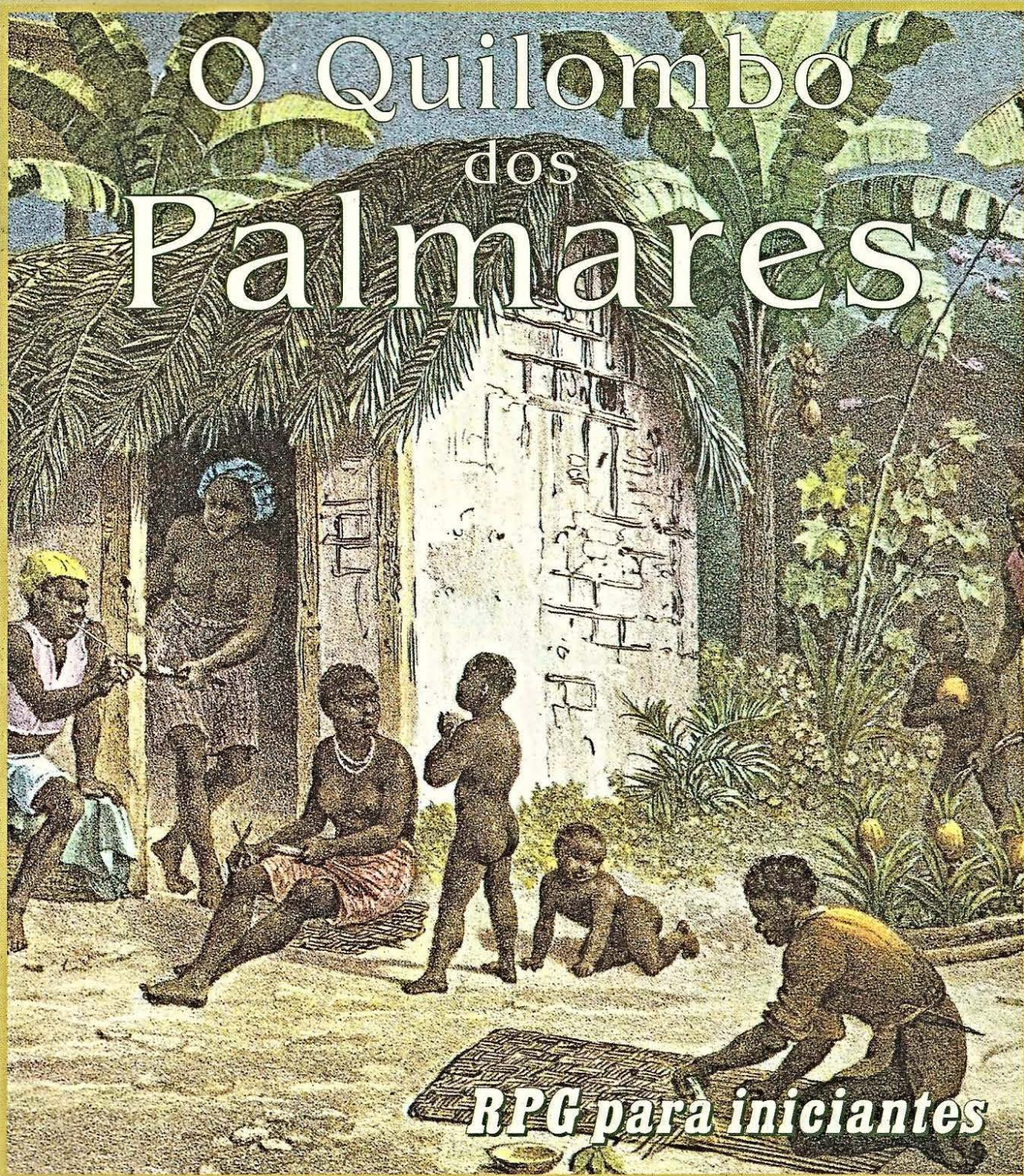


mini **G U R P S**®



Luiz Eduardo Ricon

Devir
DEVIR EDITORA

mini GURPS®

O Quilombo
dos
Palmares



Escrito por
Luiz Eduardo Ricon

Devir
DEVIR EDITORA

Créditos

Copyright da marca GURPS® Steve Jackson Games Incorporated, 1986, 1987, 1988, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996.

Todos os direitos reservados

Publicado sob licença da Steve Jackson Games Inc., Austin, TX, EUA

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.



Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.

Produção da Capa: Tino Chagas

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

Capa: *Habitação de Negros*, Johann Moritz Rugendas

Ilustrações Internas: V. Bibliografia

Revisão: Douglas Quinta Reis, Deborah Monegaglia Fink e
Cynthia Monegaglia Fink

Para Maya, David e você que está chegando

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ricon, Luiz Eduardo
Mini Gurps : Quilombo de Palmares / escrito por Luiz
Eduardo Ricon.
São Paulo : Devir, 1999

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

I. Título

99-3368

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

- | | |
|------------------------------------|-------|
| 1. Jogos de aventura : Recreação | 793.9 |
| 2. Jogos de fantasia : Recreação | 793.9 |
| 3. "Roleplaying games" : Recreação | 793.9 |

ISBN 85-85443-60-X

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci - São Paulo - SP

Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo - SP

Fone (011) 3272-8524 - Fax (011) 3272-8264

email: rpgdevir@unisys.com.br

INTRODUÇÃO	6	GEOGRAFIA	25
O QUE É RPG?	6	VILAS E CIDADES	25
QUAL É O OBJETIVO DO JOGO?	6	MAPA DA REGIÃO	25
COMO USAR ESTE LIVRO	7	MAPA DE UM QUILOMBO	25
PLANILHA DE PERSONAGEM	8	A VIDA EM PALMARES	26
COMECE A JOGAR RAPIDAMENTE	9	A ESTRUTURA DOS QUILOMBOS	26
AVENTURA SOLO	10	AGRICULTURA	26
FUGA NOTURNA	10	ESTRUTURA SOCIAL	26
INTRODUÇÃO	10	O CAPITÃO Mouro	26
AVENTURA SOLO É RPG?	10	OS QUILOMBOS INVENCÍVEIS	26
COMO JOGAR	10	LEIS	27
ENSINANDO SEUS AMIGOS	10	RELIGIÃO	27
AVENTURA SOLO	11	COSTUMES	27
CRIANDO O PERSONAGEM	17	CONTRASTES	27
CRIE A HISTÓRIA DO SEU PERSONAGEM	17	A CAPOEIRA	27
ESCOLHA O TIPO DE PERSONAGEM	17	AVENTURA PRONTA	28
COMPRE OS ATRIBUTOS	17	A SERVIÇO DE GANGA ZUMBA	28
CALCULE O NÍVEL DE HABILIDADE		INTRODUÇÃO	28
(NH) DAS PERÍCIAS	17	CENA 1 - No QUILOMBO	29
PECULIARIDADES	17	CENA 2 - A CAMINHO	30
EXEMPLO DE CRIAÇÃO	18	CENA 3 - FAZENDO NEGÓCIOS	30
EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM	18	CENA 4 - O RESGATE	31
REGRAS E TABELAS	19	CENA 5 - PERIGO NA MATA	33
TIPOS DE PERSONAGENS	20	CENA 6 - A VOLTA PARA CASA	33
QUILOMBOLA	20	E DEPOIS ?	34
CAPITÃO DO MATO	20	PONTOS DE EXPERIÊNCIA	34
GUERREIRO DO QUILOMBO	20	BANCO DE IDÉIAS	34
MATEIRO	20	ESCREVENDO AVENTURAS	35
LÍDER DO QUILOMBO	20	PLANEJAMENTO DA AVENTURA	35
SENHOR DE ENGENHO	20	CENÁRIOS	35
ÍNDIO	21	ENREDO	35
FEITOR DE ESCRAVOS	21	INTRODUÇÃO	35
BANDEIRANTE	21	OS PERSONAGENS DO GM	35
PADRE	21	ENCONTROS	35
SOLDADO	21	FINAL	35
O CENÁRIO	22	A CAMPANHA CONTINUA	35
O QUILOMBO DOS PALMARES	22	PERSONAGENS PRONTOS	36
A HISTÓRIA DE PALMARES	22	GANGA ZUMBA	36
A UNIÃO IBÉRICA E A INVASÃO HOLANDESA	22	ZUMBI DOS PALMARES	36
A ERA GANGA ZUMBA	23	DOMINGOS JORGE VELHO	36
GUERRA E PAZ	23	SIMÃO (ESCRAVO)	37
O REI ZUMBI	23	TONHO (ESCRAVO)	37
CRONOLOGIA	23-24	MARIA (ESCRAVO)	37
O DESAFIO DO BANDEIRANTE	24	BIBLIOGRAFIA	38
A QUEDA DE PALMARES	24	PLANILHA EM BRANCO	39

***D**urante mais de cem anos, Palmares desafiou o poderio do homem branco. Formado por mais de 10 quilombos diferentes e ocupando um território maior do que Portugal, Palmares era um reino livre dentro do território do Brasil — uma nação afro-brasileira com mais de 30.000 habitantes, localizada onde hoje se encontram os estados de Pernambuco e Alagoas.*

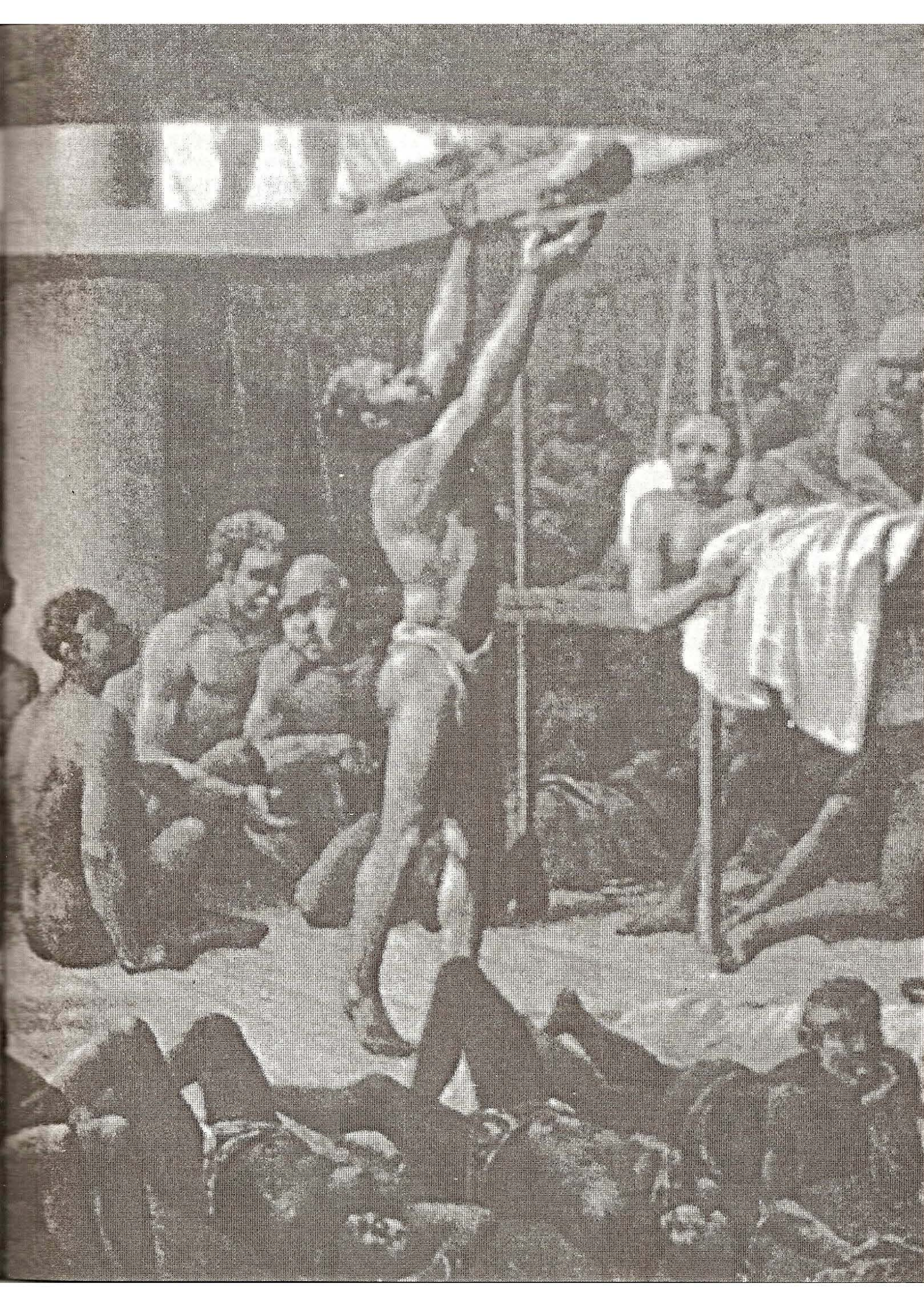
Não se sabe ao certo quando Palmares nasceu, mas oficialmente, a sua história termina em 1695, com a morte de Zumbi: seu líder, herói e personagem mais famoso.

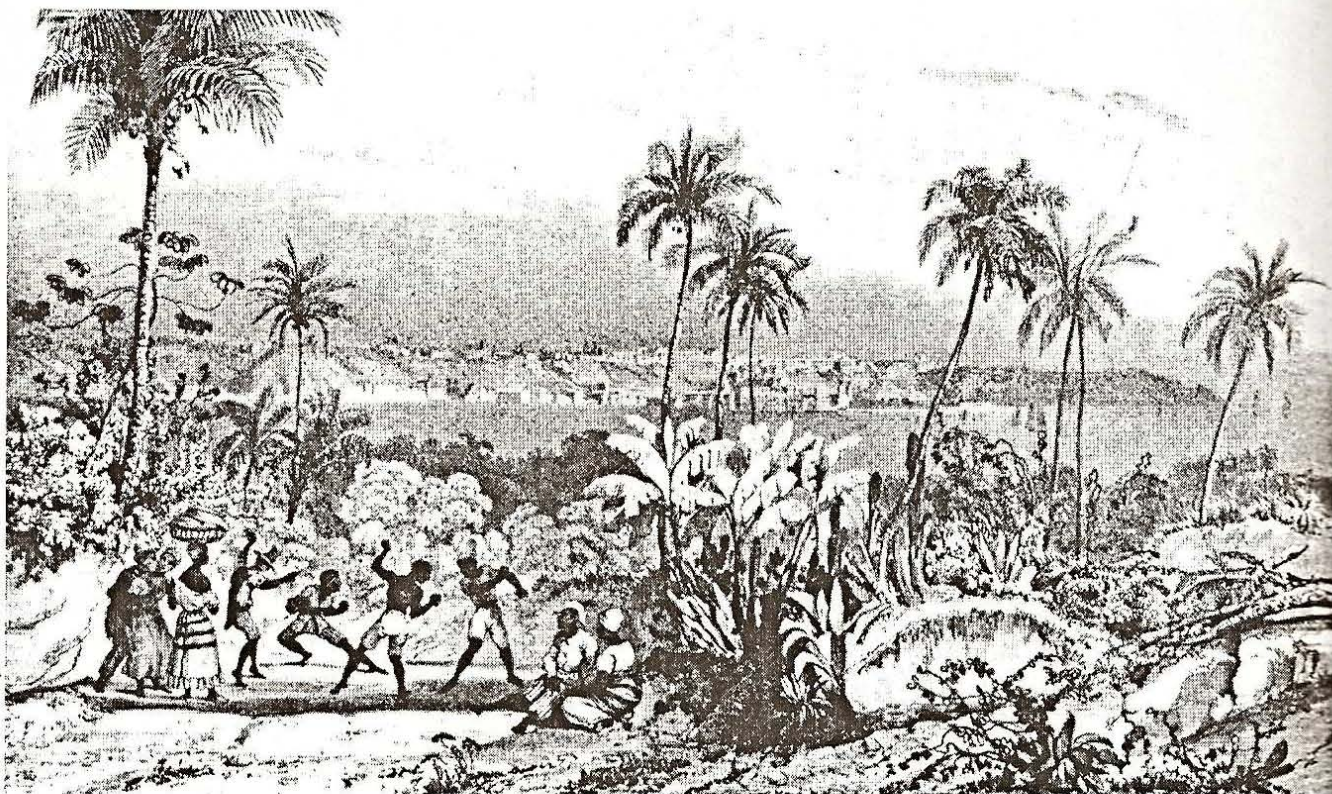
Mas na realidade, Palmares jamais foi derrotado e sua memória sobrevive ao tempo.

Hoje, em todas as escolas do Brasil, as crianças ainda ouvem falar de um lugar onde os escravos mantiveram vivo o sonho da igualdade, defendendo com suas próprias vidas o direito à liberdade.

Talvez esta tenha sido a grande vitória de Palmares; e talvez seja este o seu maior legado. Um legado que você pode reviver agora, usando sua imaginação para transformar um momento heróico da nossa História em grandes aventuras de RPG!

Devir Livraria





Bem-vindo a *mini GURPS O Quilombo dos Palmares*, um RPG que vai ajudar você a libertar sua imaginação e viver aventuras emocionantes num dos momentos mais heróicos da História do Brasil!

Criado para ajudar você a descobrir o mundo fantástico do RPG, este livro traz histórias e personagens já prontos, ambientados na época do Quilombo dos Palmares. Com eles, você vai aprender como jogar RPG, passo a passo.

O que é RPG?

O RPG (Role Playing Game) é um jogo de criar e contar histórias, onde cada ouvinte faz o papel de um dos personagens principais. Um dos jogadores será o Mestre do Jogo (GM), que é o narrador da história e o juiz da partida. O Mestre é o responsável por criar o enredo da aventura e aplicar as regras do jogo, enquanto cada um dos jogadores cria e interpreta seu personagem, como num teatro de improviso.

O RPG não usa tabuleiro, peças ou cartas. Ele é uma mistura de jogo e conversa, onde o Mestre descreve uma cena e os jogadores decidem o que seus personagens dizem e fazem.

De acordo com as decisões dos jogadores, a história pode seguir caminhos completamente diferentes. E para deixar tudo ainda mais emocionante, em alguns momentos o jogador precisa rolar os dados, para que a sorte decida o que acontece a seguir.

Uma partida de RPG é mais ou menos assim:

GM — Vocês correm pela mata, tentando escapar do Capitão do Mato e acabam chegando numa clareira, onde existem algumas árvores em volta.

Jogador 1 — Eu tento subir numa árvore.

(O GM rola os dados para saber se o personagem conseguiu ou não. Dessa vez o jogador teve sorte!)

GM — Bem, você consegue subir na árvore. Lá de cima, você vê o Capitão do Mato se aproximando.

Jogador 1 (falando para o personagem do Jogador 2) — "Rápido, suba aqui. É nossa única chance!"

Jogador 2 — Eu tento subir na árvore, mas o meu personagem está morrendo de medo...

Qual é o objetivo do jogo?

No RPG não existem vencedores nem perdedores. O objetivo principal é a diversão.

Durante uma partida de RPG, o jogador cria um personagem e faz com que ele enfrente as situações narradas pelo Mestre, que cria o enredo da aventura, conduz a partida, atua como árbitro e faz o papel de todos os personagens que os jogadores encontrarão durante a história.

Num RPG, você pode ser um samurai, um poderoso mago, um destemido explorador espacial... ou qualquer outro personagem que puder imaginar!

Cada aventura pode ter um objetivo definido: salvar a princesa, encontrar um tesouro, deter uma invasão; ou pode ser como uma história sem fim, onde os personagens passam de uma aventura para outra, numa *campanha* que pode durar anos!

Como usar este Livro

O livro *mini GURPS O Quilombo dos Palmares* é a introdução ideal aos jogos de RPG. Lendo este livro com atenção, você vai aprender as principais regras, descobrindo como se tornar um Mestre e como escrever suas próprias aventuras.

Para facilitar o seu trabalho, siga o roteiro abaixo:

As Regras Básicas

1 Na página 9, você encontra um resumo das 3 Regras Básicas do GURPS, explicadas em apenas *uma página*! É ali que deve começar sua leitura.

A Aventura Solo

2 Em seguida, você deve ler a *Aventura Solo* (página 10). Ela vai lhe ensinar como e quando usar as 3 Regras Básicas e vai apresentar o cenário onde se passam as aventuras. Você pode jogá-la quantas vezes quiser, testando opções e caminhos diferentes.

Criando um Personagem

3 Depois de passar pela *Aventura Solo* e aprender as 3 Regras Básicas, você precisa descobrir como se cria um personagem. Na página 17, você vai encontrar instruções passo a passo sobre como construir personagens para uma aventura na época do Quilombo dos Palmares.

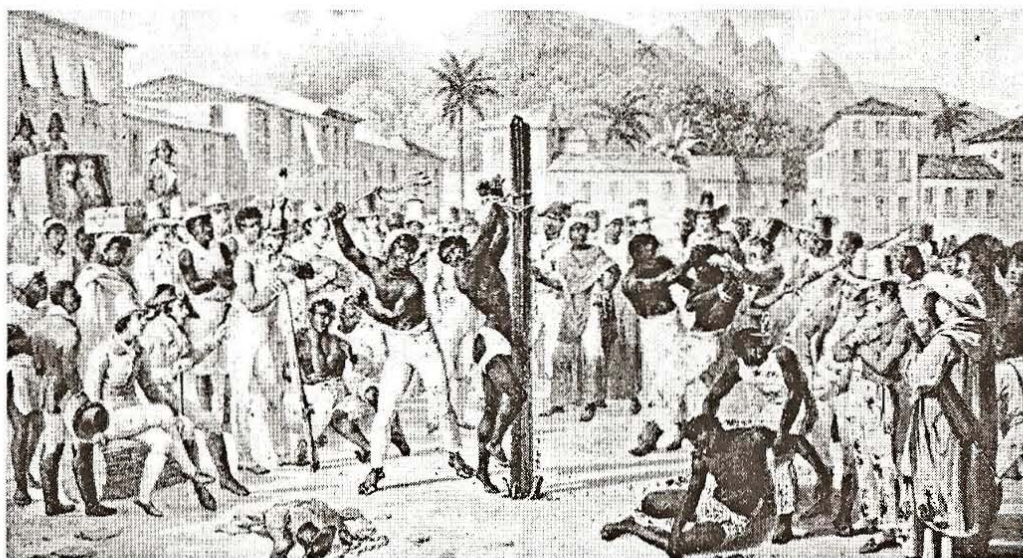
O Cenário

4 Agora, chegou a hora de se tornar um Mestre. Porém, para guiar seus amigos numa partida de RPG, você precisa conhecer o "cenário" onde se passam as aventuras. Neste livro, você vai descobrir como era a vida em Palmares, quem foram seus heróis e muitas outras histórias incríveis, que parecem ter saído de uma autêntica aventura de RPG!

O Mestre

5 Para ser um bom GM, você vai precisar de algumas dicas sobre como conduzir uma partida, como usar as regras e muitos outros truques. Mas já que o que você quer mesmo é começar a jogar, que tal aprender a ser Mestre durante uma partida de RPG? Para isso existe a *Aventura Pronta*.

Você deve ler todo o texto antes da partida, até ter certeza de que entendeu tudo. Só então chame alguns amigos para jogar com você. Se eles nunca jogaram, explique apenas as 3 Regras Básicas e comece logo a aventura!



A série mini GURPS

A série *mini GURPS* se divide em dois tipos de livros: os *Livros de Cenário* e o *Livro de Regras*.

Os *Livros de Cenário* (como este) trazem aventuras e personagens já prontos, e ensinam tudo o que os jogadores e mestres iniciantes precisam saber para entrar no mundo fantástico dos RPGs.

Com os livros de cenário, mesmo alguém que nunca tenha jogado RPG antes é capaz de aprender e se divertir.

Já o *mini GURPS Regras Básicas* para Jogar RPG, traz as regras para você criar qualquer personagem que quiser, em qualquer cenário que puder imaginar. Ele pode ser usado em conjunto com os *Livros de Cenário* ou de forma independente.

O Que é GURPS

GURPS (Generic Universal Role Playing System) é um sistema de RPG genérico e universal, um conjunto de regras para você criar personagens e aventuras em qualquer época, em qualquer cenário.

GURPS foi criado por Steve Jackson e é um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, tendo recebido vários prêmios.

A série *mini GURPS* utiliza um resumo do sistema de regras e sua versão completa está no livro *GURPS Módulo Básico*, indicado para jogadores mais experientes.

Suporte e Apoio aos Leitores

Se você tiver alguma dúvida sobre as regras de *mini GURPS* ou se quiser mais informações sobre esse ou outros RPGs, entre em contato com a gente:

Pelo telefone: (011) 3272-8524

ou por fax: (011) 3272-8264.

Se preferir, escreva para:

Devir Livraria

Caixa Postal 15239

São Paulo - SP

CEP 01599-970

e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

Sobre o Autor

Luiz Eduardo Ricon escreveu *O Desafio dos Bandeirantes*, *Os Quilombos da Lua* e *mini GURPS O Descobrimento do Brasil*.

Autor pioneiro do RPG no Brasil e criador do primeiro RPG 100% nacional, Luiz trabalha na Devir, criando, escrevendo, traduzindo, revisando, ensinando e (nas horas vagas) jogando RPG.

Atualmente, Luiz Eduardo Ricon espera a chegada do seu segundo filho, tentando dividir seu tempo entre a família, o trabalho e interesses tão diversos quanto o aikidô e a vida de D Pedro II.

A Planilha de Personagem

Num RPG, o personagem é representado por uma Planilha como essa. Ela mostra todas as características do personagem e também os seus valores numéricos (que serão usados durante o jogo). No final desse livro existe uma Planilha em branco, que pode ser foto-copiada e preenchida por cada jogador para criar seu personagem.

Nota: Não se preocupe em entender toda a Planilha agora. Mais adiante você vai aprender em detalhes o que significa cada um desses itens. Você deve consultar sempre esta página (e o texto *Comece a Jogar Rapidamente* na página 9) para tirar qualquer dúvida durante sua leitura.

Os Atributos descrevem as características físicas e mentais do personagem

A Força (ST) é a força muscular

A Destreza (DX) é a agilidade

A Inteligência (IQ) é a capacidade mental

A Vitalidade (HT) é a saúde e resistência física

A Velocidade Básica indica se um personagem é mais rápido que outro

Veja aqui como calcular esses valores

Arredonde o valor da Vel. Básica para calcular o Deslocamento

Esquiva é quando você se desvia de um golpe

Aparar um golpe é usar sua arma para desviar a arma do inimigo

Bloqueio é usar um escudo para absorver o golpe do inimigo

As Vantagens são características que facilitam a vida do personagem

As Desvantagens são defeitos que atrapalham o personagem

As Peculiaridades são características marcantes que individualizam o personagem

Escreva o nome do seu personagem

Conte a história do personagem

Descreva o personagem em poucas palavras

Escreva o seu nome

Faça um desenho do personagem ou cole uma figura para representá-lo

Anote os Pontos de Personagem que não foram usados e os Pontos ganhos durante as aventuras. Esses pontos serão usados para evoluir o personagem (veja a página 18)

Anote o dia em que o personagem foi criado

Anote quantos Pontos de Personagem foram gastos no total

O Nível de Habilidade (NH) é o valor numérico usado nos testes de habilidade (veja a página 9)

As Perícias representam as coisas que o personagem sabe fazer

Anote os valores de Dano Básico do Personagem (veja a página 19)

Os Pontos de Vida são a "energia" do personagem, medindo quanto dano ele pode sofrer. Seu valor é igual à HT do personagem

O dano é calculado somando-se o Dano Básico da Força do Personagem com o dano da arma (veja a página 19)

Anote o valor da DP da armadura do personagem (veja a página 19)

Anote o valor da RD da sua Armadura (veja a página 19)

Anote quantos Pontos foram gastos em cada etapa da criação e calcule o total de Pontos do seu personagem

GURPS

PLANTILHA DO PERSONAGEM

Nome: Sinão Jogador: _____

Aparência: Esquilo, Timido e Calado

História do personagem: Separado da Família, só pensa em chegar a Palmares e libertar seus pais

Data de Criação: _____ Seqüência: _____

Pontos p/ Gastar: 12 Total de Pnt: 88

ST 12	FADIGA
DX 11	DANO BÁSICO
IQ 11	GDP: 1D-1 Bal.: 1D+2
HT 13	PTOS. VIDA 13
Mvmt 6	Velocidade Básica: 6 (HT+DX)/4
CARGA	DEFESA PASSIVA
Nenhuma (0) = ST Leve (1) = 2 x ST Med. (2) = 3 x ST Pes. (3) = 6 x ST M-pes. (4) = 10 x ST	Armadura: 0 Escudo: _____ TOTAL: 0
DEFESAS ATIVAS	ARMAS E OBJETOS PESSOAIS
ESQUIVA: 6 = Desloc	Item: _____ Dano: _____ NH: _____ Peso: _____
APARAR: 6 = Arma/2	Porrete: Bal 1D+4
BLOQUEIO: _____ = Escudo/2	Soco: 1D-3
RESISTÊNCIA A DANO	Chute: 1D-1
Armadura: _____	Calça de algodão cru
Roupa de verão: _____	Camiseta longa
VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES	Cordão de couro trançado
Vantagens:	Anote aqui as armas e equipamentos do personagem
Hipnalgia	
Proteção (+2)	
Recuperação Ativa	
Desvantagens:	
Estigma Social	
Status (-4)	
Peculiaridades:	
Tem medo de cobras	
Coca a orelha	
Não fica à vontade perto das brancas	
É caladão	
Sempre olha para o chão quando fala	
TOTAIS:	kg
ALCANCE DAS ARMAS	RESUMO
Arma: _____ TR: _____ Prec: +D M&C: _____	Atributos: _____
	Vantagens: _____
	Desvantagens: _____
	Peculiaridades: _____
	Perícias: _____
	TOTAL: _____

Copyright © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Nota: As áreas escuras da planilha devem ser ignoradas. Elas não serão usadas nas Regras Básicas.

Comece a Jogar Rapidamente

Este é o seu guia de apenas uma página para o sistema de jogo do GURPS. Apesar das regras completas ocuparem muitas páginas, o principal está aqui, e na verdade é *muito simples*.

GURPS foi criado para ser entendido facilmente por qualquer pessoa, mesmo por quem nunca jogou RPG antes. E apesar de ser muito detalhado, a maior parte das regras são *opcionais*. Elas devem ser usadas *apenas* quando isso tornar o jogo *mais divertido*.

As 3 Regras Básicas de GURPS

Para começar a jogar, você só precisa aprender 3 regras muito simples:



1) Testes de Habilidade: Um "Teste de Habilidade" é feito quando você precisa "testar" uma das características do seu personagem (atributos, perícias etc).

Você pode testar a sua Força para tentar evitar que uma porta pesada se feche ou sua Perícia com espada para golpear um inimigo.

Para isso, basta jogar 3 dados. Se a soma do resultado dos dados for *menor ou igual* ao valor da característica que você está testando, você conseguiu. Caso contrário, você fracassou.

Por exemplo, se você estiver *testando* a sua Força (ST) e ela vale 12, um resultado *menor ou igual* a 12 garante o seu sucesso.

De vez em quando, um teste recebe alguns *modificadores*. Se você estiver tentando evitar que uma porta *muito pesada* se feche, o GM pode pedir que você teste a sua Força *diminuída* em 2 pontos (ou abreviadamente ST-2). Nesse caso, se sua Força (ST) vale 12, você precisa de um resultado *menor ou igual* a 10 ($12-2=10$). Tirar 10 ou menos é *mais difícil* do que tirar 12 ou menos, da mesma forma que segurar uma porta *muito pesada* é mais difícil do que fazer o mesmo com uma porta normal.

Os *modificadores* também podem ser positivos (chamados de *bônus*), se você estiver tentando fazer algo *muito fácil*. Você poderia testar sua Perícia de Adestramento de Animais+4 (com um *bônus* de 4 pontos), para verificar se é capaz de fazer amizade com um cãozinho bem manso. Se o seu Nível de Habilidade (NH) fosse 11, qualquer resultado *menor ou igual* a 15 ($11+4$) seria um sucesso. Conseguir 15 ou menos é *bem mais fácil* do que 11 ou menos.

Os Testes de Habilidade são feitos quando o personagem quer testar um de seus Atributos (ST, DX, IQ ou HT), usar uma de suas Perícias (teste contra o

seu Nível de Habilidade naquela perícia), quando quer testar se *viu*, *ouviu* ou *percebeu* alguma coisa (teste contra o seu atributo IQ), quando precisa manter a calma e o auto-controle (teste de Vontade, também contra seu IQ), além de muitas outras situações.

2) Testes de Reação: Um Teste de Reação é feito pelo Mestre para determinar qual será a *reação* de um personagem controlado por ele diante de um dos jogadores. Este teste é *opcional*, ou seja, o GM pode escolher qual será essa reação. Mas às vezes é mais interessante deixar que os dados decidam.

Para saber qual foi a reação, o GM rola 3 dados e consulta a Tabela de Reação (que se encontra no livro mini GURPS Regras Básicas Para Jogar RPG, pág.36).

Alguns personagens podem ter *modificadores de reação* que são somados ao (ou subtraídos do) resultado dos dados.

ATENÇÃO: O Teste de Reação é feito somente pelo GM, em situações especiais. Por isso, não se preocupe com ele por enquanto.

3) Avaliação de Dano: Essa jogada é feita para calcular os ferimentos sofridos por um personagem (numa luta, num acidente, etc). Cada arma ou animal tem uma *fórmula* para calcular o dano, escrita em termos de "dados+bônus". Por exemplo, 3D significa que devemos jogar 3 dados e o adversário sofrerá um número de pontos de dano igual ao resultado da jogada; 3D+1 significa jogar 3 dados e somar 1 ao resultado final; 2D-2 significa lançar 2 dados e subtrair 2 do resultado final.

O número de pontos de dano é subtraído da HT do personagem. Quando o valor da HT chegar a zero, o personagem estará inconsciente.

As Armaduras protegem o personagem, diminuindo o dano causado pelos golpes (veja página 19).



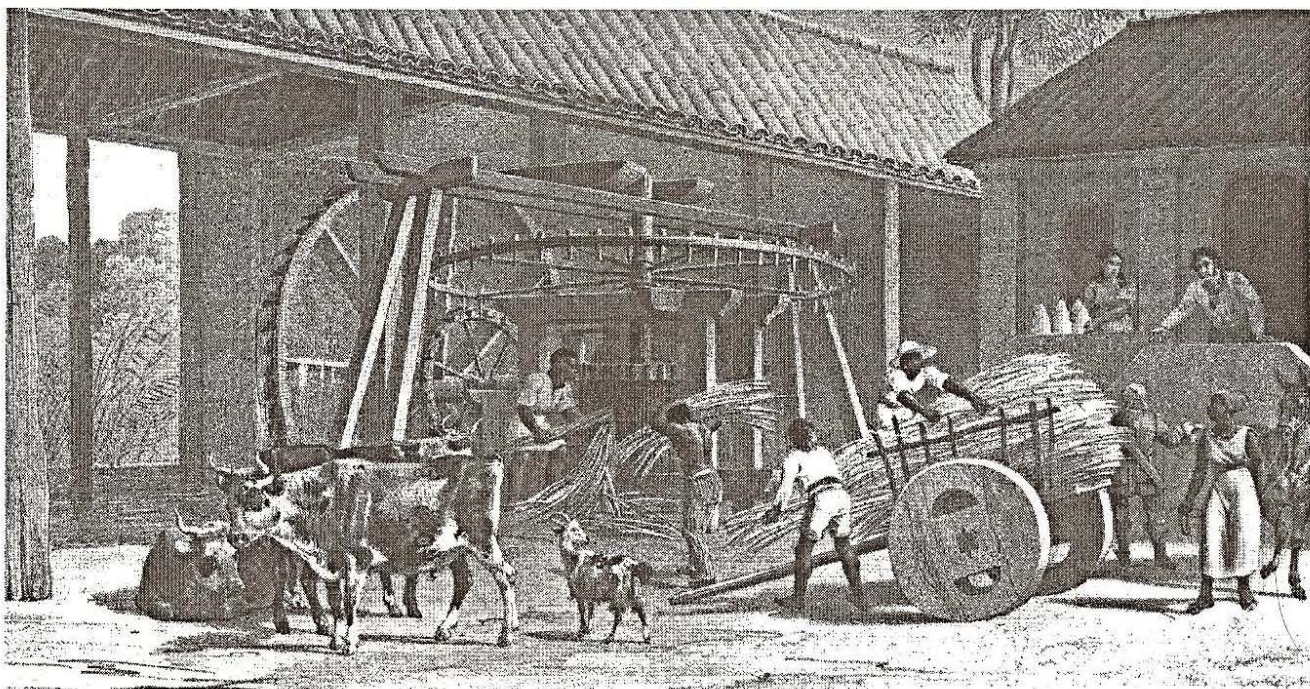
Viu como é simples?

**Agora que você já aprendeu as regras,
chegou a hora de enfrentar sua primeira aventura.**

Boa Sorte!

Fuga Noturna

Aprenda as regras de GURPS, vivendo a aventura de um escravo que tenta fugir para o Quilombo dos Palmares



Introdução

Esta é uma Aventura Solo, ou seja, uma aventura para um único personagem. Não há necessidade de um Mestre.

Você pode começar a jogar imediatamente, mesmo que ainda não conheça muito bem as regras. Esta aventura foi planejada para lhe ensinar as 3 Regras Básicas durante o seu desenrolar. Se você tiver alguma dúvida, consulte a seção Comece a Jogar Rapidamente (veja a página 9).

Aventura Solo é RPG?

Na verdade, uma Aventura Solo é bem diferente de uma partida de RPG. Mas ela é ótima para você entender como o RPG funciona.

A maior diferença entre os dois é que o RPG é jogado em grupo, enquanto a Aventura Solo (como o próprio nome diz) pode ser jogada por apenas um jogador, sem a necessidade de um Mestre. O texto da Aventura Solo "faz o papel" do GM.

Como Jogar

Você vai precisar de lápis, papel e 3 dados. A Aventura Solo é dividida em parágrafos numerados. Eles não devem ser lidos na ordem numérica. Ao invés disso, leia o texto número 1 e pule para o texto indicado. Algumas vezes, você terá mais de uma opção, e terá de escolher que caminho seguir. Cada caminho leva a história para uma direção diferente, portanto escolha com cuidado!

Ensinando Seus Amigos

Depois de ler essa aventura e aprender as Regras Básicas de GURPS, você pode usá-la para ensinar outros jogadores.

Você pode deixar que eles joguem sozinhos, enquanto observa e esclarece as dúvidas, ou pode ler o texto em voz alta, deixando que seus amigos decidam em conjunto o que fazer. Eles estarão cooperando e não competindo entre si, e você já estará treinando para se tornar um Mestre de RPG de verdade!

1

A sua aventura começa num engenho de cana de açúcar em Pernambuco, no ano de 1670.

Você é um escravo, e foi comprado há poucos dias no mercado da capital. Como acabou de chegar, você não conhece ninguém nesse engenho, a não ser pelos negros que trabalham perto de você na plantação. Mas eles não gostam de conversar durante o trabalho, ainda mais diante das ameaças do feitor.

Por isso, à noite, enquanto a maioria dos escravos se reúne para cantar, batendo seus tambores para espantar a tristeza, você prefere ficar num canto, sozinho, olhando para fora da senzala por entre as grades de ferro.

Lá fora, você pode ver o pátio, a casa-grande e a moenda. E no centro do pátio, um escravo está acorrentado ao pelourinho, com as costas ensanguentadas pelas chibatadas. Parece que o castigo dele vai ser passar a noite ali. O que será que ele fez para merecer isso?

Por alguma razão, você não consegue tirar os olhos dele, e não sabe se é por simpatia ou pela estranha sensação de que poderia muito bem ser *você* ali no tronco.

De repente, você sente alguém tocar o seu ombro. Quando se vira, vê uma bela mulata, com lágrimas nos olhos e o rosto aflito. Ela lhe entrega um pano molhado e lhe diz:

— Por favor, ajuda o Tonho! Dá de beber prá ele e passa esse pano nas feridas para espantar as moscas.

Ela está muito nervosa, e quando você pergunta o que ele fez de errado, ela responde:

— Ele foi castigado porque o feitor queria abusar de mim e ele não deixou. Se eu for lá, é capaz dele apanhar ainda mais. Mas você não. Além do mais, se você for rápido, ninguém vai ver...

Você olha fundo nos olhos dela e sente muita vontade de ajudar, mas como vai fazer para sair da senzala? É o pior, e se alguém descobrir você lá fora?

Essa não é uma decisão muito fácil.

Se quiser ajudar a mulher, vá para 24.

Se você se recusar a ajudar, vá para 35.

2

Agora o feitor vai revidar o seu ataque, e você vai ter a chance de se defender. Faça a *Jogada de Ataque* dele (um teste da perícia com Armas de Mão), simulando o golpe do porrete que ele tenta acertar em você. O NH dele é 13.

Se ele fracassar, essa rodada de combate terá se encerrado, e você deve repetir todos os passos novamente, ou seja, você deve realizar o *seu ataque*, a *defesa dele* e depois o *ataque dele*, a sua

defesa e o *cálculo do dano* dos ataques bem sucedidos. O combate só termina quando o valor da HT de um dos personagens chega a **zero**. Nesse momento, o personagem estará inconsciente.

Portanto, se ele falhou no ataque, vá para 5.

Caso contrário, isso é, se ele acertou o golpe, vá para 31.

3

Você começa a se esgueirar pelo pátio, tentando se esconder nas sombras, mas quando está se aproximando do pelourinho, um dos feitores vê você, e grita:

— Ei! O que está fazendo fora da senzala?

Agora, você precisa pensar rápido.

Se quiser voltar para a senzala, vá para 11

Se preferir fugir correndo, vá para 39

4

Sua faca corta o braço do feitor e ele grita de dor.

Ao contrário de muitos filmes e videogames, num RPG os inimigos não morrem com apenas um golpe. Sua faca feriu o feitor, mas ele ainda está de pé, e vai atacar você também.

Mas antes é preciso calcular a extensão dos ferimentos causados pelo seu ataque. Digamos que o valor do dano causado pela sua faca é 1D. Jogue um dado. O resultado será o total de pontos de dano causado pelo seu ataque. Subtraia o valor do dano do valor da HT do feitor (que é 13). Quando esse valor chegar a **zero**, você terá vencido o combate.

Mas antes disso, será a vez do feitor atacar você.

Vá para 2

5

O feitor está armado com um porrete e avança na sua direção.

As regras para o combate são muito simples. Primeiro, é preciso determinar qual dos dois lados (você ou o feitor) ataca primeiro. Isso se chama *Iniciativa*. Role um dado para cada um dos combatentes. Quem tiver o valor mais alto age primeiro.

Vamos considerar que você ganhou a *Iniciativa*, e vai agir primeiro. Nesse caso, *Teste* sua *Perícia* com *Armas de Mão*. Se fracassar, você terá errado o golpe, seu adversário nem precisa tentar se defender e agora é a vez do feitor lhe atacar.

Nesse caso, vá para 2.

Mas se você foi bem sucedido na sua *Jogada de Ataque*, o feitor precisa tentar se defender do seu golpe, para escapar da sua facada. **Vá para 29**

6

Apesar de toda a escuridão, você consegue ver os vultos de Tonho e sua mulher à distância, já dentro da plantação. Você corre para alcançá-los, e quando percebem que você está a caminho, eles param e esperam por você. Tonho lhe diz que agora tudo será mais fácil, pois ele conhece muito bem o caminho para fora do engenho e o mais importante: ele também sabe como chegar a Palmares!

Depois disso, vocês seguem em silêncio em direção à liberdade.

Vá para 28



7

Depois desse susto, você dorme um sono agitado, com muitos pesadelos onde é castigado no tronco como Tonho. No dia seguinte, você repara que a vigilância foi redobrada no canavial. E os feitores se empenham em ser ainda mais rudes com os escravos.

Mas você fica contente ao ver que Tonho voltou ao trabalho e parece recuperado, mesmo que ainda pareça muito abatido. A mulher dele sorri para você, e não esconde a alegria de ver o marido vivo e bem, apesar de machucado.

Aproveitando um momento de distração do feitor, Tonho se aproxima e lhe agradece por tentar ajudá-lo. Ele lhe diz que está pronto para retribuir o favor, se você estiver disposto a se arriscar.

Quando você pergunta sobre o que ele está falando, ele pergunta se você está disposto a fugir com ele e sua mulher esta noite. Ele diz que sabe como fugir do engenho e como chegar a um lugar onde os brancos jamais vão encontrá-los. Ele pode guiar vocês até o Quilombo dos Palmares!

Mas você precisa se decidir agora.

Se quiser fugir com Tonho e a mulher, vá para 21

Se achar melhor não se arriscar, vá para 18

8

Você segue por uma trilha estreita aberta na mata. A subida é muito cansativa, mas a proximidade do quilombo lhe dá ânimo bastante para seguir em frente.

Quando você calcula que já deve estar próximo do quilombo, seus pés esbarram em alguma coisa e você ouve um pequeno estalo. Deve ser uma armadilha, e você acaba de acioná-la!

Da copa das árvores, amarrados por cipós, você vê dois troncos cobertos de espinhos e estacas despencando em sua direção. Sua única chance é tentar se jogar no chão antes de ser atingido.

Faça um teste de Destreza - 4 (14 - 4, ou seja, 10)

Se tiver sucesso, vá para 10

Se fracassar, vá para 38

9

Você volta para a senzala e a mulher de Tonho agradece pela sua ajuda. Ela parece mais calma, e você fica observando enquanto ela se deita e dorme. Você está sem sono, e não consegue parar de pensar em como esteve próximo da liberdade. Será que você não deveria ter tentado fugir? A dúvida atormenta seus pensamentos, e você começa a achar que talvez tenha tomado a decisão errada.

Mais tarde, quando todos os escravos já estão dormindo, você ouve uma voz na escuridão:

— *Se você ainda está pensando em fugir, acho que eu posso ajudar.*

Para descobrir de quem é a voz, vá para 17

10

Atirando-se no chão, você consegue se esquivar dos troncos no último segundo, e os espinhos apenas arranham de leve as suas costas. Pelo barulho que os dois troncos fazem quando se chocam, você imagina que não teria resistido ao golpe.

Felizmente, a sorte estava do seu lado mais essa vez!

Andando cautelosamente pela mata, você toma um cuidado extremo com as armadilhas mortais espalhadas nas proximidades do quilombo, e depois de algum tempo, surge à sua frente uma grande paliçada, uma muralha alta de troncos e estacas, de onde um sentinela avista você.

Em alguns minutos, vários outros guerreiros aparecem e conduzem você para dentro do quilombo.

Vá para 40

11

Apavorado, você volta correndo para a senzala e se enfia pelo buraco o mais rápido possível. O feitor não consegue alcançá-lo a tempo, e quando ele entra na senzala, você já está em segurança, graças à ajuda da mulher de Tonho, que coloca um pano sobre a sua cabeça e esconde você entre os muitos escravos que dormem num dos cantos da senzala, bem longe da grade quebrada.

Irritado, o feitor deixa a senzala resmungando.

Vá para 7

12

Escondido nas sombras, você espera o melhor momento para tentar se esgueirar por trás do feitor. Mas você já sabe que isso vai ser difícil!

Faça um teste de Furtividade-2

Jogue 3 dados e compare o resultado com o valor da perícia Furtividade, diminuído de 2 pontos. No seu caso, como o valor da sua furtividade é 14, o resultado dos dados precisa ser **menor ou igual** a 12. Se o seu personagem não possui a perícia Furtividade, use o valor de DX-7 ou IQ-7 (o que for maior).

Se tiver sucesso, vá para 32

Se fracassar, vá para 25

13

Agora você percebe a importância do que o velho lhe disse, e agradece à sorte de ter encontrado alguém para lhe ensinar o caminho até Palmares.

Caso contrário, você poderia ficar vagando pela mata sem destino, e acabaria fatalmente sendo capturado pelo capitão do mato.

De qualquer modo, você ainda não chegou ao quilombo, e tem um longo caminho pela frente.

Vá para 26

14

Você vai se esgueirando pelo pátio até o pelourinho. Tonho fica surpreso ao vê-lo, e pergunta:

— *O que você está fazendo aqui?*

Você explica que veio ajudá-lo, enquanto ele bebe a água. Depois, você limpa suas costas e percebe que espalharam sal grosso sobre as feridas, uma crueldade terrível!

— *Obrigado, amigo. Agora volte antes que eles te vejam. Eu vou ficar bem...*

Quando está se esgueirando de volta, você tem uma idéia: já que está fora da senzala, você poderia fugir. Com sorte, o feitor nem notaria a sua ausência no dia seguinte e você teria tempo de chegar bem longe.

Se quiser se arriscar a fugir, vá para 30

Se preferir voltar para a senzala, vá para 9

15

Agora que você se livrou do feitor, é preciso se apressar e colocar logo o "pé na estrada". Afinal, você tem um longo caminho pela frente. Amanhã, vai haver muita gente atrás de você e o melhor é garantir uma boa dianteira agora.

A primeira coisa a se fazer é tentar encontrar o caminho para fora do engenho nessa escuridão. Forçando a visão, você tenta enxergar alguma coisa.

Faça um Teste de Visão-5 (IQ-5). No seu caso, o IQ vale 12, logo você precisa tirar 7 ou menos.

Se tiver sucesso, vá para 33

Se fracassar, vá para 37

16

Esgueirando-se como um gato, você consegue passar sem chamar a atenção dos feitores. Mas você ainda precisa encontrar Tonho e a mulher dele, pois sem eles você não vai conseguir chegar até Palmares.

Faça um teste de Visão-5 (IQ-5). No seu caso, o IQ vale 12, logo você precisa tirar 7 ou menos.

Se tiver sucesso, vá para 6

Se fracassar, vá para 37

17

Você anda em direção a um canto escuro da senzala e fica surpreso quando vê que a voz pertence a um velho escravo manco. Intrigado, você pergunta como ele sabia o que você estava pensando. Ele responde, sorrindo:

— *Depois de tantos anos na senzala a gente reconhece facilmente o olhar de quem quer ser livre. Mas é preciso saber o que fazer com a liberdade.*

Quando percebe que você não entendeu o que ele acabou de dizer, o velho dá uma gargalhada rouca e diz:

— *De que adianta fugir se você não tem para onde ir? Mais dia, menos dia, o capitão do mato acha você e traz de volta, direto para o tronco.*

Você fica desanimado quando percebe que ele tem razão. Mesmo que tivesse fugido, você não teria outra opção a não ser se esconder na mata, e você sabe muito bem o que acontece com os escravos fugidos quando são capturados.

O velho então se aproxima e lhe estende um pedaço de pano enrolado. Dentro do pano você encontra uma faca e um pedaço de pão.

Anote esses itens (pão e faca) na sua planilha, para usá-los mais tarde.

Sentando-se ao seu lado, ele diz:

— *Depois que você sair do engenho, siga o rio por seis dias até chegar na Serra da Barriga. Lá você deve subir até o Outeiro dos Mundéis. Mostre esse pano aos vigias quando chegar lá.*

— *Chegar lá onde?*

— *Em Palmares!*

— *Mas eu pensei que Palmares fosse apenas uma lenda...*

— *Palmares é real! Eu vivi lá, mas fui capturado pelos brancos. Agora estou velho demais para voltar, mas posso ajudar você. Não perca essa chance! Mas tenha cuidado com as armadilhas que protegem o quilombo. Elas podem ser mais perigosas do que o capitão do mato...*

Agradecendo ao velho, você deixa a senzala, em direção à liberdade.

Vá para 36

18

Você agradece a Tonho, mas recusa sua oferta. Para você, mesmo uma vida de escravidão ainda é melhor do que se arriscar a morrer no tronco. Você resolve esquecer esse sonho impossível e decide se conformar em ser um escravo até o fim dos seus dias. **É triste, mas a sua aventura termina aqui.**

19

Por mais que se esforce, você não consegue despistar o feitor. Ele continua bem atrás de você, e parece estar se aproximando

cada vez mais. Você percebe que não vai ter como escapar dele, e começa a pensar em se render. O castigo é certo, mas a essa altura dos acontecimentos, seria muito pior lutar contra o feitor. Até porque você consegue ouvir ao longe os gritos dos outros feitores, que já devem estar se aproximando.

Respirando fundo, você sufoca todo o seu ódio e resolve se render hoje, para tentar uma nova fuga outro dia.

Vá para 23

20

Você se arrasta para fora, pelo buraco entre as grades e alcança a mulher antes que ela chame a atenção do feitor. Ao vê-lo, ela pergunta, com raiva:

— *O que você faz aqui? Isso não é da sua conta!*

Quando você aponta para o feitor do outro lado do pátio, ela se desculpa e agradece. Depois que ele segue na direção da casa-grande, vocês se esgueiram até o pelourinho. Enquanto a mulher dá de beber e limpa as costas de Tonho, você repara que os feitores espalharam sal nas feridas, o que deve doer muito!

Tonho agradece por sua ajuda e diz que vocês devem voltar para a senzala antes que o feitor volte. Ele diz à mulher que amanhã tudo estará bem.

Vocês atravessam o pátio de volta para a senzala, mas você tem uma idéia: já que está do lado de fora, você poderia fugir agora mesmo! Se tiver sorte, já vai estar muito longe quando o feitor notar a sua ausência. Mas se você for descoberto, o seu castigo pode ser muito pior do que o de Tonho. Você é quem sabe...

Se quiser fugir agora, vá para 30

Se preferir voltar para a senzala, vá para 9

21

Você decide fugir com Tonho e sua mulher. Ele parece contente, provavelmente porque sabe que sua ajuda será importante. Ele lhe entrega uma faca enrolada num pano e diz para você esperar até a noite, afastando-se em seguida, para não chamar a atenção do feitor.

Anote a faca em sua planilha.

Mais tarde, quando os escravos já estão dormindo, Tonho acorda você e diz que chegou a hora. Passando pelo buraco entre as grades, vocês chegam ao pátio, que agora está muito bem vigiado. Fazendo um sinal para que você espere, Tonho se esgueira pelas sombras e se arrasta entre alguns barris para conseguir passar pelos vigias. A mulher dele segue seus passos, mas esbarra numa gamela de madeira, que cai no chão, chamando a atenção de um dos feitores. Correndo, ela consegue chegar até onde Tonho está escondido antes do feitor avistá-la. Você faz sinal para que eles sigam em frente, antes que sejam vistos. Eles olham para você como se pedissem desculpas e somem na escuridão.

Infelizmente, agora ficou ainda mais difícil passar pelos vigias.

Faça um teste de Furtividade-5. (Lembre-se que a sua Furtividade vale 14, logo, você precisa tirar 9 ou menos).

Se tiver sucesso, vá para 16

Se fracassar, vá para 25

22

Como você logo percebe, fugir não é tão difícil assim. O grande problema é o que fazer depois...

Você tem para onde ir?

Durante essa aventura, alguém lhe ensinou como chegar ao Quilombo dos Palmares?

Se a sua resposta for sim, vá para 13

Se a sua resposta for não, vá para 34

23

Sua aventura não durou muito, mas o seu sonho de liberdade continua vivo. Enquanto as chibatadas do feitor fazem seu corpo estremecer num espasmo de dor, o seu coração se enche de ódio e revolta, e você sabe que um dia vai conseguir fugir desse inferno, ou vai morrer tentando.

Mas poupe o seu fôlego.

Por enquanto, a sua aventura termina aqui.

24

Quando você concorda em ajudar, o rosto da mulher se ilumina de alegria e ela fica ainda mais bonita. Segurando a sua mão, ela o leva até o fundo da senzala, onde uma das barras da grade está solta, permitindo que você se arraste para fora com alguma dificuldade, chegando ao pátio.

Agora, você precisa chegar até o tronco, tomando muito cuidado para não ser visto.

Faça um Teste de Furtividade.

Jogue três dados. Se o resultado for menor ou igual ao Nível de Habilidade (NH) de Furtividade do seu personagem (que é igual a 14), você obteve sucesso.

Obs.: Caso seu personagem não possua a Perícia Furtividade, use o valor de DX-5 ou IQ-5 (o que for maior).

Se tiver sucesso, vá para 14

Se você fracassar, vá para 3

25

Você já estava quase passando por trás do feitor quando, num descuido, acaba pisando numa folha seca. Com o barulho, ele percebe a sua presença e olha em sua direção, surpreso:

— O quê? Ei! O que você está fazendo aí?

Você se levanta num pulo e precisa decidir rapidamente o que fazer.

Se quiser correr em direção à plantação, vá para 39

Se preferir se render, vá para 23

Se você tiver uma faca (anotada em sua planilha), pode tentar lutar com o feitor. Nesse caso, vá para 5

26

Você caminha o dia inteiro, chegando finalmente ao rio. Tomando sempre o cuidado de não ser visto, você segue rio acima, pelo caminho que o velho lhe ensinou.

Dia após dia, a liberdade fica mais próxima. E quando avista a serra da Barriga, você se sente um pouco mais seguro. Afinal, já está entrando no território de Palmares.

Vá para 8

27

Você corre pelo canavial, e se mete por entre os pés de cana. O feitor parece confuso, tentando encontrá-lo no meio daquela escuridão, e você percebe que essa é sua chance de se esconder melhor.

Abaixado atrás da folhagem espessa do canavial, você fica completamente imóvel, com o suor escorrendo pelo seu rosto, enquanto o feitor força a vista e olha em todas as direções à sua procura.

Depois de alguns minutos que parecem durar horas, ele desiste e volta correndo para o pátio, provavelmente para trazer uma tocha e alguns cães.

É melhor você não estar por perto quando ele voltar...

Vá para 15

28

Vocês caminham o dia inteiro e chegam finalmente ao rio. Tomando sempre o cuidado de não serem vistos, vocês seguem rio acima, pelo caminho que Tonho vai lhes mostrando.

Dia após dia, você sente que está cada vez mais perto da liberdade. E quando vocês avistam a serra da Barriga, você se sente um pouco mais seguro. Afinal, vocês estão entrando no território de Palmares.

O caminho segue por uma trilha estreita aberta na mata. A subida é muito cansativa, mas a proximidade do quilombo lhes dá ânimo para continuar, para seguir em frente. Quando você calcula que já devem estar chegando perto do quilombo, Tonho lhes avisa para terem muito cuidado.

Andando cautelosamente pela mata, vocês tomam cuidado com as armadilhas mortais espalhadas nas proximidades do quilombo, e depois de algum tempo, avistam uma grande paliçada, uma muralha alta de troncos e estacas, onde um sentinela está de guarda e avista vocês.

Em alguns minutos, vários outros guerreiros aparecem e vocês são conduzidos para dentro do quilombo.

Vá para 40

29

Para se defender de um ataque, um personagem tem três opções: **bloquear**, **aparar** ou **desviar-se** do golpe.

O **bloqueio** é feito com um **escudo** (ou algo semelhante), usando-se a **perícia Escudo**. No caso do feitor, ele não possui nenhum escudo, e por isso não pode bloquear o seu golpe.

Para **aparar** o seu **golpe**, o feitor tem que desviar a sua faca com o porrete, impedindo que você o atinja. Para fazer isso, ele usa a **perícia Armas de Mão** (o porrete).

Finalmente, se quiser se esquivar do seu golpe, o feitor usa seu valor de **Esquiva**.

Vamos dizer que o feitor vai tentar se esquivar da sua facada.

Como não existe um GM nessa aventura, é você quem joga os dados para o feitor. O valor da **Esquiva** dele é 6. Se o feitor for bem-sucedido (se tirar 6 ou menos), ele terá conseguido se desviar do seu golpe e agora chegou a vez dele atacar você. Nesse caso, **vá para 2**.

Mas se ele fracassar na **Esquiva**, sua facada o terá atingido, e é preciso avaliar o **total de dano** que o seu ataque causou.

Vá para 4

30

Você nunca teve uma chance dessas, e não vai deixá-la escapar. Respirando fundo, você resolve arriscar tudo e fugir agora mesmo. Depois de atravessar o pátio com cuidado, você contorna a casa da moenda. Mas no caminho que leva à plantação, você vê um feitor montando guarda, encostado numa árvore. Você precisa passar por ele para chegar à plantação.

Vá para 12

31

Bem, o feitor teve sucesso na sua **Jogada de Ataque**, e chegou a hora de você se defender.

Como você não tem um **escudo** para **bloquear** o ataque, e **aparar** um golpe de porrete com uma faca não parece ser uma boa idéia, você só tem a opção de se **esquivar** do ataque do feitor, usando o valor de sua **Esquiva**.

Jogue 3 dados e obtenha um resultado menor ou igual ao valor de sua **Esquiva** (que é 6). Se não for bem-sucedido, você

terá sido atingido pelo porrete, e precisará calcular o dano causado por esse golpe.

Digamos que o porrete causa 1D pontos de dano. O valor total do dano é subtraído do valor de sua HT (que é 14).

Para fazer um novo ataque, vá para 5

Pratique as regras durante todo o combate, e ao final, se tiver vencido, vá para 15

Se você for derrotado, infelizmente, a sua aventura terminará por aqui.

32

Você mal consegue respirar enquanto passa agachado, rente ao chão, tentando se esconder por trás de alguns arbustos. Por sorte, o feitor parece distraído e não percebe a sua passagem. Quando chega a uma distância segura, você se levanta e começa a correr novamente na direção da plantação.

Vá para 15

33

Depois que seus olhos se acostumam com a escuridão, você começa a enxergar melhor. Mesmo sem conhecer muito bem o canavial, você consegue achar o caminho que leva para fora da fazenda. Você anda a noite inteira, e quando o dia amanhece, você já está bem longe do engenho, mas sua viagem está apenas começando.

Vá para 22

34

O desespero toma conta de você quando percebe que simplesmente fugir do engenho não adianta nada. Durante alguns dias, você vaga pela floresta, tentando encontrar um lugar seguro para se esconder, mas é inútil.

Você passa fome, frio e percebe que sobreviver na mata não é nada fácil para quem não está acostumado. Quando o capitão do mato aparece, você nem ao menos tem forças para lutar, e ele o captura com facilidade.

Parece que seus sonhos de liberdade vão terminar como tantos outros: no pelourinho!

Sua aventura termina aqui.

35

Você diz que não quer encrenca, e sugere que ela peça ajuda a outra pessoa. Ela fica desapontada, e vai chorando para o fundo da senzala, chamando-o de covarde.

Arrepentido, você segue a mulher para tentar consolá-la, e vê quando ela força uma das barras da grade (que está solta) e se enfia com dificuldade pelo buraco, arrastando-se para fora. Aproximando-se do buraco, você vê a mulher contornar a senzala e seguir em direção ao pelourinho. Ela está muito nervosa e parece não ter notado a aproximação de um dos feitores, que faz a ronda noturna. Desse jeito, ela vai acabar no tronco também.

Se for atrás dela agora, você pode impedir que ela chame a atenção do feitor. Mas talvez seja melhor não se envolver nisso. Além do mais, você poderia aproveitar esse buraco nas grades para fugir do engenho. O que você vai fazer?

Se preferir seguir a mulher, vá para 20

Se quiser aproveitar para fugir, vá para 30

36

Lembrando das palavras do velho, você se esgueira pelo pátio e vê, de longe, um feitor montando guarda. É preciso passar por

ele para se chegar até a plantação, de onde pode "ganhar o mundo"!

Vá para 12

37

Por mais que você tente, não consegue enxergar nada. E para piorar, pelo fato de ser novo por aqui, você não conhece tão bem assim o engenho. Depois de vagar durante muito tempo, você acaba decidindo se esconder, esperando que a madrugada traga um pouco de claridade para que você possa fugir.

Infelizmente, quando você pensava estar em segurança, o latido dos cães e os gritos do feitor não deixam dúvida: eles encontraram os seus rastros! Você ainda pensa em correr, numa tentativa desesperada de escapar, mas é inútil.

Você é capturado e seu destino vai ser um só: o tronco!

Sua aventura termina aqui

38

Infelizmente, o seu descuido foi fatal. Se tivesse se lembrado dos avisos do velho, teria tomado mais cuidado com as armadilhas. Quando os troncos o atingem, seu corpo se contorce de dor, enquanto os espinhos e as estacas perfuram a sua carne.

O seu grito ecoa pela mata e você sente sua vida se esvaindo. E logo agora que você estava tão perto!

Que triste fim para os seus sonhos de liberdade...

Infelizmente, a sua aventura termina aqui





39

Agora, a melhor opção parece ser correr. Atravessando o pátio (com o feitor em seu encalço), você tenta contornar a casa da moenda para chegar até a plantação, onde *talvez* consiga se esconder.

Aproveitando-se da escuridão, você se embrenha entre os pés de cana, tentando despistar o feitor. Mas isso vai ser *muito difícil* e você vai precisar de muita sorte!

Faça um Teste de Furtividade -4. No seu caso, como sua Furtividade vale 14, você precisa tirar 10 ou menos.

Se for bem sucedido, vá para 27

Se fracassar, vá para 19

40

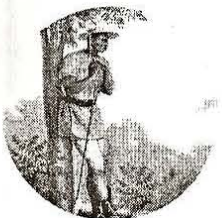
Enquanto atravessa os portões e vê pela primeira vez o Quilombo dos Palmares, você mal consegue conter as lágrimas de tanta emoção. Finalmente, você está livre!

O tempo passa e seus primeiros dias no quilombo são muito duros. Os quilombolas tratam os recém-chegados com muita desconfiança, já que nunca se sabe quem pode ser um espião.

Mas com o tempo, e com o seu esforço e trabalho, você acaba conquistando a confiança de todos, e faz grandes amigos.

Pela primeira vez na sua vida, você prova o sabor da verdadeira liberdade.

FIM



Agora que você já conhece as 3 Regras Básicas de GURPS, chegou a hora de aprender como criar um personagem. Para isso, cada jogador recebe uma quantidade de *Pontos de Personagem*, que serão gastos para “comprar” suas características. Cada característica tem um custo, e o jogador vai “gastando” os *Pontos de Personagem* para “pagar” esses custos.

Geralmente, os personagens de GURPS são construídos com 100 pontos. Um personagem de 100 pontos é um genuíno candidato a herói, um indivíduo acima da média, mas que está longe de ser um super-homem.

Crie a História do Seu Personagem

Antes de mais nada, tente imaginar uma história para o seu personagem. Onde ele nasceu? Que tipo de pessoa ele é? Qual a sua personalidade? O que ele sabe fazer? Como ganha a vida?

Isso vai ajudá-lo a criar um passado para o seu personagem, e pode guiar todo o processo de criação.

Escolha o Tipo de Personagem

Agora é preciso escolher um dos *Tipos de Personagem* disponíveis para o cenário do *Quilombo dos Palmares*. Existem vários estilos de personagens diferentes para os jogadores escolherem. Cada um deles possui uma lista de *Vantagens*, *Desvantagens* e *Perícias* próprias, que os tornam diferentes dos demais.

Depois de escolher o *Tipo de Personagem* (veja as páginas 20 e 21), você deve “pagar” o custo indicado, subtraindo aquele valor dos 100 pontos que você tem para gastar com seu personagem.

Copie as características (e seus valores) em uma folha de papel ou numa cópia da planilha (na página 39). Observe a página 8 para aprender como se preenche a planilha.

Você deve ter percebido que o *Nível de Habilidade* (o valor) das suas *Perícias* está indicado apenas como uma fórmula (IQ-2, DX+1, etc) e ainda não está calculado. Você não deve se preocupar com isso agora, pois nós voltaremos a esse assunto mais adiante.

Compre os Atributos

Com os pontos restantes você deve “comprar” seus atributos. Consultando a Tabela de Atributos, na página 19, você percebe que um atributo de valor 10 (o normal de um ser humano) tem custo zero, enquanto um atributo de valor 11 custa 10 pontos. Porém, um atributo de valor 9 (que está abaixo da média humana) custa -10, ou seja, ele lhe concede 10 Pontos de Personagem adicionais.

Desse modo, se você precisasse de 10 pontos para aumentar um atributo, bastaria diminuir o valor de um outro atributo qualquer, até obter esses 10 pontos.

Calcule o Nível de Habilidade (NH) das Perícias

Agora que você já sabe o valor dos seus atributos, fica muito fácil calcular o *Nível de Habilidade* (NH) de cada uma das perícias do seu personagem. Se tivéssemos um personagem com *Destreza* igual a 14, qualquer perícia indicada como DX+1 valeria 15 para esse personagem. Para um outro personagem, com *Destreza* igual a 12, essa mesma perícia valeria 13.

Peculiaridades

Você pode escolher até cinco *Peculiaridades* para o seu personagem. As *Peculiaridades* são características marcantes como hábitos, expressões, crenças e pequenas manias que ajudam a “caracterizar” melhor o personagem. Cada *Peculiaridade* lhe concede um Ponto de Personagem adicional.

E Como a maioria dos personagens de GURPS, o nosso também será criado com 100 pontos. Antes de mais nada, precisamos inventar uma história para ele.

X Nosso personagem será um escravo chamado Simão. Como já nos decidimos por um nome nada africano, vamos dizer que Simão nasceu numa senzala, filho de um casal de escravos. Quando atingiu a idade de trabalhar na plantação, Simão foi vendido para um outro engenho e separado de sua família. Ele ficou sozinho no mundo, e tudo o que deseja agora é fugir para Palmares e libertar seus pais. (veja a Planilha de Simão na página 8).

E Consultando a lista de *Tipos de Personagem* (páginas 20 e 21), vemos que é preciso pagar 23 pontos para que o nosso personagem seja um Escravo. Esses pontos devem ser descontados do total de 100 *Pontos de Personagem*.

M Depois de anotar numa planilha todas as *Vantagens, Desvantagens e Perícias* de um Escravo, chegou a hora de "comprar" os atributos. E para isso ainda temos 77 pontos.

P Nós queremos que Simão seja forte, pois ele trabalha na lavoura da cana, um trabalho bastante duro. Gastando 20 pontos, teremos uma Força igual a 12.

L **Força (ST) = 12**

O A agilidade não é tão importante para Simão, por isso, vamos gastar apenas 10 pontos e dar a ele uma Destreza igual a 11.

D **Destreza (DX) = 11**

E Simão não é muito brilhante, mas é esperto o bastante para não se meter em encrenca! Vamos gastar mais 10 pontos e assim o nosso personagem fica com uma Inteligência igual a 11.

C **Inteligência (IQ) = 11**

R A vida de um escravo não é moleza. Trabalho duro o dia inteiro, maus-tratos por parte dos feitores. Por isso, seria bom que Simão tivesse boa resistência física. Vamos gastar aqui mais 30 pontos e teremos um escravo saudável, com uma Vitalidade igual a 13!

I **Vitalidade (HT) = 13**

A Bem, lá se foram 70 pontos. Sobraram 7 pontos, que guardamos por enquanto. Porém, agora que já temos o valor dos atributos, calcular o NH das Perícias do nosso Escravo Simão fica bem simples:

Perícia	fórmula	cálculo	NH
Briga	(DX)	11	11
Corrida	(DX)	11	11
Escalada	(DX-1)	11-1	10
Natação	(DX)	11	11
Armas de Mão (Porrete)	(DX+1)	11+1	12

Depois disso, vamos escolher as Peculiaridades de Simão. Elas devem ser características marcantes, que ajudem a criar uma personalidade única para o nosso personagem. Que tal estas:

Tem medo de cobras, coça a orelha o tempo todo, não se sente à vontade perto dos brancos, é do tipo "caladão" e sempre olha para o chão quando fala.

Com isso, ganhamos mais cinco Pontos de Personagem, que podem ser usados mais tarde para aumentar o NH de alguma Perícia ou até mesmo para comprarmos uma Perícia nova. Eles são anotados, juntamente com os outros 7, no espaço no alto à direita da Planilha. Isso deixa Simão com 12 *Pontos por Gastar*.

Agora, calculamos a Velocidade Básica (DX+HT dividido por 4), ou seja: (11+13) / 4, que é igual a 6 (o valor da Esquiva é 6) e o Dano Básico que será 1D-1 de GDP e 1D+2 de Bal, para uma Força de 12 (veja a Tabela de Dano Básico, na página 19).

Depois disso, falta anotarmos o equipamento do personagem, isto é, suas armas, armadura e objetos pessoais (veja na página 8 como e onde anotar esses itens em sua planilha).

Simão é um escravo, e não possui nada de valor na vida (ele nem é dono de si mesmo!) Vamos dizer que ele possui apenas suas roupas (uma calça de algodão cru e um camisa largo) e um porrete feito com um galho grosso de jequitibá. A única coisa de valor que ele possui é um cordão de couro trançado, feito por seu pai: a única lembrança que Simão tem de sua família. Como Simão não usa nenhum tipo de armadura, devemos anotar sua Defesa Passiva (DP) e Resistência a Dano (RD) como zero (veja a Tabela de Armaduras, na página 19).

Consultando a Tabela de Dano das Armas na página 19, vemos que o valor do dano causado pelo porrete seria Bal+2. Substituindo pelos valores de Dano Básico anotados na Planilha de Simão (1D-1 de GDP e 1D+2 de Bal), devemos anotar o dano do porrete como zero para golpes perfurantes (GDP) e 1D+4 para golpes de "balanço" (Bal). Lembre-se que no caso de uma arma possuir apenas um tipo de dano (como o porrete), anota-se somente um valor de dano para aquela arma.

Você deve anotar também os valores de dano de socos e chutes (usados com a Perícia Briga). Para Simão, eles valeriam 1D-3 para socos e 1D-1 para chutes. Anote isso abaixo do dano das armas (veja a página 8).

E isso é tudo!

Nosso personagem já está pronto e, se você quiser, pode jogar novamente a *Aventura Solo* (veja a página 10), dessa vez usando Simão como seu personagem, tomando o cuidado de usar os valores anotados na planilha de Simão ao invés dos indicados no texto da aventura.

Evolução do Personagem

Depois de uma boa aventura, o GM premiará os personagens com Pontos de Experiência. Eles devem ser anotados no espaço Pontos Por Gastar da Planilha (veja página 8).

Entre uma aventura e outra, o jogador pode usar esses pontos para melhorar qualquer um dos Atributos, para aumentar o NH das suas Perícias ou para aprender Perícias Novas. Assim, seu personagem vai melhorando, tornando-se mais experiente, aprendendo coisas novas e evoluindo com o passar do tempo e das aventuras.

Para maiores detalhes sobre a Evolução dos Personagens, consulte o livro mini GURPS Regras Básicas, na página 20.

Regras e Tabelas

Calcule o Dano das Armas

Existem dois tipos de ataque:

GDP (Golpes de Ponta/contusão/perfurantes) e Bal (Golpes em Balanço): quando você impulsiona a arma antes de usá-la. Ver *mini GURPS Regras Básicas* páginas 18 e 19.

Consulte a *Tabela de Dano de Armas*, anote o valor do dano para a arma escolhida, substituindo GDP e Bal pelos valores de Dano Básico do seu personagem (veja a *Tabela de Dano Básico*).

Ex.: Simão tem força 12 e usa um porrete, que causa apenas dano de Bal. Consultando a *Tabela de Dano Básico*, vemos que para ST=12, o valor de Bal é igual a 1D+2. Na *Tabela de Dano das Armas*, vemos que o porrete causa Bal+2, ou seja, (1D+2)+2, que é igual a 1D+4.

Se Simão usasse uma faca, que causa um dano de GDP-1 (e tendo Dano Básico de 1D-1 por sua ST=12), o total de dano de GDP da faca seria (1D-1)-1, ou seja, 1D-2.

Tabela de Dano das Armas

Arma	Dano	
Arco e flecha	GDP+2	—
Chicote	—	Bal-2
Espada	GDP+2	Bal+2
Faca	GDP-1	Bal-2
Funda	—	Bal
Lança	GDP+2	—
Maça (porrete/tacape)	—	Bal+2
Machado	—	Bal+2
Mosquete*	4D	—
Pistola*	1D+1	—

*O dano das armas de pólvora não é causado pela Força, mas pelo tipo de arma e munição. Além disso, essas armas disparam apenas um tiro e sua recarga demora um minuto (Teste a perícia Armas de Pólvora para recarregar).

Soco

Para dar um soco, o personagem usa como NH o valor da sua Perícia Briga ou o valor do seu Atributo DX. O dano provocado por um soco é GDP-2. Calcule e anote o valor do dano de soco do seu personagem na Planilha, logo abaixo do dano das armas (veja a página 8).

Ex.: No caso de Simão, com Dano Básico GDP igual a 1D-1, o dano de seu soco é (1D-1)-2, ou seja, 1D-3.

Chute

Para o chute, o personagem usa como NH o valor de Briga-2 ou o valor de DX-2. O dano provocado pelo chute é GDP. Calcule e anote o valor do dano de chute do seu personagem na Planilha, logo abaixo do dano das armas (veja a página 8).

Ex.: No caso de Simão, que tem dano básico GDP igual a 1D-1, o dano de seus chutes também seria 1D-1.

As Armaduras

As armaduras protegem o corpo do personagem, evitando ou diminuindo o dano provocado pelos golpes do inimigo. Elas podem ser desde roupas pesadas até couraças de metal. Uma armadura possui dois valores básicos: a Defesa Passiva (DP) e a Resistência a Dano (RD).

Tabela de Armaduras

Tipo	DP	RD
Roupa de verão	0	0
Roupa de inverno	0	1
Laudel	1	1
Coura	1	1
Loriga de couro	2	2
Cota de malha	3	4
Loriga de escamas	3	4
Placa de peito	4	4
Armadura de placas	4	6

Defesa Passiva (DP)

A Defesa Passiva é somada ao valor de Esquiva, Aparar ou Bloqueio, tornando mais fácil se livrar dos golpes do inimigo.

Ex.: Simão tem Esquiva igual a 6. Se estivesse usando uma Placa de Peito (com DP igual a 4), ele teria um total de 10 em sua defesa. E você já sabe que tirar 10 ou menos é bem mais fácil do que 6 ou menos!

Resistência a Dano (RD)

A Resistência a Dano diminui o dano causado por um golpe.

Ex.: Simão sofre um golpe que causa 4 pontos de dano. Se estivesse usando uma Placa de Peito (com RD igual a 4) ele não teria sofrido nenhum dano!

Recuperando Pontos de Vida

Um personagem pode recuperar os Pontos de Vida perdidos durante um combate de três maneiras:

- Uma vez por dia, com um teste de HT, recupera-se um Ponto de Vida.
- Com um teste da Perícia *Primeiros Socorros*, o personagem pode recuperar 1D-2 Pontos de Vida adicionais por dia.
- Com um teste da Perícia *Medicina*, o Personagem recebe um bônus de +1 no teste de HT para recuperar Pontos de Vida.

Existem Vantagens, como a *Recuperação Alérgica*, que aumentam a chance de recuperar Pontos de Vida com o teste de HT (veja o livro *mini GURPS Regras Básicas*, página 24).

Tabela de Dano Básico

Consulte a tabela abaixo e anote o Dano Básico de acordo com a Força (ST) do seu personagem. Substitua esses valores no dano de cada uma das armas do personagem.

Dano		
ST	GDP	BAL
4 ou -	0	0
5	1D-5	1D-5
6	1D-4	1D-4
7	1D-3	1D-3
8	1D-3	1D-2
9	1D-2	1D-1
10	1D-2	1D
11	1D-1	1D+1
12	1D-1	1D+2
13	1D	2D-1
14	1D	2D
15	1D+1	2D+1
16	1D+1	2D+2
17	1D+2	3D-1
18	1D+2	3D
19	2D-1	3D+1
20	2D-1	3D+2

Para ST acima de 20, siga a progressão.

Calcule a Velocidade

Some HT com DX e divida o resultado por 4. Essa será a Velocidade Básica do seu personagem. Depois, arredonde este valor para baixo, para calcular quanto vale sua Esquiva. Anote-os em sua planilha (veja a página 8).

Tabela de Atributos

Veja abaixo o custo em Pontos de Personagem para cada valor de Atributo.

Atributo	Custo
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Cada Ponto de Atributo acima de 18 custa mais 25 pontos



Quilombola

Custo: 15 pontos

Você é um habitante dos quilombos que se orgulha de sua liberdade e trabalha duro para a grandeza de Palmares.

Vantagens

Hipoalergia
(+3 nos testes de IQ para ignorar a dor)
Força de Vontade +2
(+2 nos testes de vontade IQ)
Prontidão +2
(+2 nos testes de percepção IQ)
Recuperação Alígera
(+5 nos testes de HT para recuperar Pontos de Vida)

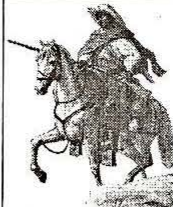
Desvantagens

Estigma Social (negro)
Status -4 (fugitivo)

Perícias

Conhec. do Terreno IQ
Sobrevivência (na mata) IQ
Canto DX
Dança DX
Briga DX

NH



Capitão do Mato

Custo: 26 Pontos

Você percorre as trilhas no encalço dos escravos fugidos, apreciando o prazer da caçada e o terror nos olhos dos fugitivos.

Vantagens

Ouvido Aguçado +2
(+2 nos testes de audição IQ)
Visão Aguçada +2
(+2 nos testes de visão IQ)
Prontidão +2
(+2 nos testes de percepção IQ)
Senso de Direção
(sempre sabe onde está o norte)
Poderes Legais
(pode prender e punir os escravos)

Desvantagens

Fanfarronice (valentão)
Excesso de Confiança
(subestima os inimigos)

Perícias

Intimidação IQ
Rastreamento IQ+1
Sobrevivência (na mata) IQ
Cavalgar DX
Armas de Mão (chicote) DX+1
Armas de Pólvora (mosquete) DX+2

NH



Guerreiro do Quilombo

Custo: 26 pontos

Responsável pelas seguidas vitórias de Palmares contra os invasores, você e os outros guerreiros do quilombo são combatentes mortais.

Vantagens

Reflexos em Combate
(+1 nas Defesas Ativas)
Prontidão +2
(+2 nos testes de percepção IQ)
Ouvido Aguçado +2
(+2 nos testes de audição IQ)
Visão Aguçada +2
(+2 nos testes de visão IQ)

Desvantagens:

Estigma Social (negro)
Status -4 (fugitivo)

Perícias

Arma de Mão (lança) DX
Arma de Mão (porrete) DX
Briga DX+3
Conhec. do Terreno IQ+1
Armadilhas IQ

NH



Mateiro

Custo: 27 pontos

Você conhece todos os segredos das plantas, dos animais, das trilhas e dos perigos da floresta.

Vantagens

Senso de Direção
(sempre sabe onde é o norte)
Visão Aguçada +2
(+2 nos testes de visão IQ)
Ouvido Aguçado +2
(+2 nos testes de audição IQ)

Perícias

Naturalista IQ-1
Sobrevivência (na mata) IQ
Armadilhas IQ
Rastreamento IQ+1
Arma de Mão (faca) DX+1
Arma de Pólvora (pistola) DX+1

NH

Desvantagens

Nenhuma



Líder do Quilombo

Custo: 26 Pontos

Você guia o seu povo, e sob o seu comando, o quilombo pode celebrar a paz ou lançar-se à guerra.

Vantagens

Poderes Legais
(pode prender e punir os quilombolas)
Reputação
Desvantagens
Dever (defender seus súditos)

Perícias

Diplomacia IQ
Comércio IQ
Trovador IQ
Liderança IQ+2
Intimidação IQ

NH



Escravo

Custo: 23 pontos

Fugido dos engenhos e vilas, a sua única esperança é chegar ao Quilombo dos Palmares, ou morrer tentando.

Vantagens

Hipoalergia
(+3 nos testes de IQ para ignorar a dor)
Prontidão +2
(+2 nos testes de percepção IQ)
Recuperação Alígera
(+5 nos testes de HT para recuperar Pontos de Vida)

Desvantagens

Estigma Social
Status -4

Perícias

Armas de Mão (porrete) DX+1
Natação DX
Briga DX
Corrida DX
Escalada DX-1

NH



Senhor de Engenho

Custo: 32 Pontos

Você é o dono da terra e da vida dos seus escravos. Sua riqueza e seu poder só são menores que a sua ambição.

Vantagens

Alfabetizado
Carisma +1
(+1 nos testes de reação)
Poderes Legais
(pode prender e punir os escravos)
Reputação

Desvantagens

Avareza

Perícias

Intimidação NH
Liderança IQ
Comércio IQ+1
Trato Social IQ+1
Cavalgar DX



Índio

Custo: 24 Pontos

Você vive nas matas e divide seus domínios com os quilombolas, que tanto podem ser aliados quanto inimigos.

Vantagens

Grupo de Aliados (a tribo)
Empatia c/ Animais
(+2 nos testes de reação c/ animais)
Ouvido Aguçado +1
(+1 nos testes de audição IQ)
Prontidão +1
(+1 nos testes de percepção IQ)
Visão Aguçada +1
(+1 nos testes de visão IQ)

Desvantagens

Primitivismo
(costumes primitivos)

Perícias

Sobrevivência (na mata) NH
Arco IQ-1
Conhec. do Terreno DX
Furtividade DX
Armas de Mão (tacaie) DX-1



Feitor de Escravos

Custo: 22 pontos

Você mantém os escravos na linha e se esforça para cumprir seu dever, mesmo que tenha que usar de crueldade.

Vantagens

Visão Aguçada +2
(+2 nos testes de visão IQ)
Ouvido Aguçado +2
(+2 nos testes de audição IQ)
Carisma +1
(+1 nos testes de reação IQ)
Prontidão +2
(+2 nos testes de percepção IQ)
Poderes Legais
(pode prender e punir os escravos)

Desvantagens

Fanfarronice (valentão)

Perícias

Cavalgar DX
Briga DX+1
Arma de Mão (chicote) DX
Intimidação IQ
Arma de Pólvora (pistola) DX+1



Bandeirante

Custo: 25 Pontos

Os caminhos e perigos do sertão tomaram seu coração duro e seus golpes mortais.

Vantagens

Força de Vontade +2
(+2 nos testes de vontade IQ)
Senso de Direção
(sempre sabe onde está o norte)
Prontidão +2
(+2 nos testes de percepção IQ)

Perícias

Sobrevivência (na mata) NH
Conhec. do Terreno IQ+1
Arma de Pólvora (mosquete) DX+2
(pistola) DX+1
Arma de Mão (espada) DX

Desvantagens

Reputação (cruel)



Padre

Custo: 21 Pontos

Você representa a igreja e a mão de Deus neste mundo, buscando a paz entre os homens, o que não é uma missão fácil.

Vantagens

Alfabetizado
Clericato
Status +2

Perícias

Teologia NH
Caligrafia DX
Trovador IQ+2
Medicina IQ+2
Língua (latim) IQ

Desvantagens

Pacifismo
(só luta em defesa própria)
Voto (pobreza, celibato, etc)
Código de Honra



Soldado

Custo: 20 Pontos

Armado pela Coroa Portuguesa (ou pelos holandeses), você combate o inimigo com coragem, bravura e a força das suas armas.

Vantagens

Reflexos em Combate
(+1 nas Defesas Ativas)
Prontidão +2
(+2 nos testes de percepção IQ)

Perícias

Briga NH
Arma de Pólvora DX
(mosquete) DX+1
Arma de Mão (espada) DX+1

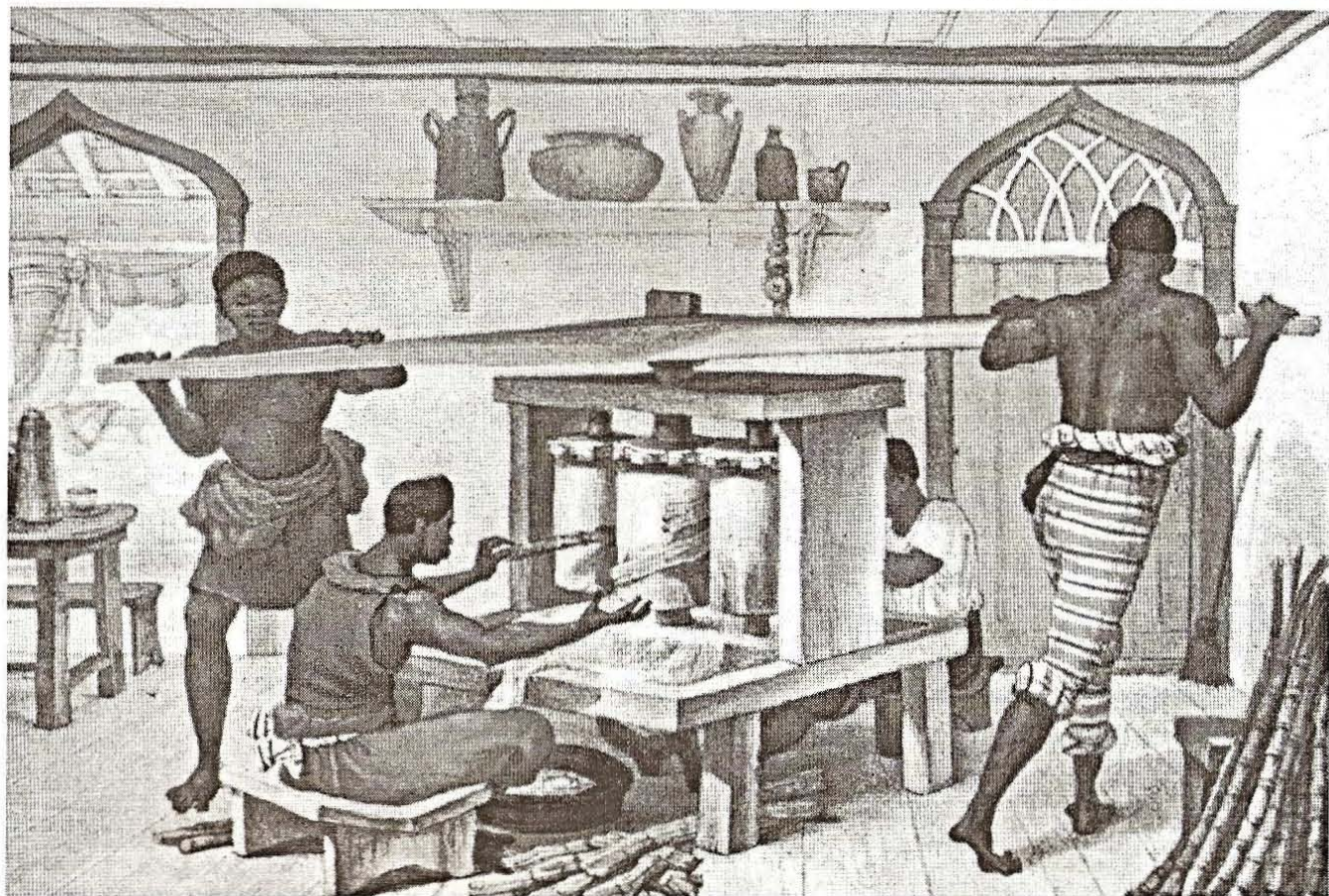
Desvantagens

Dever

O Quilombo dos Palmares

A trinta léguas do sertão, está um sítio entre umas serras a que chamam Palmares, ao qual ordinariamente se acolhem, fugindo do trabalho, os escravos desta Capitania.

— trecho de um documento de 1612



A História de Palmares

Ninguém sabe ao certo quando Palmares começou, mas acredita-se que as fugas de escravos tiveram início no momento em que os negros começam a ser trazidos da África para o Brasil. Como em outras colônias, os negros fugitivos se abrigavam nas matas e construíam pequenas aldeias, onde recriavam a estrutura das sociedades de onde tinham sido trazidos à força.

Vários relatos indicam que os negros se refugiaram na Serra da Barriga (onde se localizava Palmares) por volta de 1580 ou 1590, apesar de não haver nenhuma prova definitiva. Há quem afirme que talvez até antes disso já existissem grupos de escravos fugidos no local.

Os quilombolas atacavam engenhos e vilas, roubando alimentos e armas, libertando escravos e sequestrando mulheres. Durante toda a sua história, Palmares enfrentou ataques tanto dos portugueses quanto dos holandeses, mas quase todos foram fracassados.

A União Ibérica e a Invasão Holandesa

Durante a chamada **União Ibérica** (1580 a 1640), o rei da Espanha herdou a coroa de Portugal. A Holanda, aliada comercial de Portugal, era rival da Espanha, e por causa disso acabou perdendo suas vantagens econômicas com o comércio do açúcar brasileiro, e decidiu invadir o Brasil, ocupando à força algumas cidades na Bahia e em Pernambuco. João Maurício de Nassau, foi enviado para governar o novo território holandês e se estabeleceu em Recife.

Para enfrentar os holandeses, que foram expulsos em 1654, os portugueses ofereceram a alforria aos escravos que lutassem contra os invasores. Muitos deles aproveitaram e fugiram para Palmares. Mas outros, como Henrique Dias, tornaram-se heróis na luta contra os holandeses e participaram de expedições de ataque aos quilombos.



A Era Ganga Zumba

Com o fim da guerra contra os holandeses, a economia açucareira voltou a crescer, assim como o comércio de escravos e também as fugas para Palmares. Por causa disso, nas décadas seguintes, Palmares atingiria o seu apogeu.

Ao mesmo tempo, devido aos altos preços dos escravos, os senhores-de-engenho voltaram a organizar expedições para a captura de negros em Palmares. Numa delas, um menino nascido em Palmares foi capturado e presenteado ao padre da vila de Porto Calvo. Quinze anos depois, esse menino voltaria para Palmares, assumindo o nome de Zumbi.

Mas nessa época, quem governava Palmares era Ganga Zumba. E sob sua liderança, os quilombos cresceram e resistiram às constantes expedições e ataques, graças às brilhantes táticas de guerrilha usadas pelos quilombolas.

Com o passar dos anos, os ataques se tornaram mais violentos. Em 1675, uma grande expedição patrocinada pelas vilas vizinhas a Palmares conquista a primeira vitória contra os quilombos. No ano seguinte, em um novo ataque, Zumbi é ferido e fica manco.

Em 1677, Fernão Carrilho falha em sua tentativa de capturar a mãe de Ganga Zumba, mas demonstra a fragilidade de Palmares diante dos ataques dos brancos. Além disso, muitas figuras importantes acabam capturadas, entre elas Ganga Zona, irmão de Ganga Zumba. Palmares vivia sua crise mais grave.

Guerra e Paz

Após o sucesso de Carrilho, o Governador Dom Pedro de Almeida ofereceu um acordo aos Palmarinos, no qual prometia terras, permissão para o comércio com os vizinhos e a liberdade somente para os negros nascidos em Palmares. Todos os outros seriam vendidos como escravos.

No dia 5 de novembro de 1678, o Recife assistiu atônito à chegada da delegação de Palmares, chefiada pelo próprio Ganga Zumba, para negociar a paz. Em troca das férteis terras de Palmares, os quilombolas receberam terras na localidade de Cocaú. Descontentes com a proposta, vários quilombolas liderados por Zumbi recusaram-se a deixar Palmares, e o povo, que sempre fora unido, dividiu-se.

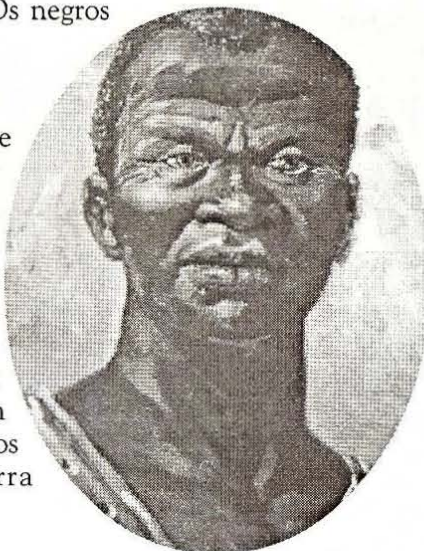
Ao chegarem ao Cocaú, as desavenças tornaram-se insustentáveis. A rebelião crescia entre os negros e muitos deles resolveram voltar para Palmares, rompendo o acordo com o governo colonial. No auge da discórdia, Ganga Zumba foi envenenado, e o controle passou para seu irmão, Ganga Zona, que tinha o apoio dos brancos mas não liderava seu povo. Os negros preferiram retornar a Palmares e seguir Zumbi.

O Rei Zumbi

Nada seria como antes depois da morte de Ganga Zumba.

Liderados por Zumbi, os quilombolas rejeitaram todas as propostas para que voltassem ao Cocaú e seguissem Ganga Zona. Zumbi começou os ataques às vilas e engenhos, numa guerra que parecia não ter fim.

Em 1688, dez anos após a morte de Ganga Zumba, o Governador foi buscar no Piauí um bandeirante de triste memória, o paulista Domingos Jorge Velho, para liderar o esforço de guerra definitivo contra Palmares.



Cronologia

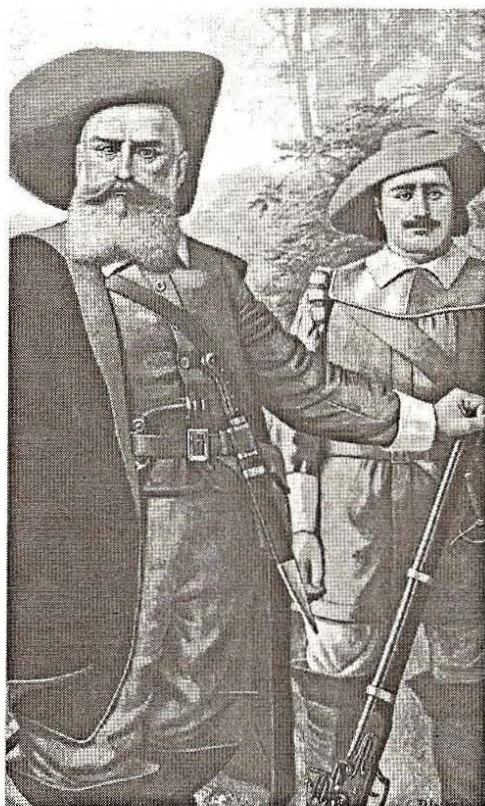
- 1597 Primeira referência ao quilombo dos Palmares, numa carta de Pero Lopes ao Rei.
- 1602 O Governador-Geral desembarca em Pernambuco, tentando organizar a repressão contra Palmares.
- 1603 Primeira expedição oficial contra Palmares, chefiada por Bartolomeu Bezerra.
- 1630 Os holandeses invadem Pernambuco.
- 1637 João Maurício de Nassau chega ao Recife.
- 1640 Henrique Dias, o herói negro da luta contra os holandeses, lidera um ataque a Palmares.
- 1644 Nassau manda a primeira expedição contra Palmares.
- 1645 Nova expedição contra Palmares.
- 1648 Derrota dos holandeses frente ao exército brasileiro na Batalha dos Guararapes.
- 1654 João Blaer lidera um novo ataque contra Palmares. Novo fracasso. Os holandeses deixam o Brasil.
- 1655 Nasce em Palmares um menino que será capturado pela expedição de Braz da Rocha Cardoso e presenteado ao Padre Melo, o cura de Porto Calvo.
- 1661 Expedição de 300 homens ataca Palmares e captura muitos quilombolas.
- 1663 Depois do fracasso de um novo ataque, o Governador-Geral reconhece que a resistência de Palmares diante da Coroa era mais dura que a dos holandeses.
- 1667 Expedição de Zenóbio Accioly Vasconcelos se limita a queimar alguns quilombos.
- 1669 As vilas de Serinhaém, Penedo, Porto Calvo e Alagoas firmam um pacto de união contra Palmares.
- 1670 O governador de Pernambuco proíbe negros, mulatos, índios e mestiços de portarem armas de fogo. O menino, batizado como Francisco pelo Padre Melo, foge de volta para Palmares, onde recebe o nome de Zumbi.
- 1671 Fernão Carrilho sugere concentrar tropas em Porto Calvo para combater os quilombolas e a Coroa declara guerra total a Palmares.
- 1672 Novo ataque contra Palmares. Informados pelos espiões, os negros abandonam os quilombos e atacam de emboscada as tropas coloniais.
- 1673 Os palmarinos atacam o engenho de Cristóvão Lins, o alcaide-mor de Porto Calvo. A frente do ataque está Felipe, ex-escravo do alcaide. Em represália, uma expedição ataca Palmares sem sucesso, mas Felipe é degolado por um soldado.
- 1674 A expedição de João Martins é completamente derrotada pelos Palmarinos.

(continua...)

Cronologia

(continuação)

- 1675 As vilas de Porto Calvo, Serinhaém, Alagoas e São Francisco financiam o ataque de Manuel Lopes Galvão a Palmares. É a primeira derrota dos quilombolas.
- 1676 Manuel Lopes Galvão ataca novamente, e numa das batalhas, Zumbi é ferido, ficando manco.
- 1677 Fernão Carrilho ataca de surpresa, tentando capturar a mãe de Ganga Zumba, mas ela consegue escapar. O irmão do rei e outras figuras importantes são capturadas.
- 1678 Em 5 de novembro, Ganga Zumba chega ao Recife para discutir um acordo de paz com o Governador Souza e Castro. Zumbi rompe com Ganga Zumba e se recusa a deixar Palmares, junto com grande parte dos quilombolas.
- 1679 Ganga Zumba é morto no Cocaú e seu irmão Ganga Zona se alia aos brancos para enfrentar os chefes rebeldes. Na prática, Zumbi é o novo Rei de Palmares.
- 1680 O Governador mantém a promessa de liberdade para Zumbi, mas ele recusa a oferta e recomeça os ataques aos engenhos e vilas.
- 1688 Domingos Jorge Velho é contratado para combater Palmares, mas antes é chamado para acabar com a revolta dos índios Janduí, no Rio Grande do Norte.
- 1692 A tropa de Domingos Jorge Velho é emboscada pelo exército de Palmares, sendo forçada a recuar até Porto Calvo.
- 1694 Janeiro - Comandando mais de 9 mil homens, Domingos Jorge Velho ataca Palmares novamente, dessa vez, dividindo o comando com Bernardo Vieira de Melo e Sebastião Dias Mineli. Fevereiro - Após driblar as defesas do quilombo e atacar com canhões, Domingos Jorge Velho invade a vila do Macaco e massacra os palmarinos. Mesmo ferido, Zumbi escapa. Dezembro - Zumbi reaparece num ataque à vila de São Francisco. Sua cabeça é posta a prêmio.
- 1695 Antônio Soares, auxiliar de Zumbi é capturado e torturado pelos paulistas. Diante da promessa de liberdade, Soares trai Zumbi e o líder é emboscado e morto no dia 20 de novembro de 1695.
- 1696 a 1716 Mesmo com a queda de Palmares e a morte de Zumbi, prossegue a guerra contra os sobreviventes, que continuam a atacar vilas e engenhos.



O Desafio do Bandeirante

Armado e financiado pelo Governador, Domingos Jorge Velho recebeu um perdão antecipado pelos crimes que viesse a praticar e o poder de prender qualquer pessoa que colaborasse com os Palmarinos. Além das frequentes trocas de alimentos de Palmares por armas e munições, o governador queria acabar com a prática comum dos habitantes das vilas de "alugar" pedaços das terras dos quilombos para plantar. Porém, antes de atacar Palmares, Domingos Jorge Velho e sua tropa tiveram de combater uma revolta dos índios Janduí, no Rio Grande do Norte. Com isso, o ataque a Palmares foi adiado por três anos.

Finalmente, em agosto de 1692, Domingos Jorge Velho investiu contra os quilombos. Avisado do ataque por seus espiões, Zumbi se preparou para receber o bandeirante do modo costumeiro. Emboscado pelas forças do quilombo, o paulista percebeu que as táticas que usava contra os índios não funcionariam contra os quilombolas e suas estratégias de guerrilha, e foi forçado a recuar.

As tropas de Domingos Jorge Velho permaneceram na região, causando problemas nas vilas por onde passavam, roubando alimentos e armas, enquanto se preparavam para um novo ataque. Aproveitando-se do tempo de espera, Zumbi fortificou ainda mais o quilombo do Macaco, alterando sua estratégia de mover-se com a população de um povoado para outro e fazendo do povoado central a sua cidadela de resistência.

Em janeiro de 1694, Domingos Jorge Velho parte em direção ao Macaco e Zumbi o aguarda para travarem ali a batalha decisiva. Protegidos por uma paliçada tripla e por fossos e muralhas de estacas que impediam a aproximação dos atacantes, os quilombolas rechaçam duas investidas das forças invasoras, enquanto Domingos Jorge Velho aguarda a chegada de reforços do litoral. No dia 3 de fevereiro, 200 homens e 6 canhões se unem ao exército do bandeirante. Porém, os canhões precisavam se aproximar da muralha, o que parecia impossível. Então, Domingos Jorge Velho ordena que se construa uma paliçada oblíqua, que vai avançando na direção de uma das pontas da muralha de Palmares, protegendo seus homens do ataque dos quilombolas. Dessa vez, sua estratégia deu certo.

A Queda de Palmares

Diz a lenda, que ao ver a muralha dos paulistas, Zumbi teria dito ao sentinela: "deixaste os brancos fazerem essa cerca? Amanhã seremos invadidos e mortos, e nossas mulheres e filhos capturados." Durante a madrugada do dia 6 de fevereiro, os palmarinos tentam uma fuga desesperada na escuridão da noite, mas o alerta é dado e o ataque é violento. Mesmo ferido, Zumbi consegue escapar. Mas esse era o começo do fim de Palmares.

Durante todo o ano de 1694, as tropas de Domingos Jorge Velho percorrem a serra e Zumbi reaparece em dezembro, liderando um ataque à vila de São Francisco. Escondido nas matas com uma guarda de elite, Zumbi é finalmente delatado por um de seus auxiliares, e no dia 20 de novembro de 1695, o maior herói de Palmares morre em combate, matando um homem, ferindo outros e jamais se rendendo.

Depois disso, a luta prosseguiu durante muitos anos, com os sobreviventes fazendo uma guerrilha de resistência. Há registros de ataques de negros a engenhos e vilas até 1716, e o fim de Palmares só veio mesmo com a ocupação das suas terras pelos colonos portugueses.



Vilas e Cidades

Observando o mapa atual dos estados de Pernambuco e Alagoas, ainda é possível encontrar algumas das localidades que tiveram um papel importante na história de Palmares. dentre elas, destacam-se:

Alagoas - uma das vilas que se uniram para financiar expedições contra Palmares. Hoje tem o nome de Penedo.

Cocaú - localizada a 30 km ao sudoeste da vila de Serinhaém, a cidade de Cocaú marca o local onde os quilombolas foram viver após o acordo de paz. Ali, a divisão dos Palmarinos se tornou insustentável e a morte de Ganga Zumba fez com que a maioria voltasse para Palmares, sob a liderança de Zumbi.

Porto Calvo - uma das vilas mais prósperas na época áurea dos engenhos, Porto Calvo foi onde cresceu Zumbi, criado pelo padre Melo como o menino Francisco. A vila foi atacada algumas vezes pelos Palmarinos.

Recife - capital de Pernambuco e uma das maiores cidades brasileiras da época, Recife foi escolhida por Maurício de Nassau como a capital dos territórios invadidos pelos holandeses. Mais tarde, Recife assistia em assombro a chegada de Ganga Zumba para firmar o acordo de paz com o governador.

São Francisco - localizada às margens do Rio São Francisco, essa vila foi onde Zumbi foi reconhecido depois da derrota para Domingos Jorge Velho.

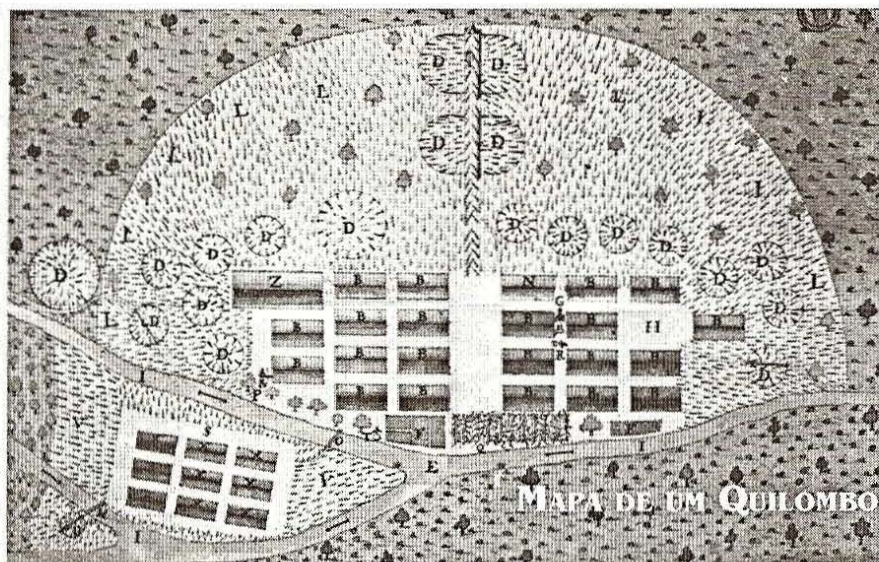
Serinhaém - uma das vilas que mais sofreu com os ataques de Palmares, fica às margens do rio de mesmo nome.

Geografia

A nação de Palmares era formada por mais de dez povoados diferentes, espalhados num território com mais de 27.000 km² de extensão. Segundo as estimativas do governo de Pernambuco, registradas em documentos da época, a população de Palmares estaria entre 20 e 30 mil habitantes, um número muito impressionante.

As principais "cidades" de Palmares eram:

- **Acotirene:** localizado a 180 km da vila de Porto Calvo e 30 km ao norte do quilombo de Zumbi, esse quilombo tinha o nome de seu líder.
- **Amaro:** localizado a 54 km da vila de Serinhaém, Amaro tinha o nome de um dos líderes de Palmares. Sua população ultrapassava 5.000 pessoas, com cerca de 1000 casas ocupando perto de 6 km de extensão.
- **Andalaquituche:** localizado a 150 km da vila de Alagoas (hoje Penedo), no topo da Serra do Cafuxi, esse quilombo recebeu o nome de seu líder, irmão de Zumbi.
- **Aqualtune:** localizado a 165 km de Porto Calvo, esse quilombo tinha o nome da mãe de Ganga Zumba e Ganga Zona, e foi onde Fernão Carrilho capturou alguns dos líderes de Palmares, levando Ganga Zumba a aceitar o acordo de paz com o governo colonial que levaria à sua ruptura com Zumbi e à divisão do povo de Palmares.
- **Dambraga:** localizado a 89 km de Tabocas, Dambraga seria mais tarde substituído pelo povoado de Sabalanga, no local onde hoje existe a cidade de Viçosa, no estado de Alagoas.
- **Macaco:** localizado na Serra da Barriga, próximo da atual cidade de União dos Palmares, Macaco era a capital dos quilombos. Com uma população estimada em mais de 8.000 habitantes e mais de 1500 casas, Macaco era totalmente fortificado pois era o lar de Ganga Zumba, o líder maior de Palmares.
- **Osenga:** localizado a 20 km de Macaco, entre os rios Paraibinha e Jundiá. No lugar onde havia o quilombo de Osenga seria fundado, mais tarde, o aldeamento de Limoeiro.



O Capitão Mouró

Alguns historiadores defendem a tese de que o sistema de defesa dos Quilombos de Palmares, com suas cercas e paliçadas de madeira e pedra, cercadas por trincheiras, armadilhas e fossos de estacas não teria sido idealizado pelos próprios quilombolas, mas sim por um personagem misterioso, sobre o qual quase não existem registros. Somente alguns poucos documentos fazem alusão ao fato de que o verdadeiro criador das magníficas defesas de Palmares teria sido um "mouro que para eles fugiu".

Conhecido como o Capitão Mouró, esse personagem quase lendário devia possuir alguma experiência militar, e pode ter sido muito importante dentro da hierarquia de Palmares, provavelmente tendo passado muitas informações a Ganga Zumba ou a Zumbi, e talvez sendo um dos grandes generais de Palmares.

Estudiosos apontam a incrível semelhança entre a estrutura descrita por Domingos Jorge Velho e as antigas fortificações turcas conhecidas como palancas (usadas até o final do século XVII). Não é de se estranhar que a palavra palenque (a versão castellana de palanka) seja usada para designar os quilombos nos países da América Espanhola.

Infelizmente, como não existem registros definitivos sobre a existência ou não do Capitão Mouró, tudo o que a História nos deixou foi a possibilidade de imaginar quem teria sido esse homem misterioso, e qual foi a sua real contribuição para a criação do mito de Palmares como os quilombos invencíveis da Serra da Barriga.

Os Quilombos Invencíveis

Porque será que Palmares conseguiu resistir durante tanto tempo aos ataques e invasões?

A resposta está na estrutura dos quilombos de Palmares e nas brilhantes táticas de guerrilha usadas pelos quilombolas.

Palmares, ao contrário do que muita gente pensa, não era apenas um, mas vários quilombos diferentes, unidos sob o mesmo governo. Eles ficavam bastante afastados uns dos outros (às vezes separados por mais de 100 km). Por causa disso, um ataque que destruísse um povoado raramente atingia qualquer um dos outros antes que os negros conseguissem fugir.

Além disso, os quilombos de Palmares eram construídos em terrenos protegidos, onde os quilombolas sempre levavam vantagem no combate contra os invasores, que ainda tinham de enfrentar as lendárias armadilhas, muralhas de estacas e paliçadas que cercavam os povoados mais importantes.

Quando Zumbi deixou de lado a tática de atacar os invasores na mata ou abandonar os povoados diante de um ataque e decidiu fazer de Macaco a sua fortaleza, os Palmarinos perderam a vantagem estratégica que sempre tiveram. Apesar de ser um brilhante comandante militar, Zumbi (e Palmares inteiro) acabou pagando muito caro por esse erro estratégico.

- **Subupira:** localizado na Serra da Juçara, próximo à cabeceira do Rio Satuba, Subupira ficava a cerca de 36 km de Macaco, e tinha 6 km de extensão, com cerca de 800 casas e uma população de mais de 4.000 habitantes. Era protegido por fortificações de "madeira e pedra", e era onde os Palmarinos realizavam seus exercícios militares.
- **Tabocas:** a nordeste de Zumbi e sudeste de Acotirene, próximos desses quilombos, havia dois povoados chamados Tabocas, perto do rio Serinhaém.
- **Zumbi:** localizado a 96 km ao nordeste de Porto Calvo, esse era o lar de Zumbi, que liderou o povoado enquanto Ganga Zumba era Rei. Mais tarde, Zumbi se mudaria para Macaco, onde faria a resistência final contra o exército de Domingos Jorge Velho.

A Vida em Palmares

A Estrutura dos Quilombos

Os quilombos de Palmares eram construídos como verdadeiras fortalezas. Cercados por armadilhas, fossos, muralhas de estacas e protegidos por paliçadas espessas, só era possível chegar ao seu interior através dos portões voltados para os pontos cardeais.

O número de casas e ruas podia variar de um quilombo para outro, mas todos possuíam uma Casa do Conselho, um templo, cisternas, oficinas de ferreiro e olarias, além das roças e plantações, localizadas fora das paliçadas e guardadas por vigias. As casas eram feitas de barro, provavelmente com telhados feitos de folhas de palmeira. As ruas eram largas, longas e retas, à maneira africana.

Havia quilombos móveis (construídos para serem abandonados rapidamente no caso de um ataque) e povoados fixos (erguidos como cidadelas fortificadas, prontas para resistir aos ataques, como o quilombo de Macaco).

A Agricultura

Devido ao seu isolamento no meio da mata, no início os quilombolas viviam da caça, da pesca e da floresta. Com o tempo, e o aumento da população, a agricultura se tornou sua atividade básica. Ao contrário das vilas e engenhos, onde imperava a monocultura da cana-de-açúcar e havia uma grande carência por alimentos básicos, em Palmares plantava-se de tudo, o que garantia o sustento de cada povoado, e ainda gerava um excedente da produção, que era recolhido na forma de "imposto" e depois trocado nas vilas por armas, munição, ferramentas e tecidos.

As vilas de Ipojuca, Serinhaém, Una, São Miguel e Porto Calvo eram as principais "freguesas" de Palmares, e deviam tirar grandes vantagens desse comércio, pois ele durou até o fim da guerra.

O principal alimento de Palmares era o milho, colhido duas vezes por ano. Mas também se plantava mandioca, feijão, batata-doce, cana-de-açúcar, banana e legumes diversos. Outro produto importante era a Pindoba, um tipo de palmeira. De seu fruto se extraía óleo para iluminação, da amêndoa se produzia um azeite finíssimo e também manteiga, as folhas cobriam as casas e eram usadas para fazer cestos, cordas e outros utensílios.

Além da agricultura, Palmares possuía oficinas, forjas e olarias que produziam utensílios de metal, cerâmica e madeira. Mas a maioria da população trabalhava nas plantações. Em Palmares, a terra não tinha dono — era de propriedade coletiva, e os trabalhadores tinham direito a uma parte do que produziam.

Estrutura Social

A sociedade se dividia de acordo com o trabalho. Existiam quatro classes: agricultores, artesãos, guerreiros e funcionários. Os funcionários dividiam-se em: administrativos (que cuidavam da coleta dos excedentes como impostos), judiciários (que aplicavam as leis e puniam os delitos) e militares (que treinavam e mobilizavam as tropas além de cuidar da rede de espíões). As assembleias locais escolhiam os líderes e decidiam sobre assuntos do interesse geral, e o Rei de Palmares, que governava todos dos quilombos, era eleito por uma assembleia dos líderes locais.



Leis

As leis eram muito rígidas, e a pena de morte era aplicada aos delitos mais sérios, como traição, deserção, roubo, estupro, homicídio e adultério. Havia sempre uma Casa do Conselho em cada povoado, onde o líder eleito governava.

Religião

Havia sacerdotes em Palmares e há registros de que em alguns quilombos existiam capelas com imagens do Menino-Jesus e de Nossa Senhora da Conceição, o que demonstra que o sincretismo de elementos das religiões africanas com a fé católica é anterior ao surgimento do Candomblé e da Umbanda na Bahia e no Rio de Janeiro. Alguns relatos indicam que a feitiçaria era considerada um crime grave e punida com rigor, às vezes com a pena de morte.

Costumes

O idioma mais comum em Palmares parece ter sido o português, talvez pela necessidade de unir negros de várias culturas diferentes. As mulheres eram raras no início dos quilombos, o que motivou o seqüestro de moças livres e escravas, e apesar da falta de registros, elas deviam trabalhar nas roças, na fabricação de potes e cestos. Deviam ser raras as mulheres envolvidas em atividades militares, mas há registros de figuras femininas de grande importância política, como Acotirene, que liderou um quilombo.

Contrastes

A sociedade e a economia do Quilombo dos Palmares representavam uma ameaça ao sistema colonial. Afinal, em Palmares a terra era de todos, e não de alguns poucos e ricos senhores de engenho. Em Palmares plantava-se de tudo, para todos, e não apenas a cana-de-açúcar, vendida a preço de ouro para o mercado externo. E em Palmares todos eram livres, ao contrário da enorme quantidade de escravos, que com seu trabalho e sacrifício, geravam uma riqueza da qual nunca desfrutavam.

No Quilombo dos Palmares, a vida podia até ser muito dura, mas sem dúvida alguma era bem mais justa para os negros.

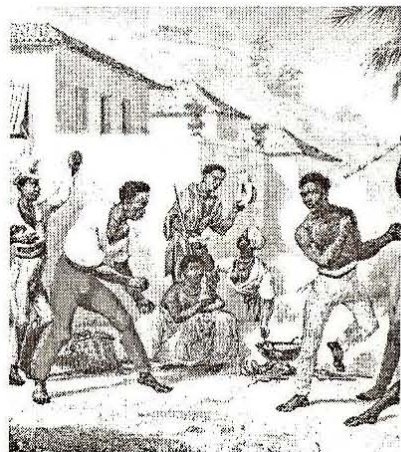
A Capoeira

Oficialmente, a capoeira só foi criada no século XIX, mas existem muitos relatos sobre as incríveis habilidades de luta dos quilombolas, inclusive algumas fontes que sustentam que Zumbi teria sido mestre na utilização de chutes e cabeçadas (golpes muito comuns na capoeira).

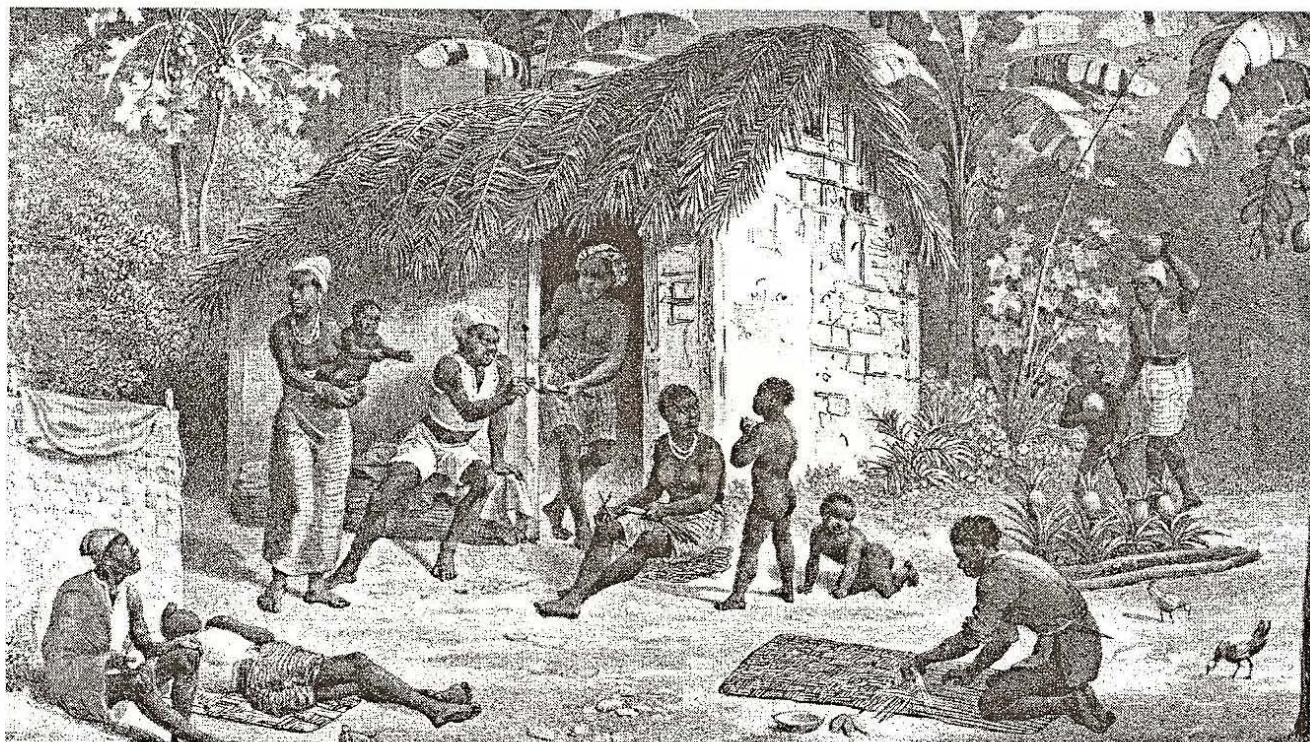
Se o GM quiser incluir a capoeira em suas aventuras, o ideal seria consultar o livro **GURPS Artes Marciais**, que traz as regras completas para essa e outras artes marciais.

Porém, se você preferir, pode simular os golpes e saltos acrobáticos da capoeira simplesmente permitindo que o personagem some metade de sua habilidade de Briga no valor da sua Esquiva.

Essa é uma regra simples, que deve ser usada apenas em campanhas mais livres, pois não seria historicamente correto existirem capoeiristas no quilombo dos Palmares.



A Serviço de Ganga Zumba



Esta é uma **Aventura Pronta**, projetada para ensinar ao GM iniciante como criar e conduzir uma aventura de RPG. Você deve ler todo o texto com antecedência, consultando as regras sempre que uma dúvida surgir. Para facilitar o seu trabalho, incluímos alguns **personagens prontos** ao final do livro, para que você possa facilmente usar essa aventura para ensinar o RPG a seus amigos. Basta que cada um deles escolha um personagem e vocês já podem começar a jogar.

Os textos marcados com o ícone dos dados trazem dicas especiais para ajudar o GM iniciante, facilitando o seu trabalho.

A aventura está dividida em cenas (as situações e locais onde as ações dos personagens se desenvolvem). No início de cada cena, o GM deve descrever o local e a situação aos jogadores. Para facilitar, leia em voz alta os textos em destaque. Depois, pergunte aos jogadores o que seus personagens estão fazendo. Apesar de ser impossível prever todas as ações que os jogadores irão tomar, antecipamos algumas delas, e seus possíveis resultados. Você deve usar o bom-senso para decidir se um personagem pode ou não fazer aquilo que o jogador deseja. Use as regras para determinar os testes de atributos e perícias necessários e procure sempre seguir o que está escrito. E o mais importante: divirta-se!

Introdução

Durante essa aventura, os jogadores serão escravos fugidos que chegaram ao Quilombo dos Palmares e receberam sua primeira missão: ir até a vila mais próxima para trocar alimentos por ferramentas e armas e depois seguir para Porto Calvo onde vão executar um serviço muito arriscado: resgatar um rapazinho, nascido no quilombo e levado ainda bebê num dos ataques feitos contra Palmares.

A história está dividida da seguinte forma:

- CENA 1** **No Quilombo:** onde os personagens são chamados pelo líder de Palmares e recebem uma missão muito importante.
- CENA 2** **A Caminho:** onde os personagens seguem pela mata até a vila.
- CENA 3** **Fazendo Negócios:** onde os personagens têm de negociar a troca dos alimentos por ferramentas e armas.
- CENA 4** **O Resgate:** onde os jogadores têm de invadir a casa do padre e resgatar o rapaz, sem chamar muita atenção.
- CENA 5** **Perigo na Mata:** onde os jogadores enfrentam o capitão do mato e seus asseclas.
- CENA 6** **A Volta para Casa:** onde os jogadores chegam em segurança ao Quilombo e a aventura termina.

Cena 1 - No Quilombo

Nossa história começa em 1670, no Quilombo dos Palmares. Os jogadores são escravos fugidos que chegaram ao quilombo há algum tempo e já conquistaram a confiança dos quilombolas e especialmente dos chefes do quilombo. Comece lendo o texto a seguir para os jogadores:

O dia amanhece claro em Palmares. Nas roças e plantações, os negros colhem os frutos do trabalho árduo: mandioca, feijão e milho suficientes para alimentar toda a população além de um rico excedente, que será trocado nas vilas vizinhas por armas e utensílios raros no quilombo.

É um dia como outro qualquer em Palmares, mas ainda assim é um dia especial, pois a colheita farta merece uma comemoração e Ganga Zumba decretou uma semana de festa!

Nas oficinas, os artesãos iniciam seu dia, enquanto o bater dos martelos dos ferreiros levam o som do trabalho a todas as partes do povoado. No terreiro central, as crianças correm e brincam, enquanto um ancião conta aos jovens reunidos ao seu redor algumas das histórias de seu povo.

 Esta introdução serve para ambientar os jogadores no cenário. Quanto melhor for a sua descrição do ambiente, mais fácil será para os jogadores se imaginarem como membros do quilombo.

Para introduzir os jogadores na história, leia para um deles o texto a seguir:

Nesse dia, você acorda com o sol entrando pela porta e alguém chamando seu nome. Quando se levanta, você vê Ganga Zona, o irmão de Ganga Zumba, acompanhado de dois guardas:

— Levanta que o chefe quer falar com você!

 Nesse momento, o jogador deve estar se perguntando o que seu personagem fez de errado, e você deve deixar que ele inicie a conversa com Ganga Zona. Se o jogador perguntar o que está acontecendo, você deve responder como o irmão do chefe, fazendo uma voz grossa e imponente.

Continue lendo:

Quando você se levanta, Ganga Zona diz:

— Não precisa ter medo! É que o chefe tem uma missão para você. E vamos logo que o Ganga é um homem muito ocupado!

Se o jogador disser mais alguma coisa, improvise um diálogo curto, enquanto Ganga Zona acompanha o personagem até a tenda de Ganga Zumba, onde o chefe está à espera. Lá, ele encontra os demais jogadores. Nesse momento, leia o texto a seguir:

Entrando na tenda, você vê Ganga Zumba ladeado por guardas com lanças. Na frente deles, estão outros quilombolas, que você reconhece.

 Deixe claro para os demais jogadores que são os personagens deles que estão na tenda.

Continue lendo:

Levantando-se, Ganga Zumba lhes diz:

— Vocês são novos por aqui, e chegaram ao quilombo na mesma época. Durante algum tempo, nós observamos e vigiamos vocês, mas vocês conquistaram nossa confiança. Agora chegou a hora de retribuírem o que Palmares lhes deu.

Ele olha para vocês e explica:

— Eu tenho uma missão para vocês. Uma missão muito importante. Nossa colheita foi farta e chegou a hora de negociar a sobra com os brancos. Estamos precisando de enxadas, martelos e alguma pólvora para as armas de fogo. Vocês vão levar um carregamento de milho e feijão para a vila mais próxima e vão trocar por essas coisas de que precisamos. Cuidado para não serem roubados e tentem negociar um bom preço.

Ganga Zumba pára um momento e seu rosto fica sério:

— Depois vem a parte mais difícil e mais importante da missão. Há quinze anos, Palmares foi atacado e muita gente foi capturada. Entre eles estava uma criança, meu sobrinho. Nós descobrimos que esse menino foi presenteado ao padre de Porto Calvo, que o criou com o nome de Francisco. Vocês devem ir até Porto Calvo, invadir a casa do padre durante a noite e devem trazer de volta o menino, tomando o cuidado para não serem vistos.

Chegou a hora do meu sobrinho voltar para casa!



Depois disso, Ganga Zona acompanha os personagens até um alpendre, onde oferece equipamento, mantimentos e um burro para transportar os alimentos. Os jogadores devem dividir entre eles os seguintes itens: 3 facões, uma lança, dois laudéis e uma faca.

 Cada um deve anotar em sua planilha os itens que recebeu. O burro está carregado com milho e mandioca, guardados em dois cestos. Eles devem partir imediatamente.

Cena 2- A Caminho

Depois que deixam o quilombo, os personagens precisam descer a serra pelas trilhas na mata até chegarem à vila. Leia o texto a seguir:

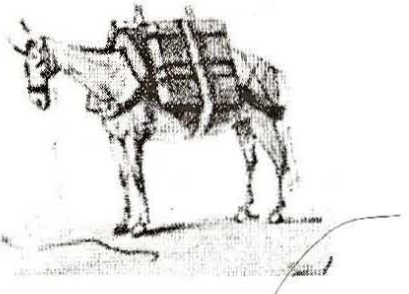
Vocês começam a descer a serra em direção à vila, contentes pelo fato de Ganga Zumba ter confiado em vocês para uma missão tão importante.

O burro carregado de alimentos segue com dificuldade pelas trilhas estreitas, e vocês caminham lentamente o dia inteiro.

2.1 - Conduzindo o Burro

Pergunte aos jogadores quem está conduzindo o burro, e peça ao condutor que faça um teste de DX-3. Se tiver sucesso, ele consegue conduzir o burro e a carga em segurança. Se fracassar, um dos cestos se solta, e alguns quilos de milho se perdem. Se acontecer uma falha crítica (17 ou 18 nos dados), toda a carga se derrama no chão, e eles conseguem recuperar apenas a metade do seu peso total. Depois disso, a noite chega e você deve ler o texto a seguir:

Quando anoitece, vocês procuram um local protegido para descansar, e armam um pequeno acampamento numa clareira.



2.2 - Os Ladrões

Existe um grupo de ladrões seguindo os personagens. Pergunte aos jogadores se alguém vai ficar de guarda. Se ninguém ficar acordado, o bando de ladrões age sem que eles percebam. Nesse caso, pela manhã eles não encontram o burro e nem a carga. Eles falharam na primeira missão, e só resta seguir para Porto Calvo e resgatar o sobrinho de Ganga Zumba. Neste caso, vá direto para a **Cena 4 - O Resgate**.

Se algum dos jogadores ficar de guarda, diga que algumas horas se passam. Peça para ele fazer um teste de visão (IQ). Se tiver sucesso, o personagem vê algo se mexendo na mata. Se fracassar, ele apenas ouve alguns ruídos vindos da floresta, mas não percebe nada até que os ladrões ataquem. Leia o texto a seguir:

De repente, você ouve o som de passos atrás de você. Quando se vira, você percebe que três homens armados com facas estão se aproximando. O líder deles, aponta uma pistola para você e diz:

— Fique onde está! Nós só queremos o burro e a carga. Se ficar quietinho, ninguém se machuca!

Nesse momento, se o jogador ficar quieto, os ladrões prendem todos os personagens e levam o burro e a carga, e você deve ir direto para a **Cena 4**.

Se o jogador acordar os outros personagens ou enfrentar os ladrões sozinho (nesse caso os outros acordam com o barulho), chegou a hora do combate.

 As estatísticas dos ladrões estão no box ao lado. Procure sempre encerrar a rodada de combate de um personagem (o ataque dele, a defesa do ladrão, o ataque do ladrão e a defesa do personagem) antes de passar para o próximo jogador. Quando todos tiverem terminado, comece uma nova rodada. Quando qualquer um dos ladrões perder mais do que 10 Pontos de Vida, ele fugirá correndo e sumirá na mata, deixando para trás as suas armas. Mas se os ladrões vencerem, os personagens dos jogadores foram mortos e a história termina por aqui.

Ladrões*

ST	11	
DX	13	
IQ	12	
HT	11	
Esquiva	6	
Perícias		NH
Briga		13
Armas de Mão (faca)		13
Dano	GDP	Bal
faca	1D-2	1D-1
pistola	1D+1	—
soco	1D-3	
chute	1D-1	

*o líder possui a perícia Armas de Fogo 13

2.3 - O Dia Seguinte

Se conseguiram salvar o burro, os personagens devem seguir viagem até a vila para negociarem a carga de milho e feijão. Você deve então passar para a **Cena 3 - Fazendo Negócios**.

Caso o burro e a carga tenham sido roubados, os personagens falharam em sua primeira missão, e só lhes restará seguir para Porto Calvo, para tentarem resgatar o sobrinho de Ganga Zumba. Você deve ir direto para a **Cena 4 - O Resgate**.

Cena 3- Fazendo Negócios

Depois de caminhar metade do dia, os jogadores chegam à vila. Leia o texto a seguir:

Vocês entram na vila e as pessoas olham desconfiadas. Elas não se sentem à vontade com os quilombolas por perto, pois têm medo dos freqüentes ataques de Palmares aos engenhos e casas em busca de ferramentas e armas. Porém, os alimentos que os negros trazem da serra servem para matar a fome do povo e ainda são vendidos para as vilas do litoral, o que gera um bom lucro para os comerciantes. Por isso, nas vilas próximas a Palmares, sempre existe alguém disposto a fazer negócio.

Sabendo disso, vocês conduzem o burro pela praça até a casa de um comerciante chamado Manuel Bento, um velho freguês dos quilombolas. Ele os recebe na porta e pergunta:

— Olá, o que posso fazer por vocês?

 Os jogadores devem conversar com Manuel Bento de forma ordenada. Peça que um deles seja o “porta-voz”, e deixe que ele negocie pelo resto do grupo. Para começar, faça um Teste de Reação. Jogue 3 dados e consulte o texto a seguir (se quiser, pode usar a Tabela de Reações, que se encontra no livro *mini GURPS Regras Básicas*, pág 36).

Se a reação for boa (isto é, se o resultado dos dados for igual a 13 ou mais), Manuel oferece 6 enxadas, 6 foices, 3 martelos, um tonel de pólvora e uma pistola.

Se a reação for neutra (10 a 12), ele oferece 5 enxadas, 3 martelos e o tonel de pólvora.

Se a reação for fraca ou ruim (abaixo de 9), Manuel parece muito impaciente e oferece 3 enxadas, 2 martelos e só...

Se os personagens quiserem pechinchar com Manuel, exija que eles façam alguns testes da Perícia Comércio (ou IQ-5). Dependendo do resultado obtido, acrescente mais alguns itens de cada tipo. Em hipótese alguma ele oferecerá mais do que um tonel de pólvora ou mais do que uma pistola.

Obs.: Se durante a viagem, os jogadores perderem uma parte da carga, desconte um item de cada tipo; e se tiverem perdido metade da carga, divida os itens pela metade e retire a arma de fogo.

Depois disso, os personagens devem seguir viagem até Porto Calvo para resgatar o sobrinho de Ganga Zumba. Se os jogadores quiserem ficar mais tempo na vila, ou se começarem a criar algum tipo de confusão, lembre a eles da missão de resgate e diga que não devem demorar muito, pois existe um capitão do mato patrulhando a região. Isso deve ser o suficiente para convencê-los a passar para a cena seguinte.

Cena 4 - O Resgate

Depois de negociarem os alimentos na vila, ou depois de terem sua carga roubada pelos ladrões, os jogadores se encaminham para Porto Calvo, uma vila importante. Leia o texto a seguir:

Depois de alguns dias de viagem, vocês se aproximam de Porto Calvo ao anoitecer. É muito arriscado vir até aqui com um grupo tão pequeno. Se forem vistos, vocês podem acabar sendo capturados e vendidos novamente como escravos. Portanto, todo cuidado é pouco.

Vocês esperam até a lua ficar alta no céu, quando todos na vila já devem estar dormindo há muitas horas e caminham em direção à igreja.

 Peça que todos os jogadores façam um teste de Furtividade. Quem não possuir essa Perícia deverá usar o valor de DX-5. Se todos passarem no teste, eles chegam até a igreja sem problemas. Se algum(ns) dos personagens não passar(em) no teste, diga que seus passos ecoam na praça silenciosa, e numa das casas, um cachorro começa a latir. Nesse caso, é melhor se apressar.

4.1 - A Casa do Padre

A igreja está fechada, e os personagens não devem tentar abrir a porta. Se algum deles fizer isso, diga que ela parece trancada com um ferrolho pelo lado de dentro. A única opção é dar a volta na igreja para chegar à casa do padre.

Leia a descrição da casa para os jogadores e deixe que eles decidam como entrar:

A casa do padre é bem simples, sem muito luxo, e foi construída com um dos lados colado à igreja. A frente da casa dá para um terreiro aberto, enquanto a parte dos fundos está virada para um grande matagal. A casa possui uma varanda coberta e duas entradas: a porta da frente e uma porta lateral. Ela também possui duas janelas na frente e duas janelas na parte dos fundos.

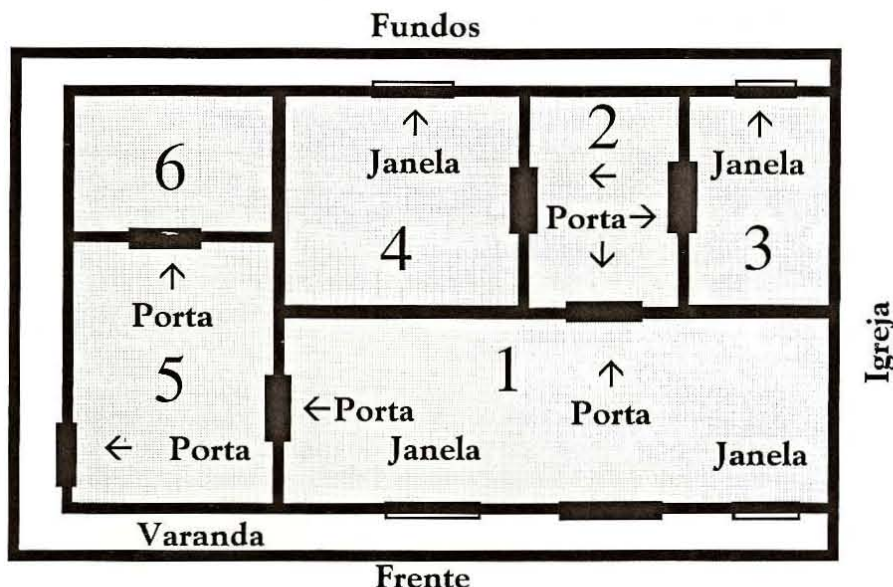
 A porta da frente está aberta. As janelas estão fechadas com trancas, e será impossível arrombá-las sem fazer um barulhão. A porta lateral também está fechada, e para arrombá-la será necessário um teste de DX-5. De acordo com o que os jogadores fizerem, consulte o mapa da casa e leia a descrição da sala na qual eles estão. Mantenha o mapa escondido deles e vá desenhando as salas à medida em que eles forem explorando a casa. Faça suspense...

Sala 1 - Sala Principal

Esta é a sala principal da casa. Ela possui uma estante com alguns jarros e potes, uma frisqueira e uma mesa com duas cadeiras. Sobre a mesa existe uma moringa e dois copos. Além da porta da rua, há mais duas portas nessa sala. Uma porta lateral e outra logo em frente à entrada.

Se quiserem roubar alguma coisa, os jogadores não vão encontrar nada de valor nessa sala. A frisqueira é velha e está em péssimo estado. A melhor opção é tentar outra sala.

Mapa
da
Casa
do
Padre



Sala 2 - O Corredor

Vocês chegam a um corredor com uma porta de cada lado. Na parede bem à frente existe uma pequena mesa com uma bíblia e um crucifixo

O corredor também não possui nada de especial. É apenas uma passagem. Os jogadores podem escolher entre as duas portas ou voltar para a sala, de onde podem sair ou tentar a porta lateral.

Sala 3 - Quarto de Hóspedes

Esse quarto possui uma cama e uma arca pesada. O quarto tem uma janela de frente para o matagal, que está fechada.

Este é um quarto de hóspedes que está sem uso. A arca contém alguns lençóis e roupas. A janela pode ser facilmente aberta e pode ser uma boa rota de fuga.

Sala 4 - Quarto do Padre

Esse é o quarto do padre. Ele está dormindo e acorda assustado quando vocês entram:

— O Quê? Quem são vocês? O que querem aqui?

Os jogadores precisam decidir o que vão fazer agora. Se atacarem o padre, o menino Francisco aparecerá e impedirá essa covardia. Nesse caso, eles devem sair da casa o mais rápido possível, pois os gritos de socorro do padre podem atrair alguém.

Se eles disserem ao padre que vieram buscar Francisco, ele se surpreende mas parece se acalmar. O menino aparece e diz ao padre que precisa voltar para sua gente. Os dois se despedem e vocês partem.

Se tomarem o padre como refém e revistarem o resto da casa, vão encontrar Francisco em seu quarto. Nesse caso, o menino explica ao padre que precisa voltar para Palmares e vocês partem.

Sala 5 - A Cozinha

Essa é a cozinha da casa. Quando vocês entram, vêem um fogão a lenha, algumas panelas e tachos de ferro, uma mesa e dois bancos e várias prateleiras com alguns pratos, canecas e utensílios de cozinha. Num dos cantos existe uma pequena despensa, com vários potes de alimentos e uma peça de carne-seca pendurada. Existe uma porta que dá para os fundos da casa e uma porta ao lado da despensa.

Aqui, os jogadores podem pegar o que quiserem, mas como em todo o resto da casa, nada tem muito valor. Se você perceber que seus jogadores estão mais interessados em "saquear" a casa do que em encontrar Francisco, diga que eles estão fazendo muito barulho e que precisam agir rápido.

Sala 6 - O Quarto de Francisco

Quando abrem a porta, vocês vêem um menino de uns quinze anos, franzino mas de ar imponente. Ele não parece surpreso ao ver vocês, e pergunta:

— *Porque demoraram tanto? Eu percebi que estavam aqui desde que passaram pela porta da igreja. Vamos logo, e por favor tenham mais cuidado daqui para frente...*

Tomando a frente, o menino leva vocês de volta à sala, entra no corredor e se dirige ao quarto de hóspedes. Lá, ele abre a janela e faz sinal para que vocês saiam por ela. É preciso fazer um teste de DX-3 para pular a janela sem fazer barulho. Se alguém fracassar no teste, o padre acorda e chama por Francisco. Vocês terão tempo de correr e se embrenhar no matagal, antes que ele comece a gritar por socorro. No caso de ninguém falhar, vocês ouvem o padre gritando quando já estão escondidos no mato.

De qualquer modo, a missão está cumprida. Resta somente chegar ao Quilombo. Passe para a Cena 5.

CENA 5 - Perigo na Mata

Leia o texto a seguir:

Depois de resgatar Francisco, o sobrinho de Ganga Zumba, vocês seguem pela mata, tentando voltar ao quilombo. Quando já estão subindo a serra por uma das trilhas próximas ao quilombo, algo acontece.

De uma das árvores ao redor, uma flecha é disparada contra vocês. Vinda de algum lugar na floresta, uma voz poderosa ecoa:

— *Parem onde estão! Vocês estão cercados!*

Enquanto os jogadores se preparam para o combate, faça suspense. Diga que eles ouvem o barulho de vários homens se movendo na mata, e que a única opção seria correr pela trilha o mais rápido possível. Quando fizerem isso, leia o texto a seguir:

Vocês tentam correr pela trilha, mas alguns metros à frente, um mulato muito forte, montado num cavalo branco, bloqueia a passagem. Vocês não têm dúvida: ele é o capitão do mato, e parece estar acompanhado. Apontando uma arma para vocês, ele diz:

— *Vocês vêm comigo por bem ou por mal!*

Nesse momento, cinco índios com arco e flecha aparecem da mata, impedindo vocês de voltarem. Não há saída a não ser a luta!

Capitão do Mato

ST	13	
DX	14	
IQ	11	
HT	14	
Esquiva	7	
Perícias		NH
Rastreamento		12
Sobrevivência (na mata)		12
Arma de Mão (chicote)		15
Arma de Projétil (mosquete)		16
Cavalgar		16
Intimidação		11
Dano	GDP	Bal
chicote	—	2D+1
mosquete	4D	—
soco	1D-2	—
chute	1D	—

 Os jogadores vão ter de enfrentar o capitão do mato e os índios. Os jogadores estarão provavelmente, em franca inferioridade, mas não há problema. Eles só precisam segurar as pontas durante algumas rodadas. Vá levando o combate e preste atenção na condição dos jogadores. Se eles estiverem prestes a ser derrotados, com poucos pontos de vida, ou no momento que você julgar mais apropriado, leia o texto a seguir:

Quando tudo parecia perdido, vocês ouvem vários gritos de guerra bastante conhecidos. Vindos de todos os lados, os guerreiros do quilombo chegam para salvar o dia. Sem poder enfrentá-los, o capitão do mato e os índios fogem pela mata, e vocês estão salvos. Sua missão foi cumprida!

Índios

Capangas do Capitão do Mato

ST	11	
DX	13	
IQ	10	
HT	11	
Esquiva	6	
Perícias		NH
Arco		13
Armas de Mão (tacape)		12
Furtividade		13
Dano	GDP	Bal
tacape	1D+1	—
pistola	—	1D+3
soco	1D-3	—
chute	1D-1	—

CENA 6 - A Volta Para Casa

Leia o texto a seguir:



Vocês são recebidos com festa em Palmares. Ganga Zumba fica muito contente em ter seu sobrinho de volta, e vocês são tratados como heróis. Durante uma semana, juntamente com a festa da colheita, Palmares celebra a volta de Francisco. Num dos festejos, enquanto vocês participam de um banquete com Ganga Zumba, Ganga Zona, os outros chefes, o menino pede a palavra e diz:

— *Há quinze anos, eu fui levado de Palmares e recebi o nome de Francisco. Hoje, aquela vida terminou e eu estou de volta. Mas não posso usar o nome de uma vida passada. Nesse momento, eu renasci. E não me chamo mais Francisco. Agora eu sou Zumbi. Zumbi dos Palmares!*

E o quilombo inteiro aplaude aquele que um dia seria seu líder e seu maior herói.

E Depois?

Agora chegou a hora de distribuir os Pontos de Experiência aos jogadores. Esses pontos são usados para melhorar suas perícias ou para aprender perícias novas, evoluindo seus personagens (como está explicado na página 18). Veja na tabela abaixo como distribuir os pontos de experiência para essa aventura.

Depois que a aventura terminar, você pode criar outras. Se quiser, pode usar os mesmos personagens. Você pode criar uma nova missão, totalmente diferente dessa ou uma continuação da primeira história. Para criar uma nova aventura, basta imaginar o que poderia ter acontecido aos personagens depois que essa história terminou. Se você quiser, pode criar uma série de aventuras, aproveitando fatos reais que ocorreram no Quilombo dos Palmares, durante os mais de 100 anos de sua história. Assunto é o que não vai faltar!

BANCO DE IDÉIAS

Veja agora algumas idéias de aventuras no Quilombo dos Palmares:

ESPIONAGEM

Os jogadores vão até uma vila para descobrir mais informações sobre uma expedição que está vindo para atacar o quilombo.

NEGOCIANDO A PAZ

Os jogadores devem descobrir mais informações sobre o acordo de paz oferecido pelo governador, mas os fazendeiros não querem o acordo e vão tentar impedir que os personagens cheguem a Recife.

AO ATAQUE

Os jogadores fazem parte de um ataque do quilombo contra um engenho, onde devem combater os feitores, roubar ferramentas e libertar alguns escravos.

COMBATE!

O quilombo é atacado. Os jogadores devem combater os invasores, enquanto a população foge para a floresta.

FUGA NA MATA

Depois do ataque, eles devem guiar um grupo de mulheres e crianças pela mata até outro povoado de Palmares.

PERIGO NA NOITE

Algo está atacando pessoas e animais à noite no quilombo. Será uma onça, um grupo de índios ou algo pior?

EU SOU INOCENTE

Um dos jogadores é acusado de trair o quilombo e tem de provar sua inocência, descobrindo o traidor.

QUE VENÇA O MELHOR...

Os jogadores são desafiados por outro grupo para uma competição envolvendo uma série de provas (corrida, natação, luta, etc.). Em jogo está sua honra diante do quilombo.

RESISTIR SEMPRE, RENDER-SE JAMAIS

Escondidos na mata junto com Zumbi, os jogadores devem fugir das tropas de Domingos Jorge Velho e vingar a destruição de Palmares.

FUGA NOTURNA

Adapte a Aventura Solo para o seu grupo. Os jogadores têm de fugir da senzala e chegar ao quilombo, passando pelos vigias e o Capitão do Mato.

OPERAÇÃO RESGATE

Os personagens devem ir até um engenho e libertar alguns escravos, sem que ninguém os veja.

DO OUTRO LADO

Os jogadores fazem parte de uma expedição colonial que ataca Palmares, enfrentando suas armadilhas e táticas de guerrilha.

Pontos de Experiência

Consulte a lista abaixo para decidir quantos pontos de experiência cada jogador deve receber.

- Se conseguiram conduzir o burro com segurança +1
- O personagem que fez o teste para conduzir o burro (mesmo que tenha falhado) +1
- Se perderam metade da carga -1
- Se os ladrões roubaram o burro -1
- Se conseguiram uma boa reação do comerciante +1
- Se pechincharam com sucesso +1
- Se tiveram uma reação ruim do comerciante -1
- Se não tentaram pechinchar -1
- Se não acordaram o padre +1
- Se atacaram o padre -2
- Se tiveram um bom desempenho no combate com o Capitão do Mato +1
- Se alguém teve boas idéias +1
- Se tomaram decisões incompatíveis com seus personagens -1



Mais cedo ou mais tarde, todo GM quer criar suas próprias aventuras. Essas aventuras "feitas em casa" podem variar de histórias simples a universos ficcionais completos e intrincados. Mas você deve começar pelo mais simples, como a história que mostramos na **Aventura Pronta**.

Planejamento da Aventura

Quando alguém planeja uma aventura, deve escrever apenas o roteiro da história, o cenário onde os jogadores irão atuar. Deve criar uma sequência de eventos (os encontros) e esboçar as cenas que compõem a aventura.

Cenário

O cenário é o palco da sua história. No caso desse livro, temos um cenário definido e bem conhecido, mas você pode usar as regras de GURPS em qualquer cenário, em qualquer ambiente. Se você quiser, pode alterar o cenário desse livro, introduzindo magias, criaturas lendárias, milagres, objetos mágicos, etc.

Enredo

O "enredo" é a sequência de coisas que devem acontecer durante a aventura. Numa aventura simples, o GM guia os personagens de uma cena para outra. Numa aventura mais sofisticada, existem coisas acontecendo sem que os personagens percebam. Nesse caso, o GM cria muitas situações e os jogadores vão passando de uma para outra enquanto vão descobrindo as pistas. É como uma casa, onde o GM sabe o que existe em cada quarto e os jogadores escolhem livremente em que quarto entrar primeiro.

Introdução

A maneira mais comum de começar uma aventura é usando um "porta-voz", um personagem que dá uma missão e algumas informações aos jogadores. Ele pode ser um velho numa taverna, um ricoço contratando os jogadores para um serviço, um forasteiro ferido que entrega uma carta e morre, alguém que conta uma lenda, ou uma notícia que eles lêem no jornal.

Os Personagens do GM

Os personagens interpretados pelo GM (os NPCs) são fundamentais para a aventura. Existem três tipos de NPCs:

Os *genéricos* são aqueles que têm pouca influência na história, como o dono da taverna, os transeuntes, a velhinha da igreja, etc. O GM deve torná-los interessantes, pois mesmo que não tenham muita importância, eles servem para "criar o clima", e tornar o cenário mais vivo.

Os *coadjuvantes* são os aliados, informantes e personagens poderosos da aventura. O rei, o chefe de polícia, o mago que ajuda os jogadores são alguns exemplos de coadjuvantes. O GM deve pensar nas suas motivações e personalidades, para poder interpretá-los de maneira interessante.

Já os *adversários* devem ser tratados como os personagens dos jogadores. Além de motivações e personalidades, você precisa conhecer as perícias e poderes do vilão para poder transformá-lo num verdadeiro desafio para os jogadores.

Encontros

Os encontros são as situações que envolvem ação dentro da aventura. Podem ser combates, discussões, armadilhas, etc. Existem encontros planejados, improvisados e aleatórios.

Os encontros *planejados* são aqueles que têm que acontecer pois são importantes para a aventura. Eles devem ser planejados com antecedência.

Já os encontros *improvisados* são criados pelo GM quando os jogadores decidem fazer algo que ele não tinha planejado. Eles são usados para "colocar os jogadores (e a aventura) no caminho certo".

Os encontros *aleatórios* servem para "recheiar" a história, criando "distrações" entre os encontros planejados.

Final

Toda história precisa de um clímax, um *gran-finale*! Você deve planejar com cuidado o desfecho da sua aventura, para garantir muita emoção na cena final.

A Campanha Continua

Mais interessante (e mais complexa) do que uma aventura é uma série de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Isto se chama campanha.

Numa campanha, cada aventura deve levar à outra naturalmente, como os capítulos de uma novela. Deve haver um objetivo maior por trás de cada aventura, algo que só pode ser realizado com muitas sessões de jogo. A cada capítulo, os jogadores evoluem e chegam mais perto do objetivo, mas velhos inimigos retornam, novas informações são descobertas e a história segue seu rumo.

Personagens Históricos

Ganga Zumba

Total de Pontos: 140 pontos

Tipo de Personagem: Líder do Quilombo (26 pontos)

Aparência: Alto e corpulento, mas com um ar paternal.

História do Personagem: Ganga Zumba guiou Palmares em sua fase áurea. O sonho de trazer a paz para o seu povo levou-o a fazer um acordo com o governador, que acabou sendo a sua ruína.

Atributos	Valor	Custo
ST	13	(30)
DX	11	(10)
IQ	13	(30)
HT	13	(30)

Dano Básico	GDP	Bal
	ID	2D-1

Vel. Básica	6	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	7	7

Armadura	DP	RD
Laudel	1	1

Vantagens

Poderes Legais (pode prender e punir os quilombolas)

Reputação (líder justo e bravo)

Carisma +3 (+3 nos testes de reação) (15)

Desvantagens

Dever (com seus súditos)

Código de Conduta (não comete crueldades) (-10)

Perícias	NH
Diplomacia	13
Liderança	15
Intimidação	13
Trovador	13
Comércio	13
Briga	13 (4)
Arma de Mão (Espada)	12 (4)
Arma de Pólvora (Mosquete)	11 (1)



Zumbi dos Palmares

Total de Pontos: 137 pontos

Tipo de Personagem: Guerreiro do Quilombo (26 Pontos)

Aparência: Esguio e atlético, porém manco de uma das pernas.

História do Personagem: Zumbi foi o sucessor escolhido por Ganga Zumba e liderou Palmares em sua guerra final contra os brancos. Sua brilhante liderança militar contudo não foi suficiente para livrar Palmares da derrota.

Atributos	Valor	Custo
ST	13	(30)
DX	13	(30)
IQ	11	(10)
HT	12	(20)

Dano Básico	GDP	Bal
	ID	2D-1

Vel. Básica	6,25	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	8	9

Armadura	DP	RD
Laudel	1	1

Vantagens

Reflexos em Combate (+1 nas Defesas Ativas)

Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)

Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição)

Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de visão)

Carisma +4 (+4 nos testes de reação) (20)

Poderes Legais (comanda os guerreiros) (10)

Desvantagens

Estigma Social (negro)

Status -4 (fugitivo)

Perna mutilada (-3 para andar e correr) (-15)

Perícias	NH
Arma de Mão (Lança)	13
Arma de Mão (Porrete)	13
Arma de Mão (Espada)	14
Arma de Pólvora (Mosquete)	11
Arma de Pólvora (Pistola)	12
Briga	14
Armadilhas	11
Conhecimento do Terreno	12
Liderança	12 (4)
Intimidação	11 (2)



Domingos Jorge Velho

Total de Pontos: 133 pontos

Tipo de Personagem: Bandeirante (25 Pontos)

Aparência: Forte e robusto, com longas barbas brancas e um olhar cruel.

História do Personagem: Um dos bandeirantes mais cruéis da história, que fez sua fama combatendo índios e negros revoltosos, sempre com extrema eficiência e crueldade. Liderou o ataque final contra Palmares. As más línguas dizem que era tão selvagem que mal falava português.

Atributos	Valor	Custo
ST	13	(30)
DX	13	(30)
IQ	13	(30)
HT	13	(30)

Dano Básico	GDP	Bal
	ID	2D-1

Vel. Básica	6,25	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	8	8

Armadura	DP	RD
Laudel	1	1

Vantagens

Força de Vontade +2 (+2 nos testes de vontade IQ)

Senso de Direção (sempre sabe onde está o norte)

Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção)

Reflexos em Combate (+1 nas Defesas Ativas)

Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição)

Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de visão)

Desvantagens

Reputação (cruel)

Reputação (incivilizado) (-10)

Sanguinolência (quer ver seus inimigos mortos) (-10)

Perícias	NH
Arma de Pólvora (Mosquete)	14
Arma de Pólvora (Pistola)	13
Arma de Mão (Espada)	12
Conhecimento do Terreno	12
Sobrevivência (na mata)	11
Briga	13 (2)
Liderança	12 (4)
Intimidação	11 (2)



*os números entre parênteses representam o custo dessas características em Pontos de Personagem

Personagens para os Jogadores

Simão

Total de Pontos: 88 Pontos
Tipo de Personagem: Escravo (23 Pontos)

Aparência: Esguio, tímido e calado.

História do Personagem: Separado de sua família, Simão só pensa em chegar a Palmares e libertar seus pais.

Atributos	Valor	Custo
ST	12	(20)
DX	11	(10)
IQ	11	(10)
HT	13	(30)
Dano Básico	GDP	Bal
	1D-1	1D+2
Vel. Básica	6	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	6	6
Armadura	DP	RD
Roupas de Verão	0	0

Vantagens

Hipoalergia (+3 nos testes de HT para ignorar a dor)
Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
Recuperação Alérgica (+5 nos testes de HT para recuperar Pontos de Vida)

Desvantagens

Estigma Social (negro)
Status -4 (escravo)

Perícias

Briga 11
Corrida 11
Escalada 10
Natação 11
Armas de Mão (porrete) 12
Peculiaridades: (-5)

- Tem medo de cobras
- Coça a orelha o tempo todo
- Não se sente à vontade perto dos brancos
- É "caladão"
- Sempre olha para o chão quando fala.



Tonho

Total de Pontos: 92 Pontos
Tipo de Personagem: Escravo (23 Pontos)

Aparência: Forte, atlético e cheio de energia.

História do Personagem: Orgulhoso e valente, Tonho se recusa a aceitar passivamente a crueldade dos brancos, o que geralmente causa problemas.

Atributos	Valor	Custo
ST	13	(30)
DX	11	(10)
IQ	10	(0)
HT	13	(30)
Dano Básico	GDP	Bal
	1D	2D-1
Vel. Básica	6,25	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	6	6
Armadura	DP	RD
Roupas de Verão	0	0

Vantagens

Hipoalergia (+3 nos testes de HT para ignorar a dor)
Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
Recuperação Alérgica (+5 nos testes de HT para recuperar Pontos de Vida)

Desvantagens

Estigma Social (negro)
Status -4 (escravo)

Perícias

Briga 11
Corrida 11
Escalada 10
Natação 11
Armas de Mão (porrete) 12
Peculiaridades: (-1)

- É apaixonado por Maria



Maria (mulher de Tonho)

Total de Pontos: 97 Pontos
Tipo de Personagem: Escravo (23 Pontos)

Aparência: Uma bela e atraente mulata, que desperta os olhares dos escravos e dos brancos.

História do Personagem: Trazida para a senzala ainda menina, Maria se apaixonou por Tonho e os dois decidiram fugir para Palmares.

Atributos	Valor	Custo
ST	10	(0)
DX	11	(10)
IQ	13	(30)
HT	12	(20)
Dano Básico	GDP	Bal
	1D-2	1D
Vel. Básica	5,75	
Defesas Ativas	Esquiva	Aparar
	5	6
Armadura	DP	RD
Roupas de Verão	0	0

Vantagens

Hipoalergia (+3 nos testes de HT para ignorar a dor)
Prontidão +2 (+2 nos testes de percepção IQ)
Recuperação Alérgica (+5 nos testes de HT para recuperar Pontos de Vida)
Bonita (+2 nos testes de reação com mulheres e +4 com homens) (15)

Desvantagens

Estigma Social (negra)
Status -4 (escrava)

Perícias

Briga 11
Corrida 11
Escalada 10
Natação 11
Armas de Mão (porrete) 12
Peculiaridades: (-1)

- Gosta de ser protegida por Tonho



*os números entre parênteses representam o custo dessas características em Pontos de Personagem



B
I
B
L
I
O
G
R
A
F
I
A

Referências Bibliográficas

- ALTAVILA, Jayme de, *Quilombo dos Palmares*, São Paulo: Melhoramentos
- ARNT, Ricardo e NETO, Bonalume Ricardo, A Cara de Zumbi. *Super Interessante*, São Paulo, Ano IX, n.11, p. 30-42: Editora Abril, novembro de 1995.
- BOURDOUKAN, Georges, *A Incrível e Fascinante História do Capitão Mouro*, São Paulo: Sol e Chuva, 1997.
- CARNEIRO, Edison, *O Quilombo dos Palmares*, São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1958.
- DIEGUES, Carlos e ROCHA, Everardo, *Palmares*, Rio de Janeiro: Rio Fundo Editora, 1991.
- ENNES, Ernesto, *As Guerras dos Palmares*, São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1938.
- FILHO, Ivan Alves, *Memorial de Palmares*, Rio de Janeiro: Xenon, 1988.
- FREITAS, Décio, *Palmares: A Guerra dos Escravos*, Porto Alegre: Mercado Aberto, 1984.
- FREITAS, Mário Martins de, *Reino Negro de Palmares*, Rio de Janeiro: Biblioteca do Exército, Cia. Editora Americana, 1954.
- GALDINO, Luiz, *Palmares*, São Paulo: Ática, 1993.
- MACHADO, Franklin de C., *Rei Zumbi, o Herói do Quilombo dos Palmares*, São Paulo: SP, 1981.
- RAYMUNDO, Nina Rodrigues, *A Tróia Negra (Erros e Lacunas da História de Palmares)*, Salvador: Progresso, 1954.
- SANTOS, Joel Rufino dos, *Zumbi*, São Paulo: Editora Moderna, 1985.
- TAUNAY, Afonso de, *História Geral das Bandeiras Paulistas*, São Paulo: Ideal, 1936.

Referências Iconográficas

- DEBRET, Jean Baptiste, páginas: 11, 17, 21, 22, 30.
- MUTARELLI, Lourenço, páginas: 4, 5, 17, 20, 21, 23, 29, 36.
- RUGENDAS, Johann Moritz, páginas: 6, 7, 8, 10, 15, 16, 17, 20, 21, 25, 27, 28, 34, 37.
- VICTOR, Manuel, páginas: 1, 23, 33, 36.
- CALIXTO, Benedito, página 24.

Outras Referências

- QUILOMBO, um filme de Carlos Diegues, distribuição Globovídeo, Rio de Janeiro, 1984.

Questionário do mini GURPS

Estamos contentes por você ter se interessado pela série mini GURPS. E gostaríamos de saber o que você achou deste livro. Preenchendo este pequeno questionário e enviando suas respostas pelo correio, você estará nos ajudando a melhorar cada vez mais nossos produtos.

Além disso, se você tiver alguma dúvida, sugestão ou quiser fazer algum comentário, esteja à vontade.

Nós incluiremos seu nome no Cadastro Nacional de Jogadores e lhe enviaremos uma correspondência para mantê-lo informado sobre as novidades na área de RPGs nacionais e internacionais.

Atenção: você não precisa arrancar a página, envie suas respostas por carta ou tire uma cópia do questionário.

Seus Dados Pessoais:

Nome: _____

Endereço: _____

Data de Nascimento: ____ / ____ / ____

1. Qual a sua opinião sobre o mini GURPS?

2. Você teve alguma dificuldade em aprender as regras? Qual?

3. Como entrou em contato com os RPGs?

4. Você já joga RPG? Há quanto tempo? Quais os jogos?

5. Você costuma atuar como mestre? Há quanto tempo?

6. Que tipo de cenário histórico ou de ficção você gostaria de ver adaptado para o mini GURPS?

7. O que você mais gostou neste livro?

8. Do que você não gostou?

9. Onde você comprou o mini GURPS?

10. Você tem alguma dúvida sobre as regras ou os personagens?

11. Você tem alguma pergunta, comentário ou sugestão a fazer?

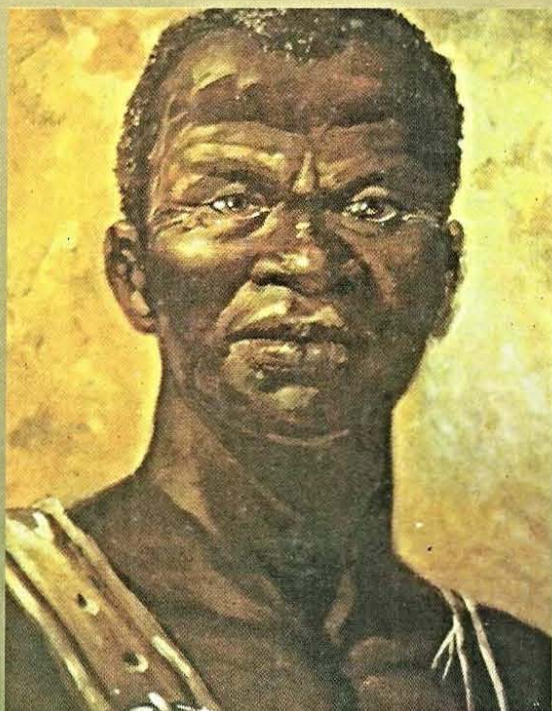
Nosso endereço:

DEVIR LIVRARIA

Caixa Postal 15239 - CEP 01599-970 - São Paulo-SP

e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

Um Grito de Liberdade!



Liberte a sua imaginação e descubra porque Palmares foi muito mais do que um quilombo criado por escravos no coração do Brasil.

Percorra as trilhas ocultas da História e encontre um reino com mais de 30.000 habitantes, ocupando um território maior do que Portugal.

Conheça essa invencível nação afro-brasileira, comandada por Ganga-Zumba e Zumbi, que desafiou durante mais de 100 anos o poderio do homem branco.

O livro **miniGURPS O Quilombo dos Palmares** é um RPG para iniciantes. Com ele, além de aprender passo a passo como jogar RPG, você vai conhecer mais de perto a saga de Palmares, com seus heróis, vilões, triunfos e tragédias. E vai poder viver aventuras emocionantes num dos momentos mais heróicos da História do Brasil!



A série *mini GURPS* é a introdução ideal aos jogos de RPG

Indicado para jogadores iniciantes, *mini GURPS O Quilombo dos Palmares* tem tudo o que você precisa para começar a jogar e se divertir.

Neste livro, você encontra:

- As Regras Básicas de **GURPS** explicadas em apenas uma página!
- Uma Aventura Solo que ensina como usar as regras.
- Instruções para a criação dos personagens.
- Informações sobre a História de Palmares, para você usar em seus jogos.
- Uma Aventura Pronta, que ensina como ser Mestre.
- Vários Personagens Prontos, incluindo Zumbi dos Palmares!

Se você quiser, pode usar este livro em conjunto com o *mini GURPS Regras Básicas para jogar RPG*, que mostra como criar personagens e aventuras em qualquer época ou cenário que você puder imaginar.

A série *mini GURPS* utiliza um resumo das regras de GURPS, um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, e é compatível com o livro *GURPS Módulo Básico*, indicado para jogadores que desejam maior detalhamento em suas aventuras.

