-a-tok Maya

Tudo que possui um fim, possui um início. Um dia, chegará o momento em que o Pok-a-tok se extinguirá. Já há grupos e ordens secretas cujo maior objetivo é lutar contra o esporte, para impedir que o povo deixe de ser uma massa de manobra e se torne a força que governará o Hi-Brazil. Há quem diga que eles fracassarão, que eles são loucos por acabarem com a paixão do povo, que se um dia conseguirem irão encontrar outra maneira de cegar o povo. A única certeza desses grupos é que seu maior inimigo nasceu no nordeste do continente, nos Reinos Mayas.

Essa versão primitiva do pok-a-tok convencional teve início em festividades religiosas. Com o tempo, sua importância foi crescendo a ponto que partidas começaram a serem decididas em arena, sejam elas questões políticas, judiciais, militares ou religiosas. Os jogadores dessa versão são considerados eleitos pelos deuses, com grande honra e determinação, defendem o que quer que seja importante a eles, seja seu povo ou deus, em grandes batalhas.

Apesar de que o nome O Jogo Mortal dos Mayas ser conhecido em todo o continente como a designação de maior popularidade para o Pok-a-tok Maya, de fato ele não é tão perigoso quanto a versão hi-brazileira. Os jogadores lutam em poucas roupas, às vezes despidos, e utilizam só as armas que os deuses lhe deram ao nascer. A maioria das partidas se resolvem num único e certo chute, algo bem mais complicado para esses jogadores, pois quase todo o time adversário está reunido para detê-lo.

Para os vitoriosos, a glória. Para os derrotados, a morte. E não é qualquer tipo de morte! Poucas vezes ocorrem ferimentos fatais no jogo, salvo em acidentes graves, mas o que acontece com os derrotados... Muitos jovens se preparam para essas partidas com bastante afinho, indo a treinos rigorosos e se aventurando para se fortalecer. Com a força obtida, dificilmente são derrotados nas arenas.

Custo: 2 pontos de aprimoramento, 200 de perícia.
Perícias: Briga 40/40, Esquiva 40%, Ciências (Religião 20%) Esportes (Acrobacia 20%, Pok-a-tok 40%), Manipulação (Impressionar 30%, Liderança 30%), Manobra para Impressionar (30).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 4.

1º nível: Começa com Pok-a-tok 40% e aumenta em 10% por nível sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas se gastar podem chegar a valores maiores que 100%).

2º nível: O Jogador de Pok-a-tok Maya é capaz de dar um soco ou chute extremamente forte por partida. Ele causa 2d6 de dano somado ao bônus de força.

4º nível: A habilidade com o pok-a-tok é tão grande que o Jogador de Pok-a-tok Maya pode usar uma bola comum como arma. Utilizando sua perícia esportiva, dividida por dois, como perícia de ataque, ele pode realizar um ataque de longa distância. Seu dano é o mesmo de um chute e seu alcance é de FR metros.

5º nível: O Jogador de Pok-a-tok Maya causa +1 de dano em seus chutes. Esse bônus é aumentado para +2 no nível 7 e +3 no 9º nível.

Zurfista

Tradicional esporte da Cidade Floriano, o Zurf consiste em usar uma tora de madeira, especialmente preparada com técnicas que foram desenvolvidas ao longo dos anos, para atravessar as ondas do oceano. O Zurf é popular em pontos isolados do Hi-Brazil, Maceió e a cidade natal do esporte são os maiores destaques.

Os zurfistas participam de campeonatos todos os anos atrás das recompensas oferecidas. Eles são exímios na sua especialidade que exige habilidades físicas poderosas. Muitas vezes apelidados de ratos-da-areia, por viverem em grande parte do tempo na praia, praticando o zurf, estes são muito requisitados por seus conhecimentos com o mar por aventureiros que desejam explorar os seus mistérios.

Alguns se tornam grandes aventureiros, pulando de cidade em cidade, no litoral, atrás de tesouros que sejam grandes o suficiente para sustentar suas vidas cheias de festas, mulheres e pouco trabalho. Alguns zurfistas costumam se reunir e formar pequenos clãs, desenvolvendo dialetos próprios e incompreensíveis para os forasteiros.

A falta de desenvolvimento intelectualizado entre os zurfistas lhe deram a alcunha de “burros”, algo que não está muito longe da realidade... A maioria dos zurfistas são súlfidos e humanos descendentes dos mesmos, mas grupos de outras raças são vistos ocasionalmente, em especial no Império. Os grandes inimigos deles são os tubarões que atravessam as águas atrás de vítimas desatentas. Conta-se que sempre que um zurfista é morto por um desses peixes, os seus amigos devem vingá-lo.

Custo: 1 ponto de aprimoramento, 150 de perícia.
Perícias: Briga 20/20, Esquiva 30%, Ciências (Meteorologia 20%), Esportes (Acrobacia 20%, Mergulho 20%, Natação 30%, Zurf 40%), Manipulação (Manha 30%).
Aprimoramentos: Pontos Heróicos 2.

1º nível: Começa com Esportes (Zurf 40%) e aumenta em 10% por nível sem precisar gastar pontos de perícia para isso (mas se gastar podem chegar a valores maiores que 100%).

3º nível: O Zurfista consegue prender sua respiração por um tempo três vezes maior.

4º nível: Consegue nadar com a mesma velocidade com que se locomove em terra.

